BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

III.1.1 Pendekatan Komunikasi

Dalam perancangan media informasi permainan tradisional *gatrik* menggunakan pendekatan yang berhubungan dengan kehidupan anak atau keseharian anak, yaitu melalui mainan. Permainan yang diikuti dengan gerakan fisik dapat menurunkan *stress* yang berasal dari rasa kebebasan bermain dan dapat berkespresi. Anak-anak suka bermain sehingga dengan adanya mainan ini anak-anak bisa terangsang untuk memainkan permainan *gatrik* kembali.

Perancangan mainan ini dimaksudkan agar selain mendapat pengetahuan tentang permainan *gatrik*, anak-anak juga bisa mendapatkan pengalaman dan dapat melatih fisik anak dan belajar bersosialisasi ketika bermain permainan *gatrik.* Pendekatan melalui visual dan verbal. Dengan tampilan visual yang bisa membuat anak berimajinasi, berfantasi, dan juga melalui gambar-gambar ilustrasi kartun sederhana tentang permainan *gatrik* itu sendiri, sedangkan verbal yaitu melalui kalimat-kalimat menggunakan bahasa Indonesia yang tidak terlalu baku, sederhana mudah dimengerti oleh anak-anak maupun oleh orang tua.

III.1.1.1 Pendekatan Komunikasi

Tujuan dari media informasi ini menyampaikan informasi tentang permainan *gatrik.* Dan pesan yang ingin disampaikan adalah agar permainan tradisional *gatrik* tetap lestari tidak hilang ditengah-tengah permainan *modern* yang bermunculan sehingga melalui mainan ini, permainan tradisional yang lainnya bisa lebih dihargai dan dilestarikan hingga generasi berikutnya agar tidak dilupakan.

III.1.1.2 *Target Audiens*

Target audiens dari proyek Tugas Akhir ini adalah anak- anak usia 7-11 tahun, dengan bimbingan dari orang tua ataupun anggota keluarga yang lain. Dengan pengelompokan secara demografis, psikografis, dan geografis sebagai berikut :

PRIMARY

1. **Demografis**
   - Anak-anak umur 7-11 tahun
   - Jenis kelamin : Laki-laki dan Perempuan
   - Pendidikan Sekolah Dasar
   - Status Ekonomi kelas menengah, dan menengah ke atas
2. **Psikografis**
   - Anak-anak yang aktif suka bermain
   - Berjiwa kompetitif
   - Mempunyai rasa ingin tahu yang besar
   - Mau belajar dan mau menangkap informasi yang disampaikan dan membawa ingatannya hingga dewasa nanti
3. **Geografis**
   - Di perkotaan di Bandung

SEKUNDER

Target sasaran *sekunder* adalah orang tua. Karena dalam usia target sasaran *primer* yang sekarang masih mendapat banyak pengaruh dari orang tua dalam mengambil keputusan, termasuk saat pembelian sesuatu sebelum keputusan anaknya.

III.1.2 Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang digunakan adalah komunikatif dan imajinatif, dengan dikembangkan gagasan untuk membuat mainan *gatrik* yang didesain dengan sentuhan kekinian. Nama mainan ini adalah "*GATRIK ANYAR*!" Dengan *tag line* " *SUNDANESE TRADITIONAL TOY*". Kata "*anyar*" berarti '"baru" dalam bahasa sunda yang berarti *gatrik* baru. Dengan mengubah bentuk dan sedikit mengubah ukuran dan material sehingga aman bagi anak-anak, dan agar mainan ini bisa

bersaing di pasaran dengan mainan-mainan produk lebih *modern*. Tampilan visual mainan ini mengajak konsumen untuk berfantasi seolah sedang bermain *gatrik* sungguhan. Dan cara bermainnya sedikit lebih diringkas dan beberapa ada yang dikombinasikan dengan cara bermain *gatrik* dari beberapa daerah. Melalui strategi kreatif tersebut dapat menjadikan permainan *gatrik* bisa kembali dikenal dan dimainkan kembali oleh masyarakat dan khususnya anak-anak.

