BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1 Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran adalah orang-orang yang terlibat pada suatu proses komunikasi, baik dalam organisasi atau diluar organisasi (Prisgunanto, 2006: h.8). Dapat disimpulkan bahwa khalayak sasaran merupakan kelompok masyarakat yang dijadikan sebagai target dalam penyampaian informasi agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik. Khalayak sasaran dibagi menjadi empat yaitu, demografis, geografis, psikografis

A. Demografis

Demografis adalah pengelompokkan pasar berdasarkan variabel-variabel usia, jenis kelamin, pekerjaan, dan kelas sosial (Suyanto, 2005: h.7).

Usia	: 17-23 tahun
Jenis Kelamin	: Laki-laki dan perempuan
Status Ekonomi	: Menengah dan menengah atas
Pekerjaan	: Pelajar, mahasiswa, dan karyawan

Khalayak sasaran yang dipilih yaitu pemilik kucing pada kalangan remaja dan dewasa muda dengan usia 17-23 tahun. Usia tersebut dipilih karena berdasarkan hasil kuesioner menunjukkan sebagian besar yang mengisi kuesioner adalah usia 17-23 tahun. Pada usia tersebut, umumnya masih berstatus pelajar, mahasiswa atau karyawan yang cenderung memiliki tingkat kesibukan yang tinggi.

B. Geografis

Geografis adalah pengelompokkan pasar yang dibagi menjadi beberapa bagian geografi yang berbeda-beda seperti wilayah, negara, provinsi dan kota (Suyanto, 2005: h.5). Pada perancangan media informasi bahasa tubuh kucing, geografis yang dipilih adalah kota-kota besar yang ada di Indonesia. Karena kota-kota besar lebih memiliki akses yang lebih luas.

C. Psikografis

Psikografis merupakan pengelompokkan pasar yang terdiri dari karakteristik, kelas sosial, dan gaya hidup (Kotler, 2008: h.226). Pada masa remaja dibagi menjadi dua, yaitu remaja awal dan remaja akhir.

Menurut Levinson (dalam Dariyo, 2008) pada usia 17-22 tahun merupakan transisi dewasa awal. Pada usia tersebut individu masih berada pada masa remaja dan berstatus pelajar. Secara mental pada usia ini individu belum memiliki tanggung jawab penuh karena masih bergantung kepada orang tua, tetapi memiliki keinginan untuk hidup mandiri secara ekonomi. Kemudian pada usia 22-28 tahun umuunya individu telah menyelesaikan pendidikannya dan mulai menekuni karier sesuai minat dan bakatnya.

D. *Consumer Insight*

Menurut Maulana (2009) *consumer insight* adalah sebuah proses untuk mencari tahu mengenai latar belakang, pemikiran, dan perilaku sesorang konsumen. *Consumer insight* ditetapkan berdasarkan khalayak sasaran yaitu remaja akhir dan dewasa muda yang memilihara kucing. Hasil kuesioner menunjukkan masih banyak pemilik kucing yang kurang memahami mengenai bahasa tubuh kucing.

E. *Consumer Journey*

Consumer journey dibuat untuk mengetahui aktivitas khalayak sasaran sebagai cara untuk menentukan media-media yang akan dibuat. Agar media tersebut tepat sasaran, maka diperlukan perencanaan yang baik. Khalayak sasaran pada *comsumer journey* ini adalah seorang mahasiswa.

Tabel III.1 *Consumer Journey*
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Waktu	Kegiatan	Tempat	Point of Contact
05.00	Bangun Tidur	Kamar Tidur	Kasur, cermin, lemari, bantal, selimut
05.10	Shalat Subuh	Kamar Tidur	Sajadah, sarung
05.30	Memberi Makan Kucing	Dapur	Kucing, makanan kucing, tempat makan kucing
05.40	Mandi	Kamar Mandi	Sabun, air, handuk, sikat gigi, cermin.
06.00	Siap-siap Berangkat Kuliah	Kamar Tidur	Lemari, cermin, baju, sepatu, tas, buku
06.20	Berangkat Kuliah	Jalan Raya, Transportasi	Jalanan, rumah-rumah, kantor-kantor, *mini market*, pasar
08.00	Perkuliahan dimulai	Ruang kelas	meja, kursi, tas, buku, pulpen, *handphone*
09.00	Perkuliahan selesai	Kampus	Mading, kursi, tangga
09.30	Menunggu Mata Kuliah Berikutnya	Perpustakaan	Buku, meja, kursi, tas, laptop, *handphone*
11.30	Perkuliahan dimulai	Ruang kelas	meja, kursi, tas, buku, pulpen
13.00	Perkuliahan selesai	Kampus	Mading, kursi, tangga
13.05	Shalat Dzuhur	Mushola Kampus	Sejadah
13.30	Makan Siang	Tempat Makan	Makanan, piring, sendok, garpu, meja, kursi, gelas
14.00	Pulang	Jalan Raya, Transportasi	Jalanan, rumah-rumah, kantor-kantor, *mini market*, pasar
15.30	Sampai Rumah	Ruang Keluarga	Sofa, meja, tv, *handphone*, internet, *game*
15.40	Shalat Ashr	Kamar Tidur	Sejadah
15.50	Bermain dengan Kucing	Ruang Keluarga	Sofa, meja, tv, *handphone*

17.00	Menonton TV	Ruang Keluarga	Sofa, meja, tv, *handphone*, internet, *game*
17.50	Pergi ke Mesjid	Jalan	Jalanan, rumah-rumah
18.00	Shalat Magrib	Mesjid	Sendal, sejadah
18.30	Makan Malam	Ruang Makan	Makanan, piring, sendok, garpu, meja, kursi, gelas
18.50	Pergi ke Mesjid	Jalan	Jalanan, rumah-rumah
19.00	Shalat Isya	Mesjid	Sendal, sejadah
19.15	Menonton TV	Ruang Keluarga	Sofa, meja, tv, *handphone*, internet, *game*
20.00	Berinteraksi dengan Kucing	Ruang Keluarga	Sofa, meja, tv, *handphone*, internet, *game*
21.00	Mengerjakan Tugas	Kamar Tidur	Tas, laptop, buku, alat tulis, meja, kursi, *handphone*, internet
23.00	Tidur	Kamar Tidur	Kasur, bantal, selimut, *handphone*

Berdasarkan data yang ditampilkan pada tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa khalayak sasaran dalam kesehariannya diterlepas dari *handphone* dan juga bermain *game*.

III.2 Strategi Perancangan

Strategi perancangan yang dibuat adalah untuk memberikan informasi dan pengetahuan mengenai bahasa tubuh kucing yang ditunjukan kepada orang yang baru dalam memelihara kucing. Agar informasi yang disampaikan dapat diterima dengan baik, maka diperlukan media yang mampu menarik khalayak sasaran. Upaya yang dilakukan yaitu dengan membuat media interaktif, agar khalayak sasaran dapat terlibat langsung dalam penerimaan informasi. Jenis media interaktif yang dibuat berupa *game*.

III.2.1 Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi pada perancangan informasi bahasa tubuh kucing adalah agar khalayak sasaran dapat memahami dengan baik cara berkomunikasi kucing melalui bahasa tubuhnya.

III.2.2 Pendekatan Komunikasi

Pendekatan komunikasi yang digunakan dalam perancangan *game* ini yaitu berupa komunikasi visual dan verbal. Komunikasi visual dipilih karena dengan melalui visual orang akan lebih mudah mengerti dan memahami mengenai informasi yang akan disampaikan. Sedangkan komunikasi verbal yaitu berupa teks dan audio. Penggunaan teks sangat dipenting, teks digunakan untuk memberikan keterangan dari setiap visual yang ditampilkan. Sama halnya seperti teks, audio sangat diperlukan untuk memberikan suasana pada *game*. Berikut merupakan pendekatan komunikasi yang diterapkan:

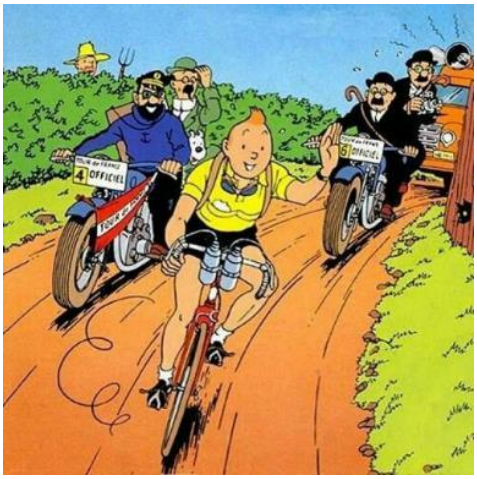
III.2.2.1 Pendekatan Visual

Pendekatan visual yang digunakan dalam perancangan *game* ini dengan menggunakan gaya Web 2.0 dan gaya Semi Kartun. Gaya Web 2.0 dipilih karena memiliki tampilan yang sederhana dan rapi, serta memiliki kemudahan dalam menggunakannya.



Gambar III.1 Gaya Web 2.0
Sumber: https://id.pinterest.com/pin/137711701075239803/
(Diakses pada tanggal 27 Mei 2018)

Gaya ilustrasi yang dipilih yaitu gaya semi kartun, karena visual didalam *game* ini merupakan sebuah informasi, maka gaya visual yang ditampilkan harus menyerupai dengan objek aslinya.



Gambar III.2 Gaya Semi Kartun
Sumber: http://pinterest.com/pin/353321533260915327/?source_app=android
(Diakses pada tanggal 27 Mei 2018)

III.2.2.2 Pendekatan Verbal

Pendekatan verbal yang digunakan dalam perancangan *game* ini yaitu dengan menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Pemilihan bahasa Indonesia sebagai bahasa yang digunakan pada *game* ini karena khalayak sasaran yang dituju adalah orang Indonesia. Bahasa Indonesia yang digunakan yaitu baku dan tidak baku. Bahasa Indonesia baku digunakan pada *game* ini untuk memberikan informasi mengenai bahasa tubuh kucing. Agar informasi tersebut dapat mudah dimengerti oleh khlayak sasaran. Sedangkan bahasa Indonesia tidak baku digunakan pada *game* untuk memberi keterangan dari setiap tampilan yang ada pada *game*. Bahasa tersebut dipilih untuk agar terkesan lebih kasual dan santai. Pada *game* ini bahasa Inggris digunakan untuk menyebutkan beberapa istilah atau kata yang biasanya menggunakan bahasa inggris. Dalam penggunaannya bahasa yang yang digunakan berupa teks yang digunakan untuk memberikan penjelasan atau keterangan pada tampilan visual, yang bertujuan untuk mempermudah khalayak sasaran mengetahui maksud dari visual yang ditampilkan sehingga informasi yang disampikan dapat diterima dengan baik.

Selain itu juga *game* ini menggunakan audio berupa musik dan *sound effect*. Musik yang digunakan berupa instrumen yang dijadikan sebagai *backsound*. Adapun musik yang digunakan yaitu instrumen yang berjudul Get Outside yang dibuat oleh Jason Farnham dan musik tersebut bernuansa ceria dan memiliki tempo yang cepat. Penggunaan musik pada *game* ini untuk menghadirkan suasana yang menyenangkan. Sementara itu *sound effect* digunakan untuk memberikan efek pada tombol-tombol dan pada tampilan visual lainnya yang memerlukan *sound effect*.

