BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1. Strategi Perancangan

Dari analisis dan solusi yang sudah dijelaskan sebelumnya maka akan dibuat sebuah perancangan media berbentuk *game mobile* yang bertujuan untuk menginformasikan tentang pesan-pesan moral yang terkandung dalam sejarah pada masa penjajahan Jepang, yang dibuat dalam bentuk *game* yang didalamnya terdapat sebuah cerita. Diharapkan kelak anak-anak muda dapat memiliki sikap yang positif dari penyampaian nilai-nilai yang diberikan didalam *game mobile* tersebut, seperti nilai-nilai perjuangan, keyakinan, tujuan dan proses, agar kelak anak muda di Kota Subang maupun di kota lain tidak hanya sebagai unsur edukatif namun juga banyak pesan moral yang dapat diambil dalam mempelajari sejarah yaitu kejujuran, kebenaran, keadilan dan sebagainya serta kita dapat selalu berusaha untuk memperbarui diri dan kepribadian kita agar menjadi lebih baik di masa-masa yang akan datang.

III.1.1. Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi dari perancangan *game mobile* yang mengambil cerita dari sejarah pada masa penjajahan Jepang yang terjadi di Kota Subang, antara lain :

1. Lebih memperkenalkan lagi sejarah pada masa penjajahan Jepang di Kota Subang melalui isi konten dari *video game* tersebut.
2. Memberikan kemudahan dalam pembelajaran sejarah yaitu sejarah pada masa penjajahan Jepang di Kota Subang.
3. Memberikan alternatif media yang berbeda dalam pembelajaran sejarah pada masa penjajahan Jepang di Kota Subang.

III.1.2 Pendekatan Komunikasi

Pendekatan komunikasi yang dibuat agar dapat diterima dengan baik informasinya oleh penerimanya, maka diperlukan sebuah komunikasi dalam merancang media informasi tentang pentingnya pengetahuan dari sejarah pada masa penjajahan Jepang di Kota Subang beserta pesan moral yang terkandung, bertujuan untuk memberikan informasi. Ada dua pendekatan yaitu :

1. Pendekatan Visual

   Teknik yang digunakan dalam pendekatan visual ini menggunakan gaya/*style digital painting*, dengan mengusung bentuk *simple* namun tidak membuang bentuk efek gradasi, bayangan dan lain-lain. Sehingga akan menjadi perpaduan yang enak dipandang bagi pemain, dan pemain/target audiens tidak merasa bosan dalam visual yang ditampilkan saat menggunakan *game mobile* ini.
2. Pendekatan Verbal

   Pendekatan verbal yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan bahasa Indonesia dengan gaya bahasa nonformal, penggunaan bahasa Indonesia bertujuan agar perancangan ini dapat digunakan oleh masyarakat luas, dari perkotaan maupun pedesaan. Dalam perancangan ini dibuat dengan konsep model penjelasan.

III.1.3 Materi Pesan

Materi pesan yang akan disampaikan adalah diharapkan mampu untuk membuka wawasan bagi masyarakat khususnya generasi muda untuk dapat lebih menghargai para pejuang, mengerti tentang makna dan pesan moral seperti menghormati jasa para pahlawannya akan menjadikan bangsa ini bangsa yang besar, dan melihat kebelakang/masa lampau sangat berguna sekali untuk sebagai cerminan untuk masa yang akan datang serta janganlah melihat ke masa depan dengan mata buta seperti yang dikatakan oleh Bung Karno, melalui isi konten dari *video game* tersebut. Diharapkan dapat dijadikan pendidikan untuk masa depan bagi generasi muda. Karena dengan belajar dari sejarah seseorang dapat mengetahui masa yang akan datang.

III.1.4 Gaya Bahasa

Gaya bahasa yang digunakan adalah dengan bahasa nonformal karena informasi yang akan disampaikan bertujuan untuk memberikan edukasi pada target audience yang berumur 14-22 tahun, mengenai edukasi sejarah dari masa penjajahan Jepang yang pernah terjadi di Kota Subang. Diharapkan dengan menggunakan bahasa nonformal ini orang yang bermain game tersebut dapat memahami dengan

mudah pesan yang akan disampaikan dan agar masyarakat luas dapat memainkan game ini dengan mudah dari perkotaan maupun pedesaan.

