BAB III

STRATEGI PERANCANGAN & KONSEP VISUAL

3.1. Strategi Komunikasi

Tujuan dari perancangan ini adalah memberikan pengetahuan kepada masyarakat umum tentang mitologi Nordik. Masyarakat diharapkan dapat mengenal lebih jauh tentang mitologi ini serta bisa memahami karakteristik yang baik dan buruk melalui permainan interaksi langsung. Selain itu, tujuan perancangan ini adalah untuk menanamkan sifat saling tolong-menolong pada masyarakat. Semuanya diaplikasikan dalam sebuah media berupa *board games*, yang bersifat menuntut kerjasama antarpemain.

Materi yang akan disampaikan adalah pengetahuan berupa cerita mitologi Nordik yang sangat terkenal yaitu Ragnarok, profil dari tiap karakter atau peran yang dimainkan, serta perlengkapan-perlengkapan yang digunakan dalam cerita mitologi ini.

3.1.1. Strategi Visual

Tema yang akan diangkat adalah berupa pengetahuan yang berunsur mitologi Nordik. Profil dari tiap karakter atau peran yang dimainkan dan tempat-tempat yang ada dalam mitologi tersebut

digambarkan dalam ilustrasi serius agar citra petualangan fiksi fantasi dapat terasa.

Segmentasi target utama *board games* adalah remaja. Oleh karena itu, pendekatan visual dalam perancangan *board game*s ini menggunakan pendekatan visual ilustrasi dengan gaya visual realistis.

3.1.2. Strategi Nonvisual

Alur cerita pada *board games* ini berjenis petualangan fantasi karena dalam perancangannya menggunakan tema mitologi Nordik. Nama dari *board games* itu sendiri dan hal-hal yang ada di dalamnya memakai nama-nama dari mitologi Nordik dan tidak diubah.

3.2. Strategi Kreatif

Mitologi Nordik bersifat sangat kompleks mulai dari cerita, karakter dan dunianya. Tema ini sangat menarik dan memungkinkan untuk diangkat ke dalam *board games. Board games* tersebut bertipe strategi dan pertempuran tetapi tetap menekankan kerjasama sehingga bisa terjadi interaksi yang sangat sering.

3.3. Strategi Media

Media dipilih untuk menyampaikan pesan kepada target secara informatif dan menarik agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan mudah. Oleh karena itu, pemilihan media kampanye ini haruslah efektif, efisien, dan tepat sasaran. Media tersebut terbagi menjadi tiga macam yaitu, media utama, media promosi dan media *gimmick.*

3.3.1. Media Utama

Media permainan sosial berupa *board games* dibuat dengan menggunakan karakter yang terdapat dalam mitologi Nordik. Para pemain diharapkan dapat menumbuhkan jiwa sosial antar sesama.

Permainan ini memiliki mekanisme dan peraturan yang harus dikuasai oleh pemain itu sendiri. Alam permainan ini memiliki permukaan papan sebagai media bermain. Perlengkapannya berupa karakter dari dewa-dewa mitologi Nordik, seperangkat kartu yang dapat membantu atau menghalangi para pemain, dan beberapa perlengkapan pendukung.

3.3.2. Media Promosi

Media promosi dibuat agar para *target audience* mengetahui eksistensi media permainan ini. Selain itu, media tersebut dibuat untuk mengenalkan permainan karena di Indonesia permainan

ini masih sangat jarang dan sedikit. Media promosi permainan yang dibuat adalah sebagai berikut :

- **Poster**

  Pemilihan media ini masih sangat memungkinkan. Media ini dapat ditempatkan di tempat yang sesuai.

- ***Flyer***

  Media yang bisa berpindah tangan dengan mudah sangat diperlukan. Hal ini berguna agar informasi tentang eksistensi permainan ini dapat diketahui dengan mudah.

- ***X-banner***

  Pemilihan media ini bertujuan untuk menekankan keberadaan permainan. Media ini dipakai di tempat penjualan atau toko-toko.

