BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1. Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran atau target audience yang dituju adalah anak-anak usia delapan (8) tahun ke atas dapat dikategorikan sebagai usia sekolah awal atau biasa disebut sebagai usia emas, pada usia ini anak membutuhkan banyak stimulasi otak dengan baik, anak sudah bisa berpikir secara logis dan melihat secara rasional, di usia ini pula anak sudah memiliki keingin tahuan yang lebih besar, mencari dan menemukan hal baru, suka berimajinasi, mempunyai keegoisan yang tinggi serta konstentrasi yang masih rendah. (seperti dikutip Azizah, 2018) Namun tidak memungkiri jika ada khalayak yang berusia lebih lanjut karena permainan dan informasi ini ditujukan untuk semua kalangan umur.

A. Demografis

1. Khalayak sasaran adalah usia delapan (8) tahun sampai usia yang masih mampu bermain dan bisa mengetahui informasi yang ada didalam *boardgame* ini, karena usia delapan (8) tahun adalah usia anak sekolah dasar yang masih dalam tahap perkembangan dan pertumbuhan, pada usia ini pula anak sering merasa penasaran dan ingin mengetahui sesuatu yang baru bagi dirinya, dan anak usia remaja yang sudah bisa mengetahui kebutuhannya terutama pada pola makan. sehingga nantinya *boardgame* Belat-Belit Pescatarian ini mampu memberi hiburan serta memberi informasi di usia dini.
2. Jenis kelamin pada *boardgame* Belat-Belit Pescatarian ini tidak ada batasan jenis kelamin, laki-laki dan perempuan ataupun jenis kelamin lainnya bisa bermain *boardgame* ini.
3. Tahap kelas ekonomi yang menjadi sasaran adalah kelas ekonomi AB yaitu kelas ekonomi menengah ke atas. Karena dalam kelas ekonomi ini khalayan sasaran sudah lebih mementingkan pendidikan pada usia dini, sehingga *boardgame* Belat-Belit Pescatarian ini tepat untuk kelas ekonomi tersebut.

B. Geografis

Pada *boardgame* Belat-Belit Pescatarian ini lebih mengutamakan semua khalayak yang berdomisili di Indonesia. Karena secara geografis Indonesia diapit oleh Samudra pasifik dan Samudra Hindia artinya kekayaan laut Indonesia sangat luas yang menjadikan sumber daya laut kita juga melimpah dan berpengaruh terhadap konsumsi masyarakat yang bisa mendapatkan ikan dengan mudah (seperti dikutip Faruk, 2017).

Sehingga dalam hal ini khalayak sendiri harus mengetahui bahwa sebenarnya Pescatarian itu tidak asing dan mudah ditemukan, karena ada saja masyarakat yang mempunyai pola makan tersebut. Dari nama *boardgame* itu sendiri, Belat-Belit Pescatarian sudah menggunakan bahasa Indonesia dan semua informasi di dalamnya juga yang layak diketahui masyarakat Indonesia.

C. Psikografi

Menurut Jean Piaget (dalam Santrock, 2002) mengatakan bahwa anak membangun secara aktif dunia kognitifnya sendiri. Untuk itu, informasi tidak sekedar dituang ke dalam pikiran mereka dari lingkungan tapi juga meyakini bahwa anak bisa mengikuti pemikirannya untuk membuat beberapa gagasan yang terbaru, karena informasi yang belum diketahui dan menambah informasi tersebut bisa menjadi pemahaman yang maju. (seperti dikutipi Nugraha, 2017)

Pada usia delapan (8) tahun anak mulai berpikir secara logis dan sudah mulai bisa memecahkan permasalahannya. Anak usia ini mulai ingin merasakan kebebasannya dan berani untuk mandiri. Usaha untuk mencari dan mengulik sesuatu yang baru pula masih membuat anak pada usia ini berjuang dengan keras. (seperti dikutip Retno, 2018) Pada anak usia remaja yang juga sudah mengetahui apa yang disukai dan tau akan pola makan mereka yang sesuai dengan keinginan mereka sendiri, sehingga game ini cocok untuk dimainkan oleh anak usia 8 tahun keatas dan remaja.

D. Consumer Journey

Customer journey merupakan perjalanan interaksi pengguna bersama sebuah perusahaan, menggunakan produk, atau memakai layanan yang sudah ada. (seperti dikutip Nadhifah, 2018) Berikut adalah consumer journey untuk khalayak sasaran:

Tabel 3.1. Tabel *Customer Journey*

Jam	Tempat	Kegiatan	Media Interaksi
05.20	Kamar Tidur.	Bangun Tidur	Kasur, Bantal, Selimut
05.30	Kamar Tidur, Toilet	Ibadah (Sholat Subuh)	Air, Sajadah dan Alat sholat
06.30	Berangkat Sekolah	Sekolah	Kendaraan, sekolah, buku, alat tulis
12.00	Istirahat	Makan siang, ibadah, bermain	Teman, masjid, ruang kelas, kantin
14.00-15.00	Rumah	Diantar pulang jemputan, di jemput	Kendaraan, orang sekitar.
18.30	Rumah	Siap untuk makan	Piring, gelas, lauk, orang tua.
19.00	Rumah	Belajar	Buku, kursi
20.30	Rumah	Bermain game	Gadget
21.00	Rumah	Tidur	Kasur, bantal,selimut.

E. Consumer Insight

Consumer Insight merupakan kemampuan untuk memahami dan mengetahui kebutuhan pelanggan, sehingga terbentuk sebuah hubungan yang baik dengan konsumen itu sendiri, semua hal yang berkaitan seperti dalam hal promosi, penjualan dan dalam hal pelayanan. (seperti dikutip Warni, 2016) Sehingga mengetahui apa yang khalayak sasaran sukai itu sangat penting untuk menunjang sebuah karya. Consumer Insight untuk *boardgame* Belat-Belit Pescatarian ini

mengambil khalayak sasaran yang suka bersosialisasi, suka bermain game, suka mencari hal baru, ulet terhadap sesuatu.

III.2. Strategi Perancangan

Strategi perancangan dibuat harus efektif untuk khalayak sasaran dan untuk perancangan *boardgame* Belat-Belit Pescatarian strategi perancangan dimulai dari mencari informasi dan mencari fenomena mengenai pescatarian, masalah dalam masyarakat pun menjadi hal penting untuk dijadikan studi fenomena supaya media yang akan dibuat tepat dan tertuju kepada khalayak sasaran secara efektif. Lalu selanjutnya melakukan wawancara kepada ahli, membuat kuesioner dan langkah selanjutnya mencari khalayak yang tepat untuk media yang akan dibuat. Terdapat strategi kreatif, strategi media, strategi distribusi sehingga nantinya media perancangan *boardgame* Belat-Belit Pescatarian bisa sampai kepada khalayak sasaran.

III.2.1. Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi dalam perancangan *boardgame* Belat-Belit Pescatarian bertujuan untuk memberikan informasi mengenai Pescatarian dan Manfaat dari bahan-bahan seperti sayur, buah, kacang, ikan dan olahan laut yang dikonsumsi pescatarian, juga memberikan informasi bahwa, ada pola makan yang berbeda dari pola makan biasanya di kehidupan sekitar kita, sehingga kita bisa tahu dan nantinya bisa lebih menghargai perbedaan yang ada.