III.2.3 *Mandatory*

Mandatory adalah orang yang berkaitan dalam menerima perintah atau mandat (Syamsuri, 2010: h.244). *Mandatory* pada *game* ini adalah App Store, Google Play, dan Tokopedia. App Store dan Google Play dipilih sebagai tempat untuk mendistribuskan *game* karena ingin menjangakau khalayak sasaran yang menggunakan iOS dan Android.

App Store adalah sebuah layanan yang dikelola oleh Apple yang berisi aplikasi dan dapat diunduh oleh pengguna iOS.



Gambar III.3 App Store
Sumber: https://digitopoly.files.wordpress.com/2016/06/app-store-logo.png?w=525
(Diakses pada tanggal 30 Mei 2018)

Google Play adalah sebuah layanan konten digital milik Google yang yang meliputi aplikasi, buku, musik, permainan dan pemutar media. Google Play dapat diakses melalui *web*, *smartphone* atau *tablet* yang berbasis sistem operasi Android, dan Google TV.



Gambar III.4 Google Play
Sumber: https://lh5.googleusercontent.com/proxy/MXdZ9tJJ8JVjOJX_2DpWL6_vPVd
(Diakses pada tanggal 27 Mei 2018)

Sedangkan Tokopedia dipilih sebagai tempat untuk menjual *merchandise*. Karena Tokopedia memiliki kelebihan yaitu adanya sistem rekening bersama. Rekening tersebut adalah rekening gratis yang dikelola oleh Tokopedia yang memiliki keamanan dana, sehingga dana yang berasal dari pembeli tidak langsung masuk ke rekening penjual tetapi akan disimpan terlebih dahulu di rekening bersama miliki Tokopedia. Dana akan masuk ke rekening penjual setelah barang diterima.

Gambar III.5 Tokopedia
Sumber: https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQgjjhu6W-p3UB_Pp1OpZGCZZGvaCiGLC579vt_d636DJdGd-iHVj1cWyiXQg
(Diakses pada tanggal 27 Mei 2018)

III.2.4 Materi Pesan

Terdapat beberapa materi pesan yang ingin disampaikan pada *game* ini yaitu ingin memberikan informasi mengenai bahasa tubuh kucing berdasarkan gerakan ekor, telinga, mata dan sentuhan. Kemudian pada *game* ini juga terdapat petunjuk cara bermain *game* dan informasi mengenai tujuan dari pembuatan *game*.

III.2.5 Gaya Bahasa

Gaya bahasa adalah sebuah cara yang digunakan untuk mengungkapkan pemikiran melalui bahasa yang khas yang merepresentasikan seseorang atau pengguna bahasa (Keraf, 2010: h.113).

Gaya bahasa yang digunakan dalam *game* ini yaitu dengan menggunakan majas alegori dan deskriptif. Menurut KBBI alegori merupakan majas yang digunakan untuk menerangkan atau menyebutkan sesuatu dengan kiasan. Majas alegori digunakan pada nama *game* yaitu Tebak Si Meong kata yang menggunakan majas alegori yaitu “Meong” sebagai penggambaran untuk kucing.

Menurut Keraf (dalam Setyawan, 2014) deskripsi adalah bentuk tulisan yang memberikan informasi secara terperinci. Gaya bahasa tersebut cocok digunakan karena dalam *game* Tebak Si Meong terdapat informasi yang harus disampaikan secara terperinci.

III.2.6 Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang dilakukan adalah memberikan edukasi kepada khalayak sasaran yaitu orang yang baru dalam memelihara kucing, mengenai bahasa tubuh kucing melalui permainan berupa *game* yang dapat dimainkan pada *smartphone*.

III.2.6.1 *Copywriting*

Copywriting adalah teknik tulisan yang dibuat untuk mempengaruhi orang lain agar meningkatkan pejualan suatu produk atau layanan (Helianthusonfri, 2013: h.26). *Copywriting* yang digunakan pada *game* ini yaitu nama dari *game* itu sendiri yaitu, Tebak Si Meong..Nama tersebut digunakan sebagai identitas yang bertujuan agar dapat dikenal oleh khalayak sasaran. Nama *game* tersebut terdiri dari:

- *Headline* dengan nama "Tebak" kata tersebut dipilih karena cara bermain *game* tersebut yaitu dengan menebak.



Gambar III.6 *Headline*
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

- *Subheadline* dengan nama "Si Meong". Nama *game* tersebut menggunakan kata "Si" kata tersebut digunakan agar terdengar lebih akrab. Menurut KBBI kata tersebut merupakan kata yang digunakan pada nama depan agar terkesan akrab. Sedangkan "Meong" merupakan penggambaran untuk seekor kucing dengan menggunakan majas alegori. Nama tersebut dipilih karena pada

perancangan ini berhungan dengan kucing, selain itu juga sebagai daya tarik dari *game* itu sendiri.



Gambar III.7 *Subheadline*
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

III.2.6.2 *Storyline*

Storyline merupakan naskah yang berisi informasi mengenai alur dan gambar yang akan ditampilkan pada suatu media (Helianthusonfri, 2016: h. 27). Berikut *storyline* dari *game* Tebak Si Meong:

Tabel III.2 *Storyline*
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Halaman	*Button*	Gambar	Teks
Loading	-	Pada tampilan ini terdapat logo yang diletakkan ditengah.	-
Home	*Button* main, cara main, tentang, dan keluar yang diletakkan berbaris ke bawah. Sedangkan *button* suara diletakkan di pojok kiri atas.	Ilustrasi diletakkan diatas *button*.	-
Main (*level)*	*Button* mulai diletakkan ditengah, dan *button home* diletakkan di pojok	-	Teks mengenai *level* diletakkan diatas *button.*

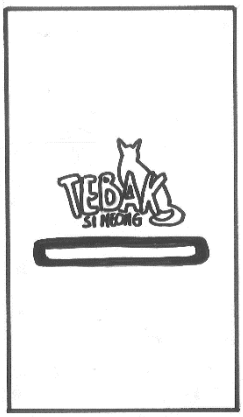
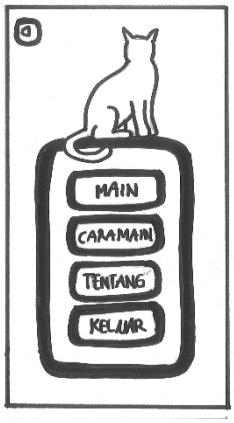
	kiri atas.		
Main (penjelasan)	*Button* ok diletakkan dibawah.	-	Teks penjelasan diletakkan diatas *button.*
Main (permainan)	*Button* pilihan jawaban diletakkan berbaris ke bawah.	Ilustrasi diletakkan diatas.	Teks mengenai *level* diletakkan diatas ilustrasi dan teks pertanyaan diletakkan di bawah ilustrasi.
Main (jawaban benar)	*Button back* dan *home* diletakkan di pojok kiri atas. Sedangkan *button* lanjut diletakkan dibawah	-	Teks mengenai hasil jawaban diletakkan diatas dan teks penjelasan diletakkan dibawahnya.
Main (jawaban salah)	*Button back* dan *home* diletakkan di pojok kiri atas. Sedangkan *button* coba lagi dan keluar diletakkan ditengah.	-	Teks mengenai hasil jawaban diletakkan diatas *button*.

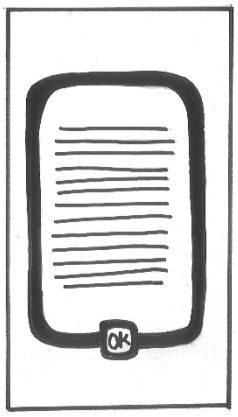
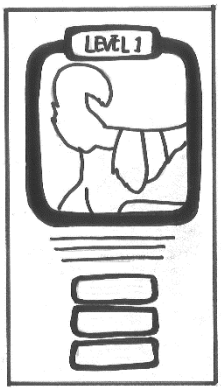
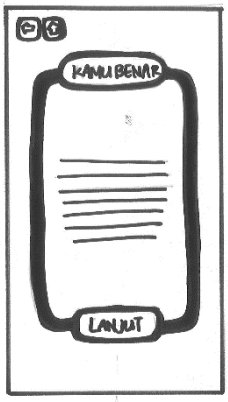
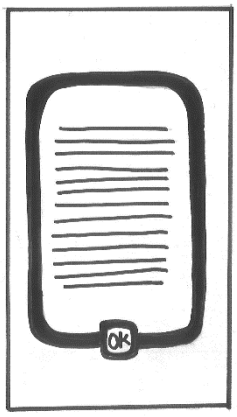
Cara Main	*Button* ok diletakkan dibawah.	-	Teks penjelasan diletakkan diatas *button.*
Tentang	*Button* ok diletakkan dibawah.	-	Teks penjelasan diletakkan diatas *button.*
keluar	*Button* ya dan tidak diletakkan ditengah.	-	Terdapat teks yang diletakkan diatas *button.*

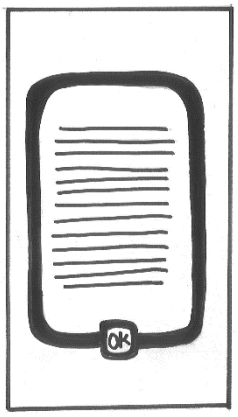
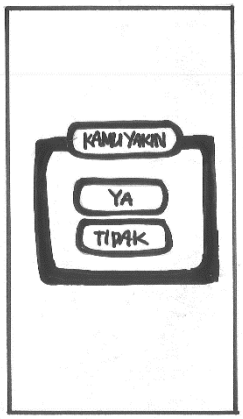
III.2.6.3 *Storyboard*

Storyboard merupakan representasi visual dari *storyline* yang berisi alur dan susunan gambar. (Helianthusonfri, 2016: h. 28). Berikut *storyboard* dari *game* Tebak Si Meong:

Tabel III.3 *Storyboard*
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Halaman	**Tampilan**	**Halaman**	**Tampilan**
Loading		Menu	

Main (*level)*		Main (penjelasan)	
Main (permainan)		Main (jawaban benar)	
Main (jawaban salah)		Cara Main	

Tentang		Keluar	

III.2.7 Strategi Media

Strategi media merupakan salah satu cara yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada khalayak sasaran (Cangara, 2006: h.119). Media yang digunakan harus disesuaikan dengan khalayak sasaran, agar tujuan dari perancangan ini dapat tercapai. Dalam perancangan ini media yang dibuat menjadi dua yaitu media utama dan media pendukung.

III.2.7.1 Media Utama

Media utama yang dibuat adalah media interaktif yaitu berupa *game*. Menurut KKBI "*Game"* diartikan sebagai permainan. Permainan merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan keduanya saling berhubungan. Jenis *game* yang dibuat adalah *game offline*, kategori *game* tersebut adalah pendidikan. *Game* yang dibuat berisi informasi mengenai bahasa tubuh kucing yang dibagi berdasarkan anggota tubuhnya yaitu ekor, telinga, mata dan sentuhan. Bahasa tubuh kucing tersebut akan ditampilkan melalui visual. *Game* ini dapat unduh di App Store dan Google Play secara gratis. Pemilihan *game* sebagai media utama bertujuan memberikan cara yang menyenangkan dalam memberikan informasi dan diharapkan mampu mempermudah khalayak sasaran dalam memahami bahasa tubuh kucing. Berikut merupakan isi dan alur *game*:

a. Konten

Berikut merupakan konten yang terdapat pada *game*:

- Halaman *Loading*

Merupakan halaman pertama sebelum masuk ke halaman *home*.

