BAB III

STRATEGI PERANCANGAN & KONSEP VISUAL

III.1. Strategi Komunikasi

Tujuan dari perancangan ini adalah memberikan pengetahuan kepada masyarakat umum tentang Perang Diponegoro. Masyarakat, khusunya siswa SD-SMP diharapkan dapat mengenal lebih jauh tentang sejarah perang ini. Yang nantinya akan menumbuhkan rasa nasionalisme dan kebanggan terhadap pahlawan-pahlawan nasional.

Materi yang akan disampaikan adalah pengetahuan berupa kejadian-kejadian, karakter- karakter, lokasi, dan senjata yang ada dalam kisah perang Diponegoro. Yang nantinya akan berkesinambungan dengan pola permainan *board game* ini.

III.1.1. Strategi Visual

Tema yang akan diangkat adalah berupa pengetahuan dari sejarah perang Diponegoro. Profil dari tiap karakter atau peran yang dimainkan dan tempat-tempat yang ada dalam sejarah tersebut

Digambarkan dalam ilustrasi yang dinamis agar kesan aksi lebih 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.

III.1.2. Strategi Nonvisual

Alur cerita pada *board games* ini berjenis strategi perang karena dalam perancangannya menggunakan elemen-elemen perang seperti penggunaan senjata, dan taktik perang. Nama dari *board game*s itu sendiri dan hal-hal yang ada di dalamnya memakai nama-nama dari kisah perang Diponegoro

III.1.3. Strategi Kreatif

Kisah perang Diponegoro memiliki alur yang panjang dan memiliki banyak elemen yang berkaitan dengan strategi dan taktik untuk mencapai kemenangan. Tema ini sangat menarik dan memungkinkan untuk diangkat ke dalam *board games. Board games* tersebut bertipe strategi dan pertempuran sehingga bisa terjadi interaksi yang sangat sering.

III.1.4. 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.*

III.1.4.1. Media Utama

Media permainan berupa *board game*s dibuat dengan menggunakan karakter yang terdapat dalam kisah Perang Diponegoro. Permainan ini memiliki mekanisme dan peraturan yang harus dikuasai oleh pemain itu sendiri. Permainan ini memiliki permukaan papan sebagai media bermain. Perlengkapannya berupa karakter dari kisah Perang Jawa, seperangkat kartu yang dapat membantu atau menghalangi para pemain, emblem untuk menandai wilayah kekuasaan pemain, dan beberapa perlengkapan pendukung seperti dadu dan bidak.

- Poster

  Pemilihan media ini masih sangat memungkinkan. Media ini dapat ditempatkan di tempat yang sesuai seperti di toko-toko buku atau di sekolah

III.1.4.2.. 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 dimana saja.

- Pin

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

III.5. 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.

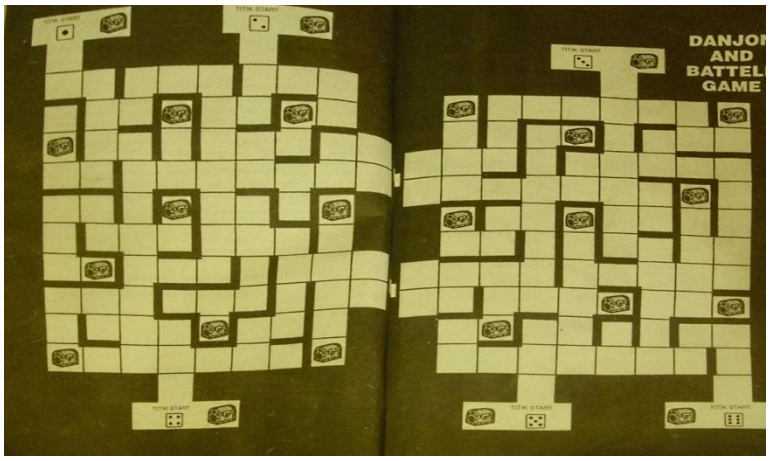
Distribusi *board game*s dapat melalui penjualan langsung. yaitu di toko-toko buku seperti Gramedia dan Gunung Agung. Serta Pusat penjualan mainan seperti Toys'R Us dan Kidz Station.