III.1.5 Khalayak Sasaran Perancangan

Khalayak yang menjadi sasaran perancangan *game mobile* ini adalah anak muda yang masih aktif dalam mengenyam pendidikan maupun tidak, yang berkisar antara umur 14-22 tahun khususnya dan umumnya bagi masyarakat secara menyeluruh. Dengan minat terhadap pembelajaran sejarah, suka bermain *game*, ataupun anak muda yang minatnya biasa-biasa saja kepada pembelajaran sejarah namun suka bermain game, diharapkan dapat membuat pemain berminat mempelajari sejarah pada masa penjajahan Jepang di Kota Subang.

- Consumer Insight

  Para remaja dan anak muda yang berusia antara 14-22 tahun, pria & wanita yang cenderung kurang mengetahui sejarah yang pernah terjadi di Kota Subang pada masa penjajahan Jepang.
- Demografis

  Secara demografis khalayak sasaran yang akan dituju dari game mobile Selamatkan Subang ini meliputi dua jenis kelamin, yaitu laki-laki dan perempuan. Dengan kategori kelompok usia antara 14-22 tahun, dengan status social menengah keatas.
- Geografis

  Pemilihan khalayak sasaran berdasarkan geografis ditujukan kepada anak muda yang bertempat tinggal di daerah perkotaan padat penduduk dimana setiap orang memiliki sebuah *smartphone* dan masyarakat yang memerlukan sebuah hiburan dari *smartphone*, seperti *game*, tidak menutup kemungkinan masyarakat kecamatan dapat memainkannya.
- Psikografis
  - Anak muda yang tidak tahu/biasa-biasa saja tentang sejarah penjajahan Jepang di Kota Subang.
  - Anak muda yang aktif.
  - Anak muda yang tertarik dengan sejarah.
  - Anak muda yang suka bermain *game mobile.*

- Yang membutuhkan informasi, pengetahuan dan hiburan.

III.1.6 *Mandatory*

Sejarah Kota Subang pada masa penjajahan Jepang ini berada dibawag pengelolaan oleh Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda dan Olah Raga (DISBUDPARPORA).



Gambar III.1 logo dinas Kabupaten Subang
Sumber: http://www.subang.go.id/logo
(Diakses pada 13/04/2016)

III.1.7 Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang dilakukan ialah dengan menggunakan *game mobile* dengan judul "Selamatkan Subang" karena didalam cerita dari *game* yang akan dibuat ini seorang anak muda yang bernama Rudi yang berjenis kelamin laki-laki yang bermimpi setelah sepulang dari museum yang menceritakan sejarah tentang Kota Subang. Didalam game ini pemain memulai permainan dengan diceritakan kisah seorang anak muda yang berasal dari masa depan dapat masuk ke masa penjajahan jepang yaitu karena dia memasuki dunia mimpi yang terasa nyata, itu bisa terjadi karena pada saat rudi berada di museum dia dengan sengaja memegang patung yang dilarang untuk dipegang dan itu membuat dirinya mendapatkan sebuah kilas balik dari kejadian saat Jepang menjajah Indonesia, dengan model cerita bergambar atau komik. Pada menu awal pemain dihadapkan dengan pilihan menu yaitu terdapat menu permainan dimulai dari fakta tentang kejadian nyata, deskripsi karakter dan seting. Didalam menu fakta terdapat beberapa kejadian nyata yang dapat dibaca apabila pemain sudah melewati stage pertama dalam permainan dan begitu seterusnya. Didalam permainan seorang

anak muda ini mencoba menghentikan musuh yang mencoba menjajah, didalamnya terdapat rintangan yang membuat permainan semakin menarik, agar pemain ingin bermain lebih lama.

