

BAB III

KONSEP PERANCANGAN

III.1 KONSEP VERBAL

III.1.1 Nama Permainan

Permainan *puzzle* bertema buah dibuat sebagai media bermain dan belajar yang mengajak anak untuk lebih sering bermain secara langsung dengan keluarga dan teman sebaya agar mengurangi waktu anak bermain dengan gawai. Selain itu permainan ini dibuat sebagai media pendukung perkembangan kemampuan visual pada aspek kognitif anak usia dini melalui *puzzle* yang dikemas menjadi permainan mencocokkan warna dengan tema buah-buahan. Permainan *puzzle* dipilih untuk melatih konsentrasi, kesabaran serta mengasah kemampuan *problem-solving* pada anak. Kemudian dalam bermain permainan ini anak di ajak untuk mengenal warna dan belajar mengelompokkan buah sesuai warna. *Boardgame* ini mengambil tema buah-buahan karena buah-buahan adalah salah satu benda yang memiliki macam-macam warna yang mencolok dan berbeda satu sama lainnya serta buah-buahan merupakan benda yang familiar dan mudah ditemui oleh anak-anak.

Boardgame edukatif yang dirancang dengan konsep sebagai media permainan yang mengajak anak untuk belajar mengenal warna ini diberi nama “Cocobu”. Nama permainan ini diambil dari tema permainan ‘coba mencocokkan buah’ yaitu mencocokkan buah pada tiang sesuai dengan warna yang ada pada tiang. Penggunaan kata ini diambil dari bahasa Indonesia dan disederhanakan karena *target audience* dari permainan ini adalah anak-anak diseluruh Indonesia sehingga nama permainan dapat dengan mudah dilafalkan dan diingat.

Dalam bermain permainan ini anak membutuhkan bantuan dan didampingi orangtua atau orang lain yang dapat membantu untuk membaca dan memahami cara bermain dari permainan ini dan aturan-aturan yang ada dalam permainan ini.

Boardgame puzzle yang mengangkat tema buah-buahan ini memiliki tujuan yaitu sebagai media permainan edukatif untuk mengenal warna serta tujuan utama dari perancangan ini adalah untuk membantu mengurangi penggunaan gawai pada anak

dengan menggunakan media *boardgame*. Permainan ini mengajak anak untuk belajar berkompetisi secara sehat, melatih kesabaran bergiliran dan belajar bermain sportif dengan menerima kekalahan serta kemenangan lawan ketika bermain. *Boardgame* edukatif dipilih sebagai media belajar mengenal warna karena permainan merupakan media yang cukup efektif untuk mengajak anak belajar dengan cara yang menyenangkan.

III.1.2 Spesifikasi Permainan

1. Bentuk permainan

Permainan terdiri dari satu buah papan dan 4 buah tiang silinder dengan material kayu yang ringan. Pada papan dibuat 4 buah lubang untuk menancapkan tiang silinder pada papan. Tiang kayu diberi 4 warna berbeda pada tiap tiangnya, susunan warna pada masing-masing tiang dibuat berbeda.

Kepingan *puzzle* berjumlah 25 dibuat dari kayu yang ringan dan dibentuk sebagaimana bentuk-bentuk buah yang akan ditampilkan. Pada kepingan *puzzle* diberi ilustrasi buah-buah yang akan ditampilkan. Pada bagian tengah *puzzle* diberi lubang berbentuk lingkaran yang berguna untuk memasukkan kepingan *puzzle* buah pada tiang silinder.

1 buah lingkaran pemutar/*spinner* digunakan sebagai media pengganti dadu untuk menentukan warna-warna secara acak. Lingkaran pemutar berbentuk lingkaran berbahan kertas karton, kemudian ditengah lingkaran pemutar ditempel penunjuk yang berbentuk seperti jarum jam yang nantinya dapat diputar untuk mendapat warna secara acak.

