BAB IV
STRATEGI KREATIF

4.1 Konsep Verbal

4.1.1 Materi Game

Game ini adalah hasil perancangan untuk mengajak remaja putri berolahraga senam yoga agar dapat mengurangi resiko terkena dismenore. Game ini dibuat agar remaja putri dapat berolahraga yoga dengan asik bersama teman.

Game ini terbagi menjadi dua mode yaitu mode “Challenge” dan mode “Practice”. Mode “Challenge” adalah tipe permainan yang dapat dimainkan bersama teman atau bersama orang lain. Dalam 1 ruang di mode “Challenge” hanya dapat berisi 4 orang untuk bermain. Mode “Practice” adalah tipe permainan yang dimainkan individu untuk berlatih gerakan – gerakan yoga agar gerakannya dapat sempurna. Dalam mode “Practice” ini terdapat 8 step, setiap step harus mendapatkan 3 golden agar dapat lanjut ke step berikutnya. Step tersebut yang akan menentukan gelar dalam game. Terdapat menu “Replay” dalam game untuk melihat hasil gerakan yoga yang telah dilakukan.

Cara memainkan game ini adalah dengan mengikuti gerakan sesuai dengan arahan. Semakin akurat gerakan dengan contoh, maka poin akan semakin banyak. Poin tersebut digunakan untuk menaikkan jumlah gold.

4.1.2 Konsep dan Judul Game

Game ini bertujuan untuk membuat remaja tertarik untuk berolahraga yoga dengan cara yang asik agar dapat mencegah dan meringankan dismenore. Oleh karena itu judul game ini adalah “Yogals”. Yogals berasal dari kata “Yoga” dan “Gals (remaja putri)”.

4.1.3 Tone and Manner

Tone and Manner dalam game ini menggunakan dominan warna pastel. Warna pastel merupakan warna yang lembut, cocok untuk memberikan kesan yang tenang. Warna yang digunakan dalam game ini adalah warna biru, kuning dan pink. Warna dalam game ini cenderung lembut karena selain targetnya adalah remaja putri, untuk otot seseorang dapat merasa rileks, pikiran juga harus rileks terlebih dahulu, dan untuk membuat efek psikologis memberikan rasa rileks, dibutuhkan warna – warna yang lembut seperti warna - warna pastel.

4.1.4 Bahasa yang Digunakan

Bahasa yang digunakan dalam game ini awalnya dengan menggunakan Bahasa Inggris karena anak remaja saat ini cenderung lebih suka dan terlihat keren jika menggunakan Bahasa Inggris, namun bisa diubah pengaturannya menjadi Bahasa Indonesia.

Bahasa yang digunakan dalam media promosi menggunakan campuran Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris.

.

4.2 Konsep Visual

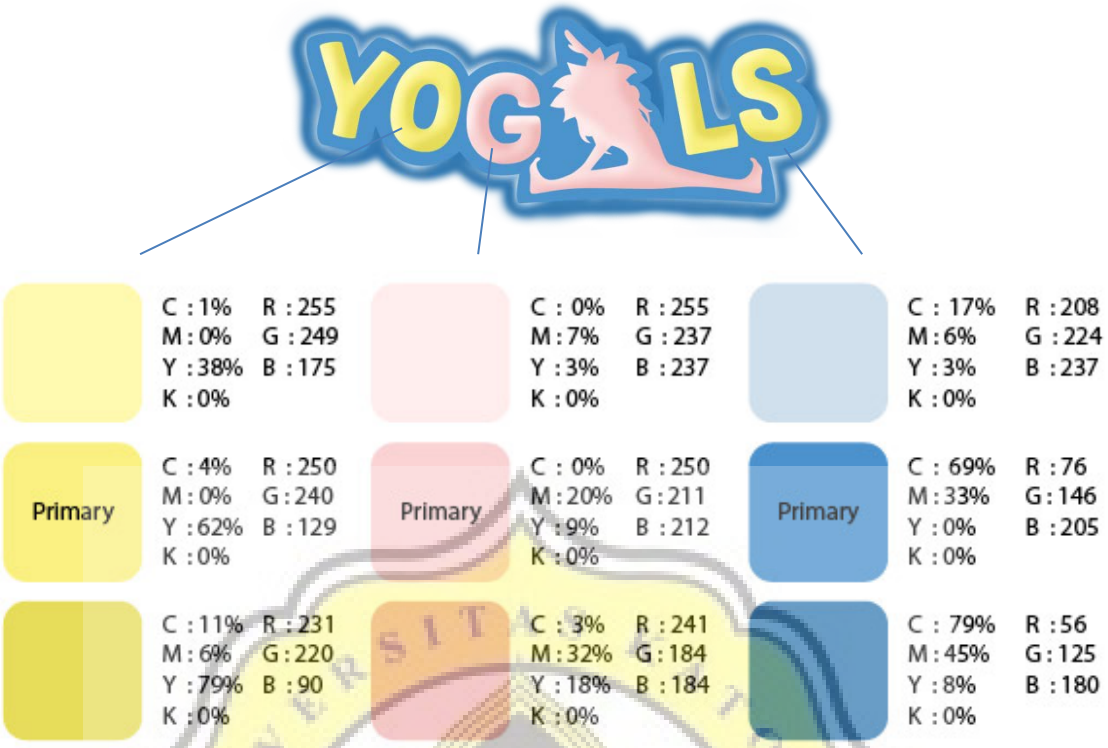
4.2.1 Konsep Logo

Gambar 4.1 Bentuk Logo

Pendekatan bentuk "YOGALS"	
https://sites.psu.edu/siowfa16/2016/10/20/smile/	Pendekatan bentuk Bibir Senyum (Melengkung keatas seperti bentuk senyum untuk memberi kesan 'fun' pada game ini, karena yoga sering dianggap membosankan untuk anak remaja.)
https://www.dreamstime.com/stock-photo-parivrtta-upavistha-konasana-sporty-beautiful-young-woman-white-sportswear-sitting-easy-variation-revolved-seated-angle-image57183715	Pedekatan bentuk Yoga Pose Upavistha Konasana (Merupakan salah satu bentuk pose senam yoga untuk mengatasi dismenore)

Tabel 4.1 Pendekatan Bentuk Logo

4.2.2 Konsep Pemilihan Warna Logo



Gambar 4.2 Palet Warna Logo

Warna yang digunakan pada logo menggunakan warna dasar biru, pink, dan kuning. Warna biru merupakan warna yang dapat memberikan efek psikologis ketenangan dan relaksasi. Warna kuning untuk memberikan kesan yang menyenangkan dalam game, dan warna pink untuk memberikan kesan feminim.

4.2.3 Tipografi Logo

Font yang digunakan dalam logo adalah

KG Inimitable Original

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

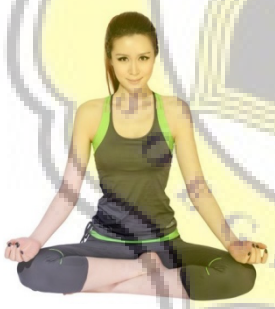
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

1234567890

Font ini memiliki bentuk huruf yang lentur, tidak kaku pas dengan kesan remaja. Font ini juga font san serif yang memiliki kesan modern. Namun, font pada logo memakai font tipe Uppercase karena lebih mudah dibaca.