III.6. Konsep Nonvisual

Permainan yang dipilih adalah sejenis *board games* yang memakai kartu sebagai bantuannya. Permainan lebih ditekankan pada persaingan dan penggunaan strategi yang kuat. Permainan ini diangkat karena pada umumnya di Indonesia masih sedikit.

III.5.1. Studi Referensi Permainan

Permainan yang dijadikan referensi adalah "Danjon and Battle Game". Permainan ini adalah bonus yng terdapat pada komik Yu-Gi-Oh jilid ke-7. Di sini pemain berperan sebagai seorang pengembara yang tersesat di sebuah gua bawah tanah. Dan masing-masing pemain harus bersaing agar bisa mendapatkan harta karu yang tersimpan di sana.



Gambar III.1.*Board game* Danjon and Battle

sumber: pribadi

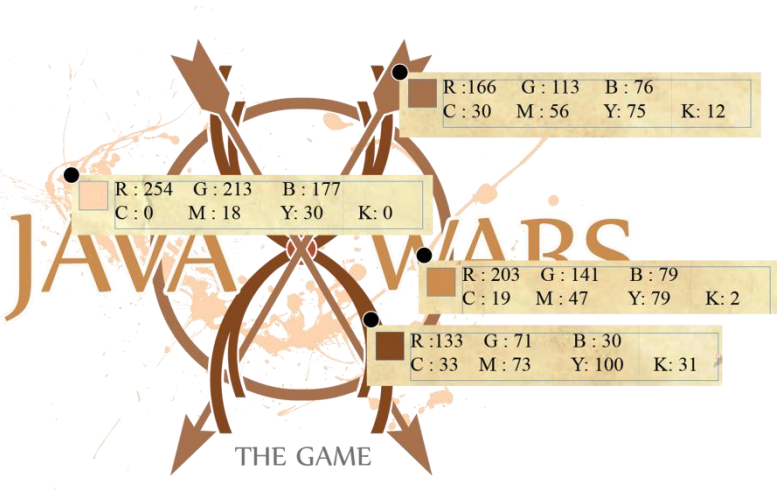
III.5.2. Konsep Mekanisme Permainan

Board game ini mampu dimainkan oleh 2 orang pemain. Kedua pemain diberi *Life Point* 500 Pemain melempar dadu dan menggerakan bidak secara bergantian. Pemain dapat meletakkan emblem sebagai tanda wilayah kekuasaan. Apabila pemain menginjak salah satu kotak coklat tua, maka mereka diperbolehkan untuk mengambil kartu. Kartu ini berguna untuk menyerang musuh, menambah pertahanan, atau efek lain seperti kesempatan untuk melempar dadu kembali, atau pindah ke kotak mana saja. Permainan ini memerlukan strategi dan keberuntungan untuk menang. Pemain harus mengetahui kapan ia harus menyerang atau

melarikan diri. Pemain yang pertama kali berhasil meletakkan semua emblem atau mengurangi *Life Point* musuhnya hingga 0 keluar sebagai pemenang.

III.7. 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. Warna-warna yang dipilih adalah warna yang memiliki kesan tradisional, dan agak kuno. Warna-warna itu dipilih karena disesuaikan dengan unsur sejarah dari Perang Diponegoro itu sendiri. Berikut ini adalah warna-warna tersebut:



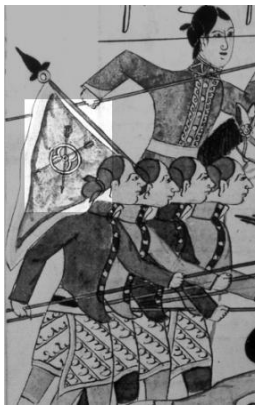
Gambar 3.2.Konsep warna *board game* Java Wars

sumber: pribadi

III.8.1 Konsep Logo

Logo ini dibuat atas dasar simbol Erucakra. Erucakra merupakan simbol yang digunakan oleh tentara Jawa pada Perang Diponegoro. Biasanya simbol ini disematkan pada panji perang. Simbol ini memiliki arti "Ratu Adil", seorang pahlawan yang dicantumkan dalam ramalan Jayabaya, yang tugasnya mengembalikan keadilan di muka bumi (khususnya di tanah Jawa). Simbol ini

