BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancagan

III.1.1 Khalayak Sasaran Perancangan

Khalayak sasaran dipilih berdasarkan uraian secara spesifik dari sumber data yang diperoleh secara tepat berupa:

A. Demografis

Anak-anak Usia	: 8 - 12 tahun
Gender	: Laki – laki dan perempuan
Status Ekonomi Sosial	: Menengah ke atas

Target *board game* atau permainan papan ketokohan Garuda dalam kitab Adiparwa ini adalah anak-anak usia 8-12 tahun, pada usia ini dunia sosial anak meluas keluar dari lingkup keluarga, anak mulai bergaul dengan teman sebaya, guru, dan orang dewasa lainnya. Pada fase ini anak-anak mulai mengalami perkembangan intelektual, perkembangan bahasa, perkembangan sosial, perkembangan emosi, perkembangan moral, perkembangan penghayatan agama dan perkembangan motorik. Oleh karena itu pentingnya didiketahui oleh anak-anak pada usia ini nilai-nilai kebaikan pada kisah ketokohan Garuda, salah satunya sifat Garuda yang dapat dijadikan contoh pada anak-anak untuk perkembangan moralnya dimasa depan.

B. Geografis

Ditujukan untuk anak-anak diseluruh Nusantara Indonesia, dikarenakan *board game* atau papan permainan ini akan menggunakan gaya bahasa baku yang mudah dipahami untuk semua suku bangsa yang ada di Nusantara Indonesia. Selain itu beberapa elemen desain dari *Board Game* terinspirasi dari budaya-budaya yang di Nusantara Indonesia yang dapat

dijadikan pengetahuan tambahan untuk anak-anak diseluruh Nusantara Indonesia.

C. Psikografis

Ditujukan pada anak-anak yang suka bermain bersama teman-temannya. Anak pada usia 8-12 tahun, pada masa ini dunia sosial anak meluas keluar dari lingkup keluarga, anak mulai bergaul dengan teman sebayanya di luar rumah, guru, tetangga dan orang dewasa lainnya. Penting nilai-nilai kebaikan dikenalkan pada usia ini untuk perkembangan moralnya dimasa depan.

III.1.2 Pendekatan Komunikasi

Strategi komunikasi yang dilakukan untuk memperkenalkan kisah ketokohan Garuda dalam kitab Adiparwa adalah dengan perancangan media *board game*, karena dengan media permainan ini diharapkan khalayak sasaran yaitu anak-anak akan lebih mudah untuk memahaminya dan tertarik untuk mempelajarinya dikarenakan sifatnya yang lebih menghibur dikarenakan anak-anak bisa belajar sambil bermain. Ilustrasi akan dibuat sederhana dan imajinatif tetapi masih berdasarkan refrensi dalam visual kartun dan kitab Adiparwa sebagai alur cerita, bahasa yang digunakan pada perangcangan *board game* ini menggunakan bahasa indonesia baku dengan istilah yang mudah dimengerti oleh anak-anak selaku khalayak sasaran. Dengan perancangan *board game* ketokohan Garuda dalam kitab Adiparwa ini diharapkan dapat menyampaikan informasi tentang nilai-nilai kebaikan yang terdapat pada kisah ketokohan Garuda, salah satunya yaitu sifat Garuda dalam cerita yaitu pantang menyerah, rela berkorban, berjiwa besar, dan selalu menepati janji yang baik untuk dikenalkan kepada anak-anak sebagai contoh untuk perkembangan moralnya dimasa depan.

- **Tujuan Komunikasi**

  1. Membuat sebuah media yang dapat menyampaikan nilai-nilai kebaikan yang terdapat pada kisah ketokohan Garuda salah satunya yaitu sifat Garuda dalam cerita yang dapat dijadikan contoh baik untuk perkembangan moral anak dimasa depan.

2. Menarik minat anak-anak untuk memahami dan mempelajari kisah ketokohan Garuda melalui media permainan *board gam*e dikarenakan media pembelajaran ini lebih menghibur.

- **Pesan Yang Ingin Disampaikan**

1. Pantang menyerah, rela berkorban, berjiwa besar dan menepati janji adalah sifat-sifat yang baik untuk dipahamai dan dipelajari oleh anak-anak sejak dini untuk perkembangan moralnya dimasa depan.