4.2.4 Konsep Maskot

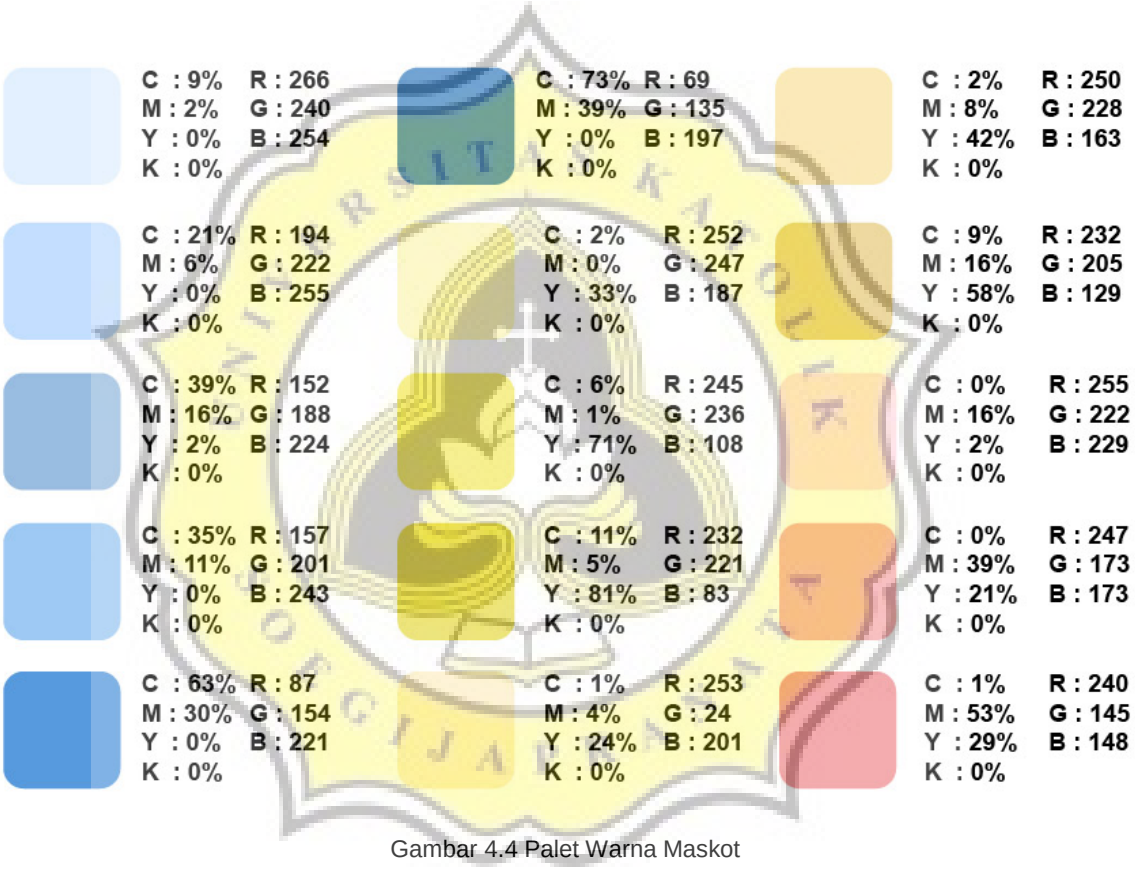
Gambar 4.3 Maskot

Pendekatan bentuk Maskot “PEYO (PElatih YOga)”	
 http://bunga-mawar.com/2015/02/arti-mawar-hijau.html	Pebdekatan bentuk Mawar Hijau yang digunakan pada Rambut Peyo
 https://www.yogaindonesia.org/waspada-jebakan-mode-pakaian-yoga/	Pendekatan bentuk Baju dan celana Yoga yang digunakan maskot Peyo
 https://bodeaz.com/products/printed-yoga-sport-headband	Pendekatan bentuk bandana yang digunakan maskot Peyo

Tabel 4.2 Pendekatan Bentuk Maskot

Konsep rambut maskot yang jabrik tersebut berdasarkan bentuk dari mawar hijau, namun warna rambut menggunakan warna biru untuk memperkuat efek psikologis dari warna biru. Pakaian yang dipakai oleh maskot adalah pakaian standart untuk yoga yaitu tank top dan celana berbahan spandek yang nyaman untuk melakukan senam yoga. Bandana yang dipakai oleh maskot adalah salah satu atribut yoga. Maskot tersebut bernama “PEYO” yang berasal dari kata “PElatih YOga”. Maskot Peyo ini berbentuk “chibi” karena dari hasil survey yang didapat (Gambar3.13), lebih banyak anak remaja putri yang menyukai karakter yang lucu dan berbentuk “chibi”.

4.2.5 Palet Warna Maskot



Gambar 4.4 Palet Warna Maskot

Warna yang digunakan pada maskot tetap menggunakan warna dasar biru, pink, dan kuning. Namun warna – warna tersebut diubah intensitasnya sehingga menciptakan warna biru kuning dan pink yang lebih muda dan lebih tua.

4.2.6 Konsep Pemilihan Tipografi Game

Font yang digunakan dalam game ini adalah

KG Inimitable Original

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

1234567890

Menggunakan Font KG Inimitable Original ini karena bentuk fontnya terlihat fun, cocok digunakan untuk game.

Mont Heavy DEMO

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

1234567890

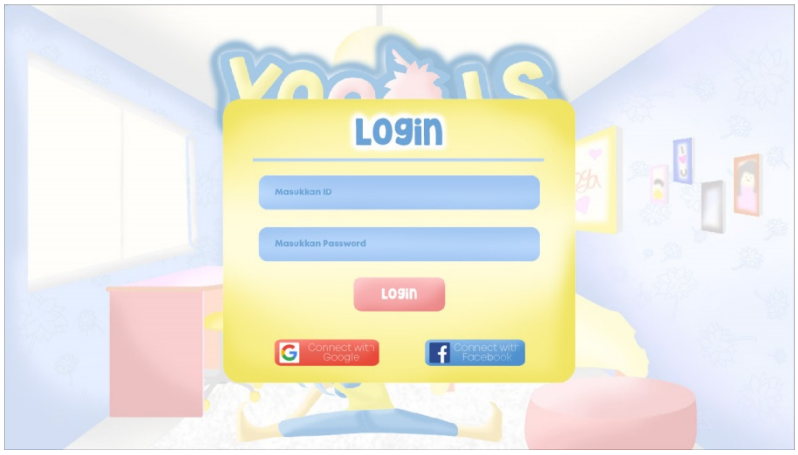
Menggunakan Font Mont Heavy DEMO ini karena bentuk fontnya memiliki readable yang tinggi sehingga mudah dibaca ketika ukurannya sangat kecil (digunakan untuk keterangan pada game).

4.3 Menu Game

4.3.1 Halaman Utama

Di halaman awal akan terdapat desain 'main menu game' dan selanjutnya akan masuk ke laman login.

