BAB III

STRATEGI PERANCANGAN & KONSEP VISUAL

III.1 Target Audiens

Dengan adanya permasalahan yang menyebabkan perlombaan di hari kemerdekaan semakin berkurang, maka solusi yang tepat adalah membuat segmentasi pasar terlebih dahulu, anak-anak memahami dan menerapkan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan yang akan dibuat.

- Demografis

  Anak laki-laki dan perempuan usia 6 sampai 10 tahun. Dimungkinkan dalam usia tersebutmenyerap nilai-nilai yang ada pada permainan.

- Geografis

  Permainan ini ditujukan kepada anak-anak yang berda di negara Indonesia baik daerah perkotaan maupun pedesaan dengan jalur distribusi yang dalam jangkauan, dalam arti bisa didapati di toko mainan.

- Psikografis

  Para pemain dari permainan ini adalah anak-anak yang aktif, suka dengan permainan. Anak-anak usia 6-10 tahun sangat berenergi dalam bermain dan memiliki keingintahuan yang sangat besar terhadap sesuatu yang disukainya.

III.2 Strategi Perancangan

III.2.1 Strategi Perancangan Komunikasi

Didalam suatu perancangan dibutuhkan strategi-strategi yang dapat mendukung dan memenuhi tujuan dari perancangan tersebut. Dalam perancangan permainan papan ini strategi yang digunakan adalah strategi komunikasi dan strategi kreatif.

A. Pendekatan Verbal

Tujuan dari perancangan ini yaitu untuk memberi pengetahuan kepada anak-anak tentang perlombaan-perlombaan Agustus-an, agar perlombaan tidak hilang, serta menyampaikan nilai-nilai sosial yang baik, kebersamaan, dan pantang menyerah dengan sebuah board game. Anak-anak diharapkan bisa mengerti mengenai makna dari perlombaan dan berinteraksi langsung dengan para pemain, melalui media permainan papan (board game) yang bersifat menuntut kompetisi untuk mencapai kemenangan antar pemain.

Bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia, agar lebih mudah dimengerti oleh target audiens di Indonesia. Penyampaian pesan pada permainan ini melalui gambar-gambar dan kartu yang sedang berlomba yang terdapat pada *board game*.

B. Pendekatan Visual

Tema yang diangkat yaitu mengenai perlombaan-perlombaan Agustus-an yang mulai berkurang di tiap tahunnya, dari perancangan permainan ini supaya anak-anak tahu tentang jenis-jenis perlombaan yang dimiliki Indonesia, dan supaya mereka dapat menghadirkan kembali perlombaan tersebut di masa yang akan datang. Melalui gambar-gambar yang terdapat pada *board game* diharapkan target dapat memahami pesan yang ada.



Gambar III.1 Gambar Sinchan

Sumber: http://www.hdwallpapersbest.com

III.2.2 Strategi Kreatif

Perlombaan-perlombaan Agustusa-an hanya dapat dilaksanakan pada bulan Agustus saja, ini menjadikan perlombaan tidak begitu populer di kalangan anak-anak dan kurang diminati oleh karena itu penulis berusaha membuat permainan board game tentang lomba kemerdekaan Indonesia yang belum ada sebelumnya, dan dapat dilakukan tidak hanya dibulan Agustus saja. Dalam permainan board game ini memiliki peraturan yang harus dilaksanakan untuk menuju garis akhir permainan, dengan penggunakan kartu hukuman yang ada untuk membuat permainan lebih seru dan tidak mudah untuk mencapai finis, maka pemain hanya dapat menggunakan keberuntungan dari dadu yang dilempar. Board game tersebut bertipe kompetisi adu cepat menuju garis akhir permainan yang menekankan persaingan sehingga bisa terjadi interaksi yang sangat membantu dalam menanamkan semangat berkompetisi untuk mencapai suatu hasil yang maksimal dalam berkehidupan.

III.2.3 Strategi Media

Media dipilih untuk menyampaikan pesan kepada target secara informatif dan menarik, agar pesan dapat diterima dengan mudah. Oleh karena itu pemilihan media informasi ini harus efektif, efisien, dan tepat sasaran. Ada 2 macam media yang akan digunakan yaitu media utama dan media pendukung.

A. Media Utama

Media yang dibuat adalah board game perlombaan yang ada pada hari kemerdekaan, para pemain diharapkan dapat menumbuhkan daya juang, kebersamaan maupun nilai-nilai yang terdapat pada permainan ini. Dalam permainan ini memiliki bentuk persegi dengan ukuran 40cm x40cm, dengan alat pendukung satu dadu, kartu untuk mengahalangi dan memberikan peluang kemenangan bagi pemain, juga media promosi lain, agar pemain dapat memahami peraturan dalam permainan.

