

BAB III

STRATEGI PERANCANGAN & KONSEP VISUAL

3.1. Strategi Perancangan

3.1.1 Strategi Komunikasi

Tujuan dari perancangan ini adalah memberikan pengetahuan kepada anak-anak mengenai pahlawan kemerdekaan serta penanaman nilai perjuangan sejak dini. Masyarakat diharapkan dapat mengenal lebih jauh tentang pahlawan dan berinteraksi langsung dengan para pemain. Selain itu, tujuan perancangan ini adalah untuk menanamkan sifat perjuangan, persatuan dan kejujuran pada anak-anak. Yang diaplikasikan dalam sebuah media berupa board game, yang bersifat menuntut kompetisi untuk mencapai kemenangan antarpemain.

3.1.1.1 Strategi Visual

Tema yang akan diangkat adalah berupa pengetahuan yang berunsur pahlwan kemerdekaan. Profil dari tiap tokoh pahlawan yang dimainkan dan tempat-tempat yang ada dalam sejarah tokoh tersebut digambarkan dalam ilustrasi anak agar citra perjuangan pahlawan kemerdekaan dapat terasa. Segmentasi target utama board games adalah anak usia 8-12 tahun. Oleh karena itu, pendekatan visual dalam perancangan board games ini menggunakan pendekatan visual ilustrasi dengan gaya visual ilustrasi anak.

3.1.1.2 Strategi Nonvisual

Alur cerita pada board games ini berjenis perjuangan dan perlawanan karena dalam perancangannya menggunakan tema sejarah dari tokoh pahlawan kemerdekaan.

3.1.2 Strategi Kreatif

Sejarah perjuangan dan perlawanan para tokoh pahlawan kemerdekaan sangatlah kurang diminati oleh karena itu penulis berusaha membuat permainan board game ini semenarik mungkin dan lebih dinamis. Dalam permainan board game ini sangat menarik dengan adanya jebakan dan peluang yang memungkinkan untuk diangkat ke dalam board game. Board game tersebut bertipe kompetisi pertempuran yang menekankan persaingan sehingga bisa terjadi interaksi yang sangat membantu dalam menanamkan semangat berkompetisi untuk mencapai suatu hasil yang maksimal dalam berkehidupan.

3.1.3 Strategi Media

Media dipilih untuk menyampaikan pesan kepada target secara informatif dan menarik agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan mudah. Oleh karena itu, pemilihan media kampanye ini haruslah efektif, efisien, dan tepat sasaran. Media tersebut terbagi menjadi tiga macam yaitu, media utama, media promosi dan media gimmick.

3.1.3.1 Media Utama

Media permainan sosial berupa board games dibuat dengan menggunakan karakter tokoh pahlawan kemerdekaan. Para pemain diharapkan dapat menumbuhkan jiwa kesatria perjuangan, kebersamaan dan kejujuran. Permainan ini memiliki mekanisme dan peraturan yang harus dikuasai oleh pemain itu sendiri. Dalam permainan ini memiliki permukaan papan yang berbentuk lingkaran sebagai media bermain. Perlengkapannya berupa karakter tokoh pahlawan kemerdekaan, sepasang dadu dan beberapa perlengkapan pendukung untuk menghalangi dan memberikan peluang kemenangan bagi pemain.

3.1.3.2 Media Promosi

Media promosi dibuat agar para target audience mengetahui eksistensi media permainan ini. Selain itu, media tersebut dibuat untuk mengenalkan permainan karena di Indonesia permainan ini masih sangat jarang dan sedikit. Media promosi permainan yang dibuat adalah sebagai berikut :

- a. Poster : Pemilihan media ini masih sangat memungkinkan. Media ini dapat ditempatkan di tempat yang sesuai.
- b. Flyer : Media yang bisa berpindah tangan dengan mudah sangat diperlukan. Hal ini berguna agar informasi tentang eksistensi permainan ini dapat diketahui dengan mudah.
- c. X-banner : Pemilihan media ini bertujuan untuk menekankan keberadaan permainan. Media ini dipakai di tempat penjualan atau toko- toko.

3.1.3.3 Media Gimmick

Media ini sangat diperlukan untuk menarik target audience. Media ini pun bisa dijadikan sebagai promosi tidak langsung. Media gimmick yang dibuat adalah sebagai berikut:

- a. Stiker : Stiker adalah media yang fleksibel karena dapat digunakan di mana saja.
- b. Pin : Pin juga merupakan media yang fleksibel. Pin dapat digunakan pada media berbahan kain.

