BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1. Strategi Perancangan

Strategi perancangan secara bahasa, strategi dapat diartikan sebagai siasat, kiat, trik atau cara, sedangkan secara umum strategi adalah suatu garis besar haluan dalam bertindak untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Adapun pengertian perancangan menurut KBBI yaitu sebuah kegiatan yang melibatkan perencanaan. Strategi perancangan dapat disimpulkan sebagai tindakan dengan kiat-kiat perencanaan yang dilakukan untuk mencapai sebuah tujuan.

Strategi perancangan yang akan dilakukan yaitu merancang permainan *board game* berbasis cerita fabel sunda dengan menambahkan tema edukatif. Selain menyampaikan pesan moral pada *board game* fabel sunda, penambahan materi tentang sistem tata surya menjadi pelengkap sebuah *board game* yang edukatif. *Visual* yang menarik dan mudah dipahami digunakan agar anak-anak merasa nyaman saat memainkan permainan. Strategi perancangan tersebut meliputi beberapa hal yaitu :

III.1.1. Khalayak Sasaran Perancangan

Target audiens dari perancangan informasi fabel sunda ini mengambil sampel dari SDN Sarijadi 4 di Bandung kelas 5.

1. Demografis
    - Usia : Anak-anak kelas 1-6 Sekolah Dasar (6-12 tahun)
    - Status Ekonomi : Semua Kalangan
    - Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
    - Pekerjaan : Pelajar
    - Pendidikan : SD
    - Warga Negara : Indonesia

2. Psikografis

   Psikografis khalayak pada perancangan ini adalah anak-anak yang membutuhkan asupan materi pelajaran serta ajaran moral melalui media yang digemari anak-anak, salah satunya melalui *board game*.

3. Geografis

   Sasaran geografis dari perancangan ini adalah warga negara Indonesia, khususnya Bandung. Masyarakat di Bandung.

III.1.2. *Consumer Insight*

Fabel sunda merupakan salah satu bahan pembelajaran bagi anak-anak untuk mengetahui apa itu moral. Sebagian besar konsumen yang membutuhkan ajaran moral dari fabel adalah anak-anak begitu juga dengan *board game. Board game* merupakan media yang sesuai untuk menyampaikan pesan moral fabel karena digemari oleh anak-anak.

Anak-anak membutuhkan media selain dari buku bacaan dan tontonan yang menceritakan tentang fabel. Anak-anak sudah mulai bosan dengan media yang mengesankan bahwa fabel adalah cerita yang biasa didapat melalui buku cerita. Sampai saat ini anak-anak dan masyarakat luas percaya bahwa fabel merupakan cerita yang memiliki banyak ajaran didalamnya.

III.1.3. *Mandatory*

Mandatory merupakan lembaga yang menjadi landasan media informasi menjadi tersebar dan di publikasikan. Biasanya informasi yang berkaitan dengan masalah umum di publikasikan oleh lembaga swasta, sedangakan perihal informasi yang berkaitan dengan masyarakat biasanya di publikasikan oleh lembaga Negara.

Lembaga Manik Maya yang berdomisili di Kota Bandung merupakan salah satu lembaga swasta yang banyak mempublikasikan *board game* yang terkenal seperti mahardika, mat goceng dan lain-lain. Sebagai salah satu lembaga yang mempublikasikan informasi umum, *board game* fabel sunda menggunakan

lembaga manikmaya sebagai landasan lembaga pada perancangan media informasi fabel sunda.

III.1.4. Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi dari perancangan ini adalah untuk menginformasikan pesan moral dan amanat yang terkandung pada cerita fabel sunda. Harapan dari tujuan komunikasi ini adalah untuk memberikan wawasan tambahan mengenai fabel sunda.

