BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

Salah satu cara untuk mencegah terjadinya kenakalan remaja adalah dengan cara memperkuat iman dan pendidikan agama. Oleh karena itu, perancangan media belajar yang kreatif dan menyenangkan diperlukan untuk membantu membina anak dalam pendidikan akhlak yang bersumber pada pendidikan agama. Maka dari itu ditetapkanlah *board game* sebagai media untuk pembelajaran akhlak. Dengan demikan diharapkan anak-anak menjadi antusias untuk menjalani proses pembinaan akhlak. *Board game* dipilih sebagai media karena merupakan bentuk permainan *non-digital* yang mampu dimainkan dimana saja, dapat dimainkan oleh beberapa orang, dan mampu menciptakan interaksi dengan lawan mainnya.

III.1.1 Target Khalayak

Adapun target khalayak dari *board game* ini ditinjau berdasarkan pendekatan secara *demografis, geografis,* dan *psikografis.*

a. Demografis

- **Usia:**10-14 tahun.

  Anak-anak usia 10-14 tahun ditetapkan sebagai target karena pada usia tersebut anak mulai mampu menerima pendidikan dan dianggap mampu memahami pendidikan yang diberikan. Sebagaimana diungkapkan Simangunson (2011:6).
- **Pendidikan:** Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah Pertama
- **Status Sosial Ekonomi:** sosial menengah keatas.
- **Agama :** Islam

b. Geografis

Secara *geografis* target audience dari *board game* ini adalah yang bertempat tinggal di daerah perkotaan dengan gaya hidup yang serba modern.

c. Psikografis

Psikografis dari target adalah anak-anak yang selalu mengikuti tren yang terjadi dikalangan sesamanya terutama terhadap perkembangan permainan, selalu berusaha memiliki hal yang sama terhadap apa yang temannya miliki. Serta anak-anak yang memiliki imajinasi yang tinggi.

d. Target Market

Target market dari *board game* ini adalah para orang tua yang memiliki anak usia 10-14 tahun dan peduli terhadap pendidikan anak-anaknya.

III.1.2 Pendekatan Komunikasi

Pada dasarnya akhlak merupakan pendidikan yang bersifat formal. Pendidikan formal tersebut dikonversikan kedalam bentuk pendidikan non-formal berupa permainan yang bersifat edukasi agar mudah diterima oleh anak-anak. Untuk mendukung hal tersebut diperlukan pendekatan komunikasi yang diseuaikan dengan target. Pendekatan komunikasi yang dilakukan adalah pendekatan komunikasi visual dan pendekatan komunikasi verbal.

- **Tujuan Komunikasi**
  - Mengajarkan anak-anak usia 10-14 tahun pendidikan akhlak terhadap diri sendiri dan akhlak terhadap sesama.
  - Mengajarkan anak-anak agar mampu bijak dalam mengambil keputusan.

- **Pendekatan Komunikasi Visual**

  Secara Keseluruhan tema dari permainan ini adalah petualangan. Tema tersebut digambarkan dengan gaya gambar *pop-art* lebih spesifik lagi dengan mengguanakan gaya gambar kartun. Gaya tersebut dipilih karena dianggap sangat dekat

dengan anak-anak yang gemar dengan film dan gambar-gambar kartun.

- **Pendekatan Komunikasi Verbal**

  Secara verbal informasi pada permainan ini disampaikan melalui kartu dengan menggunakan bahasa yang tidak baku yang disesuaikan dengan keseharian anak-anak.

III.1.3 Strategi Kreatif

Konsep utama pada *board game* ini adalah mengajarkan anak-anak agar mampu bijak dalam memutuskan sebuah pilihan dan mampu memikirkan dampak yang akan terjadi ketika anak tersebut dalam memilih sebuah keputusan. Sehingga pada akhirnya mampu di realisasikan pada kehidupan sehari-hari agar tidak terjerumus pada sebuah pilihan yang memberikan dampak buruk bagi anak tersebut. Konsep tersebut di realisasikan dalam mekanisme permainan yaitu para pemain diharuskan untuk memilih satu jawaban dari setiap perntanyaan yang berikan dan pertanyaan tersebut yang menentukan langkah dan jalan para pemain. Setiap jawaban salah akan mengarahkan langkah pemain pada tempat yang membuat pemain tersebut kalah dan tidak dapat melanjutkan permainan. Pertanyaan-pertanyaan pada permainan ini merupakan materi akhlak terhadap diri sendiri dan akhlak terhadap sesama. Dengan demikian para pemain diharapkan tidak asal dalam mengambil sebuah keputusan, serta diharapkan anak-anak akan mendapat pengalaman dan mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

III.1.3.1 Skenario.

