

BAB IV

STRATEGI KREATIF

4.1 Konsep Verbal

4.1.1 Judul Board Game

Board game yang dirancang ini diberi judul “Hidrogame”. Judul “hidrogame” merupakan pergabungan kata dari Hidro dan *Game*. “Hidro” berasal dari kepanjangan hidrogen yang merupakan unsur pertama yang ada di dalam tabel periodik dan “*game*” berasal dari bahasa Inggris yang artinya permainan. Dinamakan hidrogame dikarenakan sesuai dengan tujuan utama dari perancangan ini yaitu membantu para siswa untuk mengetahui atau menghafal tabel periodik unsur kimia. Hidrogen merupakan unsur pertama yang dimana sering dilihat dan mudah diingat dalam tabel periodik. Penggunaan kata “*game*” pada permainan ini agar dapat menjadi daya tarik bagi para siswa SMA dan juga menjadikan judul permainan ini memiliki kesinambungan dengan kata kedua kata yang digabungkan sehingga mudah untuk diingat dan disebut oleh target sasaran.

4.1.2 Konsep Board Game “Hidrogame”

Konsep dari permainan ini adalah *memorize*/menghafal, dikarenakan sesuai dengan tujuan utama dari perancangan ini yaitu membantu para target sasaran untuk menghafal tabel periodik unsur kimia. Hidrogame menggunakan perpaduan dua jenis *board game* yang digabungkan menjadi satu dalam sebuah permainan yaitu roll and move game dengan race game. Tujuan utama dari permainan ini yaitu mengstimulasi kemampuan mengingat siswa secara interaktif dan membangun rasa solidaritas atau kekompakan antar sesama dengan cara yang menyenangkan. Dalam *board game* ini dipadukan dengan *augmented reality*. Peran *augmented reality* dalam permainan ini sebagai sebuah media untuk menampilkan informasi dan visual yang ada di setiap unsur dalam *board game* ini sehingga memunculkan kesan yang interaktif dan informatif. Dalam permainan ini tidak memiliki tingkat kesulitan, permainan ini lebih mengandalkan kerjasama antar sesama.

4.1.3 Tagline

“**Bermain untuk menghafal**” merupakan tagline dari perancangan *board game* ini. Dengan menggunakan 3 kata yang singkat dan padat dapat mewakili tujuan utama dari perancangan ini yaitu target utama akan menghafal setiap unsur yang terdapat di dalam tabel periodik dengan cara bermain secara interaktif.

4.1.4 Gaya Bahasa

Dalam perancangan permainan ini menggunakan bahasa Indonesia non formal, dikarenakan menyesuaikan dengan target utama yang ditujuh yaitu para siswa SMA dengan kisaran umur 16-19 tahun. Penggunaan bahasa non-formal agar para target dapat memahami dengan jelas apa saja yang disampaikan oleh perancangan *board game* ini.

4.2 Konsep Visual

4.2.1 Tipografi

Dalam perancangan *board game* ini menggunakan dua font jenis sans serif. Untuk *headline* menggunakan jenis font bernama Promt, font tersebut memiliki karakter yang tegas dan konsisten untuk bentuknya sehingga dapat dibaca dengan jelas. Untuk sub *headline* dan isi konten dalam perancangan menggunakan font jenis maven pro, font ini memiliki karakter yang jelas dengan tingkat *readability* yang jelas walaupun diterapkan kepada objek dalam bentuk kecil sekalipun, sehingga cocok untuk isi konten dalam perancangan.

Promt

Maven pro

ABCDEFGHIJKLMN

ABCDEFGHIJKLMN

OPQRSTUVWXYZ

OPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklm

abcdefghijklm

Nopqrstuvwxyz

Nopqrstuvwxyz

1234567890

1234567890

4.2.2 Warna

Warna yang digunakan pada perancangan *board game* ini adalah warna primer dan komplementer. Penggunaan warna komplementer untuk menghasilkan warna-warna yang dibutuhkan untuk setiap kelompok unsur dalam perancangan ini.

