

BAB IV STRATEGI KREATIF

4.1. Konsep

Konsep dari perancangan boardgame edukasi ini adalah untuk membantu para orang tua yang memiliki anak usia dini dalam mengedukasi anak umur 4-7 tahun mengenai protokol kesehatan di masa pandemik ini. Dengan pendekatan bermain menggunakan boardgame diharapkan anak lebih mudah mendapatkan ilmu mengenai protokol kesehatan dan tentu saja dengan dampingan orang tua untuk bermain bersama dapat lebih efektif dalam kegiatan belajar dan bermain bagi anak.

4.2. Konsep Verbal

Permainan ini memiliki tingkat kesulitan yang rendah dan sangat cocok untuk anak usia 4 sampai 7 tahun dengan teknik bermain yang hampir sama dengan ular tangga tetapi diselipkan edukasi mengenai protokol kesehatan. Permainan ini dapat dilakukan dengan beberapa alat pendukung yaitu papan permainan itu sendiri, dadu, pion, dan juga kartu pertanyaan dan jawaban.

4.2.1. Nama

Sesuai dengan konsep perancangan boardgame edukasi yang akan dibuat, maka boardgame ini menggunakan nama *The way to school* yang memiliki arti jalan menuju ke sekolah, dengan nama *The way to school* yang sesuai dengan konsep dari permainan mengedukasi protokol kesehatan anak dimasa sekolah.

4.2.2. Tagline

Tagline yang digunakan dalam perancangan ini adalah *more play, more learning* dimana tagline ini guna mengajak target anak usia dini bahwa banyak bermain boardgame *the way to school* sekaligus banyak belajar

4.2.3. Boardgame

Permainan ini mengambil latar sebuah taman di perkotaan dengan memiliki konsep anak kecil dari rumah yang merupakan titik *Start* hingga sampai di titik *Finish* yaitu berada di sekolah dengan pendekatan yang relevan pada anak usia dini yang ingin berangkat ke sekolah diharap anak lebih mudah memahami, di beberapa titik terdapat bagian yang terdapat virus sehingga ketika anak berhenti dititik yang ada virus anak mengambil dan membaca kartu pertanyaan dan harus menjawab pertanyaan dengan meletakkan kartu ke bagian yes or no yang ada mengenai protokol kesehatan dan jika jawaban benar anak bisa terus melanjutkan bermain tetapi ketika anak salah dalam menjawab anak akan turun ke bagian awal di rumah sakit. Permainan ini memiliki 4 peraturan yang pertama langkah permainan ditentukan oleh dadu, yang kedua jika jumlah langkah melebihi kotak *Finish* pemain bisa mundur sesuai angka dadu yang ketiga jika berhenti di kotak yang terdapat virus dan masker maka pemain harus menjawab pertanyaan yang ada pada kartu dan yang terakhir jika jawaban dari pemain salah maka kembali ke kotak rumah sakit.

4.2.4. Iklan dan Promosi

Untuk iklan dan bagian promosi boardgame ini melalui sosial media khususnya media Instagram. Pada postingan feeds akan mengenalkan boardgame dengan brand *the way to school* dan akan menggunakan tagline dari boardgame.

1. *Headline*

Pada bagian *headline* digunakan untuk mempromosikan *boardgame* yang bernama *The way to school* melalui feeds atau *Instagram ads*

2. *Subheadline*

Subheadline pada *Instagram ads* akan menggunakan ajakan ‘playing while learning during a pandemic’ dengan penggunaan bahasa non formal