Alkisah di Timur Tengah berdiri sebuah kerajaan islam yang dipimpin oleh seorang raja yang bijaksana bersama dengan ratunya, namun pasangan raja dan ratu tersebut tidak memiliki keturunan. Usia raja dan ratu yang semakin tua mengharuskan mereka untuk mencari orang yang pantas untuk meneruskan tahta kerajaan. Raja

tersebut membuat sayembara bagi penduduk desa yang memilki anak laki-laki maupun perempuan untuk mengikuti sayembara tersebut yang kelak pemenang sayembara tersebut akan diangkat menjadi anak dan berhak untuk mewarisi tahta kerajaan. Namun orang yang akan diangkat menjadi anak dan berhak untuk mewarisi tahta kerajaan hanyalah satu orang terbaik. Kemudian peserta lain yang tidak diangkat sebagai anak dan mendapat tahta kerajaan akan diberi jabatan dikerajaan tersebut.

III.1.3.2 Mekanisme Permainan.

- Pemain yang pertama sampai dikerajaan adalah pemenangnya.
- Para pemain diwajibkan untuk menjawab pertanyaan yang terdapat pada kartu permainan.
- Jawaban dari setiap pertanyaan akan mengarahkan pemain pada sebuah jalan.
- Setiap jawaban baik akan mengarahkan pada jalan yang akan menuju garis akhir (kerajaan). Sedangkan setiap jawaban salah akan mengarahkan langkah pemain pada tempat yang mebuat pemain tersebut kalah dan tidak dapat melanjutkan permainan.
- Pada kartu pertanyaan terdapat nomor, nomor tersebut menunjukan nomor pertanyaan yang kemudian dicocokan dengan jawaban yang berada pada bagian akhir dari buku panduan.

III.1.4 Strategi Media

a. Media Utama

Media Utama yang digunakan dalam perancangan ini adalah dengan membuat sebuah media permainan berupa *board game.* Media ini dipilih karena mampu memberikan solusi agar dapat menyampaikan pendidikan akhlak secara non-formal. Kemudian, media ini mampu memberikan interaksi terhadap para pemain. Serta media ini mampu

menjadi jalan bagi para orang tua maupun pendidik untuk membina akhlak pada anak-anak.

b. Media Pendukung

- **Sampul Buku**

Penetapan sampul buku sebagai *gimmick* disesuaikan berdasarkan target yang berusia 10-14 tahun yang merupakan anak Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah Pertama. Pada anak usia tersebut anak-anak sekolah selalu menggunakan sampul pada bukunya masing-masing dengan demikian sampul tersebut akan sering dilihat oleh teman-temannya sehingga diharapkan akan mampu menarik perhatian teman-temannya dan akan menggugah rasa penasaran.

- **Jadwal Pelajaran**

Jadwal pelajaran diberikan sebagai *gimmick,* target yang berusia 10-15 tahun yang merupakan anak-anak sekolah menjadi alasan media ini dipilih.

- **Poster**

Untuk memperkenalkan *board game* pada khalayak umum khususnya pada orang tua yang melakukan keputusan pembelian digunakan poster untuk menarik perhatian para orang tua tersebut.

- ***Tote Bag***

Tote bag diberikan sebagai *gimmick, tote bag* dipilih karena dapat menjadi sebagai media promosi ketika digunakan oleh para orang tua khususnya para ibu.

- **Gantungan Kunci**

Media ini dipilih karena anak-anak sekolah sering kali ditemukan menggunakan gantungan pada tas sekolah yang mereka miliki.

- **Pin**

Pin diberikan sebagai *gimmick,* pin dipilih karena anak-anak biasanya menempelkan pin pada tas dan jaket, dengan demikian pin diharapkan mampu menjadi media promosi.

