BAB III.STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 STRATEGI PERANCANGAN

Strategi perancangan ini merupakan cara menyampaikan informasi atau pesan yang bersifat ajakan agar para pengguna mudah tertarik pada olahraga catur, strategi perancangan papan catur ini dibuat berbeda dari papan catur yang berada di masyarakat luas, perancangan ini akan dirancang sesuai dengan *target audience*.

Berdasarkan apa yang telah dijelaskan pada pembahasan masalah, ditemukan apa yang menjadi fokus permasalahan dalam meningkatkan minat olahraga catur di kalangan anak sekolah dasar. Fokus utama dari perancangan ini ialah bagaimana membuat anak sekolah dasar berminat pada olahraga catur dan senang memainkan olahraga ini sehingga seluruh informasi tentang olahraga catur yang diberikan mudah dipahami.

III.1.1 Strategi Komunikasi

Strategi komunikasi yang digunakan, baik verbal maupun visual disesuaikan dengan *target audience*, yaitu anak sekolah dasar. Hal ini dilakukan agar informasi yang disampaikan tepat sasaran dan mudah dipahami oleh anak-anak.

- Pendekatan Verbal

  Dalam menyampaikan informasi olahraga catur, bahasa yang digunakan ialah bahasa Indonesia. Hal ini dilakukan agar informasi dapat diterima dengan mudah. Gaya bahasa yang digunakan ialah gaya bahasa tidak formal agar kualitas informasi yang diberikan dapat dimengerti.

- Pendekatan Visual

  Pendekatan visual yang dilakukan ialah mengubah karakter-karakter yang ada di olahraga catur dengan menggunakan karakter yang lebih disukai oleh anak-anak sekolah dasar. Tema yang digunakan untuk mengganti karakter yang ada di olahraga catur ini menggunakan tema kerajaan, pemakaian warna menggunakan warna warna cerah.

III.1.2 Strategi Kreatif

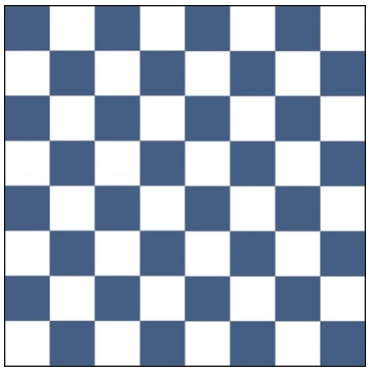
Strategi kreatif yang digunakan adalah membuat sebuah media papan catur yang menggunakan karakter baru bertemakan kerajaan Eropa. Dalam media ini ini akan banyak ditemukan penggunaan warna warna cerah sesuai dengan *target audience* nya. Elemen visual yang digunakan untuk mendukung media utama dibuat secara menarik dengan karakter-karakter bidak catur yang berbeda dari biasanya. Pemilihan jenis huruf sendiri menggunakan huruf berkait untuk informasi utama agar mudah dibaca oleh pengguna.

III.1.3 Strategi Media

Dalam merancang media informasi ini, dibutuhkan strategi penggunaan media yang tepat agar fokus dan tepat sasaran pada *target audience*.

- Media Utama

  Media utama yang digunakan untuk meningkatkan minat siswa sekolah dasar pada olahraga catur kepada *target audience* ialah papan catur yang menarik dan lebih bertema. Karena dari hasil wawancara pada siswa sebagian besar menganggap catur yang ada saat ini terlihat membosankan. Media ini dipilih karena akan lebih mudah membuat minat siswa sekolah dasar dengan memperkenalkan catur yang lebih bertema dan mempunyai karakter yang berbeda dari catur yang lain, karena karakter yang ada pada media ini di sesuaikan dengan target audiance. Media utama ini juga dipilih karena dapat memberikan informasi yang membuatnya menjadi menyenangkan.



Gambar III.1 Papan Catur



Gambar III.2 Bidak Catur Merah



Gambar III.3 Bidak Catur Kuning

- Media Pendukung

Media pendukung digunakan untuk mendukung media utama agar semakin banyak menarik minat dari *target audience*.