Gambar 4.5 Halaman Utama YOGALS

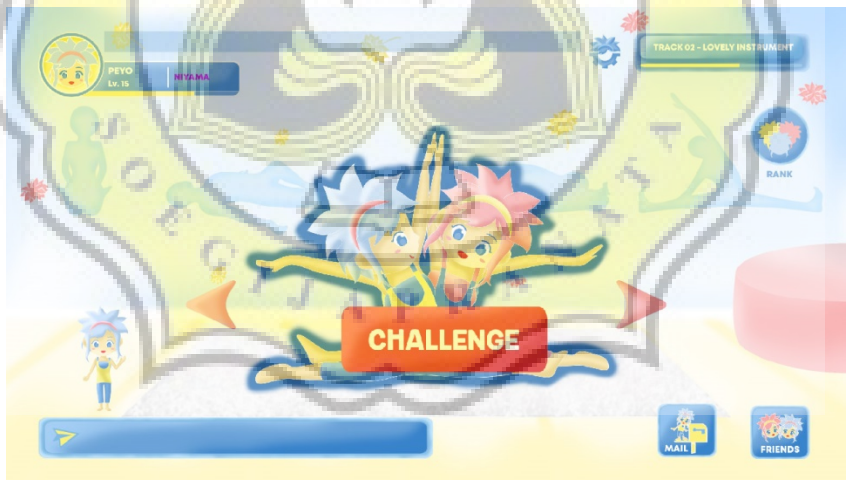


Gambar 4.6 Halaman Login YOGALS

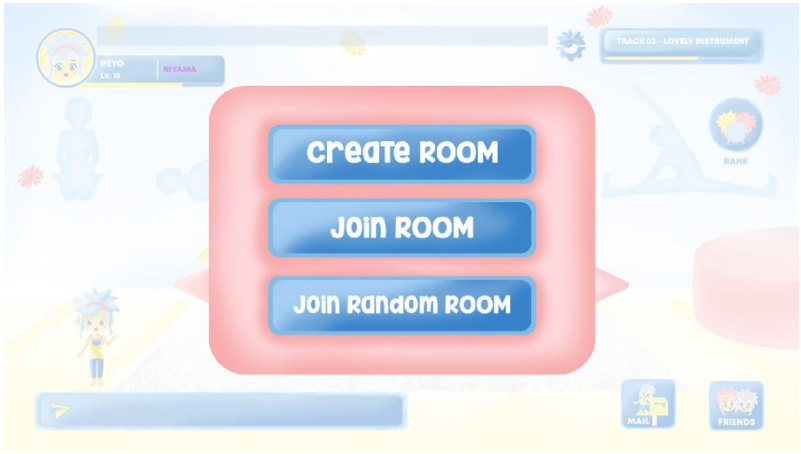
4.3.2 Halaman Kedua

4.3.2.1 Challenge

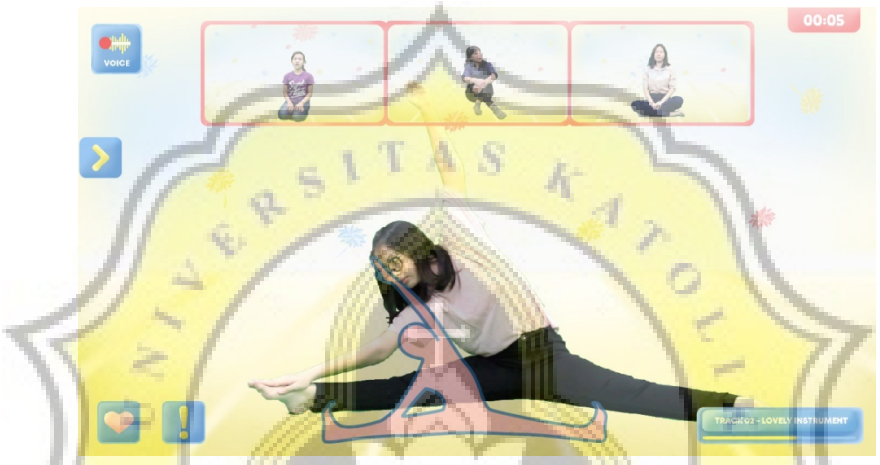
Mode Challenge adalah mode permainan yang dapat dimainkan bersama teman, 1 room terdapat 4 orang pemain. Ketika akan memainkan mode Challenge akan muncul pilihan untuk membuat room, ikut ke room yang sudah di tentukan, atau ikut ke room lain secara acak. Ketika permainan berakhir, akan terdapat fitur save yang akan bisa dilihat di fitur replay.



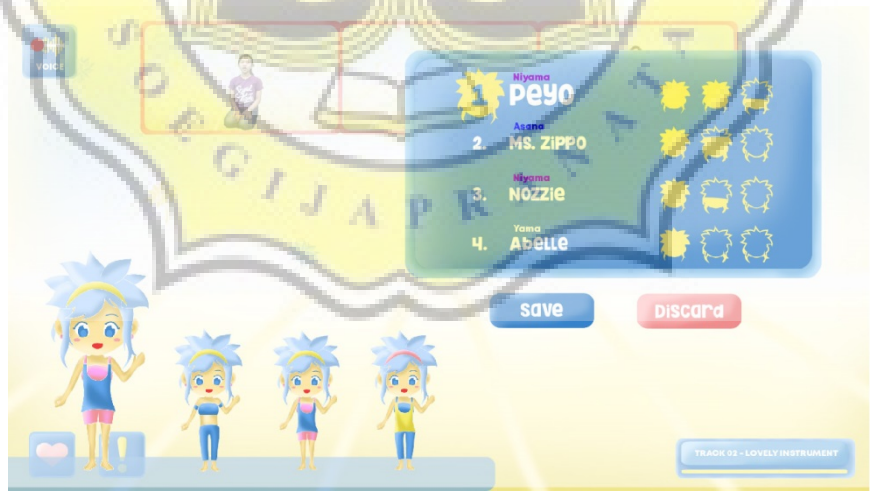
Gambar 4.7 Menu Challenge



Gambar 4.8 Option Menu Challenge



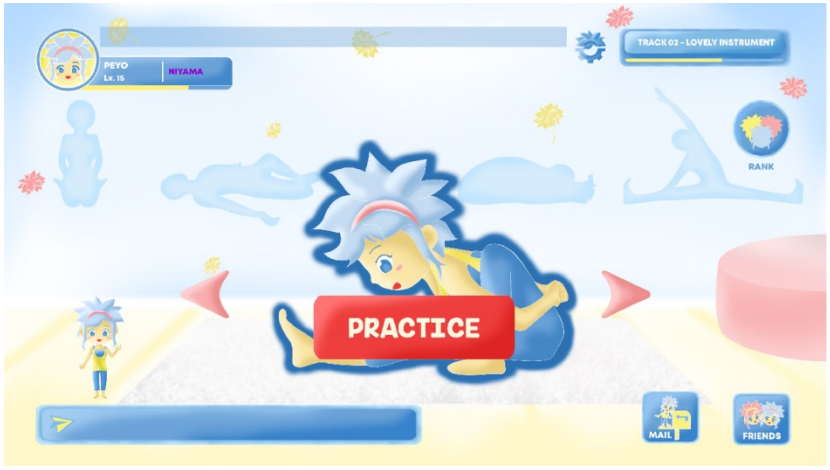
Gambar 4.9 Memainkan Mode Challenge



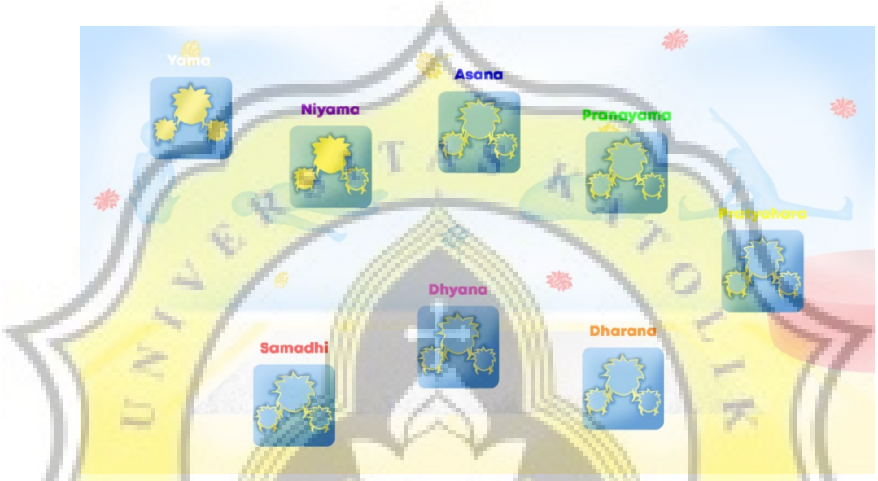
Gambar 4.10 Hasil Akhir Permainan Mode Challenge

4.3.2.2 Practice

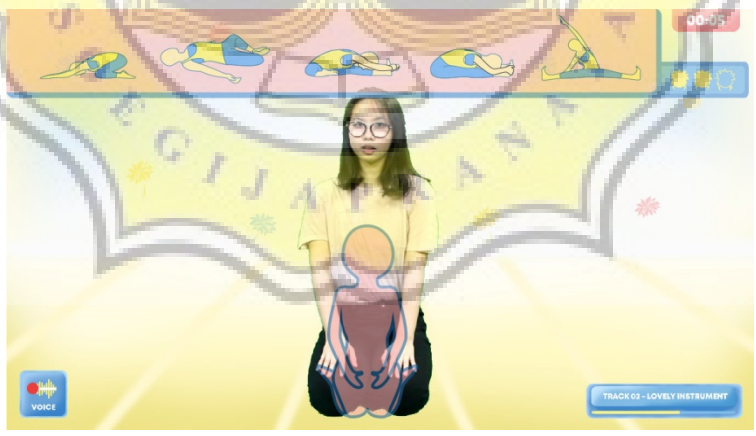
Mode Practice adalah mode permainan untuk latihan sendiri, mode Practice akan terbagi manjadi 8 tahapan, ketika 1 tahapan berhasil diselesaikan, title akan otomatis naik.