- **Stiker**

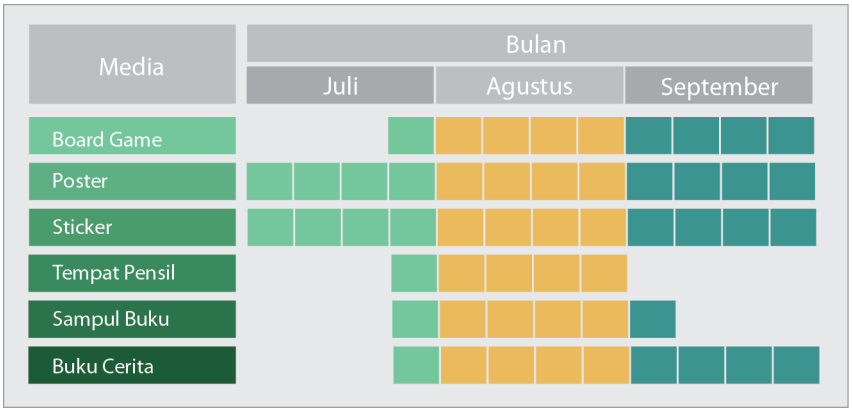
  Media stiker terdapat satu paket dengan *boardgame* media ini dipilih karena stiker dapat dijadikan sebagai media promosi dan juga sebagai *reminder.*

- ***X-Banner***

  X-Banner dipilih karena dapat digunakan sebagai media promosi juga sebagai media informasi singkat dalam memasarkan *board game*.

III.1.5 Strategi Distribusi

Pendistribusian boardgame ini akan dilakukan pada supermarket seperti Carefour, Griya, Borma, kemudian pada toko buku seperti Gramedia dan juga bekerja sama dengan sekolah-sekolah dengan tujuan membantu para pendidik dalam membina akhlak di lingkungan sekolah.



Tabel III.1 Jadwal Distribusi

Sumber : Dokumen Pribadi (16 Mei 2014)

III.2 Konsep Visual

III.2.1 Format Desain.

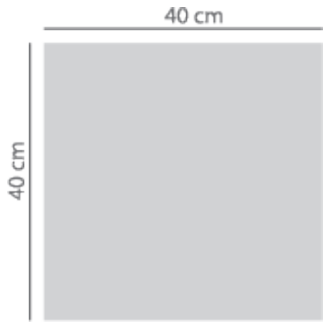
Perancangan *board game* ini meliputi perancangan Papan permainan, Sinopsis, Kartu Permainan, Buku Panduan, *Token,* serta *Packaging.*

III.2.2 Tata Letak (*Layout)*

- **Papan Permainan**

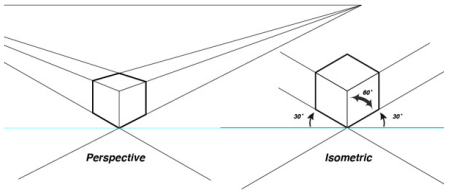
  Papan permainan pada perancangan *board game* ini dirancang dengan ukuran 40 cm x 40 cm. Ilustrasi pada papan permainan dibuat dengan teknik isometrik. Menurut Suryaputra (2011) Proyeksi isometri ialah suatu proyeksi yang mempunyai perbandingan panjang antara ketiga sumbunya, yaitu x : y : z adalah 1 : 1 : 1, sedangkan jarak antar sumbu membentuk sudut sebesar 120 derajat. Pada proyeksi ini ciri yang paling mendasar adalah besar sudut antara sumbu x dan y terhadap garis mendatar adalah 30 derajat.

  Teknik isometric ini dipakai guna menciptakan sebuah illustrasi pada papan permainan agar terlihat lebih menarik dan objek-objek akan tampak memiliki dimensi. Hal tersebut berbeda dengan *board game* lain yang sering kali menggunakan ilsutrasi yang datar dan tampak 2 dimensi.



Gambar III.1 sketsa digital ukuran papan permainan

Sumber : Dokumen pribadi (16 Mei 2014)



Gambar III.2 Perbandingan *perpective* dengan *isometric*.

Sumber : http://design.tutsplus.com/ (16 Mei 2014)

- **Kartu Permainan**

  Ukuran yang digunakan pada perancangan kartu permainan adalah 6 cm x 9 cm yang setara dengan ukuran kartu nama. Penetapan ukuran tersebut bertujuan agar kartu permainan dapat mudah digenggam.