- Stiker

Desain stiker yang digunakan berupa beberapa ilustrasi dengan masing masing karakter dibuat stikernya masing masing secara terpisah.



Gambar III.4 Contoh stiker

- Kartu Panduan

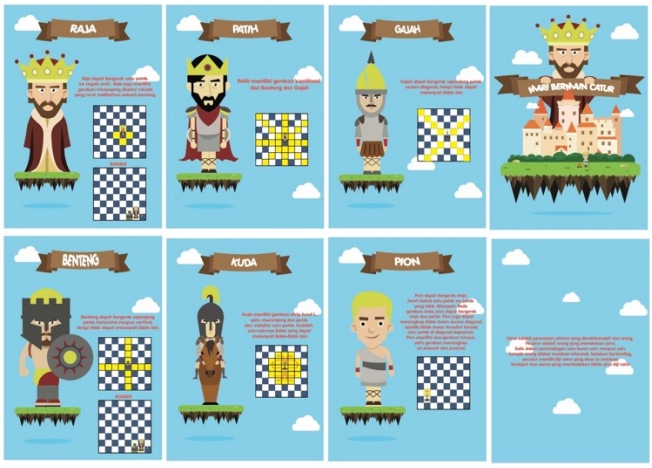
  Kartu panduan karakter ini dapat memberikan informasi tentang kekuatan, daya jangkau pergerakan, bertahan, dan saat menyerang pada masing-masing karakter.



Gambar III.5 Contoh Kartu Panduan

- Buku Panduan

  Media ini dapat memberikan informasi tentang cara bermaain catur, bagaimana mengerakan suatu bidak catur. Media pendukung ini dibuat secara menarik dengan menggunakan warna dasar yang sesuai dengan tema media utama.



Gambar III.6 Contoh Buku Panduan

- poster

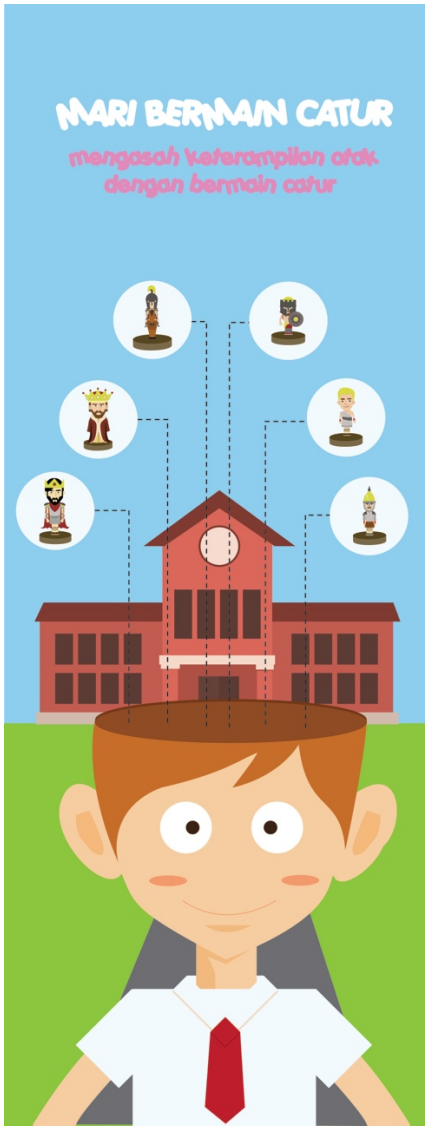
  Media ini dapat memberikan informasi dan ajakan kepada siswa sekolah dasar untuk bermain olahraga catur dan dasar-dasar bermain.



Gambar III.7 Contoh poster

- x-banner

  Media ini dapat memberikan informasi dan ajakan kepada siswa sekolah dasar untuk bermain olahraga catur dan dasar-dasar bermain.