III.2.2. Pendekatan Komunikasi (Pendekatan Visual, Verbal dan/atau Audio)

Pada strategi perancangan *boardgame* Belat-Belit Pescatarian terdapat pendekatan komunikasi untuk terjadinya keefektifan komunikasi kepada khalayak sasaran sehingga terdapat pendekatan secara visual dan pendekatan secara verbal. Pendekatan secara visual meliputi semua segi visual dan pendekatan secara verbal meliputi dari segi bahasa dan penyampaian.

A. Pendekatan Visual

Pendekatan visual yang digunakan dalam perancangan *boardgame* Belat-Belit Pescatarian ini menggunakan tema sungai yang berkelok-kelok, dengan warna

pastel, cerah sehingga dapat membuat kesan menyenangkan dan seperti terbawa arus sungai, agar hal tersebut bisa sampai kepada khalayak sasaran yang di dominasi oleh anak-anak.

B. Pendekatan Verbal

Pendekatan verbal yang digunakan dalam perancangan *boardgame* Belat-Belit Pescatarian ini menggunakan bahasa Indonesia saja supaya mudah untuk dipahami dikalangan khalayak sasaran yang dituju. Dalam *copywriting boardgame* sendiri "cari jalanmu dan jadilah pescatarian sejati!" bermaksud untuk menyemangati supaya menjadi pemenang dalam perancangan *boardgame* itu sendiri dan merasakan tantangan dan keajaiban dalam bermain *boardgame* tersebut.

III.2.3.*Mandatory*

Mandatory adalah berbagai lembaga yang bekerja sama dan berkaitan dengan perancangan yang akan dibuat. Berikut beberapa mandatory yang bekerja sama dengan *boardgame* Belat-Belit Pescatarian :

A. Manikmaya Games

Perusahaan pembuatan games terutama dalam pembuatan *boardgame*s di Indonesia sejak tahun 2013, Manikmaya Games sudah menjadi salah satu pelopor pembuatan *boardgame* terbaik dengan tema ragam Indonesia, Manikmaya Games percaya bahwa *boardgame* adalah penghubung kuat antar orang dan dalam tema ragam Indonesia diharapkan banyak masyarakat yang lebih mengenal negaranya sendiri yaitu Indonesia.

Gambar 3.1 Logo Manikmaya
Sumber: https://manikmaya.com/
(diakses pada 15/07/2019)

B. Indonesia Vegetarian Society (IVS)

Pada 8 Agustus 1998 berdiri sebuah organisasi yang besifat nirlaba atau non profit yang berfokus pada komunitas vegetarian di seluruh Indonesia, melakukan banyak kegiatan sosial yang mendukung gerakan vegetarian sampai membuat resep masakan untuk para vegetarian. *Indonesia Vegetarian Society* sudah bergabung dengan *International Vegetarian Union* (IVU) yang berpusat di Eropa dan mengontrol komunitas seluruh dunia. Karena pescatarian termasuk subbagian dari vegetarian jadi mandatory ini sangat penting untuk dimasukkan.

Gambar 3.2 Logo Indonesia Vegetarian Society

Sumber: https://www.facebook.com/ivspalu/
(diakses pada 15/07/2019)

III.2.4.Materi Pesan

Materi pesan yang akan digunakan dalam perancangan *boardgame* Belat-Belit Pescatarian ini tidak terlalu banyak informasi yang disampaikan secara langsung dalam *boardgame* tetapi sebagai informasi tambahan di bagian buku

peraturan permainan. Hal ini di maksudkan untuk mengetahui seberapa tertarik dan khalayak bisa merasa terhibur dengan bermain *boardgame* Belat-Belit Pescatarian, setelah hal itu di dapat khalayak sasaran bisa mencari tahu sendiri mengenai Pescatarian secara dalam atau khalayak bisa mendapatkan informasi tersebut dalam buku peraturan permainan secara singkat. Terdapat beberapa informasi yang ada dalam *boardgame* Belat- Belit Pescatarian:

A. Enam Sayur-sayuran

1) Wortel
2) Terung
3) Bayam
4) Brokoli
5) Kentang
6) Jamur

B. Enam Buah-buahan

1) Jeruk
2) Semangka
3) Pisang
4) Alpukat
5) Nanas
6) Strawberry

C. Enam Kacang-kacangan

1) Kacang Mete
2) Kacang Edamame
3) Kacang Kedelai
4) Kacang Merah
5) Kacang Tanah
6) Kacang Almond

D. Enam Ikan dan Sejenisnya

1) Ikan Tuna
2) Ikan Bawal
3) Ikan Lele
4) Udang

5) Cumi
6) Kepiting

E. Manfaat dari sayur, buah, kacang dan ikan tersebut.

F. Sejarah Pescatarian

G. Pengertian Pescatarian

III.2.5. Gaya Bahasa

Penggunaan gaya bahasa yang tepat untuk perancangan *boardgame* Belat-Belit Pescatarian ini adalah gaya bahasa yang tidak terlalu formal tetapi tetap bisa menjelaskan informasi dengan baik dan benar di dalamnya karena terdapat beberapa informasi mengenai sayur, buah, kacang dan ikan serta manfaatnya, juga terdapat cara bermain permainan *boardgame* ini sendiri. Dilihat dari khalayak sasaran juga yang masih berusia delapan (8) tahun keatas, supaya bisa tetap mengerti sendiri.

III.2.6. Strategi Kreatif

Dewasa ini banyak masyarakat yang terkena dampak teknologi karena perkembangan zaman. Begitu pula dengan permainan yang sekarang mudah diunduh di dalam gadget. Tetapi semakin pesat teknologi interaksi antar masyarakat menjadi semakin berkurang, sehingga dibuat perancangan *boardgame* untuk bisa lebih mengajak masyarakat bermain dan bersosialisasi secara langsung dengan lawan mainnya secara nyata. Dari fenomena yang diangkat yaitu, pescatarian, perancangan *boardgame* yang ditujukan untuk khalayak sasaran usia delapan (8) tahun ke atas sangat tepat untuk diwujudkan dan ditambah dengan informasi yang disajikan di dalam *boardgame* tersebut.

A. *Copywriting*

Copywriting yang digunakan dalam perancangan *boardgame* ini adalah “Belat-Belit” dengan sub judul “Pescatarian”. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, belat-belit adalah putar balik dan berbelat-belit adalah tidak jelas urutannya. Sesuai dengan konsep *boardgame* yang mencari jalan untuk

mendapatkan objek. “Pescatarian” sendiri memperkuat bahwa tema dari *boardgame* yang dibuat mengenai pescatarian.

B. *Storyline*

Alur cerita dalam perancangan ini adalah pemain akan merasakan seperti terbawa arus sungai dan mencari jalan untuk kembali pulang ke rumah dengan membawa objek yang harus dicapai. Sehingga keterampilan strategi harus dipikirkan oleh pemain supaya tidak tersesat dan terbawa arus sungai. Pemain yang cepat mendapatkan dan menghabisi kartu objek juga selalu kembali pulang adalah pemenangnya. Jangan khawatir karena pemain lain masih bisa bermain sampai tersisa 1 pemain yang belum mendapatkan objek yang dituju.

C. Daftar Isi *Boardgame*

1) Box papan permainan
2) Dua puluh empat (24) kartu objek
3) Tiga puluh empat (34) kotak jalan
4) Empat (4) bidak.

D. Tujuan Permainan:

1) Carilah jalan melalui kotak jalan untuk menemukan objek yang dituju. Waspada karena jalan akan bergeser dan mengubah jalan yang dituju.
2) Pemain pertama yang menemukan semua objek dan kembali ke rumah untuk menyimpannya adalah pemenangnya.