#FFED4D	#FD336D	#6274FF	#FFFFFF	#94F25C	#4DFFED
#FFA300	#FE62A3	#B8C2FF	#FFD7B3	#1EA24F	#19C7FC
#FFFF9D	#F568E3	#D1DFF7	#E4BD99	#03214A	#3BC6E5

Gambar 4.1 Warna Palet [Sumber: Pribadi]

4.2.3 Visualisasi Logo

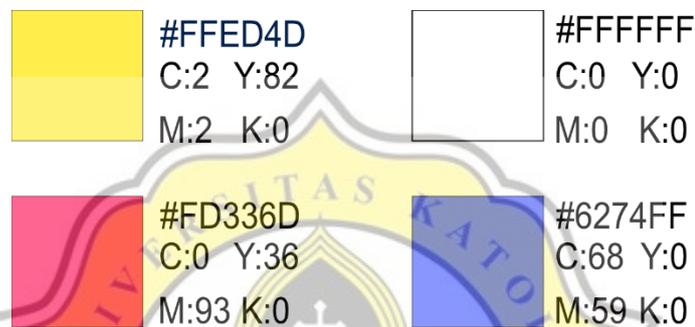
Sesuai dengan konsep dari logo Hidorgame yaitu *Memorize* atau menghafal, bentuk logo yang dibuat sedemikian rupa untuk menggambarkan isi dari permainan ini dengan penggunaan warna yang mudah diingat dan diterima. Logo ini merupakan gabungan dari logotype dan logogram dengan menggunakan 4 warna yaitu putih, kuning, biru dan merah, warna tersebut merupakan warna primer. penggunaan keempat warna tersebut sesuai dengan tujuan utama dari perancangan ini yaitu membuat target sasaran mudah untuk mengingat. Bayangan pada logo memberi kesan timbul, kesan tersebut merepresentasikan *augmented reality* yang terdapat pada perancangan permainan ini. Hidro adalah salah satu unsur yang merupakan kelompok tunggal dalam unsur kimia, bentuk H terpisah dari kata “idro” untuk merepresentasikan bahwa dalam permainan ini semua unsur harus disatuhkan agar terbentuk suatu kata yang sesuai. Bentuk “game” yang berada dalam *QRcode* merepresentasikan teknologi yang digunakan dalam permainan ini yaitu *augmented reality*.



Gambar 4.2 Logo [Sumber: Pribadi]

4.2.4 Warna Logo

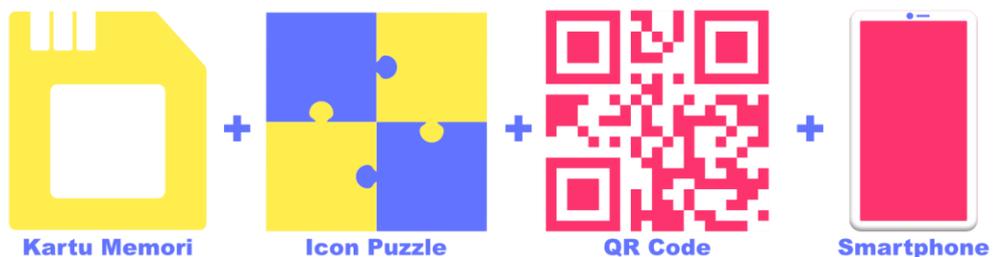
Warna yang digunakan dalam logo adalah warna primer dikarenakan warna primer merupakan warna dasar dari semua warna yang akan terbentuk. Penggunaan warna primer sesuai dengan tujuan dari permainan ini yaitu pengetahuan baru akan terbentuk jika saling kerjasama atau bergabung dalam sebuah tim. Warna merah mencerminkan semangat dan ketertarikan, warna kuning mencerminkan ceria dan interaktif sesuai dengan perancangan permainan ini, warna biru mencerminkan pengetahuan dan inovasi dan warna putih mencerminkan kemudahan.



Gambar 4.3 Warna Logo [Sumber: Pribadi]

4.2.5 Makna Logo

Bentuk logo diambil dari hasil perpaduan bentuk kartu memori, icon dari *puzzle*, *smartphone* dan *QRcode* yang dipaduhkan dengan *logotype* dengan tulisan “Hidrogame”. Bentuk kartu memori menggambarkan tujuan utama dari permainan, bentuk dari *puzzle* adalah gambaran dari permainan, bentuk *smartphone* menggambarkan teknologi *augmented reality* yang digunakan dalam permainan ini dan *QRcode* sebagai panduan untuk memberi pengetahuan. Penggabungan antara bentuk tersebut menggambarkan keseluruhan tema utama dari permainan ini.