terbentuk dari sebuah lingkaran dengan lengkungan di dalamnya, yang merupakan bentuk penyederhanaan dari sinar matahari. Dan 2 buah anak panah yang bersilang. Logo ini dipilih karena memiliki nilai sejarah yang tinggi, yang sangat erat kaitannya dengan kisah Perang Diponegoro. Warna yang dipilih adalah warna turunan coklat karena sesuai dengan batik tentara Jawa yang kebanyakan coklat. *Logotype* diletakkan di sisi kanan dan kiri logograph.



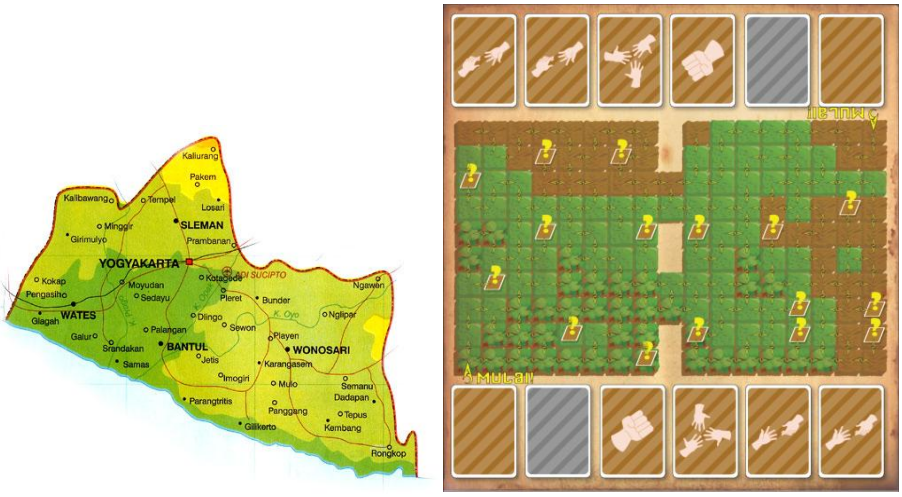


Kiri: Gambar III.3. Gambar Erucakra yang terdapat pada lukisan Perang Jawa
Sumber: Carey (2007)

Kanan: Gambar III.4. Logo Java Wars The Game
Sumber: Pribadi

III.8.1 Konsep Papan Permainan

Penulis mengambil tema perebutan kekuasaan dan persaingan yang merupakan unsur utama dalam kisah Perang Diponegoro. Papan yang dibuat mengambil inspirasi dari peta Yogyakarta. Papan ini memiliki 2 kotak start yang berbeda di tiap sisi sehingga para pemain dapat terlebih dulu membekali diri dengan kartu-kartu kuat, sebelum bertarung dengan musuhnya.



Gambar III.5. Hasil akhir ilustrasi Papan Permainan

Sumber: Pribadi

Bentuk dari Papan permainan ini berbentuk persegi panjang. Bentuk demikian bertujuan memudahkan penyimpanan.

III.8.2. Konsep Karakter

Penulis memakai karakter penting dalam kisah Perang Diponegoro dan permainan disesuaikan dengan ceritanya. Masing-masing karakter tersebut memiliki ciri khusus.

- **Pangeran Diponegoro**

  Penulis mengambil karakteristik yang penting dari Pangeran Diponegoro. Yaitu kulitnya yang gelap, hidungnya yang tidak begitu mancung, dan matanya yang tajam. Penulis mengambil referensi untuk kostum dari lukisan karya Nicolaas Pieneman. Diberikan sedikit modifikasi pada bagian lengan dan kaki agar terlihat bisa bergerak lebih cepat dan luwes.




Kiri: Gambar III.6. Lukisan Diponegoro oleh Nicolaas Pieneman

Sumber: Carey (2007)

Kanan: Gambar III.7. Ilustrasi Pangeran Diponegoro

Sumber: Pribadi

- **Jenderal De Kock**

  Sosok Jenderal de Kock yang angkuh dan sangat berkuasa harus ditonjolkan pada ilustrasinya.