E. Persiapan:

Buka box permainan dan buka papan permainan lalu ambil kartu objek, kotak jalan dan bidak. kocok kartu objek dengan baik. simpan kotak jalan secara acak pada papan permainan. akan ada satu (1) kotak jalan yang tidak bisa masuk ke papan permainan, karena kotak jalan tersebut dipakai untuk mendorong kotak jalan lain dan menggeser alur jalan. simpan bidak pada setiap sisi rumah.

F. Cara Bermain:

Dalam kesempatan pemain, ambil satu (1) kartu terlebih dahulu atau bisa dibagikan beberapa (semakin banyak kartu, durasi permainan semakin lama) dan boleh sampai habis. Tetapi hanya bisa membuka satu kartu dan pemain harus mendapatkan objek itu terlebih dahulu, kembali ke start awal (rumah) baru boleh membuka kartu lainnya. Pemain hanya mendapatkan satu kali kesempatan untuk mendorong kotak jalan dan bergantian dengan pemain lainnya.

G. Akhir Permainan:

Pemain pertama yang mendapatkan semua objek dari kartu dan selalu bisa untuk kembali ke rumah, sampai kartu objek habis adalah pemenangnya. Tetapi pemain lain bisa melanjutkan dan berlomba sebelum semua objek didapatkan karena orang terakhir yang belum menghabiskan kartu adalah pemain yang kalah.

III.2.7. Strategi Media

A. Media Utama

Media utama yang digunakan untuk perancangan ini adalah media *boardgame*. Karena dilihat dari khalayak sasaran usia 8 tahun keatas untuk lebih bisa berinteraksi dengan sosialnya langsung daripada tertuju pada gadget dan melupakan masa kecilnya yang seharusnya masih banyak yang bisa digali. Secara umum, *boardgame* sendiri adalah sebuah permainan yang bisa di mainkan oleh 2 orang pemain atau lebih dengan didasari papan sebagai medianya dan bisa terdiri dari kartu, bidak, dadu sebagai pelengkap dengan cara bisa memindahkan bidak yang tersedia di papan untuk mencapai sesuatu tentunya sesuai dengan aturan atau hanya bisa mengandalkan permainan kartu saja. *Boardgame* sendiri bisa menjadi sebagai alternatif hiburan tetapi masih mengandung informasi yang bisa di dapatkan, maka dari itu *boardgame*

sebagai media yang interaktif di harapkan bisa menjadi wadah yang tepat untuk penyampaian perancangan ini terhadap khalayak sasaran.

B. Media Pendukung

Media pendukung yang ditujukan kepada khalayak sasaran sebagai pengingat media utama supaya pesan yang disampaikan pada media utama bisa tersalurkan pada media pendukung. Ada 2 jenis media pendukung, sebagai informasi dan sebagai pengingat:

1. Sebagai Informasi

a. Poster

Poster diperkirakan masih efektif sebagai media informasi untuk memberi tahu khalayak dan bisa di temukan di tempat-tempat tertentu karena poster akan di sebarkan dengan cara ditempel. Dibuat secara menarik dan menggunakan *copy wrting* yang membuat orang penasaran.

b. Flyer

Flyer dengan ukuran a5 masih efektif dibagikan di kerumunan orang banyak karena jangkauannya tidak terlalu luas dan ukurannya pun tidak terlalu mengganggu. Flyer bisa di bagikan di tempat sesuai dengan banyaknya khalayak sasaran yang di tuju seperti di depan sekolah-sekolah ataupun mall dan tempat bermain.

c. X-banner

Untuk mencapai penyampaian pesan yang baik, x-banner juga perlu di produksi untuk menunjang informasi perancangan *boardgame* ini tersampaikan kepada khalayak, berisikan informasi mengenai adanya *boardgame* yang seru dan ajaib. Sehingga membuat orang bisa tertarik.

d. Media Sosial Instagram

Perkembangan zaman dan teknologi menunjang hampir semua yang dibutuhkan manusia saat ini bisa tersedia dan memudahkan masyarakat untuk mencari informasi dengan hanya segenggam gadget ataupun perangkat lainnya.

Sehingga media sosial instagram sangat efektif untuk dijadikan sebagai media pendukung yang baik karena mudah di akses dan menarik.

2. Sebagai Pengingat

a. Notebook

Bisa digunakan untuk menulis atau sebagai catatan untuk dibawa ke sekolah ataupun tempat kerja. Jadi notebook dirasa efektif untuk penyebaran media pendukung sebagai pengingat *boardgame* Belat-Belit Pescatarian.

b. Pin / Bros

Digunakan sebagai gimmick untuk *boardgame* Belat-Belit Pescatarian karena bros bisa dipakai dimana saja kemanapun pergi, seperti di baju atau tas.

c. Gantungan kunci

Gantungan kunci dengan bentuk menarik bisa di gantung di tas atau sebagai gantungan kunci biasa dan media pegingat yang baik karena jika khalayak sasaran membawa barang yang di gantung gantungan kunci tersebut, akan dengan mudah mengingat *boardgame* Belat-Belit Pescatarian.

d. Bantal

Bantal dengan ukuran 30x30 tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar pas untuk menjadi bantal yang bisa di bawa atau menjadi bantal untuk di dalam mobil.

e. Stiker

Di bagikan ketika promosi berlangsung dan bisa di tempel dimana saja sesuai aturan dan bisa menjadi media pengingat yang bagus untuk *boardgame* ini.

f. Mug

Sebagai media yang baik untuk membuat khalayak ingat dengan media utama, bisa dipakai seterusnya tanpa harus ada yang terbuang menjadi sampah.

g. Kaos

Kaos sangat cocok untuk dijadikan media pengingat karena kaos bisa dipakai sehari-hari dan kaos adalah sandang yang mudah dan simpel untuk di pakai secara kasual kemana saja.

h. Totebag

Diberikan kepada khalayak ketika membeli *boardgame* Belat-Belit Pescatarian.

III.2.8. Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media

Dalam penyampaian informasi yang diberikan kepada khalayak mengenai perancangan *boardgame* ini dibutuhkan strategi distribusi yang baik dan waktu penyebaran media yang tepat supaya informasi mengenai *boardgame* Belat-Belit Pescatarian sampai terhadap khalayak dengan tepat. Pengenalan di mulai dari tanggal 21 November 2019 karena alasannya, tepat pada hari itu diresmikan sebagai Hari Makan Ikan Nasional sehingga dirasa tepat untuk mulai membuat orang bertanya bahwa ada *boardgame* mengenai pescatarian dimulailah penyebaran informasi seperti media poster dan mengunduh foto pada sosial media instagram dan rilis pada Awal Januari 2020.