- Halaman Menu

Berisi pilihan menu seperti main, cara bermain, tentang, dan keluar.

- Halaman Main

Didalam halaman ini berisi permainan, dari *level* 1 sampai *level* 4.

- Halaman Cara Main

Halaman ini mengenai panduan dalam memainkan permainan.

- Halaman Tentang

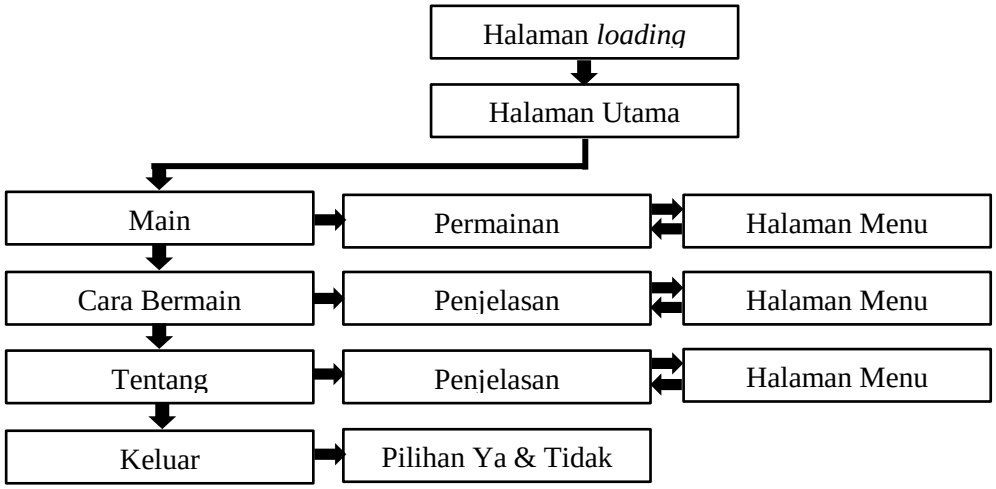
Berisikan informasi singkat mengenai tujuan dari pembuatan *game*.

- Halaman Keluar

Sebelum mengakhiri permainan, didalam halaman ini terdapat pilihan ya atau tidak, untuk meyakinkan pengguna.

b. Sistem Navigasi

Sistem navigasi merupakan elemen yang paling penting dan berfungsi sebagai alat untuk pengendali (Asmiatun & Putri, 2017: h.60). Berikut merupakan sistem navigasi dalam media multimedia interaktif:



Gambar III.8 Sistem Navigasi
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

III.2.7.2 Media Pendukung

Media pendukung berperan untuk membantu mempromosikan media utama yang bertujuan agar menarik khalayak sasaran. Dalam perancangan ini menggunakan beberapa media pendukung, berikut diantaranya:

- Poster

Poster adalah sebuah media publikasi yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada khalayak ramai. Poster terdiri dari tulisan, gambar ataupun gabungan keduanya (Samin, 2016). Jenis poster yang dipilih adalah poster komersial, karena bertujuan untuk mempromosikan sesuatu. Nantinya poster akan dibuat menjadi dua bentuk yaitu, poster digital dan poster cetak. Media yang dipilih untuk menyebarkan poster secara digital adalah media sosial, yaitu Facebook, Twitter dan Instagram. Sosial media dipilih karena lebih efektif dan efesien untuk memperkenalkan dan mempromosikan media utama, selain itu juga tidak memerlukan biaya yang besar. Sedangkan poster cetak dibuat dengan ukuran A3 dengan menggunakan *art paper* 150 gr dan ditempelkan dibeberapa tempat umum, seperti *petshop*, jalan, dan taman kota. Pemilihan *petshop* dianggap sangat tepat untuk menginformasikan media utama, karena disana merupakan salah satu tempat yang banyak di kunjungi oleh khalayak sasaran. Sementara itu jalan dan taman kota dipilih agar poster dapat dilihat oleh banyak orang.

- *Cover* Facebook

Cover Facebook adalah foto yang berukuran besar yang dipasang dibagian paling atas *profil*. *Cover* Facebook tersebut berukuran 820 *pixel* x 312 *pixel*. *Cover* Facebook dibuat karena bersifat publik sehingga ketika orang mengunjungi profil Facebook *game* Tebak Si Meong orang dapat melihat foto tersebut.

- *Header* Twitter

Header Twitter adalah foto yang berukuran besar yang dipasang dibagian paling atas *profil*. *Header* Twitter tersebut berukuran 1500 *pixel* x 500 *pixel*. Sama seperti *cover* Facebook, *header* Twitter dibuat karena bersifat publik sehingga

ketika orang mengunjungi profil Twitter *game* Tebak Si Meong orang dapat melihat foto tersebut.

- *X-Banner*

X-Banner merupakan salah satu media yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau yang bisa dilihat oleh banyak orang (Juju, 2007: h.47). *X-Banner* dipilih karena bentuknya simpel dan efektif serta biaya pembuatannya murah. *X-Banner* dibuat dengan ukuran 60 cm x 160 cm dengan menggunakan bahan flexy korea. *X-Banner* akan dipasang di *petshop* pada *event* tertentu.

- Brosur

Brosur merupakan lembaran kertas yang berisi informasi yang terdiri dari barisan kata dan gambar (Ees, 2004: h.207). Brosur yang dibuat adalah brosur lipat lima dengan bentuk *rounded rectangle* dan berukuran 7,8 cm x 39,5 cm. Bahan yang digunakan yaitu kertas *art paper* 120 gr. Brosur dipilih sebagai media promosi karena didalam brosur berisi informasi lengkap, sehingga sangat efektif untuk memperkenalkan *game* kepada khalayak umum.

- *T-shirt*

T-shirt adalah pakaian sederhana yang berlengan pendek yang tidak memiliki kancing, kerah, dan saku. Jenis bahan yang digunakan pada *t-shirt* adalah katun, bahan tersebut dipilih karena memiliki tekstur yang halus dan menyerap keringat, sehingga nyaman untuk digunakan sehari-hari. *T-shirt* dijadikan sebagai *merchandise* yang dapat dibeli secara *online* di Tokopedia, *t-shirt* tersebut dijual dengan harga Rp 60.000. *T-shirt* dipilih karena sifatnya fleksibel dan dapat digunakan dalam jangka waktu lama.

- *Tote Bag*

Tote bag merupakan salah satu tas jinjing yang berbentuk kotak yang dilengkapi dua buah tali pegangan diatasnya. Jenis bahan yang digunakan pada *tote bag* adalah kain kanvas, kain tersebut dipilih karena memiliki tekstur yang halus dan tebal. *Tote bag* dijadikan sebagai *merchandise* yang dapat dibeli secara *online* di

Tokopedia, *Tote bag* tersebut dijual dengan harga Rp 40.000. *Tote bag* dipilih karena memiliki bentuk yang simpel, dan dapat digunakan sehari-hari.

- Kalender

Kalender adalah sistem pemberian nama dan memperhitungkan waktu, seperti hari, bulan, dan tahun. Jenis kalender yang dipilih adalah kalender meja. Jenis kalender tersebut memiliki ukuran yang kecil dan dapat diletakan di atas meja kerja atau meja belajar. Bahan yang digunakan pada dudukan kalender adalag duplex 210 gr dan untuk kalendernya menggunakan bahan *art paper* 120 gr. Sama seperti *t-shirt* dan *tote bag*, kalender dijadikan sebagai *merchandise* yang dapat dibeli secara *online* di Tokopedia, kalender tersebut dijual dengan harga Rp 30.000.

- *Sticker*

Sticker adalah sebuah media informasi visual berupa lembaran kecil yang dapat ditempelkan yang berfungsi sebagai pengingat. *Sticker* yang dibuat adalah *sticker pack* yang didalamnya berisi empat *sticker*. Bahan yang digunakan untuk kemasan *sticker* adalah *art paper* 150 gr dan plastik kaca opp berukuran 10 cm x 15 cm. *Sticker* yang dibuat berukuran 7 cm x 7cm dan 8 cm x 8 cm dengan menggunakan bahan *sticker* vinyl dengan laminasi doff.

III.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media

Strategi distribusi media utama akan dilakukan pada pertengahan bulan Juli 2018. Sebelum media utama di rilis, media pertama yang akan dipublikasikan adalah media pendukung yaitu poster cetak, poster digital, sampul Facebok dan Twitter . Poster cetak akan ditempel di beberapa tempat seperti *petshop*, jalan, dan taman kota, sedangkan poster digital akan disebarkan secara *online* pada media sosial yaitu Facebook, Twitter dan Instagram yang bertujuan untuk memperkenalkan kepada khalayak umum. Sementara *x-banner* akan dipasang di beberapa *petshop* pada awal bulan Agustus, begitu juga brosur akan dibagikan pada bulan tersebut. *Merchandise* akan didistribusikan secara *online* pada bulan Agustus 2018 sampai bulan Desember 2018 yang dapat dibeli di Tokopedia. *Souvenir* akan diberikan

secara gratis ketika pembelian *merchandise* pada bulan Agustus 2018 sampai dengan Desember 2018. Waktu penyebaran media tersebut dipilih karena pada kurun waktu tersebut semua media, baik media utama dan media pendukung telah siap untuk dipublikasi dan didistribusikan.

Tabel III.4 Waktu Penyebaran
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Jenis Media	Media	Waktu Penyebaran																							
		Juli 2018				Agustus 2018				September 2018				Oktober 2018				November 2018				Desember 2018			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Media Utama	*Game*																								
Media Promosi	Poster Cetak																								
	Poster Digital																								
	Cover Facebook *Header* Twitter																								
	X-Banner																								
	Brosur																								
Merchandise	*T-shirt*																								
	Tote Bag																								
	Kalender																								
Souvenir	*Sticker*																								

- *Game* akan dirilis pada awal bulan Juli 2018.
- Poster cetak dipublikasikan selama bulan Juli 2018, untuk memperkenalkan dan mempromosikan *game*.
- Poster digital dipublikasikan pada awal bulan Juli 2018, untuk memperkenalkan dan mempromosikan *game*.
- *Cover* Facebook dan *header* Twitter akan dipasang pada awal bulan Juli sebagai cara untuk memperkenalkan dan mempromosikan *game*.
- *X-Banner* dipasang pada bulan Agustus 2018 dibeberapa *petshop*.
- Brosur akan dibagikan pada bulan Agustus 2018.
- *T-shirt* dan *totebag* akan didistribusikan pada bulan Agustus 2018 sampai Desember 2018.

- Kalender akan didistribusikan pada bulan Desember 2018.
- *Sticker* akan diberikan pada bulan Agustus 2018 sampai dengan bulan Desember 2018.