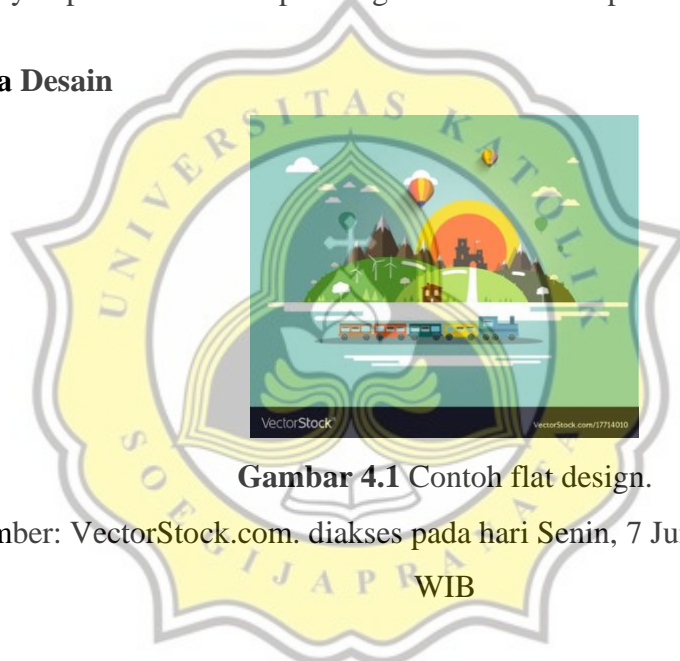
3. *Caption*

Caption yang digunakan hanya digunakan untuk media promosi di Instagram dengan menggunakan hastag

4.3. Konsep Visual

Untuk konsep visual menggunakan konsep **belajar yang menyenangkan** yang digambarkan dengan kegiatan belajar dengan metode bermain yang menggunakan desain yang penuh warna cerah, penggunaan ilustrasi yang sesuai dengan target sehingga penyampaian edukasi dapat dengan mudah tersampaikan.

4.3.1. Gaya Desain



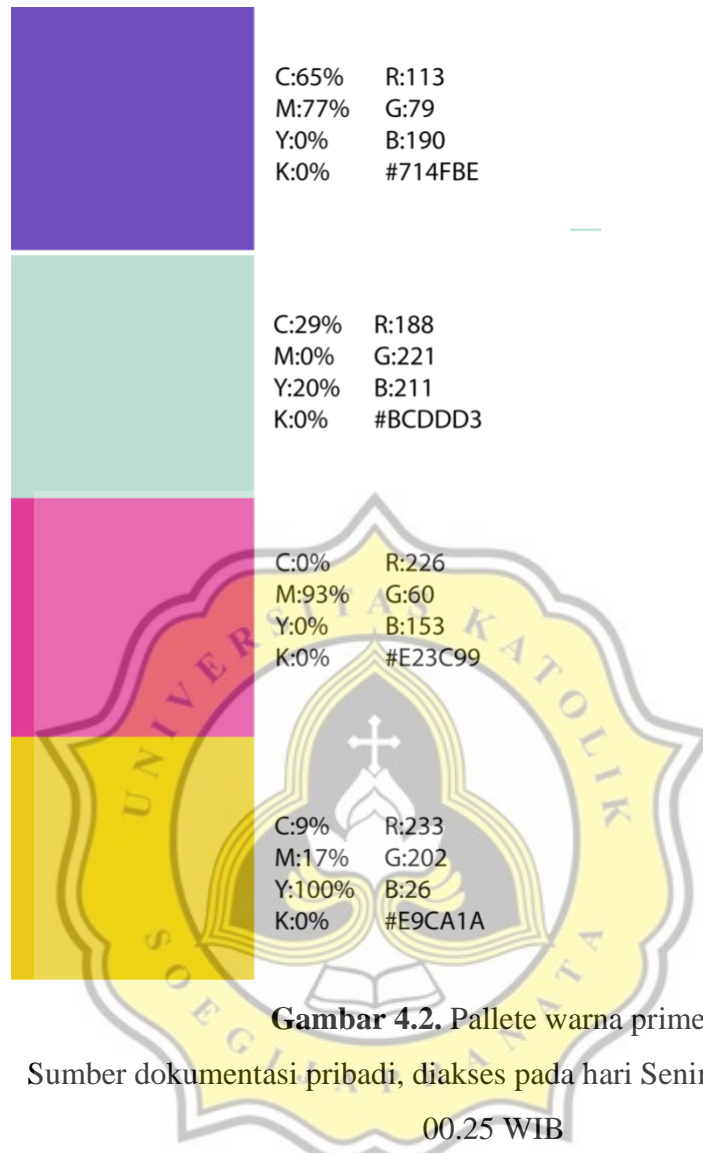
Gambar 4.1 Contoh flat design.

