BAB III

STRATEGI PERANCANGAN MEDIA BOARD GAME

MISI HANOMAN

3.1 Strategi Komunikasi

Pemilihan media board game dimaksudkan agar audience dapat berinteraksi satu dengan yang lainnya. Sehingga diharapkan dapat menjaga komunikasi diantara target sasaran juga memiliki wawasan tentang pesan yang disampaikan oleh board game ini.

Penggunaan bahasa pada board game menggunakan bahasa Indonesia supaya memudahkan penyampaian informasi.

3.1.1 Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi dalam media informasi ini menyampaikan informasi tentang cerita Ramayana yang menceritakan perjalanan Hanoman. Pesan yang ingin disampaikan adalah menumbuhkan kembali kecintaan terhadap warisan budaya berupa cerita Ramayana dan memperkenalkan tokoh-tokoh yang ada dalam cerita tersebut sehingga proses pewarisan budaya dapat tersampaikan kembali.

3.1.2 Materi Pesan

Didalam media ini terdapat beberapa informasi yang disampaikan, diantaranya:

1. Mengetahui karakter tokoh Cerita
2. Konsep kepahlawanan
3. Mengetahui tentang Ramayana khususnya cerita Hanoman

3.2 Strategi Kreatif

3.2.1 Pendekatan Kreatif

Strategi perancangan ini bersifat komunikatif dan imajinatif, dengan tampilan visual yang dapat membawa konsumen berfantasi, juga dengan aturan yang terdapat dalam media informasi yang mengharuskan konsumen berinteraksi antara satu dengan yang lain.

3.2.2 Pendekatan Visual

Segmentasi target sasaran board game ini adalah anak-anak, dengan segmentasi anak-anak maka pendekatan visual dalam perancangan media informasi ini menggunakan pendekatan visual ilustrasi. Dengan gaya visual kartun sederhana dan menggunakan warna-warna cerah yang berkesan ceria ditujukan agar menunjang pada penyampaian mengenai informasi yang disampaikan lebih kuat dan mudah diingat.

3.2.3 Konsep visual

3.2.3.1 Ilustrasi

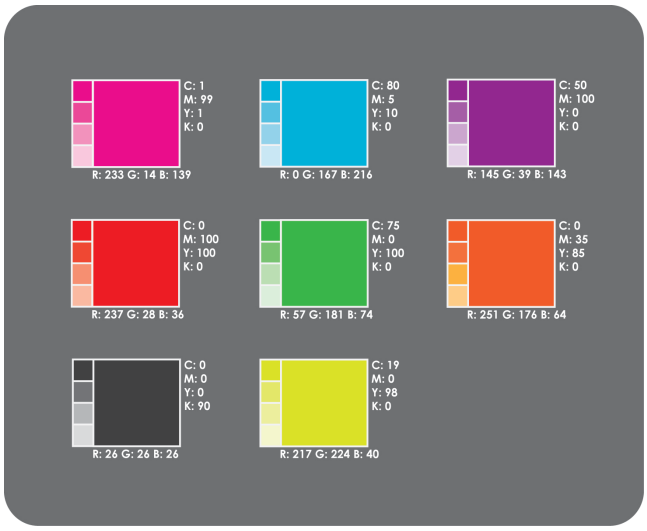
Ilustrasi pada board game ini menggunakan teknik manual dan digital dengan vector menggunakan software adobe illustrator cs3. Pewarnaan menggunakan teknik blok. Perancangan dengan ilustrasi ini dimaksudkan agar dapat menampilkan board game lebih menarik dan bisa memberikan pesan lebih efektif.



Gambar 3.1 Ilustrasi Board Game Misi Hanoman

3.2.3.2 Warna

Pewarnaan media informasi board game ini menggunakan warna – warna cerah, ceria, menarik perhatian, sehingga dimaksudkan menjadi daya tarik tersendiri.



Gambar 3.2 warna

3.2.3.3 Tipografi

Pada judul, konsep pemilihan font adalah menggunakan jenis font misi hanoman yang dibuat sendiri dengan kesan *foreign look india* dan mengambil visual dari bentuk candi di Hemakuta. Pada font untuk judul ini menggunakan outline di sisi – sisi nya dengan pewarnaan coklat muda.



