

## **BAB IV**

### **Strategi kreatif**

#### **IV. Strategi Kreatif**

Dalam melakukan pembuatan desain *game* maka dibutuhkan hal-hal yang tepat untuk mensukseskan pembentukan *image* dan ciri dari *game* itu sendiri. Dengan melewati beberapa tahap pembahasan konsep verbal visual. Dan untuk memberikan gambaran yang baik dari *game* ini serta bagai mana membuat agar user selalu ingin dengan *game* ini.

#### **IV.1 Konsep Visual**







Perancangan media edukasi ini mengerucut pada pembuatan *game* tebak gambar dengan konsep pilihan ganda dimana user akan disuguhkan gambar dan diberikan beberapa pertanyaan yang harus di jawab. Dengan target sasaran adalah anak-anak kelas 3 SD. Media yang digunakan berupa *game* dengan menggunakan ilustrasi dan gabungan foto.

##### **IV.1.1 Warna**

Penggunaan warna pada perancangan *game* ini menggunakan warna warna cerah sebagai penggambaran penuh warna yang disukai oleh anak-anak. dengan warna-warna cerah ini ingin membuat anak-anak tertarik memainkannya. Selain itu juga menggunakan warna dominan biru sebagai latar belakang atau warna backgroundnya. Untuk memberika efek luas, damai dan menenangkan pikiran. Sehingga user ketika memainkan tidak merasa bila *game* ini adalah *game* yang membosankan.

Pada bagian ilustrasi menggunakan warna-warna cerah dan yang menarik perhatian anak-anak. Karena

Penggunaan warna yang digunakan dalam logo adalah sebagai berikut. Penggunaan warna dapat menggunakan warna yang sama dengan warna logo yang telah dibuat. Sehingga warna yang dibuat akan menghasilkan warna yang sama dengan aturan logo ini sendiri.

	R: 52 G: 198 B: 244 C: 62 M: 0 Y: 0 K: 0		R: 211 G: 165 B: 45 C: 18 M: 34 Y: 98 K: 0
	R: 242 G: 102 B: 57 C: 0 M: 74 Y: 86 K: 0		R: 45 G: 46 B: 48 C: 72 M: 65 Y: 61 K: 62
	R: 76 G: 186 B: 100 C: 70 M: 0 Y: 83 K: 0		R: 246 G: 218 B: 156 C: 3 M: 13 Y: 44 K: 0

#### IV.1.2 Tipografi

Terdapat 3 jenis huruf yang digunakan dalam perancangan *game* edukasi "Taman Jawa" ini.

##### 1. Salina Reguler

Jenis *font* ini digunakan untuk menulis bagia pertanyaan dan jawaban yang ada dalam *game*. Jenis huruf ini di gunakan karena ingin menggambarkan bentuk tulisan jawa yang menggunakan bentuk lengkungan.

ᮘ ᮙ ᮚ ᮛ ᮜ ᮝ ᮞ ᮟ ᮠ ᮡ ᮢ ᮣ ᮤ ᮥ ᮦ ᮧ ᮨ ᮩ ᮪ ᮫ ᮬ ᮭ ᮮ ᮯ ᮰ ᮱ ᮲ ᮳ ᮴ ᮵ ᮶ ᮷ ᮸ ᮹ ᮺ

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

##### 2. Satisfy

Jenis *font* ini digunakan untuk menulis terjemhan soal ke dalam bahasa indonesia.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

### 3. Helvetika Condensed

Font *jenis* ini digunakan ketika terdapat catatan-catatan penting.

**A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z**

**a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z**

#### IV.1.3 Ilustrasi

Penggunaan ilustrasi digunakan dalam pembuatan background dan tombol-tombol yang ada dalam *game* Taman Jawa. penggunaan ilustrasi menyesuaikan dengan target audience, karena target audience adalah anak-anak kelas 3 SD dengan rentang umur 8-10 tahun dan dengan ses A-B.

#### IV.1.4 Background

Penggunaan background atau latar belakang digunakan di semua stage dari *game*. Gambar ini ingin menunjukkan sebuah gambaran dari taman yang luas, untuk membuat anak-anak merasa betah untuk memainkannya.