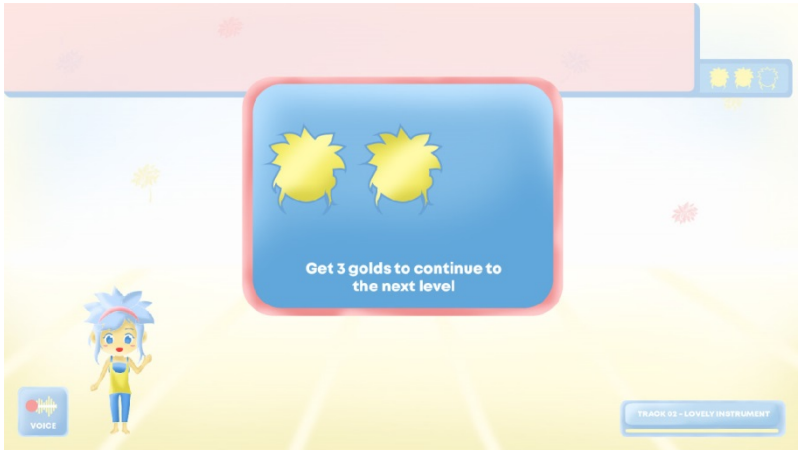
Gambar 4.11 Menu Practice



Gambar 4.12 Tahapan Practice



Gambar 4.13 Memainkan Mode Practice



Gambar 4.14 Hasil Akhir Permainan Mode Practice

4.3.2.3 Replay

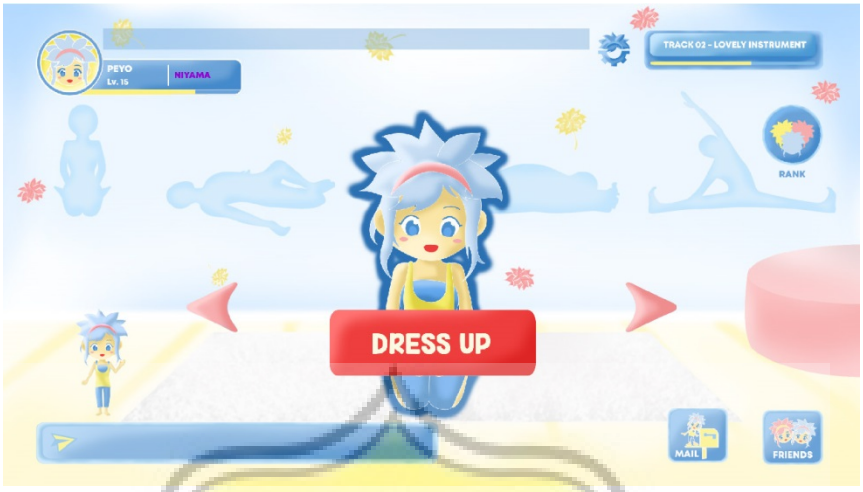
Fitur Replay ini adalah fitur untuk menyimpan rekaman permainan yang telah di simpan di mode Challenge.

Gambar 4.15 Menu Replay

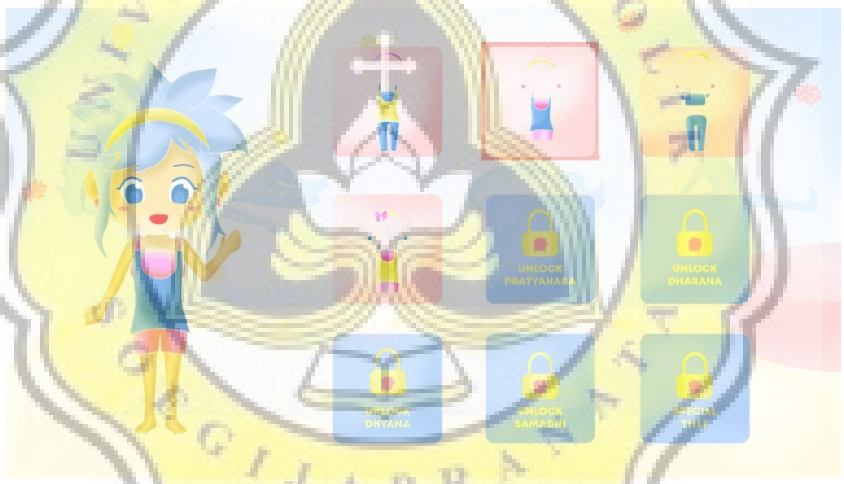
Gambar 4.16 Isi Menu Replay

4.3.3 Dress Up

Fitur Dress Up adalah fitur pendukung untuk mendandani character yang akan terbuka sesuai dengan title pemain.