- **Pendekatan Visual**

Dalam perancangan *board game* ketokohan Garuda dalam kitab Adiparwa ini akan mengangkat tokoh Garuda sebagai tokoh yang mempunyai sifat yang baik. Dengan imajinatif tetapi masih berdasarkan refrensi dalam visual kartun dan kitab segmentasi target market yang berusia 8-12 tahun, ilustrasi akan dibuat sederhana dan Adiparwa sebagai alur cerita. Objek visual mulai dari karakter, suasana tempat dan benda-benda yang terdapat dalam *board game* ketokohan Garuda dalam kitab Adiparwa ini digambarkan secara kartun dan terinspirasi dari tempat-tempat atau benda-benda yang ada di Nusantara Indonesia.

Sedangkan untuk visual Garuda sendiri terinspirasi dari relif yang muncul pada lambang kerajaan yang dipimpin oleh Prabu Erlangga yaitu raja dari kerajaan Kahuripan dan salah satu burung langka di Nusantara yaitu Elang Jawa, diilustrasikan secara lucu namun tetap mempertahankan motif tradisionalnya agar dapat menarik perhatian anak-anak untuk mempelajari dan memahami sifat baik yang terdapat dalam kisah ketokohan Garuda dalam kitab Adiparwa yang bisa dijadikan contoh pada anak-anak untuk perkembangan moralnya dimasa depan, serta anak-anak mendapat pelajaran lebih tentang budaya Nusantara Indonesia.

- **Pendekatan Verbal**

Pendekatan verbal dalam *board game* ketokohan Garuda dalam kitab Adiparwa menggunakan kosa kata bahasa Indonesia yang baku agar setiap

materi dan pesan yang di sampaikan dapat dengan mudah dipahami oleh anak-anak usia 8-12 tahun di seluruh Indonesia. Setiap pemilihan materi yang di sampaikan disesuaikan dengan anak-anak usia 8-12 tahun selaku khalayak sasaran. Setiap materi akan membahas tentang nilai-nilai kebaikan salah satunya yaitu sifat Garuda dalam cerita.

III.1.3 Strategi Kreatif

Kurangnya media yang mengangkat ketokohan Garuda dan dapat membuat anak-anak tertarik untuk mengetahui juga mempelajari kisah ketokohan Garuda, menjadi salah satu alasan *board game* ketokohan Garuda dalam kitab Adiparwa dipilih untuk menyampaikan kisah ketokohan Garuda yang didalamnya banyak terkandung nilai-nilai kebaikan yang dapat dijadikan contoh untuk perkembangan moral anak dimasa depan. *Board game* dibuat lebih menarik untuk dimainkan dangan adanya beberapa peraturan permainan, papan dan kartu bergambar dengan konsep menyerang dan bertahan, juga diakhir permainan dibuat sebuah piala kecil untuk pemenang. Selain itu anak-anak bisa belajar sambil bermain dari permainan *Board Game* ini, dikarenakan semua visual tempat dan benda terinspirasi dari budaya-budaya yang ada di Nusantara Indonesia, oleh sebab itu permainan *Board Game* ini bisa menjadi pelajaran umum tambahan untuk anak-anak mengenai budaya di Nusantara Indonesia.

III.1.4 Strategi Media

Media yang dipilih untuk menyampaikan pesan kepada khalayak sasaran 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 Utama**

  Media permainan *board game* dibuat dengan menggunakan karakter utama Garuda dan beberapa karakter tambahan agar permainan menjadi lebih menarik. Para pemain diharapkan dapat memahami dan mengetahui

ketokohan Garuda dalam kitab Adiparwa yang ada pada alur permainan. Permainan ini memiliki mekanisme dan peraturan yang harus dikuasai oleh pemain itu sendiri. Dalam permainan ini memiliki permukaan papan yang bergambar untuk jalanya permainan terdiri dari pulau-pulau yang saling berhubungan, bidak atau pion dari karakter Garuda dan 3 karakter tambahan, sebuah dadu, dan beberapa kartu bergambar yang berisi jebakan dan bantuan agar permainan lebih menarik dan menghibur.