- *Copywriting*

  Copywriting merupakan rancangan dalam pembuatan iklan yang bersifat persuasif. *Copywriting* yang digunakan dalam perancangan ini adalah "Selamatkan Subang" sebagai judul *game.*
- Storyline

  Memilki latar belakang di Lanud Suryadarma, di kebun karet, dan di depan patung P.W.Hofland.
- Sinopsis

  Rudi adalah seorang anak muda berusia 19 tahun yang kurang suka dengan pelajaran sejarah, dan pada suatu hari dia dan teman-temannya diharuskan untuk pergi ke sebuah museum sejarah yang didalamnya berisi tentang sejarah tentang Kota Subang pada masa lampau. Karena rudi ini orangnya tidak suka dengan sejarah dan dia agak bandel dia menyentuh patung yang dilarang untuk disentuh, pada saat itu pula dia menerima ingatan sekejap dari masa penjajahan Jepang dahulu dan rudi pun terkejut hingga terheran, lalu pada saat dia pulang dan sampai dirumahnya diapun langsung menenangkan diri dengan berbaring ditempat tidur di kamarnya dan bertanya-tanya apa yang telah terjadi tadi di dalam museum tersebut. Tidak lama diapun tertidur, dan disaat dia terlelap dia mulai bermimpi tentang apa yang dia dapatkan tadi di museum, dia berada di zaman penjajahan Jepang yang menindas rakyat Kota Subang dan mulai mengikuti peperangan melawan penjajah Jepang untuk menyelamatkan Kota Subang.

III.1.8 Strategi Media

Diharapkan dalam pemilihan media yang dilakukan dapat menghasilkan media yang mampu mengatasi permasalahan yang terjadi didalam masyarakat khususnya anak muda dalam mempelajari sebuah sejarah.

III.1.8.1 Media Utama

Media utama yang terpilih adalah *game mobile*, karena perkembangan zaman yang banyak mengubah perilaku atau gaya hidup dari generasi muda contohnya dengan banyaknya aplikasi-aplikasi yang bermunculan seperti sosial media yang banyak digunakan oleh masyarakat sebagai keperluan sehari-hari. Karena itu media *game mobile* ini adalah media yang tepat sebagai media penunjang belajar maupun hiburan dalam mempelajari sejarah pada masa penjajahan Jepang di Kota Subang. Media *game mobile* ini dipilih karena zaman sekarang setiap orang memiliki *smartphone* masing-masing.

III.1.8.2 Media Pendukung

- *e-banner*

  e-banner/iklan *website* sebagai media promosi dari pesan yang akan disampaikan kepada khalayak sasaran yang strategis di *website*.
- *T-shirt*

  T-shirt sebagai media untuk memunculkan rasa penasaran dan simpati dari khalayak sasaran.
- Poster

  Poster sebagai media untuk menarik perhatian khalayak sasaran, poster ini bisa ditempatkan di halte/pinggir jalan.
- Pin

  Pin sebagai merchendise dalam mempromosikan *game mobile* sejarah pada masa penjajahan Jepang di Kota Subang.
- *Sticker*

  Sticker sebagai media promosi yang bisa ditempel dimana-mana sehingga penyebarannya bisa dimana-mana.
- Iklan majalah

  Sebagai media promosi yang penyebarannya merata dan juga efisien.

III.1.9 Strategi Distribusi

Strategi dalam mendistribusikan *game mobile* edukasi sejarah pada masa penjajahan Jepang di Kota Subang, berdasarkan lokasi penyebarannya dan distribusi media berdasarkan waktu penyebarannya.

Tabel III.1 Strategi distribusi
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)

Media	Juli 2016				Agustus 2016				September 2016				Oktober 2016			
Minggu	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Game mobile																
e-banner																
T-shirt																
Poster																
Pin																
Stiker																
Iklan majalah																

