BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

3.1. Strategi Komunikasi

- Memberikan pengetahuan kepada masyarakat umum tentang kesenian Reog Ponorogo. Agar masyarakat lebih mengenal lebih jauh tentang kesenian Reog Ponorogo. Disamping itu menambah literatur tentang kesenian Reog Ponorogo bagi perpustakaan daerah kabupaten Ponorogo.

- Menumbuhkan sifat jujur dan pantang menyerah pada masyarakat yang diaplikasikan dalam sebuah media berupa Boardgame. Yangmana pemain diharuskan bersikap jujur dan sportif selama permainan berlangsung, agar permainan dapat dinikmati bersama.

- Materi yang akan disampaikan berupa pengetahuan berupa cerita asal-muasal Reog Ponorogo, profil dari tiap karakter atau peran yang dimainkan, serta perlengkapan-perlengkapan yang digunakan dalam pertunjukan Reog Ponorogo.

3.2. Strategi Kreatif

Menciptakan sebuah media informasi yang juga dapat digunakan sebagai media pembangun sikap dan perilaku yang terpuji, namun terdapat unsur permainan di dalamnya sehingga khalayak sasaran tidak merasa terbebani oleh informasi yang padat. Dengan demikian ditetapkannya sebuah media informasi berupa *Boardgame*.

3.3. Strategi Media

a. Media primer

Membuat sebuah media informasi berupa boardgame yang mana memberikan informasi berupa jalan cerita dan pemain memerankan karakter-karakter yang terdapat dalam cerita Reog Ponorogo. Diharapkan ketika para pemain yang sedang memainkan maupun memerankan tokoh berupa miniatur tersebut dapat menumbuhkan perilaku-perilaku positif kedepannya.

Selain itu dalam sebuah kemasan boardgame ini memiliki sebuah peraturan-peraturan yang harus ditaati dan dipahami oleh setiap pemain yang mana jika terjadi perselisihan terjadi ditengah permainan maka digunakan buku panduan sebagai acuan penengah dalam perselisihan tersebut.

b. Media Promosi

1. **Kaos, Topi dan Pin**

   Pemilihan media kaos didasari karena media ini dianggap cocok sebagai media promosi Reog Ponorogo secara tidak langsung. Selain itu kaos juga dapat digunakan oleh siapa saja.

2. **Miniatur**

   Pemilihan media miniatur digunakan sebagai media promosi, selain itu juga sebagai barang koleksi yang dapat digunakan pada media Boardgame.

3.4. Strategi Distribusi

Dalam hal penyebaran distribusi buku Reog Ponorogo dapat melalui:

1. Toko buku
2. Perpustakaan daerah
3. Sekolah-sekolah
4. Toko souvenir yang berada di kota Ponorogo

3.5. Analisis SWOT

Reog Ponorogo Boardgame :

Strength (Kekuatan):

1. Jalan cerita berdasarkan cerita rakyat Reog Ponorogo.
2. Permainan yang dapat dikostumisasi.
3. Miniatur yang dapat dijadikan barang koleksi.
4. Dalam paket penjualan sudah dapat dimainkan

Weaknes (Kelemahan):

1. Hanya untuk kalangan tertentu.
2. Paket yang disediakan cukup mahal.

Opportunities (Peluang):

1. Memberikan informasi cerita rakyat Reog Ponorogo.
2. Bekerja sama dengan pemerintah daerah Kabupaten Ponorogo.

Threats (Ancaman):

1. Game-game digital lebih diminati oleh masyarakat dari pada Boardgame

Warhammer Fantasy Battle :

Strength (Kekuatan):

1. Jalan cerita yang digunakan cukup kuat.
2. Miniatur yang dapat dijadikan barang koleksi.

Weaknes (Kelemahan):

1. Hanya untuk kalangan tertentu.
2. Paket yang disediakan cukup mahal.
3. Paket permainan terpisah

Opportunities (Peluang):

1. Memberikan informasi cerita rakyat Reog Ponorogo.
2. Bekerja sama dengan pemerintah daerah.

Threats (Ancaman):

1. Game-game digital lebih diminati oleh masyarakat dari pada Boardgame

Hasil Analisis:

Boardgame Reog Ponorogo masih dapat bersaing dengan produk luar negeri seperti Warhammer atau *Boardgame* dengan tipe permainan yang sama yaitu pertempuran dan strategi. Dengan pemilihan target pasar yang tepat seperti komunitas-komunitas *boardgame* yang mulai berkembang dibeberapa kota-kota besar di Indonesia.

3.6. Konsep Visual

3.6.1. Logo



Gambar 3.1 Logo

Konsep logo yang digunakan menggabungkan antara *logotype* dan *logogram*. Dalam konsep logotype penulis menggunakan referensi dari bentuk bulu merak agar memunculkan kesan indah melalui lekukan disetiap sudutnya dan menghindari lekukan tajam. Dalam logojuga terdapat stilasi dari kepala Singobarong yang sedang menerkam hal ini diambil agar kesan dari permainan yang cukup menegangkan dengan menggunakan sosok stilasi dari Singobarong tokoh Antagonis.