III.1.2.1 Aturan Permainan

Berikut merupakan penjelasan cara bermain dan peraturan *gatrik anyar!* :

1. Permainan di awali dengan *suit.*
2. Pemenang *suit* main terlebih dahulu sebagai pemukul, sedangkan yang kalah sebagai penjaga.
3. Dibabak pertama, simpan *gatrik* pendek di atas alas *gatrik.*
4. Pemukul siap-siap melemparkan *gatrik* pendek tersebut, dan kemudian lempar ke atas.
5. Apabila pemain pemukul lebih dari 1 maka, jika pemukul pertama gagal maka bisa diteruskan oleh pemukul selanjutnya dan seterusnya berlaku juga pada babak ke 2.
6. Penjaga sebisa mungkin untuk menangkap *gatrik* pendek yang terlempar tadi.
7. Apabila tertangkap maka penjaga bergiliran yang bermain
8. Apabila tidak tertangkap masih ada kesempatan bermain dengan syarat melempar *gatrik* pendek dari posisi jatuh dan harus mengenai gatrik panjang yang disimpan diatas alas *gatrik.* Dan apabila masih gagal maka lanjut ke babak selanjutnya.
9. Dibabak kedua, pegang gatrik pendek dan gatrik panjang posisinya mirip *badminton.*
10. Pukul *gatrik* pendek sekeras-kerasnya.
11. Apabila tertangkap maka penjaga bergiliran yang bermain
12. Apabila tidak tertangkap kembali ke *point* 8.
13. Dibabak ketiga atau terakhir, simpan *gatrik* pendek diatas alas *gatrik*.
14. Angkat *gatrik* pendek sampai terlempar ke atas.

15. Setelah terangkat pukul *gatrik* pendek sejauh mungkin.
16. Apabila tertangkap maka penjaga bergiliran yang bermain
17. Apabila masih tidak tertangkap maka penjaga dinyatakan kalah
18. Tim yang kalah harus mendapatkan hukuman berupa menggendong tim pemenang dari posisi awal permainan sampai posisi *gatrik* pendek terjatuh.

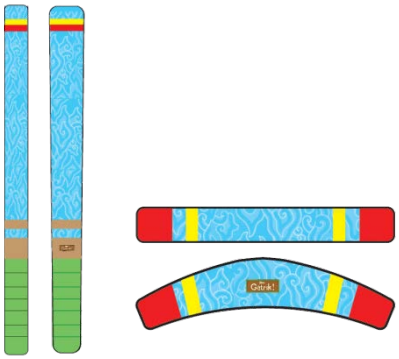
III.1.3 Strategi Media

Setelah konsep sudah terancang maka dibutuhkan media agar informasi bisa tersampaikan kepada anak-anak. Karena segmentasinya adalah anak-anak sekolah dasar, maka media informasi yang digunakan berhubungan dengan keseharian anak-anak.

III.1.3.1 Media Utama

Media utama berupa mainan *gatrik* yang didesain dengan sentuhan lebih *modern* tidak lagi menggunakan bambu sebagai alat permainan. Desain bentuk dan ukuran dari alat permainan ini sedikit diubah dari yang aslinya dan menggunakan bahan material yang aman sehingga meminimalisir cedera kepada anak. Anak-anak suka dengan mainan, karena mainan identik dengan anak-anak.

Desain mainan untuk *gatrik* panjang yang membentuk tongkat pemukul, untuk *gatrik* pendek bentuknya diubah menjadi mirip bumerang agar tidak terlihat kaku seperti aslinya. Walaupun bumerang asli berasal dari Australia, tetapi bentuk mainan ini seperti bumerang agar anak-anak tertarik dan berimajinasi ketika bermain. Terdapat motif batik khas dari sunda memperkental unsur sunda pada mainan ini.



Gambar III.1 media mainan

III.1.3.2 Media Pendukung

Media pendukung yang digunakan merupakan media- media tambahan yang berfungsi untuk mendampingi media utama agar penyampaian informasi dari media utama dapat diaplikasikan dengan media pendukung.