Gambar 3.3 Hemakuta



Gambar 3.4 Font Judul



font: Misi Hanoman

Gambar 3.5 font misi Hanoman

Font Misi Hanoman hanya digunakan untuk kebutuhan judul board game, sedangkan pada teks digunakan tiga font yang berbeda pada game board, yaitu: Century Gothic, Showcard Gothic dan Ihop.



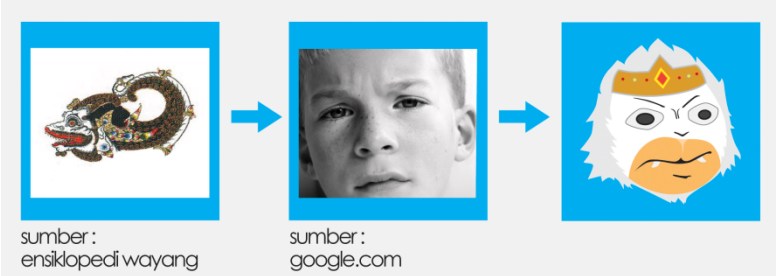
Gambar 3.6 Font Century Gothic, Showcard Gothic dan Ihop

3.2.3.4 Studi Karakter

Setiap karakter dibuat dengan studi yang telah dilakukan dengan mengambil beberapa referensi bentuk dan ekspresi wajah orang – orang lalu digabungkan dengan gaya gambar wayang kulit untuk menambah kesan eksentrik pada tiap karakter.

1. **Hanoman**

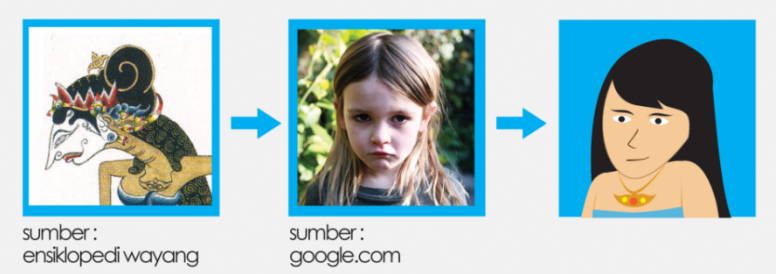
   Hanoman adalah putera dari Bathara Bayu dan Dewi Anjani, Hanoman adalah tokoh yang sakti mandraguna dan hidup kekal abadi, menurut cerita konon Hanoman hidup dari zaman Ramayana hingga zaman Mahabaratha. Ia adalah ksatria, panglima perang, juga Resi (orang suci). Hanoman memiliki karakter arif bijaksana, amanah, jujur, pemberani, disiplin dan santun.



Gambar 3.7 Studi Karakter Hanoman

2. **Dewi Sitha**

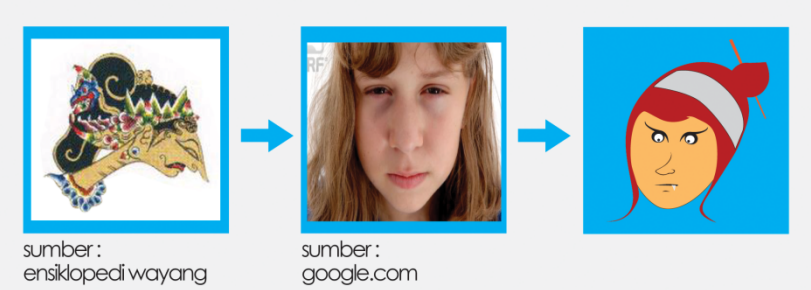
   Desi Sitha adalah Istri dari Sri Rama, tragedi penculikannya adalah awal mula terjadinya peperangan antara kerajaan Ayodhya melawan kerajaan Alengka yang dipimpin Rahwana. Dewi Sitha memiliki karakter pemalu, manja, dan setia.