Tabel III.5 Tempat Penyebaran
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Jenis Media	Media	Tempat Penyebaran								
		App Store	Google Play	Ruang Publik						
				Facebook	Twitter	Instagram	Petshop	Jalan	Taman Kota	Tokopedia
Media Utama	*Game*									
Media Promosi	Poster Cetak									
	Poster Digital									
	Cover Facebook									
	Header Twitter									
	X-Banner									
	Brosur									
Merchandise	*T-shirt*									
	Tote Bag									
	Kalender									
Souvenir	*Sticker*									

Media utama yaitu *game* akan dipublikasikan melalui App Store dan Google Play. Media promosi yaitu poster cetak akan dipublikasikan di ruang publik seperti *petshop*, jalan, dan taman kota. Sedangkan poster digital disebarkan melalui media sosial seperti Facebook, Twitter, dan Instagram. Kemudian *merchandise* yaitu t-shirt, totebag, kalender dapat dibeli di Tokopedia. Sementara itu *souvenir* berupa *sticke*r diberikan secara gratis pada saat pembelian *merchandise* di Tokopedia.

Tabel III.6 Cara Penyebaran
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Jenis Media	Media	Cara Penyebaran						
		Diunduh	Ditempel	Diposting	Dipasang	Dijual	Dibagikan	Diberikan
Media Utama	*Game*							
Media Promosi	Poster Cetak							
	Poster Digital							
	Cover Facebook							
	Header Twitter							
	X-Banner							
	Brosur							
Merchandise	*T-shirt*							
	Tote Bag							
	Kalender							
Souvenir	*Sticker*							

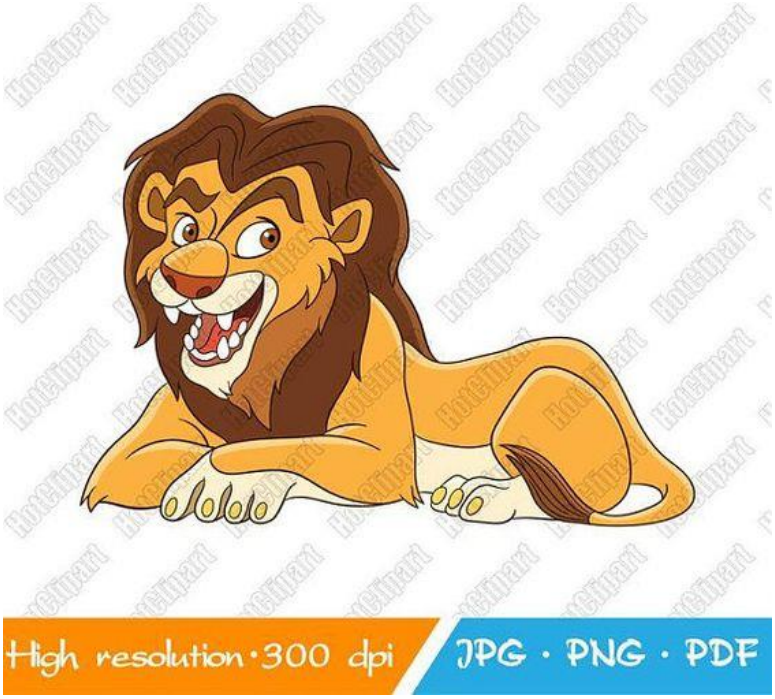
III.3 Konsep Visual

Konsep visual pada perancangan *game* ini mengusung gaya Web 2.0. Gaya tersebut merupakan salah satu jenis gaya *website* yang memiliki tampilan *tools* yang atraktif dan interaktif (Herutomo, 2010: h.5).



Gambar III.9 Referensi Visual (1)
Sumber: http://pinterest.com/pin/353321533260915327/?source_app=android
(Diakses pada tanggal 27 Mei 2018)

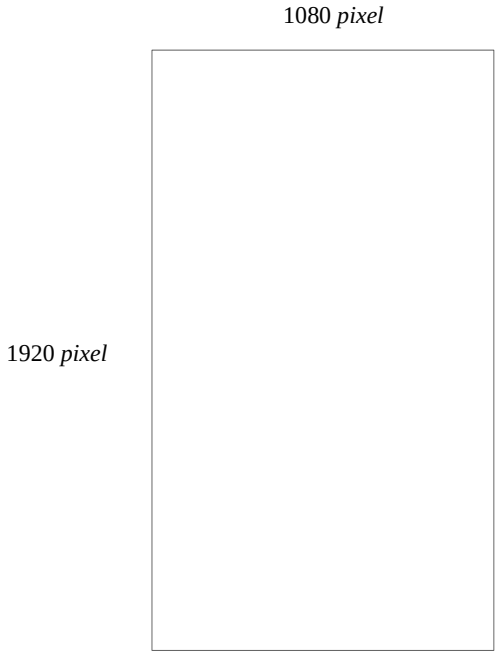
Sedangkan untuk gaya ilustrasi yang akan digunakan adalah gaya Semi Kartun. Menurut Danikudjo (2018) gaya Semi Kartun merupakan penggabungan antara gaya semi realis dan kartun, sehingga anatomi masih terlihat jelas menyerupai aslinya.



Gambar III.10 Referensi Visual (2)
Sumber: https://id.pinterest.com/pin/481322278920909421/
(Diakses pada tanggal 17 Juni 2018)

III.3.1 Format Desain

Pada perancangan *game*, forrmat desain yang digunakan memiliki resolusi layar 1080 *pixel* x 1920 *pixel*, dengan posisi potrait. Resolusi layar tersebut dipilih karena akan menghasilkan gambar yang jernih. *Game* ini dapat dipasang pada *smartphone* Android dan iOS disemua versi.



Gambar III.11 Format *Game*
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

III.3.2 Tata Letak

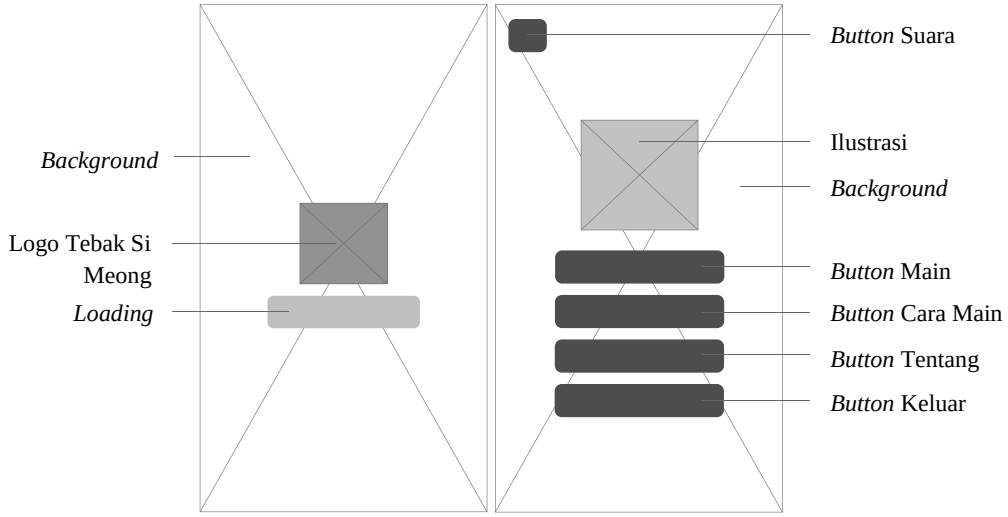
Tata letak atau *layout* merupakan penyusunan elemen-elemen desain kedalam sebuah bidang untuk menciptakan bentuk yang artistik (Kusrianto, 2007: h.74).

III.3.2.1 Alur Baca

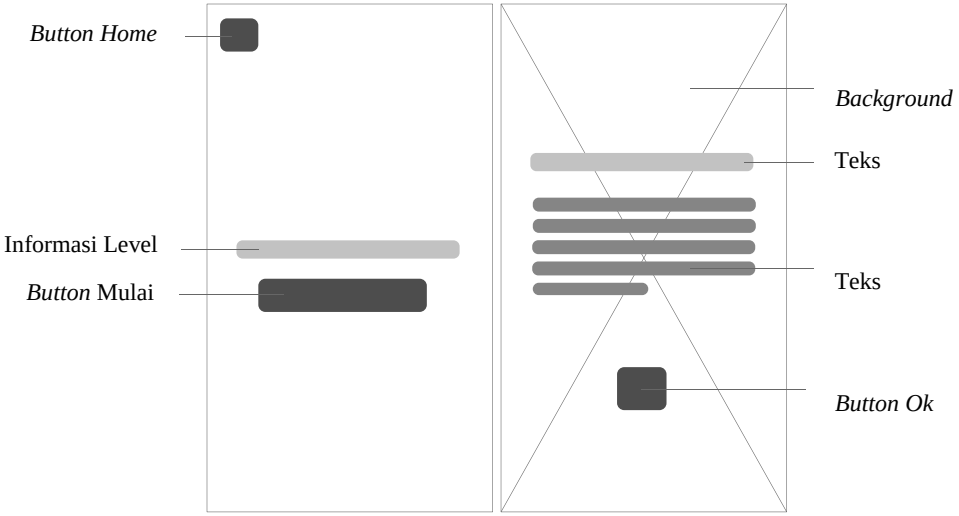
Alur baca dibuat dengan tujuan mengarahkan mata pembaca dari satu bagian ke bagian lain dalam sebuah media untuk mendaptkan informasi. Alur baca yang dibuat yaitu dari atas kebawah, karena media yang digunakan adalah *smartphone* maka alur baca tersebut cocok digunakan dan nyaman saat dibaca.

III.3.2.2 Media Utama

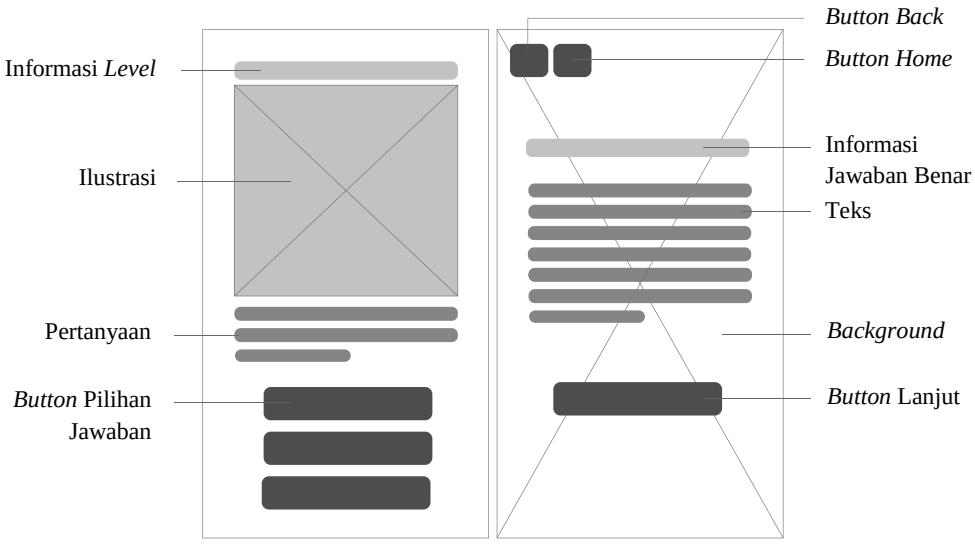
Layout yang digunakan pada *game* ini sangat sederhana agar memudahkan orang dalam mengoperasikannya. Jenis *layout* yang digunakan dalam *game* ini adalah Liniear *Layout*. Menurut Noerwicaksono (2007) Liniear *Layout* adalah jenis *layout* yang memiliki tampilan vertikal dan horizontal. *Layout* tersebut dipilih agar tampilan *game* terlihat rapi dan memiliki alur yang jelas.