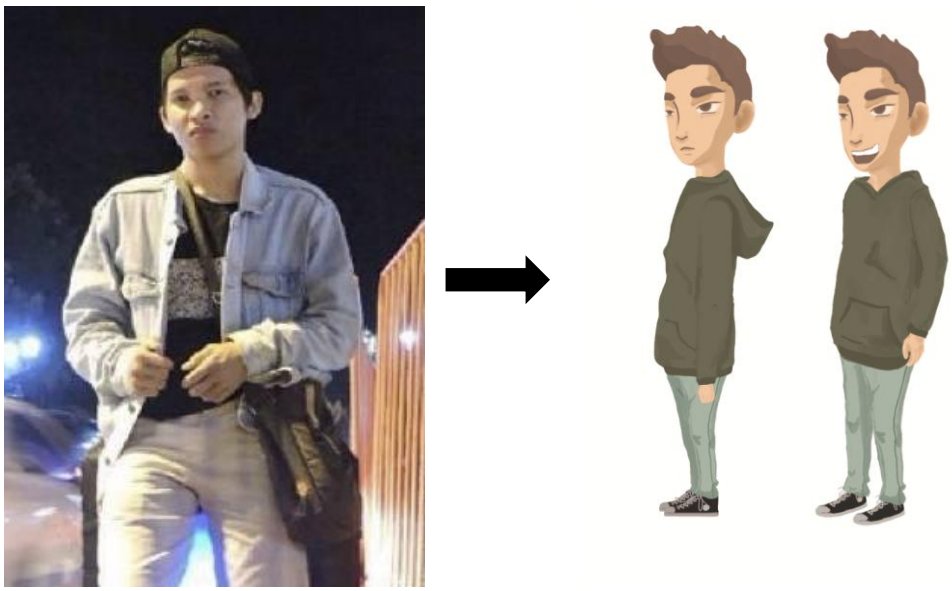
Tabel III.2 Strategi distribusi 2
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)

No	Media	Waktu	Penempatan
1	Game mobile	Minggu ke 1-4 setiap bulannya	*Play store*
2	e-banner	Minggu ke 1-2, setiap bulannya	*Website, facebook, instagram*
3	T-shirt	Minggu ke 4, setiap bulannya	
4	Poster	Minggu ke 3-4,	Jalan, halte, facebook, Kota

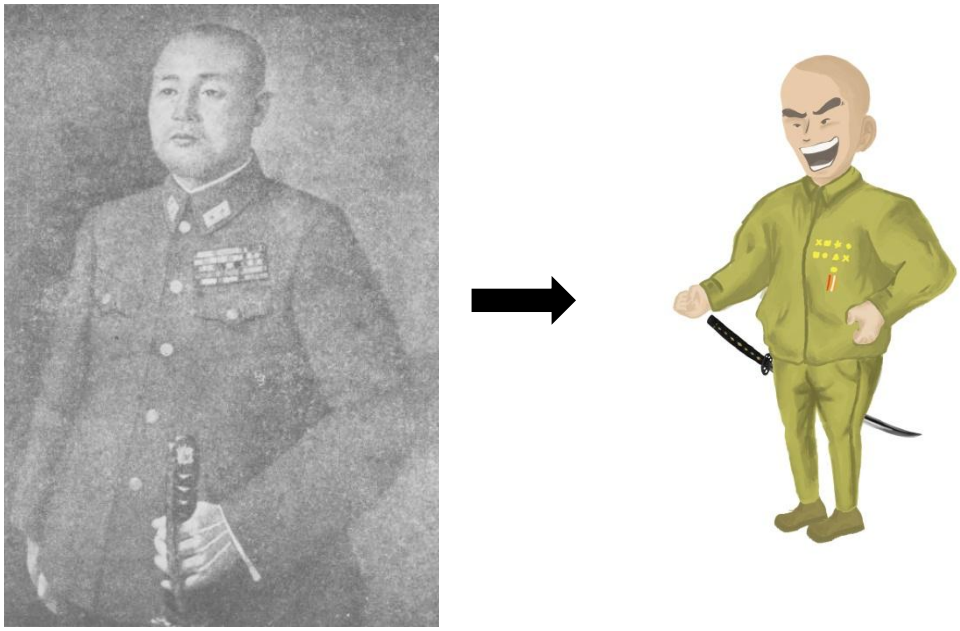
		hanya 2 bulan	Subang
5	Pin	Minggu ke 1-2, hanya 2 bulan	Jalan, sekolah, Kota Subang
6	Stiker	Minggu ke 1-4, hanya 2 bulan	Diberikan langsung pada khalayak sasaran
7	Iklan majalah	Minggu ke 3-4, hanya 2 bulan	Majalah, Koran, Kota Subang