Sumber: VectorStock.com. diakses pada hari Senin, 7 Juni 2021 pukul 00.10

Teknik desain yang digunakan dalam perancangan boardgame edukasi ini adalah dengan menggunakan flat design pada ilustrasi elemen-elemen yang mendukung agar menjadi satu kesatuan yang minimalis dan sederhana.

4.3.2. Konsep Warna

1. Primary Color



Gambar 4.2. Pallette warna primer

Sumber dokumentasi pribadi, diakses pada hari Senin, 7 Juni 2021 pukul 00.25 WIB

Konsep warna yang digunakan pada perancangan boardgame edukasi ini adalah menggunakan warna-warna yang cerah dan penggunaan warna bright karena target utama yang dituju adalah anak usia dini 4 sampai 7 tahun sehingga perlu warna yang mencolok agar anak tertarik dengan permainan boardgame ini.

2. Secondary Color

Penggunaan warna kedua menggunakan warna pastel cerah yang akan digunakan untuk element pendukung pada ilustrasi taman diperkotaan.

4.3.3. Teknik Tipografi

Teknik tipografi yang digunakan dalam perancangan boardgame ini menggunakan 2 *Font* sebagai berikut

1. Font Primer

Menggunakan Baloo Tammudu 2 yang merupakan jenis *sans serif* karena memiliki sudut yang tumpul dan tebal sehingga mudah dibaca pada saat penyampaian informasi pada permainan boardgame

Baloo Tammudu 2
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,o,p,q,r,s,t,u,v,w,x,y,z
1,2,3,4,5,6,7,8,9,0

2. Font Sekunder

Font yang kedua menggunakan font *Varela round reguler* yang berjenis sans serif yang memiliki sudut tumpul tetapi lebih tipis sehingga untuk penyampaian kalimat memiliki kesan tidak terlalu padat dan mudah dibaca

Varela round reguler
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,o,p,q,r,s,t,u,v,w,x,y,z
1,2,3,4,5,6,7,8,9,0

4.3.4. Logo



Gambar 4.3. dadu

Sumber: <https://www.jakartanotebook.com/mainan-dadu-kayu-yellow>

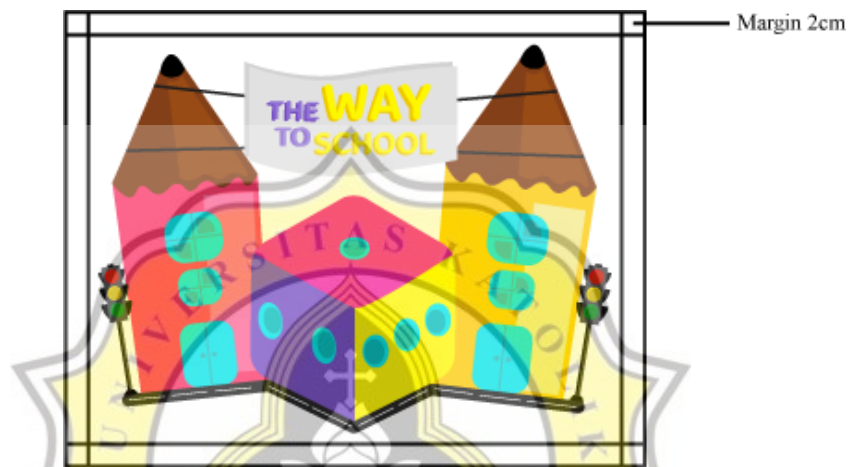
Diakses pada hari Jumat, 2 Juli 2021 pukul 21.23 WIB



