BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1 Khalayak Sasaran

Khalayak merupakan sekumpulan orang dalam jumlah besar yang terbentuk sebagai akibat atau hasil dari komunikasi yang dilakukan tersebar secara luas, banyak di antaranya tidak saling mengenal satu dengan yang lainnya, dan heterogen dalam hal ciri-ciri sosial, ekonomi, dan demografinya. Adapun karakteristik dari khalayak antara lain, sebagi penggarap informasi, sebagai *problem solver*, sebagai mediator, sebagai pencari pendukung dan penguat keyakinan (Mar'atush, 2012).

Setelah melalui proses penelitian dalam penentuan khalayak sasaran, maka didapatkan bahwa khalayak sasaran dalam pembuatan media informasi mengenai ramalan *wedal* ini adalah remaja awal dengan spesifikasi sebagai berikut:

a. Demografis

   Demografis merupakan pengelompokan khalayak sasaran berdasarkan gender, pendidikan, usia, dan status ekonomi. Dan dalam pembuatan media informasi ramalan *wedal* khalayak sasararan secara demografis merupakan anak remaja awal laki-laki dan perempuan usia 12-15 tahun dengan status pendidikan SMP dan status ekonomi menengah.

b. Geografis

   Geografis merupakan pengelompokan khalayak sasaran berdasarkan negara, wilayah, kota, suku, dan desa. Secara geografis, khalayak sasaran dalam pembuatan media informasi ramalan *wedal* ini merupakan remaja Sunda yang tinggal didaerah perkotaan Kota Bandung. Karena remaja Sunda yang tinggal di perkotaan banyak yang belum mengetahui mengenai ramalan *wedal.*

c. Psikografis

   Psikografis merupakan pengelompokan khalayak sasaran berdasarkan psikologis dan gaya hidup. Secara psikologi, remaja awal memiliki minat dan rasa penasaran yang tinggi pada hal-hal yang baru. Selain itu remaja

awal mudah menyerap informasi dari berbagai media, terutama media yang dekat dengan kehidupan sehari-hari.

III.2 Strategi Perancangan

Strategi perancangan merupakan gagasan yang digunakan dalam perancangan sebuah karya. Strategi berupa tahapan atau langkah yang harus dilakukan dalam perancangan agar informasi mengenai ramalan *wedal* tersampaikan dengan baik kepada khalayak sasaran yang dituju. Dalam permasalahan yang diuraikan dalam BAB II diketahui bahwa ramalan *wedal* tidak banyak diketahui oleh khalayak sasaran, kurangnya media informasi menjadi salah satu faktor yang memicu kurangnya pengetahuan terhadap ramalan *wedal*. Maka dibutuhkan media informasi yang menarik dan menyesuaikan dengan perkembangan bagi khalayak sasaran untuk mengetahui ramalan *wedal* yang merupakan salah satu warisan budaya Sunda.

III.2.1 Tujuan Komunikasi

III.2.2 Pendekatan Komunikasi

Untuk membuat informasi mengenai ramalan *wedal* tersampaikan dengan baik, menarik, dan sesuai dengan tujuan, maka diperlukan pendekatan komunikasi melalui pendekatan visual dan pendekatan verbal pada perancangan ini.

- Pendekatan Visual

  Pendekatan visual yang dilakukan dalam perancangan media informasi ini adalah dengan melalui ilustrasi yang menyajikan gambar-gambar sesuai dengan khalayak sasaran yang merupakan remaja. Gambar-gambar yang disajikan merupakan gambar ilustrasi digital berupa vektor yang menggambarkan isi dari ramalan *wedal* seperti profesi, sifat dan lambang. Dengan nuansa sunda klasik yang terdapat pada ornamen batik Sunda dan properti khas yang digunakan sesuai dengan profesi yang digambarkan. Juga kostum yang digunakan karakter merupakan pakaian adat khas suku Sunda yang sering digunakan oleh para *menak* Sunda seperti kebaya, kain samping, iket Sunda dan baju pangsi.



