BAB II

PERANCANGAN MEDIA INFORMASI BONEKA TAMBANG MELALUI MEDIA AUDIO VISUAL

I I. 1 Sejarah Boneka

Boneka merupakan salah satu mainan tradisional yang paling tua, karena boneka sudah ada pada Zaman Yunani, Romawi ataupun Mesir Kuno. Namun dilihat dari fungsi, bentuk bahan pembuatannya ternyata berbeda sekali antara dulu sampai dengan sekarang. Boneka berasal dari bahasa Protugis "*Boneca*" yaitu sejenis mainan yang dapat berbentuk macam-macam,terutama manusia atau hewan. Umumnya boneka dibuat sebagai mainan anak-anak, namun terkadang boneka digunakan untuk bahan ritual yang berhubungan dengan alam atau hal-hal yang bersifat gaib ataupun mistik misalnya berupa upacara-upacara ritual keagamaan pada zaman dahulu, permainan jelangkung, sihir ataupun upacara pemanggilan roh. (boneka anak : 2012)

Sejak masa sebelum masehi, boneka sudah ada. Saat itu, rata-rata boneka terbuat dari tulang, tanah liat, patahan kayu, dan potongan kain. Saat itu, bentuk boneka masih sangat sederhana sekali selain itu pun fungsinya masih sama untuk bahan upacara ritual. Boneka pun berkembang, pada zaman dulu boneka masih dijadikan untuk bahan upacara ritual namun saat ini memproduksikan boneka sangat handal dengan menghasilkan boneka yang bisa berbicara, bajunya pun bisa diganti, dan serta kaki dan tanganya pun bisa bergerak.

Semakin lama, bentuk boneka kian berkembang pesat. Berbagai model dan karakter boneka bermunculan di pasar. Wajah boneka pun sudah memperlihatkan ekspresi dan bahkan bisa bersuara seperti suara anak-anak. Salah satu boneka yang menjadi favorit anak perempuan adalah boneka Barbie. (wikipedia.org : 2012)

I I. 2 Definisi Promosi

Promosi adalah suatu usaha dari pemasaran dalam menginformasikan dan mempengaruhi orang atau pihak lain sehingga tertarik untuk melakukan transaksi atau pertukaran produk barang atau jasa yang dipasarkan.

Sehingga konsumen tertarik dan membeli atau mencoba untuk menggunakan produknya itu, banyak sekali yang dilakukan untuk mempromosikan suatu produknya dan tidak tanggung mengeluarkan biaya yang tidak sedikit demi menarik perhatian para konsumen, ada juga yang melakukan suatu kerja sama dari pihak-pihak tertentu demi melancarkan promosinya itu.

I I. 3 Media Audio Visual

Perkembangan teknologi demikian pesatnya, yang semula memiliki fungsi sebagai alat bantu dalam menyelesaikan persoalan dan masalah dalam segala bidang kemudian memasuki fungsi sebagai penghibur. Hal ini ditandai dengan banyak produk-produk elektronik yang berteknologi tinggi dalam dunia hiburan. Salah satu dunia hiburan yang banyak diminati adalah animasi yang dikemas dalam bentuk film atau audio visual.

Sebuah audio visual merupakan salah satu cara untuk berkomunikasi. Dalam pembicaraan sehari-hari pun ada semacam teknik dan etika sehingga komunikasi tidak hanya untuk menyampaikan pesan saja, melainkan juga menghibur. Lebih dari itu, audio visual dapat digunakan sebagai sarana komunikasi dan pembelajaran yang sangat efektif. (Mu'tadin, 2002).

Media audio visual sangat populer dan ditonton banyak orang. Audio visual dapat ditampilkan dalam bentuk film atau iklan. Media ini dapat dilihat oleh orang seluruh dunia di mana pun dan kapan pun. Media ini merupakan media yang praktis. Hampir semua orang dapat menggunakannya. Alat bantu media memberikan sumbangan yang sangat besar dalam menambah minat, variasi dampak serta kemampuan mengingat lebih lama dibandingkan dengan kata-kata. Orang paling banyak belajar dan menyimpan memori melalui observasi minimal 85 persen, sedangkan data yang dikumpulkan dan yang disimpan berasal dari penglihatan dan suara bisa melebihi batas normal (Munter dalam Rohmawati, 2007).

I I. 3.1 Keunggulan Media Audio Visual

Alat bantu dengan menggunakan media audio visual memiliki banyak keunggulan dibandingkan dengan media lainnya, diantaranya sebagai berikut:

a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis atau terlalu banyak kata-kata dan tulisan.

b. Penggunaan gambar lebih banyak sehingga visualisasi lebih jelas.

c. Lebih menarik dan menghibur karena memilki unsur audio visual.

d. Penyampaian pesan dapat lebih terstandar.