3.3.3. Media *Gimmick*

Media ini sangat diperlukan untuk menarik *target audience*. Media ini pun bisa dijadikan sebagai promosi tidak langsung. Media *gimmick* yang dibuat adalah sebagai berikut:

- **Stiker**

  Stiker adalah media yang fleksibel karena dapat digunakan di mana saja.

- **Pin**

  Pin juga merupakan media yang fleksibel. Pin dapat digunakan pada media berbahan kain.

3.4. Strategi Distribusi

Board games ini berkisar pada harga Rp.500.000,-. Harga tersebut masih relatif murah untuk *game* berjenis ini. *Target audience* akan mendapatkan media yang menarik dalam permainan ini. Terdapat ilustrasi yang menarik dan mekanisme permainan yang memainkan dan melatih logika otak. Hadiah yang diberikan sudah termasuk dalam harga tersebut.

Distribusi *board games* dapat melalui penjualan langsung. yaitu di:

- Komunitas Board games dan Komunitas Komik (Kumara, Komikara);
- Toko-toko buku (Gramedia).

3.5. Konsep Nonvisual

Permainan yang dipilih adalah sejenis *board games* yang memakai kartu sebagai bantuannya. Permainan lebih ditekankan pada kerja sama dan interaksi yang sesering mungkin. Permainan ini diangkat karena pada umumnya di Indonesia masih sedikit.

3.5.1. Studi Referensi Permainan

Salah satu permainan yang dijadikan referensi adalah ‘Ghost Stories’. Permainan ini diangkat dari mitos hantu Asia Timur. Para pemain diminta untuk menyelamatkan beberapa kota yang dihantui.



Gambar 3.1.Board game Ghos stories
sumber : http://boardgamegeek.com/image/996993/ghost-stories
(12-04-2011)



Gambar 3.2. Board Game Ghost Stories
sumber :http://boardgamegeek.com/image/918711/ghost-stories
(12-05-2011)

3.5.2. Konsep Mekanisme Permainan

Permainan ini bersifat menekankan kerjasama antarpemain yang bertindak sebagai dewa yaitu Odin, Thor, Frey, Freyja, Heimdall, dan Tyr. Para dewa tersebut menghentikan dan mengusir para musuhnya di Asgard.

Pemain bergerak secara bergantian. Selama permainan berlangsung, yang dilakukan pemain adalah:

- Mengambil kartu kejahatan: ketika kartu kejahatan monster ini dibuka, maka token musuh yang sesuai dengan kartu maju satu langkah dan pengaruh dari kartu tersebut aktif.
- Melakukan tindakan yang berbeda: setiap pemain melakukan tiga tindakan pada dunia yang berbeda. Setiap tindakan tersebut disesuaikan dengan pengaruh dari dunia yang dipilih

3.6. Konsep Warna

Ilustrasi dalam bentuk permainan ini dikerjakan dengan menggunakan media digital dengan warna CMYK. CMYK adalah kependekan dari komponen warna dasar *Cyan* (Biru muda), *Magenta* (Merah), *Yellow* (Kuning), dan *Black* (Hitam). Warna tersebut dipergunakan dalam proses pencetakan *Offset* maupun *Printing* Komputer (Adi Kusrianto, 2007, h.50). Warna-warna yang dipilih adalah warna yang memiliki kesan gelap, misterius, tradisional, dan agak kuno. Selain itu, warna-warna tersebut agak berkesan seram dan kelam. Warna-warna itu dipilih karena disesuaikan dengan sifat dari mitologi Nordik yang berkesan sama sepeti itu. Berikut ini adalah warna-warna yang tersebut:

- **Warna hitam**

  Warna hitam sering digunakan pada permainan ini terutama pada *background* gambar. Warna hitam melambangkan misteri dan kegelapan.



Gambar 3.3. Warna Hitam

Sumber : Dokumentasi Pribadi

- **Warna emas**

  Warna emas juga sering digunakan terutama dalam ornamen dan pemakaian tipografi. Pemainan ini bernuansa perang yang menginginkan kemenangan. Kemenangan ini identik dengan warna emas.