Gambar III.1 Referensi Kebaya Sunda
https://kumeokmemehdipacok.blogspot.co.id
(pada tanggal 9 Juni 2017)



Gambar III.2 Referensi Pakaian Adat Sunda
http://adat-tradisional.blogspot.com
(pada tanggal 9 Juni 2017)

- Pendekatan Verbal

  Pendekatan verbal merupakan pendekatan yang dilakukan melalui kata-kata secara lisan maupun tulisan. Dalam perancangan media informasi ramalan *wedal* ini menggunakan dua bahasa, yaitu bahasa Sunda dan Bahasa Indonesia. Penggunaan Bahasa Sunda dalam media informasi ini dimaksudkan untuk mendukung kesan budaya Sunda dalam pendekatan visual. Selain itu juga untuk melestarikan budaya Sunda. Dan penggunaan bahasa Indonesia sebagai terjemahan dari bahasa Sunda yang ada dalam buku panduan untuk memudahkan khalayak sasaran jika ada yang tidak dimengerti dalam panduan bahasa sunda.

III.2.3 *Mandatory*

Pihak-pihak yang terkait dengan perancangan *board game* Pictureka! edisi Ramalan *Wedal* ini adalah:

a. BESTDAYA (Bengkel Studi Budaya)



Gambar III.3 Logo BESTDAYA
http://bestdaya.blogspot.co.id/
(pada tanggal 9 Juni 2017)

BESTDAYA atau Bengkel Studi Budaya merupakan yayasanperkumpulan para pemerhati budaya atau budayawan Sunda. BESTDAYA juga merupakan penerbit kalender Sunda yang masih aktif menerbitkan kalender Sunda hingga saat ini. Peranan BESTDAYA dalam perancangan

ini adalah sebagai salah satu penyedia informasi dan data mengenai ramalan *wedal*. BESTDAYA juga membantu perihal pendanaan biaya produksi *board game* Pictureka! edisi Ramalan *Wedal*.

b. *Shuffle Board Game Library* Bandung



Gambar III.4 Logo *Shuffle Board Game Library*
Sumber : https://www.facebook.com/ShuffleID/
(pada tanggal 7 Juni 2017)

Shuffle Board Game Library merupakan sebuah perpustakaan *game* yang berdiri sejak 17 september 2016 dan bertempat di Kota Bandung. Di dalamnya terdapat permainan berbasis kartu, papan, dan permainan-permainan sejenis. Perpustakaan *board game* ini memiliki lebih dari 150 koleksi *board game* yang sebagian besar di impor dari negara Jerman, Perancis, dan Amerika.

Pada perancangan ini, *Shuffle Board Game Library* akan menjadi media yang memfasilitasi saat acara *soft launching board game* Pictureka! edisi Ramalan *Wedal*. Acara *soft launching* ini dibuat untuk memperkenalkan *board game* Pictureka! edisi Ramalan *Wedal* sebelum dijual di pasaran. Pengunjung dapat mencoba *board game* ini secara geratis.

c. Manikmaya Games



Gambar III.5 Logo Manikmaya *Games*
Sumber : http://www.manikmaya.com/
(pada tanggal 7 Juni 2017)

Manikmaya *Games* merupakan *board game publisher* di Indonesia asal Bandung yang menjual produk-produk berupa *board game* dan *card game* buatan Indonesia. Dalam perancangan ini, Manikmaya *Games* akan menjadi *publisher* yang membantu mempromosikan dan mendistribusikan *board game* Pictureka! edisi Ramalan *Wedal* ini.

