

## **BAB III**

### **STRATEGI KOMUNIKASI PERANCANGAN**

Dalam perancangan *Mancala Game Book* ini penulis menerapkan beberapa strategi pendekatan untuk mendapatkan hasil yang optimal agar hasil perancangan benar-benar dapat mencapai tujuan perancangan yaitu sebagai upaya pengenalan kembali permainan congklak bagi anak usia 7 – 12 tahun. Adapun tahapan yang dilakukan selama penelitian berlangsung adalah observasi lapangan, wawancara mendalam, penyebaran kuesioner, serta analisa studi literatur.

Tahapan pertama yaitu observasi lapangan dilakukan dengan pengamatan dilingkungan perkampungan disekitar Kota Semarang dan Kendal terkait permainan yang banyak dimainkan oleh anak-anak. Tujuan dari pengamatan ini adalah untuk mengetahui seberapa banyak anak yang masih memainkan permainan congklak. Untuk wawancara mendalam dilakukan dengan Drs. Hartono, M.Pd seorang pengamat budaya yang berdomisili di Semarang sedangkan kuestioner ditujukan untuk anak-anak usia 7-12 tahun yang menjadi target utama penelitian serta orang tua yang memiliki anak dengan rentang usia 7 -12 tahun. Untuk kajian literatur, penulis banyak menelusuri sejarah perkembangan permainan congklak terutama yang menyangkut perkembangan bentuk media permainan dan aturan permainan. Hasil yang diperoleh dari rangkaian tahapan penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

#### 3.1 Data

##### 3.1.1 Aspek imaji

Dari sejumlah temuan ditemukan beberapa data terkait dengan media permainan congklak yang sudah digunakan dan dikenal secara luas oleh masyarakat. Ada dua klasifikasi besar yang digunakan dalam pengamatan ini yaitu:

- a. Media permainan congklak klasik; dimasa lampau banyak digunakan oleh kalangan bangsawan dan dimasa sekarang banyak dimiliki oleh kalangan keluarga yang memiliki status sosial

ekonomi menengah keatas karena pertimbangan harga yang mahal. Biasanya media permainan jenis ini terbuat dari bahan kayu dengan kualitas baik bahkan premium, cenderung lebih berat dan biasanya dihiasi dengan motif ukiran binatang ( seperti naga, angsa, dan lain-lain) dikedua ujungnya. Contoh media permainan congklak eksklusif dapat dilihat dari beberapa foto dibawah.



Gb. 1 Dakon batu



Gb. 2 Dakon klasik



Gb.3 Dakon klasik dengan dekorasi ukiran naga dikedua ujungnya

- b. Media permainan congklak modern banyak digunakan oleh kalangan masyarakat dengan status sosial ekonomi menengah kebawah. Terbuat dari bahan kayu kualitas biasa atau bahkan plastic dan biasanya tanpa disertai dekorasi ukiran, walaupun terdapat ornamen dekorasi biasanya hanya lukisan cat bermotif tradisional sederhana. Saat ini bahkan sudah tersedia dakon lipat yang lebih ringkas untuk dibawa.



Gb. 4 Dakon dengan papan bermotif



Gb. 5 Dakon berbahan plastik



Gb.6 Dakon lipat

- c. Media permainan congklak digital dimainkan dengan cara mendownload aplikasi melalui gawai, biasanya hanya berupa tampilan grafis yang sangat sederhana bahkan cenderung kaku dengan menggunakan kelereng dengan 2 warna yang berbeda untuk membedakan milik lawan pemain. Contoh dari media permainan congklak digital adalah sebagai berikut:



Gb. 7 Tampilan Dakon digital

Tabel 1. Hasil pengamatan media permainan congklak

No	Jenis congklak	Jenis Bahan	Corak/ Ornamen	Warna dominan	Dimensi	Berat	Biji congklak	Bentuk
1.	Klasik	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kayu</li> <li>▪ Batu</li> <li>▪ Tanah liat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ukiran motif binatang</li> <li>▪ Polos</li> <li>▪ Batik</li> <li>▪ Tumpal</li> <li>▪ Dll</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Warna alami bahan (kayu/ batu)</li> <li>▪ Coklat muda</li> <li>▪ Coklat tua</li> <li>▪ Hitam</li> </ul>	70x15x23 cm	2000 gram	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Biji buah-buahan</li> <li>▪ Kerang</li> <li>▪ Kerikil</li> </ul>	Memanjang
2.	Modern	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Plastik</li> <li>▪ Kayu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Polos</li> <li>▪ Batik</li> <li>▪ Abstrak</li> <li>▪ Kartun</li> <li>▪ Dll</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Warna cerah seperti merah, kuning, hijau, orang</li> <li>▪ Warna alami bahan</li> </ul>	50x13x1,5 cm  62 x 14x 5 cm  Lipat : 37x23x2.5 cm	1000 gram  1200 gram	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Biji buah-buahan</li> <li>▪ Kerang</li> <li>▪ Kerikil</li> <li>▪ Plastik</li> <li>▪ Kelereng</li> <li>▪ Dll</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Memanjang</li> <li>▪ Lipat</li> </ul>
3.	Digital	Digital bentuk 3d	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Polos</li> <li>▪ Motif kayu</li> </ul>	Coklat tua Coklat muda	3D	-	Kelereng	Memanjang

### 3.1.2 Aspek Permirsaa

Data lain yang berhasil digali oleh penulis adalah data dari aspek pemirsaa yang dilakukan melalui penyebaran kuesioner kepada onjek penelitian yang terdiri dari:

- a. Anak usia sekolah dasar (dengan rentang usia 7 – 12 tahun) sebagai objek penelitian utama. Nara sumber ini merupakan objek utama dalam penelitian untuk keperluan pengembangan desain media permainan congklak.
- b. Orang tua yang memiliki anak/ anggota keluarga berusia 7 -12 tahun. Pemilihan orang tua dengan kriteria diatas sebagai nara sumber adalah karena mereka merupakan personel yang paling mungkin diharapkan dapat memebrikan pendampingan ketika anak akan dikenalkan kembali dengan permainan tradisional congklak. serta wawancara mendalam dengan salah seorang pengamat budaya di kota semarang terkait permainan congklak. Dari 40 kuestioner yang disebar, diperoleh sebaran data sebagai berikut:

#### 3.1.2.1 Pemahaman terkait Informasi umum permainan congklak

Dari data questionnaire yang kembali diperoleh gambaran umum bahwa dari 40 responden hanya 10% responden anak yang menyatakan paham/ bisa memainkan permainan congklak dan 90% tidak mengetahui. Sedangkan dari responden orang tua 65% response menyatakan tahu/bisa bermain congklak sedangkan 35% menyatakan tidak tahu. Dari 10% responden anak yang tau/ bisa bermain congklak 20% diantaranya menyatakan sering bermain congklak sedangkan 80% lainnya menyatakan tidak pernah bermain.

#### 3.1.2.2 Data terkait unsur yang diharapkan muncul dalam desain perancangan

Terkait dengan detail desain, terdapat 35% responden yang menyatakan mengetahui tentang buku pop up sedangkan 65% tidak

tahu/belum pernah mendengar tentang buku pop up. Data lain yang ditemukan dari kuestioner adalah 60% responden anak dan 65% responden orang tua menyatakan ingin diberikan informasi lebih lengkap tentang peraturan permainan congklak yang baik dan benar. Dengan tambahan detail anak-anak yang mengenakan pakaian tradisional.

Data lain yang diperoleh terkait warna adalah sebagai berikut; 62,5% responden berharap bahwa warna biru akan menjadi warna dominan dari media permainan congklak hasil perancangan, diikuti dengan warna kuning dan hijau 22,5%, warna pink 10%, sedangkan 10% lainnya memilih warna ungu, hitam dan coklat.