- **Media Promosi**

  Media promosi pertama yang akan digunakan adalah poster, *flag*, mini x-banner dan x-banner. Selain itu media promosi juga menggunakan media online seperti Facebook bertujuan memperkenalkan secara singkat mengenai *board game* makhluk mitologi Garuda. Media penunjang lainnya yaitu sticker, pin, topi dan *t-shirt*. Dengan semua media penunjang ini akan lebih mudah menarik minat anak-anak untuk membeli *board game* ketokohan Garuda dalam kitab Adiparwa.

III.1.5 Strategi Distribusi

Harga untuk satu papan permainan ini berkisar pada harga Rp.200.000,-. Harga tersebut masih relatif murah untuk sejenis ini. Khalayak sasaran tidak akan merasa dirugikan, karena dengan harga yang relatif murah khalayak sasaran bisa belajar sambil bermain, ilustrasi yang menarik, dan beberapa media penunjang. Distribusi *board game* ketokohan Garuda dalam kitab Adiparwa dapat melalui penjualan langsung. yaitu di:

- Toko mainan seperti Kidz Station, Toys Kingdom.
- Toko buku seperti Gramedia, Gunung Agung.

III.2 Konsep Visual

Permaianan *board game* ketokohan Garuda dalam kitab Adiparwa ini adalah permainaan papan dengan kartu bergambar sebagai alat menyerang dan bertahan. Permainan ini memakai alur cerita Garuda dalam kitab Adiparwa, dengan konsep

visual ilustrasi kartun yang lucu dan mengambil nuaansa budaya Nusantara dikarenakan khalayak sasaran yaitu di Nusantara Indonesia.

III.2.1 Format Desain

Format desain permainan *board game* adalah landscape dengan ukuran 50cm x 50cm dan tema peta Nusantara Indonesia. pemilihan format landscape memudahkan para pemain untuk berbagi tempat karena bentuk papan yang simetris, memudahkan mencerna gambar pada papan permainan. Selain itu format desain permainan terlihat lebih menarik.



Gambar III.1 Konsep format desain *board game*
(Dokumen Pribadi)



Gambar III.2 Peta Nusantara Indonesia
(http://petabudaya.belajar.kemdikbud.go.id/images/peta_indonesia.png)

III.2.1.1 Studi Referensi Permainan

Permainan papan 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 permainan Monopoli memiliki konsep permainan yang sedikit lebih rumit dari Ular Tangga dengan pola permainan yang modern dan penggunaan kartu.



Gambar III.3 *Board game* Ular Tangga
(Dokumen Pribadi)



Gambar III.4 *Board game* Monopoli
(Dokumen Pribadi)

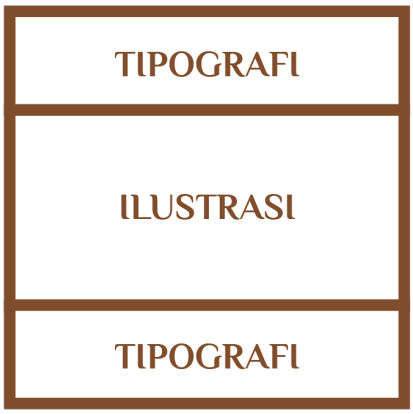
III.2.1.2 Konsep Mekanisme Permainan

Dasar permainan ini bersifat perlombaan mencapai garis *finish*, menekankan kompetisi antara pemain yang bertindak sebagai tokoh Garuda maupun teman Garuda. Pada papan permainan dibuat hanya 4 jebakan, namun jebakan sesungguhnya ada pada kartu permainan, kartu bergambar berkonsep menyerang dan bertahan ini sebagai jebakan sesungguhnya pada permain ini. Peraturan dalam permainan ini adalah berikut:

- Menyiapkan semua perlengkapan permainnan terlebih dahulu.
- Memilih karakter bidak/pion yang diinginkan.
- Pemain menentukan giliran main dengan melempar dadu terlebih dahulu, urutan jalan dilihat dari nilai dadu yang keluar.
- Pemain yang berada pada kolom bergambar logo Petualang Garuda diberi kesempatan mengambil kartu bergambar, kartu bergambar dapat disimpan terlebih dahulu atau digunakan kapan saja pada saat permainan.
- Kartu bergambar dalam satu set terdiri dari dua jenis yaitu kartu menyerang dan kartu bertahan.
- Pemain yang berada pada kolom berwarna mendapat serangan oleh monster mundur beberapakolom, serangan dapat dikurangi dengan menggunakan kartu bergambar.
- Pemain yang mencapai kolom finish pertama dialah pemenangnya dan mendapatkan miniatur kendi sebagai piala.