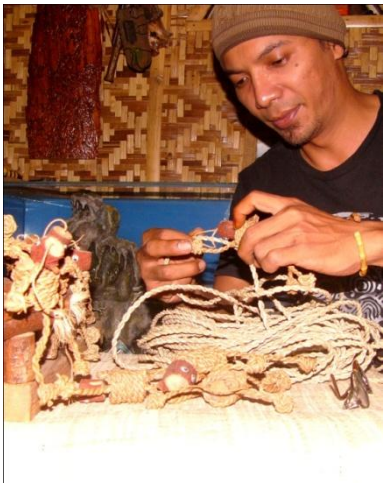
e. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra.

f. Merangsang kemampuan visual, auditori dan kinestetik.

I I. 4 Profil Galeri " Corax ART "

Galeri ini bergerak dibidang pengrajin. Pemilik galeri ini bernama kang Dadang, berawal dari hobi beliau pun menjadikan sebuah galeri yang didalamnya menghasilkan banyak karya-karya yang beliau buat.

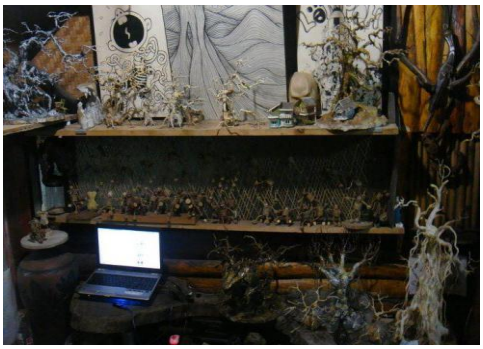
Pada tahun 1999 kang Dadang (Pemilik Galeri) membuka galeri sendiri yang bernama " *Corax ART* ". Galeri ini bertahan lama hingga sampai saat ini, namun masyarakat kurang mengetahui keberadaan galeri tersebut. Banyak sekali karya-karya yang beliau buat di galeri ini. Galeri " Corax ART " Menjadi tempat favorit untuk beliau, karena semua ide-idenya bisa ia tumpahkan dan mengahasilkan suatu karya yang sangat menarik dan uniki. Salah satu karya yang beliau buat yaitu boneka tambang. Galeri ini juga mempunyai keunggulan dalam karya-karyanya kebanyakan terbuat dari bahan sisa limbah yang sudah tidak terpakai.




Gambar II.1 Pemilik Galeri " Corax ART " (Pembuat Boneka Tambang)

Sumber (dokumen pribadi pemilik)

Galeri ini terletak di Jalan Cihampelas Gang Bongkaran 53/25 Bandung. Galeri ini menciptakan custom karya seni yang berbeda-beda. Salah satu karya yang unik dan menarik yaitu boneka tambang.

Gambar II.2 Galeri " Corax ART " Gambar II.3 Galeri " Corax ART "

Sumber (dokumen pribadi pemilik)

Gelari ini mengusung tema *"tambang pun berkembang"* yang arti tali tambang yang bisa hidup dan menjadi sebuah karya seni yang unik dan dapat memiliki banyak ekspresi yang berbeda-beda. Kenapa galeri ini mengusung tema tersebut karena diambil dari kesenangan berkreasi dengan mengolah sesuatu yang dianggap tidak bisa menghasilkan apa-apa menjadi sebuah kaya seni yang unik dan menarik. Pemikiran kang Dadang (pendiri galeri "Corax ART").

Dalam menjalani karya seni boneka tambang ini banyak perubahan yang positf, dari mulai hidupnya yang mulai bermanfaat sehingga menguntung dan kan banyak pihak dan tidak merugikan orang lain seperti kang Dadang sudah memiliki 3

kariyawan yang membantu. Boneka tambang ini mempunyai keunggulan dalam mengunakan tali. Tali yang digunakan adalah tali tambang pandan. Tali tambang pandan adalah tali yang berukuran lebih kecil dari tambang biasanya, tali pandan lebih memiliki kelebihan yang dimana tali pandan lebih mudah untuk dijadikan sebuah bentuk, salah satunya boneka tambang.



Gambar II.4 Tali Tambang Pandan

Sumber (dokumen pribadi pemilik)

I I. 4.1 Bahan baku utama Dan Bahan baku pendukung

Bahan baku utama yang digunakan yaitu tali tambang pandan. Tali tambang pandan sangat mudah sekali untuk dijadikan bentuk-bentuk dikarenakan tali tambang pandan, tali yang tidak begitu keras bahannya. Bahan baku pendukung untuk badan boneka tambang mengunakan batang sapu yang sudah tidak terpakai.

Bahan baku pendukung lainya seperti angklung, tas sekolah, meja makan, dudukan yang terbuat dari batu, batang kayu pohon asem, gitar, kuda-kudaan, dan masih banyak yang lainnya. Secara umum tentang bahan baku keseluruhan itu mengunakan bahan limbah yang sudah tidak terpakai.