3.6.2. Warna



Gambar 3.2 Warna Logo

Warna yang digunakan dalam logo menggunakan warna khas Reog yaitu hitam, merah, kuning, dan putih. Setiap warna memilki tersebut memiliki makna-makna diantaranya :

a. **Hitam** bermakna ketenangan
b. **Merah** bermakna keberanian
c. **Kuning** bermakna keselamatan
d. **Putih** bermakna kesucian

3.6.3. Kemasan

a. Cover Kemasan

Dalam desain kover kemasan penulis menggunakan teknik digital painting dengan memvisualisasikan pertempuran antara pasukan Lodaya Singo Barong yang menghadang iring-iringan pasukan Bantarangin Kelono Sewandhono. Konsep pada ilustrasi ini adalah perang antara kebaikan dan kejahatan.

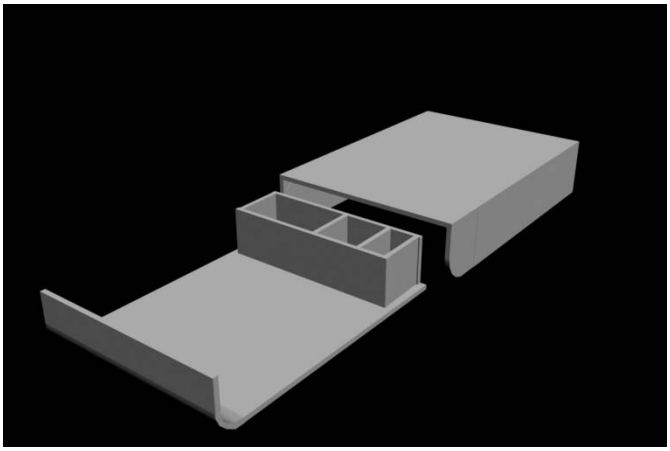


Gambar 3.3 Cover Kemasan

b. Konsep Kemasan

Pada kemasan konsep yang digunakan adalah kemasan geser seperti korek api. Berbahan Acrylic setebal 3mm. Didalamnya dapat memuat perlengkapan-perlengkapan permainan seperti:

1. Map utama
2. Map pertempuran
3. 6 buah miniatur
4. Buku peraturan
5. 4 buah dadu & kartu



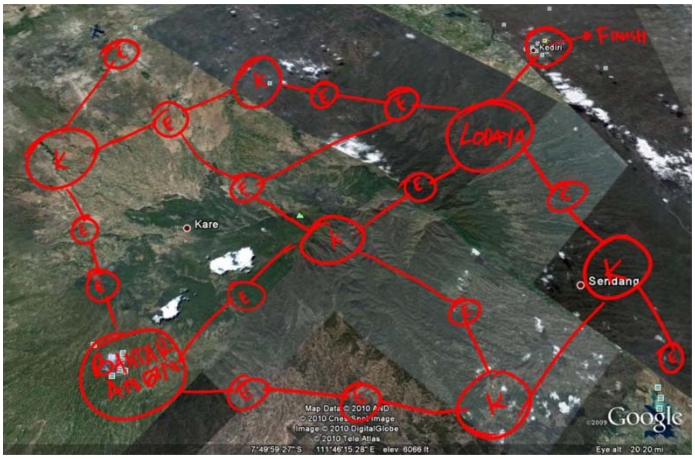
Gambar 3.4 Kemasan

3.6.4. Format Media

Format media utama berukuran 90cm x 90cm yang dipecah menjadi Sembilan bagian berupa puzzle. Boardgame kedua menggunakan ukuran 45cm x 36cm.

- **Konsep Map**

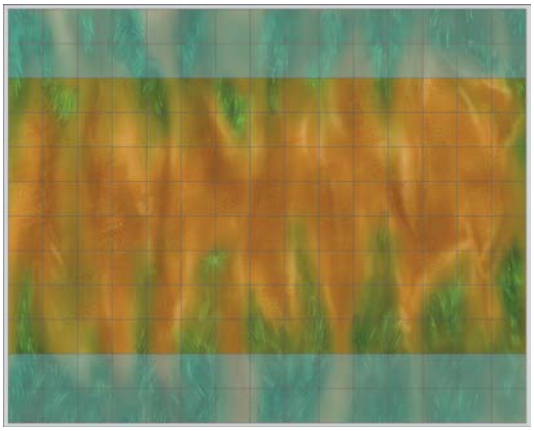
  Dikarenakan cerita dari permainan ini merupakan cerita daerah kabupaten Ponorogo. Maka, pertama-tama penulis melakukan studi Geografi berupa kerajaan-kerajaan yang terdapat dalam cerita. Seperti kerajaan Bantarangin yang terdapat di kecamatan Sumoroto kabupaten Ponorogo maka pemain yang berperan sebagai pihak Bantarangin memulai permainan pada posisi tersebut. Karena permainan berbasis pada perjalanan maka kota kedirilah yang dijadikan sebagai posisi akhir dari permainan. Secara keseluruhan dalam pengembangan konsep map ini penulis menggunakan dasar dari cerita Reog Ponorogo namun dalam hal pemilihan posisi desa dan lain sebagainya dikembangkan untuk pola permainan yang berimbang antara dua pihak pemain.