Tabel 3.2**. *Timetable* Penyebaran Media**

Jadwal dan Waktu Penyebaran Media													
Media	November 2019				Desember 2019				Januari 2020				Lokasi
Poster													Tempat umum, sekolah, perkantoran
Instagram													Sosial media
Flyer													Tempat umum, sekolah, mall

Notebook													Pre-order online, beruntung
Totebag													Pre-order online
Pin													Dapat ketika beli
Gantungan kunci													Dapat ketika beli
Bantal													Beruntung
Mug													Pre-order online
Stiker													Dibagikan bersama flyer dan dapat ketika beli
Kaos													Pre-order online
Boardgame													Pre-order online

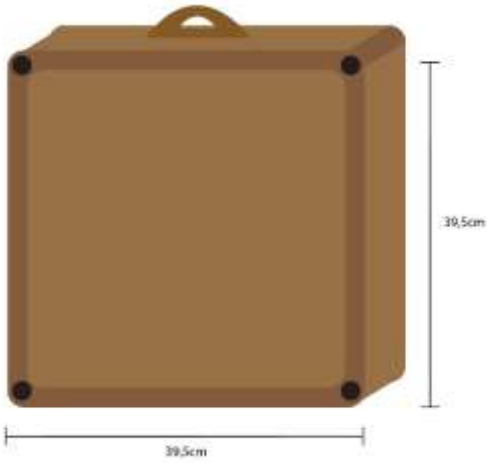
III.3. Konsep Visual

Konsep visual merupakan gagasan atau ide berbentuk visual yang nantinya diwujudkan. Konsep visual pada *boardgame* Belat- Belit Pescatarian ini adalah informatif, menyenangkan dan tak terduga. Mengunakan ilustrasi semi realis untuk menggambarkan masing-masing objek dari sayur, buah, kacang, ikan serta objek lainnya, dimaksudkan agar bentuk asli dari objek tersebut masih serupa tetapi diberi detail yang tidak terlalu mendetail dan diberi wajah tersenyum supaya memberi kesan menyenangkan dan sesuai dengan khalayak sasaran yang dimulai dari usia 8 tahun ke atas.

III.3.1.Format Desain

Format desain untuk *boardgame* Belat-Belit Pescatarian adalah berbentuk box kayu ukuran 39,5x39,5cm berbentuk persegi. Terdapat bagian papan permainan jika penutup dibuka dan jika dibuka didalamnya terdapat tempat penyimpanan kartu dengan ukuran 7,5x5cm, tempat bidak dengan ukuran 6x5cm, tempat kartu

dengan ukuran 7,5x5cm, tempat kotak jalan dengan ukuran 5x5cm dan tempat buku peraturan permainan dengan ukuran 12x15cm.

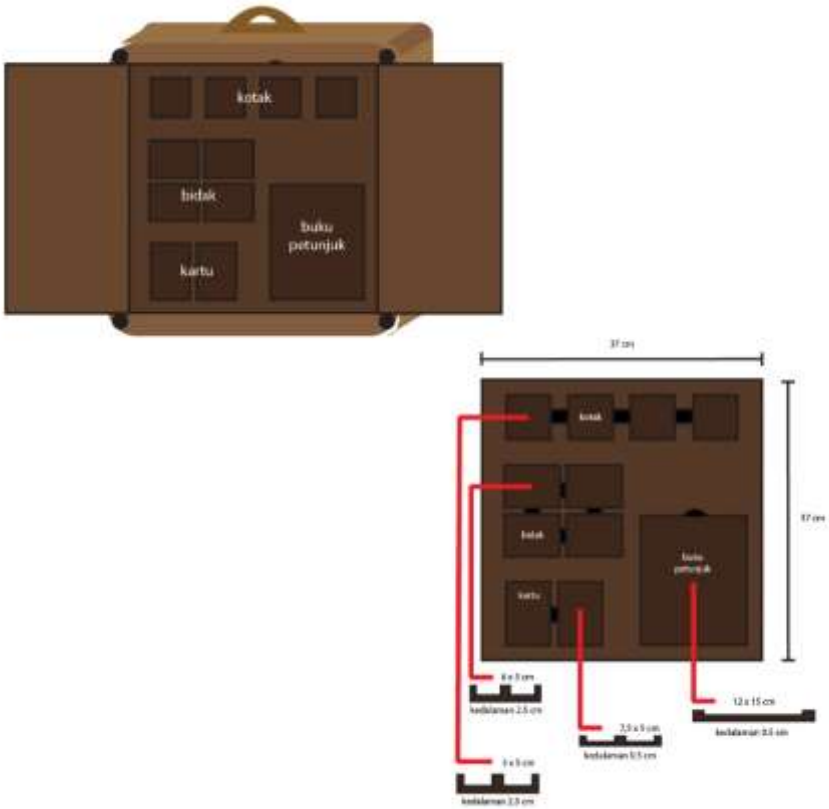


Gambar 3.3 Desain Box

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2019)

III.3.2. Tata Letak (*Layout*)

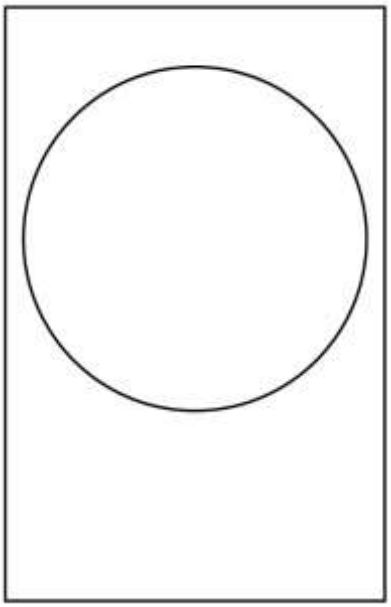
Layout yang dipakai untuk *boardgame* Belat-Belit Pescatarian menggunakan box dari bahan kayu pinus yang ringan dan efektif karena tidak memakai box lagi untuk memasukan elemen lainnya, dibuat dari bahan kayu karena sesuai tema, pescatarian dan alam yang menjadikan bahan kayu cocok untuk dipakai pada *boardgame* ini, bernuansa sungai yang mengalir yang dipinggirnya terdapat bebatuan dan banyak pohon kelapa sungai itu mengalir sampai laut yang dimaksudkan banyak terdapat ikan. Bernuansa menyenangkan dan bisa merasakan sensasi berpetualang di dalamnya. Layout untuk dalam box dibuat efesien supaya menyatu sekaligus dalam box. Terdapat 4 tempat penyimpanan, penyimpanan kotak jalan dengan ukuran 5x5 dan kedalaman 2,5cm, penyimpanan bidak dengan ukuran 6x5 dengan kedalaman 2,5cm, penyimpanan kartu dengan ukuran 7,5x5cm dengan kedalaman 0.5cm, penyimpanan buku petunjuk peraturan permainan dengan ukuran 12x15cm dengan kedalaman 0,5cm.



Gambar 3.4 Layout Box

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2019)

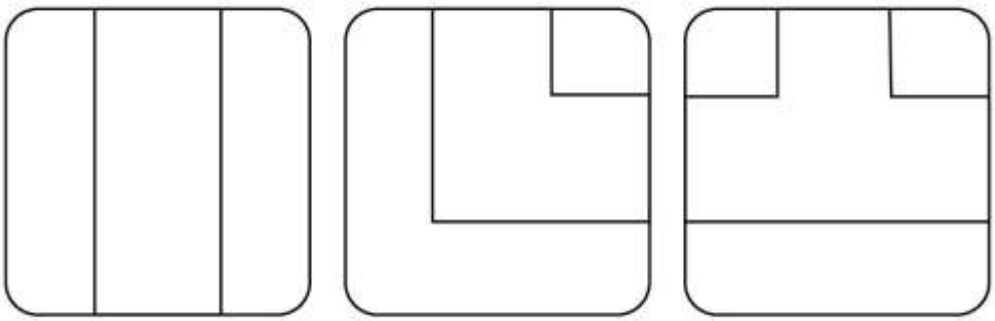
Layout untuk kartu permainan berukuran 7,5x5cm dirancang tidak terlalu rumit dan hanya terdapat gambar ilustrasi ditengah lingkaran dan dibalut dengan warna yang berbeda setiap jenis dari mulai seri sayur, seri buah, seri kacang, seri ikan supaya mempunyai karakteristik sendiri.