Gambar II.5 Tali Tambang Pandan

Sumber (dokumen pribadi pemilik)



Gambar II.6 Angklung

Sumber : www.angklung.webs.com

I I. 4.2 Cara Pengemasan Boneka Tambang

Boneka tambang telah selesai di produksi. Boneka tambang siap untuk diberikan kemasan. Ada pun beberapa cara pengemasan yaitu:

1. Diawali dengan pembuat sketsa tabung dengan panjangnya sama seperti ukuran pada boneka tambang.
2. Dilanjutkan cara pembuatan dengan bahan baku duplex yang dijadikan bentuk tabung, dan diberi mika bening sehingga terlihat seperti kaca. Agar konsumen bisa melihat boneka tambang tersebut tanpa harus dibuka.
3. Setelah kemasan selesai dibuat, boneka tambang dimasukan, sebelum dimasukan bahan baku pendukung seperti dudukan yang terbuat dari kayu dilem terlebih dahulu, lalu dimasukan kedalam kemasan yang sudah dibuat. (dokumentasi pribadi pemilik)



Gambar II.7 Cara Pengemasan Boneka Tambang

Sumber (dokumen pribadi pemilik)

I I. 4.3 Perkembangan Boneka Tambang

Perkembangan boneka tambang dari pertama hingga saat ini banyak sekali perubahan. Dimana kang Dadang sekarang pun masih melakukan perkembangan terhadap boneka tambang.

1. Boneka tambang pertama kali dibuat



Gambar II.8 Boneka Tambang

Sumber (dokumen pribadi pemilik)



Gambar II.9 Boneka Tambang

Sumber (dokumen pribadi pemilik)



Gambar II.10 Boneka Tambang

Sumber (dokumen pribadi pemilik)



Gambar II.11 Boneka Tampang

Sumber (dokumen pribadi pemilik)



Gambar II.12 Boneka Tambang

Sumber (dokumen pribadi pemilik)

2. Boneka tambang berkembang sudah memiliki mata



Gambar II.13 Boneka Tambang



Gambar II.14 Boneka Tambang

Sumber (dokumen pribadi pemilik)

3. Boneka tambang berkembang sudah memiliki rambut



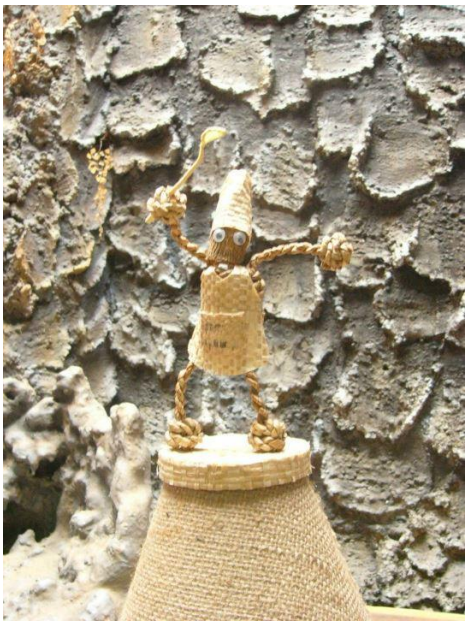
Gambar II.15 Boneka Tambang



Gambar II.16 Boneka Tambang

Sumber (dokumen pribadi pemilik)

4. Boneka tambang berkembang sudah memakai baju



Gambar II.17 Boneka Tambang

Sumber (dokumen pribadi pemilik)

I I. 4.4 Cara Penjualan Boneka Tambang

Cara penjualan boneka tambang tersebut hanya dibatasi dengan media online dan dari mulut ke mulut. Jarang sekali para konsumen datang kegaleri " Corax Art " untuk membeli boneka tambang tersebut. Harga dari boneka tambang sendiri sekitar Rp 15.000 rupiah sampai dengan ratusan ribu rupiah.

I I. 5 Analisa SWOT

***Strength* (Kekuatan):**

- Boneka yang mengunakan bahan baku tali tambang pandan
- Bentuk memiliki banyak varian
- Harga lebih ekonomis

***Weakness* (Kelemahan):**

- Dari cara pengemasannya kurang rapih
- Bentuk dari boneka belum terlihat sempurna
- Dari cara memproduksinya belum terlalu rapih

***Opportunities* (Peluang):**

- Dengan harga yang relatif dan terjangkau penjualan produk boneka tambang akan cepat meningkat

***Threat* (Ancaman):**

- Banyak munculnya pesaing-pesaing boneka baru yang unik menimbulkan kurangnya minat konsumen

I I. 6 Target Audience

Banyak masyarakat yang kurang mengenal adanya produksi boneka tambang ini karena letaknya yang kurang strategis dan usaha mempromosikannya masih dianggap kurang .