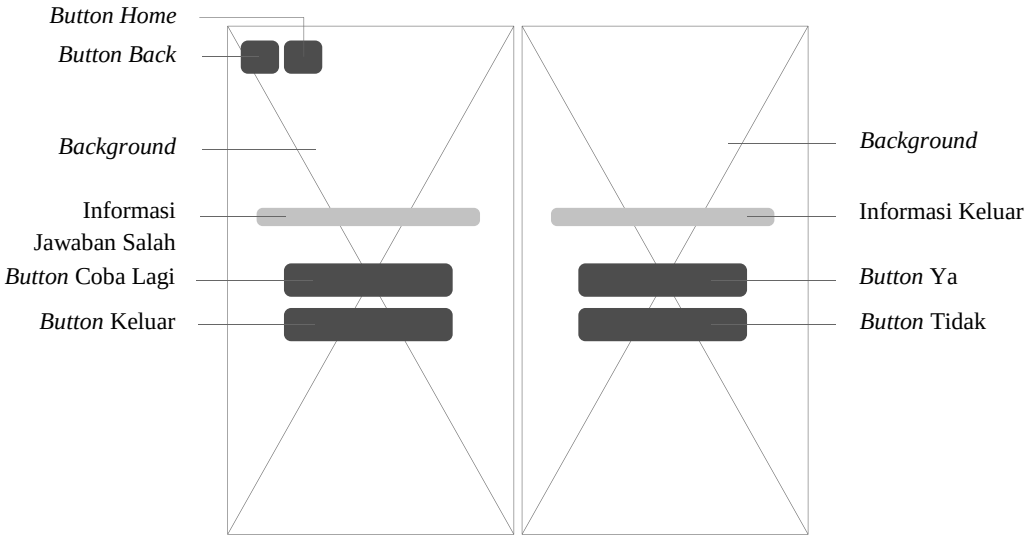
Gambar III.12 *Wireframe Game* Tebak Si Meong (1)
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)



Gambar III.13 *Wireframe Game* Tebak Si Meong (2)
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)



Gambar III.14 *Wireframe Game* Tebak Si Meong (3)
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

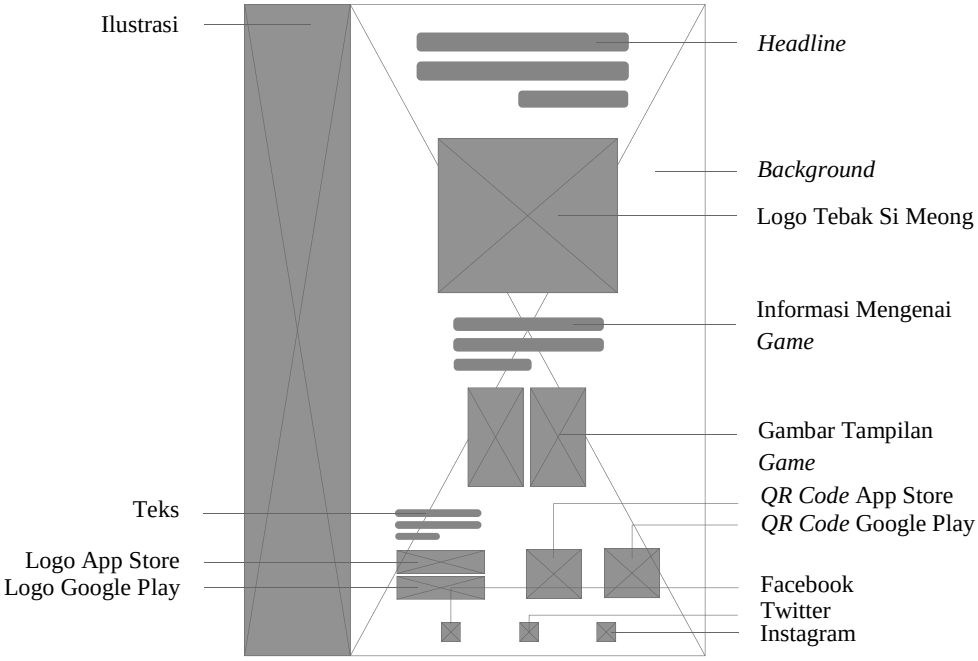


Gambar III.15 *Wireframe Game* Tebak Si Meong (4)
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

III.3.2.3 Media Pendukung

- Poster Cetak

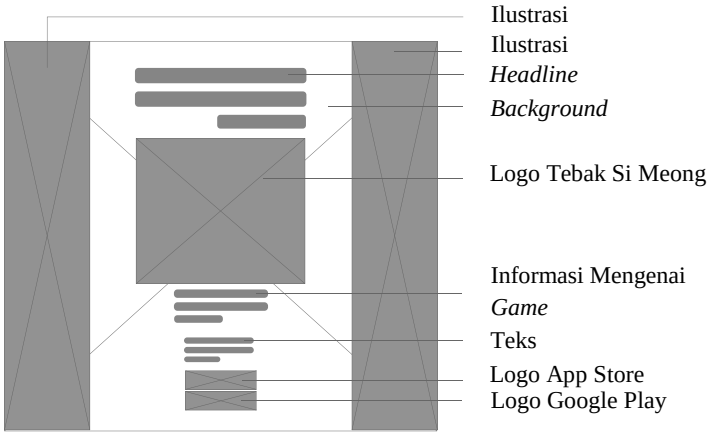
Poster ini akan menampilkan beberapa informasi diantaranya yaitu pemberitahuan *game* telah rilis, informasi singkat mengenai *game*, tampilan *game*, tempat mengunduh *game*, serta media sosialnya.



Gambar III.16 *Layout* Poster Cetak
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

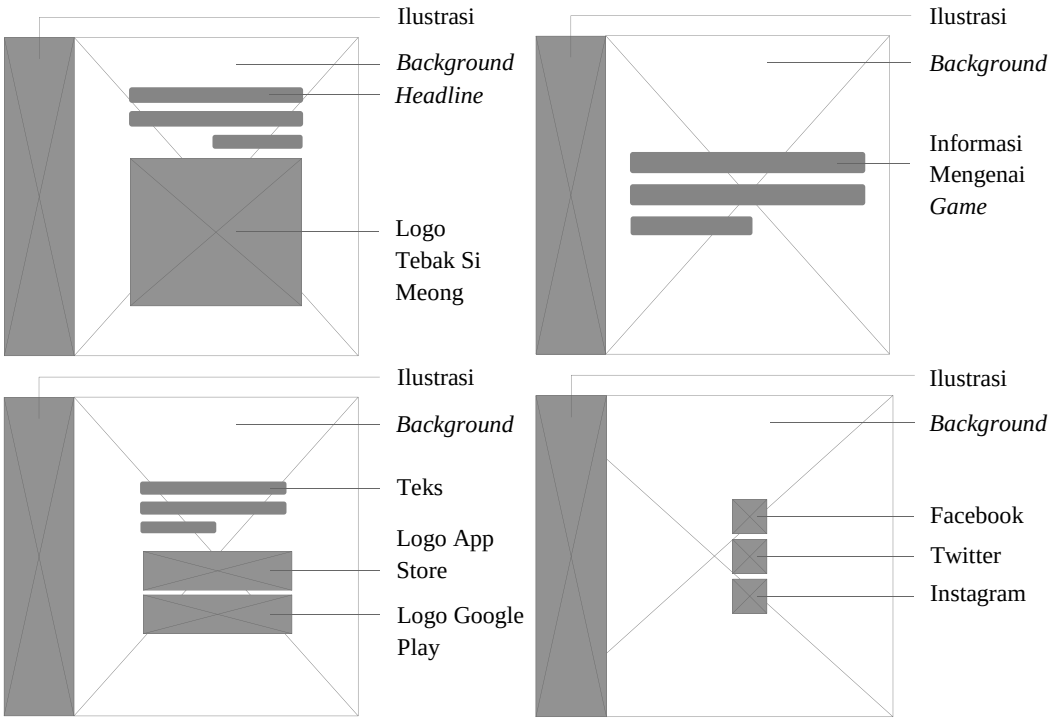
- Poster Digital

Poster ini adalah poster untuk Facebook dan Twitter dan terdapat informasi yaitu pemberitahuan *game* telah rilis, informasi singkat mengenai *game*, dan tempat mengunduh *game*.



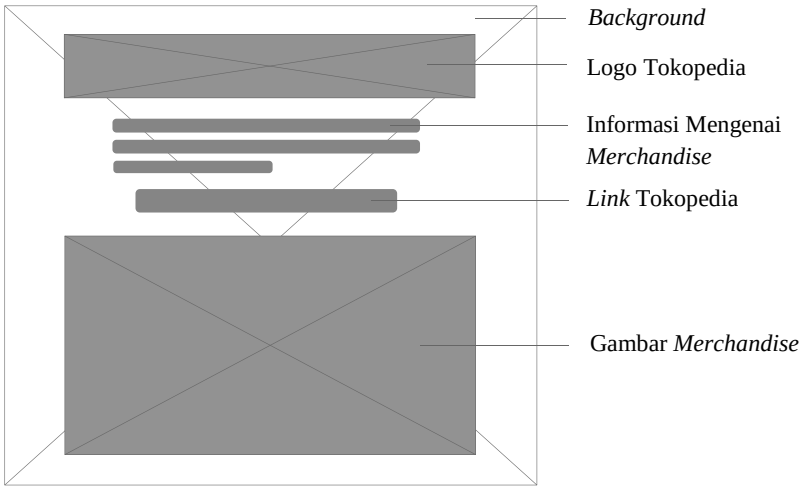
Gambar III.17 *Layout* Poster Digital (1)
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Berikut merupakan *layout* poster digital untuk Instagram, yang membedakan dengan poster digital untuk Facebook dan Twitter adalah pada poster ini dibuat menjadi empat bagian yang dapat *slide*, tetapi informasi didalamnya sama.



Gambar III.18 *Layout* Poster Digital (2)
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

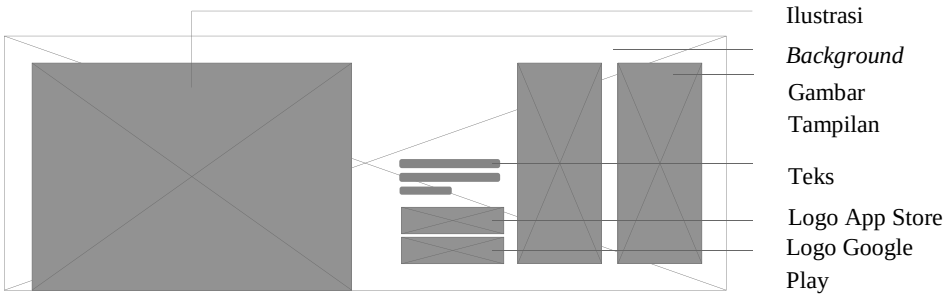
Berikut merupakan *layout* poster digital yang berisi informasi mengenai *merchandise* Tebak Si Meong.