2. Ukuran Permainan

Papan kayu : 11 cm x 15 cm x 3 cm

Tiang kayu : 1 cm x 11 cm

Lingkaran pemutar : 10 cm x 10 cm

3. Material : kayu , kertas karton

4. Jumlah kepingan *puzzle* : 5 warna x 5 buah = 25 keping *puzzle*

Bentuk : Lingkaran

Material : Kayu

Ukuran : 5 cm x 1 cm

5. Bentuk dan material *packaging*

Bentuk : Persegi panjang

Ukuran :

Panjang : 24 cm x 26 cm

Tinggi : 5,5 cm

Material : *Box* karton

6. Brosur lipat 3 berisi panduan cara bermain

Dalam *boardgame* ini menggunakan permainan jenis *puzzle* yang terdiri dari 25 keping *puzzle* kayu, 1 papan, dan 4 tiang kayu. Pada masing-masing tiang kayu diberi garis tebal ke 4 warna yaitu merah, kuning, oranye, ungu dan hijau. Urutan warna berbeda-beda pada tiap tiangnya. Kepingan *puzzle* berisi ilustrasi buah yang berwarna merah, kuning, oranye, ungu dan hijau, tepat di tengah keping *puzzle* diberi lubang untuk menata *puzzle* pada tiang. Lingkaran pemutar terbuat dari kertas karton kemudian bagian tengah diberi potongan karton yang dibentuk menyerupai ranting yang berguna sebagai jarum yang akan diputar pada lingkaran pemutar.

Pemilihan material dalam permainan ini telah disesuaikan dengan permainan *puzzle* yang sudah ada. Menggunakan kayu yang ringan agar permainan ini dapat dengan mudah dibawa oleh anak-anak dan fleksibel untuk dimainkan ditempat yang anak senangi.



Gambar 3.1 Referensi *puzzle*

Sumber: https://soloinfantil.com/brinquedos/brinquedos-educativos/#De_Madeira



Gambar 3.2 Referensi *puzzle*

Sumber : etsy.com/listing/672586200/wooden-vegetable-toys-wooden-fruits-and

III.1.3 Cara Bermain

Berikut adalah uraian cara bermain *boardgame* “Cocobu” :

1. Pemain terdiri dari 2-4 orang.
2. Sebelum bermain pasang ke 4 tiang kayu pada masing-masing lubang.
3. Pemain menentukan giliran bermain dengan hompimpa atau yang sejenisnya.
4. Permainan dimulai dengan pemain memutar jarum berbentuk ranting pada lingkaran pemutar.
5. Jika pemain mendapat warna yang ditunjuk oleh jarum dan sesuai dengan urutan warna pada tiang, pemain harus menata satu keping *puzzle* buah dengan warna yang sesuai pada tiang.
6. Jika jarum pada lingkaran pemutar menunjuk pada gambar ulat, maka pemain harus mengurangi 1 keping *puzzle* dan jika jarum menunjuk pada gambar daun warna-warni maka pemain boleh memilih *puzzle* dengan warna bebas sesuai dengan urutan pada tiang.
7. Pemain pertama yang berhasil menyusun *puzzle* sebanyak 5 keping dengan urutan warna yang benar, dia lah pemenangnya.

III.2 KONSEP VISUAL

III.2.1 Konsep Dasar

Pada perancangan *boardgame* ini dirancang dengan konsep visual dengan gambar ilustrasi sederhana namun jelas untuk merepresentasikan buah-buahan yang familiar dengan anak. Pemilihan gaya ilustrasi berdasarkan dari pengamatan dan survei penulis pada buku cerita ilustrasi anak dan beberapa visual pada *boardgame* untuk anak usia dini.

Ilustrasi buah digambarkan seperti buah asli namun disederhanakan menjadi gaya ilustrasi khas anak-anak, sehingga visual pada *boardgame* lebih mudah dikenali dan dipahami oleh anak.