III.2.2 Tata Letak (*Layout*)

Surianto Rustan menjelaskan pada dasarnya layout dapat di jabarkan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang di bawanya (h.1). Tata letak yang digunakan dalam media informasi ini lebih menonjolkan ilustrasi sebagai titik pusat perhatianya. Hal ini dimaksudnya agar ketika khalayak sasaran melihat media tersebut perhatiannya dapat langsung tertuju pada visual.



Gambar III.5 Tata letak (*layout*)
(Dokumen Pribadi)

III.2.3 Tipografi

Jenis tipografi yang digunakan dalam *board game* petualangan Garuda mewakili kesan tradisional, alami, tegas dan bernuansa Nusantara tetapi masih dalam konteks yang dapat dibaca oleh khalayak sasaran yaitu anak-anak usia 8-12 tahun yang baru mengenal simbol-simbul, huruf dan angka. Untuk media utama seperti logo menggunakan font Velocette dan pada beberpa media promosi akan menggunakan font Philosopher.

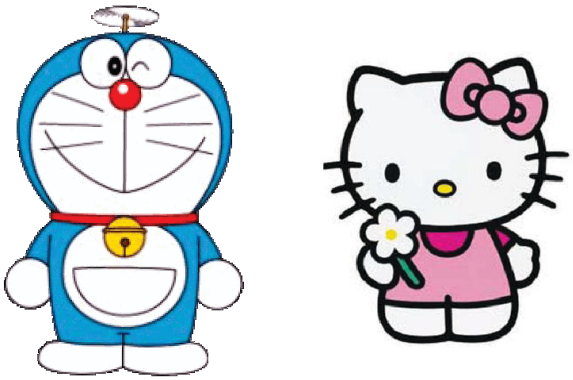


Gambar III.6 Tipografi dan logo Petualangan Garuda
(Dokumen Pribadi)

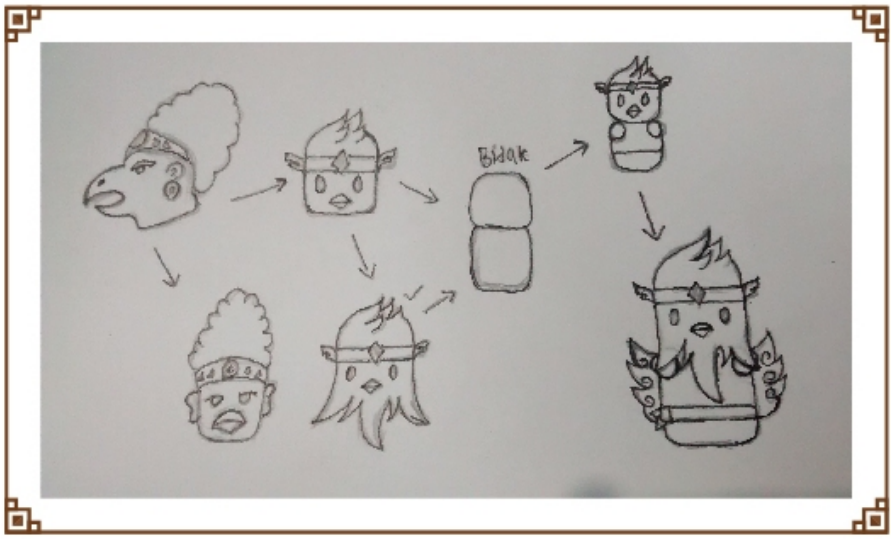
III.2.4 Ilustrasi

- **Karakter**

  Dalam pembuatan ilustrasi, terlebih dulu membuat sketsa ilustrasi yang disederhanakan dari bentuk asli refernsi gambar, kemudian diolah lebih lanjut dengan teknik vector digital dan pewarnaannya. Ilustrasi yang disajikan berbentuk cerita yang disesuaikan dengan khalayak sasaran yaitu anak-anak usia 8-12 tahun. Ilustrasi dibuat dengan gaya kartun menirukan karakter seperti Doraemon dan Hello Kitty namun dibuat lebih sederhana.