Gambar 3.4. Warna Emas

Sumber : Dokumentasi Pribadi

3.7. Konsep Visual

Media utama adalah *board games* yang banyak memakai perangkat. Maka dari itu dibutuhkan berbagai visualisasi yang mendukung dari media ini. Visualisasi yang terdapat dalam media ini mempunyai kesamaan dan pemakaian yang sering baik dalam bentuk warna ataupun gambar.

3.7.1. Konsep Kemasan

Konsep dari kemasan permainan ini adalah berbentuk kotak yang terbuat dari duplek. Kotak dilapisi dengan kertas yang memuat gambar dan keterangan permainan. Kemasan ini dibuat agar memudahkan penyimpanan dan untuk mencegah mainan mudah rusak. Beberapa perlengkapan yang ada dalam kemasan berupa:

- Papan permainan
- 6 kartu dewa sebagai penanda.
- 6 token kejahatan
- 8 token elves
- 1 token vanir
- 47 token viking
- 42 token jotun api
- 1 dadu
- 42 kartu kejahatan
- 42 kartu senjata
- 16 kartu jotun
- 1 kartu valkrie
- 6 kartu telarang
- 1 kartu pulau tenggelam



Gambar 3.5. Rancangan kemasan
Sumber : Dokumentasi Pribadi

3.7.2. Konsep Ilustrasi

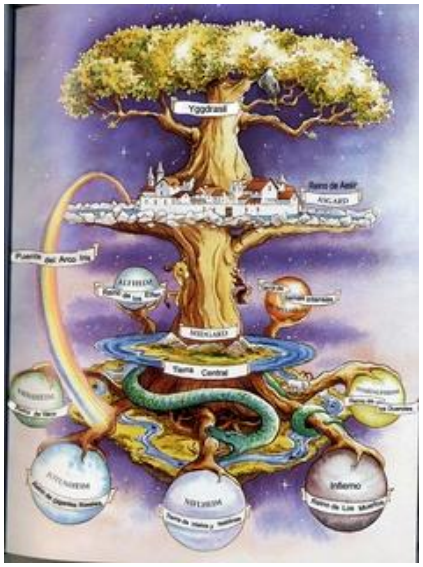
Adi Kusrianto (2007) menjelaskan "Ilustrasi menurut definisinya adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual. Pada perancangan *board game* ini maka dibutuhkan suatu ilustrasi yang dapat mendukung permainan ini.

Bentuk ilustrasi menggunakan gaya visual realis dengan pengayaan *grunge.* Jika berbicara tentang mitos, maka visual yang ditampilkan terlihat mistis seperti halnya ilustrasi yang ditampilkan pada kartu tarot.

3.7.2.1. Konsep Papan Permainan

Penulis mengambil kosmologi atau dunia mitologi nordik berada dalam mendesain visual ilustrasi permainan ini yaitu sebuah pohon besar bernama *Yggdrasil* Untuk membuat papan permaianan ini yang merupakan inti.

Yggdrasil digambarkan sebagai sebuah pohon dengan berbagai dunia yang di dalamnya. Terdapat sebuah ornamen Eropa Utara tempat mitologi ini berasal di samping papan permainan.

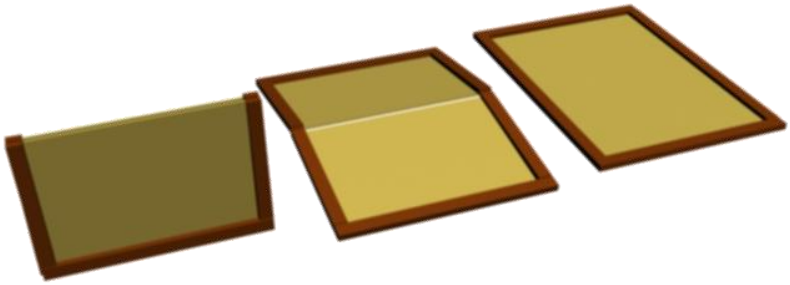


Gambar 3.6. Referensi ilustrasi papan permainan
Sumber : http://phoenix.web.id/wp-content/uploads/2010/09/Yggdrasill-229x300.jpg (15-04-2011)



Gambar 3.7. Hasil Akhir Ilustrasi Papan Permainan
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Bentuk dari Papan permainan ini berbentuk persegi panjang yang bisa dilipat menjadi dua bagian. Bentuk demikian bertujuan memudahkan penyimpanan.



