

BAB IV

STRATEGI KREATIF

4.1. Konsep Verbal

4.1.1. Konsep Judul

The Secret Treasure, merupakan judul dari eksibisi yang berasal dari bahasa Inggris yang memiliki arti harta rahasia. Kata “*Secret*” atau rahasia menjadi kunci utama di eksibisi ini karena ada makna dibalik penemuan “*Treasure*” atau harta. Pengunjung yang datang ke eksibisi akan terpancing oleh kata harta, mereka akan mencari-cari dimana letak harta yang disembunyikan. Upaya mencari tersebut yang menjadi kunci utama dari eksibisi. Dalam upaya pencarian, berbagai usaha akan dilakukan untuk menemukan harta yang tersembunyi. Usaha yang dilakukan pastilah membutuhkan pergerakan baik itu sensori maupun motorik, hal ini merupakan tujuan atau pencapaian dari eksibisi ini.

4.1.2. Konsep Tema

The Secret Treasure sebagai judul yang penulis angkat bertemakan pencarian harta karun di ekosistem alam. Berawal dari ide petualangan yang menarik, petualangan biasanya memiliki kesan dan memori tersendiri bagi petualang. Baik dari sisi perjalanan, interaksi dengan sekitar maupun apa yang didapat. Oleh karena itu penulis mengangkat tema pencarian harta karun di alam yang dihadirkan berbagai media interaktif didalam eksibisi *The Secret Treasure*. Tema alam diberikan agar anak memiliki pengalaman baru, dan alam juga dapat menjadi tempat menemukan “*secret treasure*” yang sebenarnya yaitu kesehatan. Alam juga sebagai simbol dari kesehatan yang alami dan juga sebagai tempat *refreshing*. Dalam eksibisi, anak akan mengumpulkan koin emas yang mereka dapat dari mengambilnya secara langsung dan juga yang mereka dapatkan dari jumlah poin yang mereka kumpulkan.

4.2. Konsep Visual

4.2.1. Konsep Warna

Warna yang diterapkan dalam eksibisi ini adalah warna-warna yang ada di alam yang memiliki warna dasar merah, hijau, biru dan cokelat. Warna merah sebagai penunjang untuk membangkitkan semangat, warna hijau sebagai simbol dari segar dan damai, warna biru memiliki arti stabil dan percaya diri, sedangkan warna cokelat adalah warna yang menyimbolkan tanah dan juga kayu. Warna-warna ini akan disesuaikan dengan

suasana alam yang diciptakan, warna-warna yang digunakan adalah warna turunan dari warna dasar pada konsep.

4.2.2. Konsep Tipografi

Penggunaan jenis huruf dalam eksibisi ini adalah jenis *sans serif* yang akan memberikan kesan tidak kaku dan memberikan kenyamanan membaca pada anak. Penggunaan jenis huruf akan diterapkan pada peta, petunjuk-petunjuk dan juga informasi.

Bahnschrift

abcdefghijklmnopqrstuvwxy

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

1234567890!@#%&*()

4.2.3. Konsep Bentuk

Bentuk-bentuk yang akan digunakan dalam eksibisi ini adalah bentuk-bentuk yang biasa dijumpai di alam seperti batu, pohon, air dan masih banyak lagi. Bentuk-bentuk tersebut berupa garis lurus, garis lengkung, persegi, lingkaran, hingga bentuk abstrak. Sesuai dengan target perancangan eksibisi dimana target adalah anak sekolah dasar maka bentuk yang digunakan akan disederhanakan dan akan dipadukan dengan sedikit ilustrasi berupa *vector cartoon*.

4.2.4. Konsep Logo

Dasar Bentuk

Sesuai konsep judul dan tema yang diangkat, bentuk dari logogram The Secret Treasure menggunakan konfigurasi tulisan "*treasure*" lebih besar dibandingkan dengan tulisan "*secret*" agar dapat menjadi fokus utama agar pengunjung tertarik. Pada bagian tengah terdapat kata "*secret*" yaitu fakta yang disembunyikan dibalik "*treasure*". Fakta tersebut adalah pengunjung yang datang bukan hanya akan mendapatkan "*treasure*" dalam bentuk kasat mata, tetapi sebenarnya mereka juga mendapatkan harta dalam bentuk lain. Harta tersebut berupa pencegahan dari kurang gerak, pengalaman, melatih konsentrasi, kerjasama, komunikasi dan tentunya kesehatan jasmani.