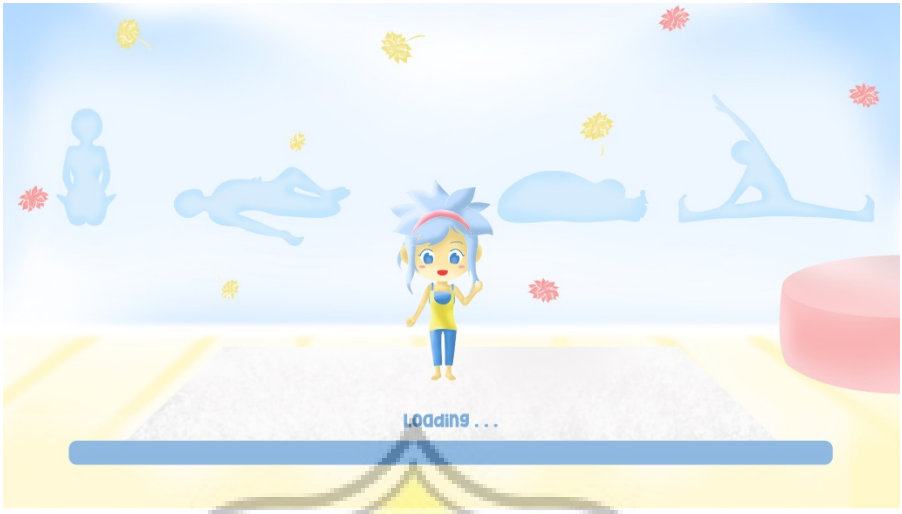


Gambar 4.17 Isi Menu Dress Up



Gambar 4.18 Isi Menu Dress Up

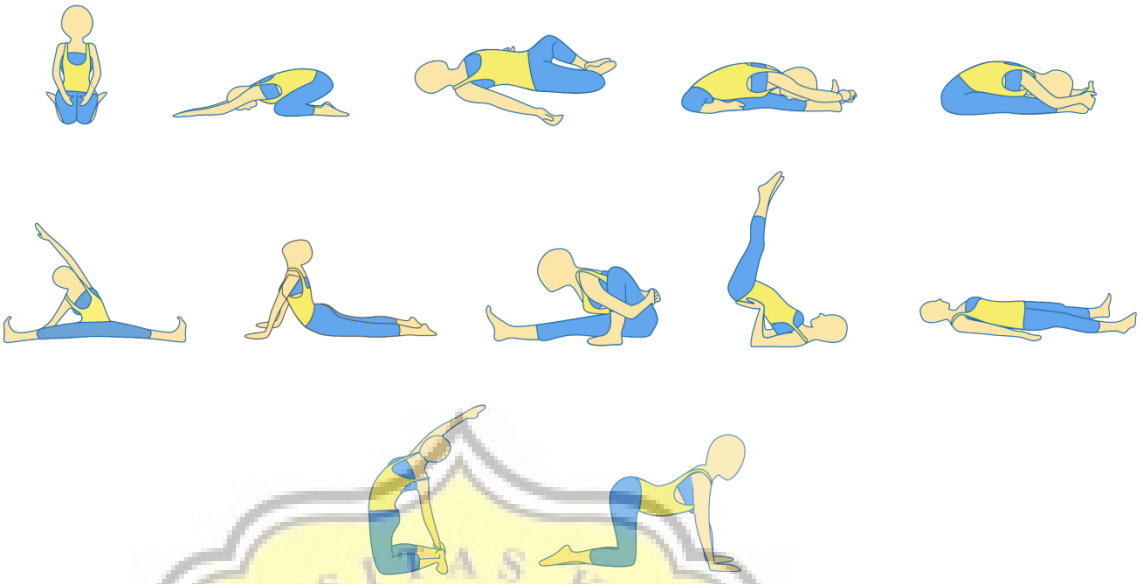
4.3.4 Halaman Loading



Gambar 4.19 Tampilan Loading

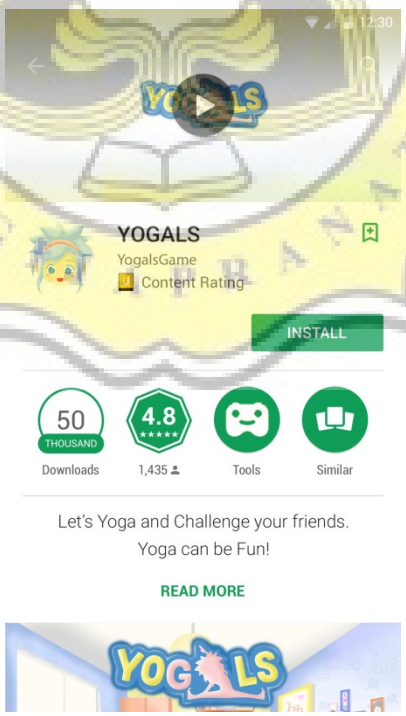
Gambar 4.20 Tampilan Loading

4.3.5 Pose – Pose Yoga yang Digunakan



Gambar 4.21 Beberapa Pose Yoga

4.3.6 Mock Up



Gambar 4.22 Playstore Mock up

4.4 Strategi Promosi

Strategi promosi yang digunakan yaitu menggunakan pendekatan AISAS

4.4.1 Merchandise (Attention)

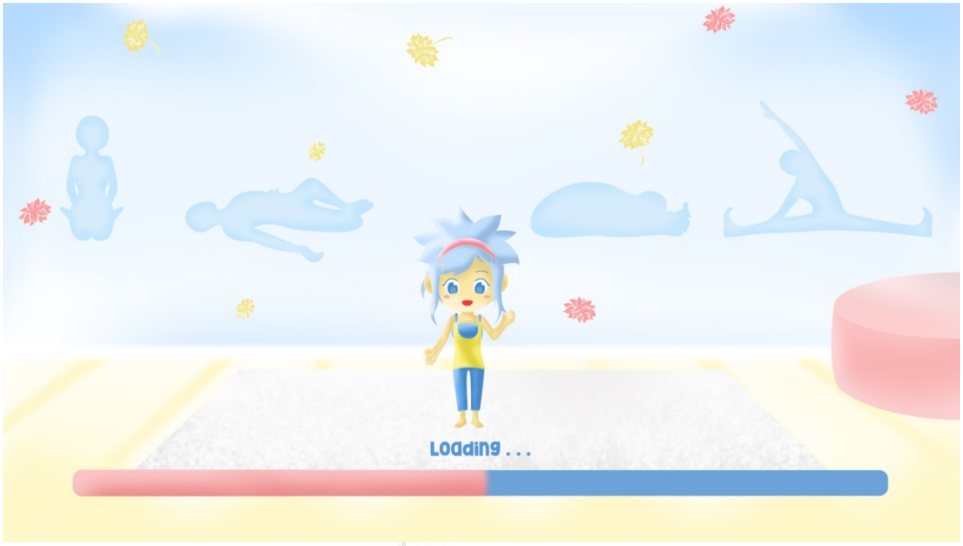
Gambar 4.23 Merchandise

Merchandise yang berbentuk kepala PEYO (mascot) ini hanya sebagai *gimmick* untuk target agar target mengenal game 'YOGALS' ini. Merchandise dibagikan di beberapa sekolah SMP dan SMA.

4.4.2 Video Teaser (Attention)

Video teaser ini berguna untuk membuat target tertarik dengan game ini Video teaser akan diputar di iklan Instagram, iklan youtube, dan di postingan Instagram game yogals.