Gambar III.7 Karakter kartun Doraemon dan Hello Kitty
(http://www.mini-fondos.com/previews/amor/hello_kitty_doraemon)



Gambar III.8 Sketsa *Metamorfosis*
(Dokumen Pribadi)



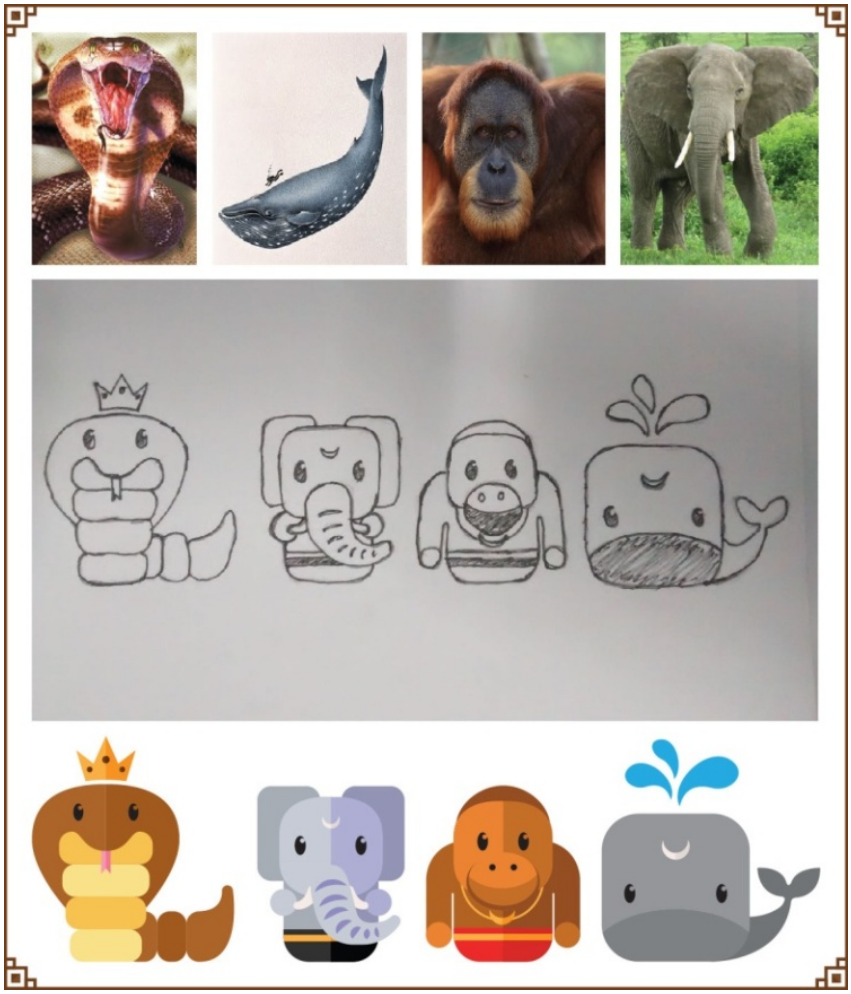
Gambar III.9 Hasil studi karakter Garuda

(Dokumen Pribadi)



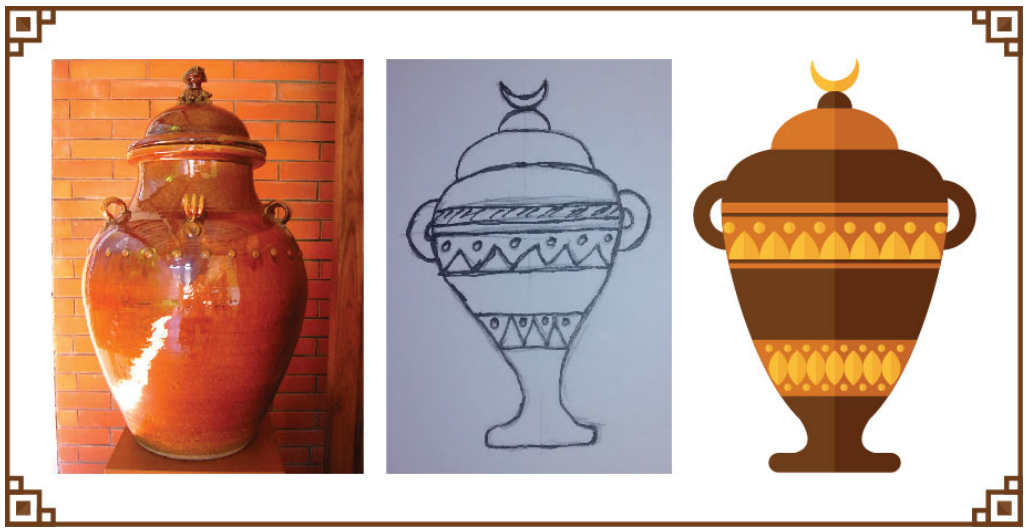
Gambar III.10 Hasil studi karakter pemain tambahan