Gambar 4.4. Pensil

Sumber: <https://www.freepik.com/free-photos-vectors/pencil>

Diakses pada hari Jumat, 2 Juli 2021 pukul 21.25 WIB



Gambar 4.5. Skema Logo The Way To School



Gambar 4.6 Logo The Way To School

Pada bagian logo terdapat logogram dua pensil dan satu dadu yang menggambarkan sebuah sekolah yang berada dipinggir jalan penggunaan pensil dan dadu berfungsi simbolis dengan objek benda yang memiliki pendekatan dengan anak kecil sesuai target dan juga terdapat logotype yang

berisi judul dari boardgame yang berfungsi untuk memperkuat konsep boardgame tentang perjalanan ke sekolah.

4.3.5. Layout

1. Sequence

Alur permainan boardgame ini bermula dari bawah memutari dari papan boardgame sesuai dengan alur yang sudah ada

2. Emphasis

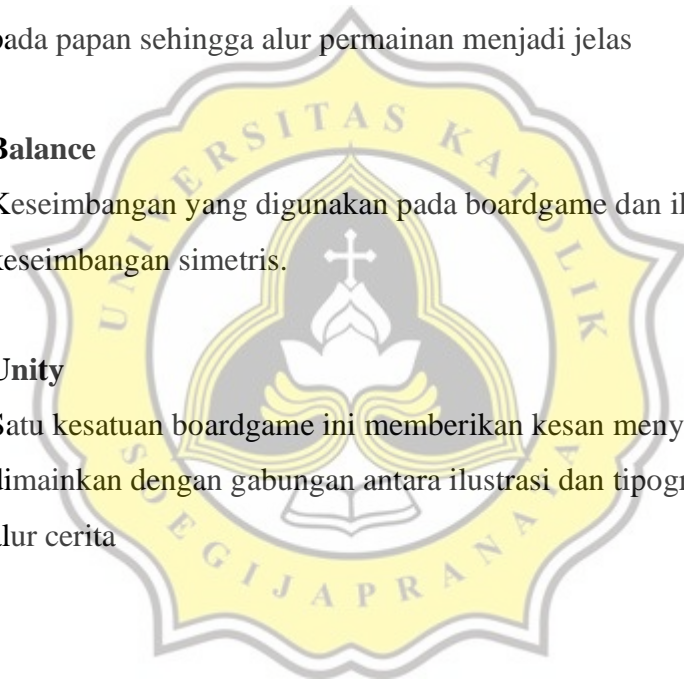
Penekanan yang digunakan adalah terhadap tipografi kata start dan finish pada papan sehingga alur permainan menjadi jelas

3. Balance

Keseimbangan yang digunakan pada boardgame dan iklan promosi adalah keseimbangan simetris.