Gambar 3.3 Referensi visual

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/699324648362876499/>



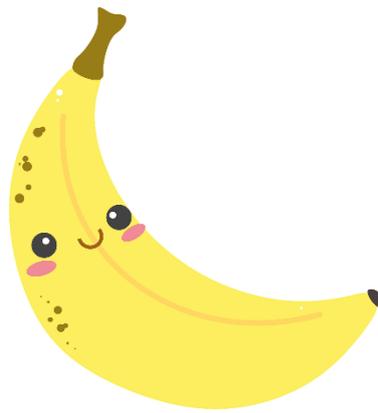
Gambar 3.4 Referensi visual

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/708965166330252734/>

III.2.2 Konsep Ilustrasi

Dalam perancangan *boardgame* ini ilustrasi yang akan digambarkan merupakan hasil adaptasi dari bentuk, warna dan karakter dari buah asli, namun ada perubahan dari segi warna dan karakter yang disederhanakan dan digambarkan dengan gaya kartun atau gaya ilustrasi khas anak-anak.

Gaya kartun dipilih dengan tetap merepresentasikan karakter-karakter visual dari buah agar anak dapat dengan mudah mengenali jenis buah apa yang digambarkan.



Gambar 3.5 Referensi ilustrasi

Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/586312445214886198/>

Ilustrasi nantinya akan diaplikasikan pada *boardgame*, *packaging*, lingkaran pemutar dan brosur panduan berisi cara bermain. Ilustrasi yang diaplikasikan menggunakan gaya gambar, teknik pewarnaan dan *tone* warna yang seragam sehingga menciptakan kesatuan dan kesan harmonis pada *boardgame*.

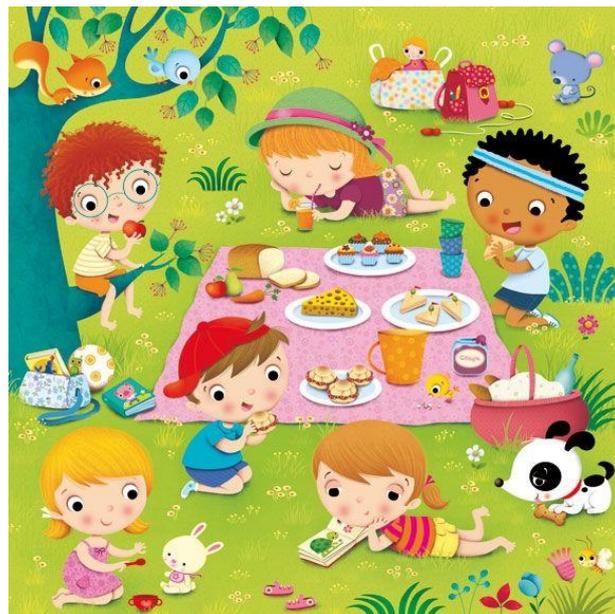
III.2.3 Konsep Warna

Dalam perancangan *boardgame* ini penulis melakukan pengamatan pada beberapa *boardgame* dan buku cerita untuk anak usia dini serta mengutip dari pernyataan Rustan (2019) bahwa anak-anak pada usia 5 tahun pertama cenderung menyukai warna-warna cerah. Dari pengamatan dan beberapa buku yang telah dipelajari, dalam perancangan ini menggunakan warna-warna yang menyerupai warna buah-buahan asli. Teknik pewarnaan menggunakan aplikasi berbasis *bitmap* dengan menggunakan *brush* pada aplikasi untuk memberi tekstur pada objek.



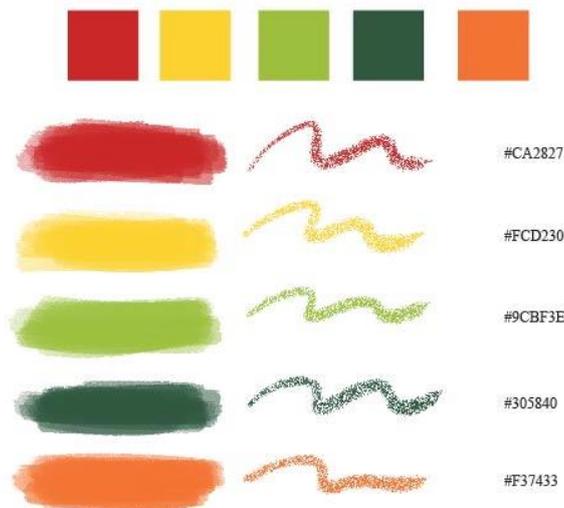
Gambar 3.6 Referensi pengaplikasian warna

