BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

Cabai banyak dibudidayakan menjadi bumbu masakan dan dipakai oleh seluruh lapisan masyarakat Indonesia. Tapi dibalik kesedapan cabai sebagai bumbu, tersimpan sejarah dan kegunaan lain yang belum terlihat dan dipandang sebelah mata oleh masyarakat Indonesia. Untuk itu dalam hal ini diperlukan pengetahuan dan informasi yang perlu disampaikan kepada masyarakat.

III.1 Strategi Perancangan

III.1.1 Studi Target Audience

Dengan banyak media informasi yang ada dan dalam kurun waktu yang cepat ini dengan teknologi yang semakin terdepan, canggih dan lebih eksklusif, solusi yang dirancang adalah meliputi multimedia interaktif berupa *game offline*. Berikut *target audience* yang akan dicapai:

1) **Demografi** : Kelompok usia yang akan dicapai adalah pada masa-masa sekolah yaitu berkisar antara 7-12 tahun.
2) **Geografi** : Berada di seanakr wilayah Indonesia.
3) **Psikografis** : Kegiatan anak-anak yang mencakup kesehariannya dapat dilihat pada tabel behavioristik, berikut:

Behavioristik	Jenjang SD Usia 7-12 tahun
Perhatian	-sekolah -bermain dengan teman sebaya -les

<table>
<tr><td></td><td colspan="3">-menonton tv (cartoon channel)
-serba ingin tahu
-haus pengetahuan</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Kegemaran</td><td rowspan="2">-menyukai film kartun
-menyukai game online/offline</td><td>Permpuan</td><td>Laki-laki</td></tr>
<tr><td>-bermain boneka barbie,
-menyukai permainan (game) perempuan seperti: memasak, fashion</td><td>-bermain sepak bola,
Menyukai permainan (game) lelaki seperti: berbau perang, menembak, petualangan</td></tr>
<tr><td>Kebiasaan</td><td colspan="3">-anak masa sekolah (SD) lebih banyak waktu untuk bermain ketimbang belajar.
-anak pada usia ini cepat tanggap dalam pengetahuan.
-semakin tinggi teknologi semakin cepat pula anak masa sekolah belajar.
-dengan dukungan teknologi anak lebih senang bermain dengan permainan digital (online/offline)</td></tr>
</table>

Tabel III.1.1 Behaviouristik

Sumber : Dokumentasi Pribadi

III.1.2 Pendekatan Komunikasi

Cabai dapat dianggap sebagai bumbu pelengkap dalam keseharian masyarakat Indonesia. Sedangkan dibalik sebagai bumbu rempah-rempah ternyata banyak makna dibalik cabai. Cabai dapat dijadikan ungkapan, cabai dijadikan bahan pokok sampai dijadikan bahan untuk tradisi-adat dalam budaya Indonesia. Sehingga dalam hal ini diperlukan pengetahuan yang cukup, sebagai bukti bahwa cabai bukan sekedar masakan dan rasa, melainkan cabai adalah bagian dari masyarakat Indonesia.

Pengetahuan yang diberikan sejak dini mampu mengembangkan kreatifitas seseorang dalam menggali dan membudidayakannya. Sehingga dalam hal ini informasi pengetahuan akan diberikan pada anak masa-masa sekolah.

Dengan teknologi yang semakin canggih, anak-anak dengan masa-masa sekolah lebih ingin mengetahui dan menjadi bagian dari pengalamannya. Saat ini banyak sekali permainan (*game*) yang disenangi anak usia 7-12 tahun, dengan macam jenisnya. Ada permainan *online* dan *offline*, permainan *online* merupakan permainan komputer yang menggunakan akses internet untuk menjalankannya, sedangkan permainan *offline* tidak menggunakan akses internet serta dapat dimainkan kapan saja dan biasa disebut permainan rumahan (*game house*).

Strategi komunikasi yang akan dilakukan, yaitu:

1. Mengenalkan cabai kepada anak-anak melalui pengetahuan yang dapat dimengerti anak dengan mudah melalui ilustrasi dan tulisan yang mudah dimengerti.
2. Menggunakan bahasa yang tidak formal, bahasa sehari-hari yang mudah dipahami oleh anak-anak usia seanakr 7-12 tahun.