III.1.5. Pendekatan Komunikasi

Pendekatan komunikasi merupakan sebuah upaya yang dilakukan agar informasi yang disampaikan dapat tepat sasaran dan diterima dengan baik oleh khalayak. Dalam perancangan *board game* fabel sunda memerlukan pendekatan komunikasi yang baik agar pesan yang tersampaikan dapat mudah dimengerti oleh target market. Pendekatan komunikasi yang dilakukan adalah menyampaikan bahwa board game fabel sunda adalah salah satu media yang dapat mengajarkan anak-anak tentang ajaran moral. Berikut ini adalah pendekatan komunikasi yang akan dijelaskan dengan 2 cara yaitu pendekatan visual dan pendekatan verbal :

- Pendekatan Visual

  Pendekatan visual yang digunakan dalam perancangan *board game fabel sunda* adalah menggunakan teknik ilustrasi berbasis *vector* dengan menampilkan kesan yang akrab bagi anak-anak. Penyampaian gaya visual pada media board game salah satunya pemilihan warna yang cerah dan menarik bagi anak-anak serta pemilihan karakter yang sesuai.Berikut adalah beberapa gambar *board game* yang dapat dijadikan referensi dalam perancangan *board game* fabel sunda



Gambar III.1 Board Game Space Pilot
(Sumber https://www.etsy.com/listing/205161608/1951-space-pilot-board-game/5/1/2016)

Pemilihan visual pada *board game space pilot* melambangkan permainan yang bertemakan luar angkasa. Tema permainan dipertegas pada kemasan agar mudah mengetahui jenis dan tema *board game*.

- Pendekatan Verbal

  Pendekatan verbal yang dilakukan dengan cara yang mudah dipahami oleh anak-anak. Penyampaian materi pesan moral serta ajaran sistem tata surya dengan cara sesederhana mungkin agar anak-anak mudah memahami. Komunikasi verbal yang dipergunakan adalah bahasa yang mewakili keseluruhan dari target audiens, yaitu bahasa Indonesia dan sunda dengan sifat yang tidak formal.

III.1.6. Materi Pesan

Penyampaian kisah *Sakadang Kuya jeung Sakadang Monyet* dilengkapi dengan tambahan materi seputar planet-planet. Materi tentang planet-planet dibuat semudah mungkin, seperti materi tentang urutan planet dalam sistem tata surya, ukuran planet serta planet dalam dan planet luar. Materi tentang planet-planet ini merupakan salah satu materi pembelajaran di sekolah dasar tentang sistem tata surya.

Berikut adalah poin-poin dari materi pesan yang akan disampaikan :

- Perbedaan buruk dan baik perilaku manusia (pesan moral).
- Materi pembelajaran tentang sistem tata surya.

III.1.7. Gaya Bahasa

Gaya bahasa yang akan digunakan adalah Bahasa Indonesia yang bersifat tidak formal atau bahasa percakapan sehari-hari. Pemilihan gaya bahasa tersebut dilakukan agar anak-anak nyaman saat mendapatkan informasi tentang fabel sunda.

III.1.8. Strategi Kreatif

Strategi kreatif dalam perancangan media informasi ini yaitu dengan menggunakan tampilan visual ilustrasi berupa gambar interaktif yang akan mempermudah khalayak dalam menerima informasi yang disampaikan. Pemilihan media interaktif juga diharapkan dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan.

Pemilihan judul *board game "Dongeng Sasatoan"* merupakan strategi kreatif untuk menginformasikan bahwa *board game* terinspirasi dari budaya sunda. *"Dongeng Sasatoan"* episode satu *"Sakadang Kuya jeung Sakadang Monyet diluar angkasa"* dipilih sebagai seri pertama dari board game *board game "Dongeng Sasatoan"*.

Pemilihan tema tentang luar angkasa merupakan salah satu cara menuangkan pesan materi kepada anak-anak. Selain mendapat pendidikan moral dari kisah cerita, anak-anak bisa mendapat materi pembelajaran tentang planet-planet.

III.1.8.1. *Copywriting*

Penyampaian pesan cerita fabel sunda dalam media interaktif berupa *board game* menggunakan gaya bahasa tidak formal. Target yang akan memainkan media interaktif adalah anak-anak, maka dari itu bahasa yang tidak formal digunakan agar anak-anak lebih nyaman saat memainkan permainan.

