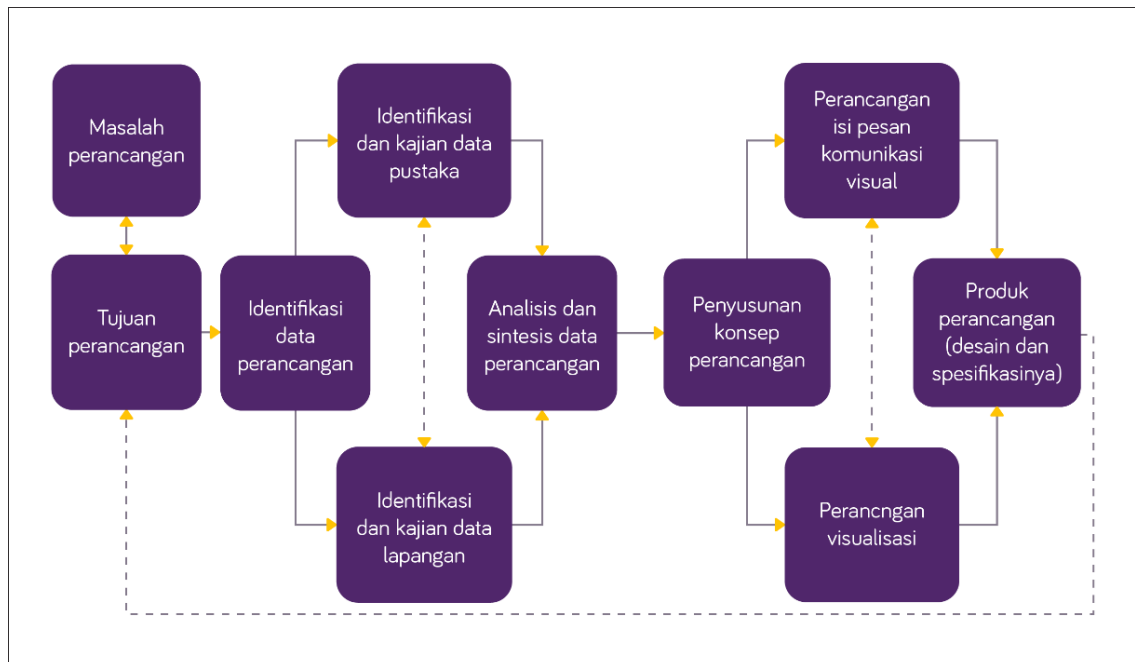


BAB III METODE PENCIPTAAN

A. Bagan Proses Kreatif

Sebelum merancang maskot yang akan dibuat, penulis terlebih dahulu membuat bagan proses kreatif, dimana pada proses ini akan mempermudah dalam merumuskan aspek apa saja yang akan dibuat. Bagan ini dimulai dari pra produksi yang dihasilkan dari pengalaman penulis dalam kekaryaannya dan observasi yang berkaitan dengan maskot sehingga akan tercipta proses kreatif dalam perancangannya.



Bagan 3.1. Model Perancangan Prosedural
(Sumber: Diolah dari Lawson, 2018)

B. Pra Produksi

1. Ide Berkarya

Diawali dari kesenangan penulis dalam mendesain sebuah karakter, baik itu desain karakter hasil ciptaan penulis maupun membuat desain karakter berdasarkan *fan art* baik dari karakter dalam gim maupun dalam film, menjadikan penulis merasa sangat tertarik apabila penulis mengangkat tema mendesain sebuah karakter kedalam skripsi penciptaan, salah satunya dengan membuat maskot. Ketika penulis

menjalani mata kuliah Desain Komunikasi Visual III, saat itu merasa sangat tertarik dengan pembuatan maskot. Melihat bagaimana perkembangan maskot bukan hanya di Indonesia, tetapi di luar Indonesia sekalipun terutama di Jepang, membuat penulis merasa Indonesia masih kurang peka terhadap penggunaan maskot dalam bidang apapun.

Di Indonesia, penggunaan maskot masih jarang ditemukan. Kalaupun ada, penggunaan maskot hanya sebatas pada produk-produk. Padahal apabila penggunaan maskot menyentuh berbagai sektor, contohnya sektor pariwisata, maskot dapat memberikan keuntungan tersendiri dari hasil penjualan cenderamata yang dihasilkan dari visualisasi maskot.

Ide ini terinspirasi dari Kumamon, maskot yang ada di Jepang yang merepresentasikan sebuah prefektur bernama prefektur Kumamoto. Dengan visualisasi yang unik, Kumamon mampu memberikan keuntungan finansial dari hasil penjualan *merchandise*.

Sebelum penulis membuat visualisasi untuk maskot Kawah Putih, terlebih dahulu penulis melakukan observasi melalui jaringan internet dari maskot-maskot yang telah sukses di berbagai bidang baik di Indonesia maupun di luar negeri. Setelah hal tersebut dilakukan, penulis melakukan observasi lanjutan yakni mendatangi Kawah Putih sebagai studi wilayah untuk menemukan aspek apa saja yang dapat dijadikan maskot untuk kawasan wisata tersebut. Setelah observasi selesai, penulis menemukan aspek menarik yang akan dijadikan maskot untuk Kawah Putih yakni hewan-hewan yang ada disekitar tempat tersebut seperti surili jawa (*Presbytis comate*), macan tutul jawa (*Panthera pardus melas*), dan rusa timor (*Cervus timorensis*). Bukan hanya hal itu saja, penulis pun menemukan aspek lain yang menarik dari karakteristik Kawah Putih yaitu karakteristik kawahnya yang dapat berubah warna mengikuti musim yang sedang berlangsung seperti musim kemarau ataupun musim hujan, dimana kawah akan berwarna toska ketika memasuki musim penghujan dan warna putih ketika musim kemarau sedang berlangsung.

Hal tersebut dirasa oleh penulis sebagai awal dalam pembuatan maskot untuk Kawah Putih. Maskot ini diharapkan dapat dijadikan bentuk visualisasi media

promosi untuk mengenalkan Kawah Putih lebih jauh lagi dan dapat menjadi sumber pendapatan finansial seperti dari cenderamata yang semoga bisa menyamai kesuksesan dari maskot Kumamon.

2. Studi

Sebelum memulai pembuatan visualisasi maskot, penulis mengamati terlebih dahulu melalui studi literatur dan observasi. Studi literatur berupa mencari seluk beluk hal yang berkaitan dengan maskot baik itu berupa definisi, sejarah, aspek-aspek yang ada pada maskot, dan lain-lain. Pada saat penulis melakukan studi literatur dari buku, penulis mengalami kesulitan dalam mencari sumber buku yang dapat memberikan penjelasan mengenai maskot, dan penulis hanya menemukan beberapa buku untuk mengetahui seluk-beluk mengenai maskot. Maka dari itu, selain dari buku penulis pun mencari informasi dari internet baik itu berupa artikel, berita, ataupun potongan-potongan penjelasan mengenai maskot dari video yang penulis dapatkan.