Gambar 3.8. Rancangan Bentuk Papan Permainan
Sumber : Dokumentasi Pribadi

3.7.2.2. Konsep Karakter

Penulis memakai karakter penting dalam mitologi Nordik dan permainan disesuaikan dengan cerita dari mitologi ini. Masing-masing karakter tersebut memiliki ciri khusus.

- **Karakter Dewa**

  Karakter ini dipakai dalam permainan sebagai karakter utama yang dipakai oleh pemain. Ilustrasi karakter ini diaplikasikan ke dalam kartu. Karakter-karakter tersebut adalah sebagai berikut:

  Odin

  Odin adalah penguasa dan pemimpin para dewa. Odin mempunyai tombak yang bernama Gungnir. Odin memakai kuda sebagai kendaraannya.



Gambar 3.9. Referensi Karakter Odin
http://www.crystalinks.com
/odin.jpg (05-05-2011)



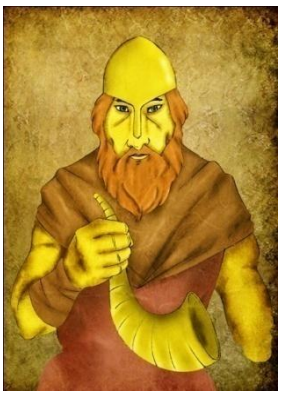
Gambar 3.10 Hasil Akhir dari Karakter Odin
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Heimdall

Heimdall adalah dewa penjaga Bifrost dari Asgard. Heimdall memiliki indra penglihatan yang sangat tajam. Dia yang meniup terompet Gjalahorn ketika terjadi Ragnarok.



Gambar 3.11. Referensi Karakter Heimdall
Sumber:http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/0/0d/Heimdal_(1907)_by_J._T._Lundbye.jpg/220px-Heimdal_(1907)_by_J._T._Lundbye.jpg (05-05-2011)



Gambar 3.12. Hasil Akhir Karakter Heimdall
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Tyr

Tyr adalah dewa pemberani yang disebut juga dewa pertempuran. Dia satu-satunya dewa yang memiliki satu tangan



Gambar 3.13 Referensi Karakter Tyr
Sumber : http://www.hurstwic.org/history/articles/mythology/myths/pix/tyr.jpg (05-05-2011)



Gambar 3.14. Hasil Akhir Karakter Tyr
Sumber : Dokumentasi pribadi

Thor

Thor adalah dewa petir. anak dari odin. Thor menggunakan senjatanya bernama *Mjolnir* yang berupa palu.



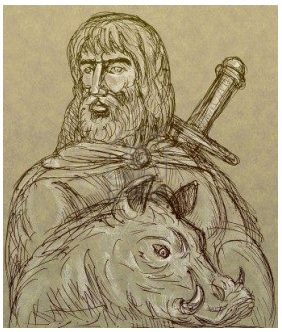
Gambar 3.15. Referensi Karakter Thor
Sumber : http://images.epilogue. net/users/abi/Thor.jpg



Gambar 3.16. Hasil Akhir Karakter Thor
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Frey

Frey adalah dewa dari golongan Vanir dan diangkat menjadi dewa Aesir. Ia memimpin para Elves di dunia alfheim.



Gambar 3.17. Referensi Karakter Frey
Sumber: http://www.stockpodium.com/stock-photo-8612493/frey-norse-god- agriculture-sword -image.jpg



Gambar 3.18. Hasil Akhir Karakter Frey
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Freyja

Freyja adalah saudara kembar Frey yang diangkat menjadi dewi di Asgard. Freyja digambarkan sebagai dewi kesuburan yang cantik.