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/708965166330252734/>



Gambar 3.7 Referensi pengaplikasian warna

sumber: <https://id.pinterest.com/pin/151152131218813665/>



Gambar 3.8 Warna dasar yang banyak digunakan

Sumber : Olahan perancang

III.2.4 Konsep Tipografi

Dalam perancangan sebuah desain, tipografi termasuk salah satu elemen yang berpengaruh terhadap efektivitas desain dalam menyampaikan pesan atau informasi. Dalam perancangan *boardgame* ini tipografi yang diaplikasikan pada *packaging boardgame* dan brosur panduan dibuat menggunakan 2 jenis *font*.

Berdasarkan pengamatan dari beberapa *boardgame* dan teori yang telah dipelajari, pada perancangan *boardgame* ini menggunakan *font* jenis *display* dekoratif yang akan diaplikasikan pada judul *boardgame*, *font display* untuk judul dibuat dengan teknik *handlettering digital* dan *font* jenis *sans serif* sebagai *font* pendukung.

Penggunaan *font display* dekoratif ini dibuat menggunakan teknik *handlettering digital* dengan tujuan agar *boardgame* ini memiliki keunikan dan ciri khas tersendiri jika dilihat dari sisi tipografi, *font display* dekoratif akan diaplikasikan pada judul *boardgame* baik judul pada *packaging* maupun judul pada brosur panduan.

Font yang akan digunakan dibuat dengan memasukkan karakter pada *boardgame* yang kemudian disesuaikan dengan karakteristik dan *target audience* dari perancangan *boardgame* ini dan membuat *font* agar tetap mudah dibaca oleh anak-anak.

(1)



(2)



Gambar 3.9 referensi *font display* dekoratif

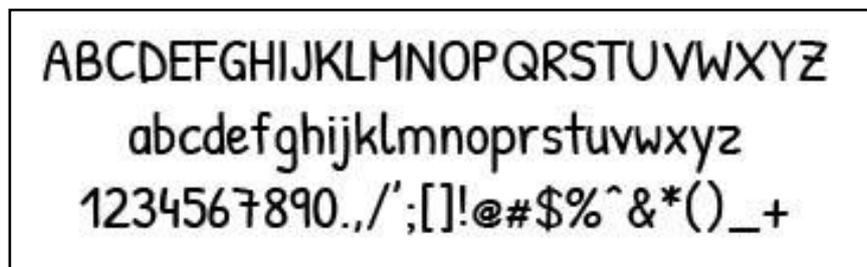
Sumber : (1) id.pinterest.com/pin/234679830565785883/

(2) id.pinterest.com/pin/540150549063704229/

Jost Regular *Font*



Patrick Hand *Font*



Kids Place *Font (Inline)*



Berdasarkan tiga *font* diatas telah dipilih *font* Patrick Hand dan *handwriting* penulis sebagai *font* pendukung yang akan diaplikasikan pada kemasan, brosur panduan dan teks pendukung lain. *Font* Patrick Hand dipilih karena *font* terkesan dibuat *handwriting* namun tetap memiliki *readability* yang baik saat disusun menjadi sebuah teks, huruf juga masih bisa terbaca dengan jelas. Selain itu *font* ini memiliki karakter yang ramah terlebih untuk dibaca oleh anak-anak.

III.2.5 Studi Kemasan

Kemasan merupakan salah satu unsur yang penting pada suatu produk fisik, sebab dengan adanya kemasan produk akan lebih aman. Selain itu kemasan pada produk juga berperan sebagai tempat untuk melampirkan informasi mengenai produk seperti jenis produk, nama produk dan lain-lain.