III.2.4 Materi Pesan

Pada perancangan ini, materi pesan berupa isi dari ramalan *wedal* yang terdiri dari:

- Lambang yang mewakili setiap nama hari dalam 7 hari
- Sifat-sifat berdasarkan hari dan lambang hari
- 3 profesi yang cocok di setiap harinya
- Jodoh yang cocok berdasarkan hari lahir

III.2.5 Gaya Bahasa

Gaya bahasa merupakan cara mengungkap isi pemikiran lewat bahasa yang khas sehingga menimbulkan kesan tertentu. Dan gaya bahasa yang digunakan dalam perancangan ini adalah melalui *board game* dengan menggunakan bahasa Sunda yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari agar mudah dimengerti oleh para remaja. Selain menggunakan bahasa Sunda, dalam perancangan ini juga menggunakan bahasa Indonesia sebagai penerjemah karena para remaja Sunda saat ini tidak semua menggunakan bahasa Sunda dalam kehidupan sehari-hari.

III.2.6 Strategi Kreatif

Strategi kreatif merupakan langkah yang dilakukan dalam rangka mencapai tujuan dengan mencari atau menciptakan gagasan baru dengan cara yang tidak biasa. Pada perancangan ini, strategi kreatif melalui media informasi berupa *board game* yang menginformasikan hal-hal yang berkaitan dengan ramalan *wedal. Board game* adalah jenis permainan yang menggunakan papan sebagai alat permainannya. *Board game* menjadi salah satu media yang kreatif serta efektif untuk dijadikan sebagai media pembelajaran karena disajikan dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Dan *board game* ramalan *wedal* pun diharapkan mampu menyampaikan informasi secara baik melalui cara yang menyenangkan dan dekat dengan kehidupan para remaja.

III.2.7 Strategi Media

A. Media Utama

Media utama pada perancangan informasi ini adalah *board game* Pictureka!. *Game* Pictureka berasal dari Belgia, di rancang oleh Arne Lauwers pada tahun 2006 dan kini dipublikasikan oleh perusahaan Hasbro. *Game* Pictureka telah mendapatkan beberapa penghargaan *game* Internasional. Cara bermain *game* ini dengan mencocokkan gambar yang ada dikartu dengan gambar yang ada di papan.

Board Game Pictureka! ini dipilih sebagai media untuk menyampaikan informasi mengenai ramalan *wedal* ini karena permainan unik ini masih jarang di Indonesia, dan melihat dari psikologi remaja yang senang dengan hal baru dan rasa penasaran yang tinggi. Juga melihat permainan *Uno* yang sebelumnya sempat *booming* dikalangan remaja. Selain itu, penyampaian materi ramalan *wedal* pun terasa lebih menyenangkan dan tidak membosankan ketika disampaikan melalui *game.* Terlebih para remaja banyak yang senang bermain *game.* Melihat para remaja yang kini tidak bisa lepas dari *gadget,* sehingga menjadikan remaja menjadi sosok yang individualisme, walaupun ketika sedang berkumpul dengan teman-teman namun para remaja ini tetap asyik dengan *gadget* masing-masing. Dengan adanya *board game Pictureka!* edisi ramalan *wedal* ini, diharapkan

mampu membantu para remaja tetap asyik berkumpul dan melupakan sejenak kebiasaan menggunakan *gadget.* Selain menyenangkan, kualitas pertemanan pun menjadi lebih terjaga ketika berkumpul dan berinteraksi sambil bermain *board game Pictureka!* edisi ramalan *wedal* ini.



Gambar III.6 *Board Game Pictureka*
Sumber : https://boardgamegeek.com/
(pada tanggal 7 Juni 2017)

Untuk Pictureka! edisi Ramalan *Wedal* Sunda ini cara bermain tidak jauh berbeda dengan *game* Pictureka! pada umumnya, yaitu mencocokkan gambar yang ada dalam kartu dengan gambar yang ada di papan. Namun ada beberapa peraturan yang dirubah menyesuaikan dengan materi dari ramalan *wedal*. Pada Dalam *game* Pictureka! edisi Ramalan *Wedal* Sunda ini di dalamnya terdapat 9 papan permainan, 79 kartu misi, sebuah dadu angka, sebuah dadu warna yang sesuai dengan warna kartu, dan satu buah jam pasir 30 detik. Informasi mengenai ramalan wedal ini terdapat pada 84 kartu misi ini.