## 3.2 Hasil Analisis

### 3.2.1 Analisis data

#### 3.2.1.1 Aspek Imaji

Tabel hasil pengamatan diatas banyak memberikan gambaran tentang bahan, warna dominan, motif, dekorasi, dimensi, berat, bij congklak dan bentuk media yang sudah pernah digunakan dalam papan alat/ media permainan congklak. Data-data diatas menunjukkan bahwa sejauh ini media permainan congklak yang banyak digunakan di masyarakat masih terpaku pada bentuk klasikal yang masih mempertahankan bentuk memanjang serta bahan dasar media yang tidak jauh dari kayu dan plastik dengan variasi kualitas bahan yang berpengaruh pada harga penjualan produk.

Pergeseran penggunaan bahan yang terjadi cenderung untuk lebih menyesuaikan dengan kebutuhan, serta harga jual produk agar tidak terlalu mahal, oleh karenanya plastik menjadi pilihan yang lebih disukai baik oleh produsen maupun konsumen media

permainan congklak. Perkembangan yang cukup signifikan ditunjukkan saat mulai diciptakan dakon model lipat yang tentu saja memiliki keuntungan mudah dibawa dan lebih ringkas.

Perkembangan teknologi yang terjadi juga telah mendorong para kreator game untuk mendesain game congklak yang dapat dimainkan secara digital. Congklak digital dapat dimainkan oleh mereka yang memiliki gawai pintar dimana mereka hanya perlu mendownload permainan melalui aplikasi yang sudah tersedia.

#### 3.2.1.2 Aspek Pemirsa

Hasil analisis yang diperoleh penulis mengacu pada data yang diperoleh dari aspek pemirsa diantaranya adalah:

- a. Media hasil perancangan harus diupayakan sebagai media yang dapat digunakan sebagai sarana pengenalan kembali permainan tradisional congklak
- b. Media harus dapat menyertakan informasi terkait peraturan permainan dan/atau informasi lain yang terkait dengan permainan congklak.
- c. Buku POP UP adalah pilihan media yang tepat karena masih terdapat pangsa pasar yang cukup besar sehingga dapat menarik minat pembeli
- d. Beberapa warna yang dapat dijadikan sebagai pilihan warna dominan adalah biru, hijau, pink dan merah
- e. Ilustrasi yang mungkin disertakan adalah ilustrasi anak-anak yang memakai baju tradisional

#### 3.2.2 Analisis SWOT pemilihan media berupa buku POP UP

Pemilihan buku sebagai media dasar perancangan di dasari oleh beberapa alasan, diantaranya:

- a. Buku merupakan media yang baik untuk menghindarkan anak dari ketergantungan terhadap gawai.
- b. Buku merupakan media yang dapat dibuat lebih fleksibel dan bervariasi secara fungsi disesuaikan dengan kebutuhan.
- c. Buku dapat digunakan sebagai bentuk strategi visual maupun verbal yang efektif.

Lebih spesifik, penulis mengarahkan desain perancangan dengan memilih buku POP UP sebagai media didasari dari hasil analisis SWOT seperti yang diuraikan dalam table berikut:

Table 2: Analisis SWOT dasar pemilihan BUKU POP UP

Strength	Weakness
<p>a. Media yang menarik bagianak-anak karena bisa memberikan kejutan dalam setiap halamannya</p> <p>b. Dapat memudahkan memahami informasi cara memainkan dakon, peraturan dakon</p> <p>c. Dapat memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik, mulai dari tampilan gambar yang terlihat lebih memiliki dimensi, gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka atau digeser, bagian yang dapat berubah bentuk,</p>	<p>a. Proses pembuatan relative lebih lama karena menuntut ketelitian yang lebih.</p> <p>b. Harganya lebih mahal karena penggunaan material dalam buku pop up lebih berkualitas.</p> <p>c. Penyimpanan buku pop up harus pada tempat yang sesuai jangan letakkan di sembarang tempat karena rawan rusak ketika orang yang tidak tahu penggunaannya hanya asal-asalan.</p> <p>d. Ukurannya terlalu tebal</p>