III.2 Konsep Visual

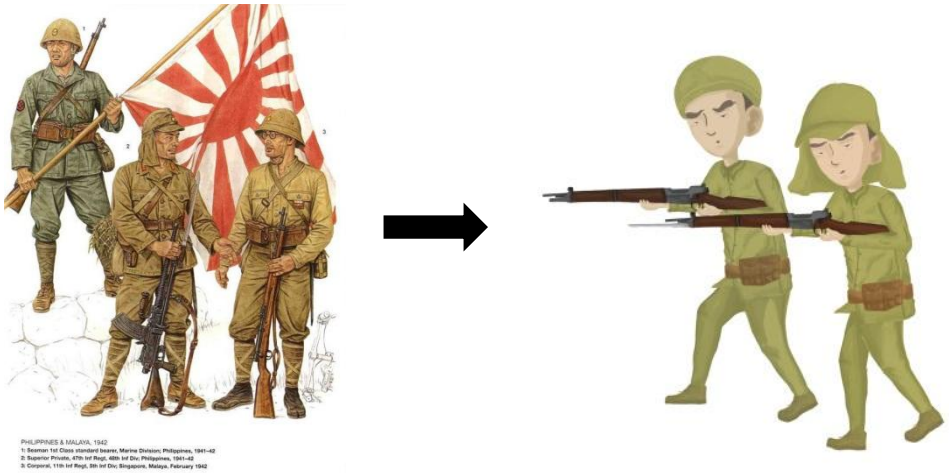
Konsep visual yang digunakan dalam media informasi *game mobile* Selamatkan Subang ini menggunakan teknik gambar dengan jenis *vexel* yang biasa disebut *digital painting*, teknik ini disukai oleh kebanyakan anak muda, dan bertujuan agar pemain game ini bisa melihat suatu gambar seperti aslinya. Tentunya juga agar lebih menarik perhatian target audiens.



Gambar III.2 Referensi karakter Rudi
Sumber: https://www.facebook.com/photo.php
(Diakses pada 07/08/2016)



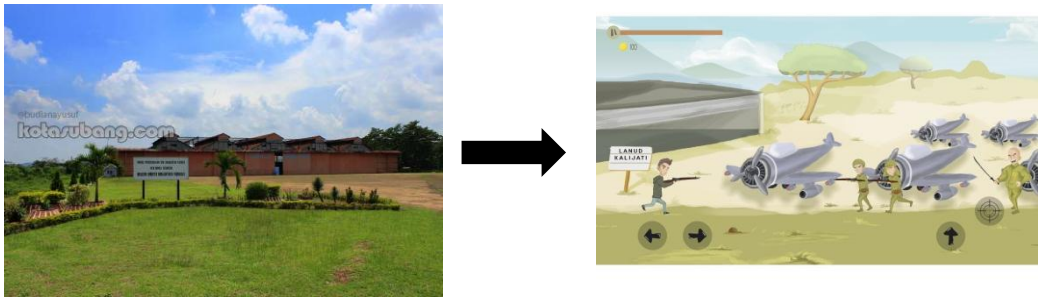
Gambar III.3 Referensi karakter Hitoshi imammura
Sumber: rightdeve-id.blogspot.com
(Diakses pada 07/08/2016)



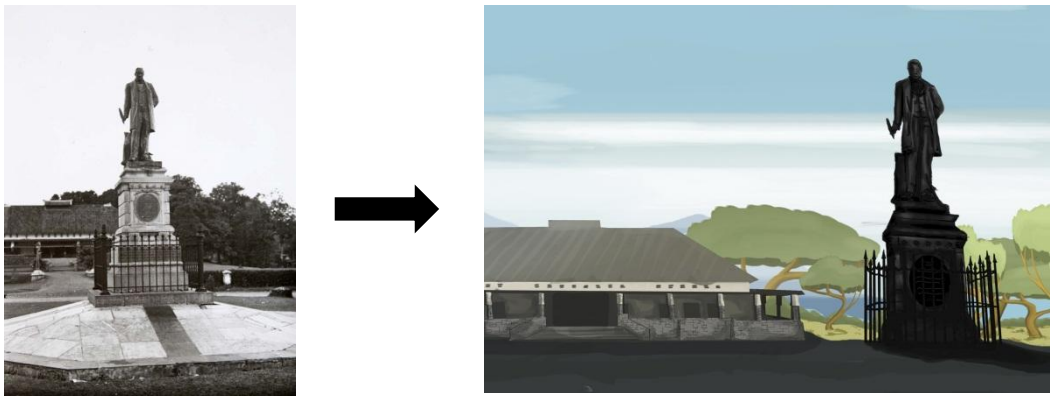
Gambar III.4 Referensi karakter Tentara Jepang
Sumber: http://firedirectioncenter.blogspot.co.id/2013_01_01_archive.html
(Diakses pada 07/08/2016)



