BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

III.1.1 Pendekatan Komunikasi

Pemilihan media dimaksudkan agar anak-anak dapat berinteraksi sosial antara satu dengan yang lainnya. Sehingga diharapkan dapat terbentuknya aspek-aspek psikologis anak dalam permainan ini. Anak juga dapat menerima pesan-pesan yang disampaikan yaitu mengenai kesenian Ondel-ondel Betawi. Penggunaan bahasa menggunakan bahasa Indonesia agar memudahkan penyampaian informasi. Pendekatan yang dilakukan yaitu melalui pendekatan edukatif dan inetraktif. Pendekatan edukatif dilakukan karena tujuan dari pembuatan media ini untuk mengenalkan kesenian Ondel-ondel asli Jakarta kepada anak-anak. Dan pendekatan interaktif dilakukan agar anak dapat melakukan interaksi kepada lawan mainnya.

III.1.2 Strategi Kreatif

Pengenalan kesenian Betawi Ondel-ondel sebaiknya dikenalkan sejak usia anak-anak. Pengenalan kesenian dan kebudayaan Ondel-ondel untuk anak fase sekolah memang sudah dikenalkan di kurikulum Sekolah Dasar, tetapi media pembelajaran yang hanya menggunakan buku teks dinilai kurang efektif (karena hanya sebatas pengenalan dalam lingkup kecil) dan kurang menarik minat anak. Belajar dapat menjadi proses yang sangat membosankan untuk dikerjakan oleh anak-anak, sedangkan anak-anak biasanya lebih tertarik dengan permainan. Proses bermain dan alat-alat permainan merupakan perangkat komunikasi bagi anak-anak, untuk itu permainan *board game* ini dapat dijadikan alternatif media pendukung pembelajaran. Media *board game* juga dipilih berdasarkan aspek psikologi anak, melalui media *board game* anak dapat mengenal sejarah dan perkembangan kesenian Ondel-ondel dengan cara yang menarik dan dapat meningkatkan rasa sosial anak, daya berfikir, dan melatih motorik anak.

III.1.3 Strategi Media

Media dipilih untuk menyampaikan pesan kepada target secara informatif dan menarik agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan mudah serta tidak membosankan. Oleh karena itu, pemilihan media permainan sosial berupa *board games* dibuat dengan menggunakan karakter Ondel-ondel yang menyenangkan, tidak menyeramkan dan menakutkan untuk menghindari citra Ondel-ondel yang menakutkan dimata anak-anak. Para pemain diharapkan dapat menumbuhkan jiwa sosial antar sesama.

Permainan ini memiliki mekanisme dan peraturan yang harus diikuti oleh pemain itu sendiri. Latar permainan ini merupakan permukaan papan sebagai media bermain. Perlengkapannya berupa karakter anak-anak, pengiring, dan boneka Ondel-ondel dengan ukuran kecil, seperangkat kartu yang berisikan informasi dan keterangan mengenai apa yang harus dilakukan pemain, dan beberapa perlengkapan pendukung.

III.1.4 Strategi Distribusi

Karena *board game* ini bertujuan untuk mengenalkan kesenian Ondel-ondel Jakarta yang merupakan kesenian asli Betawi dengan konsep permainan, maka *board game* ini akan didistribusikan di:

- Sekolah-Sekolah Dasar.
- Tempat pariwisata kebudayaan Betawi seperti Perkampungan Betawi dan Museum-Museum Kebudayaan dan Kesenian DKI Jakarta.
- Toko-toko permainan.
- Toko buku.

III.2 Konsep Visual

III.2.1 Format Desain

Pada perancangan board game ini untuk bagian papan, digunakan bentuk bujur sangkar yang dapat bagi menjadi 4 bagian agar lebih mudah balam penyimpanan. Bentuk ilustrasi menggunakan gaya visual kartun sesuai dengan

target sasaran yaitu anak-anak dan penggunaan ornamen khas Betawi. Pada bagian papan menggambarkan suasana kota Jakarta dari tempo dulu dan sekarang.