Warna Logo

Kuning, hijau dan coklat yang digunakan adalah turunan dari warna dasar yang digunakan untuk eksibisi ini. Untuk logo penggunaan warna hijau digunakan pada kata

treasure yang memiliki arti segar dan seimbang, dimana harta disimbolkan sebagai hal yang seimbang karena harta didapatkan dari berbagai hal bukan hanya materi. Warna kuning pada kata *secret* sebagai simbol dari energik dan bahagia, dimana *secret* yang ada di eksibisi ini adalah kesehatan jasmani yang didapatkan dari upaya anak mengumpulkan koin, dan juga hadiah sebagai imbalan yang membuat mereka merasa puas dengan usaha yang mereka lakukan.

Typeface

ADVENTURE

abcdefghijklmnopqrstuvwxy

ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ

1234567890!@#%&*()

Pemilihan huruf dalam penulisan judul dalam eksibisi menggunakan jenis *serif* untuk memberikan kesan petualangan. Pengaplikasian jenis *serif* ini menulis modifikasi pengan teknik *rotate*, dimana teknik ini memiliki tujuan untuk lebih membentuk dan meposisi kepada pola dan komposisi yang sesuai.

4.2.5. Konsep Gate

Gate dibuat sebagai gerbang utama sebelum memasuki ruangan eksibisi. Gate yang dibuat masih memiliki satu kesatuan dengan logo maupun tema yang diangkat. Oleh karena itu gate akan dibuat dengan bentuk dasar dan modifikasi dari petualangan yang akan dibentuk seperti labirin. Gate akan memiliki tinggi 5 meter dengan total lebar gate 5,5 meter dan memiliki ketebalan 40 sentimeter. Gate akan diletakan di tengah diantara pintu masuk dan pintu keluar.

4.2.6. Konsep Signage dan Papan Informasi

Signage dan papan informasi dibuat dengan tujuan yang berbeda tetapi dengan bentuk, warna dan juga tema masih memiliki satu kesatuan dengan tema eksibisi yaitu petualangan. Layaknya sedang berpetualang, signage dan papan informasi akan disesuaikan dan memiliki bentuk yang terinspirasi dari bentuk-bentuk di alam tempat dimana signage dan papan informai diletakkan.

4.3. Konsep

4.3.1. Petugas Dalam Eksibisi

Petugas diberikan karena masa kanak-kanak akhir adalah usia tidak rapih dan juga pada usia ini anak memiliki tugas atau target bahwa mereka harus bisa mempelajari keterampilan dasar permainan. Berdasarkan sifat masa kanak-kanak akhir, maka penjagaan dibutuhkan untuk lebih memberikan pengawasan terhadap anak.

4.3.2. Konsep Lokasi

Eksibisi akan dilakukan di salah satu gedung di PRPP yang memiliki ukuran 50x50 meter. Dengan biaya sewa yang cukup tinggi yaitu Rp 70 juta per 7 jam AC menyala, akan dioptimalkan dengan harga tiket masuk dan melakukan kerjasama. Kerjasama dilakukan dengan beberapa sekolah dasar swasta di Semarang seperti Karangturi, Kebon Dalem, YSKI, Maria Regina dan Nusaputera. Biaya yang dikenakan untuk siswa dari sekolah yang menjalin kerjasama adalah Rp 80.000 per anak. Kerjasama dilakukan dengan himbuan wajib sebagai pelajaran praktek olahraga diluar sekolah. Sedangkan biaya untuk siswa dari sekolah non kerjasama akan dikenakan tarif Rp. 100.000 per anak. Oleh karena itu promosi akan di maksimalkan dan disebarluaskan melalui iklan media cetak dan media sosial melalui akun utama eksibisi dan juga akun lain yang bekerjasama. Selain itu sponsor juga sangat berpengaruh terhadap biaya dan juga menarik calon pengunjung menjadi pengunjung nyata.