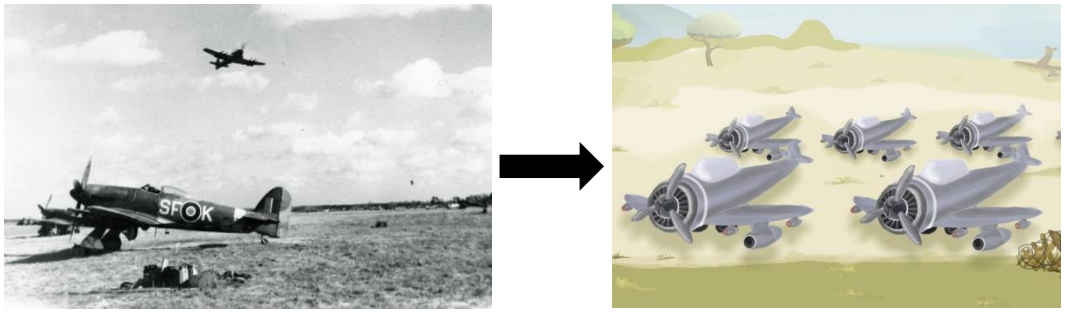
Gambar III.5 Referensi tempat Kebun karet Kalijati
Sumber: http://belajarsubang.blogspot.co.id/2011_03_01_archive.html
(Diakses pada 07/08/2016)



Gambar III.6 Referensi tempat Lanud Suryadarma Kalijati
Sumber: http://www.kotasubang.com/2289/museum-amerta-dirgantara-mandala-kalijati-subang
(Diakses pada 07/08/2016)



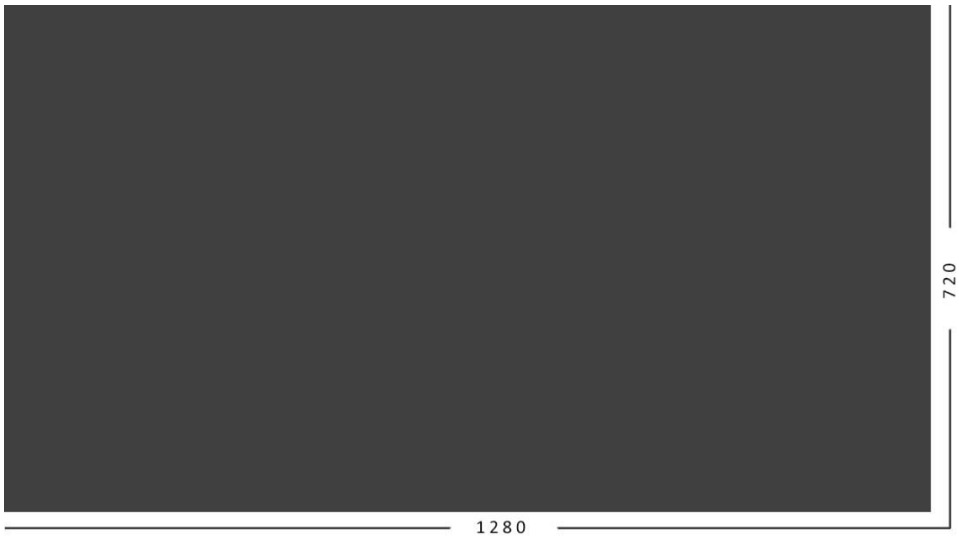
Gambar III.7 Referensi tempat Patung P.W Hofland di depan Wisma Karya
Sumber: http://www.kotasubang.com/1458/1458
(Diakses pada 07/08/2016)



Gambar III.8 Referensi pesawat tentara Belanda
Sumber: http://www.vintagewings.ca/VintageNews/Stories/tabid/116/articleType/ArticleViewarticleId/417/Johnny-Typhoon.aspx
(Diakses pada 07/08/2016)

III.2.1 Format Desain

Format yang akan digunakan dalam perancangan media informasi ini adalah berbentuk *game mobile* dengan ukuran resolusi 1280 x 720 pixel, yang dapat digunakan di *gadget android* tentunya. Pemilihan format tersebut dikarenakan saat ini banyaknya gadget android yang memiliki resolusi 1280 x 720 pixel.