III.1.3 Strategi Kreatif

Dilihat dari berbagai jenis film animasi yang ada dan media pengetahuan saat ini dan target audience yang dituju maka strategi kreatif yang akan dipakai adalah memperkenalkan cabai dengan menggunakan *game offline* (*game* house). *Game offline* tersebut bertemakan cabai dan menggunakan unsur visual dari ukiran Minang sebagai gaya visualnya. Dengan isinya yang berupa resep yang dibuat dari penggunaan cabai untuk sehari-hari, bisa dikatakan budidaya cabai

melalui masakan. Penggunaan permainan anak (*game offline*), dirasa dapat diserap dengan mudah dan cepat oleh anak-anak pasa masa-masa sekolah ini.

III.1.4 Strategi Media

Strategi media utama yang akan digunakan dalam penyampaian informasi dan pengetahuan mengenai cabai adalah dengan permainan anak (*game offline*). Dengan menggunakan permainan anak, pengetahuan dan informasi akan cepat dan dengan mudah ditangkap oleh otak anak. didukung dengan media-media pendukung yang memudahkan anak untuk memainkan permainan, seperti manual book. Sticker dari permainan yang dapat ditempel dimana saja sehingga anak akan selalu ingat pada permainan sehingga menumbuhkan rasa ingin tahu. Media-media lainnya seperti poster dan sticker. Media promosi yang akan mendukung adalah media cetak, yaitu:

1. Brosur

   Disebarkan pada toko-toko buku ataupun toko yang menjual disc, maupun cd interaktif.
2. Sticker

   Dapat ditempelkan pada meja belajar anak, pada kendaran.
3. Poster

   Dipasang pada tempat penjualan cd interaktif seperti di toko buku dan disc shop.
4. T-shirt

   Tshirt sebagai bagian dari media promosi.
5. Pin

   Pin sebagai bagian dari media promosi.
6. Bonus

   Papercraft paprika

III.1.5 Strategi Distribusi

Melalui multimedia interaktif yakni game offline tentang cabai untuk anak ini akan diproduksi melalui perusahaan Chimera Corp, yang bergerak pada bidang

jasa desain. Kemudian akan disebarkan di beberapa toko CD dan toko buku yang juga menjual berbagai macam permainan interaktif.

III.2 Konsep Visual

III.2.1 Format Desain

Format yang digunakan adalah sesuai layar pada komputer yaitu dengan ukuran antara lain 1024 x 768 pixel.

III.2.1 Ilustrasi

Ilustrasi yang digunakan adalah dengan digital dengan mengambil gaya visual dari permainan anak yaitu *The Sims Social* dan *Cooking Mama.* Perancangan gaya visual ini dirasa dapat mewakili ilustrasi yang dapat digunakan oleh anak permpuan maupun lelaki agar lebih sesuai, karna anak lelaki lebih cenderung menyukai ilustrasi yang tampak seperti dirinya, yaitu seorang lelaki, sedangkan perempuan menyukai ilustrasi yang lucu maupun yang cantik dengan bentuk yang ramping. Tetapi lebih disesuaikan kembali dengan umur anak masa-masa sekolah yaitu 7-12 tahun.



Gambar III.2.1. The Sims Social

Sumber: http://svtim.es (13 juli 2012)



Gambar III.2.2 Cooking Mama

Sumber: http://cdn.appcraver.com (11 Januari 2012)

Di dalam game yang bertemakan memasak ini mengkhususkan kepada budaya Minangkabau. Sehingga diambil dari ukiran rumah Gadang. Berikut nama-nama ukiran yang berasal dari tumbuhan (sumber gambar: "Ukiran Tradisional Minangkabau", 1998) yakni:

1. Pucuak Rabuang



Gambar III.2.3. Ukiran Pucuak Rabuang

Sumber: http://3.bp.blogspot.com (2 Februari 2012)