3.1.4 Strategi Distribusi

Board games ini berkisar pada harga Rp.300.000,-. Harga tersebut masih relatif murah untuk game berjenis ini. Target audiens akan mendapatkan media yang menarik dalam permainan ini. Terdapat ilustrasi yang menarik dan mekanisme permainan yang memainkan dan melatih sikap perjuangan, adil dan jujur. Hadiah yang diberikan sudah termasuk dalam harga tersebut. Distribusi board games dapat melalui penjualan langsung, yaitu di:

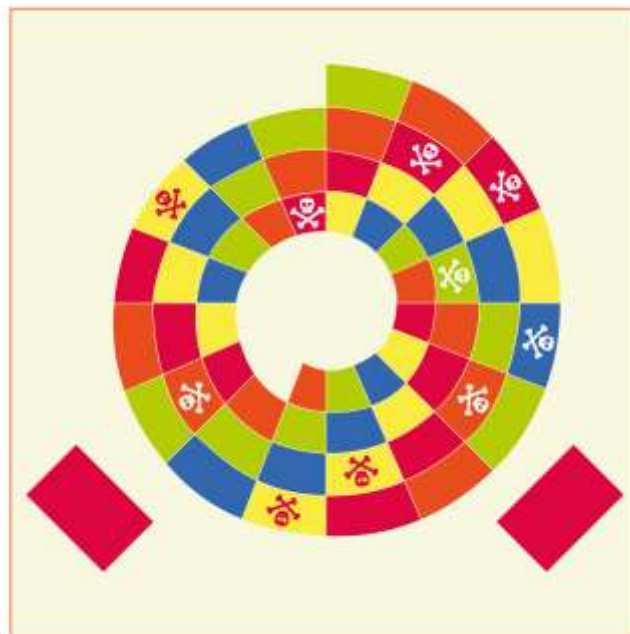
- a. Komunitas Board games dan Komunitas Komik (Kumara, Komikara);
- b. Toko-toko buku (Gramedia).

3.2 Konsep Visual

Konsep visual : Permainan yang dipilih adalah sejenis board games yang memakai kartu sebagai bantuannya. Permainan lebih ditekankan pada perjuangan dan interaksi yang sesering mungkin. Permainan ini diangkat karena pada umumnya di Indonesia masih sedikit. Konsep visual yang dipilih penulis adalah ilustrasi bergambar, yang dalam visualisasinya disesuaikan dengan segmentasi informasinya, yaitu anak sekolah dasar.

3.2.1 Format Desain

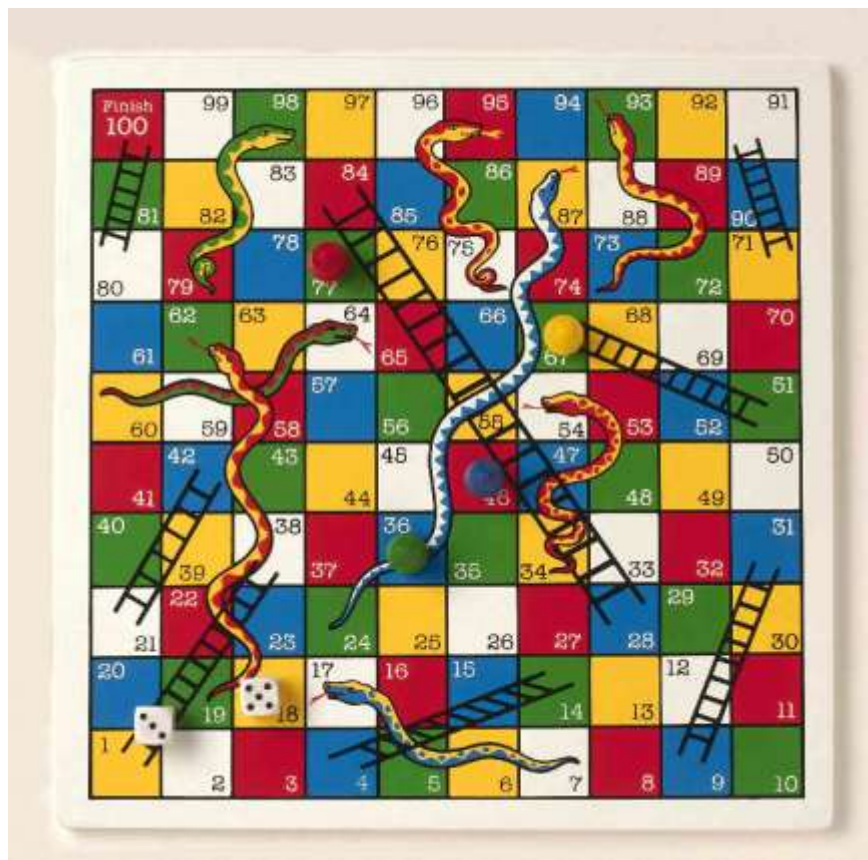
Format desain permainan board game adalah landscape dengan ukuran 50 cm x 50 cm. pemilihan format landscape memudahkan para pemain untuk mencerna gambar karena disesuaikan dengan kebiasaan cara membaca yang dari kanan kekiri bukan atas ke bawah. Selain itu format desain permainan juga berkesan menarik.