Begitu pula dengan *boardgame*, kemasan *boardgame* yang berfungsi sebagai wadah yang dapat menjauhkan *boardgame* dari kerusakan. Kemasan pada *boardgame* juga berisi informasi *boardgame* seperti nama *boardgame*, desain yang mewakili isi dan tema *boardgame* serta informasi lainnya. Kemasan juga dapat berfungsi sebagai media promosi, kemasan *boardgame* yang menarik dan sesuai dengan *target audience* maka akan lebih mudah menarik perhatian *target audience* untuk memainkan.

Berikut beberapa referensi kemasan *boardgame* yang telah disesuaikan dengan *target audience* dan memiliki nilai ergonomi yang baik, beberapa referensi dibawah ini nantinya akan diterapkan pada kemasan *boardgame* “Cocobu”:

Referensi Kemasan	Alasan
 <p data-bbox="212 636 687 667">Gambar 3.10 Referensi bentuk kemasan</p> <p data-bbox="167 687 732 719">Sumber: atrisi.com/rahala-board-game-design/</p>	<p data-bbox="767 286 1382 616">Bentuk persegi dari kemasan disamping dengan penutup yang terpisah. Penutup kemasan dibuat terpisah dari kemasan, baik kemasan dan penutup kemasan memiliki tebal yang sama sehingga memudahkan dalam membuka dan menutup kemasan. Kemasan dengan material yang tebal juga dapat meminimalisir resiko kemasan robek.</p>
 <p data-bbox="172 1061 724 1093">Gambar 3.11 Referensi bagian dalam kemasan</p> <p data-bbox="397 1113 499 1144">Sumber:</p> <p data-bbox="167 1164 732 1245">https://www.melissaanddoug.com/construction-building-set-in-a-box/5151.html</p>	<p data-bbox="767 781 1382 1155">Kemasan permainan disamping menggunakan sekat-sekat untuk membatasi masing-masing bagian <i>boardgame</i>. Adanya sekat-sekat di dalam kemasan akan membuat bagian-bagian pada <i>boardgame</i> dapat tersusun rapi sesuai tempatnya dan tidak tercampur sehingga mudah untuk dimainkan kembali tanpa kebingungan mencari bagian-bagian dari <i>boardgame</i>.</p>
 <p data-bbox="217 1774 679 1805">Gambar 3.12 Referensi grafis kemasan</p> <p data-bbox="177 1825 719 1906">Sumber: chuckleandroar.com/roar-some-100-piece-jigsaw-puzzle/</p>	<p data-bbox="767 1312 1382 1559">Visual pada kemasan disamping menampilkan secara jelas ilustrasi mengenai isi dan tema dari <i>boardgame</i>. Pada kemasan ini juga menampilkan judul dan sedikit informasi <i>boardgame</i> pada depan kemasan dan sisi samping kemasan.</p> <p data-bbox="767 1568 1382 1686">Kemasan disamping lebih menonjolkan ilustrasi dibandingkan teks untuk lebih menarik perhatian anak-anak.</p>

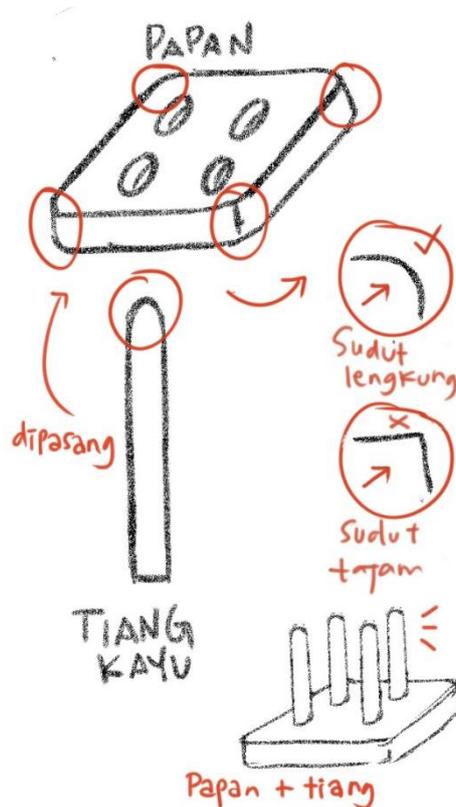
III.2.6 Rough Sketch

Pada perancangan *boardgame* ini bentuk *boardgame* dan desain visual yang digunakan dibuat ramah terhadap anak-anak. Pemilihan material dan ukuran disesuaikan dengan *target audience* sehingga *boardgame* dapat dengan mudah dimainkan dan dibawa anak-anak dimanapun mereka ingin memainkannya.