Observasi dilakukan untuk mencari aspek apa saja yang tepat untuk dijadikan maskot. Observasi tersebut berupa berkunjung ke Kawah Putih, mewawancarai petugas untuk mendapatkan informasi, mengunjungi tempat penangkaran primata demi mendapatkan informasi dari satwa di sekitar Kawah Putih yang sudah penulis ketahui dari hasil wawancara, hingga observasi maskot yang sudah ada melalui jaringan internet sebagai bahan perbandingan dan pembelajaran.

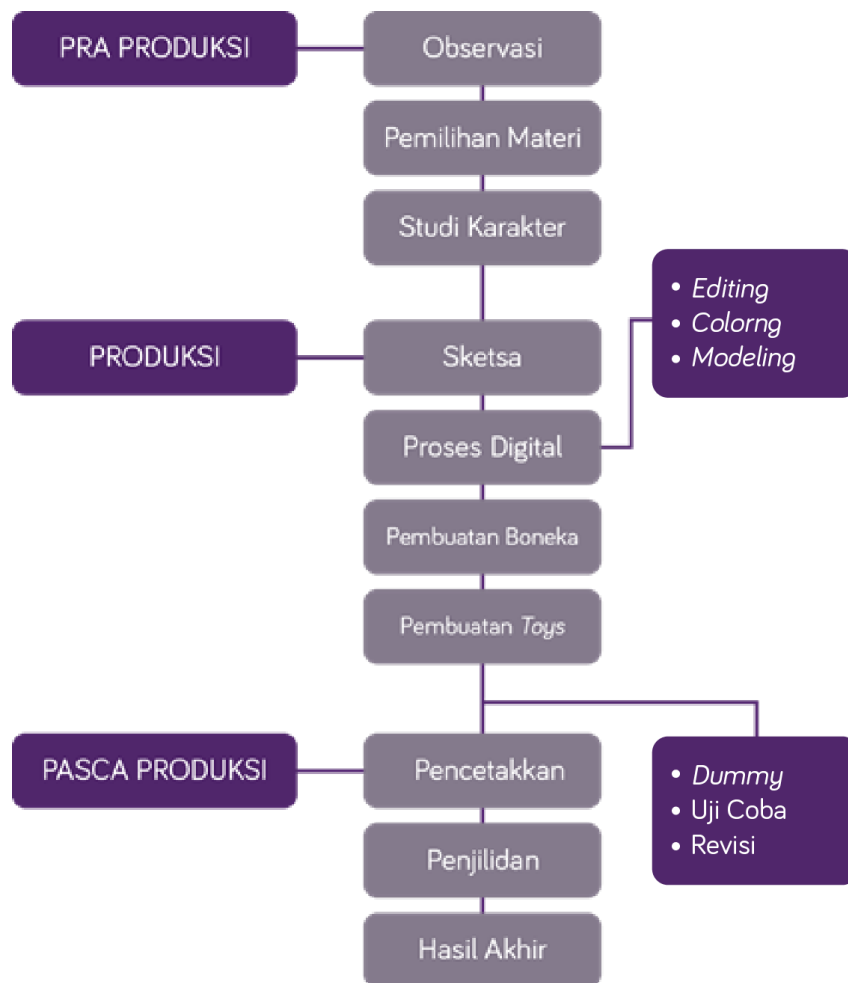
3. Pengolahan Ide

Setelah ide didapatkan melalui proses pada tahap sebelumnya, pada tahap ini penulis mematangkan konsep untuk mendapatkan bentuk visualisasi maskot yang akan dibuat. Ide yang didapatkan pada tahap ini merupakan hasil dari referensi yang sudah penulis kumpulkan seperti dari film, *games*, internet, karya serupa yang sudah sukses, dan karya-karya dari beberapa seniman dan desainer. Setelah proses tersebut didapatkan, penulis menuangkan ke dalam beberapa tahap seperti pembuatan konsep, sketsa, hingga hasil akhir maskot yang sudah penulis buat dalam bentuk digital (*vector*). Tahap selanjutnya akan dijelaskan pada poin proses berkarya.

C. Produksi

1. Bagan Proses Berkarya

Pada tahap ini, penulis membagi beberapa tahap dalam proses berkarya yaitu tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi.



Bagan 3.2. Bagan Proses Berkarya
(Sumber: Dokumentas Penulis, 2018)

2. Persiapan Alat dan Bahan

a. Buku Sketsa (*Sketchbook*)



Gambar 3.1. Buku Sketsa
(Sumber: Dokumentas Penulis, 2018)

Penulis menggunakan buku sketsa dengan kertas Ivory paper, 170 gsm, *acid free* dengan ukuran 12cm x 19cm. Buku sketsa ini penulis gunakan sebagai bahan untuk membuat sketsa maskot yang nantinya akan dikonversikan ke dalam bentuk digital. Kertas pada buku sketsa ini nyaman digunakan untuk membuat sketsa dasar baik itu dari pensil, *drawing pen*, atau *marker* karena sifat kertasnya yang agak kasar memudahkan dalam menarik garis atau coretan.

b. Pensil Mekanik Warna dan Penghapus



Gambar 3.2. Pensil Mekanik Warna dan Penghapus
(Sumber: Dokumentas Penulis, 2018)

Alat selanjutnya yang penulis gunakan yaitu pensil mekanik Pilot Color Eno berwarna merah. Pensil mekanik ini digunakan sebagai alat dalam pembuatan

sketsa. Pengapus Sakura digunakan apabila terjadi kesalahan atau perubahan dalam sketsa gambar.

c. Laptop



Gambar 3.3. Laptop Asus K43E
(Sumber: Dokumentas Penulis, 2018)

Perangkat pertama yang digunakan oleh penulis adalah Laptop Asus seri K43E dengan CPU Prosesor Intel Core i3-2330M, dengan kartu grafis Intel(R) HD Graphics 3000, memiliki kecepatan Prosesor 2.20Ghz, RAM 8GB (*gigabyte*), Direct Version DirectX 12, dan windows 10 Professional 64-bit, merupakan spesifikasi yang cukup untuk menunjang penulis dalam pembuatan karya. Perangkat laptop ini penulis gunakan sebagai media dalam pembuatan karya yang menunjang dengan beberapa perangkat tambahan yang akan penulis jabarkan pada poin selanjutnya.

d. Wacom



Gambar 3.4. Wacom Bamboo CTL 470
(Sumber: Dokumentas Penulis, 2018)

Selanjutnya adalah perangkat yang penulis gunakan untuk membuat sketsa, pewarnaan, hingga merubah sketsa menjadi bentuk vektor pada laptop yaitu Wacom dengan seri Wacom Bamboo CTL 470 dengan spesifikasi tipe produk Pen Tablet, ukuran area aktif 216 x 135 mm, berat 420g.

e. Alat Pemindai (*Scanner*)