1. Buku

Buku cukup efektif untuk menyampaikan pesan terhadap segmentasi. Konsep buku ini menggunakan komik, komik cukup digemari oleh anak-anak sebagai koleksi untuk dibaca. Komik ini berisi cerita tentang panduan anak ketika ingin bermain permainan *gatrik anyar!*, didalamnya terdapat penjelasan singkat tentang *gatrik* yang asli, alat, manfaat, dan aturan main tentang *gatrik anyar!*. Buku dapat dengan lengkap dipahami oleh setiap pembacanya.



Gambar III.2 buku panduan

2. Kemasan

Kemasan yang digunakan berfungsi sebagai alat pelindung untuk melindungi isi didalamnya. Kemasan ini juga dibuat semenarik mungkin untuk menambah daya tarik dan minat dengan mengacu pada *Target Audience*.



Gambar III.3 kemasan mainan

2. Pembatas Buku/Penggaris

Pembatas buku berguna membatasi halaman buku panduan saat membaca. Pembatas buku didesain juga sebagai penggaris yang berguna untuk anak-anak.



Gambar III.4 desain pembatas buku

III.1.3.3 Media Promosi

1. Poster

Poster ini berukuran A3 yang ditempelkan ditiap toko-toko mainan dan di mading-mading sekolahan. Poster ini ditempel di toko-toko mainan dan mading sekolah dengan maksud agar target mengetahui bahwa mainan ini telah ada di pasaran. Poster ini ditempel pada saat mainan ini telah dipasarkan.



Gambar III.5 desain poster

2. *Pamflet*

Media ini dipilih karena penyebarannya yang dapat meluas, *pamflet* bentuknya sederhana sehingga dapat langsung dibaca. *pamflet* akan disebarkan ke tiap Sekolah-sekolah atau tempat belajar anak-anak dan dibagikan di pintu masuk toko-toko mainan.



Gambar III.6 desain *pamflet*

3. *X-Banner*

Media yang dapat memberikan informasi cukup panjang yang sifatnya persuasif. X-Banner akan diletakan di toko-toko mainan pada saat mainan telah dipasarkan.



Gambar III.7 desain *x-banner*

4. *Flag Chain*

Flag *chain* berfungsi sebagai media promosi untuk menarik perhatian *target audience* pada saat mainan telah dipasarkan, media ini diletakkan dengan cara digantung dilangit-langit toko-toko mainan.



Gambar III.8 desain *flag chain*

III.1.3.4 Media Pengingat

Media pengingat atau *gimmick* merupakan media alternatif kreatif yang digunakan untuk mempertegas promosi. Tujuan pemberian *gimmick* ini pada dasarnya setiap orang menyenangi pemberian atau hadiah. Dalam perancangan media permainan ini *gimmick* yang di gunakan yaitu Ikat kepala khas sunda yang sering digunakan oleh anak-anak ketika bermain pada jaman dulu. Ikat kepala selain sebagai asesoris berguna juga sebagai pelindung kepala dari lemparan *gatrik* dan juga dari sinar matahari ketika bermain. Ikat kepala ini didesain semenarik mungkin.



Gambar III.9 desain ikat kepala

III.1.4 Strategi Distribusi

Media mainan yang diharapkan mampu bersaing dengan mainan-mainan yang lebih *modern* dan dimainkan oleh anak-anak. Dan untuk memperkenalkan mainan ini kepada konsumen dengan melakukan demo ke tiap-tiap sekolahan dan tempat belajar lainnya, agar konsumen mencoba permainan *gatrik anyar!* Sekaligus sebagai ajang untuk mengumpulkan saran dan kritik yang dapat disimpulkan bagaimana kualitas produk secara keseluruhan. Mainan ini akan dijual ditiap toko-toko mainan di kota Bandung, dan menetapkan harga sesuai kualitas produk dan terjangkau kondisi ekonomi *target audiens* Tidak menutup kemungkinan akan dilakukan jangkauan penjualan ke berbagai kota-kota besar lainnya.