Gambar 4.4 Bentuk Logo [Sumber: Pribadi]

4.2.6 Grid Logo

Penggunaan logo harus sesuai dengan proporsi dari grid yang sudah diterapkan demi menjaga konsistensi bentuk dari sebuah logo.



Gambar 4.5 Grid Logo [Sumber: Pribadi]

4.2.7 Clear Area Logo

Area aman atau *clear area* dibutuhkan agar logo dari hidrogame dapat terlihat dengan jelas dalam penerapan ke berbagai macam media. *Clear area* dari logo hidrogame berjarak 1x dari ketebalan logotipe.



Gambar 4.6 Clear Area Logo [Sumber: Pribadi]

4.2.8 Larangan Logo

a. Penggunaan Logo yang Benar



Aplikasi Logo pada latar putih



Aplikasi Logo pada latar hitam



Aplikasi Logo pada latar gambar



Aplikasi Logo pada latar biru



Aplikasi Logo pada latar kuning



Aplikasi Logo pada latar merah

Gambar 4.7 Penggunaan Logo yang benar [Sumber: Pribadi]

b. Penggunaan Logo Yang Salah



Menggunakan latar putih



Mengubah bentuk logo



Menghilangkan elemen logo



Mengubah proporsi logo



Mengubah warna logo



Menambah elemen diatas logo

Gambar 4.8 Penggunaan Logo yang salah [Sumber: Pribadi]

4.3 Visualisasi Desain

4.3.1 Media Utama

4.3.1.1 Tampilan Boardgame

a. Papan Utama

Papan utama merupakan papan pertama yang akan dimainkan, dengan ukuran 56x30cm dan susunan layout dari setiap petak berurutan sesuai dengan jumlah unsur kimia yang ada. Papan ini memiliki 118 petak dengan ukuran 3x3cm yang diisi oleh QR code, di setiap QR code sudah ditentukan warnanya sesuai dengan urutan dari unsur kimia. Penggunaan warna gelap pada setiap petak untuk memudahkan pengenalan *tracker* ketika di scan. Potongan pada pojok bawah papan sebagai penentu arah kartu unsur harus diletakan. Papan utama memiliki icon berupa kartu unsur



Gambar 4.9 Papan Utama [sumber pribadi]



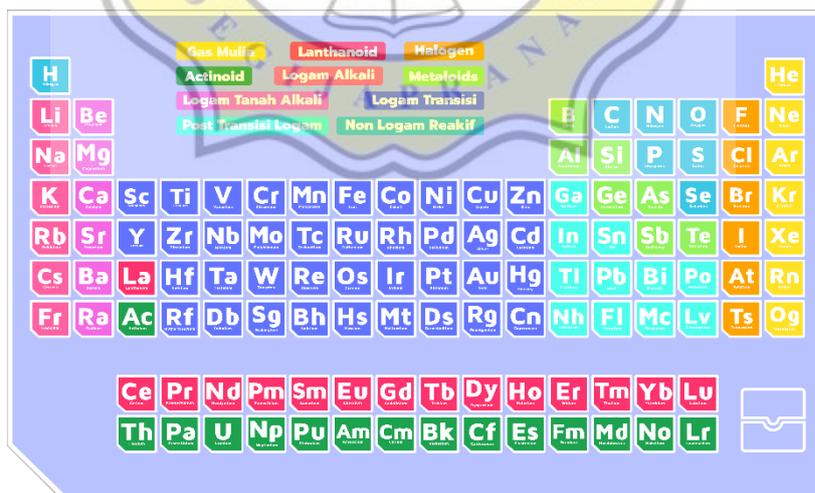
Gambar 4.10 Papan Utama dengan Kartu Unsur [sumber pribadi]

b. Papan Kedua

Format dari papan kedua menyerupai susunan unsur dari tabel periodik itu sendiri dengan dimensi 60x30cm. setiap petak berisi nomor urut dari masing-masing kartu unsur. Untuk membedakan papan kedua dan utama yaitu terdapat icon *puzzle* di pojok kanan bawah sebagai penanda yang membedakan. Bentuk potongan pada pojok kiri bawah sebagai penentu bagaimana kartu unsur akan diletakan. Penggunaan warna gelap pada setiap petak agar warna dari setiap nomor dapat terlihat lebih jelas dan kontras.