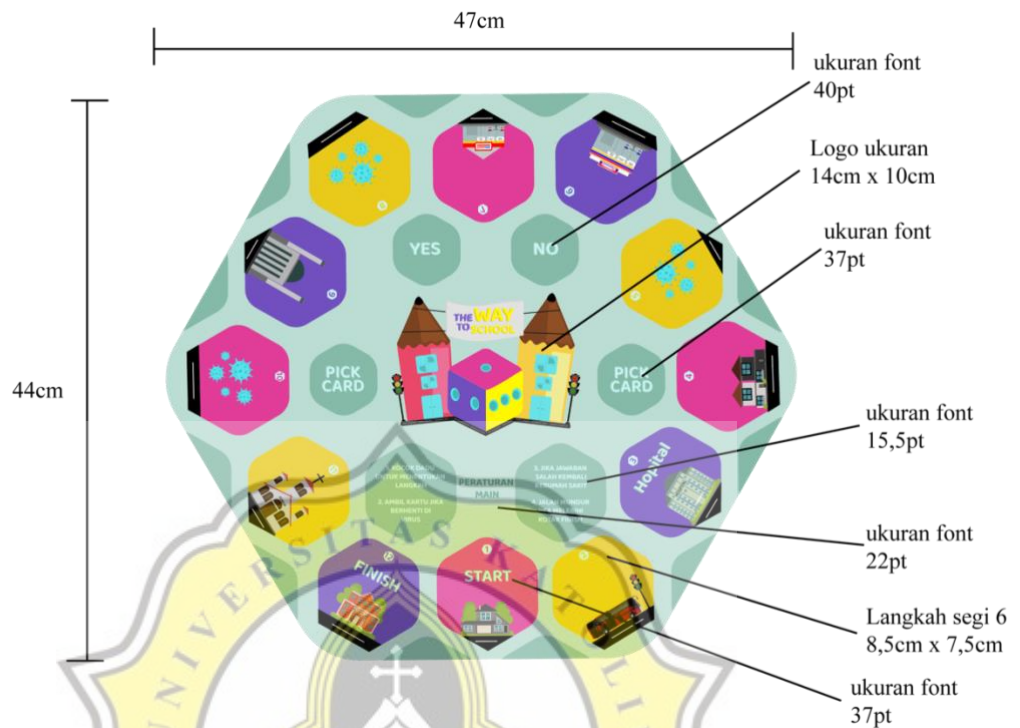
4. Unity

Satu kesatuan boardgame ini memberikan kesan menyenangkan untuk dimainkan dengan gabungan antara ilustrasi dan tipografi yang memiliki alur cerita