Gambar 3.5 Layout Kartu

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2019)

Layout untuk kartu jalan hanya ukuran 5x5 dan diisi oleh ilustrasi bertema sungai mengalir dengan pohon kelapa dan bebatuan juga dibuat sesuai kebutuhan dengan 3 jalan berbeda, jalan lurus, jalan berbelok dan pertigaan, dibuat *soft touch* sehingga tidak melukai pemain nantinya.



Gambar 3.6 Layout Kartu Jalan

Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

III.3.3. Tipografi

Rangkaian-rangkaian dari huruf bisa membangun citra dan meningkatkan komunikasi juga kesan secara visual untuk penglihat huruf tersebut, jika salah memilih huruf yang tidak baik dan benar akan terjadi sebuah ketidaksinambungan atau tidak efesien dalam penyampaian pesan. (Sihombing, 2003, h.2) Tipografi dalam *boardgame* ini diselaraskan dengan tema supaya selaras dengan desain yang dibuat. Ada huruf sebagai jusul dan sub judul serta untuk *body text.*

A. Huruf untuk Judul

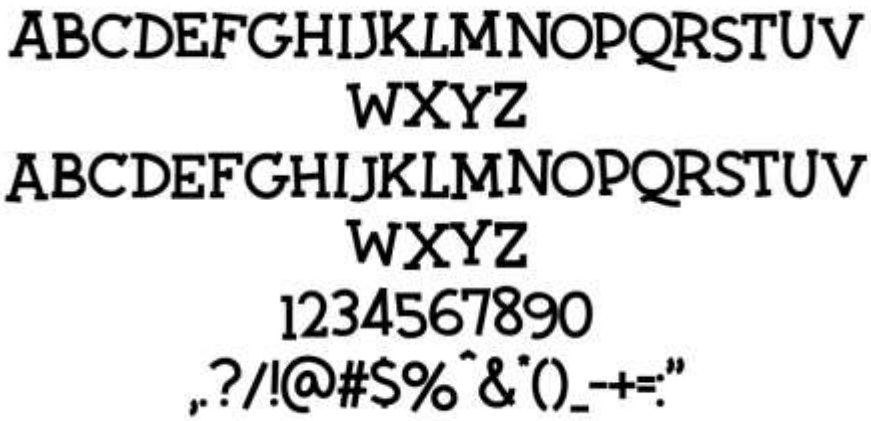
Huruf untuk judul *boardgame* menggunakan "Wicked Mouse Demo" yang dibuat oleh Dennis Ludlow pada tahun 2016 dan bisa di unduh secara gratis untuk lisensi personal saja tetapi boleh dipakai untuk proyek sekolah. Adapun yang berbayar untuk font 3 dimensi dan harus membeli lisensi komersial seharga $15 di *website* penyedia huruf. Huruf "Wicked Mouse Demo" ini berjenis sans serif atau tanpa kait pada *strokes*, tebal dan menyenangkan karena terdapat huruf *lowercase* dan huruf *uppercase* yang tidak sejajar dan dianggap cocok untuk digunakan pada *boardgame*.

Gambar 3.7 Huruf Wicked Mouse Demo

Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

B. Huruf untuk Sub Judul

Huruf untuk sub judul dalam *boardgame* yang terdapat di bagian bawah judul utama menggunakan huruf "Twiddlestix" huruf bertema aneh dan menyenangkan ini dibuat oleh Dennis Ludlow pada tahun 2016 dan bisa diunduh secara gratis untuk lisensi personal saja jika ingin lisensi komersial harus mengontak pada *email* tetap boleh dipakai untuk proyek sekolah. Huruf ini berjenis serif karena terdapat kait pada ujung *strokes* tetapi ada beberapa huruf yang sans serif yaitu tidak memiliki kait. Sehingga memberikan kesan menyenangkan dan cocok dijadikan sub judul untuk *boardgame*.



Gambar 3.8 Huruf Twiddlestix
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

C. Huruf untuk Bodytext

Bodytext adalah huruf pendukung untuk dipakai sebagai isi text dalam *boardgame* supaya terlihat jelas dan bisa terbaca, isi text dalam *boardgame* tersebut menggunakan huruf "Trebuchet Ms" yang dibuat oleh Vincent Connare pada tahun 1996 berjenis sans serif dan mempunyai lisensi dari Microsoft font untuk personal dan bisa juga untuk komersial. Mempunyai ketegasan sehingga cocok untuk *boardgame* ini.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890
,.?/!@#$%^&*()_-+=:”

Gambar 3.9 Huruf Trebuchet Ms

Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

III.3.4.Ilustrasi

Ilustrasi yang digunakan dalam *boardgame* Belat-Belit Pescatarian ini meliputi 24 objek yang berkaitan dengan pescatarian sendiri, yaitu 6 buah ilustrasi sayur, 6 buah ilustrasi buah-buahan, 6 buah ilustrasi kacang-kacangan dan 6 buah ilustrasi ikan dan sejenisnya. Dibuat semi realis menyerupai bentuk aslinya tetapi tidak terlalu dibuat detail dan ditambah wajah yang 41imple dan terkesan menyenangkan.

Mengambil bagian dari sayur, buah, kacang dan ikan berdasarkan hasil bertanya terhadap teman-teman, wawancara narasumber sebelumnya dan pertimbangan supaya warna dan jenis dari bahan-bahan tersebut bisa di wakilkan dan diambil yang paling sering dikonsumsi. Semua objek yang ada dalam *boardgame* diilustrasikan menggunakan vector dan dibuat bayangan untuk memberikan efek gelap terang supaya tidak terlalu flat, dan tidak lupa semua diberi wajah tersenyum yang sama karena menunjukan meskipun mereka pada jenis yang berbeda, dalam hal pola makan, mereka di konsumsi secara bersamaan, dan memberi kesan menyenangkan juga menggemaskan. Berikut ilustrasi yang ada dalam perancangan ini:

A. Bagian Sayur

Semua bagian sayuran dibuat melalui studi gambar aslinya, serta langsung dikerjakan menggunakan pen tablet untuk membuat *sketch* digital pada software adobe illustrator dan di detail menggunakan Paint Tool SAI, dan langsung di convert .png.