Kiri: Gambar III.8. Lukisan Jenderal de Kock

Sumber: Wikipedia

Kanan: Gambar III.9. Ilustrasi Jenderal de Kock

Sumber: Pribadi

- **Tentara Jawa**

  Tentara Jawa digambarkan sebagai sosok pemuda yang pemberani dan penuh perhitungan.





Kiri: Gambar III.10. Lukisan Prajurit Jawa

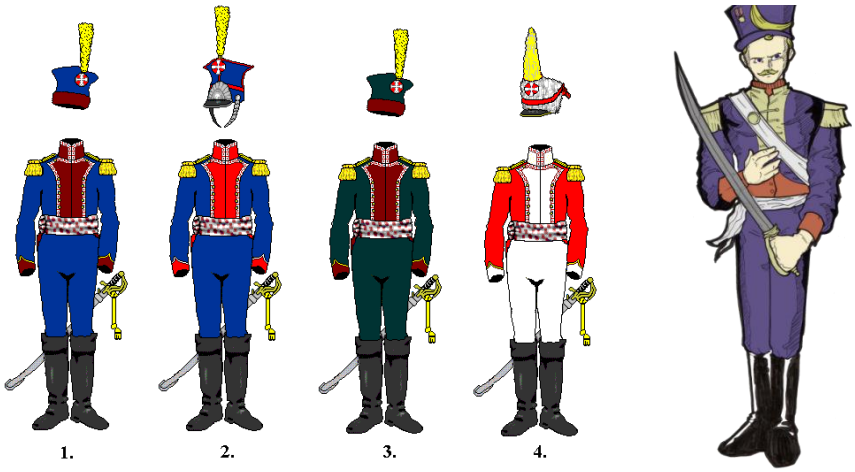
Sumber: Carey (2007)

Kanan: Gambar III.11. Ilustrasi Prajurit Jawa

Sumber: Pribadi

- **Tentara Belanda**

  Tentara Belanda sangat terlatih untuk pertempuran dan akan menaati peraturan yang diberikan oleh pimpinannya.



Kiri: Gambar III.12. Gambar seragam prajurit Belanda (sumber wikipedia)

Kanan: Gambar III.13. Ilustrasi Prajurit Belanda(Sumber: Pribadi)

- **Patih Danuredjo**

  Patih Danuredjo merupakan pemegang kekuasaan pada saat pemerintahan Sultan HB V. Danuredjo merupakan kaki tangan Belanda yang sangat patuh.





Kiri: Gambar III.14. Gambar patih Danuredjo
Sumber: Carey, (2007)

Kanan: Gambar III.15. Ilustrasi Danuredjo
Sumber: Pribadi

- **Ratu Ageng**

  Ratu Ageng adalah Istri Sultan HB I sekaligus nenek Diponegoro. Beliau merupakan orang terdekat Diponegoro semasa kecil, dan sering memberinya nasihat serta semangat.





Kiri: Gambar III.16. Gambar ratu Ageng
Sumber: Carey, (2007)

Kanan: Gambar III.17. Ilustrasi ratu Ageng
Sumber: Pribadi

- **Senjata-senjata**

  Senjata-senjata yang digunakan adalah senjata dari tahun 1820-an sampai 1870-



Gambar III.18. Ilustrasi keris

Sumber: Pribadi



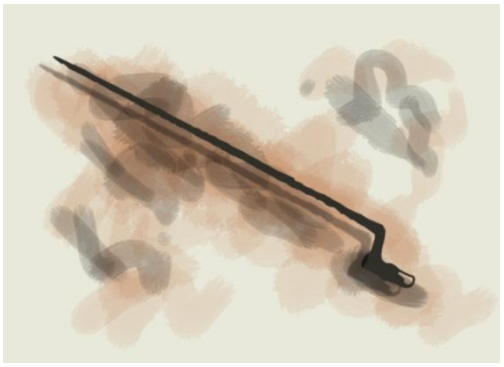
Gambar III.19. Ilustrasi pistol

Sumber: Pribadi



Gambar III.20. Ilustrasi tombak

Sumber: Pribadi



Gambar III.21. Ilustrasi bayonet

Sumber: Pribadi