Gambar III.19 *Layout* Poster Digital (3)
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

- *Cover* Facebook

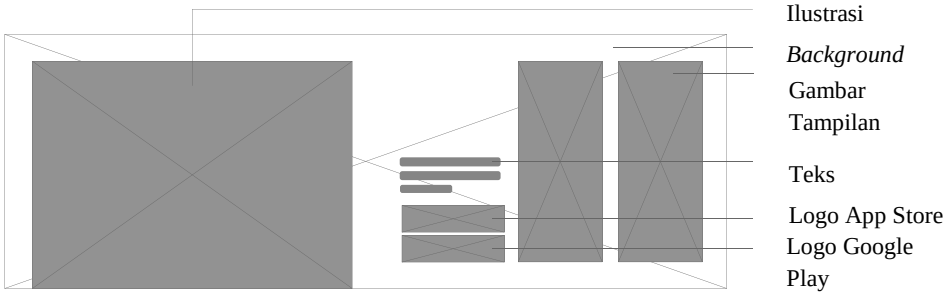
Berikut merupakan *layout cover* Facebook yang berisi tampilan *game* dan tempat mengunduhnya.



Gambar III.20 *Layout Cover* Facebook
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

- *Header* Twitter

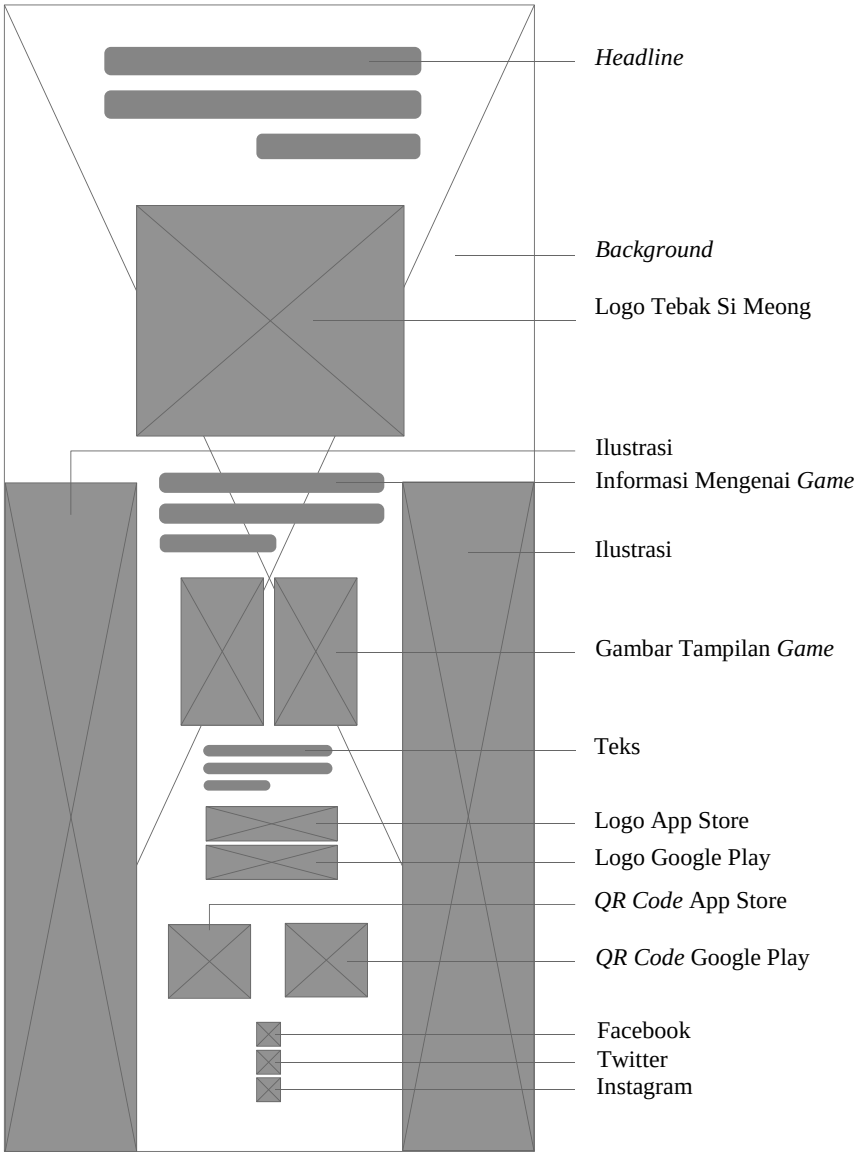
Header Twitter yang dibuat informasi dan *layout* yang sama seperti *cover* Facebook.



Gambar III.21 *Layout Header* Twitter
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

- *X-Banner*

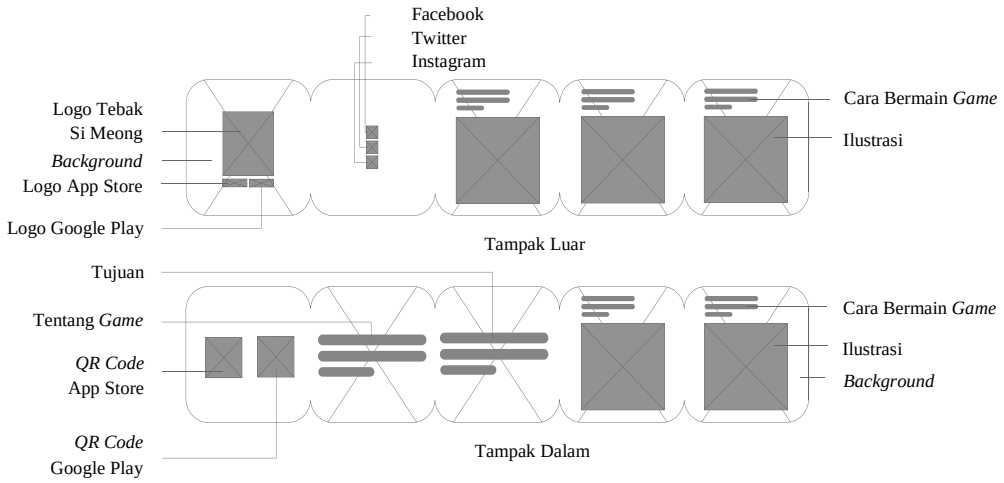
Berikut merupakan *layout x-banner* dan berisi beberapa infomasi diantaranya yaitu pemberitahuan *game* telah rilis, informasi singkat mengenai *game*, tampilan *game*, tempat mengunduh *game*, serta media sosialnya.



Gambar III.22 *Layout X-Banner*
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

- Brosur

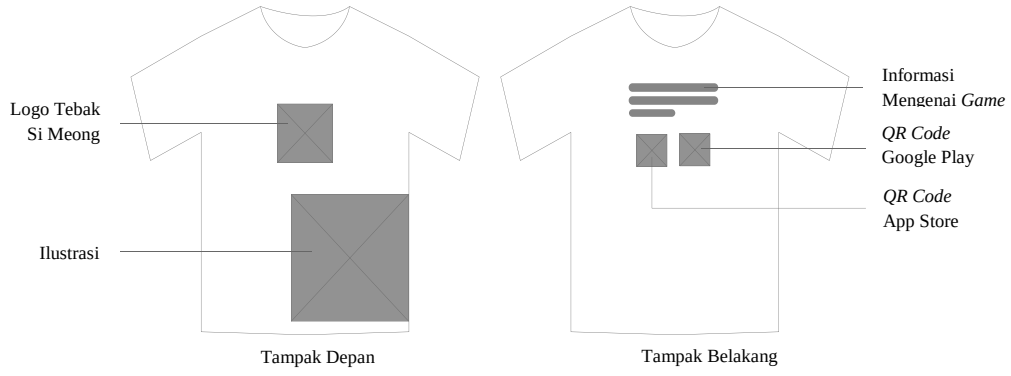
Brosur yang dibuat adalah brosur lipat lima yang berisi mengenai tentang *game*, tujuan pembuatan *game*, cara bermain *game*, tempat mengunduh *game*, *QR code*, dan media sosial *game* Tebak Si Meong.



Gambar III.23 *Layout* Brosur
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

- *T-shirt*

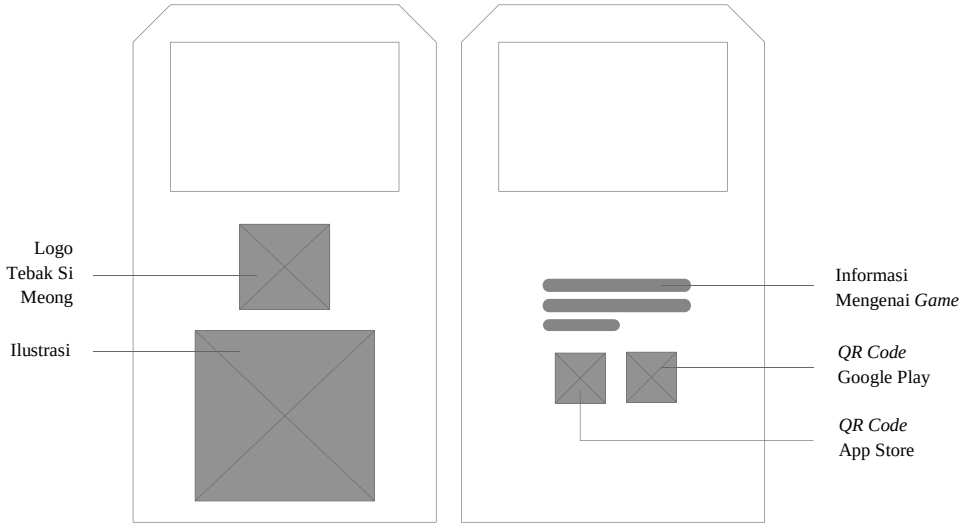
Pada *t-shirt* yang akan dibuat menampilkan logo dan ilustrasi kucing pada bagian depan *t-shirt.* Sementara pada bagian belakang terdapat penjelasan singkat mengenai *game* Tebak Si Meong beserta *QR code*.



Gambar III.24 *Layout T-shirt*
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

- *Tote Bag*

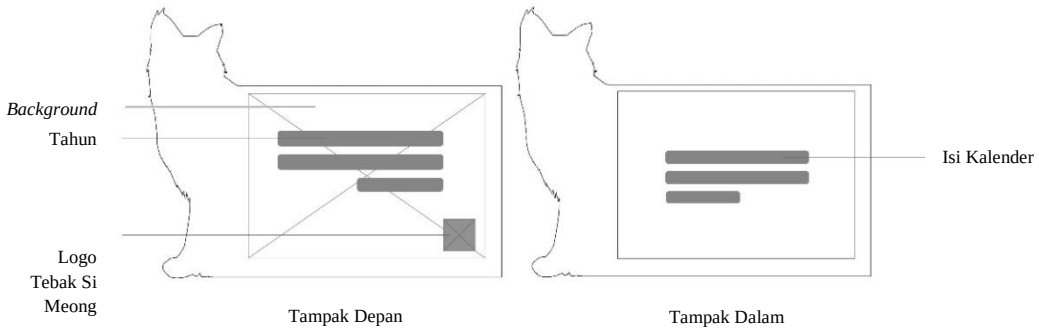
Sama seperti pada *t-shirt*, pada bagian depan *tote bag* menampilkan logo Tebak Si Meong dan ilustrasi seekor kucing. Kemudian pada bagian belakang terdapat penjelasan mengenai *game* dan *QR code*.