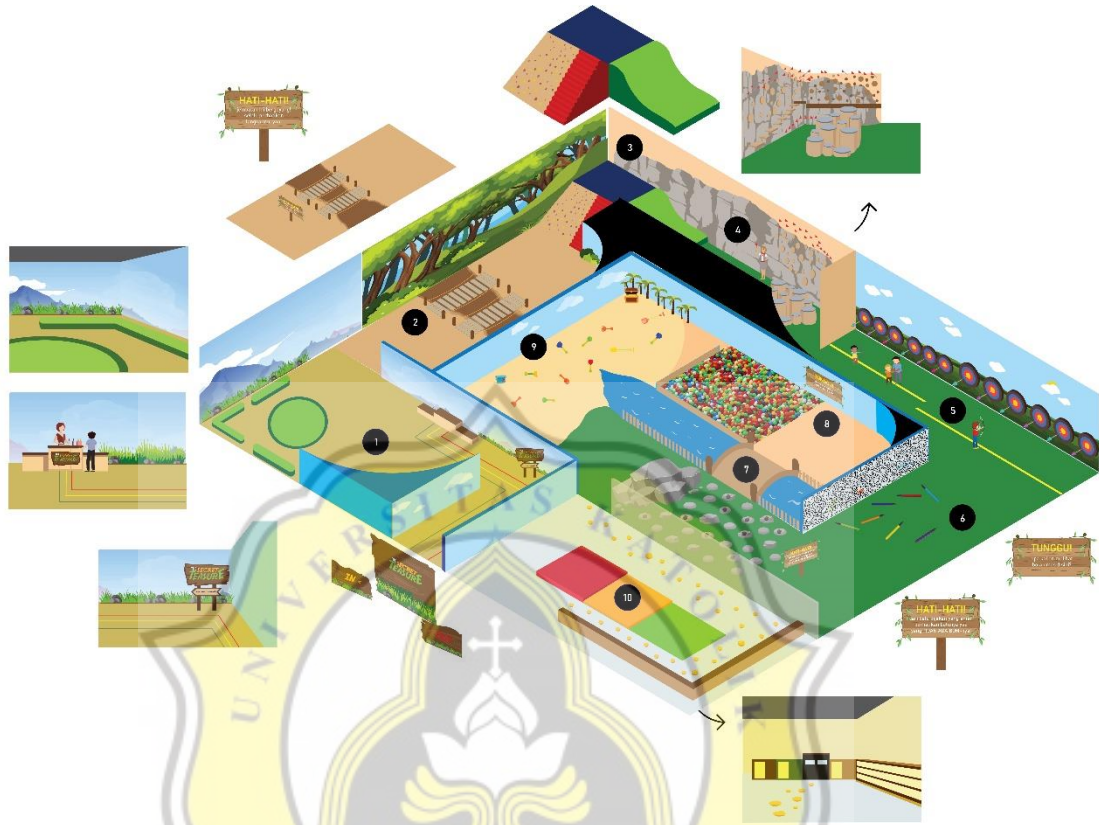
4.3.3. Konsep Area Eksibisi

Dalam eksibisi akan ada beberapa area untuk menuju ke area penukaran poin, area-area ini diurutkan berdasarkan intensitas gerakannya yaitu mulai dari pergerakan ringan yang kemudian akan bertambah. Dalam eksibisi ini anak akan seolah melewati berbagai ekosistem alam mulai dari dataran tinggi hingga ke rendah. Urutan ekosistem alam yang akan mereka lewati adalah pegunungan, hutan hujan tropis, padang rumput, tebing, lembah, kebun, sungai, oasis dan area terakhir adalah kota atau area penukaran koin.