Gambar 3.5. *Scanner* Canon LIDE 120
(Sumber: Dokumentas Penulis, 2018)

Scanner merek Canon seri LIDE 120 dengan dimensi panjang 250mm x lebar 370mm x tinggi 40mm, digunakan sebagai alat untuk memindai gambar atau sketsa yang sudah penulis buat pada buku sketsa.

f. *Printer*



Gambar 3.6. *Printer Inkjet* Epson L210
(Sumber: Dokumentas Penulis, 2018)

Penulis menggunakan *printer Inkjet* Epson seri L210 dengan ukuran panjang 482mm x lebar 222mm x tinggi 130mm, tinta bersistem tangki memiliki resolusi 720 dpi, digunakan untuk keperluan pencetakan dokumen dan gambari baik hitam putih maupun berwarna.

g. Adobe Photoshop



Gambar 3.7. Logo Adobe Photoshop CC 2017
(Sumber: flippnkicks.com)

Perangkat lunak yang penulis gunakan untuk tahap pembuatan sketsa adalah Adobe Photoshop CC 2017. Penulis memilih perangkat lunak ini karena mudah dalam pembuatan sketsa dengan menggunakan Wacom.

h. Adobe Illustrator



Gambar 3.8. Logo Adobe Photoshop CC 2017
(Sumber: flippnkicks.com)

Perangkat lunak selanjutnya adalah Adobe Illustrator CC 2017 yang penulis gunakan untuk mengkonversi dari bentuk sketsa menjadi bentuk digital (vektor). Selain itu, penulis menggunakan aplikasi ini untuk pewarnaan dan *finishing*.

i. Blender



Gambar 3.9. Blender 2.79
(Sumber: <https://download.blender.org/institute/logos/blenderlogosocket.png>)

Dalam pembuatan *modeling* 3D, penulis menggunakan perangkat lunak Blender 2.79b. *Software* ini digunakan sebagai media dalam pembuatan modeling 3D yang hasil akhirnya akan digunakan dalam pencetakan 3D

j. *Silicon Rubber* (RTV-48) dan Katalis

Dalam pembuatan cetakan 3D, penulis menggunakan bahan berupa *silicon rubber* (RTV-48) bersamaan dengan katalis untuk menghasilkan cetakan yang dapat mengikuti bentuk dari hasil *print* 3D.



Gambar 3.10. *Silicon Rubber* dan Katalis
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

k. Resin dan Katalis



Gambar 3.11. Resin dan Katalis
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Resin digunakan untuk bahan isian cetakan guna memperbanyak model. Penggunaan resin ini dicampur dengan katalis agar bahan bereaksi sehingga resin menjadi keras dan dapat mengikuti bentuk model.

l. Cat Akrilik



Gambar 3.12. Cat Akrilik Reeves, Sakura, dan V-TEC
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Cat akrilik digunakan untuk mewarnai model yang sudah memiliki duplikat dari bahan resin. Selain itu warna putih digunakan sebagai lapisan dasar dalam pewarnaan. Penulis memakai beragam merk cat akriliki mulai dari Sakura, V-TEC, dan Reeves. Hal ini dimaksudkan agar model dapat mendapatkan warna yang sesuai dengan visual maskot

3. Tahap Berkarya

a. Pemilihan Materi

Pada proses pemilihan materi, penulis memilih materi yang cocok untuk dijadikan maskot dengan observasi ke lapangan untuk menemukan hal apa saja yang cocok dijadikan sebuah maskot. Setelah penulis mencari tahu, penulis memilih materi hewan sebagai bahan untuk dijadikan maskot. Materi tersebut dipilih karena selain mudah dikenali, dengan materi hewan dijadikan sebagai maskot dapat memberikan kesan hidup dan dapat dengan mudah menciptakan interaksi dengan audiens.

b. Studi Karakter

Sebelum penulis membuat maskot akhir, penulis memilih beberapa karakter hewan yang akan dijadikan sebagai satu karakter yang utuh yaitu surili (*Presbytis comata*), rusa timor (*Cervus timorensis*), macan tutul jawa (*Panthera pardus melas*), hal tersebut penulis lakukan agar dapat mengetahui dan memahami karakteristik dari ketiga hewan tersebut. Setelah itu, menggabungkan ketiga hewan tersebut menjadi satu agar tercipta sebuah maskot yang dapat mewakili hewan-hewan yang berada di sekitaran Kawah Putih. Hal tersebut dilakukan karena penulis terinspirasi dari maskot Olimpiade Rio 2016 yang menggabungkan beberapa karakter hewan menjadi satu sehingga menciptakan visualisasi yang unik dan menarik. Selain referensi dari maskot Olimpiade Rio 2016, penulis pun mendapat referensi tambahan dari kadidat untuk maskot Olimpiade dan Paralimpiade Tokyo 2020 yang merupakan gabungan dari hewan dan unsur alam. Setelah hal tersebut, kemudian penulis mengumpulkan beberapa hasil referensi dari maskot yang menggunakan surili atau hewan sejenisnya, rusa, dan macan tutul atau sejenis famili felidae. Dengan demikian, menggabungkan ketiga unsur hewan yang sudah penulis

sebutkan dapat menjadi maskot yang mempunyai ciri khas bagi kawasan wisata Kawah Putih.

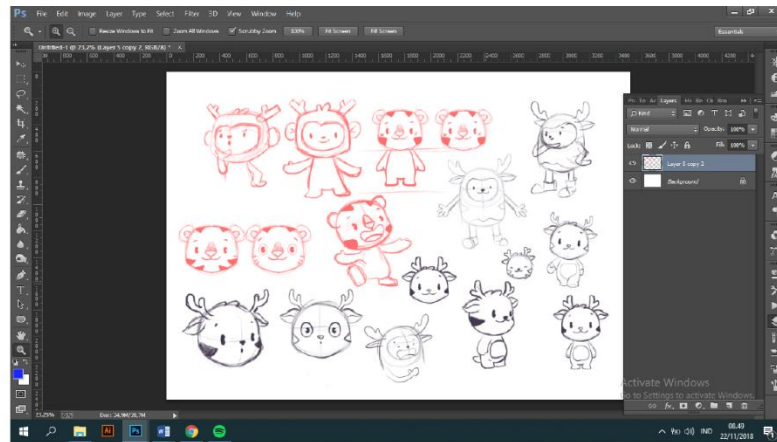
c. Proses Pengumpulan Referensi



Gambar 3.13. Referensi Gambar
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2018)

Sebelum penulis memulai membuat sketsa, penulis terlebih dahulu mencari referensi guna membantu untuk menentukan visualisasi yang tepat untuk maskot Kawah Putih. Gambar-gambar referensi didapatkan dari internet kemudian diolah menjadi *moodboard* di perangkat lunak Adobe Photoshop CC.

d. Proses Pengerjaan Sketsa Awal



(a)



(b)