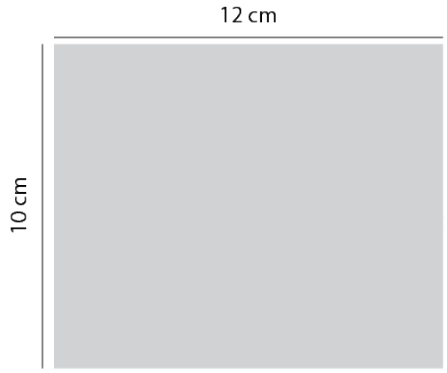


Gambar III.3 Sketsa digital Kartu Pertanyaan

Sumber : Dokumen Pribadi (16 Mei 2014)

- **Buku Panduan**

  Buku panduan pada perancangan board game ini akan dibuat dengan ukuran 10 cm x 12 cm.



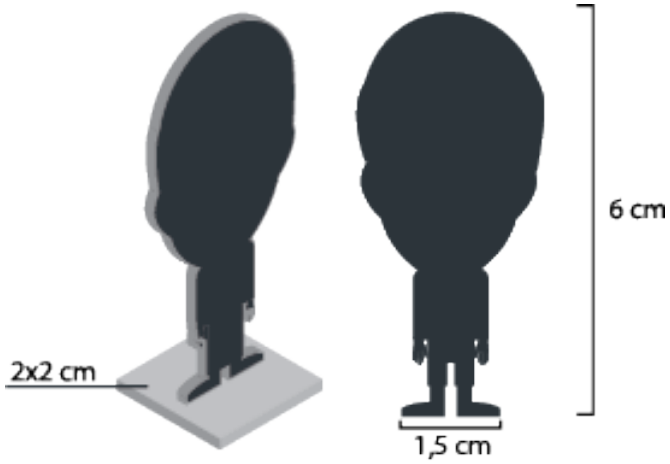
Gambar III.4 Sketsa Digital buku panduan

Sumber : Dokumen Pribadi (16 Mei 2014)

- **Token**

  Ukuran token dibuat dengan tinggi 6 cm lebar 3 cm dan alas token dengan ukuran 2x2 cm. Alas dari token dibuat dengan ukuran tersebut disesuaikan dengan ukuran pijakan pada papan permainan yang berukuran 4x4 cm. Sehingga mampu menampung 4 buah token, jika para pemain berada pada

pijakan yang sama. Tebal token tersebut berukuran 3 mm dan alas token dibuat dengan ketebalan 5 mm. Tebal alas dibuat lebih tebal dari ketebalan badan token agar dapat tetap menjaga keseimbangan dari badan token tersebut.



Gambar III.5 Format ukuran token
Sumber : Dokumen Pribadi (16 Mei 2014)

III.2.3 Tipografi

Kusrianto (2010) menjelaskan bahwa tipografi adalah seni dan teknik dalam merancang maupun menata aksara kaitanya dalam kaitannya menyusun publikasi visual baik berupa cetak maupun non-cetak. (h.1). Oleh karena itu, penetapan sebuah elemen tipografi menjadi hal yang sangat penting terutama kaitanya terhadap kenyamanan dalam membaca dan menerima sebuah informasi.



Gambar III.6 Tipografi

Sumber : Dokumen Pribadi (16 Mei 2014)

Font Winston Nero digunakan dalam merancang logo dari *board game* Langkah si Bijak. Kemudian font Panforte dipakai sebagai body text pada kartu pertanyaan. Font panforte di pilih karena font ini memiliki unsur keterbacaan yang cukup baik kemudian karakteristik font ini yang tidak kaku dianggap cocok dengan karakteristik target yaitu anak-anak.

III.2.4 Ilustrasi

Pada Perangangan ini, ilustrasi pada papan permainan akan dibuat dengan teknik *isometric* agar papan permainan terlihat lebih menarik dan objek-objek akan tampak memiliki dimensi. Gaya ilustrasi yang digunakan adalah dengan gaya gambar kartun atau vector yang disesuaikan dengan karakteristik anak-anak.



Gambar III.7 Menu Utama pada Permainan The Robbery

Sumber : https://www.behance.net/gallery/16637231/iOS-Game-The-Robbery (16 Mei 2014)

III.2.4.1 Studi Karakter

Karakter-karakter yang akan berperan sebagai avatar dalam *board game* Langkah Si Bijak mengambil tema anak-anak dengan pakaian dan aksesoris anak muslim. Untuk itu cara berpakaian yang di adaptasi adalah cara berpakaian yang berasal dari Timur Tengah.