1. Bayam

Gambar 3.10. Gambar Bayam

Sumber : https://www.tokopedia.com/vegetablesmart/bayam-hijau-ikat (diakses 19/06/2019) & Dokumen Pribadi (2019)

2. Brokoli

Gambar 3.11. Gambar Brokoli

Sumber :

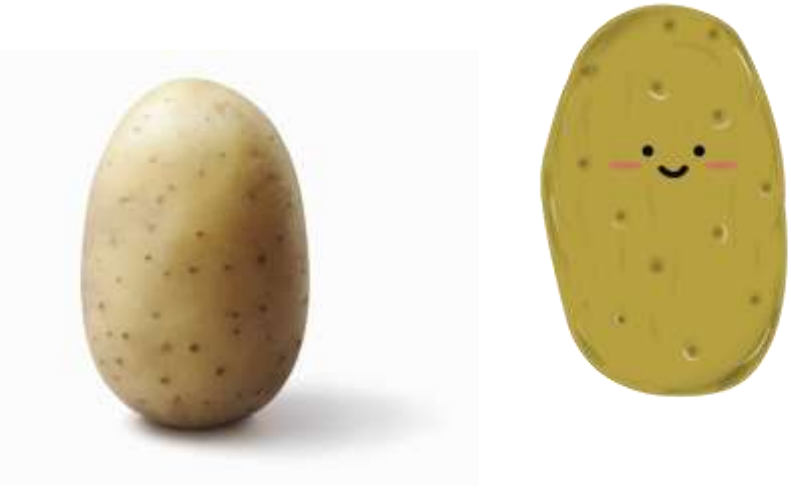
https://www.istockphoto.com/de/fotos/brokkoli?assettype=image&sort=mostpopular&mediatype=photography&phrase=brokkoli (diakses 19/06/2019) & Dokumen Pribadi (2019)

3. Jamur

Gambar 3.12. Gambar Jamur

Sumber : http://seo007.info/nardi-instagram-ea8b43/ (diakses 19/06/2019) & Dokumen Pribadi (2019)

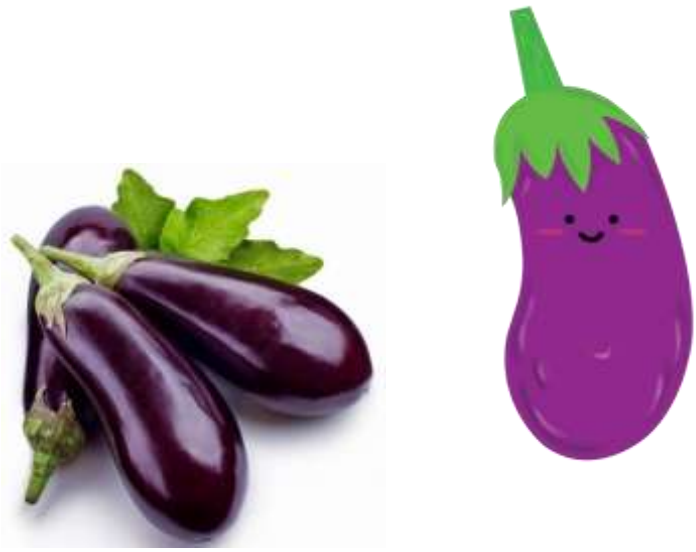
4. Kentang



Gambar 3.13. Gambar Kentang

Sumber : https://numinous-objects.tumblr.com/ (diakses 19/06/2019) & Dokumen Pribadi (2019)

5. Terung



Gambar 3.14. Gambar Terung

Sumber : http://www.cartpk.com/fresh-bringal-half-kg-7339 (diakses 19/06/2019) & Dokumen Pribadi (2019)

6. Wortel

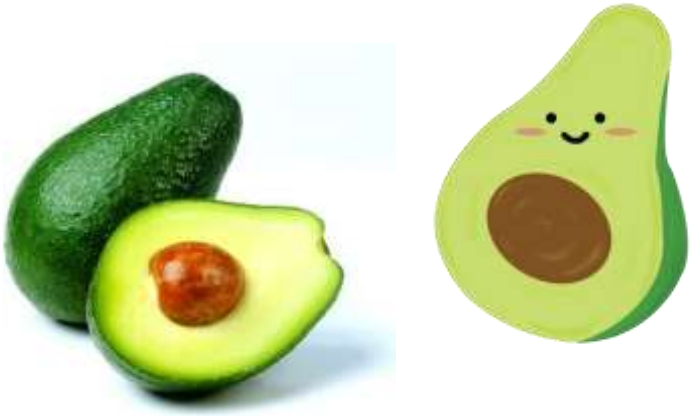
Gambar 3.15. Gambar Wortel

Sumber : https://klikomarket.al/perimet/2332-karrota-origjina-shqiperi-90448.html (diakses 19/06/2019) & Dokumen Pribadi (2019)

B. Bagian Buah

Semua bagian buah-buahan dibuat melalui studi gambar aslinya, serta langsung dikerjakan menggunakan pen tablet untuk membuat *sketch* digital pada software adobe illustrator dan di detail menggunakan Paint Tool SAI, dan langsung di convert .png.

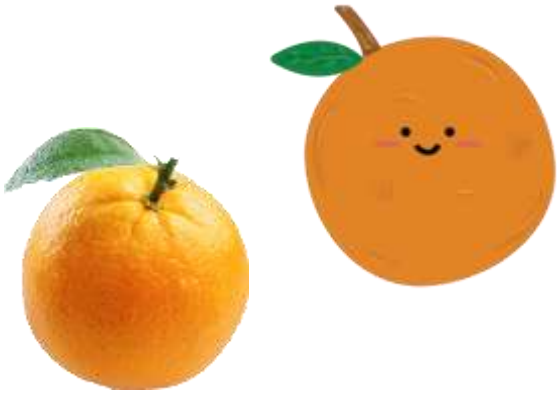
1. Alpukat



Gambar 3.16. Gambar Alpukat

Sumber : http://carmonreport.com/fashion/high-fat-keto-diet-could-increase-your-risk-of-deadly-sepsis-experts-warn/ (diakses 19/06/2019) & Dokumen Pribadi (2019)

2. Jeruk



Gambar 3.17. Gambar Jeruk

Sumber : https://pngimage.net/buah-jeruk-png-4/ (diakses 19/06/2019) & Dokumen Pribadi (2019)

3. Nanas

Gambar 3.18. Gambar Nanas

Sumber : http://tiny.cc/cklnaz (diakses 19/06/2019) & Dokumen Pribadi (2019)

4. Pisang

Gambar 3.19. Gambar Pisang

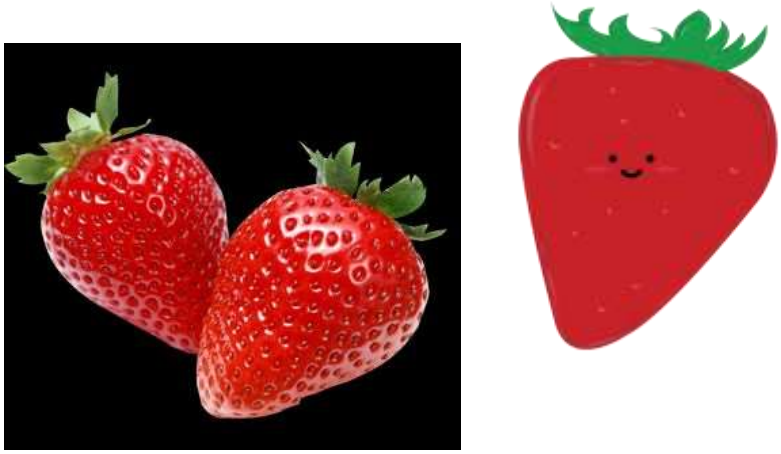
Sumber : https://lisa.ru/krasota/diety/1021-kak-sostavit-dietu-po-konstitucii/ (diakses 19/06/2019) & Dokumen Pribadi (2019)

5. Semangka

Gambar 3.20. Gambar Semangka

Sumber : https://dumielauxepices.net/watermelon-clipart/watermelon-clipart-green-squash (diakses 19/06/2019) & Dokumen Pribadi (2019)

6. Strawberry



Gambar 3.21. Gambar Strawberry

Sumber : https://www.freepngs.com/strawberry-pngs (diakses 19/06/2019) & Dokumen Pribadi (2019)

C. Bagian Kacang

Semua bagian sayuran dibuat melalui studi gambar aslinya, serta langsung dikerjakan menggunakan pen tablet untuk membuat *sketch* digital pada software adobe illustrator dan di detail menggunakan Paint Tool SAI, dan langsung di convert .png.