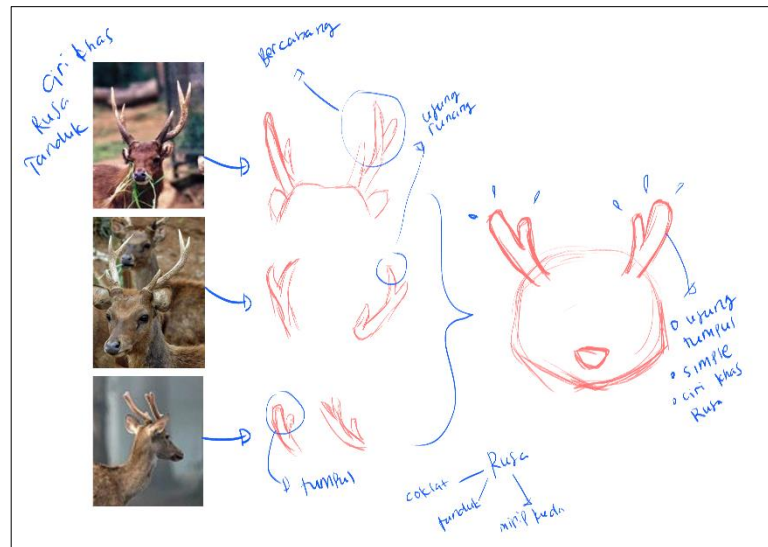


(c)

Gambar 3.14. (a) Sketsa Awal pada Media Digital, (b) dan (c) Sketsa Awal pada Media Kertas (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2018)

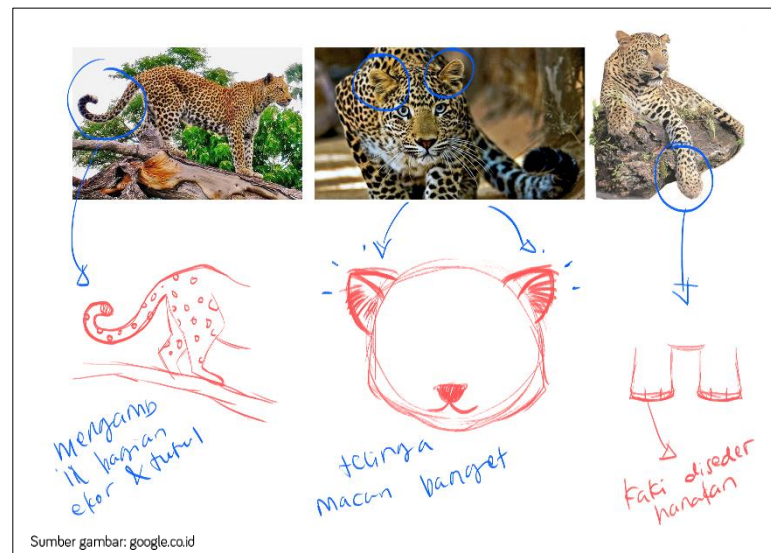
Pada proses pengerjaan sketsa awal yaitu mencari konsep yang tepat untuk visualisasi maskot, penulis menggunakan dua media yaitu media tradisional berupa menggambar sketsa di atas buku sketsa (*sketchbook*) menggunakan pensil mekanik warna Pilot Color Eno, dan media digital berupa sketsa di perangkat lunak Adobe Photoshop CC menggunakan Wacom Bamboo.

e. Tahapan Pembuatan Sketsa Maskot



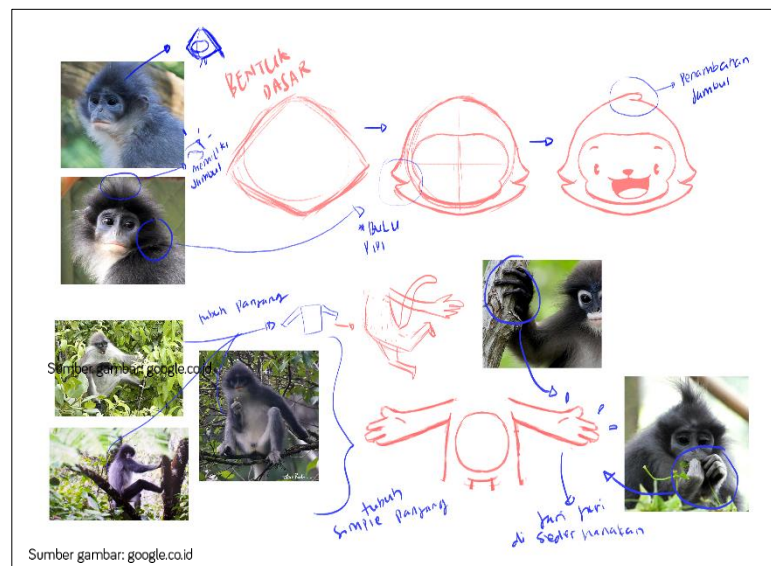
Gambar 3.15. Konsep dari Rusa Timor
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2018)

Penulis mengambil bagian tanduk rusa timor sebagai unsur yang akan dimasukkan dalam pembuatan maskot. Sketsa yang dibuat pun hanya berupa coretan-coretan tanduk rusa dan bagaimana tanduk rusa dapat terlihat dari berbagai sudut. Setelah itu tanduk dibuat sederhana dengan ujung tanduk yang dibuat tumpul.



Gambar 3.16. Konsep dari Macan Tutul Jawa
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2018)

Pada unsur macan tutul jawa, penulis mengambil bagian tutul, telinga, dan kaki. Untuk penggambarannya penulis membuat sketsa terlebih dahulu namun sketsa pada tahap ini hanya sebatas gambaran dalam pengambilan unsur-unsur tertentu saja.



Gambar 3.17. Konsep dari Surili Jawa
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2018)

Setelah penulis melalui proses sketsa awal, selanjutnya proses pembuatan sketsa maskot berupa pembuatan visualisasi hasil dari referensi dan sketsa awal. Proses ini dilakukan menggunakan perangkat Wacom Bamboo melalui perangkat lunak Adobe Photoshop CC.

f. Proses Sketsa Maskot Lanjutan

Setelah penulis membuat sketsa maskot, selanjutnya visualisasi dari maskot tersebut dibuatkan versi dari berbagai sudut seperti tampak depan, samping, $\frac{3}{4}$, dan belakang. Tak lupa penulis pun menyertakan beberapa contoh ekspresi dan *action pose* dari maskot tersebut. Proses ini dilakukan melalui perangkat lunak Adobe Photoshop CC menggunakan Wacom Bamboo.



Gambar 3.18. Tahapan Pembuatan Sketsa Maskot Lanjutan
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2018)

g. Proses Konversi Sketsa Menjadi Vektor



Gambar 3.19. Proses Konversi Sketsa Menjadi Vektor
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2018)

Proses selanjutnya, penulis mengambil sketsa hasil dari proses sebelumnya untuk dikonversikan ke dalam bentuk vektor. Pada tahap ini penulis menggunakan perangkat lunak Adobe Illustrator CC dengan bantuan Wacom Bamboo.