B. 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 :

1. Poster
2. T-shirt
3. X Banner
4. Stiker
5. Pin

III.2.4 Strategi Distribusi

Board games ini berkisar pada harga Rp.50.000,-. Harga tersebut masih relatif murah untuk game berjenis ini. Target audiens akan mendapatkan media yang menarik dalam permainan ini. Terdapat ilustrasi yang menarik dan mekanisme permainan yang memainkan dan melatih sikap perjuangan, adil dan jujur. Hadiah yang diberikan sudah termasuk dalam harga tersebut. Distribusi

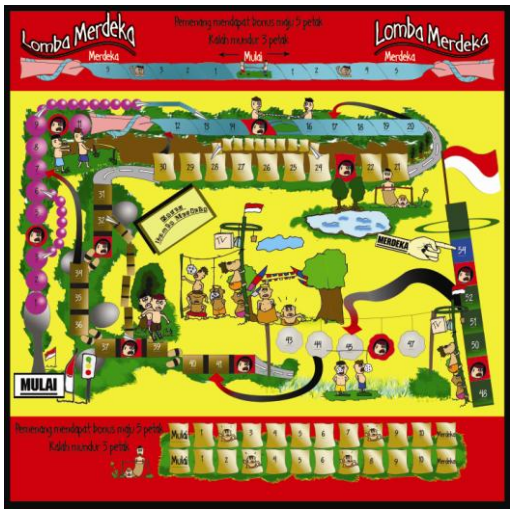
board games dapat melalui penjualan langsung. yaitu di toko permainan

III.3 Konsep Visual

Permainan yang dipilih adalah sejenis board game yang menggunakan kartu sebagai bantuannya. Permainan lebih ditekankan pada persaingan adu cepat dan interaksi yang sesering mungkin, permainan ini diangkat karena pada umumnya di Indonesia masih sedikit. Konsep visual yang dipilih oleh penulis adalah ilustrasi bergambar, yang dalam visualisasinya disesuaikan dengan segmentasi informasinya, yaitu anak sekolah dasar

III.3.1 Format Desain

Format desain permainan board game adalah landscape dengan ukuran 50 cm x 50 cm. pemilihan format landscape memudahkan para pemain untuk mencerna gambar karena disesuaikan dengan kebiasaan cara membaca yang dari kanan kekiri bukan atas ke bawah. Selain itu format desain permainan juga berkesan menarik.



Gambar III.2 Gambar *Board Game* Lomba Merdeka

Sumber: Pribadi

III.3.2 Studi Referensi Permainan

Dua permainan yang dijadikan referensi adalah ular tangga dan monopoli, permainan ular tangga memiliki konsep sederhana dan sangat menarik dari segi visual dan interaksi antar pemain khususnya anak-anak. Dan untuk monopoli memiliki konsep permainan yang cukup rumit dengan papan permainan yang berbentuk persegi dengan pola permainan yang modern dengan menggunakan kartu.



Gambar III.3 Gambar *Board Game* Ular Tangga

Sumber: kedaikopiwarsaw.blogspot.com



Gambar III.4 Gambar *Board Game* Monopoli

Sumber: http://upload.wikimedia.org

III.3.3 Tata Letak (Layout)

Tata letak yang digunakan dalam media informasi ini lebih menonjolkan ilustrasi sebagai titik pusat perhatianya. Hal ini dimaksudnya agar ketika target audiens melihat media tersebut perhatiannya dapat langsung tertuju pada visual.

III.3.4 Tipografi

Pemilihan huruf yang baik harus mengarah pada tingkat keterbacaan dan kemenarikan yang baik, selain itu bentuk tipografi juga harus menggambarkan karakter dari pesan yang disampaikan. Desain huruf tertentu dapat menciptakan kesan atau karakteristik sebuah objek dalam suatu desain. Pada perancagan media informasi permainan board game untuk anak sekolah dasar ini digunakan jenis tipografi Harquil sebagai font dominan. Alasan penulis menggunakan tipografi tersebut karena jenis tipografi tersebut terlihat jelas dan tebal, ini memudahkan anak-anak dalam membaca, jug memberi kesan asik untuk dilihat, dan disesuaikan dengan target audiens. Selain itu sesuai dengan konsep visual yang diinginkan yaitu ingin ada kesan kuat dalam pembuatan visual-visual untuk kegiatan media informasi ini. Pemilihan huruf Harquil dalam logo pada Board Game Lomba Merdeka ini yaitu membuat kesan kelas dan terkesan suasana seru disesuaikan dengan permainan ini.

ABCDEFGHIJKLMNO

PQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmno

pqrstuvwxyz

0123456789

!@#$%^&*()_-+=|\{[}]:;”’<,>.>?/



Gambar III.5 Gambar Tipografi

Sumber: Pribadi

III.3.5 Ilustrasi

Dalam pembuatan ilustrasi, terlebih dulu membuat sketsa ilustrasi yang kemudi an diolah lebih lanjut dengan teknik vector digital, dalam pewarnaannya. Ilustrasi yang disajikan berbentuk cerita yang disesuaikan untuk kalangan anak sekolah dasar. Ilustrasi dibuat dengan teknik *sketch* dengan *coloring digital* dan gaya yang semi realis menirukan karakter kartun-kartun seperti, *Shincan, dan Doraemon.*