Pesan-pesan yang terkandung dalam cerita fabel diaplikasikan pada papan permainan dan juga kartu-kartu pertanyaan. Penerapan pesan cerita fabel pada media *boardgame* dimaksudkan agar anak-anak tidak hanya asal bermain, namun anak-anak dapat mempelajari suatu pelajaran tentang moral melalui salah satu permainan yang digemari anak-anak.

III.1.8.2. *Storyline* dan *Storyboard*

Storyline dibuat agar dapat memudahkan pengaplikasian cerita fabel sunda kedalam *board game* dan naskah cerita dalam bentuk teks. Merancang naskah merupakan spesifikasi lengkap dari teks dan narasi dalam aplikasi multimedia.

Naskah cerita yang diangkat adalah cerita *Sakadang Kuya jeung Sakadang Monyet.* Penyampaian cerita diterapkan pada media buku panduan yang digunakan saat permainan berlangsung. Ceritanya, saat permainan dimulai, saat itu juga awal mula cerita *Sakadang Kuya jeung Sakadang Monyet* dimulai. Ditengah-tengah permainan dimulai, diselipkan kartu pertanyaan agar anak-anak tidak melupakan bahwa ada sisi edukatif yang dapat di pelajari saat permainan berlangsung. Berikut cerita "*Sakadang kuya jeung Sakadang Monyet diluar angkasa":*

Suatu hari, si monyet dan si kuya sedang melihat langit malam dan membayangkan apa saja yang ada di langit. si kuya berkata "di luar angkasa terdapat planet-planet". si monyet membantah "tidak kuya, yang berkilap itu hanyalah lampu-lampu". kemudian datang si bueuk hinggap di ranting pohon. dasar si monyet, si bueuk pun mengajarkan si kuya dan si monyet tentang apa saja yang ada di luar angkasa itu. namun saat si bueuk mengajarkan, si monyet asik bermain lempar tangkap dengan peucang, si peucang yang pintar dan jahil sengaja melakukan itu agar si monyet tidak fokus belajar dengan si bueuk. Tiba-tiba ada objek langit yang datang dan membawa mereka ke luar angkasa, di sana si monyet melihat planet-planet yang dikatakan si kuya. monyet pun kebingungan, si bueuk bertanya kepada si monyet, coba kau sebutkan planet apa yang memiliki cincin disekitarnya itu, monyet pun terdiam tidak mengetahui apa-apa. peucang hanya

tertawa melihat wajah si monyet yang kebingungan. kemudian si kuya menjawab semua nama planet-planet yang ada di dalam sister tata surya karena sudah bueuk ajarkan. Mereka pun tiba-tiba kembali ke bumi, namun si kuya menyadari bahwa si monyet masih tertinggal di luar angkasa sana, apakah si monyet tidak bisa kembali karena si monyet tidak bisa menjawab pertanyaan dari bueuk sehingga si monyet terkena sial dan tidak bisa kembali kebumi ?

Pesan moral yang bisa diambil dari kisah "*Sakadang kuya jeung Sakadang Monyet diluar angkasa"* adalah, harus rajin belajar dan jangan terganggu oleh hal-hal yang tidak perlu karena bila rajin belajar maka di suatu saat nanti pasti berguna.

Perancangan *board game* fabel sunda menggunakan latar tempat suasana luar angkasa. Penggunaan warna luar angkasa mendominasi pada boardgame. Hal ini bertujuan agar sesuai dengan cerita *Sakadang Kuya jeung Sakadang Monyet* di luar angkasa yang mengambil latar tempat di luar angkasa.

Penggambaran cerita yang tidak rumit digunakan agar anak-anak lebih mudah memahami jalan cerita meski penyampaian cerita tidak dilakukan melalui buku cerita bergambar. Alur dan aturan boardgame yang mengarahkan anak-anak agar anak-anak mengikuti cerita dari awal sampai akhir saat bermain.