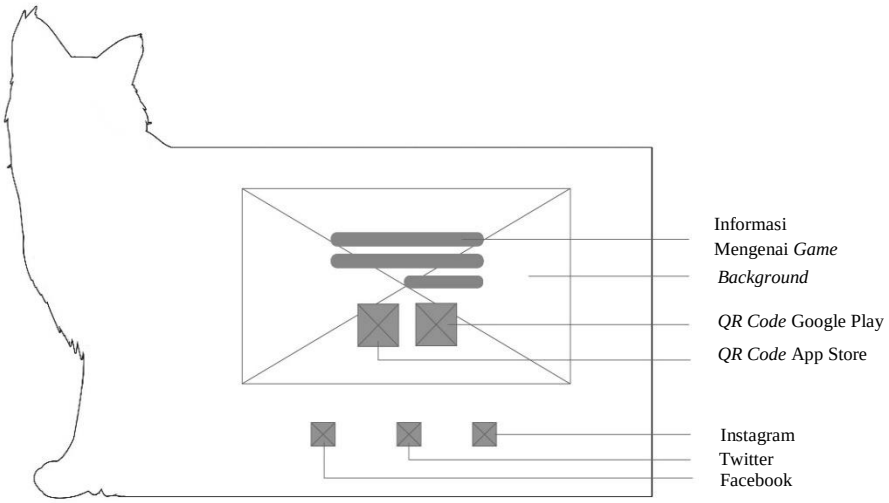
Gambar III.25 *Layout Tote Bag*
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

- Kalender

Berikut merupakan *layout* kalender Tebak Si Meong, kalender tersebut dibuat berbentuk kucing. Pada bagian depan kalender terdapat tahun kalender dan logo Tebak Si Meong. Pada bagian isi kalender dibuat per satu bulan, sementara pada bagian belakang kalender terdapat penjelasan singkat mengenai *game, QR code* dan media sosial Tebak Si Meong.



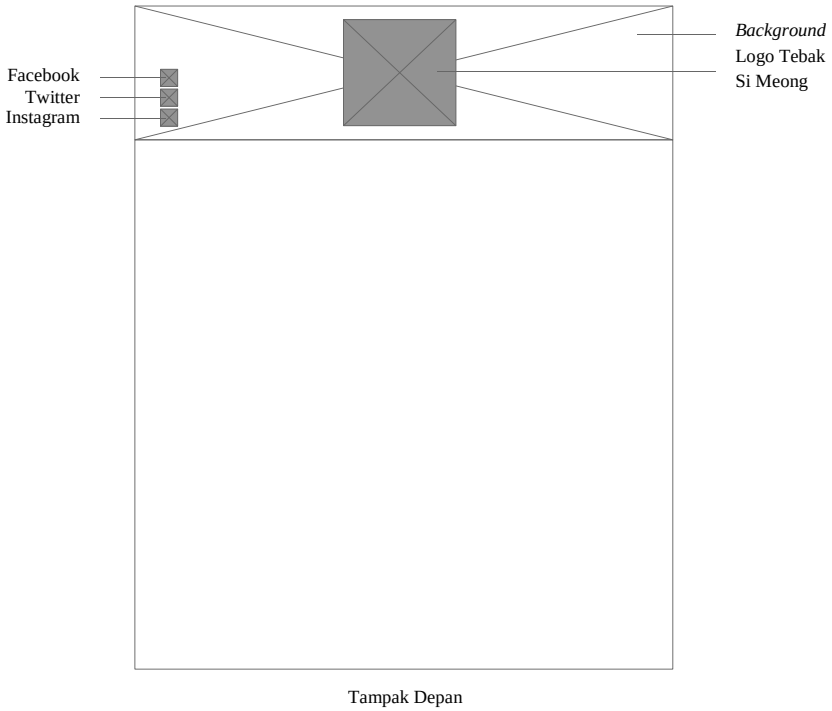
Gambar III.26 *Layout* Kalender (1)
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)



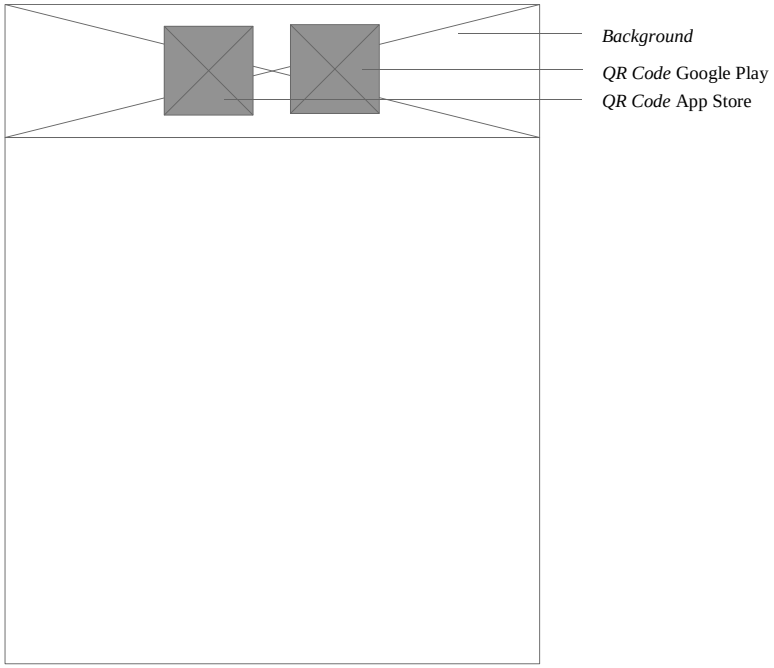
Gambar III.27 *Layout* Kalender (2)
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

- *Sticker*

Sticker yang dibuat adalah *sticker pack*, berikut merupakan *layout* kemasan *sticker*.

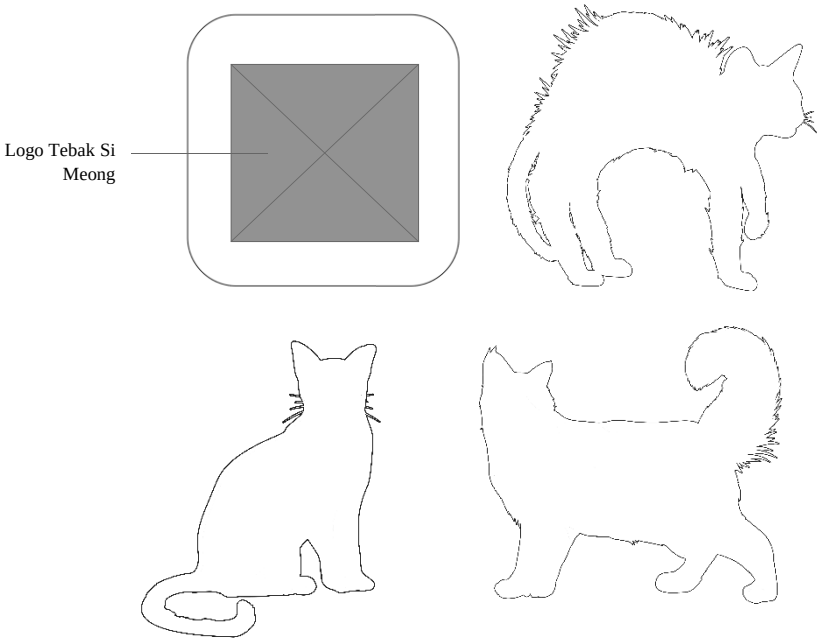


Gambar III.28 *Layout* Kemasan *Sticker* (1)
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)



Gambar III.29 *Layout* Kemasan *Sticker* (2)
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Dalam satu kemasan terdapat tiga *sticker* kucing dan satu *sticker* logo Tebak Si Meong.



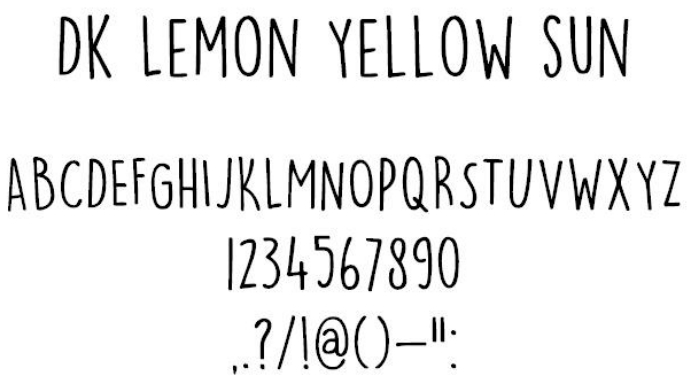
Gambar III.30 *Layout Sticker*
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

III.3.3 Tipografi

Tipografi adalah sebuah representasi visual yang menggunakan huruf cetak sebagai penyusun dalam bahan publikasi (Kusrianto, 2007: h.190). Tipografi yang dipilih dalam perancangan *game* ini harus sesuai dengan semua elemen dan tampilan visual agar menciptakan keselarasan yang baik.

Jenis huruf yang digunakan dalam perancangan *game* ini yaitu dengan menggunakan jenis huruf Dekoratif dan Sans Serif. Huruf Dekoratif merupakan pengembangan huruf yang berasal dari huruf yang sudah ada dengan menambahkan ornamen atu garis-garis dekoratif pada huruf (Anggraini & Nathalia, 2014: h.63). Adapun *font* yang digunakan yaitu DK Lemon Yellow Sun dan Dimbo.

Font DK Lemon Yellow Sun dibuat oleh David Kerkhoff. *Font* ini berlisensi demo, yang dapat di unduh dan digunakan secara gratis untuk personal, tetapi jika digunakan untuk komersial *font* ini dapat dibeli secara *full version*. *Font* ini digunakan pada nama *game* untuk merepresentasikan *game* yang mengacu pada konsep kartun. Font ini sendiri memiliki bentuk yang tipis, namun tetap mudah untuk dibaca.



Gambar III.31 *Font* DK Lemon Yellow Sun
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Font Dimbo dibuat oleh Jayvee D. Enaguas, *font* ini termasuk *font* yang tidak berbayar. *Font* Dimbo dipilih sebagai *subhead*, karena *font* ini memiliki karakteristik yang kuat dan tebal. Sehingga penggunaannya untuk mempertegas bagian-bagian yang ada pada *game*.