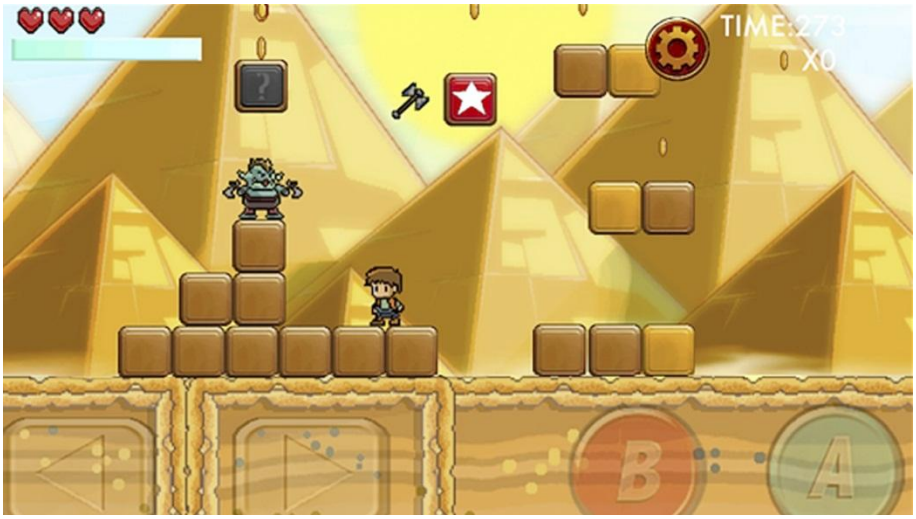
Gambar III.9 Ukuran pada layar
Sumber: Dokumen Pribadi (2016)

III.2.2 Tata Letak (*Layout*)

Tata letak atau *layout* yang digunakan pada *game mobile* ini adalah dengan mengikuti tata letak dasar dari *game* dibawah ini dari adanya *button-button* dan lainnya, namun disesuaikan sedemikian rupa menyesuaikan dengan kebutuhan.



Gambar III.10 Referensi *Layout* halaman awal
Sumber: http://playtoko.com/hub (2016)
(Diakses pada 13/04/2016)



Gambar III.11 Referensi *Layout Content*
Sumber: http://www.androidheadlines.com/2013/11/android-retro-game-wee-heavy-sword.html
(Diakses pada 13/04/2016)

Berikut adalah tata letak atau layout dari media utama yang telah dibuat dalam bentuk *digital* :



Gambar III.12 Halaman awal
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)



Gambar III.13 *Content*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)

III.2.3 Huruf atau Tipografi

Dalam buku Tipografi Dalam Desain Grafis menjelaskan bahwa tipografi merupakan representasi atau yang mewakili visual dari sebuah bentuk komunikasi verbal dan merupakan properti visual yang pokok dan efektif (Sihombing, 2001, h.58).

Huruf atau tipografi yang digunakan dalam *game mobile* ini menggunakan huruf san serif atau tidak berkaki dan juga *script* , penggunaan huruf san serif tersebut agar memberikan kesan yang *simple*, elegan dan *modern* serta penggunaan huruf *script* pada awal halaman adalah sebagai penanda bahwa game ini menceritakan tentang masa lampau. Huruf yang digunakan yaitu Indy Pimp, Tunga dan Vladimir *Script*, ukuran huruf tersebut menyesuaikan dengan kebutuhan *layout*.

Indi pimp

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

1234567890

!@#$%^&*()_[]:;”’<>,./?

Tunga

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

!@#$%^&*()_[]:;”’<>,./?