Gambar 3.8 Studi Karakter Dewi Sitha

3. Dewi Sukhesi

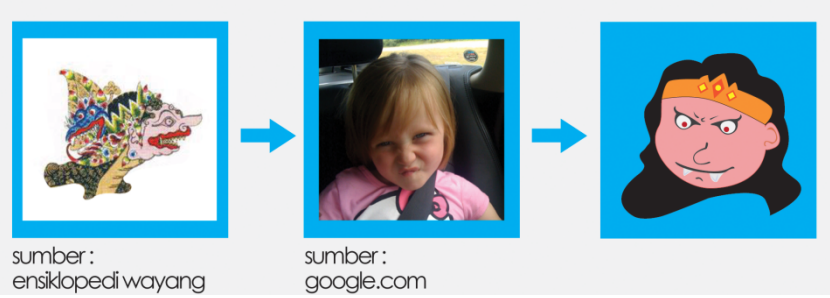
Desi Sukhesi adalah ibu dari Rahwana, Kumbakarna, Sarpakenaka, dan Wibisana, Dewi Sukhesi memiliki karakter tenang, tapi suka memberikan teka-teki membingungkan.



Gambar 3.9 Studi Karakter Dewi Sukhesi

4. Sarpakenaka

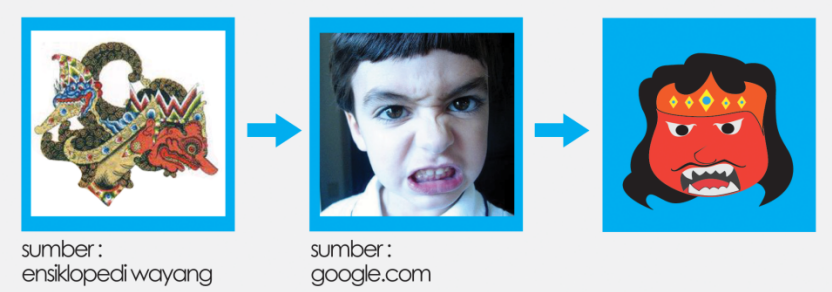
Sarpakenaka adalah salah satu adlik kandung Rahwana, ia adalah seorang raksasa peempuan atau disebut juga rakshesi. Memiliki karakter jahat, ambisius, suka menggoda, egois, dan licik.



Gambar 3.10 Studi Karakter Sarpakenaka

5. Indrajit

Indrajit adalah anak dari Rahwana, dia adalah pangeran dari kerajaan Alengka, memiliki kesaktian hampir seperti ayahnya, dia adalah anak kesayangan Rahwana. Berkarakter licik, jahat, egois, labil.



Gambar 3.11 Studi Karakter Indrajit

6. Kumbakarna

Kumbakarna adalah adik kandung Rahwana, dia adalah raksasa diantara raksasa. Kumbakarna memiliki hati yang baik, dia tidak pernah setuju ketika Rahwana menculik Sitha, dalam peperangan Ramayana, Kumbakarna berperang bukan atas dasar membela kakaknya, akan tetapi dia marah ketika tanah kelahirannya Alengka sudah dihancurkan pasukan Ramawijaya. Kumbakarna mempunyai karakter ksatria, pemarah, pemalas.



Gambar 3.12 Studi Karakter Kumbakarna

7. **Rahwana**

Rahwana adalah Raja dari kerajaan Alengka, Rahwana memiliki kesaktian sehingga menguasai dunia para dewa. Memiliki kesaktian yang sulit dikalahkan. Rahwana adalah representasi dari karakter yang jahat, egois, licik, labil dan selalu ingin menguasai dunia.



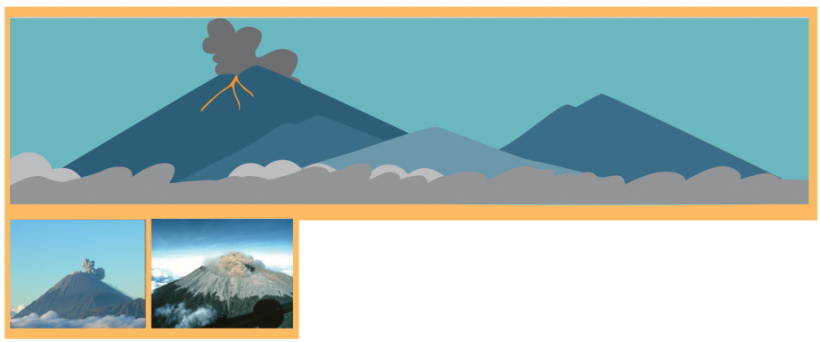
Gambar 3.13 Studi Karakter Rahwana

3.2.3.5 Studi Tempat

Konsep dalam menggambarkan tempat sebagai background untuk halaman pada board game ini adalah konsep lingkungan yang terdapat dalam cerita Ramayana dimana dengan penyederhanaan pada objek.