Gambar III.13
Ilustrasi kartun
Sumber: http://spanishstudio.com/programs/
(19 Juni 2012)



Gambar III.14
Ornament khas betawi
Sumber: http://theproffmag.com/
(19 Juni 2012)



Gambar III.15
Aplikasi penggunaan ilustrasi kartun dan ornament khas Betawi pada media
Sumber: dokumentasi pribadi
(19 Juni 2012)

III.2.2 Tipografi

Pemakaian tipografi sering digunakan pada permainan sosial di setiap nama *headline* maupun nama-nama penting. Karena *board game* ini ditujukan kepada anak-anak, font yang digunakan yaitu font yang memiliki karakteristik dan bentuk yang melengkung tidak memiliki banyak sudut namun tetap *legible* atau mudah terbaca. Untuk *title*, permainan ini menggunakan *font* "Cookies" sedangkan untuk *body* text diganakan *font* "Torcing Away".

Font Cookies

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

1234567890.:,; (!?)+-*/=

Font Torcing Away

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

1234567890.:,;'"(!?)+-*/=



Gambar III.16
Aplikasi penggunaan *font* "Cookies" dan "Torcing Away" pada media
Sumber: dokumentasi pribadi
(19 Juni 2012)

Untuk tipografi pendukung digunakan jenis font “Arial” karena sangat mudah dibaca dan dikenal.

III.2.3 Ilustrasi

Pada perancangan *board game* ini dibutuhkan suatu ilustrasi yang dapat mendukung permainan ini. Bentuk ilustrasi menggunakan gaya ilustrasi kartun agar anak-anak lebih tertarik serta menyesuaikan dengan karakteristik anak-anak.

a. Papan permainan

Berupa media utama yang digunakan sebagai tempat permaian berjalan. Papan permainan biasanyan menggambarkan tema dari permaian papan tersebut. Bentuk dan ukurannya pun bermacam-macam.



III.17
Papan permainan CLeBo
Sumber: http://www.polyvore.com/clebo/
(19 Juni 2012)



III.18
Pengaplikasian ilustrasi pada papan permainan
Sumber: dokumentasi pribadi
(19 Juni 2012)

b. Pion

Merupakan alat yang digunakan sebagai perwakilan karakter dari pemain. Perbedaan pion pada setiap pemain biasanya berupa perbedaan warna ataupun bentuk.



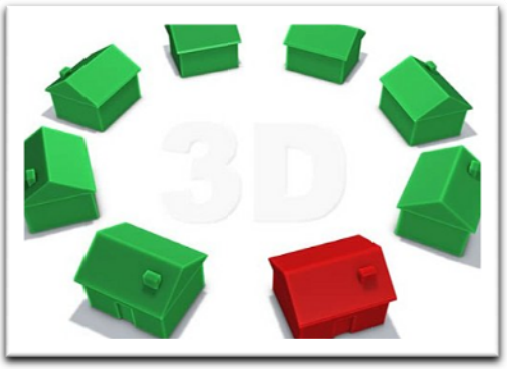
III.19
Pion pada permainan monopoly
Sumber: http://www.monopolypedia.fr/
(19 Juni 2012)



III.20
Pengaplikasian ilustrasi pada pion
Sumber: dokumentasi pribadi
(19 Juni 2012)

c. Figur

Karakter atau benda dalam sebuah permaian yang harus dilengkapi. Biasanya figur dikumpulkan dan dibentuk atau diurutkan untuk mencapai goal.



III.21
Rumah dan hotel dalam permainan monopoly
Sumber: http://veronique-61.over-blog.com/
(19 Juni 2012)



III.22
Pengaplikasian ilustrasi pada figur
Sumber: dokumentasi pribadi
(19 Juni 2012)

d. Kartu

Lembaran kertas kecil yang berisikan perintah atau larangan. Didalam kartu juga dapat berisi pengetahuan dan poin-poin yang harus dikumpulkan.