Gambar 3.1 Konsep Format Desain Board Game (Dok.Pribadi)

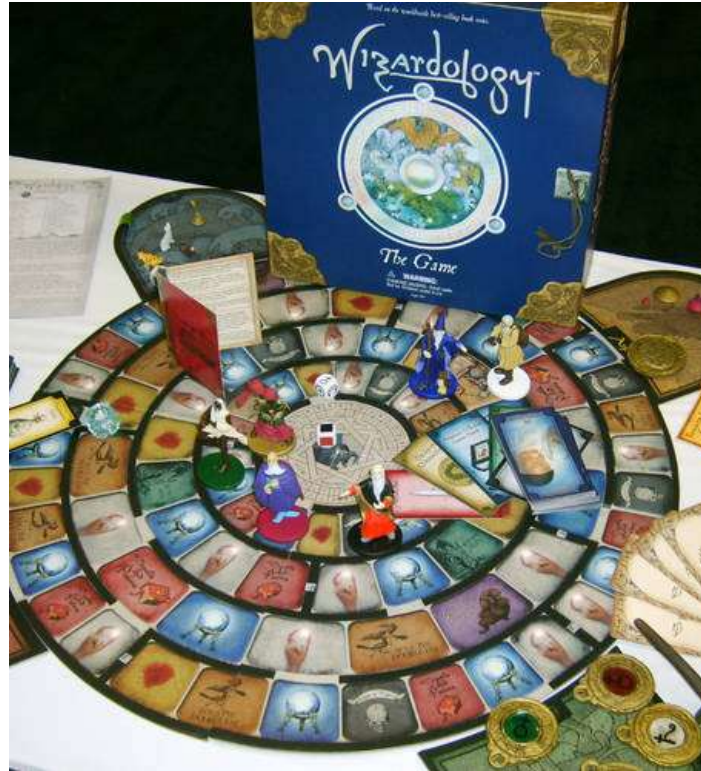
3.2.1.1 Studi Referensi Permainan

Dua permainan yang dijadikan referensi adalah ular tangga dan wizardology, permainan ular tangga memiliki konsep sederhana dan sangat menarik dari segi visual dan interaksi antar pemain khususnya anak-anak. Dan untuk wizardology memiliki konsep permainan yang cukup rumit dengan papan permainan yang berbentuk lingkaran dengan pola permainan yang modern dengan menggunakan kartu.



Gambar 3.2.Board game ular tangga

Sumber: <http://boardgamegeek.com/image/498793/snake-and-ladder> (15-05-2012)



Gambar 3.3.Board game wizardology :
<http://boardgamegeek.com/image/1031568/wizardology-the-game> (15-05-2012)

3.2.1.2 Konsep Mekanisme Permainan

Permainan ini bersifat menekankan perjuangan dan kompetisi antar pemain yang bertindak sebagai tokoh pahlawan kemerdekaan untuk memenangkan permainan pemain harus menaati peraturan yang akan di tentukan sebagai berikut :

- Menentukan tokoh yang akan dipilih.
- Letakkan Tokoh Pemain yang dipilih oleh masing – masing pemain kedalam papan permainan tepat dikotak bertuliskan “MULAI”.
- Para Tokoh Pemain berhak untuk mengocok Dadu secara bergantian untuk memulai permainan, dengan syarat mendapat nilai yang sama dari kedua dadu.
- Para Tokoh Pemain saling mengocok dadu secara bergantian, dan melangkahakan para tokoh pemain sesuai dengan jalur

kotak permainan sampai selesai.

- e. Dimana dalam setiap kotak pada papan board game terdapat “**Peluang**” permainan dan “**Jebakan**”.