Gambar III.8 Contoh x-banner

III.1.4 Strategi Distribusi

Papan catur ini diperuntukan untuk anak sekolah dasar di Kota Bandung, Proses penyebaran produk yang akan diberikan kepada target sasaran berbentuk papan catur untuk kalangan anak sekolah dasar dan akan disebarluaskan di setiap sekolah di Kota Bandung, papan catur lengkap berisikan informasi tentang

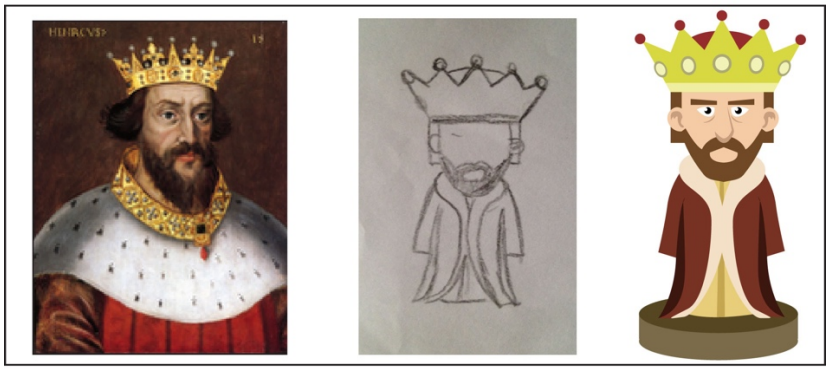
peraturan dan teknik olahraga catur yang didalam buku panduan terkandung informasi yang bermanfaat bagi yang ingin belajar dan mengetahui lebih dalam.

III.2 Konsep Visual

Konsep visual yang dipilih untuk merancang media utama adalah papan catur yang bertemaakan kerajaan dari eropa. Kerajaan eropa dipilih karena catur pertama kali dikenal di daratan eropa, bidak catur yang akan dibuat juga menggunakan pakaian-pakaian yang bertemakan kerajaan-kerajaan dari Eropa, pembuatan karakter ini lebih disederhanakan dari bentuk aslinya.

- Raja

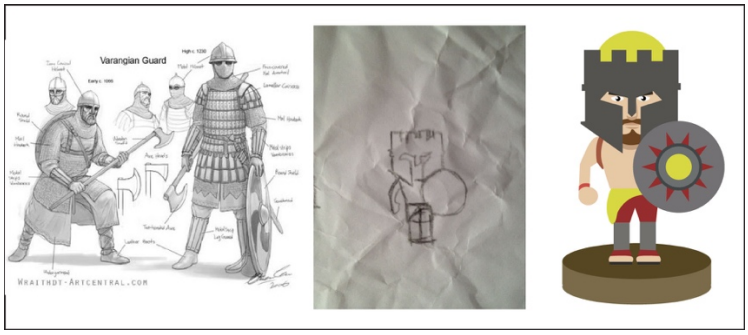
  Karakter raja diambil dari raja Henry i adalah Raja inggris dari 1100 hingga kematiannya pada tahun 1135. Pembuatan karakter raja dibuat lebih sederhana dibandingkan dengan gambar asli raja Henry i.



Gambar III.9 Karakter Raja

- Benteng

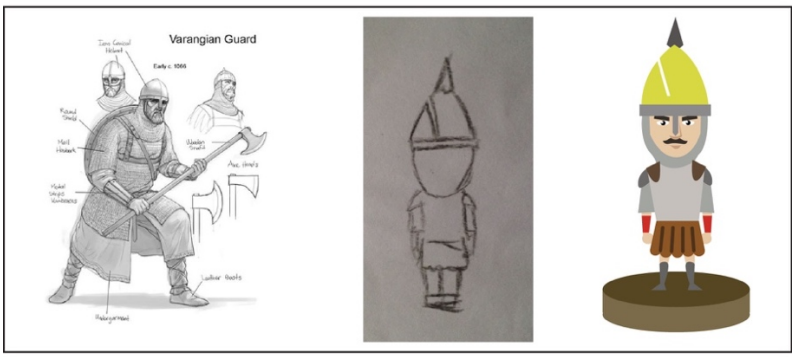
  Pembuatan karakter benteng mengambil dari karakter Varangian Guard(800-1400) Bangsa yang terkenal dari skandinavia ini juga punya satuan elit yang akhirnya digunakan kaisar Byzantium sebagai garda terdepan dalam menghadapi pasukan musuh. Terkenal akan fisiknya yang kuat, bangsa viking amat gemar berperang karakter ini dianggap cocok untuk menggamabrkan karakter benteng pada media utama.