<p>memiliki tekstur seperti benda aslinya.</p> <p>d. Memiliki kemampuan untuk memperkuat kesan yang ingin disampaikan dalam sebuah ilustrasi.</p> <p>e. Dapat mengatasi batasanruang, waktu, dan pengamatan tentang dakon.</p>	
<b>Opportunity</b>	<b>Threat</b>
<p>a. Belum ada media permainan congklak yang menggunakan media pop up</p> <p>b. Tingginya perhatian masyarakat terhadap pelestarian budaya tradisional</p> <p>c. Adanya kebutuhan media permainan yang lebih komunikatif sekaligus informatif</p>	<p>a. Persaingan dengan produk yang sudah ada dipasar</p> <p>b. Menurunnya minat bermain permainan tradisional terutama congklak</p> <p>c. Menghilangnya / menurunnya minat memainkan permainan tradisional terutama congklak</p>

### 3.3 Strategi Komunikasi

Alasan pemilihan buku pop up sebagai bentuk perancangan desain adalah bahwa buku pop up merupakan media yang dapat mengkomunikasikan informasi tertentu kepada pembaca, dalam hal ini anak-anak usia sekolah dasar (rentang usia 7 – 12 tahun) dengan cara yang lebih menarik. Buku pop up juga dapat digunakan untuk memudahkan orang yang membaca untuk menerima sebuah informasi yang ingin dijelaskan diikuti dengan gerakan dari elemen gambar seperti pintu terbuka yang dapat digerakkan dengan cara membuka atau menarik halaman. Dengan menggunakan buku

pop up sebagai media untuk menyampaikan/ memberi informasi mengenai congklak atau dakon dengan visualisasi dan interaksi yang lebih menarik dapat menjadi lebih efektif sehingga menambahkan pendekatan yang lebih menarik minat pembaca buku tersebut. Untuk mendukung strategi komunikasi yang dipilih, maka penulis menerapkan 3 pendekatan utama yaitu:

### 3.3.1 Pendekatan verbal

Pendekatan verbal diwujudkan melalui pemilihan kata (diksi) dan penggunaan bahasa yang disesuaikan dengan target pembaca secara bi-lingual baik dalam Bahasa Indonesia maupun dalam Bahasa Inggris. Pemilihan kata dan perangkaian Bahasa dilakukan sedemikian rupa sehingga dapat mudah dipahami oleh anak usia sekolah dasar. Beberapa hal utama yang diperhatikan dalam penentuan diksi maupun perangkaian kalimat diantaranya adalah kata harus jelas dan tidak bermakna ambigu, ditata/ disusun sehingga membentuk kalimat yang mudah dipahami serta penjelasan yang diberikan tidak terlalu panjang tetapi memuat informasi tentang congklak dimulai dari sejarah, manfaat, dan cara bermain congklak. Penggunaan tipografi juga diperhatikan pada segi *Readability* dan *Legibility* dengan gabungan layout agar dapat tertata untuk tidak mengurangi keterbacaan tipografi.

### 3.3.2 Pendekatan visual

Visual pada media buku pop up terdiri dari kerajinan tiga dimensi dan kinetik yaitu kumpulan potong-potongan objek pada buku tersebut kadang diikuti dengan gerakan dari elemen gambar seperti pintu terbuka yang dapat digerakkan dengan cara membuka atau menarik halaman. Ilustrasi diperkuat dengan warna yang sudah ditentukan yang dapat menarik minat pembaca untuk membacanya.