III.23
Kartu dalam permainan Brawl Game
Sumber: http://www.boardgamebeast.com/
(19 Juni 2012)



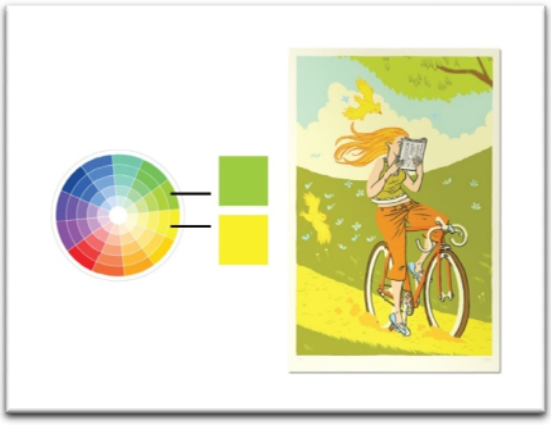
III.24
Pengaplikasian ilustrasi pada kartu
Sumber: dokumentasi pribadi
(19 Juni 2012)

III.2.4 Warna

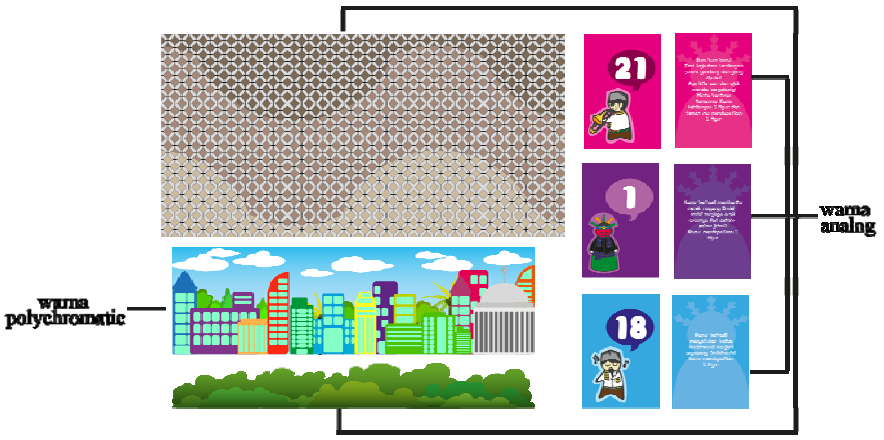
Ilustrasi dalam bentuk permainan ini menggunakan banyak warna dan warna-warna yang mengandung kecerian sesuai dengan warna yang biasa digunakan oleh masyarakat Betawi dipadukan dengan warna-warna yang sesuai dengan karakteristik anak-anak. Untuk itu dipilih warna polychromatic dan warna analog. Warna analog merupakan kombinasi dari warna-warna terdekat seperti warna merah akan serasi dengan warna oranye, dan oranye akan terlihat harmonis dengan warna kuning, sedangkan warna polychromatic yaitu komposisi yang menggunakan lebih banyak warna dan berkesan sangat ramai.



III.25
Warna polychromatic
Sumber: http://myworldofcolour.wordpress.com/
(19 Juni 2012)



III.26
Warna analog
Sumber: http://www.desainstudio.com/
(19 Juni 2012)



III.27
Pengaplikasian warna pada media
Sumber: dokumentasi pribadi
(19 Juni 2012)

III.2.5 Kemasan

Kotak kemasan berfungsi untuk menyimpan papan permainan dan kelengkapannya agar mudah dibawa dan disimpan sehinga pelengkapan permainan tidak mudah hilang dan berantakan.



III.28
Kotak kemasan game Fly Trap
Sumber: http://www.toyshopuk.co.uk/
(19 Juni 2012)



III.29
Pengaplikasian kemasan
Sumber: dokumentasi pribadi
(19 Juni 2012)