III.1.9. Strategi Media

Permainan board game merupakan permainan dimana pemainnya bisa mimindahkan objek permainannya dan pasti ada tujuan yang dicapai. Menurut Mike Scorviano (2010), board game adalah jenis permainan di mana alat-alat atau bagian-bagian permainan ditempatkan, dipindahkan, atau digerakan pada permukaan yang telah ditandai atau dibagi-bagi menurut seperangkat aturan. Permainan mungkin didasarkan pada strategi murni, kesempatan, atau campuran dari keduanya dan biasanya memiliki tujuan yang harus dicapai.

II.1.9.1. Jenis-jenis *Board Game*

Di dalam *Board Game*, terdapat berbagai macam jenis permainan, dan untuk perancangan board game ini termasuk dalam permainan papan jenis *Roll and Move Games.* Permainan ini lebih menekankan pada dadu atau benda lain yang menghasilkan angka acak untuk menentukan langkah apa yang harus dilakukan oleh para pemain. Contohnya Monopoli

Mekanisme *board game* menentukan khalayak yang dutuju, contohnya boardgame dengan mekanisme yang sederhana seperti ular tangga umunya untuk anak-anak, mekanisme *board game* berjenis *role playing game* lebih rumit dan banyak isi yang harus dipelajari dengan seksama terlebih dahulu sebelum memulai permainan.

II.1.9.2. Manfaat *Board Game*

Banyak manfaat yang bisa didapat dari bermain *board game,* dari menyalurkan hobi atau sekedar melepas penat. Manfaat dari *board game* yaitu :

- Menjalani kedekatan.

  Ketika bermain *board game*, ada beberapa pemain sehingga permainan bisa dilakukan. Maka dari itu ada interaksi antara pemain tersebut
- Belajar Mengikuti aturan.

  Setiap permainan *board game* pasti memiliki aturannya sendiri, dari sini pemain bisa belajar akan aturan yang berlaku. Bahwa ada konskuensi yang harus di tanggung bila melanggar peraturan yang sudah dibuat.
- Belajar Bersikap Sportif.

  Sportif, setiap permainan pasti berkaitan dengan sportifitas pemain.
- Mengembangkan sifat kompetitif bagi anak.

  Dalam bermain game, pasti ada pemenang dan yang tertinggal. Anak-anak akan belajar bagaimana menjadi yang terbaik dan mengeluarkan sifat kompetitif pada dirinya sendiri.

II.1.9.3. *Dongeng Sasatoan Sakadang Kuya jeung Sakadang Monyet*

Board game berjudul *dongeng sasatoan* dengan seri pertama yaitu *Sakadang Kuya jeung Sakadang Monyet* diluar angkasa. Berikut isi dalam board game :

- Papan permainan
- Kartu pertanyaan
- Figur karakter
- Buku panduan
- Dadu

Board game memiliki mekanisme seperti ular tangga (*Roll and Moves*). Namun bedanya ditambahkan fitur kartu-kartu pertanyaan sebagai media menyampaikan materi tentang sistem tata surya. Berikut aturan permainan dalam *board game Dongeng Sasatoan :*

- Permainan dapat dimainkan oleh 2 sampai 4 orang.
- Pemain dapat memilih 4 karakter (*Si Kuya, Si Monyet, Si Peucang, Si Bueuk*)
- Pemain harus melempar dadu terlebih dahulu sebelum melangkah.
- Pemain pertama yang mencapai kotak berangka 100 adalah pemenangnya.
- Bila pemain menginjak kotak berisikan gambar planet atau gambar kartu maka pemain wajib mengambil kartu pertanyaan. Apabila pemain tidak bisa menjawab pertanyaan, maka pemain harus mengambil satu kartu pelanggaran. Bila pemain memiliki tiga kartu pertanyaan maka pemain dinyatakan gugur dalam permainan.

Peraturan permainan dimaksudkan agar pemain mendapatkan pelajaran tentang sistem tata surya melalui peraturan yang dibuat. Isi dalam kartu pertanyaan merupakan materi seputar sistem tata surya.