Desain grafis dan kemasan *boardgame* ini juga disesuaikan dengan anak-anak, penggunaan gaya ilustrasi menggunakan gaya kartun khas anak-anak yang mengadaptasi bentuk aslinya sehingga dapat dengan mudah dikenali oleh anak-anak, begitu pula dengan pemilihan warna, tipografi dan desain kemasan juga disesuaikan dengan *target audience* agar dapat lebih mudah menarik minat *target audience*.

a. Sketsa *boardgame*

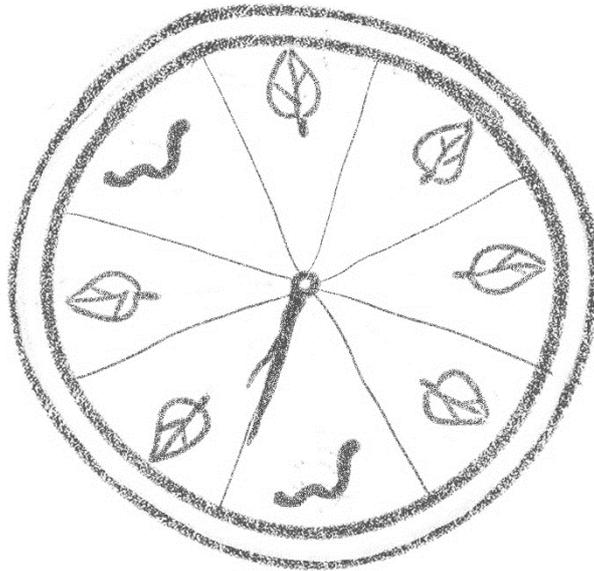
