

BAB V

PROSES DESAIN

5.1 Kriteria Desain

Pembuatan desain dimulai dengan penentuan kriteria desain yang dirumuskan dari data hasil kuesioner dan wawancara pada Subbab 4.1. Jenis *merchandise* yang akan dibuat adalah *keychain*. Bahan yang akan digunakan sebagai bahan utama pembuatan produk ini adalah akrilik. Adapun beberapa kriteria desain yang harus diikuti dalam pembuatan konsep desain. Kriteria ini dirumuskan dengan menganalisis hasil kuesioner dan wawancara, yang di dalamnya terdapat aspek-aspek dari *emotional design*. Berikut ini adalah kriteria tersebut:

1. Aspek *Visceral*
 - Memiliki desain yang lucu dan unik
 - Desain berdasarkan karakter spesifik dari Genshin Impact
 - Desain memiliki warna yang sesuai dengan karakter
 - Terdapat wajah karakter pada desain
2. Aspek *Behavioral*
 - Interaktif
3. Aspek *Reflective*
 - Desain memiliki makna
 - Terdapat objek yang berhubungan dengan karakter

Karakter yang akan digunakan untuk membuat desain dan melaksanakan penelitian ini dipilih berdasarkan hasil kuesioner pada Subbab 4.1, dengan menanyakan responden mengenai karakter favorit di Genshin Impact. Responden diminta untuk mengajukan tiga nama karakter favorit Genshin Impact. Satu karakter yang paling banyak dipilih akan digunakan sebagai dasar untuk membuat *keychain*. Karakter tersebut adalah Al Haitham. Pada Gambar 5.1 dapat dilihat tampilan asli Al Haitham. Ia mengenakan baju ketat tidak berlengan berwarna abu-abu gelap, dengan jubah sepanjang lutut yang memiliki warna kombinasi hijau dan hitam. Pada kedua tangannya terdapat sarung tangan yang mencapai bagian lengan

atas dengan warna hitam. Pada bagian bawah tubuhnya terdapat celana panjang ketat yang disandingkan dengan berbagai macam kain dan aksesoris pada pinggulnya. Sepatu yang ia kenakan mencapai lututnya, dengan ujung bawah sepatu membentuk runcing ke atas.



Gambar 5.1 Tampilan ofisial karakter Al Haitham

Sumber: <https://twitter.com/GenshinImpact/status/1601068389287575553>

Al Haitham merupakan seorang juru tulis dari Sumeru Akademiya. Ia gemar membaca buku. Kesukaan ia terhadap buku dapat dilihat pada Gambar 5.3 bagian kiri atas. Pada Gambar 5.3 dapat dilihat sosok Al Haitham di dalam *Game* Genshin Impact yang sedang melakukan hobinya sampai sosoknya saat bertarung. Di dalam game, ia memiliki elemen dendro dan menggunakan dua pedang sebagai alat untuk bertarung. Al haitham dapat mengeluarkan *Chisel-Light Mirror* saat memakai *skill-nya*, yaitu sebuah kaca yang memiliki bentuk belah ketupat panjang dengan garis seperti corak daun di tengahnya (wiki.hoyolab.com/pc/genshin/entry/3336).



Gambar 5.2 Tampilan Al Haitham dalam game
 Sumber: <https://youtu.be/6XbHqN8Cs60>

Pada Gambar 5.3 dapat dilihat palet warna karakter Al Haitham yang telah ditentukan berdasarkan pengamatan yang dilakukan terhadap karakter tersebut. Warna pada bagian paling kiri dan sebelahnyanya, yaitu hijau dengan kode warna HEX #49A89A dan #5CC0C4 merupakan warna yang ada pada aksesoris dan jubah yang dipakai oleh Al Haitham. Warna abu pada bagian tengah memiliki kode warna HEX #9b9d97 merupakan warna dasar rambut Al Haitham. Kedua warna sebelah kanan abu, dengan kode warna HEX #181C18 dan #E9D388 merupakan warna yang ada pada baju dan celana yang dikenakan oleh karakter ini.



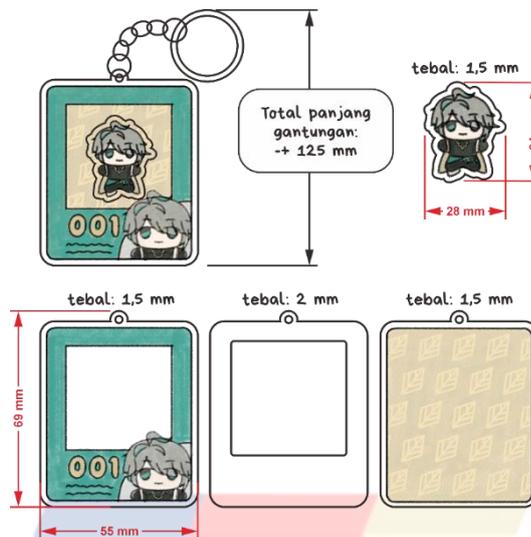
Gambar 5.3 Palet warna karakter Al Haitham
 Sumber: dokumentasi pribadi

5.2 Sketsa Desain

Pada Gambar 5.4a sampai Gambar 5.4h, terlihat sketsa desain untuk membuat *keychain* bertema Genshin Impact. Masing-masing sketsa dibuat mengikuti kriteria yang telah dijelaskan pada Subbab 5.3 dengan konsep desain yang berbeda-beda.

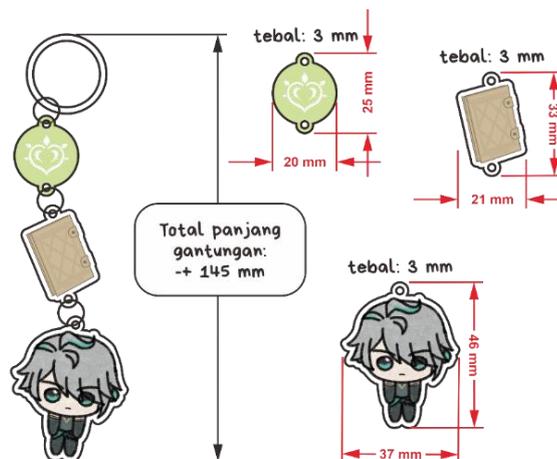
Gambar 5.4a adalah sketsa desain 1. Pada gambar, dapat dilihat bahwa *keychain* ini terdiri dari tiga lapisan, yaitu lapisan depan, tengah, dan belakang. Bentuk kotak pada *keychain* ini terinspirasi dari dus nendoroid. Pada bagian kanan atas dapat dilihat ilustrasi karakter Al Haitham, digambar dengan *art style* yang

terinspirasi dari boneka NUI. Karakter ini akan ditempel pada bagian tengah, sehingga memiliki kesan seperti boneka dalam dus yang sedang dipajang.



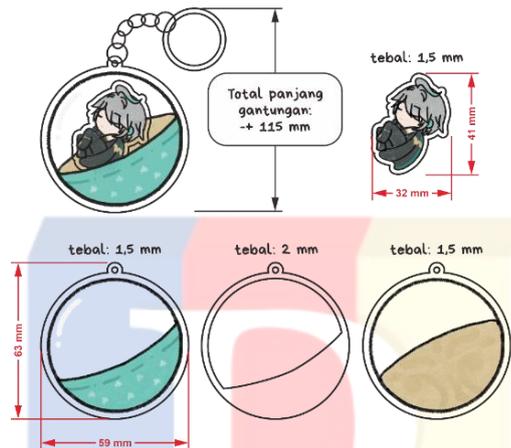
Gambar 5.4a Sketsa desain 1
Sumber: dokumentasi pribadi

Pada Gambar 5.4b dapat dilihat sketsa desain 2. Pada *keychain* ini terdapat berbagai elemen yang berhubungan dengan Al Haitham. *Keychain* ini terdiri dari tiga komponen yang disambung menggunakan rantai. Komponen pertama adalah komponen paling atas dengan bentuk bulat dan warna hijau. Warna hijau diambil dari warna elemen dendro, bagian tengahnya pun terdapat corak elemen tersebut, yaitu elemen milik Al Haitham. Dibawah elemen dendro, terdapat komponen buku. Buku ini adalah buku yang suka Al Haitham baca, terdapat pada *idle* dalam *Game Genshin Impact*. Komponen ketiga adalah karakter Al Haitham yang digambar menggunakan *chibi art style*, yang memiliki pose seperti sedang ‘digantung’.



