BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

Adapun target audiens dari perancangan *board game* siklus hidup capung dipandang dari segi demografis, psikografis dan geografisnya adalah sebagai berikut :

- Demografis
    1. Usia : Anak-anak usia 9-11 tahun

       Dikarenakan mampu menyelesaikan tugas-tugas menggabungkan, memisahkan, menyusun, menderetkan, melipat, membagi-bagi dan mampu berfikir logis akan tetapi hanya pada benda-benda konkret.
    2. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
    3. Pendidikan : Kelas 3-5 SD

- Psikografis

  Seorang anak pada fase usia seperti dijelaskan di atas sudah memiliki lingkungan bermain sendiri, dan lebih cenderung memilih bermain di luar rumah daripada berada di dalam rumah. Dengan begitu, anak-anak lebih sering berinteraksi dengan temannya dan akan sangat aktif, pengaruh lingkungan sangat berdampak bagi perkembangan anak. Biasanya anak pada tahapan ini juga memiliki rasa ingin tahu yang lebih, mulai kritis terhadap krjadian di lingkungannya.

- Pemilihan target berdasarkan geografis ditujukan kepada anak-anak di Bandung khususnya anak-anak sekolah dasar. Karena anak-anak di Bandung setidaknya dapat menjumpai sarana dan prasarana yang memadai.

III.1.1 Pendekatan Komunikasi

Pendekatan komunikasi yang digunakan dalam strategi perancangan ini adalah melalui media *board game*, yang dimaksudkan agar audiens dapat berinteraksi satu dengan yang lainnya. Sehingga diharapkan dapat menjaga komunikasi diantara target sasaran juga memiliki wawasan tentang pesan yang disampaikan oleh *board game* ini.

a. Tujuan komunikasi

- Informasi atau pesan mengenai capung dapat dengan mudah dimengerti dan pahami oleh anak.
- Merangsang daya tangkap anak untuk lebih peka terhadap informasi yang akan disampaikan.
- Mengenalkan daur hidup capung yang mempunyai pengaruh positif bagi perkembangan pola pikir dan kreatifitas anak juga pengaruh positif capung bagi lingkungan.

b. Materi pesan

Materi pesan yang akan disampaikan berupa informasi mengenai siklus hidup capung yang mempunyai peranan positif bagi lingkungan dan pola pikir anak.

c. Pendekatan komunikasi visual

Segmentasi target sasaran *board game* ini adalah anak-anak, dengan segmentasi anak-anak maka pendekatan visual dalam perancangan media informasi ini menggunakan pendekatan visual ilustrasi. Dengan gaya visual kartun sederhana dan menggunakan warna-warna yang cerah yang berkesan ceria ditujukan agar menunjang pada penyampaian mengenai informasi yang disampaikan lebih kuat dan mudah diingat. Sedangkan karakter dari bidak capung berupa *avatar* dari capung yang dibuat dengan teknik cetak fiber. Adapun pedekatan tersebut agar menarik perhatian anak, karena ilustrasi dan avatar sangat menarik.

d. Pendekatan komunikasi verbal

Bahasa verbal yang digunakan adalah bahasa Indonesia dikarenakan target dari medianya merupakan anak-anak Bandung. Namun penggunaan bahasa Indonesia yang diterapkan bukan bahasa Indonesia baku, karena

cenderung kalangan anak-anak di Bandung menggunakan bahasa Indonesia yang tidak baku.

III.1.2 Strategi Kreatif

Penulis melakukan pendekatan dengan memberikan informasi dalam bentuk permainan (*board game*). Dimana anak pada usia 9-11 tahun merupakan periode sekolah tingkat 3-5 yang mengalami tahap pengembangan dalam mengenal hal-hal baru yang berbau fantasi sebagai gambaran imajinasi anak sehingga anak terangsang untuk bertanya dan berfikir kreatif.

Oleh karena itu, informasi akan didapat anak langsung dengan cara memainkan permainana *board game* tersebut. Diantara visual-visual tersebut terdapat karakter capung dalam bentuk *avatar* sebagai penegasan dari inti materi yang ingin disampaikan agar lebih menarik, berdimensi dan dapat diterima dengan mudah.

Dari strategi kreatif ini kemudian penulis mengembangkan pesan yang ingin disampaikan melalui proses bermain yang akan dilakukan oleh para pemain (*player*).