I I. 6.1 Primer

- **Demografis**

  Jenis kelamin: laki-laki dan perempuan (siswa dan siswi, mahasiswa dan mahasiswi, orang dewasa)

  Usia: 10 sampai 30 tahunan

  Kelas sosial: Menengah

- **Psikografis**

  Karya seni pengrajin, mempunyai kepuasan khusus dalam kerajinan dan orang-orang yang menganggap seni pengrajin itu sebagai seni yang cukup tinggi nilainya.

- **Geografis**

  Daerah sekitar kota Bandung yang sering banyak dijadikan tempat pameran karya-karya seni.

I I. 6.2 Sekunder

- **Demografis**

  Dari segi demografis, target sasarannya adalah semua masyarakat, jenis kelamin laki-laki dan perempuan.

- **Psikografis**

  Mengajak dan menyampaikan kalau memproduksi boneka tambang itu satu hal yang sangat menyenangkan sehingga konsumen tertarik akan seni boneka tambang dan mencintai karya seni boneka tambang.

- **Geografis**

  Di wilayah Jawa Barat

I I. 7 Hasil Observasi Boneka Tambang

Observasi yang dilakukan diwilayah padat kota Bandung, yakni di daerah kecamatan Cihampelas. Observasi dilakukan dengan menyebar angket yang berisi pertanyaan-pertanyaan seputar Boneka Tambang 50 orang responden. Adapun hasil observasi tersebut, adalah sebagai berikut:

1. Dari pertanyaan pertama yang menanyakan tentang menyukai atau tidaknya responden terhadap Boneka, menghasilkan 27 dari 50 responden yang menyukai Boneka.
2. Dari pertanyaan kedua Boneka yang seperti apa yang disukai
   a. Boneka Accessories (boneka gantungan kunci, dll)
   b. Boneka asli (boneka teddy bear, spongebob, Barbie, dll)

   Dan menghasilakan 35 dari 50 responden lebih menyukai boneka asli, dan 15 dari 50 responden lebih menyukai boneka accessories.
3. Dari pertanyaan ketiga yang menanyakan tentang mengetahui atau tidak responden terhadap "Galeri Corax Art", menghasilkan 40 dari 50 responden yang tidak mengetahui "Galeri Corax Art".
4. Dari pertanyaan keempat yang menanyakan tentang seperti apa daya tarik mu terhadap boneka tambang
   a. Biasa saja
   b. Menarik dan ingin lebih mengenal banyak mengenai produksi boneka tambang

   Dan menghasilkan 39 dari 50 responden lebih tidak tertarik terhadap produksi boneka tambang.

   alasannya: karena boneka seperti boneka tambang belum terlalu banyak pemasaran dan memiliki keunikan tersendiri.
5. Dari pertanyaan kelima yang menanyakan tentang dari segi bentuk, apakah boneka tambang telah memiliki bentuk yang sempurna
   a. Jelek dan masih terlihat biasa
   b. Terlihat baik

   Dan menghasilkan 18 dari 50 responden lebih memilih jawaban jelek dan masih terlihat biasa akan bentuk boneka tambang.

alasannya: karena kalau dilihat dari boneka susah sekali untuk menggerakan tangan dan kaki untuk berubah bentuk awal.

6. Dari pertanyaan keenam yang menanyakan tentang boneka tambang memiliki ukuran 10 hingga 15cm, apakah ukuran boneka tambang sudah terlihat baik
   Dan menghasilkan 35 dari 50 responden lebih memilih ya dengan alasan: karena boneka terlihat lebih kecil, menarik, bisa dibawa kemana-mana, tapi cenderung cepat hilang.
7. Dari pertanyaan ketujuh yang menanyakan tentang perlu atau tidak cara pengemasan boneka tambang
   Dan menghasilakan 46 dari 50 responden memilih perlu dengan alasan: karena pengemasaan lebih utama agar barang yang dibeli tidak cepat rusak.

Kesimpulan dari data diatas adalah responden sekaligus target market Corax Art sebagian besar tidak mengetahui mengenai adanya produksi boneka tambang, namun dari segi bentuk boneka tambang tersebut lebih banyak yang menjawab jelek dan telihat biasa, jadi seharusnya bentuk boneka tambang lebih diteliti sehingga menghasilkan bentuk yang baik, dan dari segi ukuran boneka tambang lebih banyak diterima oleh responden karena dengan ukuran yang sudah ditentukan bonaka tambang bisa dibawa dan menjadi khiasan.

Kurang dikenalnya Corax Art yang memproduksi boneka tambang oleh khalayak dikarenakan Corax Art belum melakukan kegiatan promosi yang efektif dan tepat pada target audiens produksi boneka tambang.