Pada level pertama terdapat perintah untuk membacakan secara jelas dan keras informasi yang ada dalam kartu. Informasi tersebut merupakan isi dari ramalan *wedal*. Perintah membacakan secara jelas dan keras dimaksudkan agar para pemain yang merupakan remaja mendengar isi dari ramalan *wedal* tersebut.

Di level selanjutnya pemain diminta untuk mencari gambar dipapan sesuai dengan petunjuk yang ada dalam kartu, namun dalam kartu tidak akan ada gambar . Petunjuk yang dimaksud merupakan isi dari ramalan *wedal*. Hal ini dimaksudkan untuk merangsang daya ingat untuk mengingat kembali gambar yang ada pada level pertama.

B. Media Pendukung

Media pendukung merupakan media tambahan yang di buat untuk menginformasikan media utama. Media pendukung yang digunakan untuk *board game* Pictureka! edisi Ramalan *Wedal* Sunda adalah:

- Panduan cara bermain

  Panduan cara bermain ini memuat informasi seputar cara bermain dan peraturan dari *board game* Pictureka! edisi Ramalan *Wedal* Sunda. Panduan ini menggunakan bahasa sunda dan bahasa Indonesia yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari agar mudah di mengerti oleh khalayak sasaran.

- Buku ramalan *wedal*

  Buku ramalan *wedal* ini merupakan buku yang didalamnya memuat informasi mengenai ramalan *wedal* yang dijadikan materi dalam kartu game Pictureka! edisi Ramalan *Wedal* Sunda. Buku ini menggunakan bahasa sunda dan bahasa Indonesia. Buku ini didapatkan secara gratis setiap pembelian *board game* Pictureka! edisi Ramalan Wedal Sunda.

- Poster

  Poster merupakan pesan singkat yang memuat gambar dan tulisan berupa himbauan atau ajakan untuk melakukan sesuatu. Poster ini dibuat untuk menginformasikan adanya acara *soft launching* dari *board game* Pictureka! edisi Ramalan Wedal Sunda. Didalamnya terdapat informasi

mengenai waktu dan tempat dimana acara *soft launching* akan diselenggarakan. Poster *board game* Pictureka! edisi Ramalan Wedal Sunda ditempelkan di mading sekolah SMP di kota Bandung dan beberapa tempat umum yang biasa dikunjungi oleh para remaja seperti mall dan toko buku.

- Tumbler

  Tumbler merupakan botol minum yang dapat dibawa kemana saja dan dapat digunakan berkali-kali. Tumbler dapat digunakan ketika ditengah permainan para pemain sedang kehausan. Dalam perancangan media ini, tumbler diberi stiker lambang hari lahir. Tumbler dapat dibeli secara paket dengan *board game* Pictureka! edisi Ramalan *Wedal* Sunda atau pun bisa dibeli satuan secara terpisah di toko-toko yang sudah ditentukan. Pembeli dapat memilih tumbler dengan lambang sesuai dengan hari lahirnya.

- Gantungan Kunci & Gantungan Kalung

  Dalam perancangan media ini, gantungan kunci & gantungan kalungberfungsi sebagai *merchedise*. Bentuknya yang kecil dan dapat dipasang sebagai aksesoris bagi khalayak sasaran untuk menghiasi tas, atau bagi khalayak sasaran remaja wanita dapat dijadikan untuk aksesoris kalung. Dalam gantungan kunci dan gantungan kalung membentuk lambang yang mewakili hari lahir. Hal ini dibuat agar para remaja mengenal lambang lambang yang mewakili hari lahir. Gantungan ini dapat dibeli secara paket dengan *board game* Pictureka! edisi Ramalan *Wedal* Sunda atau pun bisa dibeli satuan secara terpisah di toko-toko yang sudah ditentukan. Pembeli dapat memilih tumbler dengan lambang sesuai dengan hari lahirnya.