Gambar 4.11 Papan Kedua [sumber pribadi]



Gambar 4.12 Papan Kedua dengan Kartu Unsur [sumber pribadi]

4.3.1.2 Kemasan Board Game

Kemasan board game memiliki ukuran 31x24cm dengan ketebalan 8cm. kegunaan kemasan ini sebagai media menyimpan semua aset *boardgame* yang ada.

Ilustrasi dari kemasan menampilkan sebuah tangan yang menggenggam sebuah ponsel dan sedang scan salah satu unsur. Hasil scan tersebut menampilkan informasi apa saja yang keluar dari unsur tersebut.



Gambar 4.13 Kemasan Depan *Board Game* [sumber pribadi]



Gambar 4.14 Kemasan Belakang *Board Game* [sumber pribadi]

4.3.1.3 Kartu Unsur

Dalam permainan ini memiliki jumlah 118 kartu sesuai dengan unsur kimia masing-masing dengan ukuran kartu 3x3cm. Unsur kimia terbagi menjadi 10 kelompok sehingga kartu unsur memiliki 10 warna yang berbeda-beda untuk mewakili setiap kelompok unsur. Bentuk dari kartu ini adalah persegi empat dengan bentuk diambil dari elemen dasar logo yaitu kartu memori dan posisi kartu dibalik untuk menyisakan ruang kosong agar dapat menetapkan nomor unsur pada papan permainan. Tampilan dari kartu unsur sendiri memiliki 2 sisi, di bagian depan menampilkan simbol dari setiap unsur. Bagian belakang menampilkan nomor urut dari setiap unsur. Jenis kertas yang digunakan adalah kertas ivory.



Gambar 4.15 Kartu Bagian Depan [sumber pribadi]



Gambar 4.16 Kartu Bagian Belakang [sumber pribadi]

4.3.1.4. Poin

Poin dalam permainan ini digunakan sebagai item yang harus dikumpulkan setiap pemain. Dalam permainan ini memiliki 100pcs poin dengan dimensi 2cmx2cm dan memiliki dua sisi yang sama. Pada awal permainan, masing-masing pemain mendapatkan 5 poin. Jumlah poin bisa bertambah maupun berkurang, tergantung hasil yang didapatkan di dalam setiap unsur yang di scan. Batas poin yang didapatkan adalah +6 dan batas poin yang dikurangi adalah -6. Pemain yang memiliki poin terbanyak akan menjadi pemenang dan jika poin pemain telah habis maka pemain tersebut harus keluar dari permainan. Jumlah poin didapatkan pemain akan muncul di akhir video *augmented reality* yang di scan dengan visual berupa mesin penentu angka. Jenis kertas yang digunakan adalah kertas ivory agar mudah untuk digunting.



Gambar 4.17 Lembaran Poin [sumber pribadi]



Gambar 4.18 Visual Mesin Penentu Jumlah Poin [sumber pribadi]

4.3.1.5 Dadu

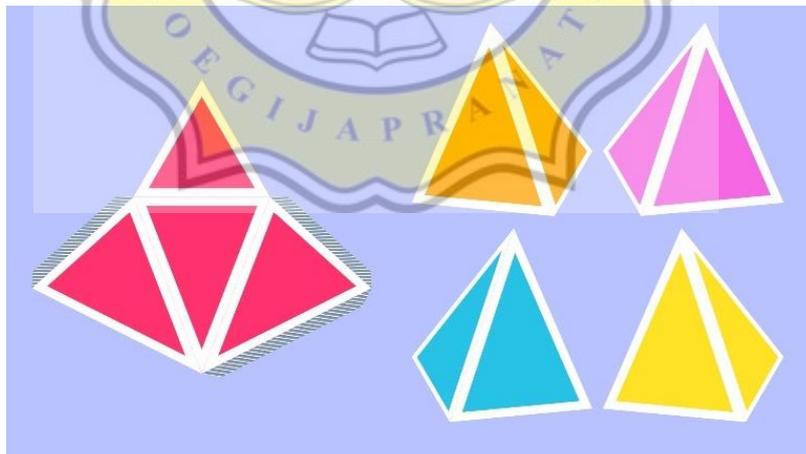
Bentuk dadu dari permainan ini berupa kertas bertuliskan angka jumlah gerakan yang dapat dilipat sehingga membentuk sebuah kubus. Dimensi dari dadu ini adalah 4cm^3 .