Gambar 4.1.4

#### IV.1.5. *Clear Area*

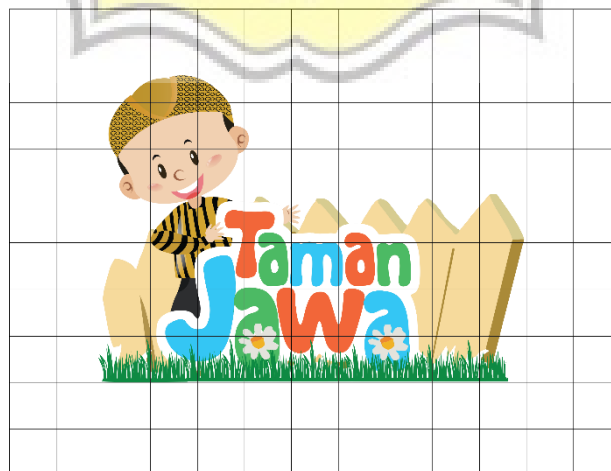
Dalam penempatan logo, logo memiliki batasan yang harus di gunakan, dengan *clear area*. Logo memiliki *clear area* sebesar 15% terhitung dari tinggi minimal logo, dan batas terluar dari keliling logo. Dalam batasan *clear area* ini, tidak di perbolehkan ada tambahan apapun seperti tulisan dan gambar dalam batas *Clear Area* ini.



Gambar 4.1.5  
*Clear area logo*

#### IV.1.6 *Logo Grid*

Konfigurasi grid dibuat untuk mempermudah reproduksi logo, pembuatan dimulai dari bagian bawah logo yang datar. Dan sebagai alas yang digunakan sebagai patokan pembuatan logo.



Gambar 4.1.6  
Logo Grid

## IV.2 Konsep Verbal

### IV.2.1 Konsep Logo

Dalam pembuatan identitas dari *game* ini logo sangat diperlukan untuk mengingatkan kepada user tentang *game* ini. Dalam pembuatan logo di masukkan beberapa unsur diantaranya adalah karakter anak-anak, pagar kayu, tulisan "Taman Jawa ". Dalam logo ini ingin menggambarkan bila *game* ini adalah *game* dimana *game* tersebut bukan hanya untuk bermain tetapi juga belajar. Konsep dari logo ini ingin membuat anak-anak tertarik untuk mau belajar, dengan metode yang berbeda. Logo ini memberikan gambaran seorang anak yang sedang memegang sebuah tulisan yang bertuliskan "Taman Jawa" yang berada di depan pagar, dan maksud dari pagar sendiri adalah dimana anak itu berdiri di balik pagar itu adalah sebuah taman bermain. Taman bermain itu dinamakan dengan nama Taman Jawa.

Kenapa Taman ? ; Kenapa Jawa ? ; dan Kenapa Taman Jawa? kenapa taman, karena taman adalah tempat yang biasa digunakan untuk bermain, berkumpul dan bertemu dengan orang-orang baru serta teman baru.

Kenapa Jawa, karena pada saat ini banyak diantara anak-anak zaman sekarang tidak dapat berbahasa jawa, oleh sebab itu *game* ini ingin mengajarkan kepada anak-anak untuk belajar bahasa jawa dengan batasan sesuai dengan tingkatan yang seharusnya didapatkan dalam dunia pendidikan, dan batasan yang digunakan dalam *game* ini adalah tebak gambar, dengan mengenalkan kepada anak-anak tentang dasar dari bahasa jawa melalui *game* tebak gambar.

Kenapa Taman Jawa, karena *game* ini ingin memberikan pengalaman kepada anak-anak untuk bisa bermain dan belajar dalam waktu yang bersamaan, dengan tingkat yang disesuaikan dengan kemampuan pemahaman anak.



Gambar 4.2.1 Logo Game

#### IV.2.2 Konsep Karakter

Dalam karakter yang di buat adalah karakter yang menggambarkan anak-anak. Dengan mengenakan pakaian adat jogjakarta, yang sering di kenal dengan surjan. Yang memiliki filosofi sebagai pelita atau yang memberikan terang dan juga ada yang menyebut sebagai baju takwa, dan baju surjan ini berasal dari istilah Siro + Jan. Dengan filosofi yang terkandung dalam pakaian Surjan ini ingin memberikan sebuah gambaran bahwa ini adalah sebuah harapan atau cahaya untuk bahasa jawa agar bisa dan mau untuk dipelajari anak-anak.



Gambar 4.2.2 Karakter Game

Dalam penerapannya anak-anak yang memakai baju surjan ini ingin menggambarkan sebagai pemberi terang, untuk pelajaran Bahasa Jawa pada khususnya di dalam pembuatan *game* Taman Jawa ini. Kenapa anak-anak, karena sebagai simbol bahwa *game* ini adalah *game* yang diperuntukkan anak-anak, tetapi tidak menutup kemungkinan bila *game* ini di mainkan oleh orang yang lebih tua.