3.2.2 Tata Letak (Layout)

Tata letak yang digunakan dalam media informasi ini lebih menonjolkan ilustrasi sebagai titik pusat perhatiannya. Hal ini dimaksudnya agar ketika target audiens melihat media tersebut perhatiannya dapat langsung tertuju pada visual.

3.2.3 Tipografi

Pemilihan huruf yang baik harus mengarah pada tingkat keterbacaan dan kemenarikan yang baik, selain itu bentuk tipografi juga harus menggambarkan karakter dari pesan yang disampaikan. Desain huruf tertentu dapat menciptakan kesan atau karakteristik sebuah objek dalam suatu desain.

Pada perancangan media informasi permainan board game untuk anak sekolah dasar ini digunakan jenis tipografi *cooper black* sebagai font dominan. Alasan penulis menggunakan tipografi tersebut karena jenis tipografi tersebut sangat sesuai dengan target audiens. Selain itu sesuai dengan konsep visual yang diinginkan yaitu ingin ada kesan kuat dalam pembuatan visual-visual untuk kegiatan media informasi ini.

Pemilihan huruf Adfark cafe dalam logo pada Board Game Ksatria Mahardhika ini yaitu membuat kesan tegas dan terkesan suasana jaman kerajaan disesuaikan dengan jaman penjajahan Belanda. Namun disamping itu memberikan kesan kekuatan yang dibangun dalam permainannya itu sendiri.

Sementara pemilihan huruf Comic sans MS yaitu memberikan pendekatan dan menarik perhatian anak-anak usia 8 tahun keatas untuk bermain bersama dalam Ksatria Mahardhika Board Game ini. Dimana huruf ini tidaklah asing bagi anak-anak usia itu dan mudah di cerna.



Gambar 3.4 Tipografi
Sumber: Dokumen Pribadi

3.2.4 Ilustrasi

Dalam pembuatan ilustrasi, terlebih dulu membuat sketsa ilustrasi yang kemudian diolah lebih lanjut dengan teknik vector digital, dalam pewarnaannya. Ilustrasi yang disajikan berbentuk cerita yang disesuaikan untuk kalangan anak sekolah dasar.

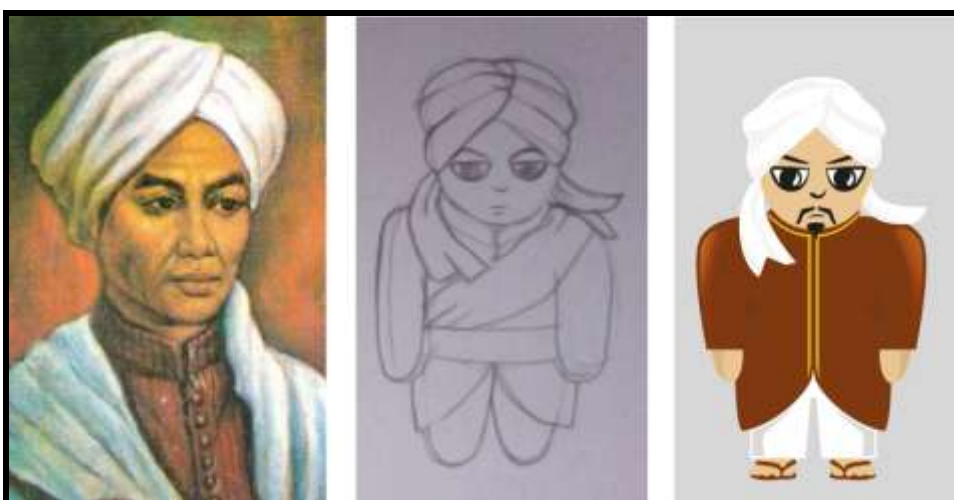
Ilustrasi dibuat dengan teknik *sketch* dengan *coloring digital* dan gaya yang semi realis menirukan karakter kartun-kartun seperti *Dora the explorer*, *Shincan*, dan *Doraemon*.



Gambar 3.5 Ilustrasi karakter
Sumber: (www.doratheexplorertvshow.com)