Gambar III.10 Karakter Benteng

- Gajah

  Karakter Gajah masih mengambil dari karakter dari Varangian Guad jubah yang digunakan oleh tentara Varangian Guard ada yang sesuai dengan karakter gajah yang ada pada media utama.



Gambar III.11 Karakter Gajah

- Kuda

  Karakter kuda diambil dari pasukan kerajaan Sipahi(1400-1600) turki usmani, pasukan berkuda ini diambil untuk menggambarkan karaktr baru pada media utama yaitu kuda.

  Pembuatan karakter baru ini dibuat dengan lebih sederhana dibandungakan dengan karakter aslinya.



Gambar III.12 Kakarker Kuda

- Patih

  Karakter Patih diambil dari pasukan perang yunani karakter ini sangat kuat dibandingkan dengan karakter prajurit yang ada pada media utama selain raja. Pembuatan karakter dibuat lebih sederhana dibandingakn dengan aslinya.



Gambar III.13 Karakter Patih

- Pion

  Karakter pion diambil dari gambaran karakter rakyat yunani pada zaman dulu, pengguanaan baju-baju yang biasa digunakan rakyat yunani pada zaman dulu menginspirasi pembuatan karakter pion pada media utama ini. Pembutan karakter pada media utama dibuat lebih sederhana.



Gambar III.14 Karakter Pion

III.2.1 Studi Visual

Karakter yang dipilih untuk membuat media utama adalah kerajaan dari eropa, ini dipilih karena catur pertama kali ditemukan di daratan Eropa. Baju yang dipakai merupakan baju-baju yang digunakan kerajaan eropa Zaman dulu. Pembuatan media utama dengan karakter-karakter ini diambil dari beberapa kerajaan dan pasukan setiap kerajaan di Eropa pada zaman dulu.

III.2.2 Format desain

Media utama yang akan dirancang menggunakan papan catur yang berwarna biru dan putih dengan dengan ukuran keseluruhan 50x50 cm dengan masing masing kotak berukuran 6x6 cm.

III.2.3 Tipografi

Menurut Adi kusrianto tipografi yaitu ilmu yang mempelajari segala sesuatu tentang huruf cetak (h190) .Perancangan media ini menggunakan jenis huruf yang memiliki kesan masing masing, huruf yang digunakan lebih banyak ditemui di media pendukung seperti buku panduan, kartu panduan dan media pendukung lainya.

- *headline text*

  headline text ini diterapkan pada judul, sub judul dll. *Headline tex*t menggunakan jenis *porky's*.



Gambar III.15 contoh *font* porky's

- *Body text*

  Porky's merupakan jenis huruf yang digunakan pada bagian media pendukung. Dengan huruf berkait dimaksudkan agar informasi lebih mudah diterima dan nyaman untuk dibaca.



Gambar III.16 contoh *porky's*

III.2.4 Ilustrasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia ilustrasi adalah gambar (foto, lukisan) untuk membantu memperjelas isi buku, karangan, dan sebagainya. Ilustrasi

menjadi salah satu unsur pendukung yang penting pada media utama perancangan papan catur ini karena dapat membantu dalam menyampaikan pesan pada pengguna melalui sebuah visual. Teknik ilustrasi yang digunakan ialah berupa *vektor* untuk media-media pendukung dan untuk media utama menggunakan bidak catur berkarakter kerajaan.