4.4. Visualisasi Desain

4.4.1 Boardgame



Gambar 4.7 Skema boardgame the way to school

Sumber: dokumentasi pribadi

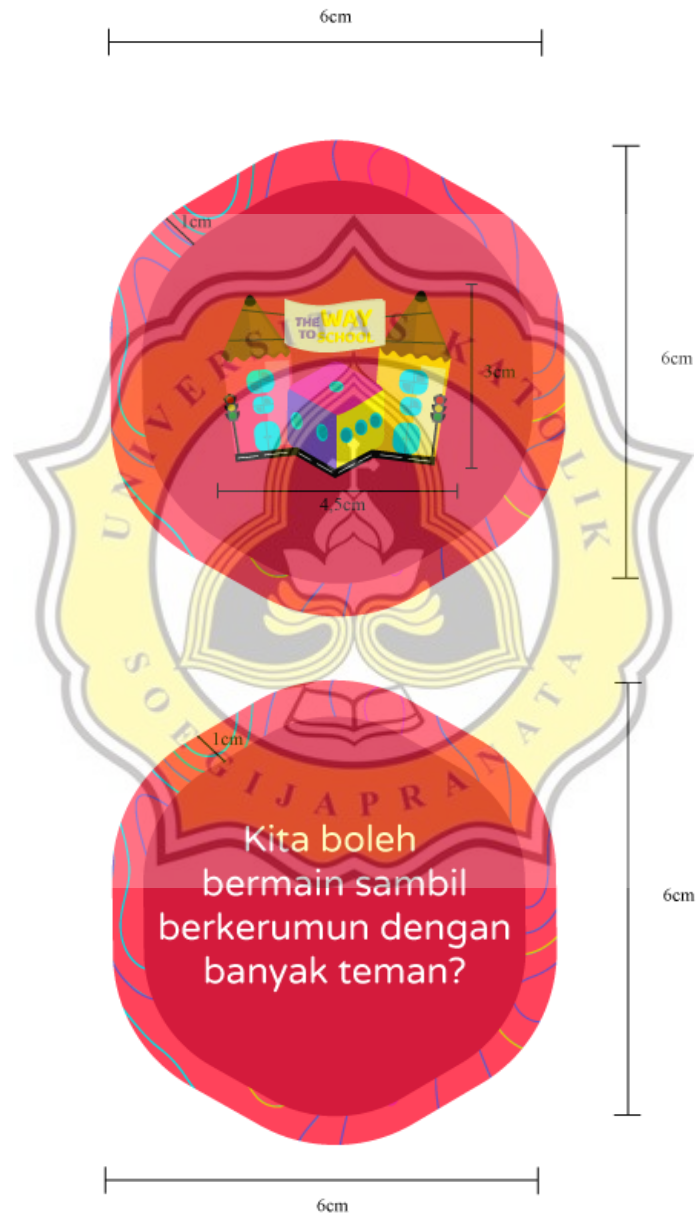


Gambar 4.8 Boardgame The way to school

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Dengan mengambil latar taman perkotaan makan menggunakan terapan flat desain pada boardgame *The way to school* dipadukan dengan penuh warna cerah sehingga anak usia dini tertarik dalam memainkan permainan ini.

4.4.2. Kartu pertanyaan dan jawaban



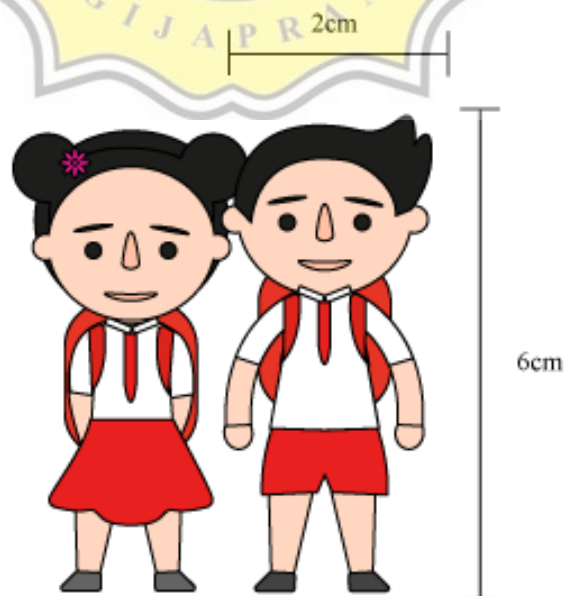
Gambar 4.9. Skema kartu pertanyaan
Sumber dokumentasi pribadi



Gambar 4.10. Kartu pertanyaan dan Jawaban
Sumber dokumentasi pribadi

Kartu pertanyaan dan jawaban dari boardgame ini terdapat 6 buah pertanyaan yang harus dijawab dengan anak dengan menaruh di bagian yes atau no yang terdapat pada papan boardgame, oleh karena itu perlu bimbingan orang tua untuk menentukan jawaban dari anak benar atau salah, desain yang digunakan cukup penuh dengan warna yang bervariasi agar anak tertarik membaca pertanyaan yang bersifat informatif edukatif ini, dan juga terdapat garis melengkung secara abstrak dengan warna yang berbeda untuk menimbulkan kesan ramai dan menyenangkan.