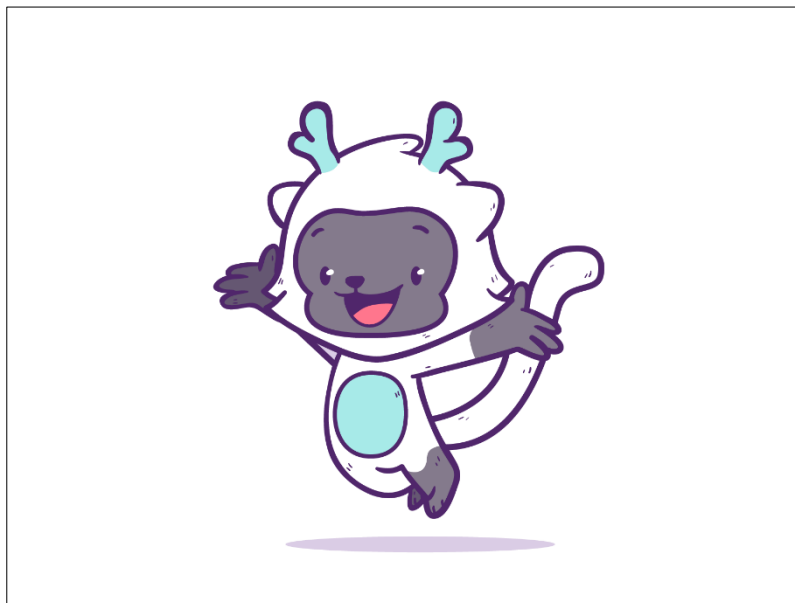
h. Proses Pemberian *Outline* (*Outlining*)

Proses ini dilakukan dengan perangkat lunak Adobe Illustrator CC. Sama seperti poin sebelumnya, proses ini dilakukan menggunakan perangkat Wacom Bamboo.



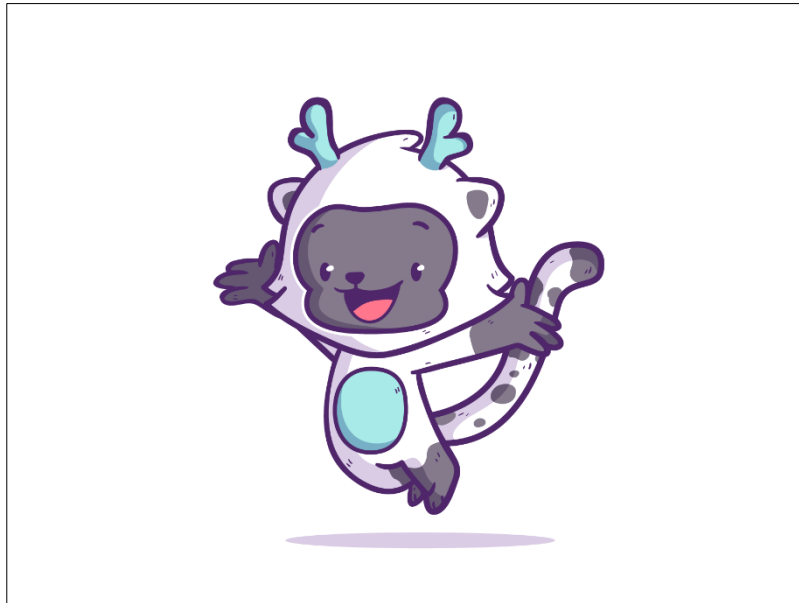
Gambar 3.20. Proses Pemberian *Outline* (*Outlining*)
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2018)

i. Proses Pemberian Warna (*Coloring*)

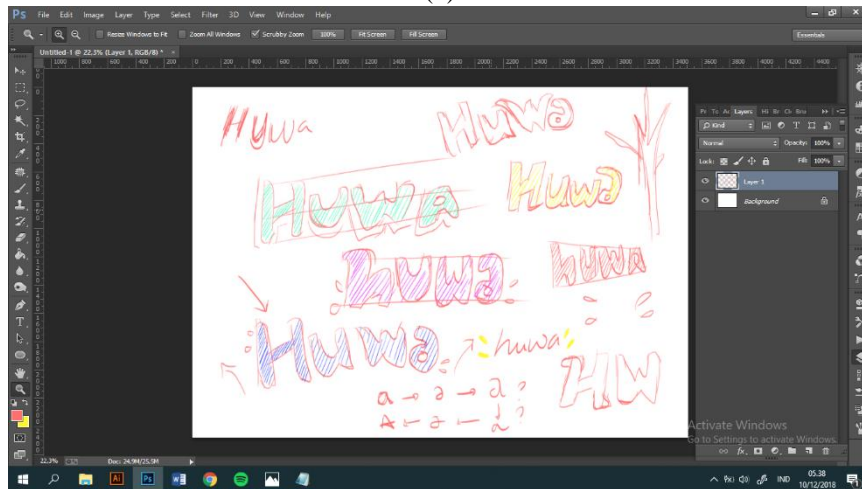


Gambar 3.21. Tahapan Pewarnaan (*Coloring*)
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2018)

Proses pewarnaan dilakukan setelah objek gambar memiliki *outline*. Perangkat lunak yang digunakan masih sama yaitu Adobe Illustrator CC dengan bantuan dari Wacom Bamboo sebagai media pengerjaan.

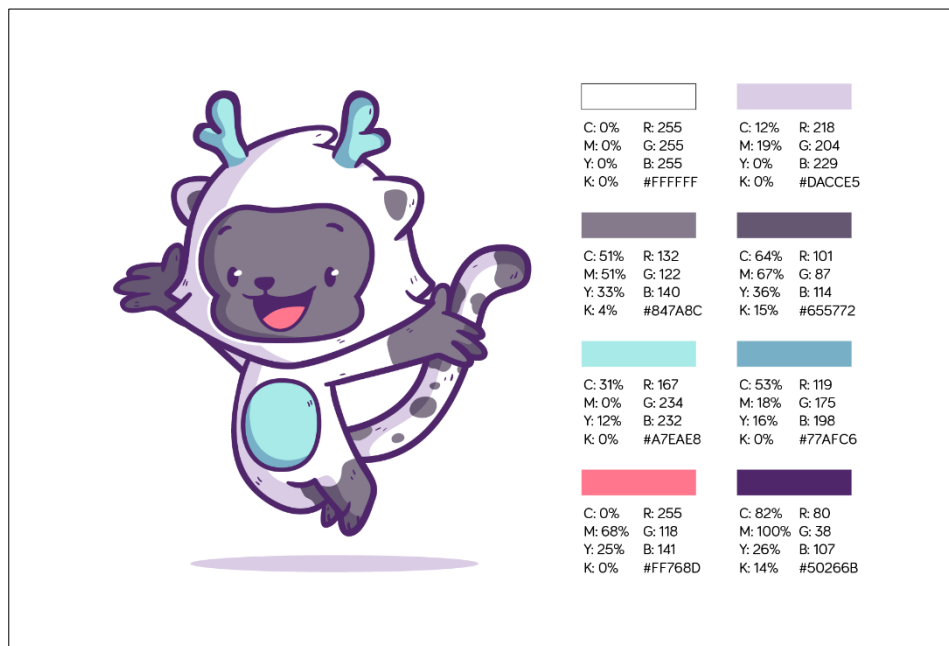


j. Proses Pemberian Efek Bayangan (*Shading*)