- *Board game* ini merupakan permainan dimana playernya adalah seekor capung dari bentuk telur yang berusaha menjadi capung dewasa dengan berjuang di habitatnya.
- *Board game* ini merupakan permainan yang didalamnya *player* diharuskan melempar dadu agar bisa berjalan ke proses perubahannya.
- *Board game* ini memiliki soal matematika sederhana dimana *player* harus berfikir untuk menjalankan permainannya.

III.1.3 Strategi Media

Media yang digunakan meliputi

1. Media Utama

   Media utama yang digunakan berupa *board game* yang berisi tentang siklus hidup capung. yang mengadopsi dari beberapa *board game* lain seperti ular tangga dan monopoli. Media utama ini memiliki peraturan

seperti permainan papan lainnya, sehingga audiens dituntut untuk berinteraksi satu dengan yang lainnya.

2. Media Pendukung

   Media pendukung merupakan suatu media tambahan yang akan disertakan dalam *board game* yang meliputi :

   - Poster

     Poster dapat menjadi kontak poin anak saat ditempatkan area bermain maupun area umum seperti perpustakaan dan toko buku.

   - Pin

     Media pin dipilih karena aksesoris ini sering digunakan oleh target audiens. Biayanya sangat murah dan media ini dapat ditempatkan di mana saja sesuai keinginan target, baik itu di topi, baju, tas dan lain sebagainya.

   - Stiker

     Disini stiker berfungsi sebagai media pengingat yang fleksibel dan praktis untuk ditempelkan dimana saja.

   - *Mini x banner*

     Mini banner adalah media promosi yang dapat memberikan informasi cukup panjang yang sifatnya persuasif. Mini x banner digunakan sebagai media promosi yang ditempatkan pada meja-meja kasir atau stand-stand toko buku untuk menjelaskan produk board game ini.

   - Kaos

     Kaos menjadi salah satu media yang efektif dalam menyampaikan materi pesan yang akan disampaikan karena anak menggunakan kaos sebagai pakaiannya dalam kegiatan bermain.

III.2 Strategi Distribusi

Produksi dalam pendistribusian *board game* siklus hidup capung akan bekerja sama dengan toko buku. Proses pendistribusiannya dilakukan menjelang libur sekolah pada bulan juni, karena pada saat itu diharapkan anak-anak mengisi liburan dengan pergi ke toko buku.

Tabel III.1 Strategi distribusi

Media	***Awarness***			***Informing***			***Reminding***		
	Jun	Jul	Agu	Sep	Okt	Nop	Des	Jan	Feb
Board game									
Poster									
Mini x banner									
Stiker									
Pin									
Kaos									

III.3 Konsep Visual

Konsep visual yang ditampilkan pada *board game* dengan ilustrasi menggunakan penggayaan ilustrasi kartun yang sederhana dengan teknik manual dan digital dengan vektor menggunakan software adobe photoshop cs5 dan adobe illustrator cs3. Dan bidak yang dibuat dari bahan fiber yang disesuaikan dengan umur 9-11 tahun yang cenderung menyukai gambar-gambar ilustrasi dan bentuk bentuk *avatar* yang unik.



Gambar III.1 Bahan studi visual

Sumber : satori game board

http://www.forgivecoach.com/images/SatoriGameBoard.jpg : 25- 06-2013



Gambar III.2 Bahan studi visual bidak *board game*

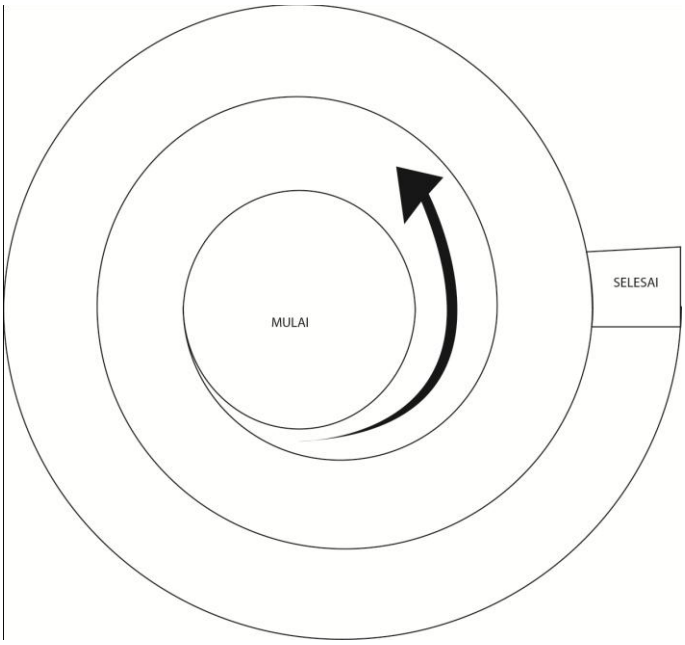
Sumber : http://kreavi.com/data/user-kreavi/261-wlbudcie-bidak-racing-board-game-urban-toy.jpg : 25- 06-2013