1. Kacang Mete

Gambar 3.22. Gambar Kacang Mete

Sumber : https://vijaykarnataka.indiatimes.com/district/dakshinakannada/lack-of-raw-cashew-in-industry-and-importing-from-other-countries-to-fulfill-demands/articleshow/68367578. (diakses 19/06/2019) & Dokumen Pribadi (2019)

2. Kacang Almond

Gambar 3.23. Gambar Kacang Almond

Sumber : http://pngimg.com/imgs/fruits/almond/ (diakses 19/06/2019) & Dokumen Pribadi (2019)

3. Kacang Edamame

Gambar 3.24. Gambar Kacang Edamame

Sumber : https://pngriver.com/download-edamame-transparent-background-for-designing-purpose-11535/ (diakses 19/06/2019) & Dokumen Pribadi (2019)

4. Kacang Kedelai

Gambar 3.25. Gambar Kacang Kedelai

Sumber : https://www.dictio.id/t/apa-saja-khasiat-kedelai-untuk-kesehatan/74406 (diakses 19/06/2019) & Dokumen Pribadi (2019)

5. Kacang Merah

Gambar 3.26. Gambar Kacang Merah

Sumber : http://www.homeremedyfind.com/top-11-superfoods-to-boost-heart-health-naturally/ (diakses 19/06/2019) & Dokumen Pribadi (2019)

6. Kacang Tanah

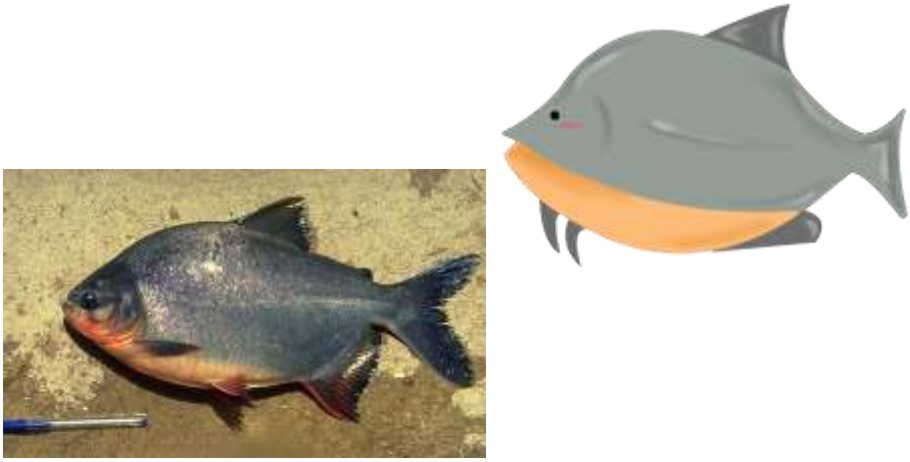
Gambar 3.27. Gambar Kacang Tanah

Sumber : http://www.exploringmars.org/peanut-people-reactions/ (diakses 19/06/2019) & Dokumen Pribadi (2019)

D. Bagian Ikan

Semua bagian sayuran dibuat melalui studi gambar aslinya, serta langsung dikerjakan menggunakan pen tablet untuk membuat *sketch* digital pada software adobe illustrator dan di detail menggunakan Paint Tool SAI, dan langsung di convert .png.

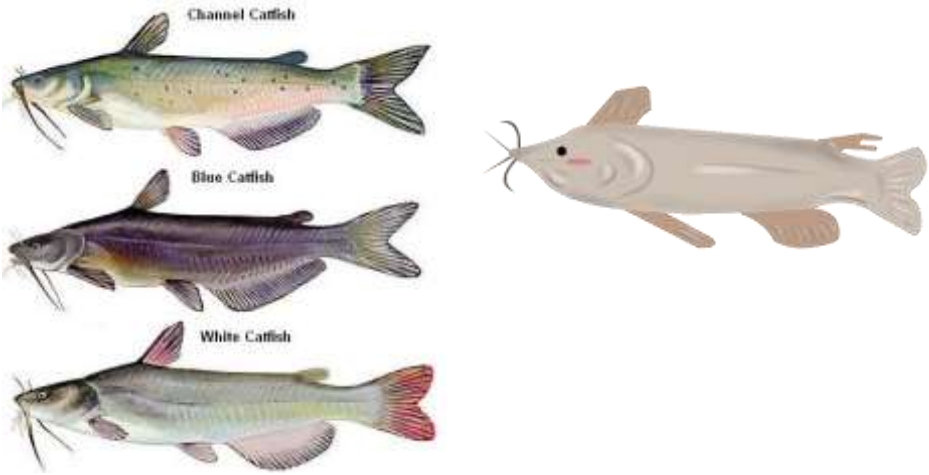
1. Ikan bawal



Gambar 3.28. Gambar Ikan Bawal

Sumber : https://massageandrelaxation.xyz/umpan-bawal-babon.html (diakses 19 Juni 2019) & Dokumen Pribadi (2019)

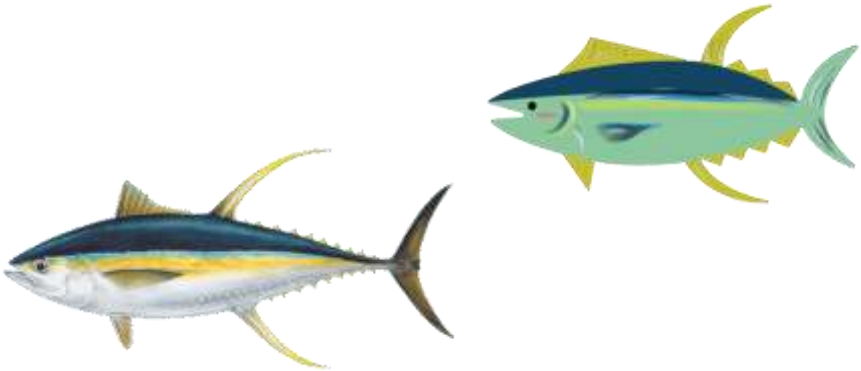
2. Ikan lele



Gambar 3.29. Gambar Ikan Lele

Sumber : http://clipart-library.com/clipart/gce5ygLMi.html (diakses 19/06/2019) & Dokumen Pribadi (2019)

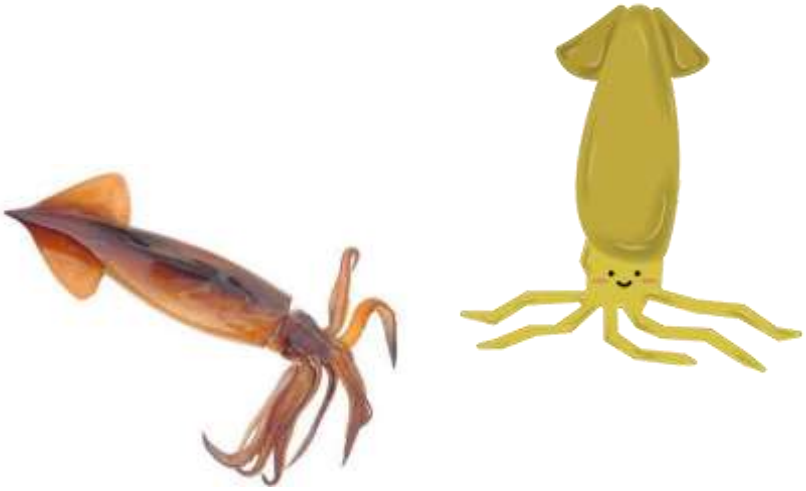
3. Ikan tuna



Gambar 3.30. Gambar Ikan Tuna

Sumber : http://www.pngmart.com/image/63042 (diakses 19/06/2019) & Dokumen Pribadi (2019)