II.1.9.4. Media Utama

Board game berjenis *roll and move* dengan papan permainan serta penambahan kartu pertanyaan. Papan *board game* seperti *snake and ladder* dan monopoli menjadi acuan pembuatan media interaktif *board game.*



Gambar III.2 *Board Game*
(Sumber http://www.boardgameauthority.com/village-board-game-review/5/1/2016)

Permainan dapat dimainkan apabila ada dua sampai 4 orang, tujuannya agar anak-anak bisa berinteraksi langsung dengan teman-temannya. Dengan berinteraksi, anak-anak tidak hanya mendapat ajaran moral dari fabel namun anak-anak mendapatkan satu lagi hal baik yaitu cara bersosialiasi.



Gambar III.3 *Card Game*
(Sumber: http://www.shutupandsitdown.com/blog/post/impressions-game-thrones-card-game-2nd-edition/5/1/2016)

II.1.9.5. Media Pendukung

Media pendukung yang digunakan adalah media tambahan yang efektif untuk menyampaikan pesan dengan mudah kepada konsumen atau masyarakat. Media pendukung tersebut meliputi :

- Trifold Brosur

  Brosur akan digunakan sebagai media promosi *board game fabel sunda*. Brosur berperan untuk mempromosikan jenis board game dan fitur yang ada pada *board game*.

- Poster

  Selain brosur, poster akan digunakan juga untuk mempromosikan board game fabel sunda. poster ditempel di sekolah-sekolah atau tempat yang biasa dikunjungi anak-anak.

- Stiker

  Stiker akan diberikan dalam kotak permainan, stiker berisi informasi tentang judul *board game*.

- *T-shirt*

  T-shirt diberikan kepada pihak guru disekolah sebagai salah satu cara mempromosikan *board game* kepada anak-anak, karena *board game* fabel sunda bisa menjadi media pembelajaran untuk anak-anak yang disampaikan oleh guru, maka dibuat baju yang mendukung aktifitas tersebut.

- Iklan *Website*

  Iklan pada website bertujuan untuk mengenalkan *board game* pada orang tua dan pihak target market yang sering melakukan pencarian di internet.

III.1.10. Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media

Untuk media utama yaitu *board game* akan dikeluarkan sebelum tahun ajaran baru dimulai. Board game mulai didistrubusikan ke sekolah-sekolah yang membutuhkan media pembelajaran baru. Karena board game fabel sunda meerupakan board game edukatif, maka dari itu di fokuskan agar anak-anak disekolah menjadi target utama. Selain itu, toko-toko permainan merupakan

sasaran kedua penyebaran *board game* fabel sunda. Setiap media pendukung dikeluarkan berbarengan dengan media utama.

Tabel III.1. Tabel strategi distribusi
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

2016/2017	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Agu	Sep	Okt	Nov	Des
Media Utama												
Board game												
Media Pendukung												
Brosur												
poster												
stiker												
t-shirt												
Iklan Website												

III.2. Konsep Visual

Konsep visual yang akan dilakukan pada perancangan board game fabel sunda melalui beberapa macam yaitu meliputi format desain, tata letak (layout) board game, ilustrasi, pemilihan tipografi hingga pemilihan warna yang akan digunakan. Konsep visual akan dijabarkan sebagai berikut :

III.2.1. Format Desain

Format desain untuk *board game* dibuat menyerupai puzzle tanpa sisi pengunci agar menghemat tempat pada kotak kemasan yang berukuran 21 x 26 cm. Ukuran *board* yang telah di susun adalah 40 x 29.5 cm. Isi dalam kotak kemasan meliputi puzzle papan permainan, kartu permainan dadu dan buku panduan permainan.



Gambar III.4 Box Game
(Sumber: http://www.waronterrortheboardgame.com/presspack//5/1/2016)

Kemasan board game dibuat dengan format portrait dengan ukuran 20 x 18 cm.