III.3.1 Format Desain

Format desain dari *board game* mengenai siklus capung berukuran 55 cm x 55 cm dengan ukuran papan 60 cm x 60 cm.

III.3.2. Tata Letak (layout)

Tata letak layout berbentuk spiral ini diambil sesuai konsep visual dari *Satori game board* yang bermaksud agar pemain lebih leluasa karena alur permainannya dari tengah ke luar.



Gambar III.3 Tata letak permainan

Sumber : Penulis

III.3.3 Tipografi

Tipografi yang digunakan pada judul *board game* adalah "ACTION COMICS", tipografi ini digunakan karena memiliki karakter yang sangat kuat juga font ini lebih terlihat hebat sehingga cocok digunakan untuk *board game*

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVW
XYZ 1234567890.



Gambar III.4 Sketsa penempatan typografi pada judul cover

Sumber : Penulis

Font "action comics" hanya digunakan untuk kebutuhan judul *board game*, sedangkan pada tulisan dalam kartu dan petak board game menggunakan font "OBELISQUE"

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

,./?:""-()*&^%$#@!

III.3.4 Ilustrasi

Gaya ilustrasi yang digunakan pada *board game* ini adalah Ilustrasi kartun sederhana yang ditambahkan nuansa goresan manual koas dengan teknik *digital painting* seperti gaya ilustrasi *chines art* dan tebal tipis *outline* agar terlihat natural dan tidak monoton bagi anak-anak.

Pemilihan gaya ilustrasi kartun ini diharapkan dapat menarik perhatian anak-anak karena saat ini gaya ilustrasi kartun sering bermunculan di berbagai media cetak maupun elektronik.

- Studi ilustrasi

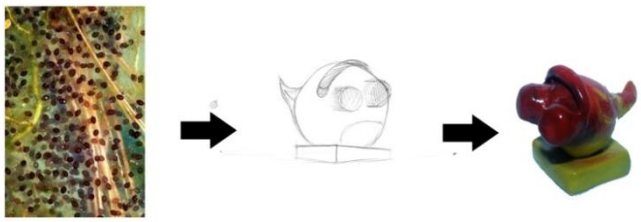


Gambar III.5 Studi ilustrasi

Sumber : http://www.deshow.net/cartoon/2008/zou_chuan-an_chinese_painting_2.html 25 juni 2013

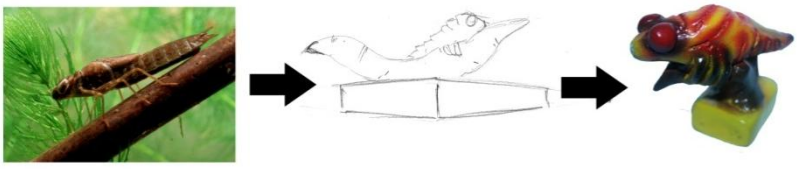
- Studi karakter

  Setiap karakter dibuat dengan studi yang telah dilakukan dengan mengambil beberapa referensi bentuk asli dari spesies capung.