### 3.3.3. Pendekatan Material

Bahan yang digunakan pada buku pop up tentang congklak ini adalah kertas Art Cartoon *Kertas ini bertekstur halus, putih, licin, mengkilap, dan tebal. Ketebalan kertas*

ini mulai 190 gsm, 210 gsm, 230 gsm, 260 gsm, dan 310 gsm. Kertas Art Carton merupakan salah satu jenis kertas yang umum digunakan untuk beragam keperluan, mulai dari kartu nama, brosur, hingga kepada pembuatan kotak makanan dan minuman dengan beragam bentuk.

Pada cover buku menggunakan Board sebagai kerangka cover utama dan kertas *art paper* atau *matte paper* 150 gr untuk cetak cover warna. Bentuk. Pada penggunaan jilid dengan menggunakan jilid lem panas sebagai standar dari sebuah buku dari keseluruhan bahan yang digunakan agar buku memiliki daya tahan yang lama dan memberikan kesan menarik kepada para pembaca dan target yang dituju.

### 3.4 Strategi Media

Buku Pop Up tentang congklak ini memuat tiga bagian utama yaitu bagian pertama cover buku menggunakan Board sebagai kerangka cover utama dan kertas *art paper* atau *matte paper* 150 gr untuk cetak cover warna. Penjilidan dilakukan dengan jilid lem panas sebagai standar dari sebuah buku dari keseluruhan bahan yang digunakan agar buku memiliki daya tahan yang lama dan memberikan kesan menarik kepadapara pembaca dan target yang dituju

Bagian kedua adalah lembaran/ halaman yang memuat informasi tentang congklak diantaranya berisi tentang sejarah, manfaat dan cara bermainnya yang akan dirancang dengan teknik *Lift the flap* dan *pop-up* dalam bentuk *hard copy*. Bahan yang digunakan adalah Kertas Art Carton Kertas ini bertekstur halus, putih, licin, mengkilap, dan tebal. Ketebalan kertas ini mulai 190 gsm, 210 gsm, 230 gsm, 260 gsm, dan 310 gsm. Kertas Art Carton merupakan salah satu jenis kertas yang umum digunakan untuk beragam keperluan, mulai dari kartu nama, brosur, hingga kepada pembuatan kotak makanan dan minuman dengan beragam bentuk.

Dibagian terakhir pada buku akan disertakan media permainan berupa papan congklak yang dapat digunakan sebagai media permainan dengan menggunakna bahan

dari triplek yang dilengkapi dengan biji congklak yang terbuat dari biji buah Srikaya. Bagian ini merupakan salah satu kekuatan dari buku tentang congklak karena dengan memiliki buku Pop up ini, target tidak hanya akan mendapatkan informasi tentang permainan congklak tetapi sekaligus dapat menggunakannya sebagai media permainan.

### **3.5 Operasionalisasi Teori**

Dalam penggunaan teori ilustrasi dan pop-up menjadi isi utama dari perancangan buku pop up tentang congklak. Dengan ilustrasi yang menarik berisi cara bermain, manfaat, dan gambar anak-anak yang memainkan congklak dengan baju tradisional dengan teknik pop up yang menggunakan teknik teknik *Lift the flap* dan *pop-up* yang memperlihatkan objek seperti bergerak dan tiga dimensi.

Penggunaan teori tipografi yang digunakan adalah unsur Readability yaitu pada perancangan memperhatikan keterbacaan tipografi yang digunakan untuk memahami isi buku pop up tersebut dalam penggunaan jenis tipografinya adalah *Sans Serif* dan *Script*. Penggunaan jenis tipografi *Script* untuk penulisan judul pada cover buku dan *Sans Serif* digunakan untuk penulisan keterangan yang menjelaskan ilustrasi pop-up yang ada di tiap halaman buku.

Pada teori warna yang akan ditetapkan pada cover dan halaman dalam buku akan menggunakan warna yang ditentukan oleh kuesioner yang ada dan disesuaikan dengan target yaitu anak-anak berusia 7-12 tahun. Termasuk pada congklak yang menggunakan warna dan motif batik.