III.2.2. Tata Letak (*layout*)

Tata letak (*layout*) dibuat dengan menggunakan beberapa macam unsur grafis seperti pemilihan tipografi, warna, bentuk dan ilustrasi. Pada kotak kemasan diutamakan ilustrasi yang mengesankan tema tentang fabel dan sistem tata surya yang menandakan produk merupakan *board game* untuk anak-anak yang berjenis *roll and move game* . Berikut penjelasan dari tata letak (*layout*) *board game* fabel sunda :

- Tipografi

  Judul board game menggunakan bahasa sunda *dongeng sasatoan*. Jenis huruf script yang membuat kesan lebih bersahabat

- Ilustrasi

  Elemen-elemen visual yang terkait dengan sistem tata surya seperti planet dan bintang menjadi latar ilustrasi, serta karakter karakter binatang dalam cerita fabel.

- Informasi

  Informasi yang dicantumkan berupa regulasi umur serta waktu permainan yang dicantumkan pada kemasan *board game*.

Sebelum menetapkan huruf, warna, ilustrasi dan unsur grafis lainnya dalam perancangan, dilakukan terlebih dahulu survei tentang karakter anak-anak. Cara pandang anak-anak tentang bentuk visual pada sebuah board game yang dilakukan di SDN sarijadi 4.

III.2.3. Huruf

Tipografi pada kotak *board game* berfungsi sebagai identitas *board game*. Dari jenis tipografi dapat disimpulkan sedikit jenis boardgame. Biasanya, board game berjenis role playing game dan di targetkan untuk orang dewasa lebih terkesan formal dan serius beda dengan board game yang ditujukan untuk anak-anak. Jenis tipografi yang terkesan lebih akrab bisa digunakan, contohnya jenis font script yang terkesan dinamis yang sama seperti karakter anak-anak pada umumnya. Menurut Supriyono (2010:23) Pemilihan jenis dan karakter huruf, serta cara pengelolaanya akan sangat menentukan keberhasilan suatu desain. Maka dari itu dipilih jenis huruf sebagai berikut:

- *Judul Board Game*

  DONGENG SASATOAN

  Jenis huruf : damion

  Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh

  Ii Jj Kk Ll Mn Oo Pp Qq Rr

  Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

  0123456789 .,:”{}?!<>;[]\/()#*&^%$

Pemilihan huruf untuk judul *board game* menggunakan jenis huruf ***damion***. Huruf tersebut dapat mewakili kesan yang akrab dan tidak formal bagi anak-anak. Jenis huruf ini dipilih agar-agar nyaman saat menentukan jenis *board game* karena terkesan tidak formal.

- Konten dan Body Text

Jenis huruf : DK Yellow SUN

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh

Ii Jj Kk Ll Mn Oo Pp Qq Rr

Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

0123456789 .,:"{}?!<>;[]\/()#*&^%$

Pemilihan huruf DK Yellow SUN tersebut dikarenakan huruf tersebut tidak rumit dan mudah untuk dibaca. Selain itu pemilihan jenis huruf DK Yellow SUN digunakan agar seluruh konten *board game* terkesan tidak formal meski *board game* bertemakan permainan yang edukatif.

III.2.4. Ilustrasi

Ilustrasi pada kemasan memiliki fungsi sebagai informasi visual tentang produk yang ditawarkan dan sebagai identitas. Pemilihan illustrasi yang berdasarkan suasana diluar angkasa yang ditampilkan dengan gaya *vector*. Selain ilustrasi yang berkaitan dengan sistem tata surya, ilustrasi tentang hewan yang dimaksud dalam tema seperti monyet dan kuya menjadi pacuan dalam merancang ilustrasi *board game* fabel sunda ini. Ilustrasi berperan penting sebagai penghias suatu objek visual, bentuk visual dibuat dengan sangat sederhana, tujuanya agar anak-anak lebih mudah memahami bentuk suatu objek visual pada penggambaran ilustrasi di *boardgame*. Bentuk-bentuk ilustrasi terinspirasi dari objek-objek luar angkasa yang biasa anak-anak lihat di buku pelajara atau televise seperti planet-planet, bintang-bintang serta suasana langit yang gelap, dan juga bentuk visual dua demensi binatang-binatang seperti monyet dan kura-kura yang biasa anak-anak liat di buku cerita bergambar. Pemilihan ilustrasi sangat diperhatikan agar kesan yang ditampilkan bisa sesuai dengan tema dan konsep *boardgame* yang bertemakan fabel sunda dan luar angkasa. Berikut contoh ilustrasi *board game* fabel sunda :