1. **Gunung Windya**

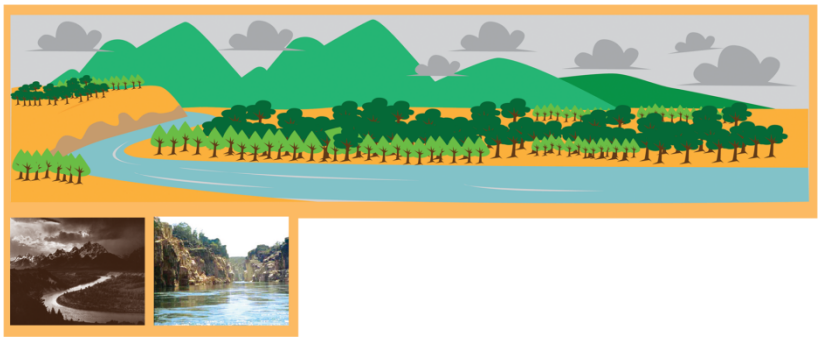
Hanoman memulai perjalanan mencari Sitha dengan dibekali sebuah cincin oleh Rama. Perjalanan pertama Hanoman bermula dari Gunung Windya, tempat yang gelap gulita dan ditutupi awan tebal.



Gambar 3.14 Studi Tempat Gn.Windya

2. **Sungai Narmada**

   Sungai Narmada adalah sungai tempat bermain para dewa, sungai narmada memiliki air yang tenang, hawa yang sejuk, dan bersih.



Gambar 3.15 Studi Tempat Sungai Narmada

3. **Hemakuta**

   Hemakuta adalah tempat tinggal para bidadari, tempat ini sepintas terlihat seperti surga, banyak bangunan tinggi berkilauan, dan merupakan tempat megah.



Gambar 3.16 Studi Tempat Hemakuta

4. **Widarba**

Widarba merupakan sebuah perkebunan yang dipenuhi dengan berbagai jenis buah-buahan, atau bisa disebut ladangnya para dewa.



Gambar 3.17 Studi Tempat Widarba

5. **Thiruvengadam**

Thiruvengadam adalah tempat tinggal Rahwana, terletak dekat dengan kerajaan alengka. Dewi Sitha yang diculik oleh Rahwana disembunyikan di tempat ini.



Gambar 3.18 Studi Tempat Thiruvengadam

3.3 Strategi Media

3.3.1 Pemilihan Media

Pemilihan media untuk menyampaikan informasi bersifat komunikatif dan imajinatif. Maka pesan yang disampaikan dapat efektif, efisien, dan tepat sasaran.

3.3.1.1 Media Utama

Media utama berupa board game yang mengadopsi dari beberapa jenis board game dan permainan kartu dengan mengkondisikan sesuai dengan trend. Media utama ini memiliki beberapa peraturan seperti permainan papan lainnya, sehingga audience dituntut untuk berinteraksi satu dengan yang lainnya.



Gambar 3.19 Media Utama Board Game

3.3.1.2 Media Promosi

1. **Flyer**

   Media ini dipilih karena penyebarannya yang dapat meluas, flyer bentuknya sederhana sehingga dapat langsung dibaca.

2. **Poster**

   Poster adalah media dengan komunikasi satu arah.

3. **Mini X-Banner**

   Media yang dapat memberikan informasi cukup panjang yang sifatnya persuasif.

3.3.1.3 Media Pengingat

Media pengingat atau gimmick merupakan media alternatif kreatif yang digunakan untuk mempertegas promosi media informasi ini. Tujuan pemberian gimmick ini pada dasarnya setiap orang menyenangi pemberian atau hadiah. Dalam perancangan media permainan ini gimmick yang di gunakan yaitu:

- **Pin**

  Pin adalah aksesoris yang sering dipakai oleh anak – anak.

- **Sticker**

  Selain di sukai oleh anak-anak sticker juga dinilai positif dan efektif untuk mengingatkan dan menyampaikan pesan.

- **T-shirt**

  Sebagai media pengingat dan ketika di pakai dapat membuat kebanggan tersendiri.

- **Mug**

  Media pengingat yang bisa digunakan setiap hari ketika makan.