	JENIS MEDIA	RENCANA DISTRIBUSI
1.	Buku Panduan	Sepaket didalam produk sebagai buku panduan produk
2.	Kemasan	Sebagai alat pelindung untuk melindungi produk
3.	Pembatas Buku	Sepaket didalam produk sebagai pembatas buku panduan
4.	Poster	Di sekolah-sekolah, tempat les anak-anak, toko mainan.
5.	*Pamflet*	Dibagikan ke sekolah-sekolah, tempat les anak-anak, di pintu masuk toko mainan.
6.	*X-Banner*	Diletakan di tiap toko mainan pada saat mainan telah dipasarkan
7.	*Flag Chain*	Diletakkan dengan cara digantung dilangit-langit toko-toko mainan.
8.	Ikat Kepala	Sebagai *gimmick* ketika konsumen membeli produk

Tabel III.1 strategi distribusi

III.2 Konsep Visual

III.2.1 Format Desain

Format yang digunakan untuk mainan *gatrik*, untuk *gatrik* panjang yaitu berukuran 30 cm, lebar 3cm dan tinggi 3 cm, sedangkan untuk *gatrik* pendek dengan panjang 16cm, lebar 4 cm, tinggi 3 cm. Dan tidak lupa dengan pengganti batu sebagai sandaran *gatrik* pendek yang berukuran panjang 22 cm, lebar 13,5 cm dan tinggi 10 cm.

III.2.2 Tipografi

Jenis tipografi yang digunakan memiliki karakter tradisional, klasik, dan memiliki karakteristik dari seorang anak. Namun yang terpenting jenis tipografi tersebut memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi sehingga anak-anak mampu mengenali dan membacanya dalam waktu yang singkat.

- **Babe Bamboo**



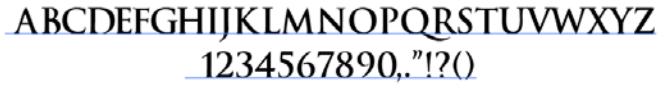
Font ini digunakan logo mainan *gatrik anyar!*, huruf ini memiliki kesan bambu. Huruf ini digunakan pada kata *GATRIK*.

- **Terra Normal**



Font ini digunakan pada kata *ANYAR!* dilogo mainan *gatrik anyar!*, huruf ini memiliki karakter tradisional yang memiliki lekukan seperti ornament tradisional.

- **Tradition DB**



SUNDANESE TRADITIONAL TOY

Font Traditional DB digunakan sebagai *tag line* "*SUNDANESE TRADITIONAL TOY*", huruf ini memiliki karakter tradisional dan klasik.

- **A.C.M.E. Explosive**

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890,."!?@#()

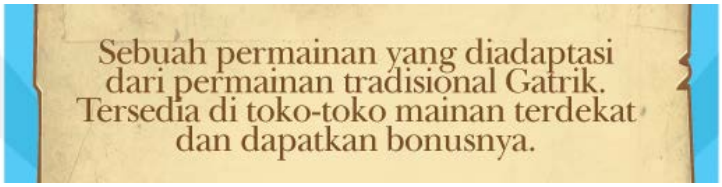
Font ini digunakan untuk teks pada bagian buku panduan, karakteristik huruf ini cocok untuk komik dan memiliki kesan simpel dan mudah dibaca.

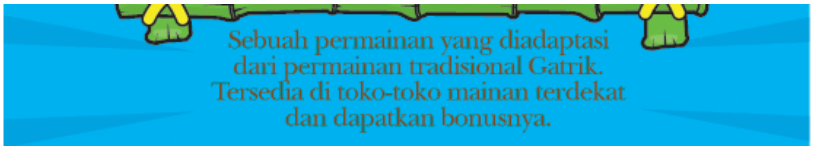


Gambar III.10 aplikasi tipografi pada buku panduan

- **baskerville BT**

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890,."!?@#()





Gambar III.11 aplikasi tipografi pada media promosi

Font ini digunakan pada media-media promosi mainan *gatrik anyar!*. huruf ini memiliki karakter tradisional dan klasik, dan memiliki keterbacaan yang jelas.

III.2.3 Ilustrasi

Ilustrasi yang digunakan berupa vektor kartun menggunakn *software adobe illustrator cs4*. Kartun dengan bentuk yang menarik untuk merangsang pandangan anak-anak, dimana kartun merupakan bentuk penegasan melalui penyederhanaan. Anak- anak dengan pola pikirnya yang masih polos akan lebih menyukai gambar-gambar yang sifatnya menyederhanakan bentuk aslinya karena akan lebih mudah dicerna.