III.2.4.1 Ilustrasi Karakter

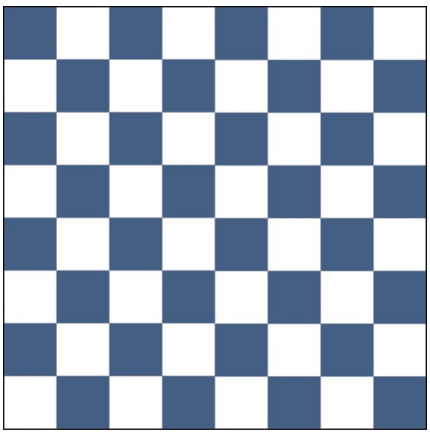
Ilustrasi yang diterapkan pada karakter mewakili masing masing tingkatan, dengan contoh penggunaan pakaian dan mahkota yang dipakai. Penggunaan pakaian disesuaikan dengan tingkatan atau peranan yang dimiliki setiap karakter, dari karakter raja pakaian yang digunakan lebih terlihat berbeda dari buah catur lainya, karakter raja menggunakan mahkota dan memakai jubah . Untuk karakter bidak catur menteri pakaian yang digunakan hampir sama dengan raja memakai mahkota tetapi tidak mengenakan jubah. Karakter gajah menggunakan pelindung kepala lancip dan mempunyai ciri khas penutup kepala sedikit terbelah menjadi dua. Karakter kuda sangat mudah di kenali karena pada media utama karakter kuda ada prajurit yang menunggangi seekor kuda. Benteng mempunyai karakter yang kuat, karakter ini di buat seorang prajurit membawa tameng bulat yang menandakan kekuatan karakter benteng. Pion merupakan karakter hanya menggunakan pakaian yang setengah terbuka dan tidak seperti bidak catur lainya, pion hanya dibuat secara sederhana.



Gambar III.17 Contoh karakter-karakter catur

III.2.4.2 Latar

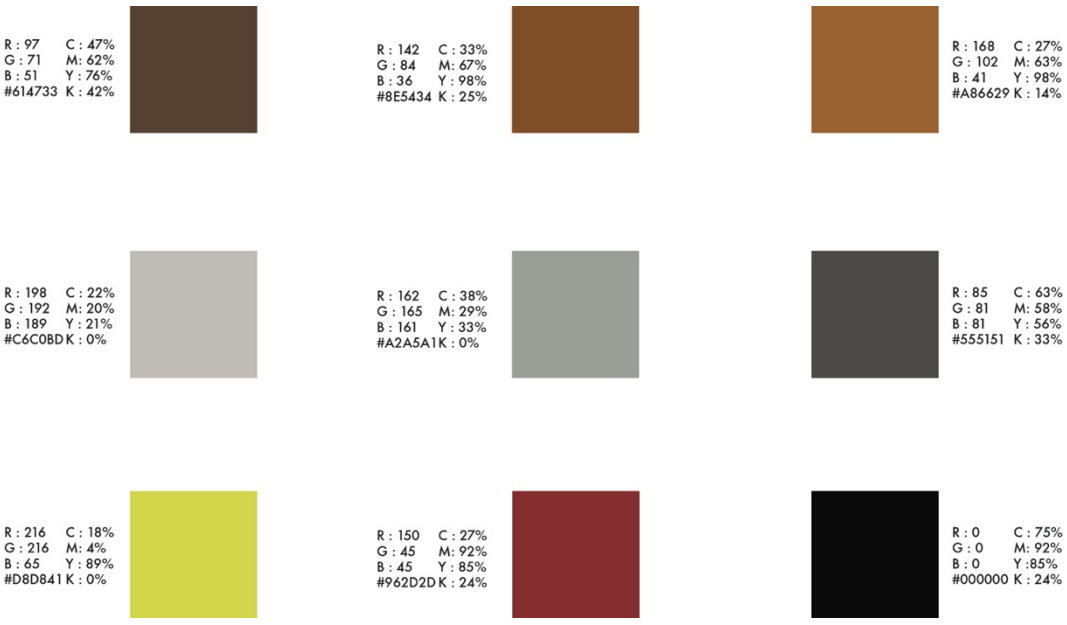
Latar untuk perancangan media ini sangat sederhana terdiri dari dua warna merah dan kuning dan terdiri dari 64 kotak yang berbeda warna.



Gambar III.18 Contoh Latar

III.2.4.3 Warna

Warna yang digunakan pada perancangan media utama baik itu latar papan catur dan karakter bidak catur menggunakan warna-warna cerah supaya dapat menarik seseorang untuk lebih memperhatikan papan catur ini.



Gambar III.19 contoh warna yang dipilih