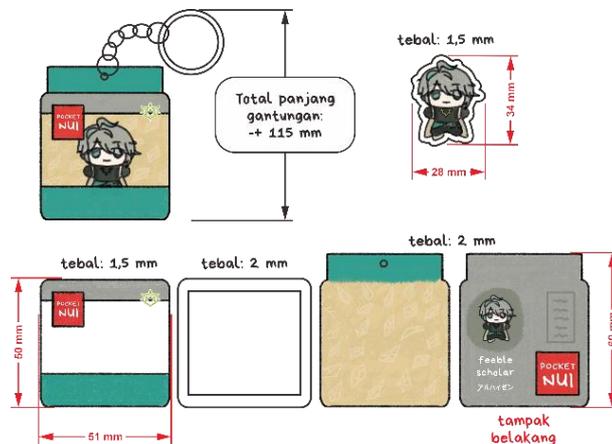
Gambar 5.4b Sketsa desain 2
Sumber: dokumentasi pribadi

Pada Gambar 5.4c dapat dilihat sketsa desain 3. Konsep desain 3 adalah mainan kapsul atau biasa disebut *gachapon*. *Keychain* ini memiliki tiga lapisan. Lapisan depan memiliki warna hijau dengan bintang-bintang yang dimaksudkan sebagai *glitter* yang menggambarkan *Chisel-Light Mirror*. Lapisan tengah terdapat karakter Al Haitham yang sedang tidur, seolah-olah menunggu kapsul untuk dibuka. Bagian belakang memiliki warna coklat emas dengan corak kota Sumeru, yaitu kota dimana Al Haitham tinggal dan dilahirkan. *Keychain* ini dapat dikocok.



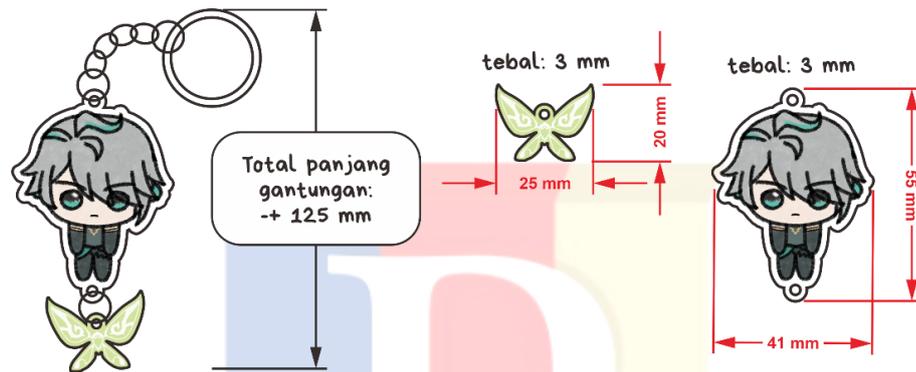
Gambar 5.4c Sketsa desain 3
Sumber: dokumentasi pribadi

Pada Gambar 5.4d dapat dilihat sketsa desain 4. Bentuk kotak dan desain pada *keychain* ini terinspirasi dari dus Funko Pop. Pada desain, terdapat logo berwarna merah, bertuliskan “POCKET NUI” yang merupakan parodi dari Funko Pop. Sama seperti sketsa sebelumnya, *keychain* ini juga memiliki tiga lapisan. Pada bagian belakang terdapat corak terinspirasi dari *Chisel-Light Mirror* milik Al Haitham. *Keychain* ini juga dapat dikocok seperti sketsa desain sebelumnya.



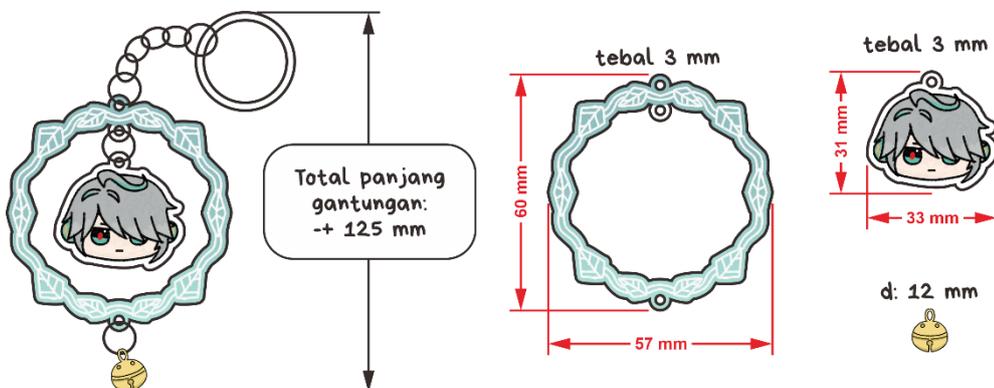
Gambar 5.4d Sketsa desain 4
Sumber: dokumentasi pribadi

Gambar 5.4e terdapat sketsa desain 5. Dapat dilihat pada sketsa, *keychain* ini memiliki dua komponen, yaitu karakter Al Haitham dan *dendro crystalfly* yang disambung menggunakan rantai. Dendro crystalfly adalah jenis serangga yang dapat ditangkap dalam *Game Genshin Impact*. Pose Al Haitham pada *keychain* ini adalah ‘digantung’, dengan tangan menjuntai ke bawah dan lirikan mata ke arah *crystalfly* yang ada di bawahnya. Hal ini memberikan kesan seperti Al Haitham sedang mencoba untuk menangkap *dendro crystalfly* yang berada di bawahnya tersebut.



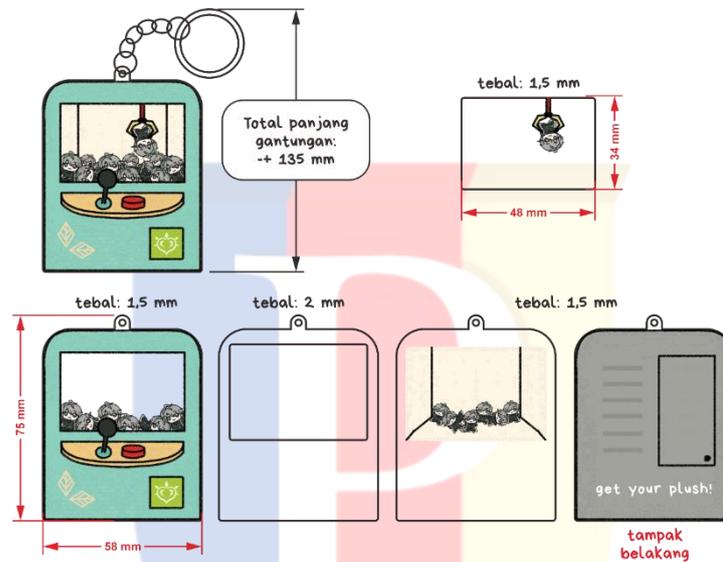
Gambar 5.4e Sketsa desain 5
Sumber: dokumentasi pribadi

Pada Gambar 5.4f dapat dilihat sketsa desain 6. *Keychain* ini memiliki tiga komponen. Komponen pertama berupa bulatan abstrak berwarna hijau yang memiliki corak pada bagian tepinya. Corak ini terinspirasi dari elemen dan *Chisel-Light Mirror* milik Al Haitham. Bagian tengah bulatan ini terdapat komponen kedua, yaitu wajah Al Haitham yang digambar menggunakan *chibi art style*. Pada bagian bawah *keychain* digantung bel berwarna emas sesuai dengan palet warna Al Haitham.