4.4.3. Pion



Gambar 4.11. Skema pion boardgame
Sumber dokumentasi pribadi

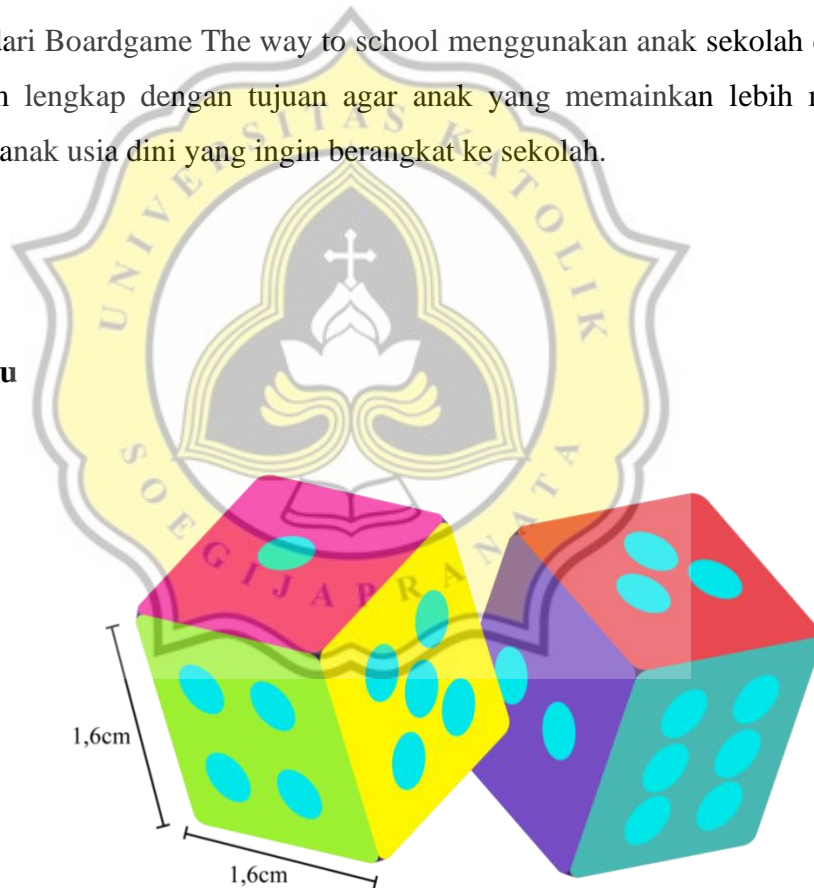


Gambar 4.12. Pion boardgame

Sumber dokumentasi pribadi

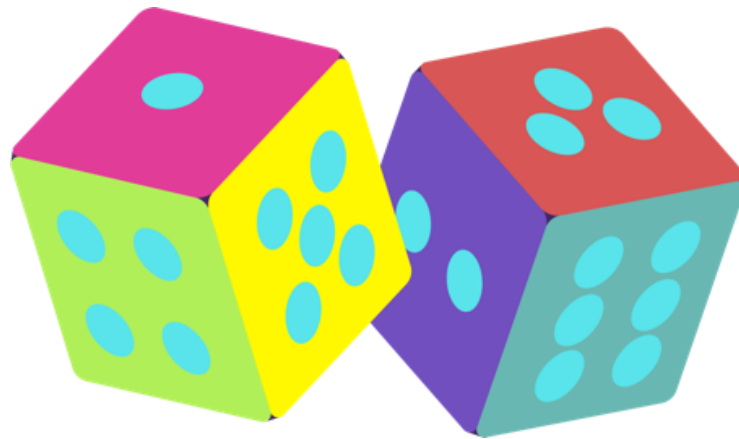
Pion dari Boardgame The way to school menggunakan anak sekolah dasar yang berseragam lengkap dengan tujuan agar anak yang memainkan lebih mendalami peran dari anak usia dini yang ingin berangkat ke sekolah.