- Buku Catatan

  Dalam perancangan ini, buku catatan berfungsi sebagai media pendukung untuk mengingatkan khalayak sasaran terhadap media utama. Buku catatan kecil dipilih karena manfaatnya yang besar bagi para remaja. buku catatan bisa digunakan para remaja untuk mencatat hal-hal penting seperti tugas, tanggal-tanggal penting, maupun hal lainnya yang perlu untuk diingatkan kembali. Buku catatan menjadi benda yang digunakan pada kehidupan

sehari-hari terutama oleh para pelajar. Buku catatan ini dapat dibeli secara paket dengan board game Pictureka! edisi Ramalan Wedal Sunda atau pun bisa dibeli satuan secara terpisah di toko-toko yang sudah ditentukan. Pembeli dapat memilih buku catatan dengan lambang sesuai dengan hari lahirnya.

- Flag Chain

  Flag chain digunakan untuk mendekorasi ruangan saat acara soft launching berlangsung. Gunanya untuk memberikan kesan meriah. Flag chain dapat di pasangkan di tebok atau digantung memanjang melintasi langit langit ruangan acara, atau pun dibagian luar ruangan.

III.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media

Strategi Distribusi yang dilaksukan dalam pernacangan ini:

Tabel III.1 Waktu Penyebaran Media

MEDIA	BULAN															
	MEI				JUNI				JULI				AGUSTUS			
Poster cetak Soft Launching		8 Mei - 30 Juni 2017														
Poster digital Soft Launching		8 Mei - 30 Juni 2017														
Stiker						5 Juni – 31 Agustus 2017										
Buku catatan, T-shirt, Tumbler									1 Juli – 31 Agutus 2017							
Board Game Pictureka edisi Ramalan Wedal									1 Juli – 31 Agutus 2017							

III.3 Konsep Visual

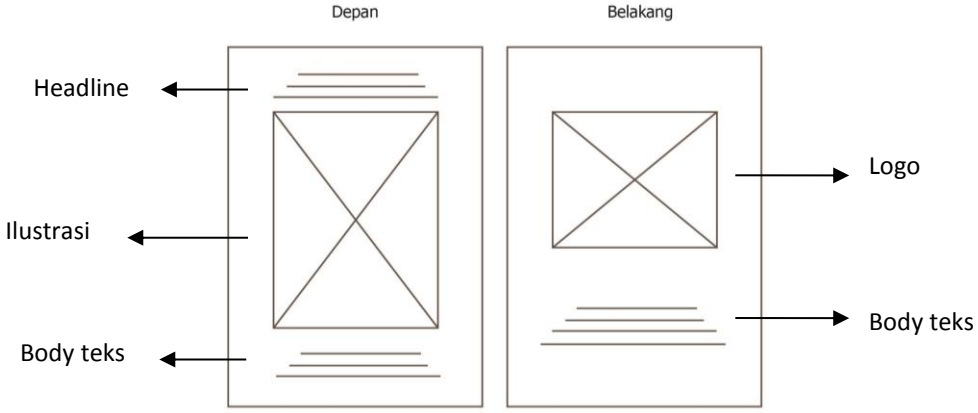
III.3.1 Format Desain

Dalam perancangan board game ramalan wedal Sunda ini dibuat dengan ilustrasi 2D digital menggunakan teknik vektor. Dengan format desain papan berukuran