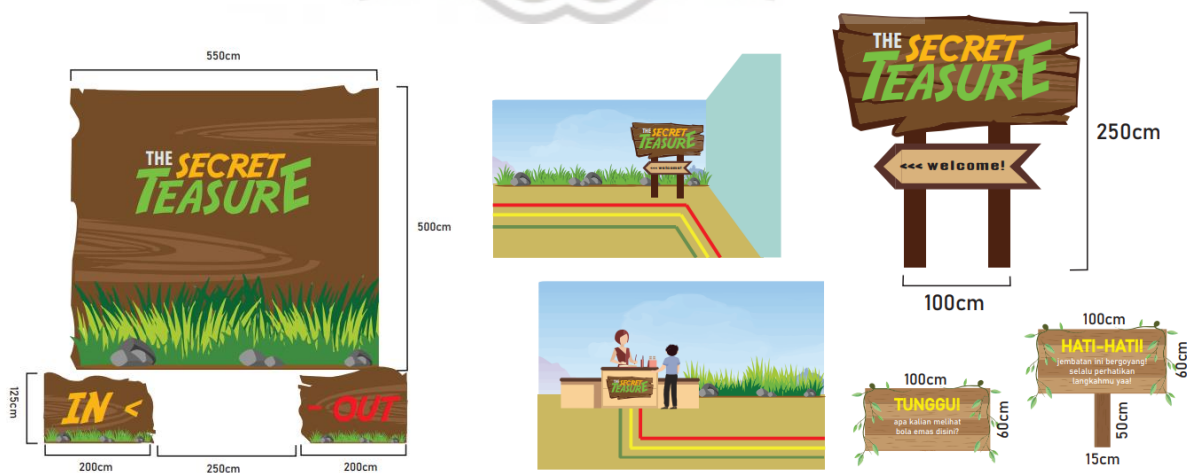
1. Pegunungan : tempat pertama atau *lobby* utama, arah menuju *lobby* dimulai dengan rute lurus atau berjalan. Pada *lobby* utama anak akan diberikan tas dan juga peta dalam bentuk kepingan puzzle. Hal ini bertujuan agar anak dapat menyusun peta sesuai dengan bentuk yang sudah dibuat untuk melihat gambaran rute yang harus mereka tempuh. Dengan peta juga mereka akan mendapatkan stiker koin emas sesuai dengan kemampuan mereka mengumpulkan koin sesuai dengan area yang mereka tempuh.

2. Hutan hujan tropis : area ini berupa pemandangan hutan yang juga di tengah perjalanan akan dijumpai jembatan gantung yang membutuhkan kehati-hatian dalam melangkah.
3. Padang rumput : padang rumput memiliki bentuk tanah yang tidak rata, sehingga di area ini anak akan diharuskan untuk memanjat atau menaiki anak tangga yang kemudian mereka akan berseluncur sebagai perumpamaan menuruni bukit.
4. Tebing : memanjat tebing yang landai dan terdapat banyak pijakan sehingga tetap aman untuk anak, di area ini mengharuskan mereka untuk mengambil bendera yang ada di bagian atas maupun bawah.
5. Lembah : di area lembah yang disimbolkan dengan tanah lapang yang luas, anak akan diberi kegiatan memanah. Permainan ini bertujuan untuk melatih fokus dan keseimbangan anak.
6. Kebun : di area ini akan terdapat tembok luas seolah sebagai buku lembaran mewarna dan juga disediakan spidol warna berukuran besar agar anak dapat mewarnai dinding dengan lebih mudah. Area ini bertujuan agar anak dapat memilih dan mengenali warna yang cocok untuk obyek seperti hijau untuk daun, merah untuk buah dan coklat untuk kayu atau tanah.
7. Sungai : area ini bertujuan untuk melatih konsentrasi anak, sehingga akan ada batu-batu pijakan yang benar dan salah. Untuk batu pijakan yang salah akan ada lambang bom, bila anak tersebut tidak sengaja menginjak atau menginjak akan muncul suara yang menandakan bahwa mereka salah mengambil pijakan yang benar.
8. Kolam : area ini bertujuan untuk menggerakkan seluruh tubuh terutama tangan, di area kolam akan diberikan dalam bentuk kolam bola. Akan ada bola emas diantara bola-bola berwarna solid, bila anak mendapatkan bola emas maka poin mereka akan bertambah yang kemudian akan disatukan dengan koin dan juga bendera yang ada di area sebelumnya.
9. Pasir : area ini bertujuan untuk melatih kreatifitas, kesabaran anak dan juga area ini sebagai area bebas untuk anak, maka area pasir dibuat dengan luas yang paling besar diantara area lain. Di area ini anak dengan bebas bermain pasir yang akan disediakan berbagai alat seperti penggaruk pasir, ember, sekop dan masih banyak lagi. Di area ini akan terdapat harta karun tambahan berupa kotak harta karun yang tersembunyi di pasir dengan kedalaman tertentu. Kotak harta karun tersebut menjadi poin tambahan bagi anak yang menemukannya.
10. Kota : area penukaran koin, poin dan area merchandise.

4.4. Visualisasi Desain



Gambar 4.1 Final Isometri Desain Eksibisi



Gambar 4.2 Signage & Wayfinding



Gambar 4.3 Peta Untuk Anak



Gambar 4.4 Merchandise



Gambar 4.5 Media Pendukung