Gambar III.8 Dua orang pria Timur Tengah

Sumber : https://www. life.viva.co.id (16 Mei 2014)

Berdasarkan identifikasi dari foto tersebut dapat ditarik sebuah garis besar bahwa karakteristik berpakaian dari muslim di Timur Tengah adalah menggunakan pakaian dengan lengan panjang dan celana panjang atau mengunakan Thobe (gamis) kemudian memakai tutup kepala berupa peci atau sorban.

- **Aksesoris Karakter**
  - **Penutup kepala laki-laki**

    Peci merupakan penutup kepala bagi laki-laki muslim, sebagian besar laki-laki muslim di Timur Tengah menggunakan peci sebagai bagian dari pakaian sehari-hari. Di Indonesia sendiri peci putih seperti pada gambar dibawah dikenal juga dengan sebutan peci haji.



Gambar III.9 Peci Putih

Sumber : https://www. langgayu.blogspot.com (16 Mei 2014

- **Busana**

  Pakaian sehari hari yang digunakan oleh kaum laki-laki muslim di Timur Tengah menggunakan pakaian dengan lengan panjang dan celana panjang atau menggunakan pakaian terusan seperti jubbah yang disebut Thobe di Indonesia lebih dikenal dengan sebutan gamis.



Gambar III.10 Thobe (gamis)

Sumber : https://www. saudi9117-blogger.blogspot.com (16 Mei 2014)

- **Hasil Studi Karakter**

  1. **Khairi Tsabit**



Gambar III.11 Karakter 1

Sumber : Dokumen Pribadi (16 Mei 2014)

Kahiri Tsabit adalah nama yang diberikan kepada karakter ini yang memiliki arti seorang hamba yang selalu konsisten berbuat kebaikan.

2. Khubu Syarif



Gambar III.12 Karakter 2

Sumber : Dokumen Pribadi (16 Mei 2014)

Khubu Syarif adalah nama yang diberikan kepada karakter ini yang memiliki arti seorang hamba Allah yang mencintai kemuliaan.

3. Latif Abbasy



Gambar III.13 Karakter 3

Sumber : Dokumen Pribadi (16 Mei 2014)

Latif Abbasy adalah nama yang diberikan kepada karakter ini yang memiliki arti seorang hamba Allah yang lembut dan rajin berusaha.

4. **Al - Ghiffari**



Gambar III.14 Karakter 4

Sumber : Dokumen Pribadi (16 Mei 2014)

Al- Ghiffari adalah nama yang diberikan kepada karakter ini yang memiliki arti seorang hamba Allah yang selalu memaafkan.

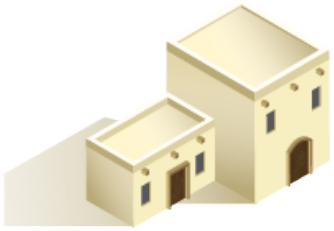
III.2.4.2 Latar Tempat

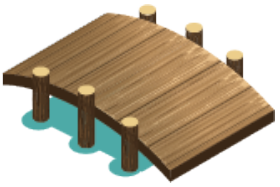
Latar tempat diadaptasi dari dataran Timur Tengah, dengan karakteristik hamparan tanah yang luas, ditumbuhi tumbuhan yang jarang dan bebatuan. Kemudian rumah penduduk yang berbetuk sederhana menyerupai sebuah kotak dan terbuat dari batu.

- **Properti Latar**

  Berikut adalah properti yang terdapat dalam papan permainan.