Sebagaimana bunyi pepatah adat "ketek baguno, gadang tapakai" (kecil berguna besar terpakai), seperti halnya pucuak rabuang (pucuk bambu) yang dapat dimanfa'atkan dari mulai tumbuh hingga besar, motif *pucuak rabuang* melambangkan suatu kehidupan yang dinamis. Motif ini pengisi bidang kecil. Pucuak rabuang (pucuk rebung) adalah bambu muda yang masih kuncup, belum

memimilki daun. Biasanya dijadikan sebagai sayuran dalam campuran gulai daging sapi sebagai masakan disajikan pada upacara adat. Filosofi motif pucuak rabuang merupakan anjuran kepada semua orang untuk barguna seumur hidup. sebagaimana bunyi pepatah adat:

nan bak pucuak rabuang bagaikan pucuk rebung

ketek baguno gadang tapakai kecil berguna besar terpakai

Menurut Zulfikri (2009), Seperti halnya bambu yang ketika muda dapat dijadikan sayur dan setelah menjadi bambu pun dapat berguna seperti sebagai bahan bangunan dan peralatan rumah tangga. Motif pucuak rabuang merpakan simbol kehidupan yang dinamis dari perumpamaan tumbuhan bambu. dimana bambu muda atau rabuang yang menjulang lurus ke atas merupakan simbol bagi yang muda untuk menuntut ilmu dan meraih cita-cita.

2. Siriah Gadang



Gambar III.2.4 Ukiran Siriah Gadang

Sumber: http://1.bp.blogspot.com (3 Maret 2012)

Motif siriah gadang melambangkan kegembiraan, persahabatan dan persatuan.

3. Cabai

Ilustrasi pun tidak luput dari pemilihan cabai yang dapat dijadikan pula elemen visual.



Gambar III.2.5 Paprika

Sumber : http://images.runnersworld.de (06 Mei 2011)



Gambar III.2.6 Cabai Merah

Sumber : http://2.bp.blogspot.com (12 November 2012)

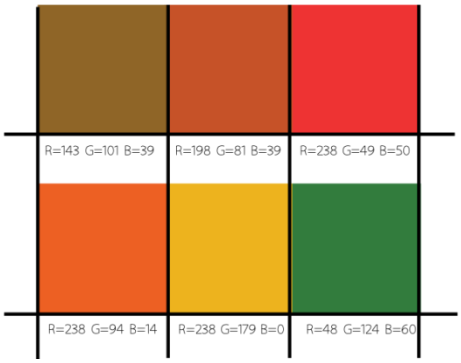
III.2.2 Warna

Pewarnaan cenderung pada warna cabai yang terang dan cerah. Warna tersebut seperti warna merah, orange, hijau. Dan akan disesuaikan dengan CMYK untuk media cetak dan RGB untuk multimedia *game*. Warna-warna cerah akan membuat semangat pada anak, sehingga permainan tidak akan membosankan.



Gambar III.2.7.Cabai Besar

Sumber: http://2.bp.blogspot.com (14 November 2012)



Pemilihan warna-warna diatas didapat dari kecenderungan warna dari ilustrasi.

III.2.3 Tipografi

Huruf mempunyai peran yang penting dalam segala hal. Untuk pemilihan huruf, didapat dari bentuk paprika dan *cherry bomb chilli*, yang berbentuk agak bulat dan bulat. Dilihat juga dengan target yaitu anak dengan usia 8-12 tahun. Memunculkan huruf-huruf sebagai berikut:

Resep Amak

Font: Cookies & Comic Book Fun

Huruf cookies digunakan untuk judul permainan, karena hurufnya yang tebal, akan terlihat jelas oleh anak bahwa kata tersebut adalah judul untuk permainan yang akan dimainkan. Serta Amak yang memakai jenis script disesuaikan dengan karakter Amak.

Bodytext

Font: Kiddysans

Sedangkan huruf Kiddysans adalah untuk *bodytext* yang ada dalam isi game. Pemilihan huruf san serif agar pembaca lebih mudah dan jelas.

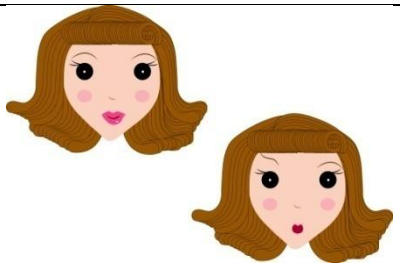
icon

Font: "Call Me", (Maybe)?