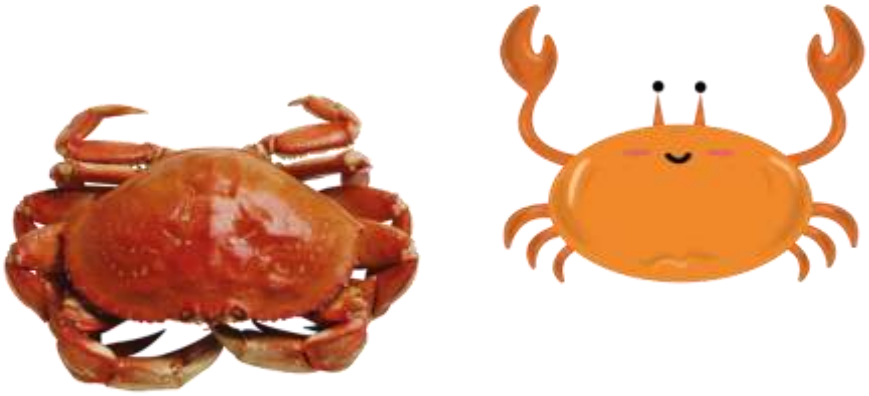
4. Cumi



Gambar 3.31. Gambar Cumi

Sumber : http://jokowarino.id/pengetahuan-seputar-cumi-cumi/ (diakses 19/06/2019) & Dokumen Pribadi (2019)

5. Kepiting



Gambar 3.32. Gambar Kepiting

Sumber : https://pixabay.com/id/photos/kepiting-marinir-makanan-laut-332103/ (diakses 19/06/2019) & Dokumen Pribadi (2019)

6. Udang

Gambar 3.33. Gambar Udang

Sumber : https://www.topikanguppy.com/2019/04/makanan-ikan-louhan.html (diakses pada 19/06/2019) & Dokumen Pribadi (2019)

III.3.5. Warna

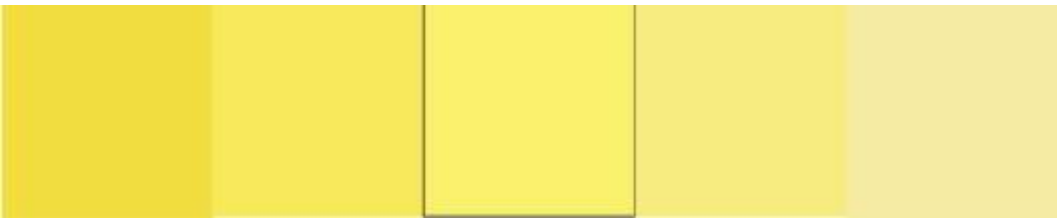
Warna sangat penting untuk kehidupan sehari-hari karena setiap yang dipakai dan ditinggali pasti terdapat warna di dalamnya. Warna adalah salah satu elemen yang terdapat dalam desain dan sangat penting dalam multimedia pembelajaran. (seperti dikutip Purnama, 2010) Memilih warna yang tepat supaya penyampaian pesan terhadap khalayak tersampaikan dengan baik. Dan untuk *boardgame* Belat-Belit Pescatarian sendiri mengunakan warna pastel dikarenakan warna pastel dirasa cukup untuk khalayak sasaran yang masih berada di usia 8 tahun ke atas dan sesuai dengan tema yang menyenangkan. Dalam *boardgame* Belat-Belit Pescatarian ini warna yang dipakai adalah warna pastel dan banyak menggunakan warna intermediate.Warna pastel adalah semua warna yang terlihat lebih muda dan cerah yang diperoleh dari hasil perpaduan warna tersebut dengan warna putih, cenderung memiliki saturasi yang rendah sehingga membuat warna pastel terlihat lebih lembut dan tenang. (seperti dikutip Larasati, 2018)

Warta Intermediate adalah warna yang menjadi warna perantara antara warna primer dan warna sekunder (Nugroho, 2015, h.35). mengatur warna yang tepat untuk desain *boardgame* tidak terlalu sulit untuk memutuskan menggunakan warna jenis apa, karena dilihat dari khalayak sasaran dan tema

permainan, warna intermediate dan warna pastel dirasa cocok untuk penyampaian pesan media yang dibuat terhadap khalayak sasaran dan masyarakat. Beberapa warna yang digunakan dalam *boardgame* ini sendiri adalah:

1. Warna Kuning

   Penggunaan warna kuning ke arah pastel supaya terlihat cerah dan tidak redup, menggambarkan kesan senang sehingga menimbulkan hasrat untuk bermain.



Gambar 3.34. Warna Kuning

Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

R:251	C:3%
G:240	M:0%
B:109	Y:71%
#FBF06D	K:0%

2. Warna Hijau

Penggunaan warna hijau kearah warna intermediate yaitu warna hijau kuning, menggambarkan kesan alam yang segar dan menenangkan juga tidak membuat stress.

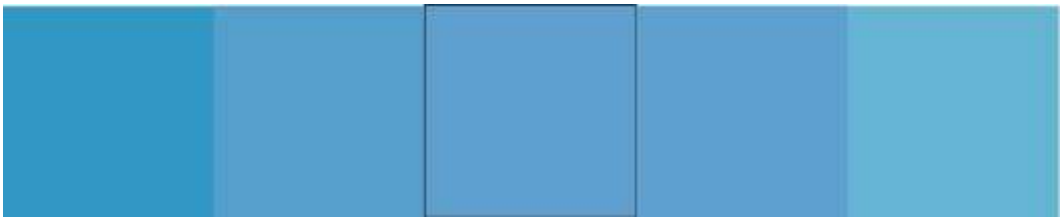
Gambar 3.35. Warna Hijau

Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

R:67	C:77%
G:127	M:28%
B:60	Y:100%
#437F3C	K:14%

3. Warna Biru

Penggunaan warna biru pastel mengambarkan kesan air mengalir yang segar dan terdapat banyak ikan segar dan menimbulkan kesan tenang dan mewujudkan kebersamaan.



Gambar 3.36. Warna Biru

Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

R:97 C:61%

G:161 M:25%

B:208 Y:3%

#61A1D0 K:0%

4. Warna Magenta

   Terkesan masih segar dan memberi kesan menyenangkan tetapi masih dalam batasan campuran putih.

Gambar 3.37. Warna Magenta

Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

R:206 C:16%

G:122 M:63%

B:178 Y:0%

#CE7AB2 K:0%

5. Warna Ungu ke biru

   Tidak terkesan terlalu gelap karena memakai warna pastel yang mendukung untuk beberapa objek yang menggunakan warna ungu.

Gambar 3.38. Warna Ungu

Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

R:124	C:56%
G:122	M:54%
B:186	Y:0%
#7C7ABA	K:0%