(Dokumen Pribadi)



Gambar III.11 Hasil studi karakter monster dalam map

(Dokumen Pribadi)

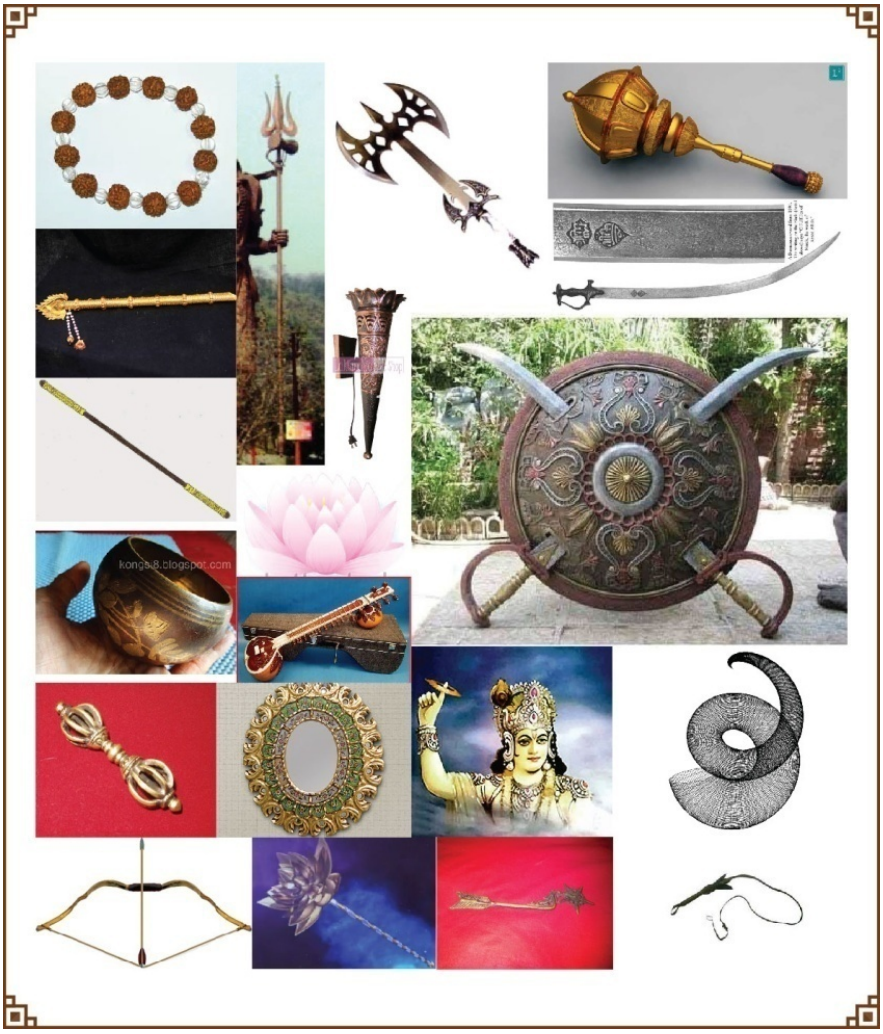


Gambar III.12 Hasil studi piala dalam map

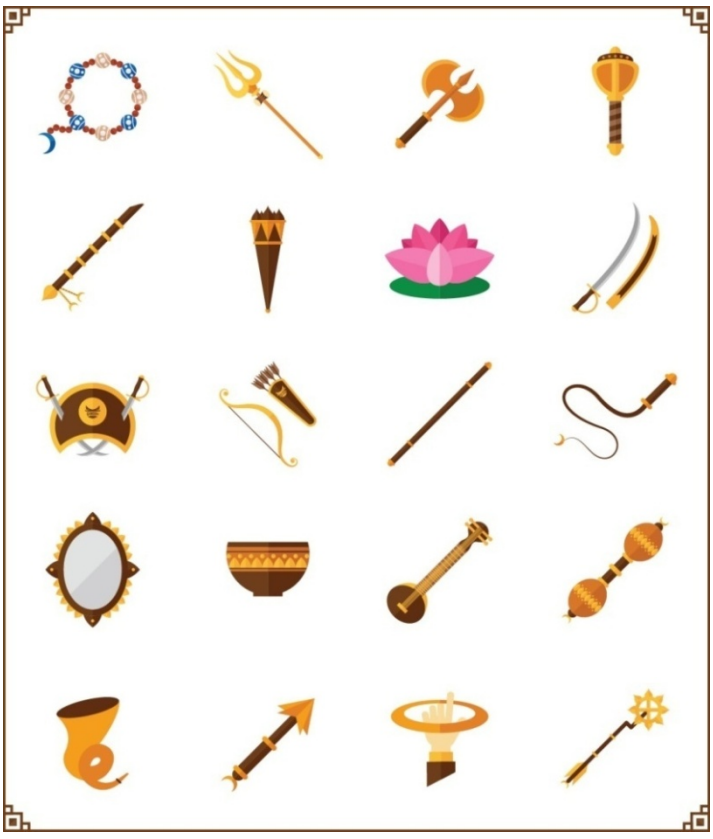
(Dokumen Pribadi)

- **Kartu Bergambar**

  Dalam pembuatan kartu bergambar, terlebih dulu membuat sketsa ilustrasi yang disederhanakan dari bentuk benda asli refernsi gambar. Senjata atau benda yang diambil untuk kartu bergambar diantaranya gelang, seruling, trisula, kapak, gada, obor, pedang, tameng atau prisai, tongkat, bunga