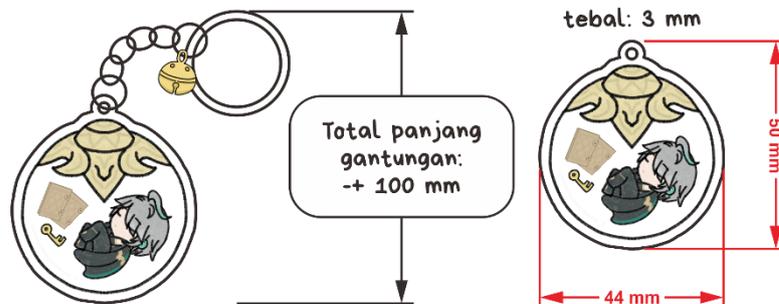
Gambar 5.4f Sketsa desain 6
Sumber: dokumentasi pribadi

Gambar 5.4g merupakan sketsa desain ke-7. Desain terinspirasi dari *claw machine* atau mesin cakar yang berada di tempat bermain. Keychain ini terdiri dari tiga lapisan. Lapisan depan memiliki tampilan seperti bagian depan claw machine, dengan tambahan komponen yang dapat diasosiasikan dengan Al Haitham, yaitu Chisel-Light Mirror dan elemen dendro. Bagian tengah diberi akrilik polos dengan bolongan kotak. Bolongan tersebut diisi dengan ukuran kotak yang lebih kecil dengan desain karakter Al Haitham yang sedang dicapit, sehingga dapat bergerak ke kiri dan kanan seakan-akan capitan bergerak.



Gambar 5.4g Sketsa desain 7
Sumber: dokumentasi pribadi

Pada Gambar 5.4h dapat dilihat sketsa desain terakhir, yaitu sketsa desain 8. Desain untuk sketsa ini terinspirasi dari *seelie container*. *Seelie container* adalah sebuah wadah istirahat untuk menampung sebuah makhluk, *seelie*, ketika tidak dipakai pada Game Genshin Impact. Pose tertidur digunakan dalam keychain ini seolah Al Haitham sedang beristirahat di dalam *seelie container* bersama benda-benda yang penting untuknya, yaitu buku dan kunci rumahnya.



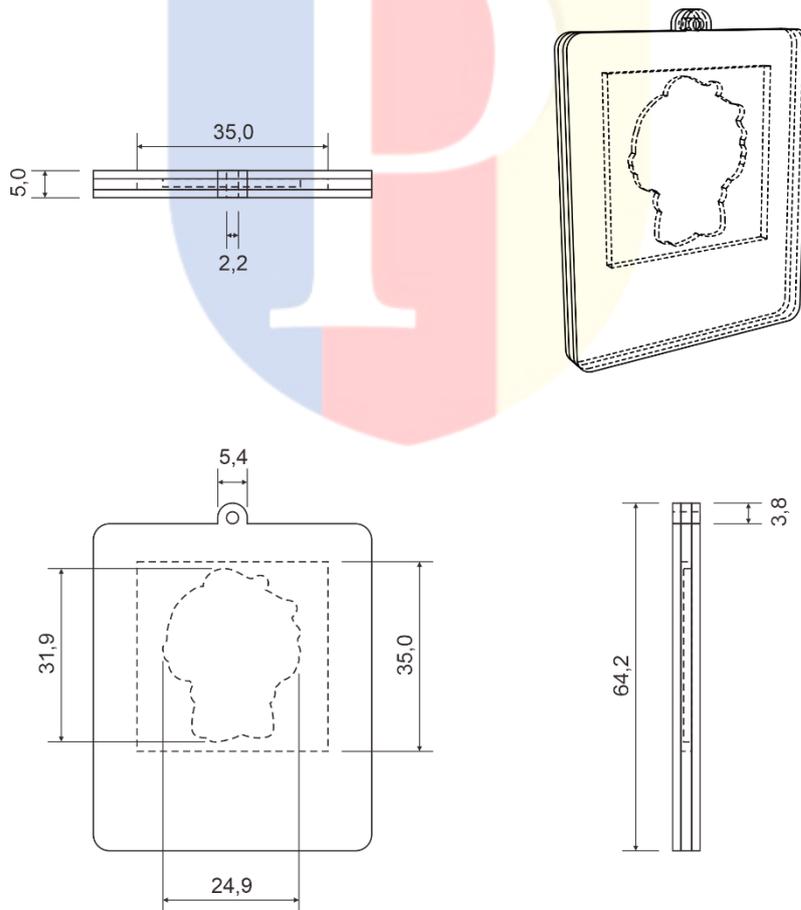
Gambar 5.4h Sketsa desain 8
Sumber: dokumentasi pribadi

5.3 Desain Final

Sketsa desain awal dikembangkan dan dirapihkan untuk menjadi sebuah ilustrasi yang cocok untuk dicetak. Pada Gambar 5.5a sampai Gambar 5.5h terlihat desain final dan gambar teknik dari sketsa desain 1 sampai 8 secara berurutan. Garis merah pada gambar yang berisi desain final adalah garis potong untuk *keychain*.



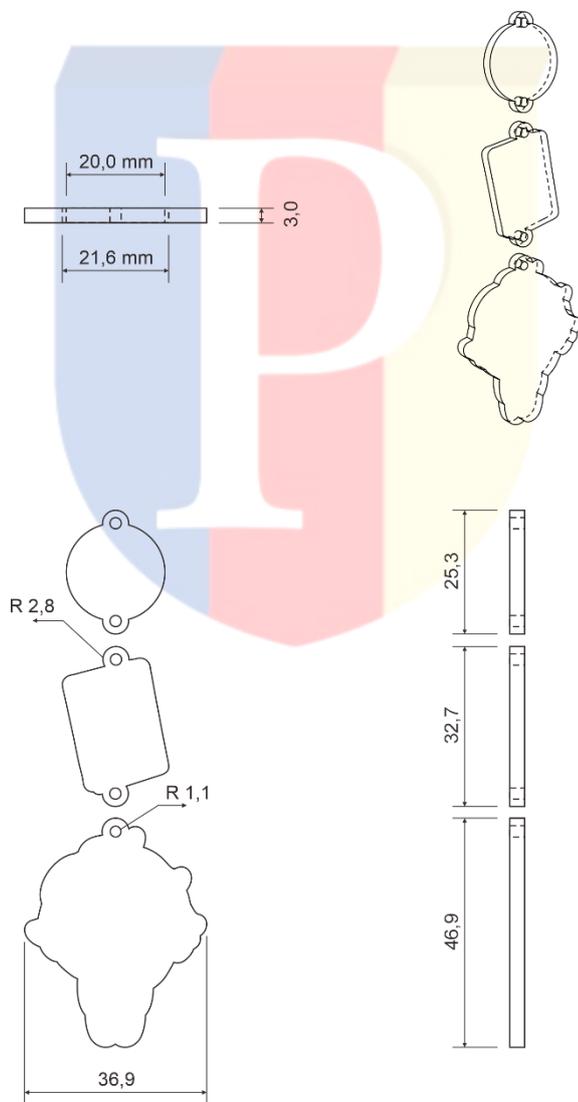
Gambar 5.5a Desain final 1
Sumber: dokumentasi pribadi