Gambar III.32 *Font* Dimbo
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Jenis huruf lainnya yang digunakan adalah Sans Serif, jenis huruf ini tidak memiliki sirip atau ujung huruf serta memiliki karakteristik yang sederhana dan modern. Berdasarkan klasifikasinya huruf Sans Serif dibagi menjadi empat jenis yaitu, Grotesque Sans Serif, Neo Grotesque Sans Serif, Humanist Sans Serif, dan Geometric Sans Serif (Anggraini & Nathalia, 2014: h.60). Pada perancangan *game*, jenis huruf Sans Serif digunakan sebagai *body text* dan *font* yang dipilih adalah Calibri. Font Calibri masuk kedalam jenis huruf Humanist Sans Serif. Menurut Anggraini & Nathalia (2014: h.61) Humanist Sans Serif memiliki karakteristik seperti Serif.

Font Calibri dirancang oleh Lucas de Groot, *font* tersebut merupakan font standar yang ada di Microsoft Office 2010 dan masuk ke dalam keluarga Microsoft Clear Type Font (Kelasdesain, 2018). *Font* Calibri termasuk font berbayar namun dapat digunakan secara gratis di Microsoft Office. *Font* ini dipilih sebagai *font* pada body teks, karena *font* ini memiliki keterbacaan yang jelas. *Font* ini dipilih sebagai *font* untuk body teks, karena *font* ini memberikan kenyamanan saat dibaca.

Calibri

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890
,.?/!@()-“:

Gambar III.33 *Font* Caibri
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

III.3.4 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan gambar yang digunakan untuk menerangkan atau suatu hal secara visual (Kusrianto, 2007: h.31). Ilustrasi yang digunakan pada perancangan ini adalah dengan menggunakan gaya semi kartun. Adapun teknik pembuatan ilustrasi yaitu dengan *Freehand Digital Illustration*. Menurut Larasati (2018) *Freehand Digital Illustration* merupakan teknik yang menggunakan format raster yang memiliki transisi cahaya dan bayangan sehingga membuat gambar memiliki detail yang rumit. Dalam *game* Tebak Si Meong terdapat tiga jenis kucing yang dijadikan sebagai ilustrasi. Tiga jenis kucing tersebut dipilih untuk mewakili bahwa semua jenis kucing memiliki bahasa tubuh yang sama. Berikut merupakan tiga jenis kucing yang dijadikan sebagai ilustrasi pada *game* Tebak Si Meong:

- Kucing Siam

Kucing siam merupakan salah satu kucing ras populer yang dipelihara oleh orang Indonesia (Mypet, 2017). Oleh karena itu kucing tersebut dipilih sebagai kucing yang terdapat dalam *game* ini.



Gambar III.34 Referensi Ilustrasi (1)
Sumber: https://id.pinterest.com/pin/863494928527101853/
(Diakses pada tanggal 16 Juni 2018)



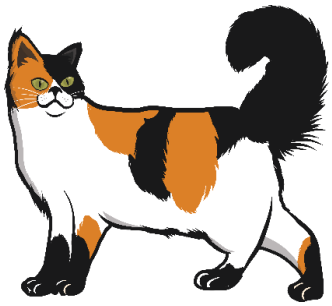
Gambar III.35 Ilustrasi (1)
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

- Kucing Anggora

Kucing anggora dipilih untuk dijadikan ilustrasi pada *game* ini, karena kucing anggora merupakan salah satu kucing yang populer untuk dipeliharan di Indonesia (Maniakucing, 2018).



Gambar III.36 Referensi Ilustrasi (2)
Sumber: http://pinterest.com/pin/
345510602658900938/?source_app=android
(Diakses pada tanggal 16 Juni 2018)



Gambar III.37 Ilustrasi (2)
Sumber: Pribadi (2018)

- Kucing Domestik

Kucing domestik merupakan kucing asli Indonesia. Sama seperti kucing anggora kucing domestik juga merupakan kucing yang populer di pelihara oleh orang Indonesia (Maniakucing, 2018). Oleh karena itu kucing domestik dipilih sebagai kucing yang terdapat dalam *game* ini.



Gambar III.38 Referensi Ilustrasi (3)
Sumber: http://pinterest.com/pin/
394768723566069317/?source_app=android
(Diakses pada tanggal 16 Juni 2018)



Gambar III.39 Ilustrasi (3)
Sumber: Pribadi (2018)



Gambar III.40 Ilustrasi (4)
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

III.3.5 Warna

Warna merupakan salah satu unsur terpenting dalam desain, setiap warna memiliki arti yang berbeda-beda. Warna berfungsi untuk menampilkan identitas atau citra terhadap pesan yang ingin disampaikan (Kusrianto, 2007: h.63). Dalam penggunaannya warna dibedakan menjadi dua jenis yaitu RGB dan CMYK.

RGB adalah jenis warna yang ditimbulkan dari sinar yang biasanya digunakan pada layar komputer, ponsel, lampu, televisi, dan sebagainya. Sedang CMYK adalah jenis warna yang digunakan pada percetakan.

Pemilihan warna dalam perancangan ini diambil dari beberapa warna bulu kucing. Berikut warna-warna yang digunakan:



Gambar III.41 Referensi Warna (1)
Sumber: http://pinterest.com/pin/298293175309831718/?source_app=android
(Diakses pada tanggal 16 Juni 2018)

- Warna Oranye

Warna oranye diambil dari warna kucing anggora. Warna oranye memberikan kesan hangat (Isroi, 2005: h.49).

R: 235, G: 122, B: 30
C: 4%, M: 63%, Y: 100%, K: 0%
#EB7A1E

R: 220, G: 127, B: 39
C: 11%, M: 59%, Y: 99%, K: 1%
#DC7F27

Gambar III.42 Warna Oranye
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

- Warna Putih

Warna putih juga diambil dari warna yang terdapat pada kucing anggora. Menurut Isroi (2005: h.49) warna putih itu sendiri memiliki makna bersih.

R: 255, G: 255, B: 255
C: 0%, M: 0%, Y: 0%, K: 0%
#FFFFFF

Gambar III.43 Warna Putih
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

- Warna Hitam

Sama seperti warna oranye dan putih, warna hitam dimabil dari warna yang terdapat pada kucing anggora. Warna hitam memiliki makna formal (Isroi, 2005: h.49).

R: 31, G: 31, B: 31
C: 72%, M: 66%, Y: 65%, K: 75%
#1F1F1F

Gambar III.44 Warna Hitam
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)



Gambar III.45 Referensi Warna (2)
Sumber: http://pinterest.com/pin/850687817087409875/?source_app=android
(Diakses pada tanggal 16 Juni 2018)

- Warna Coklat

Warna coklat diambil dari warna kucing siam, kucing tersebut memiliki gradasi warna coklat dari dari warna coklat muda hingga coklat tua. Warna coklat memiliki makna kesederhanaan (Isroi, 2005: h.48).

R: 64, G: 35, B: 18
C: 48%, M: 73%, Y: 83%, K: 68%
#402312

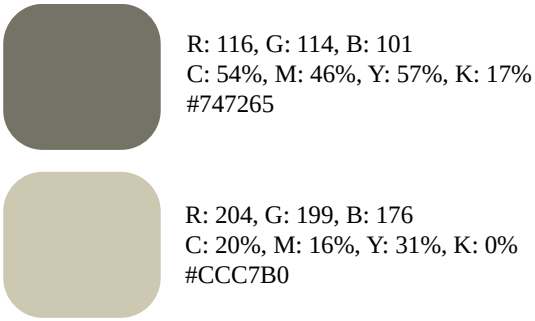
R: 180, G: 127, B: 68
C: 26%, M: 50%, Y: 83%, K: 7%
#B47F44

R: 252, G: 243, B: 211
C: 1%, M: 2%, Y: 20%, K: 0%
#FCF3D3

Gambar III.46 Warna Coklat
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

- Warna Abu-abu

Warna abu-abu dipilih sebagai salah satu warna yang terdapat pada *game*, karena warna tersebut adalah warna netral sehingga cocok dengan warna lainnya. Menurut Isroi (2005: h.49) warna abu-abu memiliki makna serius.



Gambar III.47 Warna Abu-abu
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

III.3.6 *Button*

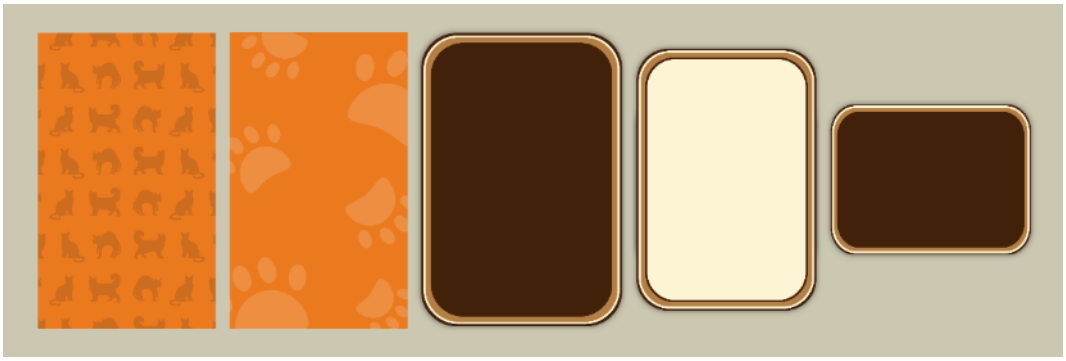
Button merupakan tombol yang berfungsi untuk mengontrol dan digunakan untuk memilih (Thabrani, 2007: h.30). *Button* tersebut dibuat sesuai dengan konsep visual yaitu gaya Web 2.0 yang memiliki tampilan *button* yang atraktif dan interaktif. Berikut merupakan *button* yang terdapat pada *game* Tebak Si Meong.



Gambar III.48 *Button*
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

III.3.7 *Background*

Background merupakan latar belakang dari suatu tampilan visual yang dapat berupa warna, tekstur, atau gambar (Mulyanta, 2006: h.29). *Background* berwarna oranye yang bergambar siluet kucing merupakan *background* yang digunakan pada halaman *loading*, sedangkan *background* dengan gambar telapak kaki kucing merupakan *background* yang digunakan pada halaman utama. Kedua *background* tersebut dibuat demikian agar tampilan *game* lebih bervariasi. Sedangkan *background* lainnya dibuat polos, karena pada *background* tersebut akan berisi teks yang cukup banyak, sehingga dengan menggunakan *background* polos teks akan terlihat dengan jelas. *Background* polos tersebut memiliki tampilan yang serupa dengan *button* agar terkesan lebih interatif. Berikut merupakan *background* yang terdapat pada *game* Tebak Si Meong.



Gambar III.49 *Background*
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

III.3.1.2 Logo

Dalam perancangan ini logo sangat diperlukan sebagai identitas dari *game* itu sendiri. Jenis logo yang digunakan yaitu *logotype* dan *logogram*. Logo merupakan sebuah simbol pada identitas visual. *Logotype* adalah sebuah elemen visual berupa tulisan, sedangkan *logogram* adalah elemen visual berupa gambar atau simbol. (Rustan, 2009: h.12). Konsep yang diusung pada logo ini yaitu memiliki citra menyenangkan, itu dapat dilihat dari *logotype* yang dibuat sedikit tidak beraturan untuk memberikan kesan *playful*. Sementara itu untuk *logogram* menampilkan siluet seekor kucing. Siluet tersebut merupakan visualisasi dari nama *game* itu sendiri.



Gambar III.50 Logo Tebak Si Meong
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)