Huruf diatas digunakan untuk ikon-ikon dalam permainan Resep Amak.

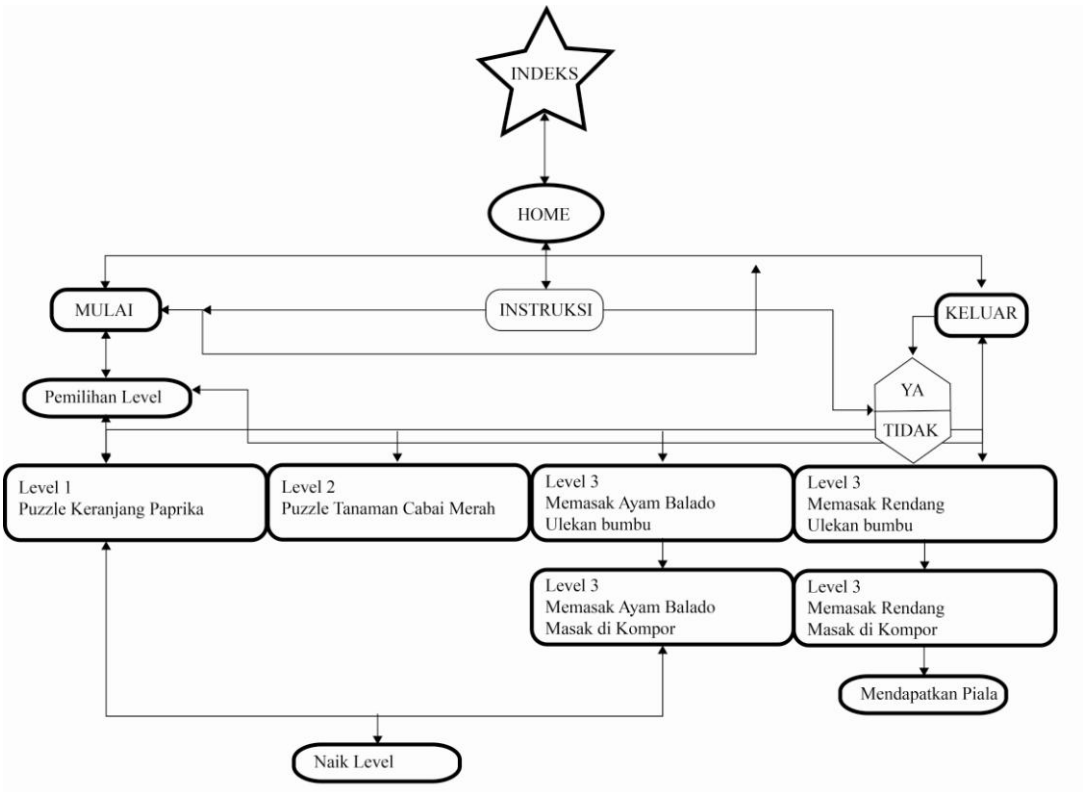
III.2.4 Kajian Tentang Studi Karakter

Karakter yang diambil adalah karakter dari seorang Ibu yang dalam bahasa Minangkabau disebut amak. Memakai gaya visual dari ukiran minang yaitu siriah gadang.

	
Siriah Gadang	Mengambil elemen visual berupa lekukan dan tumbukan

Tabel III.2.1 Karakter dan Elemen Visual

III.2.5 Indeks dalam Pembuatan *Game*



Bagan III.2.2 Indeks Game

III.2.6 Storyline

1. Amak ingin membuat masakan Nusantara. Lalu ia Amak berfikir ingin membuat masakan apa.
2. Waktu Amak membuka lemari es, Amak kebingungan ternyata di lemari es ada banyak cabai yang belum terpakai.
3. Kemudian Amak berfikir kembali akan membuat apa? Dan Amak mempunyai Ide untuk membuat sajian Nusantara yang memerlukan banyak cabai untuk hasilnya.
4. Amak akhirnya membuat masakan Minangkabau yaitu, rendang dan ayam balado.