Gambar 5.5b Gambar teknik desain final 1
Sumber: dokumentasi pribadi



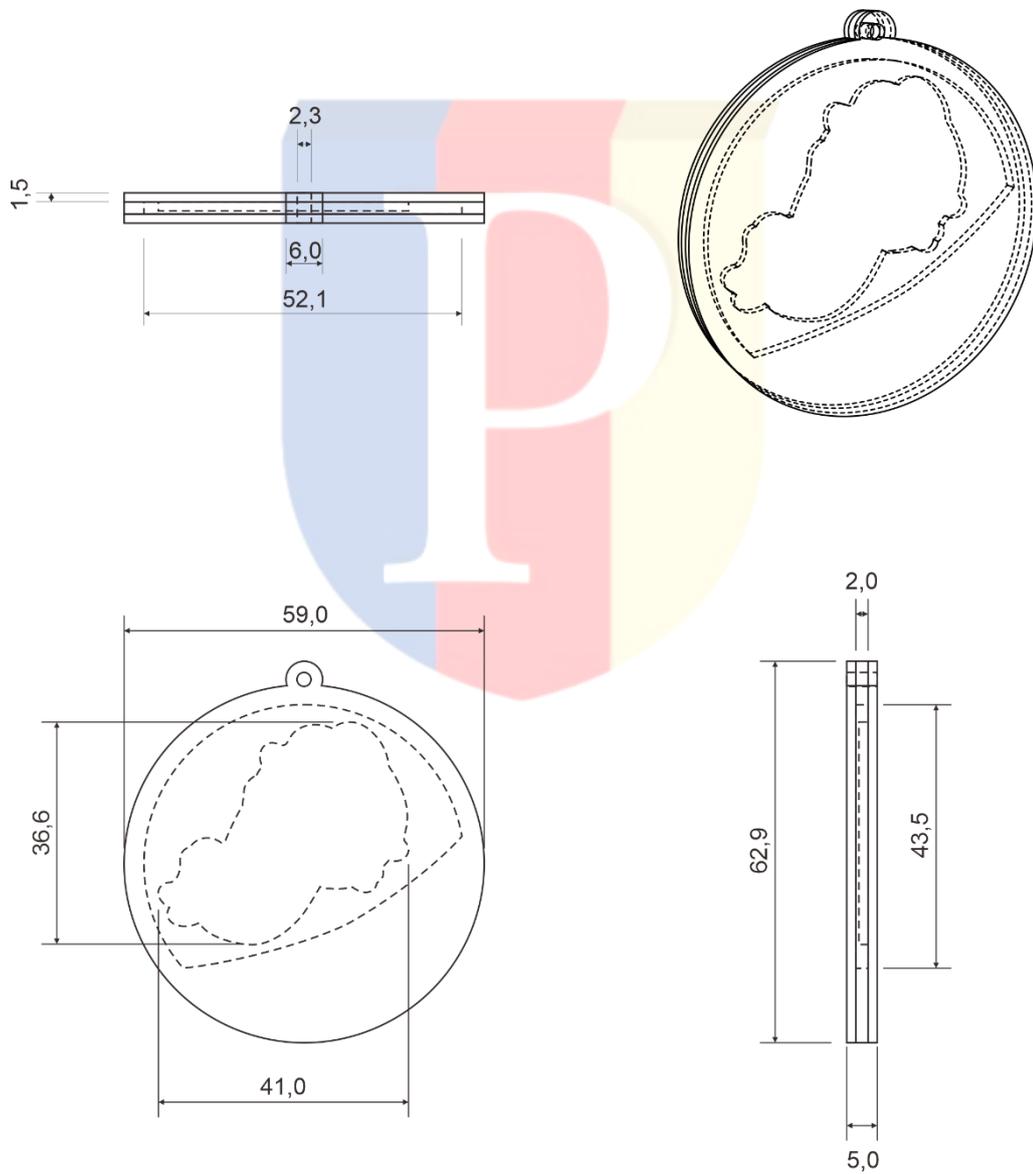
Gambar 5.5c Desain final 2
 Sumber: dokumentasi pribadi



Gambar 5.5d Gambar teknik desain final 2
 Sumber: dokumentasi pribadi



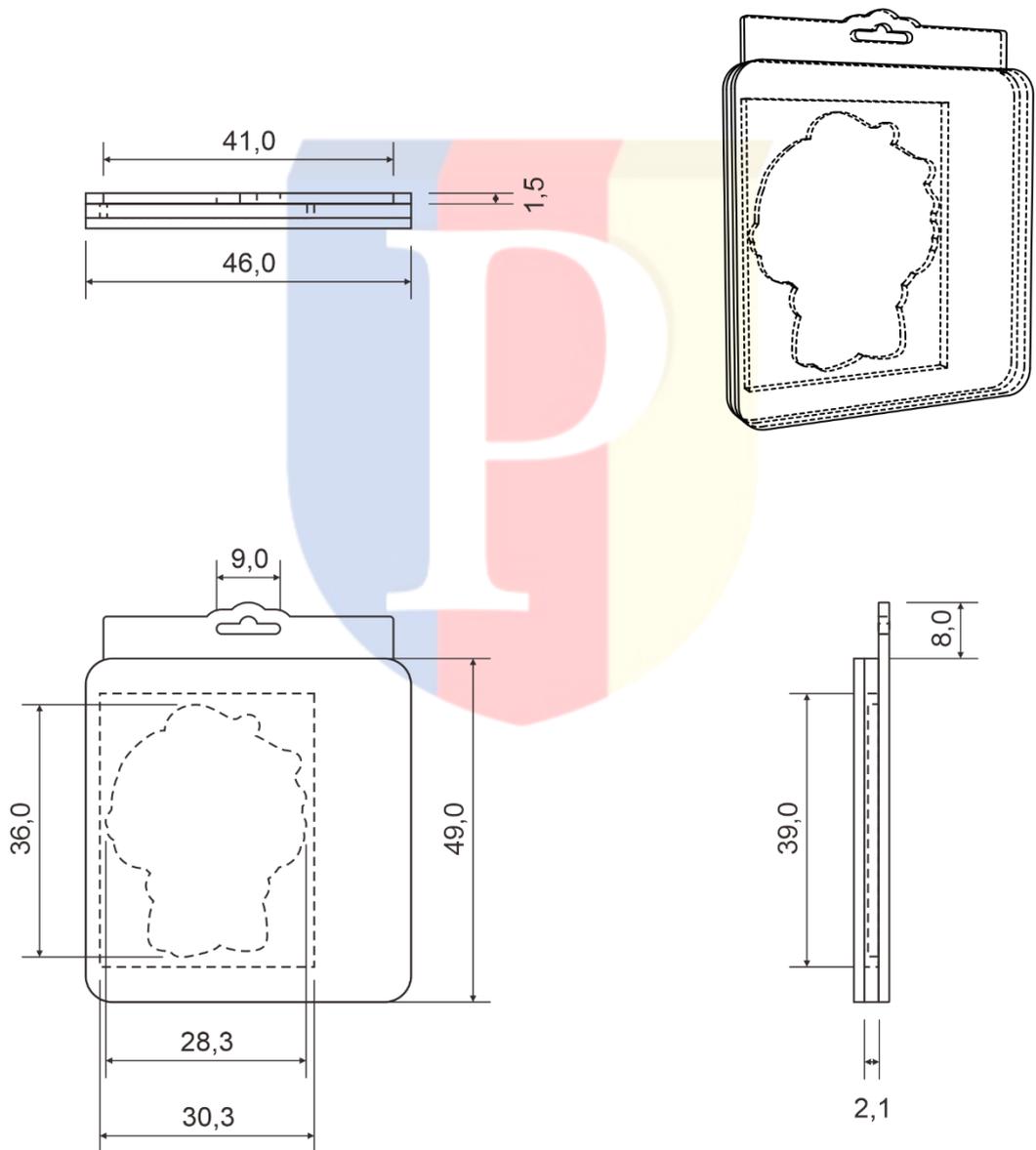
Gambar 5.5e Desain final 3
Sumber: dokumentasi pribadi