Gambar 4.24 Screen Shoot Video Teaser 1



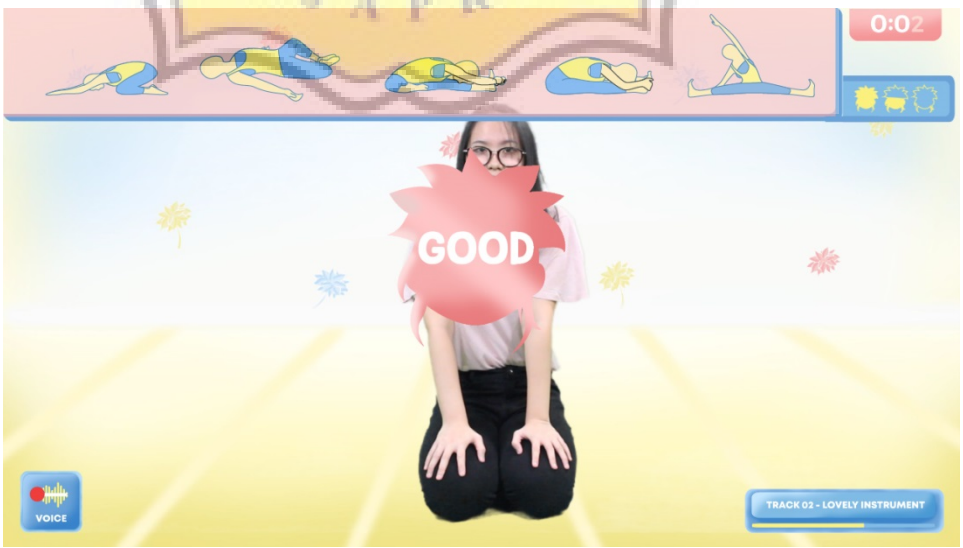
Gambar 4.25 Screen Shoot Video Teaser 2

Gambar 4.26 Screen Shoot Video Teaser 3

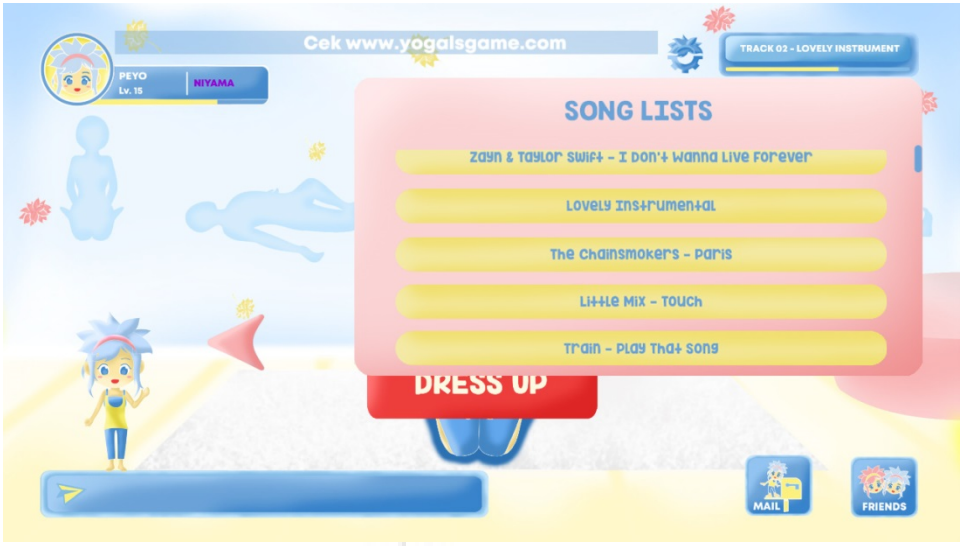
Gambar 4.27 Screen Shoot Video Teaser 4

Gambar 4.28 Screen Shoot Video Teaser 5

Gambar 4.29 Screen Shoot Video Teaser 6

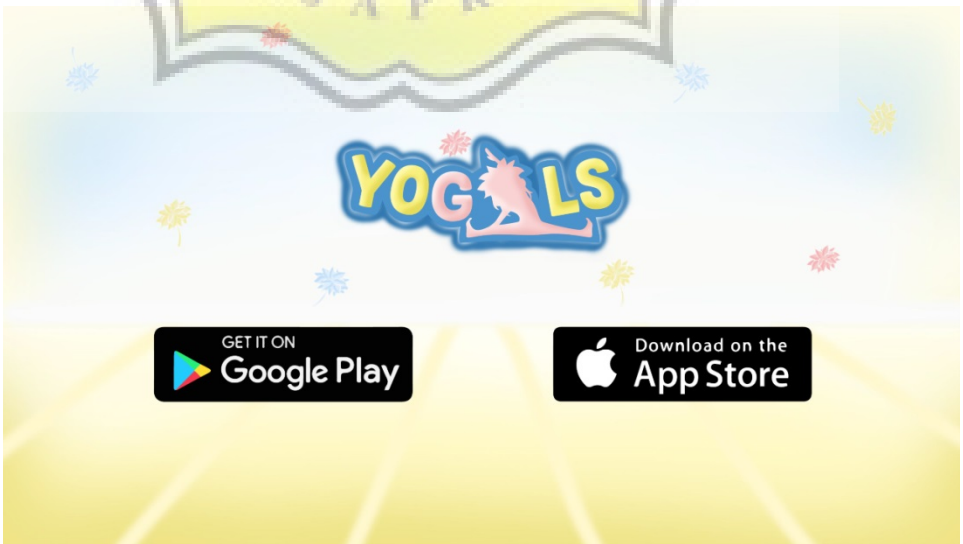


Gambar 4.30 Screen Shoot Video Teaser 7



Gambar 4.31 Screen Shoot Video Teaser 8

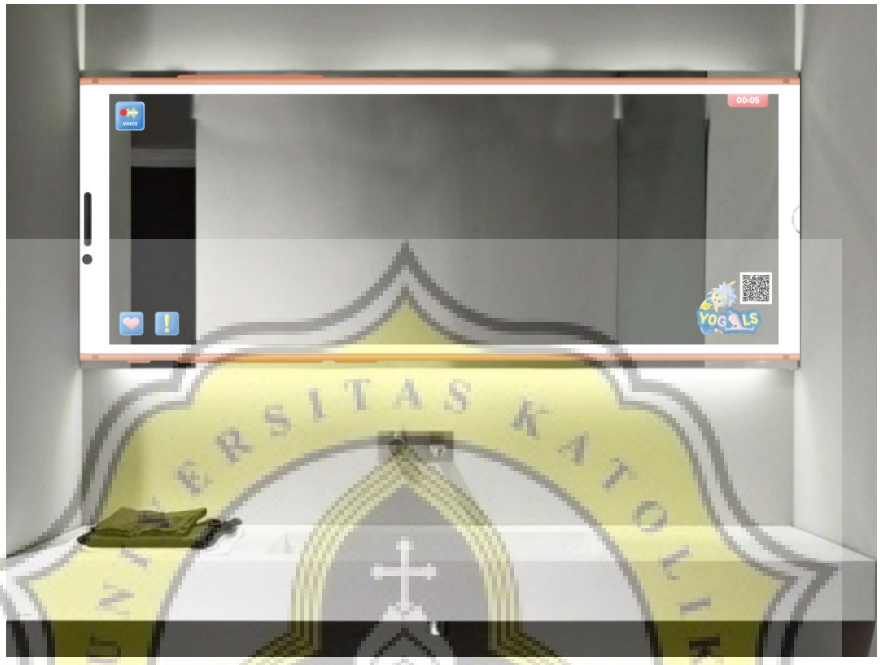
Gambar 4.32 Screen Shoot Video Teaser 9



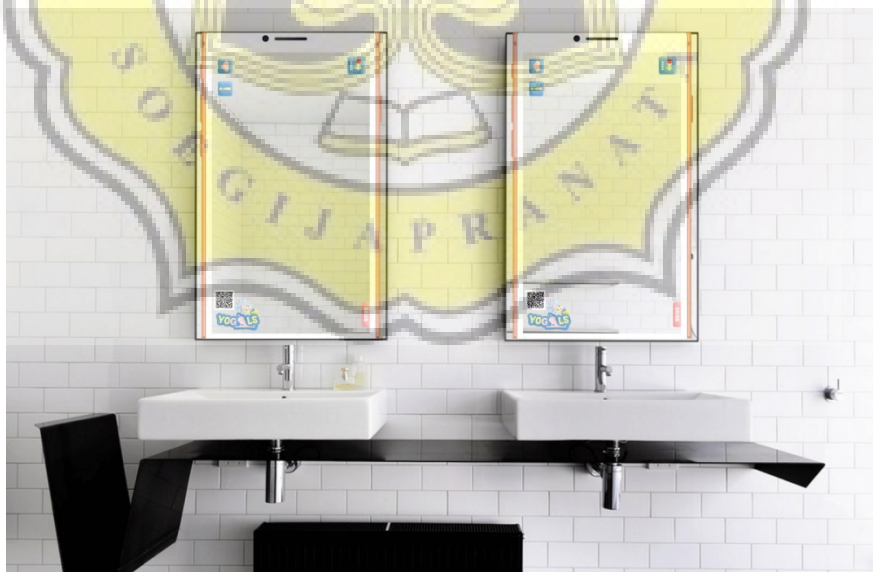
Gambar 4.33 Screen Shoot Video Teaser 10

4.4.3 Sticker Kaca (Interest)

Stiker yang diletakkan di kaca ini merupakan salah satu strategi promosi yang akan ditelakkan di setiap toilet wanita di sekolah SMP dan SMA. Sticker ini memiliki barcode yang akan langsung terhubung di Instagram ketika di scan.



Gambar 4.34 Mock Up Sticker Kaca 1



Gambar 4.35 Mock Up Sticker Kaca 1

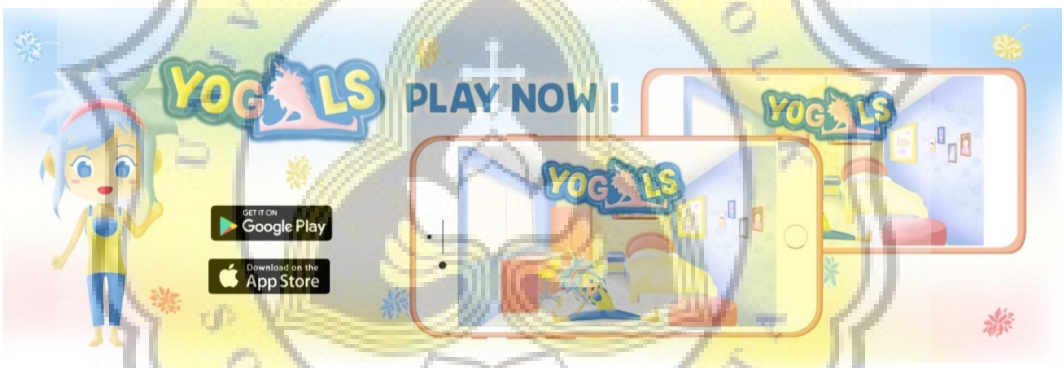
4.4.4 Sticker Tempel

Gambar 4.36 Sticker

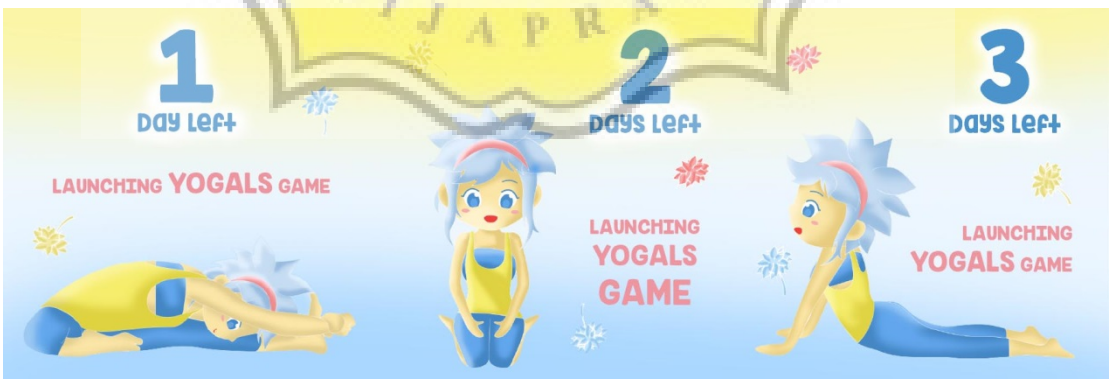
4.4.5 Media Sosial

4.4.5.1 Instagram (Interest, Search, Share)

Di Instagram akan berisi tentang seputar game 'YOGALS' dan yoga untuk mengatasi dismenore.

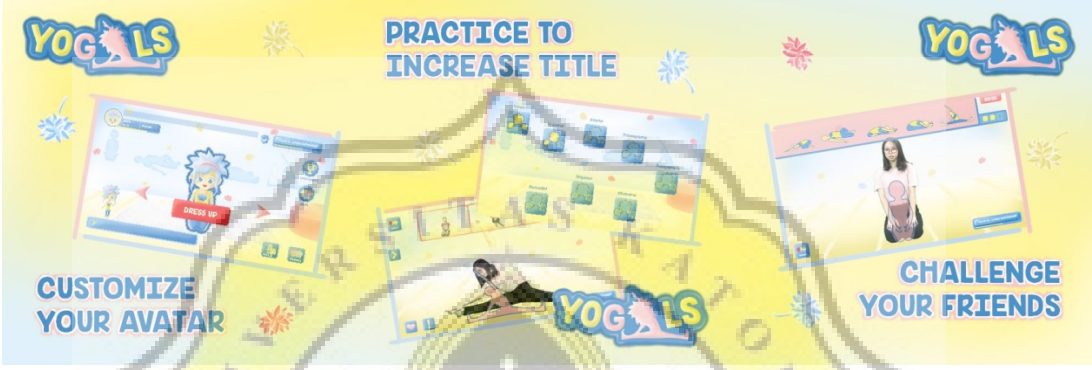


Gambar 4.37 Konten Instagram (Search)



Gambar 4.38 Konten Instagram (Interest)

Gambar 4.39 Konten Instagram (Attention)

