

BAB IV

PROSES DESAIN DAN VISUALISASI

4.1 Proses Desain

Desain yang dirancang untuk maskot *Fluffy Crochet* disesuaikan dengan target market dari *Fluffy Crochet* itu sendiri. Dari produk hingga target marketnya dapat disimpulkan desain yang digunakan memiliki kesan feminim, ceria, imut dan penuh kasih sayang. Hal ini juga diperkuat dengan pendapat orang-orang mengenai bentuk dari maskot *Fluffy Crochet* yang hasilnya mereka menyukai dan setuju jika desain yang digunakan sudah sesuai dan mewakili *Fluffy Crochet*.

4.1.1 Perancangan Sketsa Manual Maskot

Pada tahap ini penulis akan membahas mengenai proses perancangan maskot dari *Fluffy Crochet*. Maskot *Fluffy Crochet* memiliki nama Fufy. Konsep maskot yang digunakan adalah *Antropomorfisme*. Secara *terminologi* merupakan sebuah konsep yang mengabungkan manusia dengan kucing .(Mahmuddin et al., 2022).



Gambar 4. 1 Contoh Karakter *Antropomorfisme*
(Sumber: Penulis, 2024)



Gambar 4.2 Sketsa Awal Maskot
(Sumber : Penulis, 2024)

4.1.2 Proses Digitalisasi Sketsa Maskot

Dalam proses digitalisasi sketsa manual menggunakan aplikasi *Clip Studio Paint* dan juga menggunakan alat pendukung yaitu *pen display*.



Gambar 4.5 Proses Digitalisasi Sketsa Manual Maskot *Fluffy Crochet* (Sumber: Penulis, 2024)

4.2 Media Utama

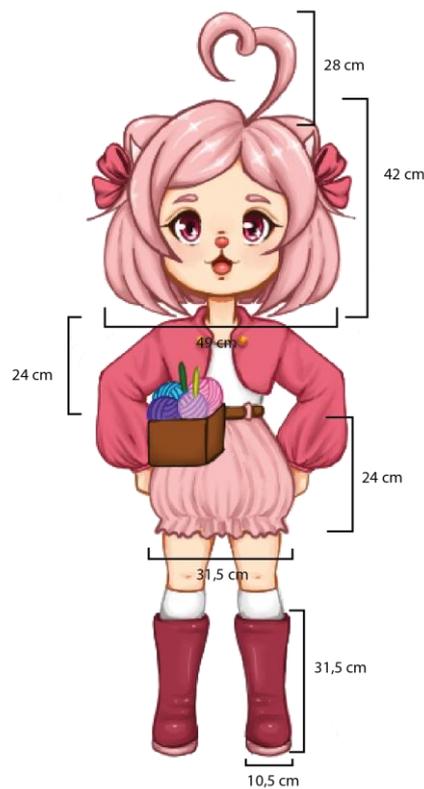
Dalam perancangan ini yang menjadi media utamanya adalah maskot itu sendiri. Maskot akan diberikan penjelasan seperti mengenai filosofi atau makna dari maskot tersebut, yang mana akan memudahkan pembaca untuk mengetahui segala informasi mengenai maskot. Fufy ialah nama yang diberikan untuk maskot *Fluffy Crochet*. Fufy memiliki tinggi 175 cm dengan pink sebagai warna yang mendominasi visualnya. Fufy digambarkan sebagai karakter yang ceria dan manis.

Perancangan maskot diawali dengan mencari referensi guna mengetahui visual maupun gaya ilustrasi yang akan digunakan, seperti pada rancangan maskot *Fluffy Crochet* ini yang menggabungkan antara visual manusia dan juga

visual dari kucing (*Antropomorfik*). Dalam hal ini, maskot digunakan sebagai *visual identity* dari sebuah bisnis.



Gambar 4.6 Filosofi Maskot
(Sumber: Penulis 2024)



Gambar 4.7 Ukuran Detail Maskot Fufy
(Sumber: Penulis 2024)

4.3 Media Pendukung

Media pendukung pada penciptaan maskot ini difungsikan sebagai alat yang berperan menjadi daya tarik sebuah objek agar target *audience* lebih tertarik pada produk yang akan ditawarkan dari sebuah bisnis. Media pendukung yang digunakan ialah sebagai berikut:

1) Gantungan Kunci

Gantungan kunci berukuran 5 cm dibuat dengan teknik *UV print* dan menggunakan bahan akrilik.



Gambar 4. 8 Gantungan Kunci Akrilik
(Sumber: Penulis 2024)

2) Mug

Mug memiliki ukuran tinggi 9,5 cm dan lebar 8 cm serta menggunakan bahan keramik, dengan pengerjaan yang menggunakan teknik *printing sublim*.



Gambar 4. 9 Mug
(Sumber: Penulis, 2024)

3) T-Shirt

Pada media pendukung *t-shirt* dibuat dengan bahan *cotton combed 30s*, pengerjaan dilakukan dengan teknik *sablon direct to film*. Desain pada t-

shirt yaitu karakter maskot *Fluffy Crochet*, hal tersebut bertujuan agar pemakai atau orang-orang yang melihatnya dapat mengingat kembali tentang *Fluffy Crochet*.



Gambar 4. 10 T-shirt
(Sumber: Penulis, 2024)

4) Postingan *Instagram*

Untuk postingan pada *feed Instagram* memiliki ukuran 1:1. Pada postingan berisi foto produk dengan pengaplikasi maskot *Fluffy Crochet*. Postingan didesain dengan menggunakan aplikasi *Clip Studio Paint*.



Gambar 4. 11 Postingan *Feed Intagram Fluffy Crochet*
(Sumber: Penulis, 2024)

5) Stiker

Stiker dicetak dalam ukuran kertas A5 dengan bahan *Vynil*. Penggunaan desain maskot untuk stiker mampu menjadi media promosi.



Gambar 4. 11 Sticker Maskot
(Sumber: Penulis 2024)

6) X- Banner

X-Banner digunakan sebagai media dalam mempromosikan produk-produk yang akan dijual. *X-Banner* dibuat dengan ukuran 60 cm x 160 cm dengan bahan *flexi china*. Perancangan desain *X-Banner* dibuat menggunakan *Clip Studio Paint* dan juga *Adobe Illustrator*.



Gambar 4. 13 X-Banner *Fluffy Crochet*
(Sumber: Penulis 2024)

7) Tote Bag

Tote bag dibuat dengan ukuran 30 cm x 45 cm dan menggunakan bahan kanvas. Desain pada *tote bag* dibuat menggunakan *Clip Studio Paint* sebagai *software* desainnya.



Gambar 4. 14 *Tote Bag Fluffy Crochet*
(Sumber: Penulis 2024)