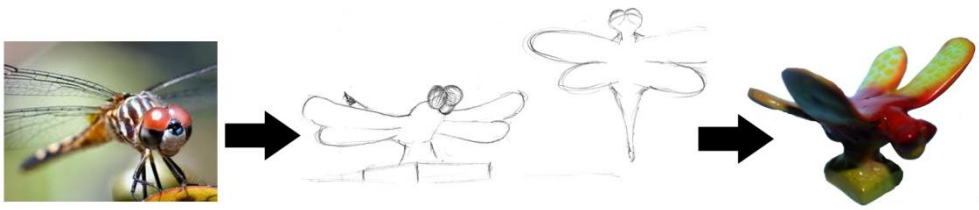
Gambar III.6 Bidak telur capung

Sumber : Penulis



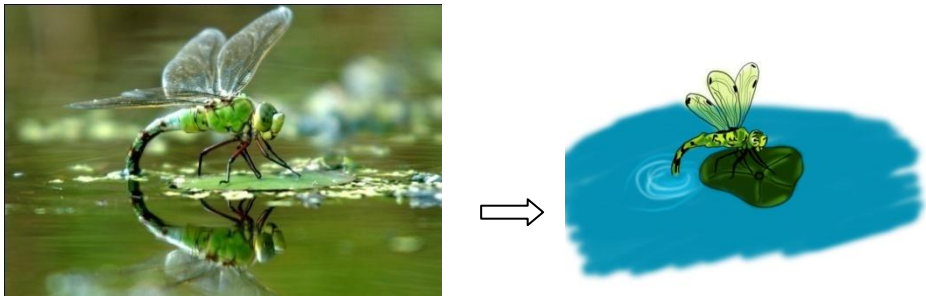
Gambar III.7 Bidak nimfa

Sumber : Penulis



Gambar III.8 Capung dewasa

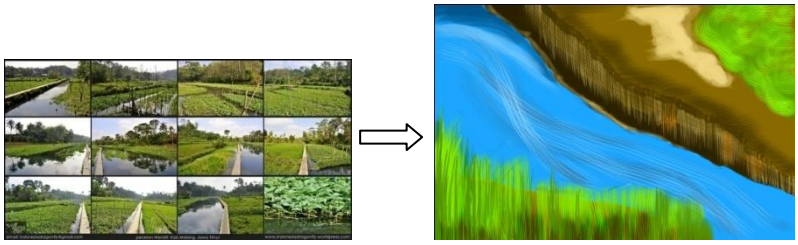
Sumber : Penulis



Gambar III.9 Ilustrasi capung pada board game

- Studi lokasi

  Setting Lokasi yang akan digunakan pada *board game* ini adalah habitat mayoritas capung yaitu di daerah yang banyak pepohonan dan terdapat air untuk kelangsungan hidupnya yakni hutan danau dan pesawan. Pemilihan setting lokasi ini dimaksudkan agar pembaca mengetahui bagaimana habitat dari mayoritas capung.



Gambar III.10 Habitat capung

III.3.5 Warna

Pewarnaan dibuat kesan warna monokromatik untuk menciptakan keharmonisan dan suasana hati yang tenang dan tetap disesuaikan dengan selera anak kecil yang menjungjung tinggi warna *full color*. seperti warna biru muda, hijau, jingga, merah muda warna-warna yang memberikan kesan ceria dan aktif, yang sesuai dengan kebiasaan capung yang aktif.



Gambar III.11 Skema warna

Sumber : Penulis

III.4 Simpulan Bab

Berdasarkan penjabaran strategi perancangan dan konsep visual diatas dapat disimpulkan bahwa pendekatan komunikasi yang digunakan bertujuan untuk mengenalkan capung kepada anak-anak dan menjelaskan peranan capung yang positif. juga memberikan informasi mengenai siklus hidup capung yang mudah dimengerti oleh anak-anak.

Komunikasi visual maupun komunikasi verbal disampaikan melalui sebuah desain *board game* yang diharapkan bisa mewakili semua pesan dan dapat dimengerti oleh target *audiens.* Strategi pada *board game* menggunakan elemen-elemen desain seperti typografi, warna, dan gaya ilustrasi kartun supaya bisa menarik perhatian anak-anak. Dan media tambahan berupa poster dan beberapa souvenir agar bisa menarik perhatian *audiens.*

Format desain dari *board game* mengenai siklus hidup capung adalah dengan ukuran 55 cm x 55 cm dan ukuran papan 60 cm x 60 cm. Format ini dipilih agar audiens leluasa untuk memainkan *board game* tersebut. Adapun penggunaan huruf yang digunakan dengan pemilihan huruf yang mempunyai karakter kekanak-kanakan.