1. Papan *boardgame*



Gambar 3.13 Sketsa papan dan tiang

Sumber : Olahan perancang

2. Lingkaran pemutar

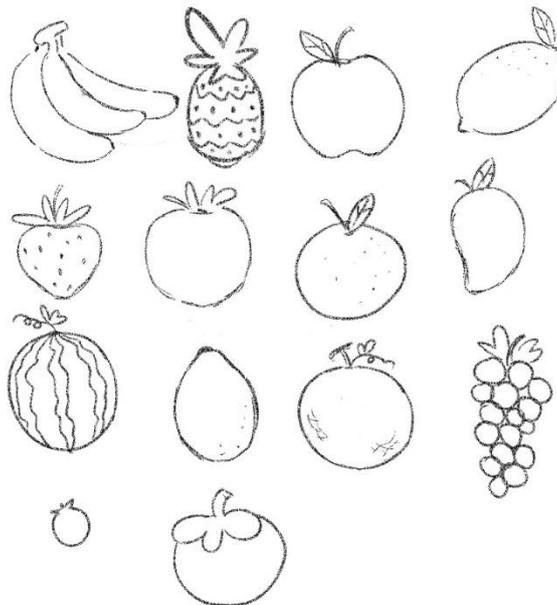


Gambar 3.14 Sketsa Lingkaran pemutar

Sumber : Olahan perancang

3. Kepingan *puzzle*

a. Karakter Buah

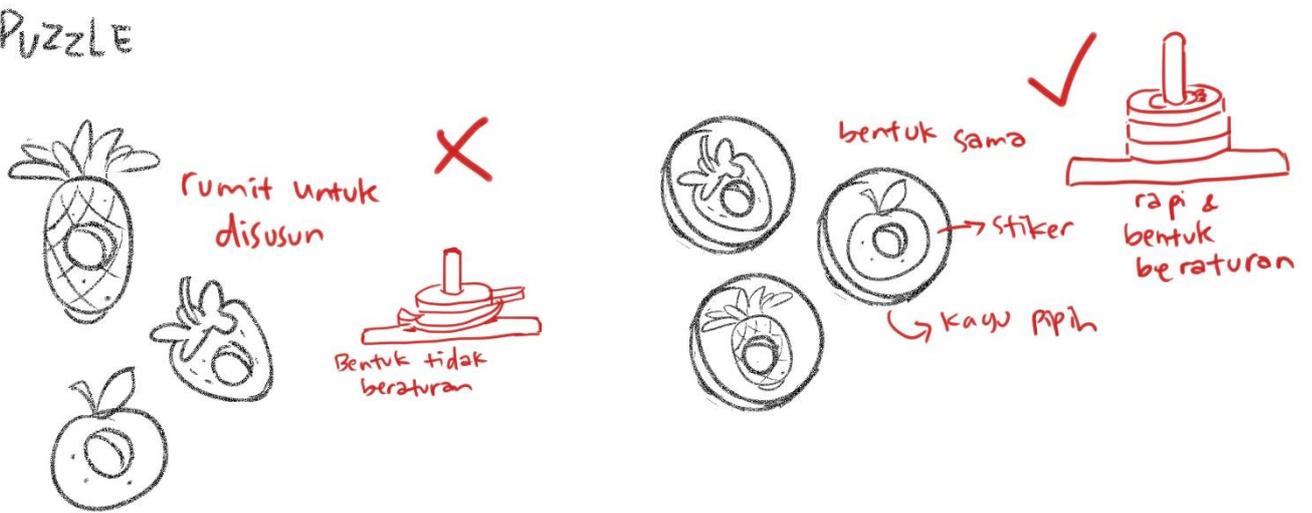


Gambar 3.15 Sketsa buah

Sumber : Olahan perancang

b. Aplikasi Karakter Buah

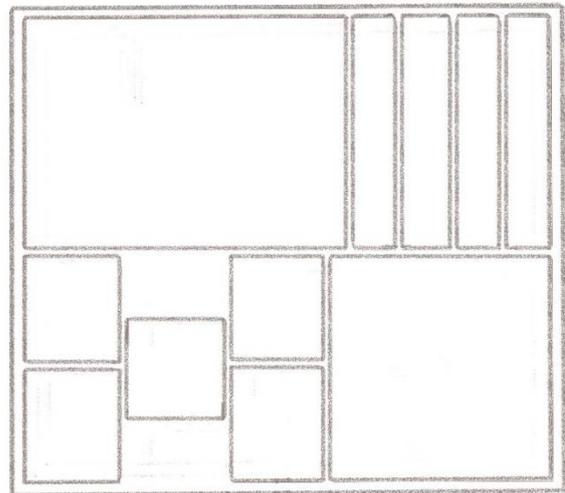
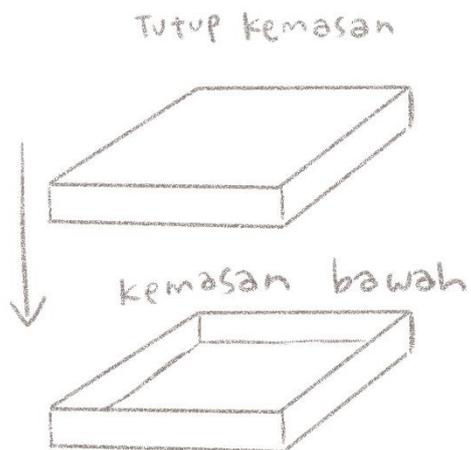
Puzzle