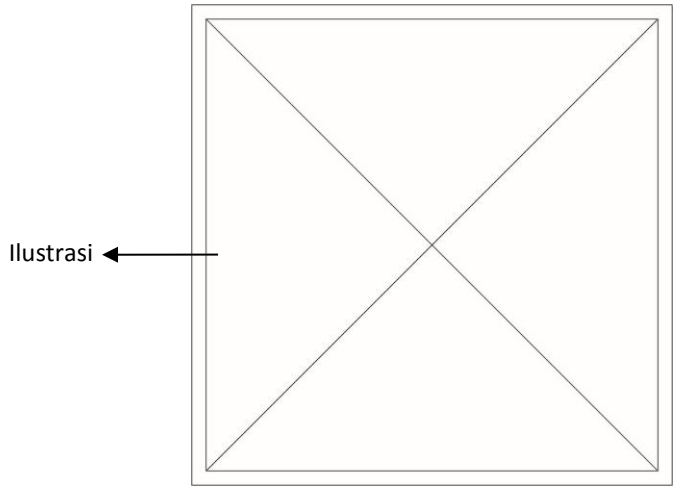
18cm x 18cm sebanyak 9 buah dan 3 jenis kartu misi dengan masing-masing berukuran 9 cm x 6,5 cm dan total keseluruhan kartu misi adalah 79 buah kartu. Desain menggunakan resolusi 300 ppi.

III.3.2 Tata Letak

Tata letak merupakan teknik menata elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya (Rustan, 2008, h.0). Dalam perancangan ini, penempatan objek atau ilustrasi dalam kartu misi berada di tengah dan dalam ukuran besar, agar pemain terfokus pada gambar. Sedangkan dalam papan permainan, penempatan objek ditempatkan secara acak. Berikut tata letak kartu dalam perancangan ini:



Gambar III.7 Tata Letak pada Kartu Misi
Sumber: Dokumentasi Pribadi

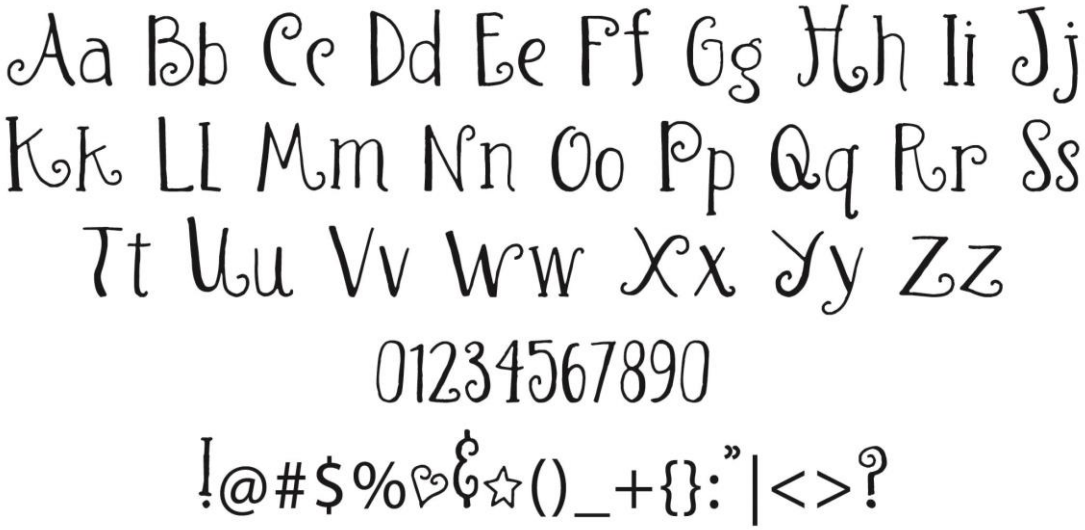


Gambar III.8 Tata Letak pada Papan *Board Game*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

III.3.3 Tipografi

Tipografi merupakan disiplin ilmu yang mempelajari spesifikasi dan karakteristik huruf, bagaimana memilih dan mengelola huruf untuk tujuan-tujuan tertentu (Rakmat, 2010:20). Pada perancangan ini, penulis menggunakan beberapa jenis huruf yang menyesuaikan dengan konten dan khalayak sasaran. Unsur budaya Sunda tak lupa di terapkan pada logo *board game* Pictureka! edisi Ramalan *Wedal* Sunda