4.4.4. Dadu



Gambar 4.13. Skema dadu

Sumber: dokumentasi pribadi

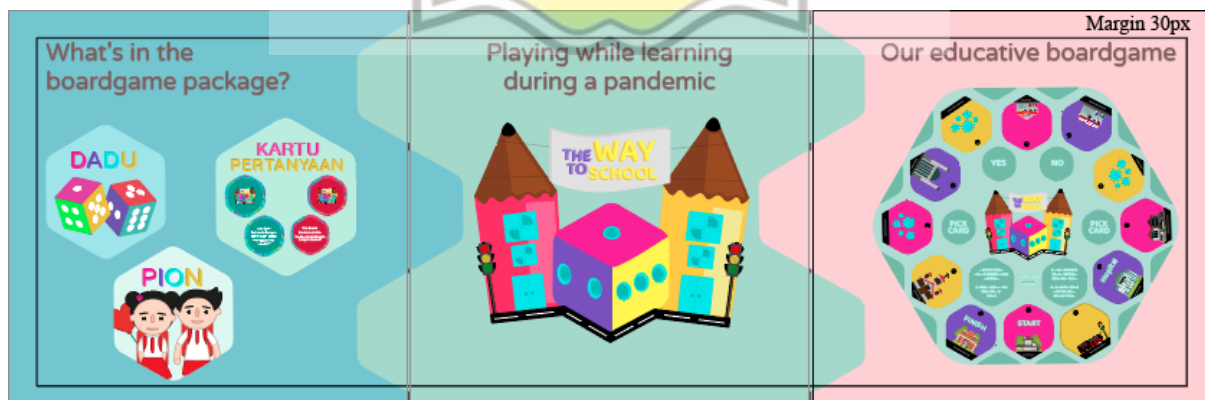


Gambar 4.14. Dadu The way to school

Sumber: dokumentasi pribadi

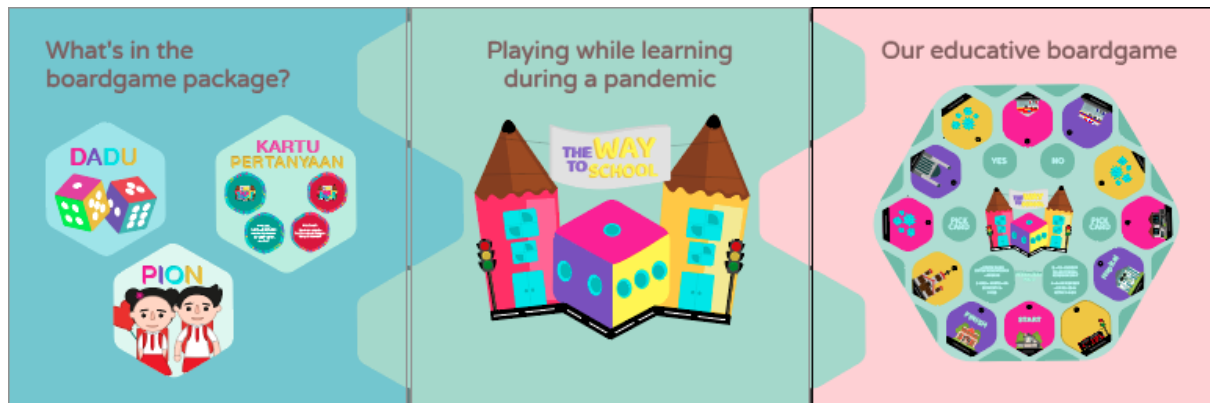
Dalam boardgame the way to school menggunakan satu buah dadu untuk mengoperasikan langkah permainan gambar diatas merupakan sebuah dadu yang memiliki 6 warna berbeda disetiap sisi dadu selain itu dadu berbentuk kubus dan memiliki ukuran 1,6cm x 1,6cm

4.4.5. Instagram feeds



Gambar 4.15. Skema Instagram feeds

Sumber dokumentasi pribadi



Gambar 4.16. Instagram feeds

Sumber dokumentasi pribadi

Instagram feeds ini untuk diawal mengupload 3 feeds yang terdiri dari boardgame itu sendiri, logo boardgame dengan semboyan dari boardgame The way to school dan juga isi paket yang didapatkan ketika membeli boardgame ini. Dengan menggunakan desain yang menyerupai puzzle pada background memiliki kesan desain dekat dengan anak-anak dan juga menggunakan desain yang banyak background kosong untuk menimbulkan kesan minimalis karena target dari Instagram feeds merupakan orangtua dari anak-anak.