Gambar III.5 Ilustrasi Luar Angkasa
(Sumber: http://www.vecteezy.com/vector-art/94695-space-vector-icons//5/1/2016)

Ilustrasi objek-objek luar angkasa ditampilkan pada kemasan *board game* dan juga pada permainan *board game* serta kartu-kartu.

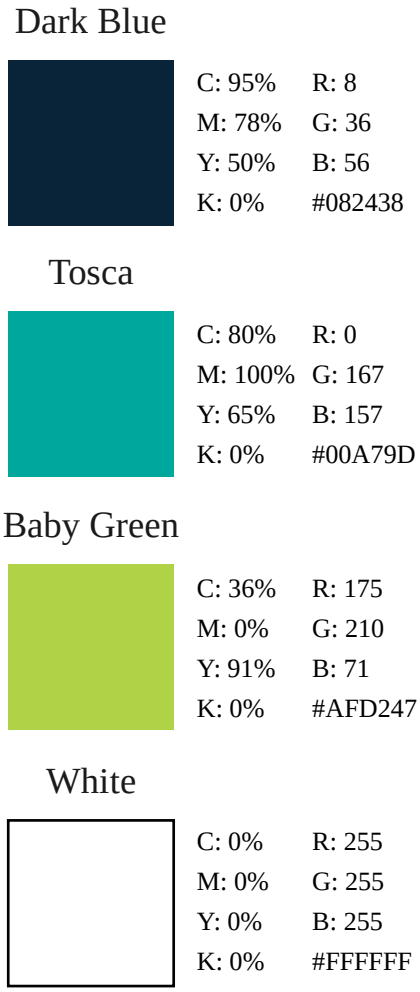


Gambar III.6 Ilustrasi Hewan
(Sumber: http://www.vecteezy.com/vector-art/94695-space-vector-icons//5/1/2016)

Seiringan dengan ilustrasi objek luar angkasa. Ilustrasi hewan-hewan seperti monyet menjadi karkater utama pada perancangan media informasi fabel sunda berbasi *board* game. Pemilihan gaya *visual vector* digunakan berdasarkan minat anak-anak yang lebih senang melihat bentuk visual yang lebih sederhana untuk dicerna dan dipahami.

III.2.5. Warna

Warna merupakan salah satu unsur yang dapat membuat sebuah objek visual menjadi lebih menarik. Menurut Supriyono (2010:70) Salah satu elemen visual yang dapat dengan mudah menarik perhatian pembaca adalah warna. Pengunaan warna yang sesuai dengan tema board game fabel seperti :



Gambar III.7. Warna pada *board game* fabel sunda
Sumber : dokumen pribadi (12-6-2016)

- Warna *Dark Blue*

  Warna dark blue digunakan agar memperlihatkan suasana luar angkasa yang gelap. Namun tidak menggunakan warna hitam pekat, warna hitam pekat terkesan terlalu dewasa untuk anak-anak, maka dari itu warna dark blue dipilih

  untuk mewakili warna latar pada *board game* fabel sunda.
- Warna hijau toska

  Warna hijau toska sangat cocok digunakan sebagai warna pembantu warna utama pada *board game* fabel sunda.
- Warna *baby green*

  Warna *baby green* dapat mewakali suasana bumi. Manusia terbiasa menyimpulkan bahwa warna bumi adalah hijau dan biru. Warna *baby green* digunakan berdasarkan latar karakter yang semuanya berasal dari bumi.
- Warna putih

  Warna putih melambangkan kecarahaan. Warna putih digunakan sebagai warna text yang dapat terlihat kontras dengan warna latar yang terlihat gelap.