(a)
(b)

Gambar 3.22. (a) Tahap Pewarnaan Bayangan (*Shading*)
(b) Warna yang Dipakai
(Sumber: Dokumentasi Penulis 2018)

Selanjutnya proses pemberian efek *shading* setelah objek memiliki warna



dasar. Perangkat lunak yang digunakan yaitu Adobe Illustrator CC menggunakan banutan dari Wacom Bamboo sebagai alat pengerjaan.

k. Proses Pembuatan Font 'Huwa'

(a)

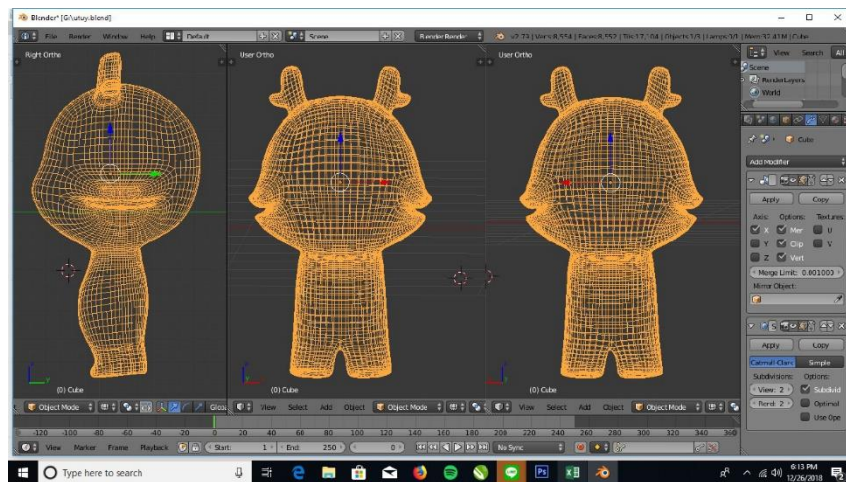


(b)

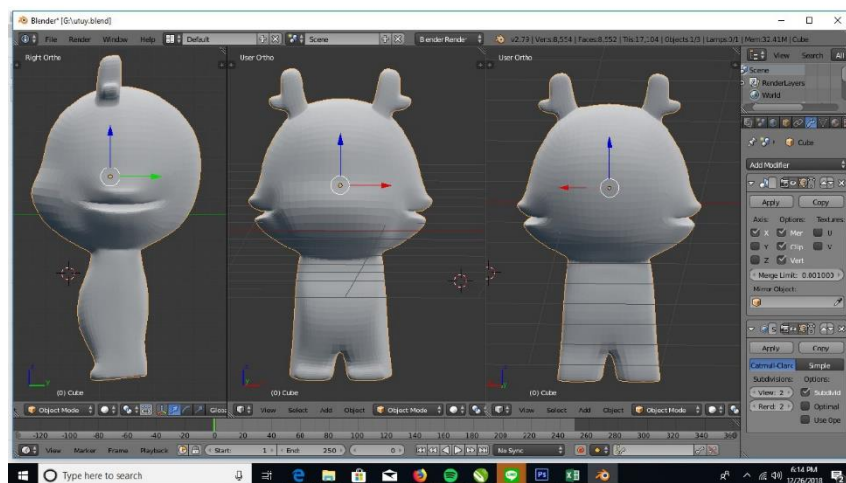
Gambar 3.23. (a) Proses Pembuatan Sketsa *Typeface* Huwa pada Adobe Photoshop CC 2017
 (b) Pembuatan *Typeface* Huwa pada Adobe Illustrator CC 2017

Sebelum melakukan proses pembuatan *typeface* pada Adobe Illustrator CC 2017, penulis membuat sketsa pada Adobe Photoshop CC 2017. Sketsa ini bertujuan untuk menentukan bentuk yang dapat menyesuaikan dengan maskot. Setelah selesai, selanjutnya proses pembuatan *typeface* menggunakan *brush* yang ada di dalam Adobe Illustrator dengan bantuan Wacom Bamboo. *Typeface* ini merupakan *typeface* kustomisasi yaitu yang dibuat oleh penulis.

1. Pembuatan *Modeling 3D*



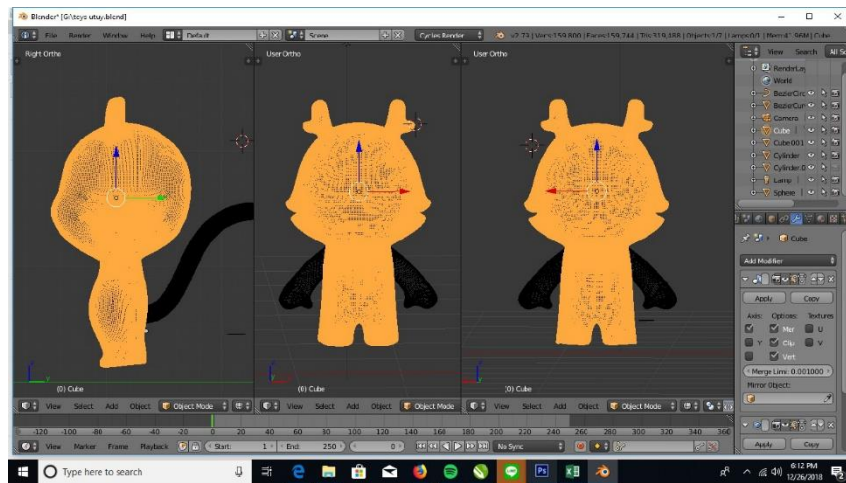
(a)



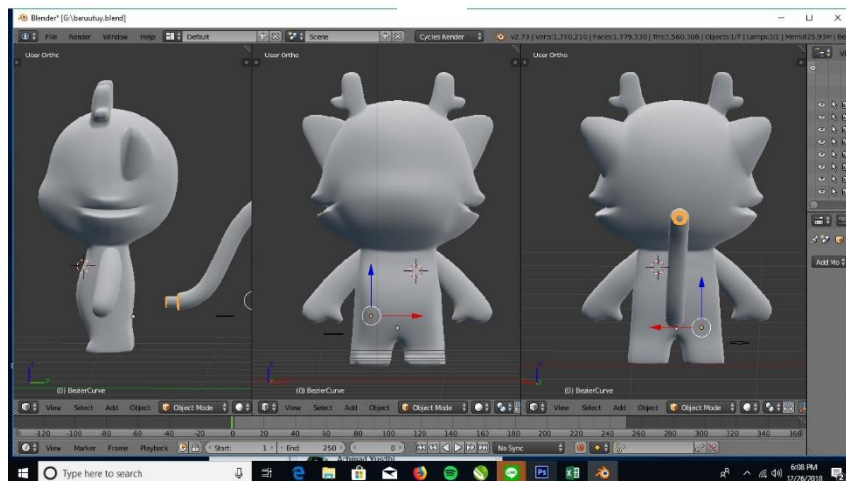
(b)