teratai, mangkok, kecapi, bajra, cermin, terompet, panah, cakra, cakram dan pectu. Senjata atau benda dalam kartu banyak terdapat pada kisah-kisah dewa hindu, kemudian diolah lebih lanjut dengan teknik vector digital dan pewarnaannya. Ilustrasi yang disajikan berbentuk cerita yang disesuaikan dengan khalayak sasaran yaitu anak-anak usia 8-12 tahun. Ilustrasi dibuat dengan gaya kartundan sederhana.







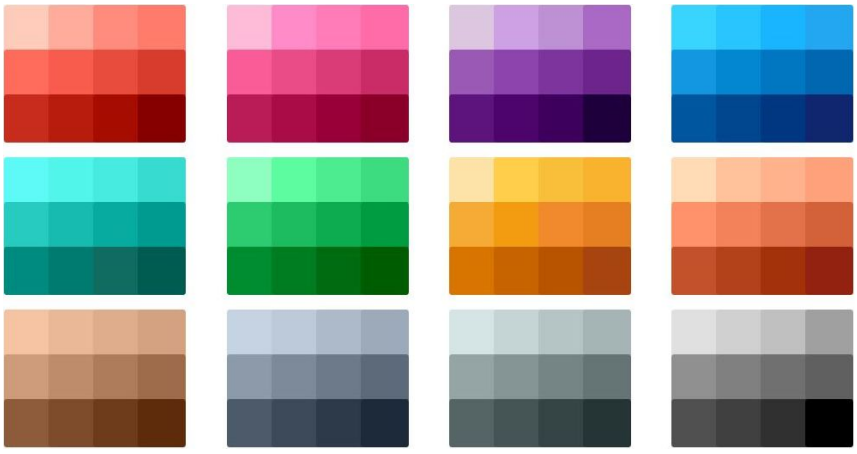
Gambar III.13 Hasil studi ilustrasi senjata dalam kartu bergambar

(Dokumen Pribadi)