Gambar 4.19 Dadu [sumber pribadi]

4.3.1.6 Bidak

Bentuk dari bidak menyerupai piramida agar ketika dilipat dapat berdiri dengan tegak. Dimensi dari bidak sendiri memiliki luas $2,8\text{cm}$ dengan tinggi $3,5\text{cm}$.



Gambar 4.20 Bidak [sumber pribadi]

4.3.1.7 Panduan Cara Bermain

Panduan Cara bermain board game berupa sebuah kertas. Dalam panduan tersebut berisi 12 poin utama dalam permainan ini dengan gambar informatif yang menunjukkan cara bermain. Dimensi dari panduan cara bermain ini adalah A4(21x29,7cm dan ketika dilipat satu lipatan akan menjadi A5(14,9x21cm).



Gambar 4.21 Panduan Cara Bermain [sumber pribadi]



Gambar 4.22 Panduan Cara Bermain [sumber pribadi]



Gambar 4.23 Panduan Cara Bermain [sumber pribadi]

4.3.1.8 Augmented Reality

Dalam perancangan ini, *augmented reality* berperan sebagai sebuah media yang membantu untuk menampilkan informasi yang ada pada setiap unsur di dalam tabel periodik. Setiap petak yang ada di papan utama memiliki *QR code* masing-masing dengan latar belakang yang gelap. Penggunaan latar gelap pada petak QR code agar *tracker* dapat terbaca dengan jelas. Kegunaan dari *QR code* berperan sebagai sebuah *tracker* (pelacak) yang dimana ketika di scan menggunakan *smartphone* akan memunculkan informasi dari setiap unsur kimia yang ada dalam tabel periodik.



Gambar 4.24 Hasil Scan Augmented Reality [sumber pribadi]

4.3.1.9 Hasil Augmented Reality

Setiap unsur kimia memiliki video dalam bentuk *motion graphic* yang dikemas dalam *augmented reality*. Dalam setiap unsur berisi informasi tentang simbol, bentuk, berat, kandungan dan informasi dari unsur kimia tersebut. durasi dari video *augmented reality* di masing-masing unsur sekitar 30 detik dengan penggunaan warna dan gaya desain yang sesuai perancangan.



Gambar 4.25 konten unsur *augmented reality* [sumber pribadi]

4.3.1.20 Tampilan *Board Game*

Berikut adalah gambaran tampilan dari *boardgame* ini ketika dimainkan.

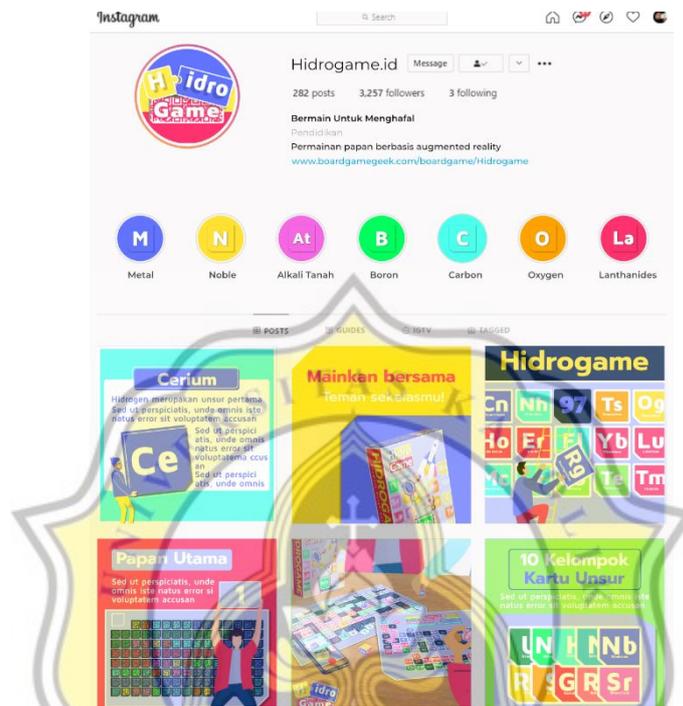


Gambar 4.26 Tampilan *Board Game* [sumber pribadi]

4.3.2 Media Pendukung

4.3.2.1 Konten Instagram

Konten instagram dari hidrogame berisi tentang informasi dari setiap unsur dan seputar *board game* yang disertai dengan ilustrasi yang menarik dan informatif. Link yang ada di bio akan terhubung langsung ke dalam website penjualan.