Gambar 3.24. (a) dan (b) Proses Pembuatan Modeling 3D Bagian 1
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2018)

Pada tahap bagian pertama ini, pembuatan *modeling* menggunakan perangkat lunak Blender 2.79. Objek 3D dibuat mulai dari tampak depan, samping, dan belakang agar model dapat terbentuk dengan baik secara tepat dan akurat



(a)



(b)

Gambar 3.25. (a) dan (b) Proses Pembuatan Modeling 3D Bagian 2
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2018)

Tahap selanjutnya, model mendapatkan beberapa bagian detail seperti lengan dan ekor. Pembuatan ekor dipisah untuk memudahkan dalam pembuatan 3D *print* sehingga dapat dibongkar pasang



Gambar 3.26. (a) Hasil Awal *Print* 3D, (b) Hasil *Print* 3D Akhir
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2018)

Setelah model 3D sudah berhasil dibuat. Selanjutnya pencetakan menggunakan *printer* 3D. Pada proses ini, model awalnya memiliki *base* yang memiliki fungsi sebagai dudukan dalam proses cetak agar model tidak jatuh, selain itu juga untuk membuat objek *print* 3D dapat mencetak seluruh objek secara detail. Selanjutnya, pemotongan *base* dan pengamplasan model agar memiliki tekstur yang halus untuk memudahkan dalam dalam pembuatan cetakan (*molding*).



Gambar 3.27. Pembuatan Cetakan (*Molding*)
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2018)

Tahap selanjutnya adalah pembuatan cetakan (*molding*) menggunakan bahan RTV-48 ditambah dengan katalis untuk membuat adonan menjadi padat. *Silicon rubber* yang digunakan adalah sebanyak 1kg dengan dituangkan pada wadah yang di dalamnya terdapat hasil *print* 3D, hal ini dimaksudkan agar cetakan dapat mengikuti bentuk objek.



Gambar 3.28. Pengisian Cetakan
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2018)

Selanjutnya setelah cetakan menjadi bagian padat, penulis menuangkan resin



sebanyak 250gr ditambah dengan katalis sebanyak 5 tetes ke dalam ceetakan.

Gambar 3.29.
(Sumber:
Penulis, 2018)

Setelah
isian cetakan
selama 12 jam,
isian cetakan



Objek Duplikat
Dokumentasi

menunggu
berupa resin
selanjutnya
yang sudah

berbentuk padat di ambil dari cetakan secara perlahan agar tidak membuat cetakan menjadi cacat atau rusak.

Gambar 3.30. Hasil Percobaan
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2018)

Dalam tahap pembuatan, penulis mengalami *trial and error*. Hal ini dikarenakan ada beberapa faktor yang mebuat hasil cetakan tidak rata, belah, ataupun ada beberapa bagian yang tidak terisi diantaranya perbandingan rasio campuran resin dan katalis yang tidak tepat sehingga membuat hasilnya menjadi

belah, durasi waktu untuk mendinginkan adonan yang terlalu singkat sehingga menjadikan objek memiliki permukaan yang tidak rata.

Gambar 3.31. Hasil Percobaan
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2018)

Setelah melalui beberapa kali percobaan, akhirnya penulis mendapatkan bentuk objek yang sesuai. Namun pada beberapa bagian masih terdapat adanya cacat atau goresan permukaan, namun masih bisa dengan melakukan menggunakan Selanjutnya objek dengan cat akrilik mendapatkan hasil menyerupai bentuk penulis buat

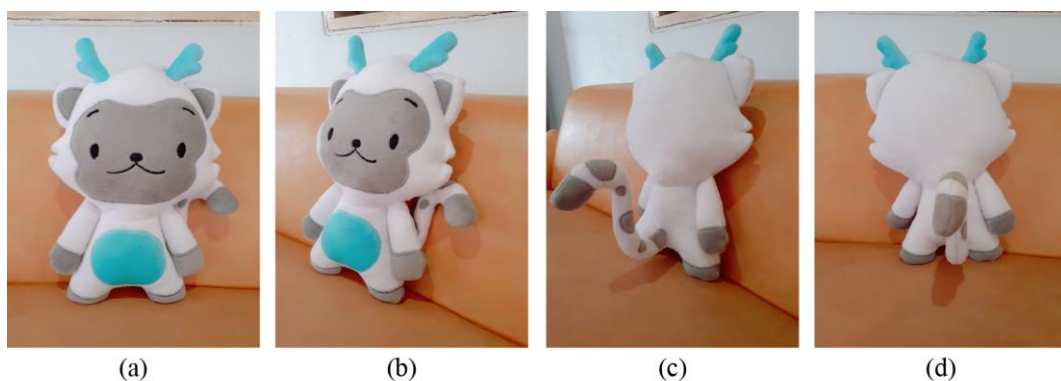
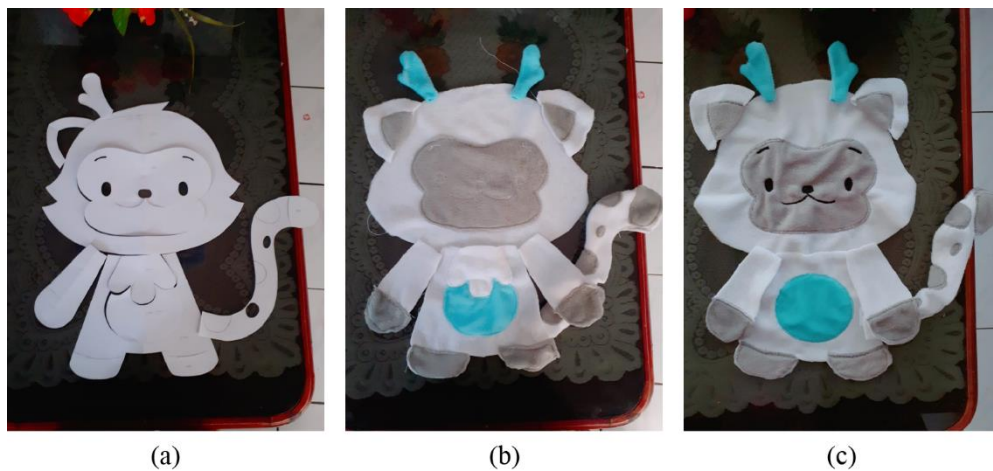


pada hal tersebut ditanggulangi pengampelasan dempul. diwarnai untuk objek yang visual yang Boneka

Pada proses pembuatan boneka, gambar yang dipakai adalah hasil olahan dari sketsa menjadi vektor. Untuk bahan yang digunakan pada pembuatan boneka adalah kanis berjenis velboa dengan isian dakron. Kedua bahan tersebut merupakan bahan yang umum digunakan dalam pembuatan boneka, adapun bahan velboa dipilih karena memiliki tekstur kain yang lembut dan halus.