III.2.5 Warna

Munsell (seperti yang dikutip Stef. Daniar Wikan Setyanto, 2008) mengatakan warna pokok terdiri dari merah, kuning, hijau, biru dan jingga. Sementara warna sekunder terdiri dari warna jingga, hijau muda, hijau tua, biru tua dan nila. Warna merupakan elemen penting dalam semua lingkup disiplin seni rupa, bahkan secara umum warna merupakan bagian penting dari segala aspek kehidupan manusia. Hal tersebut dapat kita lihat dari semua benda yang dipakai oleh manusia, semua peralatan, pakaian, bahkan alam disekeliling kita merupakan benda yang berwarna. Karena begitu penting peranan warna bagi manusia warna sering kali dipakai sebagai elemen estetis, sebagai representasi dari alam, warna sebagai komunikasi, dan warna sebagai ekspresi. *Board game* petualangan Garuda akan menggunakan warna-warna cerah dan tidak menggunakan warna yang merepresentasikan objek aslinya sebagai reperensi gambar.

Warna merupakan salah satu unsur desain yang mempengaruhi pesan. Ilustrasi dalam permainan *board game* petualangan Garuda 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 *Digital Printing*, Kusrianto seperti dikutip Mubarak, 2013.



Gambar III.14 Komposisi warna

(Dokumen Pribadi)

Dalam setiap warna memiliki makna yang berbeda-beda, bebebrapa daftar warna dan maknanya menurut Rustan (2008:73).

- **Abu-abu**

  Dapat diandaikan keamanan, elegan, rendah hati, rasa hormat, stabil, kehalusan, bijaksana, masa lalu, bosan, kebusukan, renta, polusi, urban, emosi yang kuat, seimbang, netral, perkabungan, netral, dan bulan Maret.

- **Putih**

  Rendah hati, suci, netral, tidak kreatif, masa muda, bersih, netral, cahaya, penghormatan, kebenaran, salju, damai, *innocence*, simpel, aman, dingin, penyerahan, takut, tanpa imajinasi, udara, kematian, dan kehidupan.

- **Hitam**

  Klasik, baru, ketakutan, depresi, kemarahan, kematian, kecerdasan, pemberontakan, misteri, ketiadaan, modern, kekuatan, hal-hal duniawi, formal, elegan, kaya, gaya, kejahatan, serius, anarki, kesatuan, profesional dan duka.

- **Merah**

  Perayaan, kekayaan, nasib baik, suci, tulus, perkawinan, perkabungan, setan, gairah, kuat, energi, api, cinta, roman, gembira, cepat, panas, ambisi, pemimpin, maskulin, tenaga, bahaya, perang, marah, radikal, martir, roh kudus dan agresi.

- **Biru**

  Laut, manusia, produktif, isi dalam, langit, damai, kesatuan, harmoni, damai, tenang, percaya, sejuk, kolot, air, es, setia, bersih, teknologi, musim dingin, depresi, idealisme, udara, bijaksana, bumi, kebenaran, dan cinta.

- **Hiju**

  Kecerdasan tinggi, alam, musim semi, kesuburan, masa muda, lingkungan hidup, kekayaan, uang, giat, murah hati, pergi, rumput, cemburu, sakit, rakus, malu, narkoba, abadi, harmono, kesehatan, stabil, tenang, kreatif, tulus, dan Islam.

- **Kuning**

  Sinar matahari, gembira, bahagia, tanah, optimis, cerdas, idealisme, kaya, musim panas, harapan, udara, pengecut, sakit, takut, tidak jujur, serakah, lemah, bergaul, feminim, persahabatan, berani, dan tuhan.

- **Ungu**

  Bangsawan, iri, sensual, spiritual, kreativitas, kaya, upacara, misteri, bijaksana, pencerahan, sombong, flamboyan, menonjol, perkabungan, berlebihan, tidak senonoh, biseksual, kebingungan dan romantis.

- **Jingga**

  Hinduisem, kebahagiaan, energi, keseimbangan, panas, api, antusiasme, menonjol, emosi berlebihan, musim gugur, hasrat, kerajaan, Protestanisme dan agresi.

- **Coklat**

  Tenang, berani, kedalaman, makhluk hidup, alam, kesuburan, desa, stabil, tradisi, ketidaktepatan, fasisme, tidak sopan, bosan, cemar, berat, miskin, kasar, tanah, membumi, selera makan, menyehatkan dan simpel.

- **Merah muda**

  Musim semi, rasa syukur, penghargaan, kagum, simpati, feminim, kesehatan, cinta, roman, bulan juni, perkawinan, sukacita dan kekanakan.