#### IV.2.3 Konsep *Game*

*Game* yang di buat adalah *game* edukasi tentang bahasa jawa. *game* ini dibuat sebagai salah satu media yang dapat digunakan untuk mengenalkan kembali kepada anak-anak zaman sekarang tentang bahasa jawa. karena dengan adanya peraturan pemerintah yang membuat bahasa jawa keluar dari syarat wajib ujian sekolah dan di jadikan sebagai pelajaran ekstrakurikuler. *Game* ini bertujuan untuk mengajarkan kepada anak-anak untuk mau mengenal dan memahami bahasa daerah. Karena bila bahasa daerah tidak ada lagi yang mempelajarinya maka dalam kurun waktu tertentu bahasa daerah akan beenar-benar menghilang.



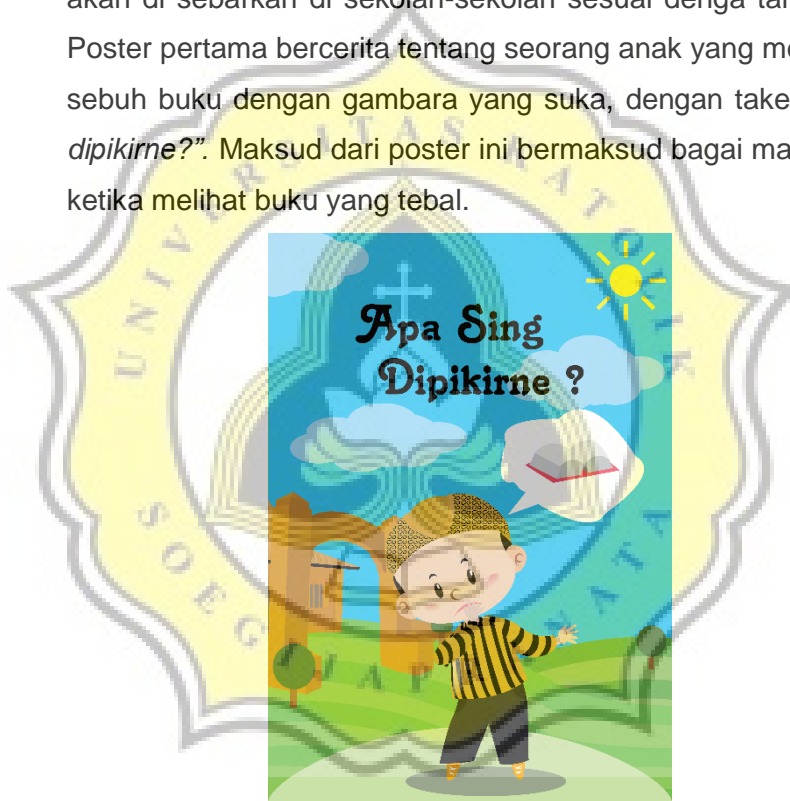
Gambar 4.2.3 tampilan menu utama *game*

#### IV.2.4 Konsep Media Promosi

Media promosi yang akan digunakan adalah media cetak dan digital. Karena saat ini banyak sekali media yang dapat digunakan sebagai sarana yang digunakan untuk beriklan. Media cetak yang digunakan adalah poster, dan media digital yang digunakan adalah teaser.

##### IV.2.4.1 Media Cetak

Poster yang digunakan adalah poster berseri. Poster tersebut akan di sebarkan di sekolah-sekolah sesuai dengan target audience. Poster pertama bercerita tentang seorang anak yang membayangkan sebuah buku dengan gambar yang suka, dengan takelime "*apa sing dipikirne?*". Maksud dari poster ini bermaksud bagaimana anak-anak ketika melihat buku yang tebal.