Gambar 5.5f Gambar teknik desain final 3
Sumber: dokumentasi pribadi



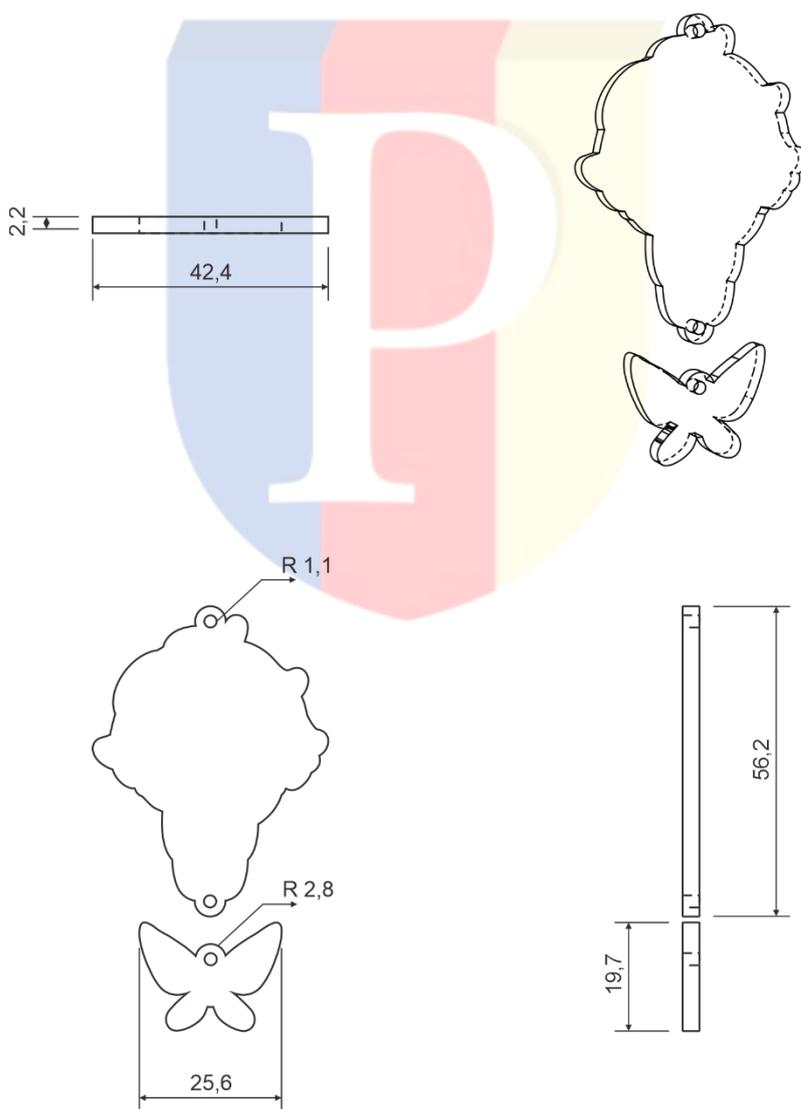
Gambar 5.5g Desain final 4
Sumber: dokumentasi pribadi



Gambar 5.5h Gambar teknik desain final 4
Sumber: dokumentasi pribadi



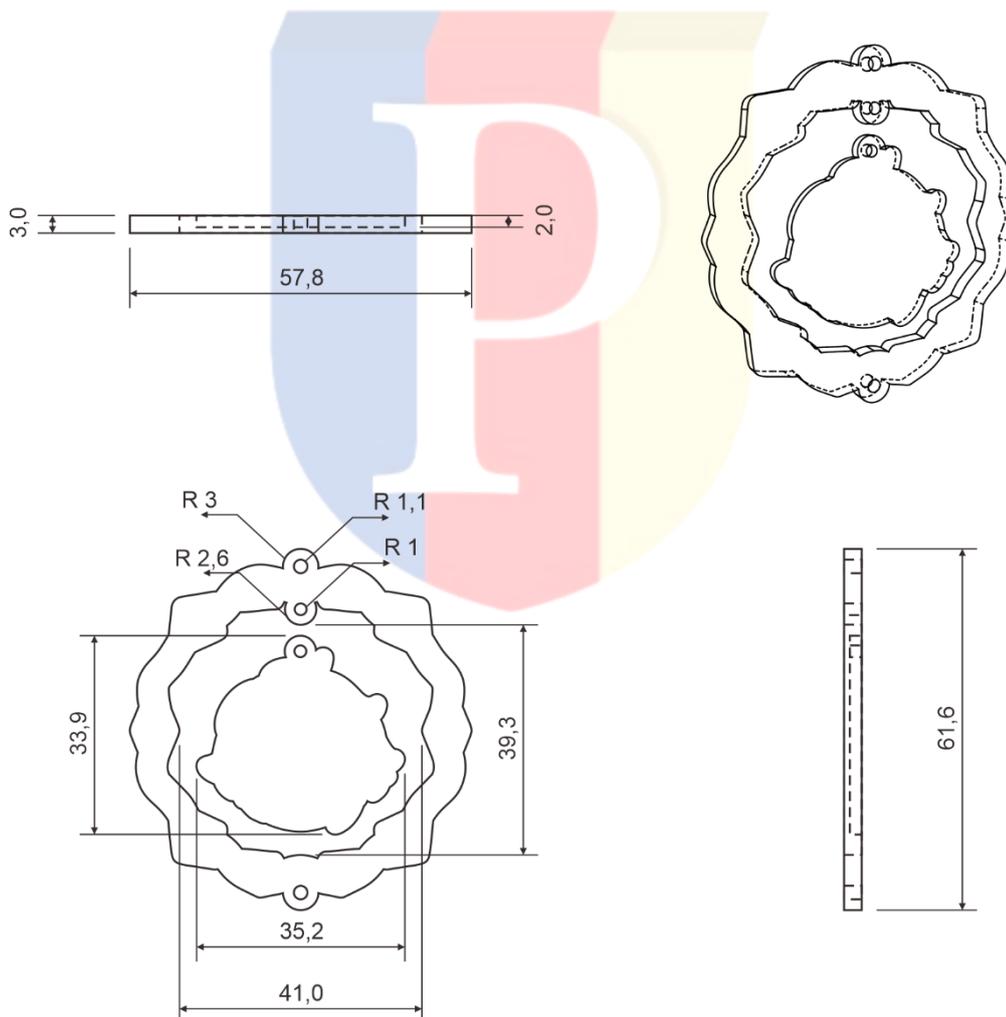
Gambar 5.5i Desain final 5
Sumber: dokumentasi pribadi