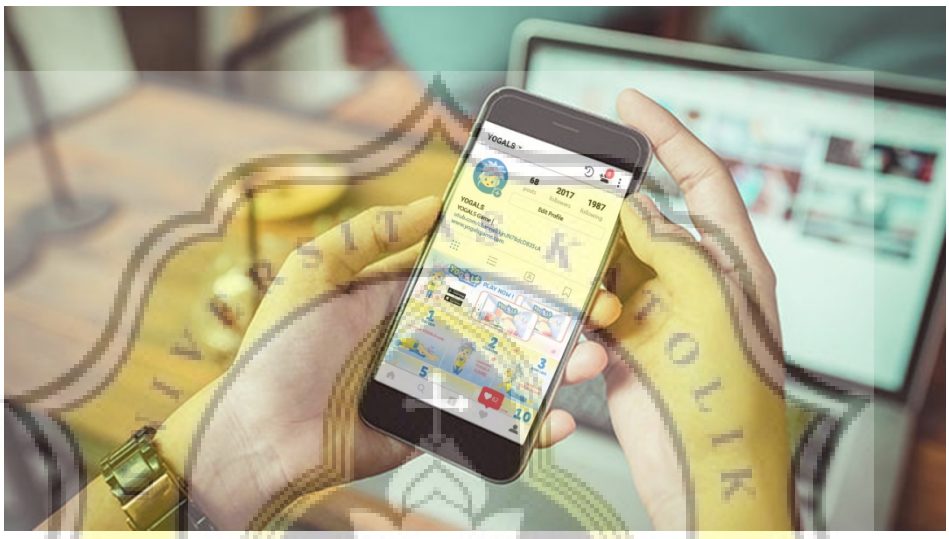


Gambar 4.40 Konten Instagram (Attention)

Gambar 4.41 Konten Instagram (Attention)

Gambar 4.42 Konten Instagram (Attention)

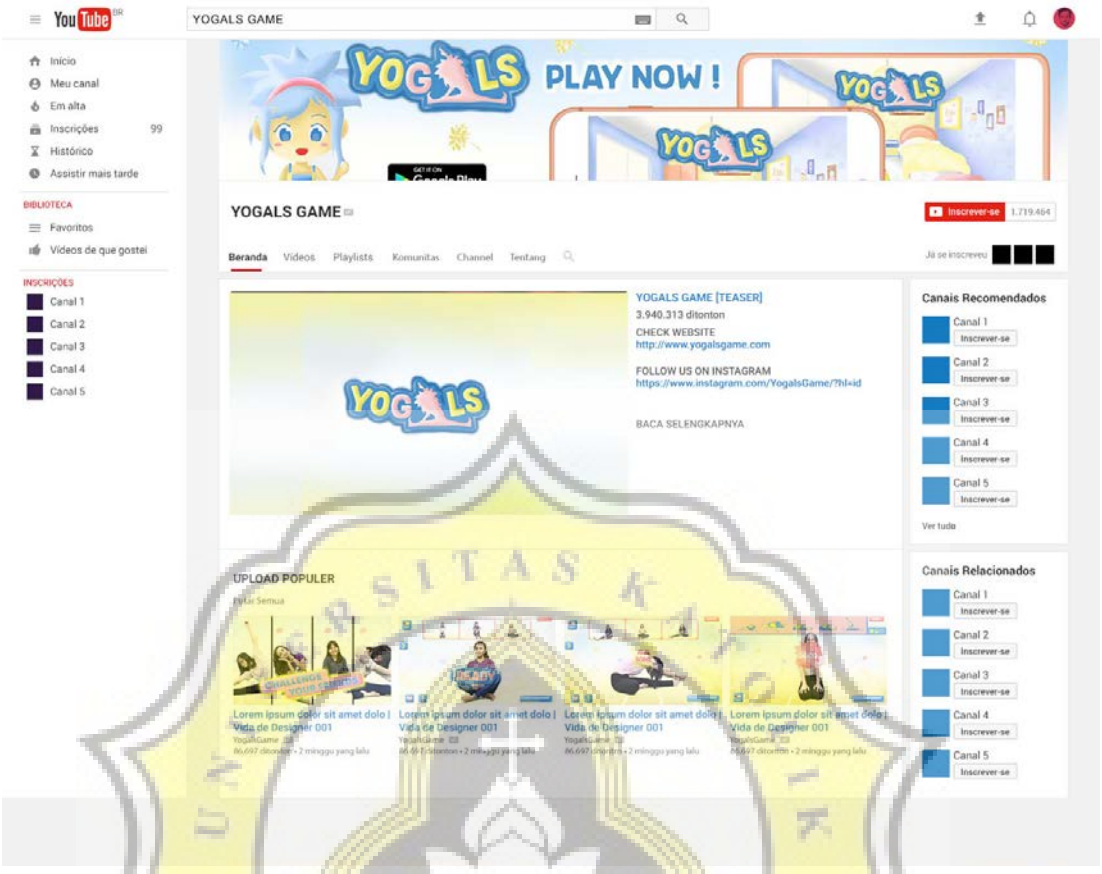
Gambar 4.43 Konten Instagram (Attention)



Gambar 4.44 Tampilan Mock Up Instagram

4.4.5.2 Youtube (Search, Share)

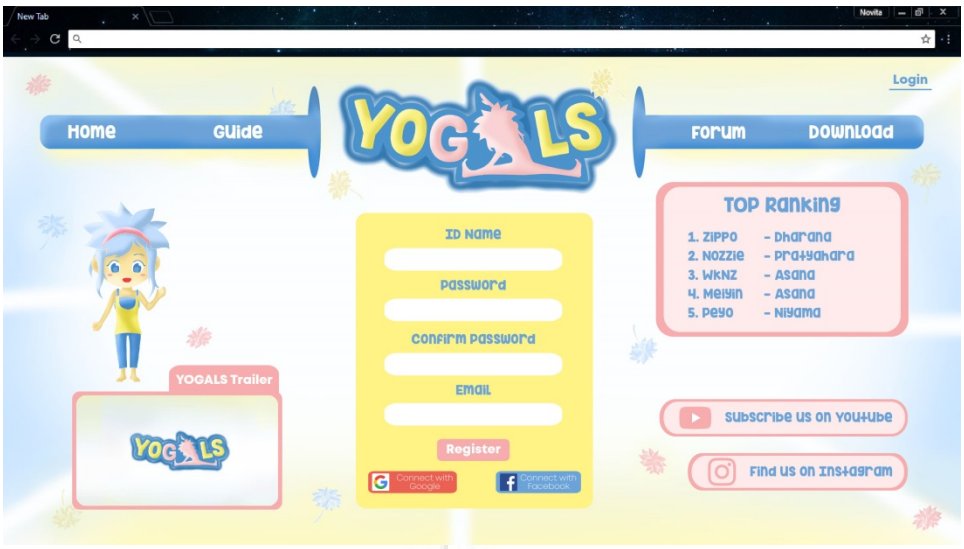
Di Youtube akan berisi tentang update seputar game dan dismenore.