Gambar 4.27 Konten Instagram [sumber pribadi]

4.3.2.2 Banner Youtube

Penerapan banner iklan pada halaman youtube. Banner yang muncul di dalam video youtube



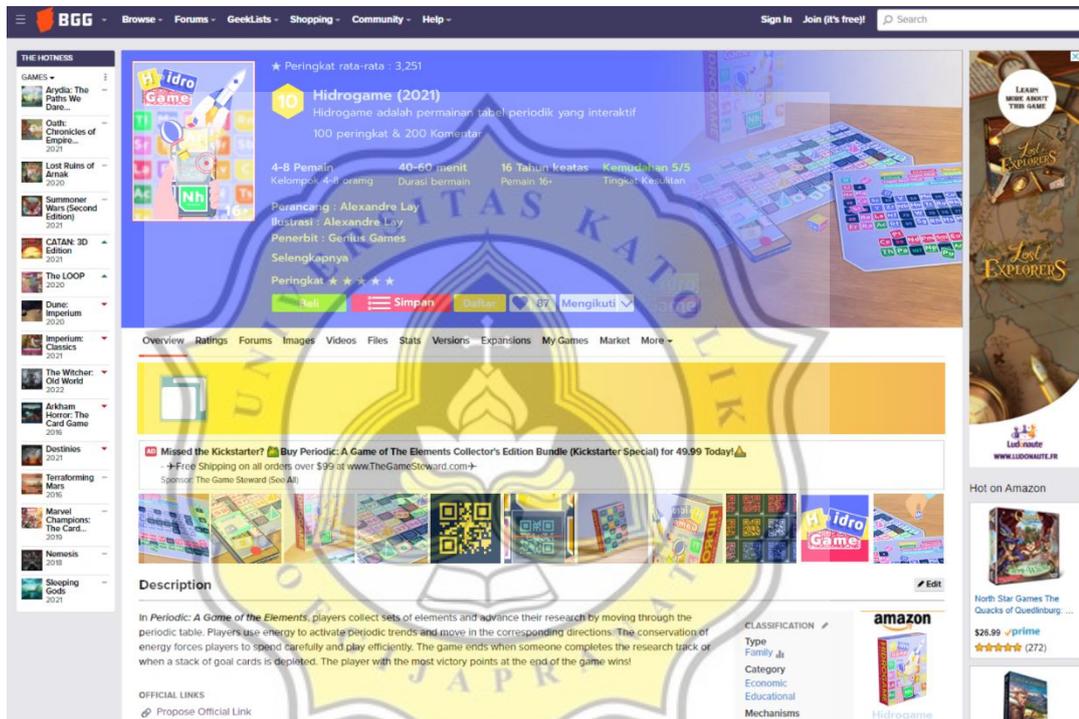
Gambar 4.28 Penerapan Banner [sumber pribadi]



Gambar 4.29 Banner Youtube [sumber pribadi]

4.3.2.3 Website

Penerapan Hidrogame pada situs website khusus jual board game.



Gambar 4.30 Penerapan Website [sumber pribadi]

4.3.2.4 Video Story Instagram

Promosi berdurasi sekitar 13 detik yang ditampilkan dalam story cerita instagram. Dalam story tersebut memperkenalkan produk dari hidrogame dengan video *motion graphic* yang menarik dan dinamis. Tombol geser yang berada dibawah akan mengalihkan pengguna kepada website penjualan dari *boardgame*.



Gambar 4.31 Story Instagram [sumber pribadi]

4.3.2.5 Video Promosi Youtube

Video *explainer* dalam bentuk animasi 2D tentang hidrogame dengan durasi 38 detik yang menceritakan tentang para siswa yang tidak bersemangat dan mengeluh untuk mengikuti pelajaran tabel periodik yang diajarkan oleh guru. Kemudian muncul kemasan dari hidrogame yang membuat para siswa kaget, kemudian menjelaskan sekilas tentang fitur yang digunakan dan kemudian memainkan permainan tersebut dan pada akhir video menunjukkan logo dari produk.



Gambar 4.32 Iklan Youtube [sumber pribadi]