Gambar 5.5j Gambar teknik desain final 5
Sumber: dokumentasi pribadi



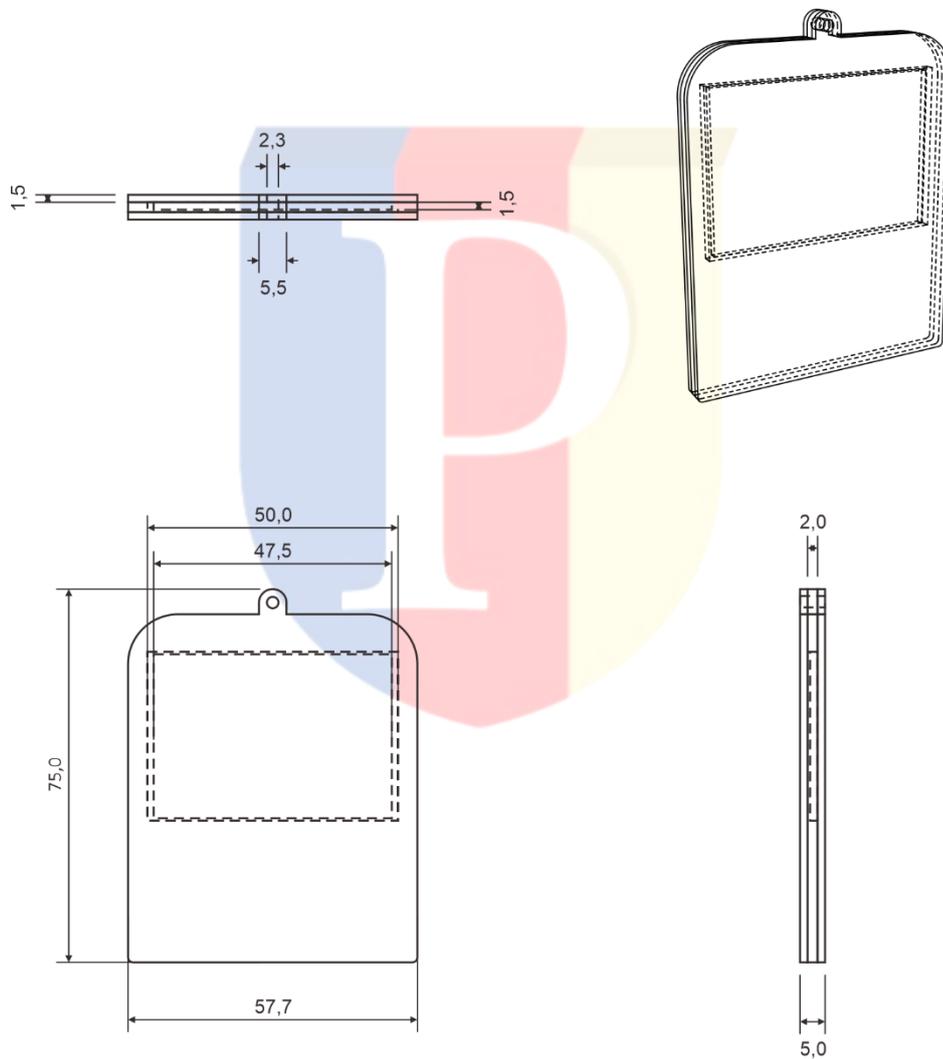
Gambar 5.5k Desain final 6
 Sumber: dokumentasi pribadi



Gambar 5.5l Gambar teknik desain final 6
 Sumber: dokumentasi pribadi



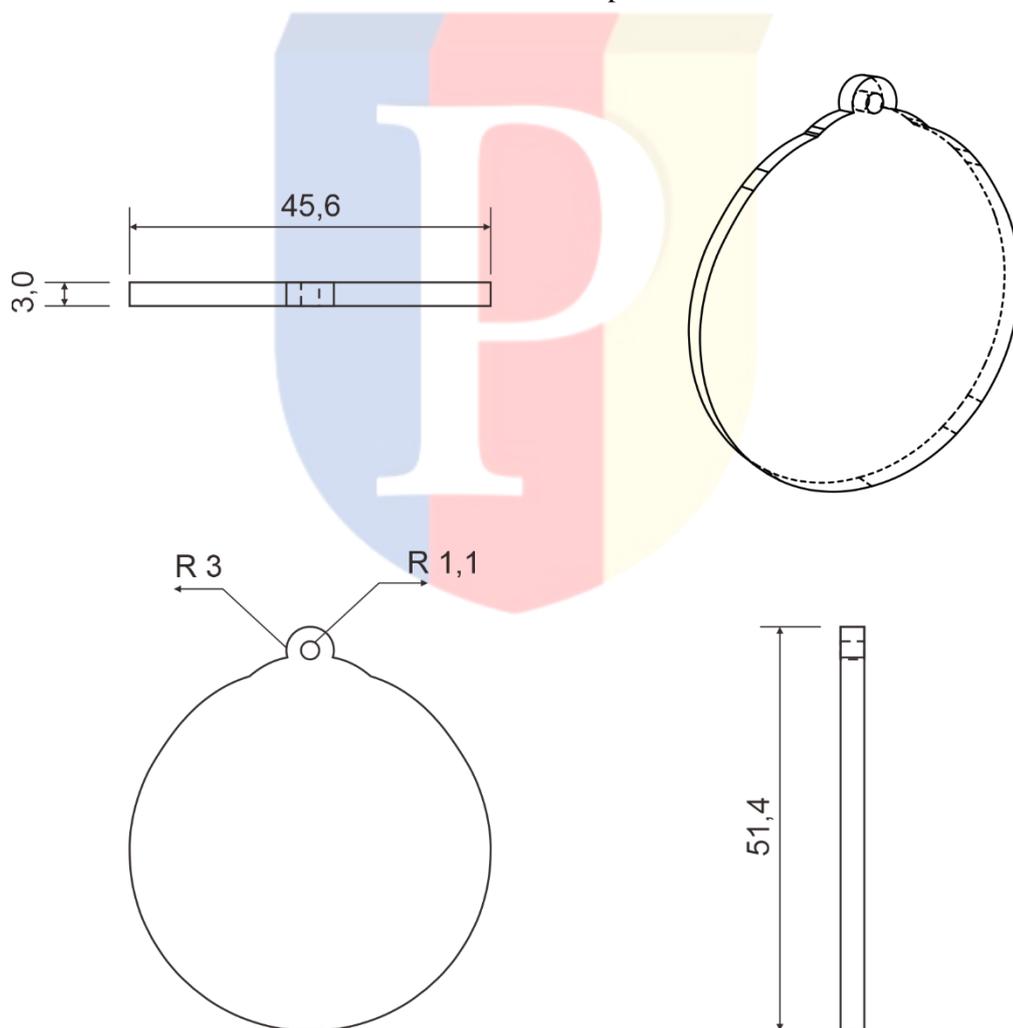
Gambar 5.5m Desain final 7
 Sumber: dokumentasi pribadi



Gambar 5.5n Gambar teknik desain final 7
 Sumber: dokumentasi pribadi



Gambar 5.5o Desain final 8
Sumber: dokumentasi pribadi



Gambar 5.5p Gambar teknik desain final 8
Sumber: dokumentasi pribadi

5.4 Prototipe

Setelah pembuatan desain final, dibuat prototipe untuk tiap desain final. Prototipe dibuat menggunakan bahan asli, yaitu akrilik lembaran berwarna bening. Pada Gambar 5.6a sampai Gambar 5.6h dapat dilihat hasil prototipe untuk desain final 1 sampai 8.