Gambar 3.19. Referensi Karakter Freyja
Sumber : :http://www.elfwood.com/ art/b/i/bini /freyja_tinted.jpg (06-05-2011)



Gambar 3.20. Hasil Akhir Karakter Freyja
Sumber : Dokumentasi Pribadi

- **Karakter Musuh**

  Karakter ini dipakai dalam permainan sebagai karakter antagonis yang dilawan oleh pemain. Ilustrasi dari karakter ini diaplikasikan ke dalam kartu dan token. Karakter-karakter musuh tersebut adalah sebagai berikut:

  Fenrir

  Fenrir adalah seekor serigala raksasa. Dia terlepas dari rantai Gleipnir ketika terjadi Ragnarok dan kemudian menyerang Yggdrasill.



Gambar 3.21. Referesi Karakter Karakter Fenrir
Sumber : http://1.bp.blogspot.com/-io-9DLYtBas/TcDN8k_kO7I/AAAAAAAABME/IUdoki8AD-U/s1600/fenrir-1.jpg (23-05-2011)



Gambar 3.22. Hasil Akhir Fenrir
Sumber : Dokumentasi Pribadi

  Hel

  Hel adalah dewi kematian yang menguasai dunia Niflheim atau dunia kematian. Dia digambarkan sebagai

sosok yang murung dan pucat. Dia bertubuh setengah normal dan setengah lagi tengkorak.



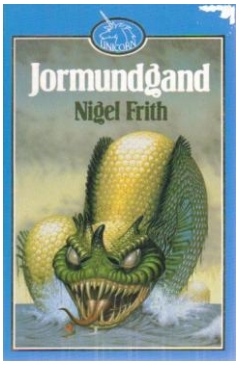
Gambar 3.23. Referensi Karakter Hel
Sumber :http://www.prcupcc. org/hel.jpg (23-05-2011)



Gambar 3.24. Hasil Akhir Karakter Hel
Sumber : Dokumen Pribadi

Jormundgand

Jormundgand adalah seekor ular raksasa yang hidup di lautan Midgard. Ular Raksasa ini juga merupakan anak dari Loki. Pada ragnarok Jormundgand diperintahkan ke darat



Gambar 3.25. Referensi Karakter Jormundgand
Sumber : http://cdn3.iofferphoto. com/img/item/168/750/317 /18AX.jpg (23-05-2011)



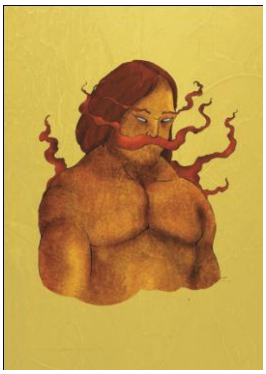
Gambar 3.26. Hasil Akhir karakter Jormundgand
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Surt

Surt adalah penguasa Muspellheim. Surt merupakan sesosok raksasa yang terdapat api di sekitar tubuhnya.



Gambar 3.27. Referensi Karakter Surt
Sumber : http://n.nshrine.com /1616/iconurl.gif (23-05-2011)



Gambar 3.28. Hasil Akhir karakter Surt
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Nidhogg

Nidhogg adalah seekor naga pengantar pesan untuk dunia yang berada di bawah. Nidhogg memakan akar Yggdrasill ketika terjadi Ragnarok.



Gambar 3.29.Referensi Karakter Nidhogg
Sumber : http://images.wikia .com/monster/images//Nidhogg (23-05-2011)



Gambar 3.30. Hasil Akhir Karakter Nidhogg
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Loki.

Loki adalah sahabat dewa-dewa. Namun, dialah yang memimpin pasukan Jotun karena dendam saat terjadi Ragnarok.