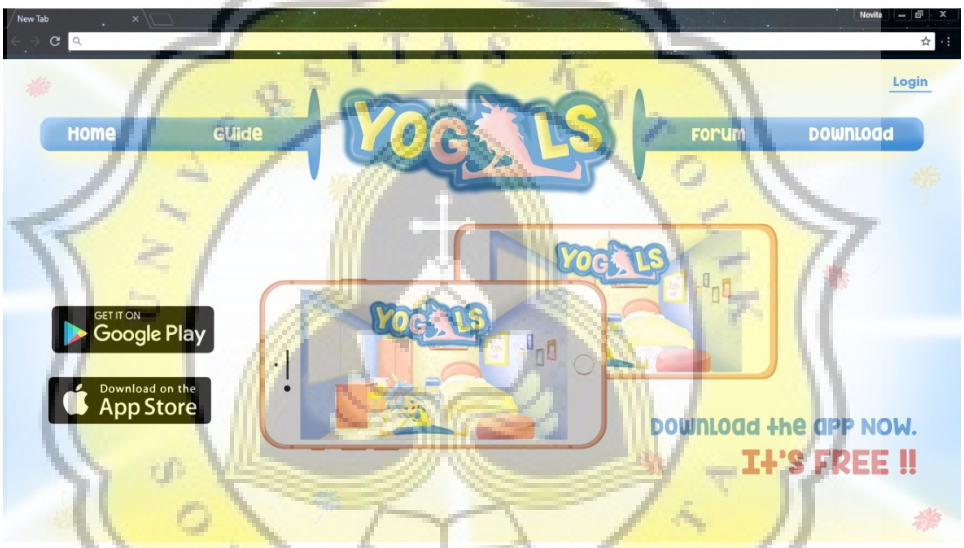
Gambar 4.45 Tampilan Youtube

4.4.6 Website (Search)

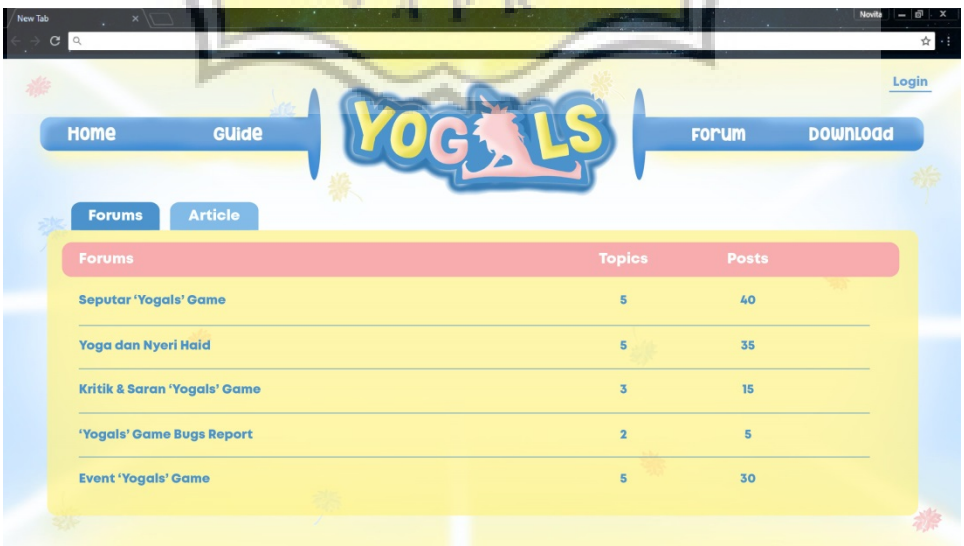
Ketika pertama kali membuka website akan ada laman home yang berisi top ranking, wadah untuk registrasi pengguna baru, dan video teaser tentang game. Di dalam website juga terdapat laman "guide" yang berisi beberapa petunjuk dan arahan untuk memainkan game ini, ada juga laman forum yang dapat digunakan untuk berdiskusi dengan sesama pemain ataupun dengan admin, di laman forum juga terdapat artikel seputar yoga dan dismenore. Laman terakhir, terdapat laman download untuk mengarahkan target agar dapat mendownload game sesuai dengan smartphone yang dimiliki.



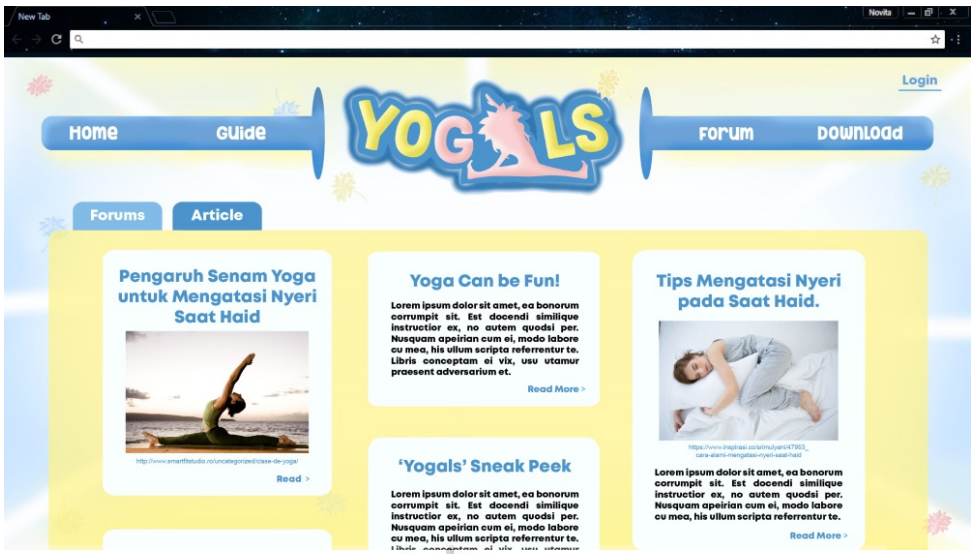
Gambar 4.46 Tampilan Home Website YOGALS



Gambar 4.7 Tampilan Download Website YOGALS

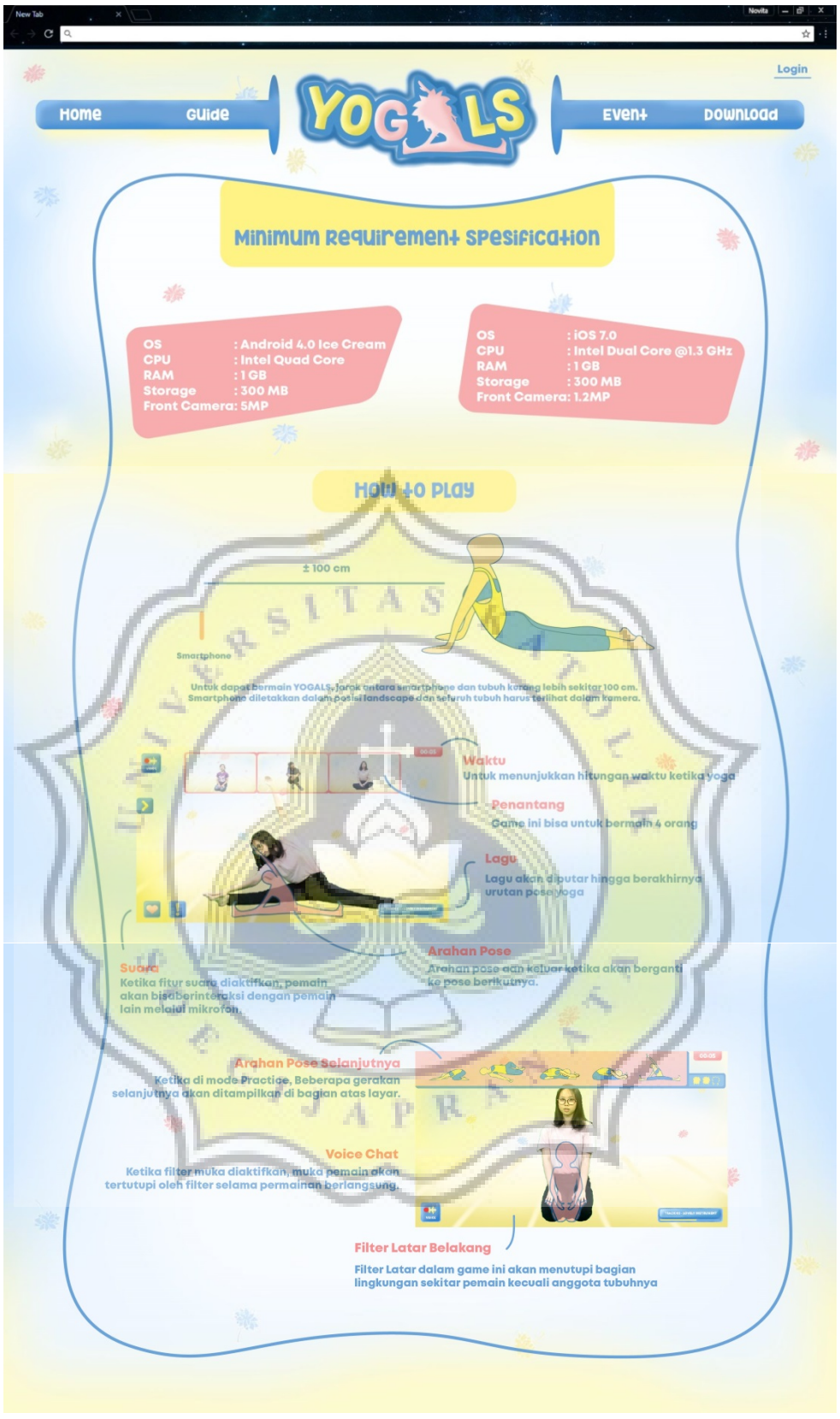


Gambar 4.48 Tampilan Forun Website YOGALS



Gambar 4.49 Tampilan Artikel Website YOGALS

Gambar 4.50 Tampilan Mock Up Website



Gambar 4.51 Tampilan Panduan Website YOGALS