Gambar 3.16 Sketsa puzzle

Sumber : Olahan perancang

b. Sketsa Kemasan

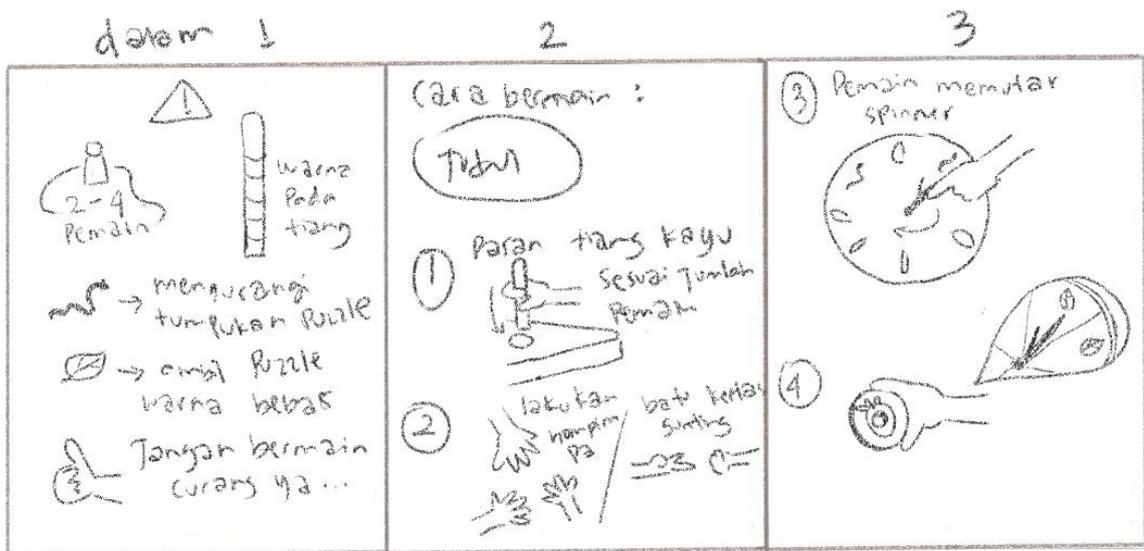




Gambar 3.17 Sketsa kemasan

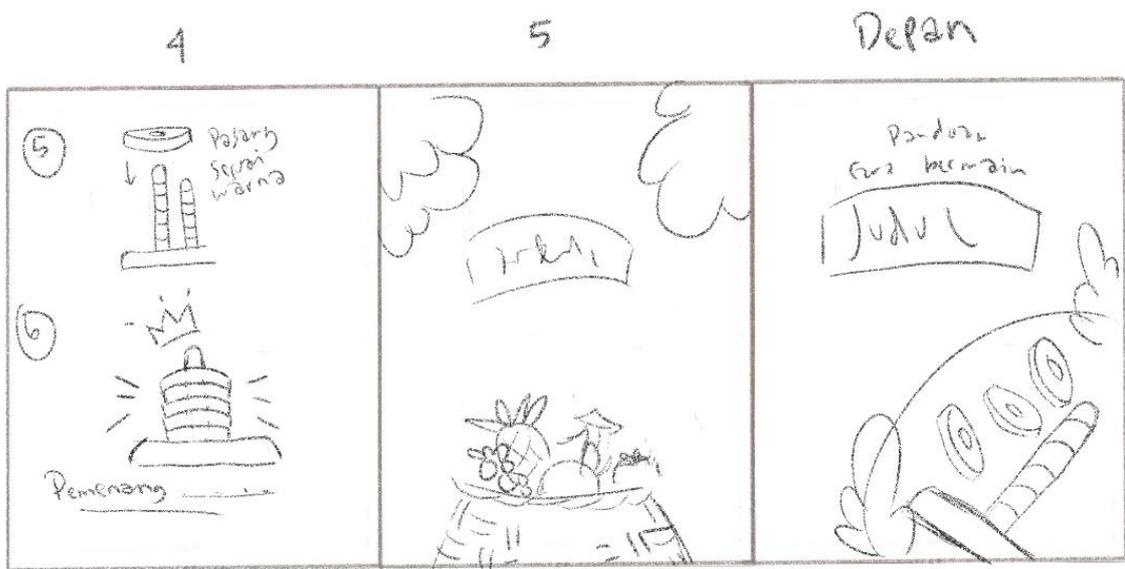
Sumber : Olahan perancang

c. Sketsa brosur panduan cara bermain



Gambar 3.18 Sketsa brosur panduan

Sumber : Olahan perancang



Gambar 3.19 Sketsa brosur panduan

Sumber : Olahan perancang