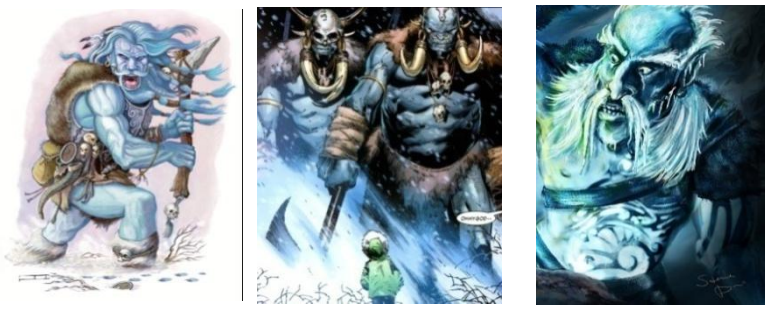
Gambar 3.31. Referensi Karakter Loki
Sumber : http://3.bp.blogspot.com/-9u1dq3gmFNs/TdpdIXtt3aI/*AAAAAAAAAbQ/5XeDR-zYWpU/s1600/Lokislaughred.jpg (23-05-2011)*



Gambar 3.32. Hasil Akhir karakter Loki
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Jotun

Ilustrasi Karakter Jotun dipakai ke dalam kartu yang dapat menghambat permainan. Ilustrasi ini berjumlah 16. Wujud Jotun sendiri sangat bermacam-macam. Jotun juga digambarkan sebagai raksasa es yang besar dan mengerikan.



Gambar 3.33 Referensi karakter Jotun
Sumber:http://images.wikia.com/marveldatabase/images/1/17/Frost_Giants.jpg (27-05-2011)



Gambar 3.34. Hasil Akhir Karakter Jotun
Sumber : Dokumentasi Pribadi

- **Karakter Pendukung**

Ilustrasi karakter-karakter pendukung dipakai ke dalam token atau kartu sesuai dengan perlengkapan untuk menunjang permainan ini. Karakter-karakternya adalah sebagai berikut:

Elves

Elves adalah peri yang mendiamin Alfheim. Mereka ikut membantu para dewa atas perintah Frey saat terjadi Ragnarok.



Gambar 3.35. Referensi karakter Elves
Sumber : http://4.bp.blogspot.com /_BisAUOY9kFU/TTFNp89ex9I/A AAAAAAAAGA/QRNzdRNCbnc/ s1600/family-of-elves.jpg (27-05-2011)



Gambar 3.36. Hasil Akhir karakter Elves
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Vanir

Vanir merupakan dewa lain selain golongan Aesir. Vanir ikut bertempur bersama golongan dewa lainnya ketika Ragnarok tiba.



Gambar 3.37. Referensi Karakter Vanir
Sumber : http://media.giantbomb .com/uploads/3/35041/1034622 -vanir12_large.jpg *(24-05-2011)*



Gambar 3.38. Hasil Akhir karakter Vanir
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Viking

Viking merupakan suku bangsa yang terdapat di Eropa Utara. Bangsa ini juga merupakan bangsa yang menceritakan mitologi Nordik.



Gambar 3.39. Referensi karakter Viking
Sumber : http://www.oapb.cz/skolst/projekt2009/anj/britain/viking.jpg (23-05-2011)



Gambar 3.40. Hasil Akhir karakter Viking
Sumber : Sumber Pribadi

Jotun Api

Jotun jenis ini merupakan Jotun yang tinggal di Muspellheim. Pasukan Jotun api ini dipimpin oleh Surt pada saat Ragnarok terjadi.



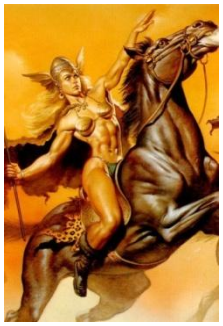
Gambar 3.41. Referensi Karakter Jotun api
Sumber : http://www.wizards.com/dnd/images/art_preview/20080513_114772_1.jpg (23-05-2011)



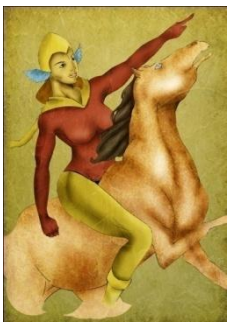
Gambar 3.42. Hasil Akhir karakter Jotun api
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Valkyrie

Valkrie merupakan prajurit tangguh yang dimiliki oleh Odin. Valkyrie dapat pergi ke Asgard dan Midgard sesuai perintah dengan menggunakan kuda terbang.