Gambar 5.6a Prototipe dari desain final 1
Sumber: dokumentasi pribadi



Gambar 5.6b Prototipe dari desain final 2
Sumber: dokumentasi pribadi



Gambar 5.6c Prototipe dari desain final 3
Sumber: dokumentasi pribadi



Gambar 5.6d Prototipe dari desain final 4
Sumber: dokumentasi pribadi



Gambar 5.6e Prototipe dari desain final 5
Sumber: dokumentasi pribadi



Gambar 5.6f Prototipe dari desain final 6
Sumber: dokumentasi pribadi



Gambar 5.6g Prototipe dari desain final 7
Sumber: dokumentasi pribadi



Gambar 5.6h Prototipe dari desain final 8
Sumber: dokumentasi pribadi

5.5 Penilaian Prototipe (*Focus Group Discussion*)

Tahap selanjutnya setelah membuat delapan prototipe adalah menilai tiap desain. Penilaian akan dilakukan melalui *Focus Group Discussion* bersama lima peserta yang merupakan pemain *Game Gensin Impact*. Selain bermain *game*

tersebut, kelima peserta juga ada yang menjadi *cosplayer*, kolektor *merchandise*, serta penikmat acara-acara berbau *anime*. Penilaian dilakukan menggunakan kriteria-kriteria yang telah dirancang dengan pendekatan *emotional design* sebagai panduan. Kriteria ini disusun dan disesuaikan lagi dengan data yang didapat dari kuesioner dan wawancara untuk menilai *merchandise* Genshin Impact. Berikut ini adalah kriteria yang akan digunakan untuk menilai prototipe:

a. Memiliki warna yang sesuai

Kriteria ini menilai aspek *visceral* dari produk. Kriteria ini mengenai palet warna yang ada pada desain. Jika warna pada desain sangat sesuai dengan karakter, maka peserta dapat memberikan nilai 5, sedangkan jika sangat tidak sesuai, peserta dapat memberikan nilai 1.

b. Memiliki ukuran yang proporsional

Kriteria ini menilai aspek *visceral* dari produk. Kriteria ini mengenai ukuran desain atau prototipe. Jika ukuran *keychain* proporsional, tidak kebesaran atau kekecilan untuk digunakan, maka peserta dapat memberikan nilai 5. Jika tidak menyukai ukuran *keychain*, peserta dapat memberikan nilai 1.

c. Memiliki komponen yang sesuai dengan karakter

Kriteria ini menilai aspek *visceral* yang akan memengaruhi aspek *reflective* dari produk. Kriteria ini mengenai ada atau tidaknya komponen yang berhubungan dengan karakter pada tampilan desain dan kesesuaian komponen-komponen dalam desain terhadap karakter. Jika komponen yang diberikan sesuai maka peserta dapat memberikan nilai 5. Jika komponen tidak sesuai atau ada komponen tetapi tidak terlihat/tidak dimengerti oleh peserta, dapat diberikan nilai 1.

d. Memiliki desain yang unik

Kriteria ini menilai aspek *visceral* dari produk. Kriteria ini mengenai konsep/tampilan desain dan sistemasi pada *keychain* yang jarang ditemui pada produk sejenis di pasaran. Jika sangat jarang atau belum pernah dilihat sebelumnya, peserta dapat memberikan nilai 5. Jika sudah sering ditemui sebelumnya, peserta dapat memberikan nilai 1.

e. Interaktif

Kriteria ini menilai aspek *behavioral* dari sebuah produk. Kriteria ini mengenai komponen pada *keychain* yang menurut peserta interaktif, misalnya dapat *di-shake*, dapat mengeluarkan bunyi, atau *keychain* dapat bergoyang dengan lucu. Jika peserta puas dengan komponen interaktif yang ada pada *keychain*, peserta dapat memberikan nilai 5. Jika menurut peserta *keychain* tidak interaktif, dapat diberikan nilai 1.

f. Dapat menyampaikan pesan dari konsep desain

Kriteria ini menilai aspek *reflective* dari produk. Kriteria ini mengenai pesan atau makna dari konsep desain yang ada pada produk. Jika peserta dapat dan mudah mengerti konsep yang ada pada desain *keychain*, peserta dapat memberikan nilai 5. Jika peserta tidak mengerti atau peserta tidak menemukan adanya makna pada konsep desain, dapat diberikan nilai 1.

g. Desain dapat mengingatkan terhadap karakter

Kriteria ini menilai dari aspek *reflective* produk. Kriteria ini mengenai desain keseluruhan pada *keychain* yang dapat mengingatkan orang yang melihat terhadap karakter spesifik. Jika peserta mudah mengetahui karakter yang dimaksud pada desain dan desain menggambarkan karakter tersebut, maka peserta dapat memberikan nilai 5. Jika peserta tidak mengetahui karakter yang dimaksud pada desain dan desain tidak menggambarkan karakter, dapat diberikan nilai 1.

Tiap peserta FGD diminta untuk menilai tiap kriteria menggunakan skala satu sampai lima, dimana skala satu merupakan sangat tidak sesuai/tidak suka, skala dua adalah tidak sesuai/tidak suka, skala tiga adalah netral, skala empat adalah sesuai/suka, dan skala lima merupakan sangat sesuai/sangat suka. Tabel 5.1 menunjukkan poin pada tiap kriteria untuk masing-masing prototipe yang diberikan oleh lima peserta. Ada dua kriteria yang mendapatkan poin sama di antara dua prototipe, yaitu kriteria a dan g. Disamping kedua kriteria tersebut, poin yang didapatkan oleh tiap prototipe pada kriteria lain bervariasi. Prototipe 1 memiliki skor paling tinggi pada kriteria b dengan skor 23 dan paling rendah pada kriteria e dengan skor 9. Selanjutnya ada prototipe 2 yang mendapatkan lebih atau sama

dengan 20 poin pada tiap kriteria, dengan skor tertinggi dipegang oleh kriteria c yaitu 25 poin. Prototipe 3 memiliki kriteria e sebagai pemegang skor tertinggi dengan 25 poin, dan kriteria c sebagai kriteria dengan skor terendah yaitu 11 poin. Skor tertinggi pada prototipe 4 dipegang oleh kriteria d dengan jumlah 25 poin sedangkan yang terendah adalah c yang memiliki 18 poin. Prototipe 5 mendapatkan skor paling tinggi sebanyak 24 poin pada kriteria b dan skor terendah ada pada kriteria c dengan 16 poin. Selanjutnya adalah prototipe 6 yang memiliki kriteria e sebagai pemilik skor tertinggi sebanyak 25 poin dan kriteria c yang mempunyai skor terendah yaitu 17 poin. Skor tertinggi pada prototipe 7 dipegang oleh kriteria f dengan 25 poin dan kriteria c dengan skor terendah sebanyak 19 poin. Prototipe 8 mendapatkan skor tertinggi pada kriteria c dengan 25 poin dan skor terendah pada kriteria e dengan jumlah 17 poin.

Tabel 5.1 Tabulasi data *Focus Group Discussion*

	a	b	c	d	e	f	g
Prototipe 1 	5 5 5 5 5 (25)	5 4 5 4 5 (23)	5 3 5 4 3 (20)	5 5 5 4 3 (22)	2 1 1 3 2 (9)	5 2 3 5 5 (20)	5 5 5 5 5 (25)
Prototipe 2 	5 5 5 5 5 (25)	4 3 4 5 4 (20)	5 5 5 5 5 (25)	5 4 3 4 4 (20)	4 5 5 4 4 (22)	5 5 3 4 3 (20)	5 5 5 5 5 (25)
Prototipe 3 	5 5 5 5 5 (25)	4 5 5 5 4 (23)	2 2 2 3 2 (11)	4 5 3 4 5 (21)	5 5 5 5 5 (25)	5 5 4 5 5 (24)	5 5 5 5 5 (25)
Prototipe 4 	5 5 5 5 5 (25)	5 4 5 4 5 (23)	4 3 3 4 4 (18)	5 5 5 5 5 (25)	3 4 5 3 4 (19)	5 5 4 5 5 (24)	5 5 5 5 5 (25)

Prototipe 5 	5	5	2	5	3	5	5
	5	5	4	5	5	2	5
	5	4	2	1	5	4	5
	5	5	5	5	4	4	5
	5	5	3	2	5	5	5
	(25)	(24)	(16)	(18)	(22)	(20)	(25)
Prototipe 6 	5	3	5	5	5	4	5
	5	5	3	5	5	3	5
	5	5	2	3	5	4	5
	5	5	4	4	5	4	5
	5	5	3	4	5	3	5
	(25)	(23)	(17)	(21)	(25)	(18)	(25)
Prototipe 7 	5	5	5	5	5	5	5
	5	5	4	3	2	5	5
	5	5	2	5	3	5	5
	5	4	4	5	5	5	5
	5	3	4	5	5	5	5
	(25)	(22)	(19)	(23)	(20)	(25)	(25)
Prototipe 8 	5	4	5	5	2	5	5
	5	5	5	5	4	4	5
	5	5	5	3	3	4	5
	5	5	5	4	5	4	5
	5	4	5	3	3	4	5
	(25)	(23)	(25)	(20)	(17)	(21)	(25)

Sumber: dokumentasi pribadi

Setelah semua peserta selesai menilai prototipe, peserta juga diminta memberikan nilai untuk menentukan desain keychain favorit. Penilaian digunakan sama seperti sistem sebelumnya, menggunakan skala satu sampai lima dengan keterangan: skala satu merupakan sangat tidak suka, skala dua adalah tidak suka, skala tiga adalah netral, skala empat adalah suka, dan skala lima merupakan sangat suka. Hasil dari penilaian ini dapat dilihat pada Tabel 5.2. Desain terfavorit bagi peserta FGD adalah prototipe 6 dan prototipe 8 dengan skor sebanyak 24 poin sedangkan desain yang paling kurang disukai oleh peserta FGD adalah prototipe 1 yang mendapatkan 17 poin saja.