Gambar III.6 Gambar Ilustrasi Karakter

Sumber: http://www.hdwallpapersbest.com

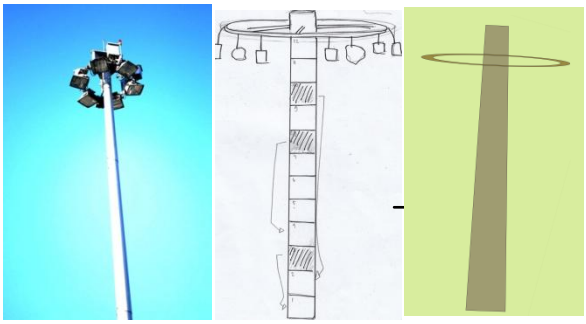
1. Kerupuk



Gambar III.7 Gambar Kerupuk

Dalam Board game Lomba Merdeka

2. Panjat Pinang



Gambar III.8 Gambar Pinang

Dalam Board game Lomba Merdeka

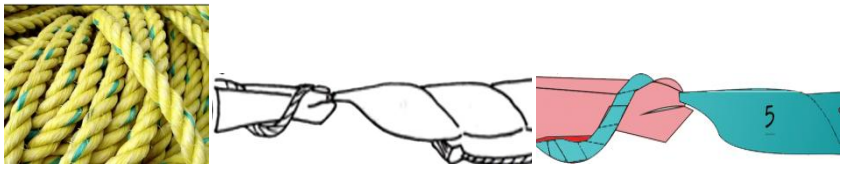
3. Karung



Gambar III.9 Gambar Karung

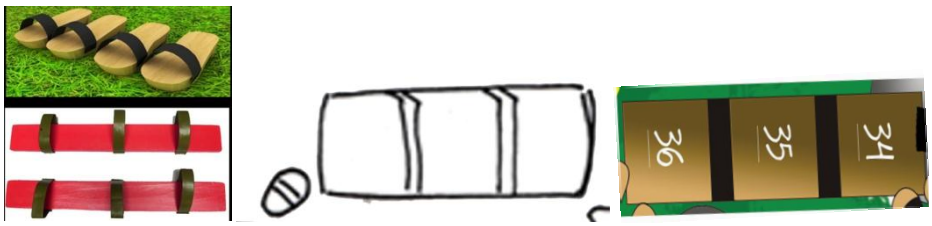
Dalam Board game Lomba Merdeka

4. Tambang



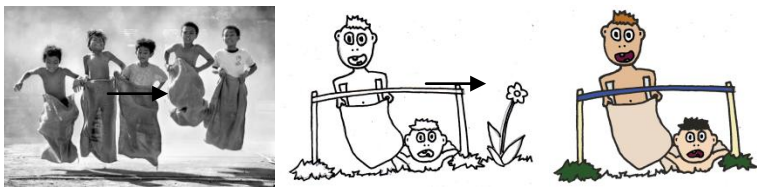
Gambar III.10 Gambar Tambang
Dalam Board game Lomba Merdeka

5. Bakiak



Gambar III.11 Gambar Bakiak
Dalam Board game Lomba Merdeka

6. Peserta Lomba



Gambar III.12 Gambar Peserta Lomba
Dalam Board game Lomba Merdeka

III.3.6 Warna

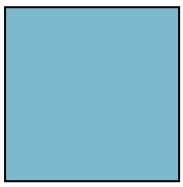
Warna merupakan salah satu unsur desain yang mempengaruhi pesan. Pemilihan warna dalam konsep ini berdasarkan kepada kesan yang ingin disampaikan dan kepada siapa pesan ini ditujukan, dan anak-anak lebih suka dengan warna-warna cerh seperti kuning, hijau, biru, merah. pemilihan wrna yang cerah lebih pas . 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 key (Black/Hitam). Warna tersebut dipergunakan dalam proses pencetakan Offset maupun Printing Komputer (Adi Kusrianto, 2007, h.50).

Penulis memilih warna-warna yang sesuai dengan warna yang mendekati asli dari ilustrasi yang ada pada permainan.

1. Warna Biru

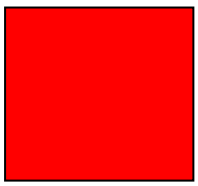
Warna biru digunakan pada permainan ini pada tambang, dengan kesan ramai dan warna tambang biasanya.



C : 60%
M: 0%
Y: 24%
K: 0%

2. Warna Merah

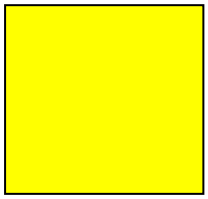
Digunakan sebagai background permainan dan petak kartu, untuk memperjelas gambar pada arena board game.



C : 0%
M: 98%
Y: 98%
K: 0%

3. Warna Kuning

Digunakan sebagai background permainan dan karung, juga untuk memperjelas gambar pada arena board game.



C : 5%
M: 0%
Y: 93%
K: 0%

4. Warna Hijau

Digunakan sebagai warna ilustrasi rumput, untuk memunculkan kesan asli dari rumput.



C : 87%
M: 38%
Y: 100%
K: 35%