a. Waterfalls



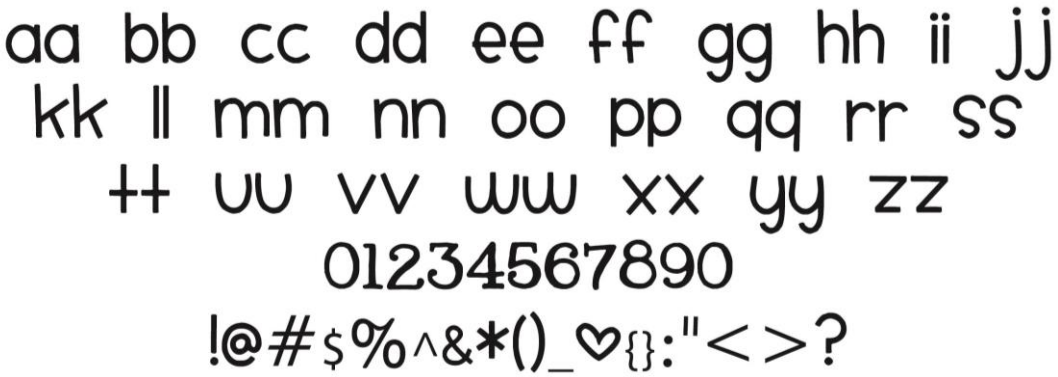
Dalam perancangan ini, jenis huruf *waterfalls* diterapkan pada logo *board game* Pictureka! edisi Ramalan *Wedal* Sunda. Jenis huruf *waterfalls* ini termasuk kedalam kategori jenis huruf dekoratif. Pemilihan jenis huruf *waterfalls* untuk diterapkan pada logo karena bentuknya yang meliuk-liuk cocok dengan kesan budaya yang ingin ditampilkan. Liukan-liukan yang terdapat pada jenis huruf *waterfalls* mewakili ornamen-ornamen yang terdapat pada ragam batik sunda. Pada perancangan ini jenis huruf waterfalls sedikit dirubah agar lebih meliuk menyesuaikan seperti oranamen batik Sunda Mega Mendung yang berasal dari Cirebon Jawa Barat. Berikut merupakan pengaplikasian jenis huruf *waterfalls* dalam logo.



Gambar III.9 Tipografi pada Logo
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pada logo, selain penggunaan jenis huruf *waterfalls* yang meliuk, adapun penambahan ornamen budaya Sunda yang terdapat pada lambang-lambang ramalan *wedal* untuk memperkuat identitas budaya Sunda pada logo.

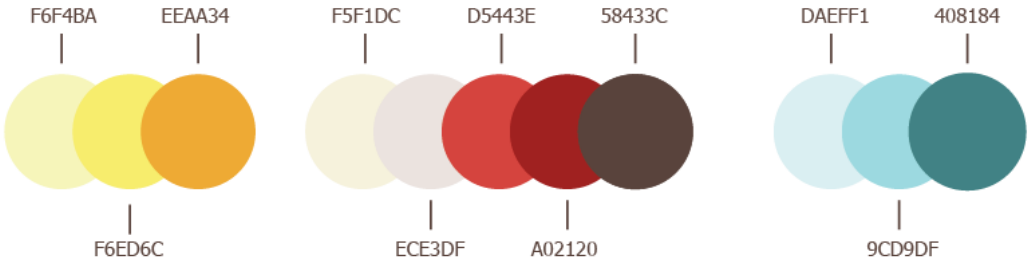
b. Smiley Monster



Jenis huruf *Smiley Monster* pada perancangan ini diterapkan pada *body* teks kartu *board game* Pictureka! edisi Ramalan *Wedal*. Selain karena jenis huruf *sans serif* ini sangat dinamis dan *simple*, juga unik dan lucu sehingga cocok bagi remaja. Selain itu jenis huruf ini memiliki kemudahan baca atau *readability* yang tinggi.

III.3.4 Warna

Warna yang digunakan dalam perancangan ini adalah warna-warna yang terang, cerah, dan hangat. Pemilihan warna kuning sebagai warna yang mendominasi pada media Board game Pictureka edisi ramalan wedal ini karena warna kuning memiliki arti warna yang ceria yang dapat merangsang semangat, optimis dan warna yang menarik perhatian sehingga menimbulkan hasrat untuk bermain, cocok bagi khalayak sasaran yang merupakan remaja awal yang secara psikologi aktif dan bersemangat.