Gambar 3.43. Referensi Karakter Valkrie
Sumber : http://4.bp.blogspot.com/gPp74AFBivl/TM_yqohU0bI/AAAAAAAAAsg/CNOGIhrq-yI/s1600/Boris%2520Vallejo%2520-%2520Valkyries%5B1%5D.jpg(23-05-2011)

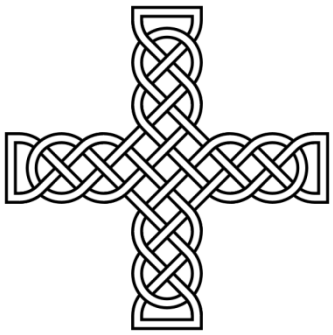


Gambar 3.44. Hasil Akhir Karakter Valkrie
Sumber : Dokumentasi Pribadi

3.7.3. Konsep Ornamen

Ornamen yang dibuat dalam permainan ini memakai ornamen asli yang berasal dari Eropa utara yang biasanya terdapat di pahatan kayu dan perhiasan. Ornamen ini dibuat untuk mengisi ruang kosong. Selain itu juga ornamen ini bertujuan agar menambah suasana dari Mitologi ini tersendiri.

Ornamen yang dipakai adalah bernama *Knotwork.* Bentuk dari ornament ini berbentuk garis yang melengkung tetapi masih sejajar. Selain bentuk tersebut dipakai juga beberapa element gambar dari bangsa Skandinavia sendiri.



Gambar 3.45. Referensi ornamen
Sumber : http://upload.wikimedia.org/ wikipedia/commons/thumb/5/5a/Knotwork-cross.svg/600px-Knotwork -cross.svg.png (26-05-2011)



Gambar 3.46. Referensi ornamen
Sumber : http://3.bp.blogspot.com/ _a1H7iZJ3LNc/SwLITtTkvGI/ AAAAAAAADtE/rqpaU6fYsjA/s1600 /owen+jones-1856-the+grammar +of+ornament-norse+1.jpg(26-05-2011)



Gambar 3.47. Hasil Akhir Ornamen
Sumber : Pribadi

3.8. Konsep Huruf

Pemakaian tipografi sering digunakan pada permainan sosial di setiap nama *headline* maupun nama-nama penting. Permainan ini menggunakan font “YGGDRASILL”. Surianto Rustan (2011) Agar komunikasi berjalan dengan baik, maka cara penyampainya harus disesuaikan dengan pesan yang ingin disampaikan. Jadi pertama-tama lihat dulu bunyi pesannya, baru kemudian pilih *Typefacenya* (h.112). Maka dari itu perancang memakai Huruf ini. Karena sangat sangat sesuai dengan mitologi Nordik karena font ini mengambil elemen dari

literatur asli Nordik—'Rune', yang biasanya tertulis atau terpahat di suatu sajak dan puisi kuno pada batu maupun kertas.



Gambar 3.48. Referensi Tipografi
Sumber : http://26.media.tumblr.com/tumblr_lbfpd6QUTQ1qzwap9o1_400.gif (24-05-2011)



Gambar 3.49 Referensi Tipografi
Sumber : http://ancientweb.org/images/explore/Sweden_Rune_Stone.jpg *(24-05-2011)*

Font “YGGDRASILL” :

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 . , > <

Untuk tipografi pendukung digunakan jenis font “ARIAL” karena sangat mudah dibaca dan dikenal. Font ini juga dipilih untuk penempatan *body text* yang diperlukan.

Font "ARIAL" :

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 . , > <

Font “LUCIDA CALLIGRAPHY ITALIC” dipakai untuk menceritakan mitologi Nordik yang disisipkan pada suatu media tertentu seperti di buku peraturan. Font ini juga bisa berfungsi sebagai *subline* dari bacaan tertentu.

Font " LUCIDA CALLIGRAPHY ITALIC " :

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 . , > <