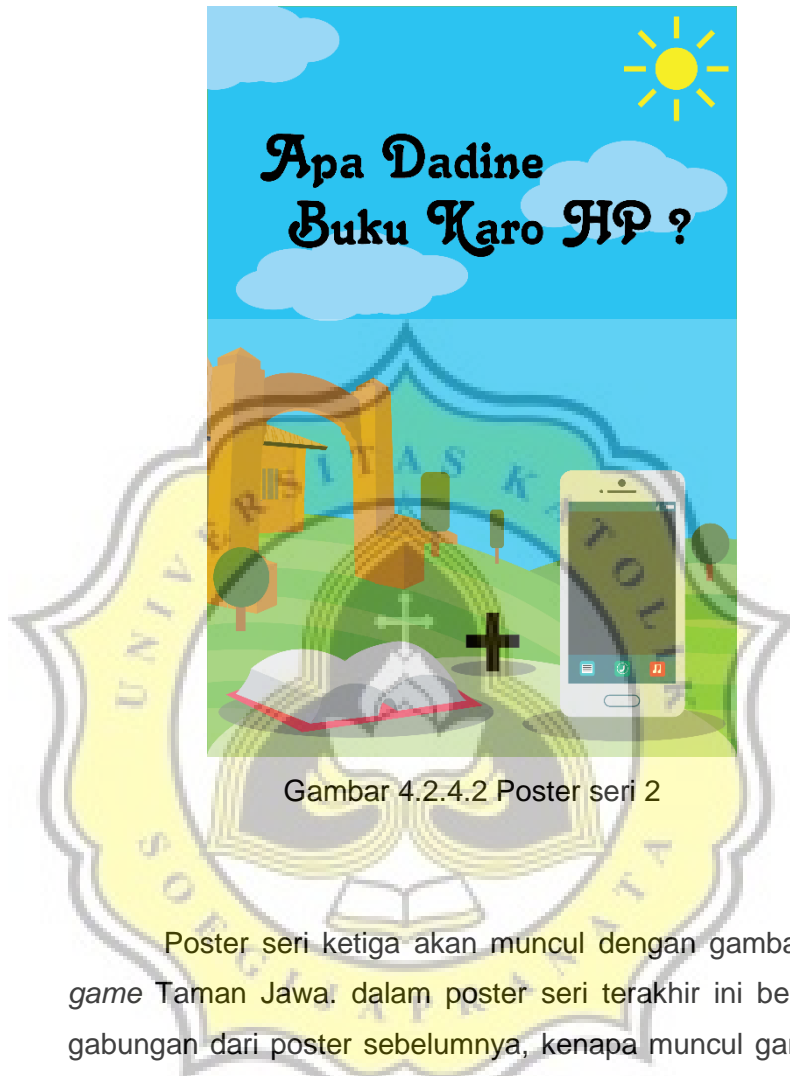


Gambar 4.2.4.1 poster Seri 1

Kemudian setelah banyak pemikiran yang terjadi di benak anak-anak yang melihat poster tersebut, maka poster ke dua akan di keluarkan. Durasi lama poster akan di tayangkan adalah 3 minggu setiap posternya. Poster ke dua akan memberikan gambaran sebuah buku yang digabungkan dengan *Gadget* dan tag line "*apa dadine buku karo HP?*" dengan gambaran ini anak-anak akan berpikir, apa yang bisa dilakukan dengan buku yang digabungkan dengan *gadgat*. Poster



ini juga akan di publikasikan selama 3 minggu di sekolah sekolah dengan target audience yang sesuai.



Gambar 4.2.4.2 Poster seri 2

Poster seri ketiga akan muncul dengan gambaran dari logo *game* Taman Jawa. dalam poster seri terakhir ini bercerita bahwa gabungan dari poster sebelumnya, kenapa muncul gambaran anak-anak yang tidak begitu suka dengan buku tebal, kemudian muncul gambaran buku yang di gabungan dengan *gadget*, dan akhirnya muncul sebuah icon logo dari *game* taman jawa. pada poster seri ketiga ini memberikan tag line “Sinau Karo Dolanan Neng”, dan diteruskan di bagian bawahnya gambaran logo dari *game* Taman Jawa tersebut. Serta tertera dimana bisa mendapatkan *game* tersebut.



Gambar 4.2.4.1 poster seri 3

#### IV.4.2.2 Media Digital

media digital yang digunakan adalah teaser, media ini digunakan dengan cara mengiklankan di *game* lain ketika menyelesaikan sebuah stage akan muncul iklan dari *game* taman jawa tersebut. Taser ini akan menceritakan tentang *game* taman jawa ini.

### IV.3 Visualisasi Desain

#### IV.3.1 Gambar Poster

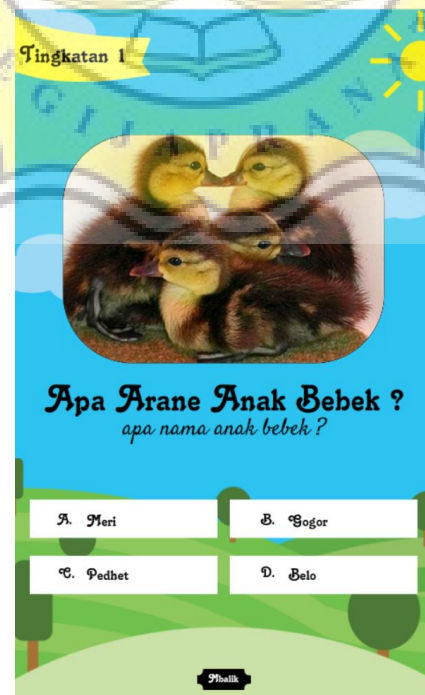


Gamabar 4.3.1.1 Poster 3 seri

#### IV.3.2 Tampilan screenshot Game Taman Jawa



Gambar 4.3.1.2 Menu Utama



Gambar 4.3.1.3 Tampilan Soal



Gambar 4.3.1.4 Ketiaka benar & salah menjawab