Vladimir Script

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

!@#$%^&()_[]:;”’<>,./?*

III.2.4 Ilustrasi

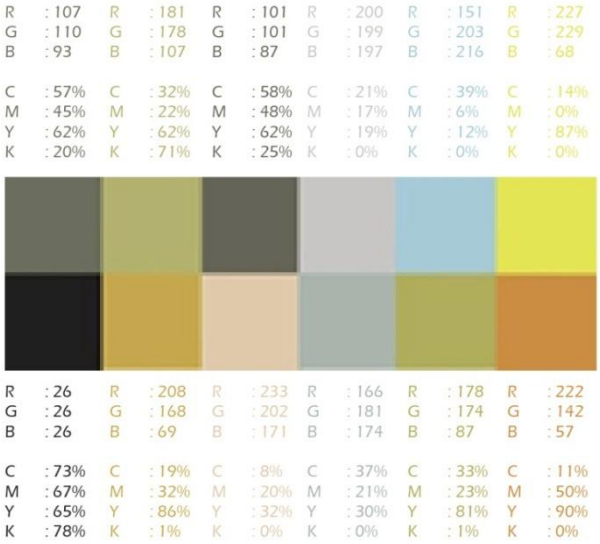
Wojirsch (seperti dikutip www.e-jurnal.com) menjelaskan ilustrasi merupakan gambaran pesan yang tak terbaca yang dapat menguraikan cerita, berupa gambar dan tulisan, yaitu bentuk grafis informasi yang memikat. Sehingga dapat menjelaskan makna yang terkandung didalam pesan tersembunyi.

Ilustrasi berguna untuk menjelaskan isi dari media, ilustrasi juga dapat mewakili pesan yang akan disampaikan. Sebagai gambaran dari ilustrasi yang diusung dalam *game mobile* ini sebagai berikut.

III.2.4.1 warna

Disadari atau tidak pilihan setiap warna memainkan sebuah peran yang sangat besar dalam mengambil keputusan seseorang pada saat membeli suatu barang (Rustan, 2009, h.72).

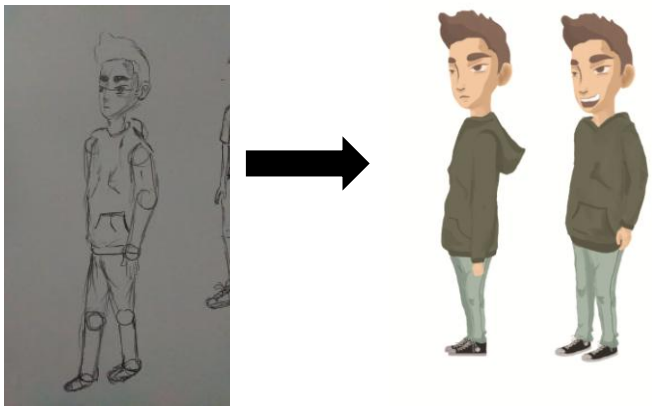
Warna yang diterapkan dalam *game mobile* "Selamatkan Subang" ini adalah dengan menggunakan warna-warna *soft*/pastel agar target audiens yang khususnya masih remaja dapat dengan jelas melihatnya dan lebih nyaman, warna-warna *soft* merupakan warna yang akan menghasilkan kenyamanan tersendiri bagi mata yang melihatnya.



Gambar III.14 Warna yang ditetapkan pada media
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)

III.2.4.2 Studi Visual Karakter

Gaya ilustrasi ini digunakan karena dilihat dari target audiens yang dituju adalah anak muda/remaja, dengan menggunakan gaya *vexel*. Pada *game mobile* Selamatkan Subang ini memiliki karakter utama yang bernama Rudi berjenis kelamin laki-laki yang memakai *sweater* berwarna hijau dan celana biru telur asin, Rudi adalah seorang siswa SMA, karena mengikuti khalayak sasaran yang dituju yaitu para remaja agar lebih dapat mudah diterima oleh pemain.



Gambar III.15 Karakter utama dalam *game mobile* Selamatkan Subang
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)

Watak karakter :

- Penasaran
- Bandel
- Aktif
- Supel
- Pemberani