III.2.3.1 Logo

Logo untuk mainan ini bertuliskan nama produk yaitu "*GATRIK ANYAR!"* dan diberi *frame* kayu dan bambu yang merupakan material yang digunakan sebagai alat permainan tradisional *gatrik* serta agar kesan tradisionalnya terasa.



Gambar III.12 logo *gatrik anyar!*

III.2.3.2 Maskot

Sebelumnya telah dilakukan studi lapangan ditempat pelestarian permainan tradisional yaitu pada komunitas Hong yang bertempat di Dago Pakar sebagai acuan ilustrasi untuk karakter anak sunda jaman dulu yang suka menggunakan ikat kepala yang bernama *barangbang semplak*. Dari hasil studi lapangan kemudian diubah menjadi bentuk kartun. Maskot digambarkan dengan anak-anak dengan tampilan menggunakan ikat kepala khas sunda dan wajahnya dihiasi dengan senyuman untuk menunjukan kecerian.



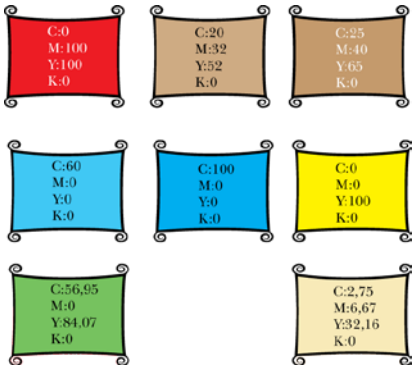


Gambar III.13 studi maskot

Sumber : Dokumen Pribadi (2011)

III.2.4 Warna

Warna adalah salah satu elemen yang penting dalam sebuah rancangan visual. Warna juga memberi kesan yang mewakili dari sebuah *layout visual*. Untuk itu digunakan warna yang relevan.



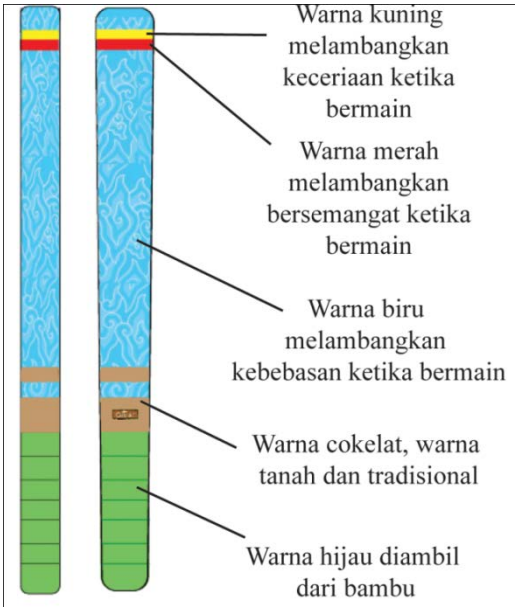
Gambar III.14 pemilihan warna

Gambar di atas merupakan pilihan warna hasil dari studi. Pemilihan warna tersebut memiliki hubungan dengan psikologi dan persepsi setiap orang, termasuk anak-anak. Berikut adalah sedikit uraian tentang makna psikologi warna yang cocok dengan karakteristik anak-anak dan warna yang memliki kesan tradisional:

- Merah: energi, bersemangat, aktif, hangat, dinamis, kuat.
- Cokelat tua & muda: berkesan tradisional, klasik.
- Biru muda & tua:cerah, bebas, nyaman, segar.
- Kuning: ceria, harmoni

- Hijau: alami, sehat, natural, sejuk memiliki makna kehidupan.
- Krem : berkesan tradisional

Warna untuk media mainan *gatrik anyar!* menggunakan campuran warna anak-anak dan warna-warna yang alami seperti hijau, serta menggunakan warna-warna yang bernuansa tradisional dan klasik. Dengan contoh sebagai berikut :



Gambar III.15 aplikasi warna yang dipakai untuk mainan

Dan warna yang digunakan untuk logo berkesan tradisional antara lain warna cokelat, hijau, dan krem. Dengan contoh sebagai berikut :



Gambar III.16 aplikasi warna yang dipakai untuk logo