Gambar III.10 Kode Warna
Sumber: Dokumentasi Pribadi

III.3.5 Ilustrasi

Ilustrasi secara harfiah berarti gambar yang dipergunakan untuk menerangkan gambar atau mengisi sesuatu. Dalam desain grafis, ilustrasi merupakan subjek tersendiri yang memiliki alur sejarah atau jenis kegiatan seni itu sendiri. (Kusrianto, 2007, h.110). Dalam perancangan ini, ilustrasi yang digunakan dalam ialah ilustrasi berbasis vektor. Pemilihan gaya ilustrasi vektor karena untuk memberikan kesan modern menyesuaikan dengan khalayak sasaran. Selain kesan modern, ilustrasi juga dibuat menyerupai kartun dengan proporsi bentuk tubuh yang kecil seperti anak-anak. Dan penggambaran ilustrasi yang sederhana namun tetap mencirikan dari suatu profesi atau pekerjaan yang sebenarnya. Dalam perancangan ini, berikut referensi ilustrasi yang cocok dan sesuai yaitu sederhana namun lucu, dan cocok untuk remaja awal:



Gambar III.11 Referensi Ilustrasi I
Sumber: https://pinterest.com
(pada tanggal 7 Juni 2017)



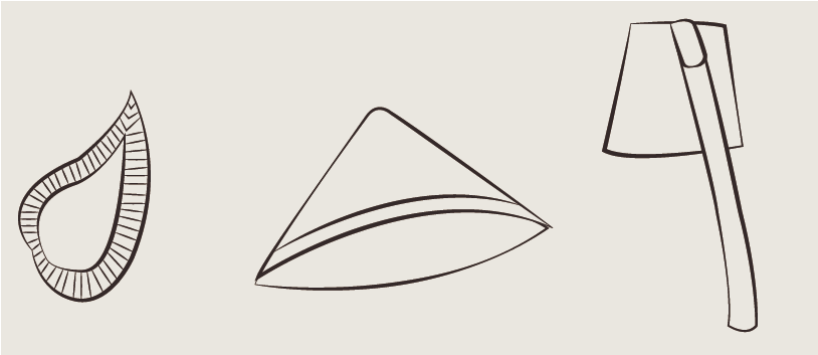
Gambar III.12 Referensi Ilustrasi II
Sumber: https://pinterest.com
(pada tanggal 7 Juni 2017)

Dalam perancangan *board game* ini ada 2 karakter yang memakai pakaian yang mewakili beberapa profesi. Pakaian yang dikenakan pun pakaian adat khas suku Sunda, yaitu kebaya, kain samping, iket Sunda, dan baju pangsi.



Gambar III.13 Ilustrasi Karakter
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Dan properti yang digunakan pun merupakan perkakas khas Indonesia khususnya Jawa Barat yang digunakan oleh profesi tertentu. Contohnya seperti cangkul dan topi caping yang biasa digunakan oleh para petani di Indonesia. Dan sirkam (hiasan rambut) yang biasa digunakan oleh para penari tradisional Sunda



Gambar III.14 Ilustrasi Properti Perkakas sunda
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Selain properti dan karakter, adapun penggambaran lambang-lambang yang mewakili hari kelahiran. Semua lambang hari pada pada perancangan ini merupakan penggambaran bentuk sederhana dari objek yang sebenarya. Seperti bunga, lalapan api, selembar daun, hembusan angin, tetesan air, lingkaran bumi dan awan yang mewakili langit. Tidak lupa penambahan unsur liukan dan lengkungan khas dari batik mega mendung untuk menambah kesan budaya pada perancangan ini.



Gambar III.15 Ilustrasi Lambang Wedal
Sumber: Dokumentasi Pribadi