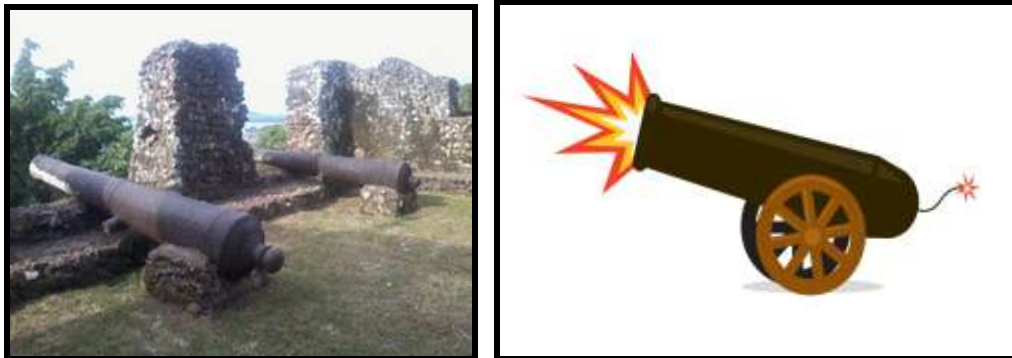
Gambar 3.6 hasil studi karakter Sultan Hasanuddin
Dalam permainan board game Ksatria Mahardhika



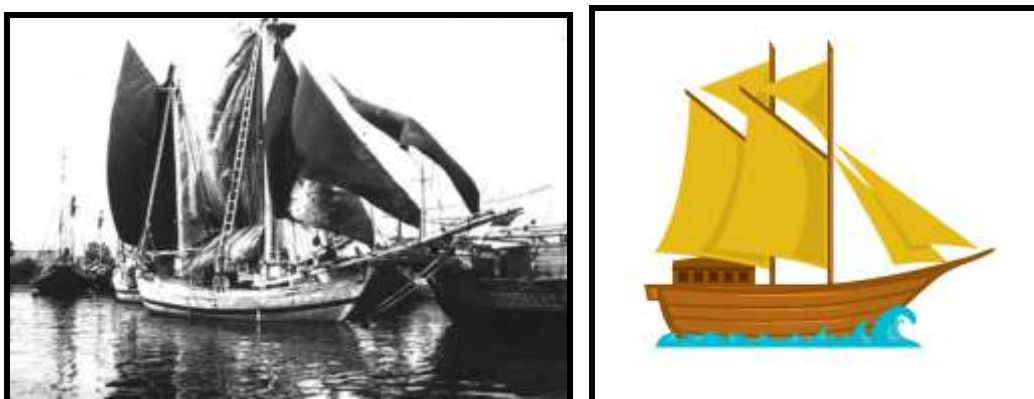
Gambar 3.7 hasil studi karakter Pangeran Diponegoro
Dalam permainan board game Ksatria Mahardhika



**Gambar 3.8 hasil studi Tentara belanda
Dalam permainan board game Ksatria Mahardhika**



**Gambar 3.9 hasil studi Meriam belanda
Dalam permainan board game Ksatria Mahardhika**



**Gambar 3.10 hasil studi Perahu Pinisi
Dalam permainan board game Ksatria Mahardhika**



Gambar 3.11 sketsa ilustrasi perang
Dalam permainan board game Ksatria Mahardhika



Gambar 3.12 Hasil studi ilustrasi perang
Dalam permainan board game Ksatria Mahardhika

3.2.5 Warna

Warna merupakan salah satu unsur desain yang mempengaruhi pesan. Pemilihan warna dalam konsep ini berdasarkan kepada kesan yang ingin disampaikan dan kepada siapa pesan ini ditujukan. Ilustrasi dalam bentuk permainan ini dikerjakan dengan menggunakan media digital dengan warna CMYK. CMYK adalah kependekan dari komponen warna dasar *Cyan* (Biru muda), *Magenta* (Merah), *Yellow* (Kuning), dan *key* (Black/Hitam). Warna tersebut dipergunakan dalam proses pencetakan *Offset* maupun

Printing Komputer (Adi Kusrianto, 2007, h.50) Penulis memilih warna-warna pastel yang disesuaikan untuk segmentasi informasinya.

1. **Warna hitam**

Warna hitam sering digunakan pada permainan ini terutama pada *pewarnaan penegasan pada gambar*. Warna hitam melambangkan misteri dan kegelapan.



2. **Warna Coklat**

Warna coklat digunakan pada permainan ini terutama pada *pewarnaan tokoh dan miniatur permainan*.



3. **Warna Biru**

Warna biru digunakan pada permainan ini terutama pada *pewarnaan tokoh dan miniatur permainan*.



4. Warna Merah

Warna merah digunakan pada permainan ini terutama pada *pewarnaan tokoh dan miniatur permainan.*



5. Warna Hijau

Warna merah digunakan pada permainan ini terutama pada *pewarnaan Background, Hutan dan miniatur permainan.*



6. Warna Kuning

Warna Kuning digunakan pada permainan ini terutama pada *pewarnaan Background, hutan tokoh dan miniature permainan.*