Gambar 3.32. (a) Pola Boneka pada Kertas, (b) dan (c) Pola Boneka pada Kain
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Gambar 3.33. (a), (b), (c), (d) Boneka Huwa
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



n. *Mock Up* Maskot

Penggunaan *mock up* bertujuan untuk memberikan gambaran visual maskot apabila diaplikasikan pada beberapa media. Media yang dipilih di sini adalah

baju, *totebag*, dan pin. Hal ini agar mempermudah penulis dalam pembuatan *merchandise* tersebut sebelum dilakukan pada tahap produksi



(a)



(b)



(c)

Gambar 3.34. (a) Mockup Baju, (b) *Mockup* 'Huwa' pada *Totebag*, (c) *Mockup* 'Huwa' pada Pin
 (Sumber: (a) <https://graphicburger.com/t-shirt-mockup-psd-2/>, (b) <https://graphicburger.com/pin-button-badge-mock-up/>, (c) <https://graphicburger.com/canvas-tote-bag-mockup/>)

4. Uji Segmentasi

Dalam tahap ini, penulis terlebih dahulu melakukan uji segmentasi produk baik itu secara visual, produk, maupun keduanya untuk mengetahui apakah maskot yang penulis buat sudah memiliki indeks yang ingin penulis capai, misalnya apakah maskot Huwa sudah memiliki kesan visual yang penulis harapkan yaitu lucu, imut, bersahabat, dan ramah, keunikan visualisasinya, apakah pada hasil produknya sudah tepat, apakah responden mampu mengenali unsur yang ada pada maskot dan hewan apa saja yang ada pada maskot Huwa, lalu bagaimana kesan responden terhadap bentuk maskot apakah dapat mewakili Kawah Putih, dan lainnya.

Dalam pembuatan uji segmentasi ini, penulis melakukannya dengan cara wawancara dan memberikan beberapa pertanyaan berupa kuisisioner, tidak lupa juga ditambahi dengan pemberian dari responden di akhir wawancara agar penulis mendapatkan masukan untuk mengembangkan maskot baik berupa visual ataupun produk untuk menjadi lebih baik lagi. Penulis menentukan responden yang akan dimintai wawancara sebanyak sepuluh orang dengan bermacam-macam umur, pekerjaan, pendidikan, dan lain-lain. Umur termuda yang penulis wawancarai adalah pelajar SD dengan umur 7 tahun, berjenis kelamin laki laki, dan yang paling tua adalah seorang pedagang berjenis kelamin laki-laki dengan umur 65 tahun. Uji segmentasi dengan bermacam-macam variasi dan perbedaan pada tiap responden dimaksudkan agar dapat mengetahui pendapat dan masukan dari umur yang paling muda hingga paling tua dengan latar belakang pendidikan maupun pekerjaan yang beragam sehingga menghasilkan jawaban yang bervariasi.

Adapun beberapa pertanyaan yang diajukan pada responden berupa wawancara mengenai pendapat dan pertanyaan berupa kuisisioner sebagai berikut:

1. Menurut Anda, apa kesan yang ditampilkan dari visual maskot Huwa?

<input type="checkbox"/> Serius	<input type="checkbox"/> Lucu	<input type="checkbox"/> Bersahabat	<input type="checkbox"/> Pendiam
---------------------------------	-------------------------------	-------------------------------------	----------------------------------
2. Apakah ketiga unsur hewan yang ada pada maskot dapat dikenali dengan baik?

<input type="checkbox"/> Ya	<input type="checkbox"/> Tidak
-----------------------------	--------------------------------
3. Dapatkan Anda menunjukkan unsur dari surili jawa, rusa timor, dan macan tutul jawa pada maskot?

4. Menurut Anda, apakah dengan maskot Huwa dapat mewakili kawasan wisata Kawah Putih?

Ya Tidak

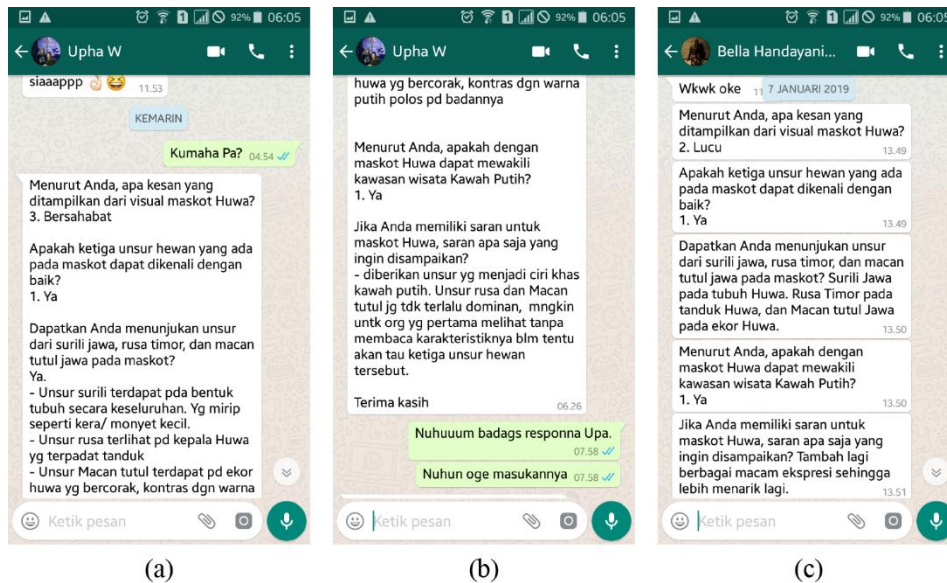
5. Dari produk *merchandise* Huwa seperti *figurine* dan boneka, kesan apa yang anda rasakan ketika melihat dan mencoba memegang kedua benda tersebut?

6. Jika Anda memiliki saran untuk maskot Huwa, saran apa saja yang ingin disampaikan?

Mekanisme dari uji segmentasi ini dilakukan dengan dua macam cara, yang pertama yaitu dengan cara berinteraksi dengan narasumber melalui aplikasi pesan berua Whatsapp (WA) dengan diberikan pertanyaan seperti di atas lalu narasumber menjawab pertanyaan tersebut melalui aplikasi WA juga. Lalu cara yang kedua adalah dengan mewawancarai narasumber secara langsung dengan pertanyaan seperti di atas.



Gambar 3.35. (a) dan (b) Uji Segmentasi Melalui Aplikasi WA
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.36. (a), (b), dan (c) Uji Segmentasi Melalui Aplikasi WA
(Sumber: Dokumentasi Penulis)