Tebing  Sumber : https:// desicandra.wordpress.com (16 Mei 2014)	

Rumah Penduduk  Sumber : https://firmanarab.wordpress.com (16 Mei 2014)	
Kerajaan  Sumber : https://fotografer.net (16 Mei 2014)	
Kambing  Sumber : https://khasanahalamkita.com (16 Mei 2014)	
Pohon Kaktus  Sumber : https://uniknya.com (16 Mei 2014)	

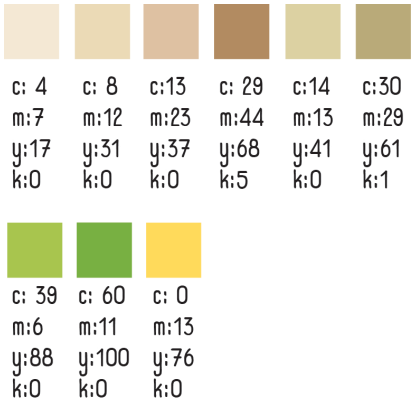
Pohon  Sumber : https://annehira.com (16 Mei 2014)	
Bebatuan  Sumber : https://memobee.com (16 Mei 2014)	
Jembatan kayu  Sumber : https:// tiperumahminimalis.blogspot.com (16 Mei 2014)	

Tabel III.2 Properti Pada Papan Permainan

Sumber : Dokumen Pribadi (16 Mei 2014)

III.2.5 Warna

Board Game ini dirancang dengan latar tempat di Timur Tengah, oleh karena itu warna yang digunakan pada perancangan *board game* adalah dengan menggunakan warna hangat.



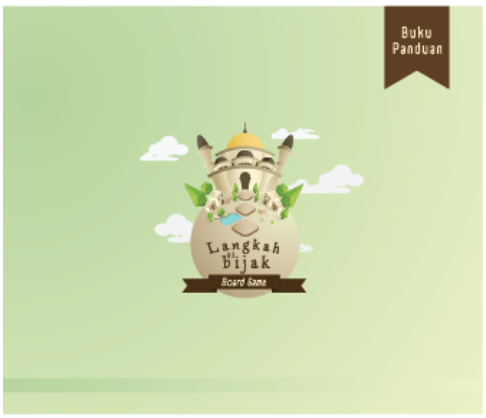
Gambar III.15 Palet Warna

Sumber : Dokumen Pribadi (16 Mei 2014)

III.3 Pelengkap Permainan

- **Buku Panduan**

  Buku panduan berisi tentang segala informasi permainan berupa cara bermain dan aturan-aturan. Sehingga jika terjadi perselisihan atau perdebatan makan buku panduanlah sebagai acuannya.



Gambar III.16 Sampul Buku Panduan

Sumber : Dokumen Pribadi (16 Mei 2014)

- **Kartu Permainan**

  Pada kartu permainan berisikan pertanyaan-pertanyaan yang akan menentukan kemana arah langkah para pemain. Setiap jawaban salah akan mengarahkan pemain pada tempat yang membuat pemain tersebut kalah dan tidak

dapat melanjutkan permainan. Sedangkan setiap jawaban benar akan mengarahkan pemain pada jalan yang akan menuju titik finish atau titik akhir yang menjadikan pemain yang berada pada tempat tersebut akan menjadi pemenang dari permainan.

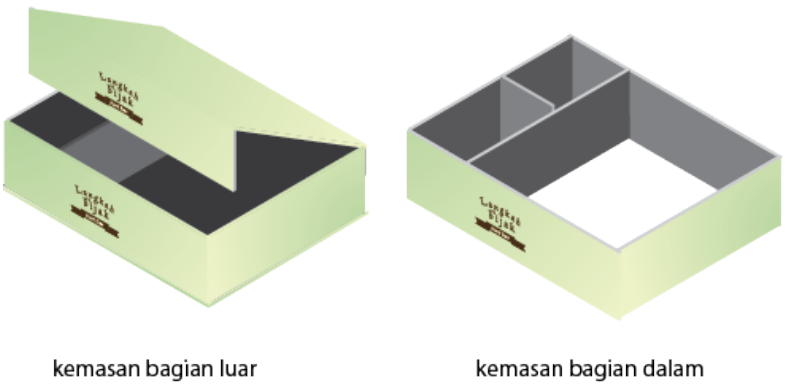


Gambar III.17 Tampilan Kartu Permainan

Sumber : Dokumen Pribadi (16 Mei 2014)

- **Kemasan**

  Kemasan dibuat dengan ukuran 29 x 22 x 8 cm yang terbuat dari material karton duplex 3mm. Dibagian dalam dari kemasan dibuat partisi-partisi guna memisahkan token, kartu pertanyaan dan juga papan permainan.



Gambar III.18 Tampilan kemasan

Sumber : Dokumen Pribadi (16 Mei 2014)