Tabel 5.2 Data desain favorit menurut peserta FGD

	P1	P2	P3	P4	P5	Total
Prototipe 1	3	5	2	3	4	17
Prototipe 2	4	5	3	5	4	21
Prototipe 3	5	5	4	4	3	21
Prototipe 4	4	5	5	3	4	21
Prototipe 5	5	1	5	5	5	21
Prototipe 6	5	5	5	4	5	24
Prototipe 7	5	5	2	3	5	20
Prototipe 8	5	5	5	4	5	24

Sumber: dokumentasi pribadi

Salah satu peserta FGD, P1, mengungkapkan pendapat bahwa ia menyukai desain nomor 6 karena desain memiliki aspek *behavioral* dan aspek *visceral* yang baik. Aspek *behavioral* yang dimaksud olehnya adalah komponen pada *keychain* yang dapat bergoyang dan adanya bel mini pada desain yang dapat mengeluarkan bunyi. Hal ini disetujui oleh peserta FGD lainnya, yaitu P3. P3 menambahkan bahwa ia juga paling menyukai desain tersebut walaupun hampir tidak memiliki aspek *reflective* di dalamnya. Aspek *reflective* yang dimaksud adalah komponen desain yang berkaitan dengan Al Haitham. Peserta FGD lainnya, P2, mengungkapkan bahwa dirinya menyukai desain nomor 8 karena adanya ketiga aspek dari *emotional design*. Aspek *visceral* yang disukai P2 dari prototipe 8 adalah desain yang simple tetapi *eye-catching* dan banyaknya komponen desain yang berkaitan dengan Al Haitham, lalu aspek *behavioral* terdapat pada bel yang ada dalam desain, dan aspek *reflective* karena adanya komponen yang berkaitan dengan karakter sehingga dapat mengingatkan P2 kepada karakter Al Haitham. Hal ini disetujui oleh peserta lainnya, terutama P4 karena ia tidak menyukai ukuran *keychain* yang besar sehingga ia sangat menyukai aspek *visceral* dari prototipe ini. Desain 1 kurang disukai mayoritas peserta FGD kecuali P2. Alasan P2 menyukai desain 1 adalah karena aspek *visceral* pada *keychain* tersebut yaitu desainnya yang ramai. Peserta lain menyatakan bahwa desain 1 tidak memberikan *impact* ketika dilihat. Ketiga aspek *emotional design* pada desain ini kurang baik, kecuali pada bagian belakang. Bagian belakang memiliki aspek *visceral* yang baik yaitu

desainnya yang ramai. P3 memberikan saran bahwa *keychain* ini akan lebih bagus jika ditambahkan aspek *behavioral*, yaitu dapat dikocok. P2 adalah satu-satunya yang tidak menyukai desain prototipe 5 karena aspek *visceral-nya*, yaitu karena desain yang terlalu simpel. Peserta lain menyukai prototipe 5 karena aspek *visceral* dan aspek *behavioral* dari prototipe ini, yaitu ilustrasi karakter dan komponen kupu-kupu yang dapat bergerak.

Setelah penilaian selesai, peserta FGD diminta untuk mengungkapkan pendapat mengenai pentingnya makna pada *keychain*. Makna pada desain mencakup salah satu aspek *emotional design* yaitu aspek *reflective*. P1 mengatakan bahwa aspek *reflective* pada sebuah *merchandise* tidak terlalu penting, dan lebih mementingkan adanya aspek *visceral*. P2 memiliki pendapat yang mirip dengan P1. Menurut P2 makna dalam desain sama sekali tidak penting untuk sebuah *merchandise*. P3 mengungkapkan bahwa ia menyukai aspek *visceral* yaitu adanya komponen yang berhubungan dengan karakter pada *merchandise*, dan adanya komponen berkesinambungan memberikan aspek *reflective* pada desain. Menurutnya, komponen yang berkaitan dengan karakter dapat memberikan makna ketika dilihat. P4 menyetujui pendapat P2 dan P1. P5 mengungkapkan bahwa ia memiliki pendapat yang mirip dengan P3. P5 menyukai adanya komponen pada desain yang mengandung aspek *reflective*.

5.6 Analisis Focus Group Discussion

Keychain favorit dari hasil FGD adalah Prototipe 6 dan Prototipe 8. Prototipe 6 dan Prototipe 8 berturut-turut memiliki nilai interaktif dan nilai komponen tertinggi dari semua prototipe. Hal ini dapat menunjukkan nilai interaktif dan nilai komponen merupakan aspek yang penting untuk FGD saat menentukan prototipe favorit.

Dalam analisis lebih lanjut, Prototipe 2 memiliki nilai komponen tertinggi (25) yang sama dengan Prototipe 8 dan dinilai lebih interaktif dari Prototipe 8, tetapi Prototipe 2 memiliki nilai proporsional yang lebih rendah. Hal ini menunjukkan ukuran yang proporsional menjadi faktor penting berikutnya untuk FGD saat menentukan prototipe favorit.

Analisis berikutnya bisa dilihat dari Prototipe 3, yang bukan merupakan prototipe favorit. Prototipe 3 memiliki nilai interaktif tertinggi (25) dan nilai proporsional yang cukup tinggi, tetapi kekurangan dari Prototipe 3 adalah nilai komponen yang rendah. Hal ini menunjukkan aspek interaktif dan proporsional hanya akan menjadi penentu jika aspek komponen sudah dinilai bagus.

Dari hasil-hasil tersebut, disimpulkan bahwa aspek komponen merupakan aspek terpenting dalam menentukan prototipe favorit, dengan aspek interaktif dan proporsional yang menjadi nilai tambah. Nilai komponen merupakan cerminan dari aspek *visceral* yang memengaruhi aspek *reflective* dalam emotional design, sedangkan interaktif merupakan cerminan aspek *behavioral* dan proporsional yang merupakan cerminan dari aspek *visceral*. Komponen menjadi faktor utama dalam menentukan prototipe favorit sesuai dengan konsep *keychain*, mengingat *keychain* merupakan sebuah objek desain yang bukan mengutamakan fungsi (*behavioral*), tetapi mengutamakan emosi yang ditimbulkan saat melihat atau menggunakan *keychain* tersebut (*reflective* dan *visceral*). Sayang untuk aspek *visceral* dan *reflective* lainnya (warna untuk *visceral*, desain yang mengingatkan karakter untuk *reflective*), semua prototipe mendapatkan nilai yang sama dari FGD, dikarenakan semua prototipe menggunakan palet warna dan karakter yang sama. Dikarenakan hal ini, analisis lebih lanjut tentang pengaruh aspek *visceral* dan *reflective* terhadap prototipe favorit tidak bisa dilakukan.