Gambar 3.5 Referensi dan sketsa



Gambar 3.6 Map Utama



Gambar 3.7 Map Kedua

3.6.5. Illustrasi

Bentuk ilustrasi menggunakan gabungan gaya visual expresif dan *speedpainting*. Hal ini disesuaikan dengan tema dari *boardgame* yaitu perjalan dan pertempuran serta membangun suasana perang yang cepat. Pemilihan dari skema warna menggunakan warna emas agar terkesan megah.



Gambar 3.8 Referensi Gaya Ilustrasi



Gambar 3.9 Hasil Studi Visual

- **Konsep Karakter**

  Dalam mendesain karakter-karakter yang yang berperan penting dalam cerita Reog Ponorogo penulis menggunakan referensi berdasarkan Cerita Reog Ponorogo juga berdasarkan referensi visual dari tiap karakter dalam

pementasan yang mana karakter tersebut memiliki ciri-ciri yang khusus. Seperti:

1. **Singo Barong**

   Dalam ceritanya Raja Lodaya ini memiliki badan Kekar sebesar Kerbau, memiliki kepala harimau, taring yang keluar dari mulutnya, tangan yang memiliki cakar yang panjang. Ini adalah bentuk fisik Singo Barong yang dijabarkan dalam cerita Reog Ponorogo sebelum diubah oleh Kelono Sewandhono menjadi Reog dengan pecutnya.



Gambar 3.10 Studi Visual Singobarong

2. **Pujangga Anom**

   Dalam cerita, patih Bantarangin ini menggunakan Topeng makhluk raksasa bermata, hidung, dan mulut yang besar. mayoritas dalang group Reog Ponorogo mengatakan topeng itu memiliki makna seperti mata yang besar bermakna mampu melihat pertanda kejadian yang akan datang namun pada saat ini lebih bermakna agar lebih mawas diri, mulut yang besar melambangkan agar hati-

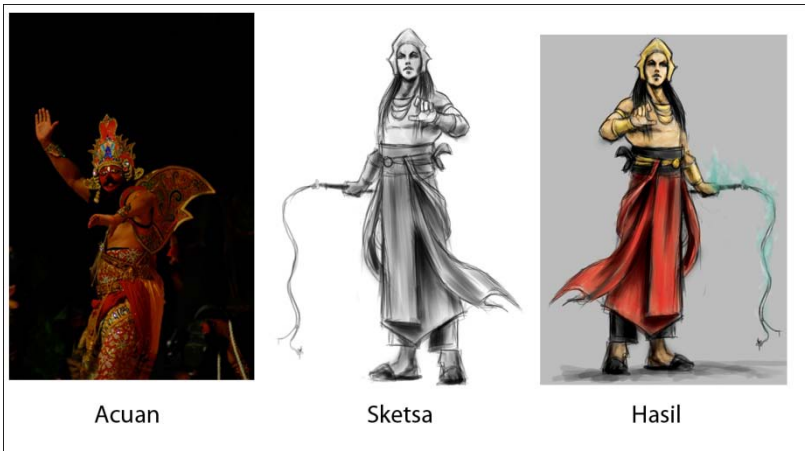
hati dalam berbicara dan menjaga tata krama, sedangkan rambut dan kumis yang panjang melambangkan agar panjang akal dan nalar dalam memecahkan setiap permasalahan (Sarju, 2010).



Gambar 3.11 Studi Visual Pujanggaanom

3. Kelono Sewandhono

Dalam cerita Kelono Sewandhono adalah seorang raja negeri Bantarangin yang saat ini terletak di Kecamatan Sumoroto Kabupaten Ponorogo hal ini bisa dilihat dengan ditemukan artefak yang dibuat sekitar tahun 1220 masehi. Kelono Sewandhono dkenal dengan raja yang bijaksana dan tegas. Tidak diketemukannya ciri-ciri khusus yang dimiliki oleh Kelono Sewandhono dalam cerita Reog Ponorogo ciri-ciri hanya terdapat pada perwatakannya yang menjadi kata kunci penulis dalam mengembangkan karakter ini.



Gambar 3.12 Studi Visual Kelono

3.6.6. Miniatur

Dalam penggarapan miniatur menggunakan material epoclay, sedangkan bentuk visual tiap miniatur hanya sebatas dada hingga kepala saja. Ukuran miniatur desesuaikan dengan kotak jalur dalam map permainan yaitu 3 x 3 cm.



Gambar 3.13 Referensi Miniatur



Gambar 3.14 Hasil Studi Miniatur