

BAB III

III. Konsep Desain

3.1 Konsep Verbal

Konsep Verbal pada *puzzle block* ini berisi informasi tentang identitas dan sedikit penjelasan mengenai setiap pahlawan. Sementara pada kemasan *puzzle block* berisi logo *puzzle block*, yaitu “Patriot” serta informasi isi *puzzle block* dan nama pembuat.

Selain kemasan dan *puzzle block* itu sendiri, perancangan ini juga akan dilengkapi dengan booklet yang berisi cara bermain beserta penjelasan singkat mengenai setiap pahlawan yang berada dalam *puzzle*.

3.2 Konsep Visual

3.2.1. Studi Pola, Bentuk, dan Material Kemasan

Pada studi pola, bentuk, dan material kemasan perancangan *puzzle block* ini akan terbagi menjadi tiga bagian, yakni bagian *puzzle block*, kemasan, dan booklet. Berikut adalah beberapa rinciannya, antara lain:

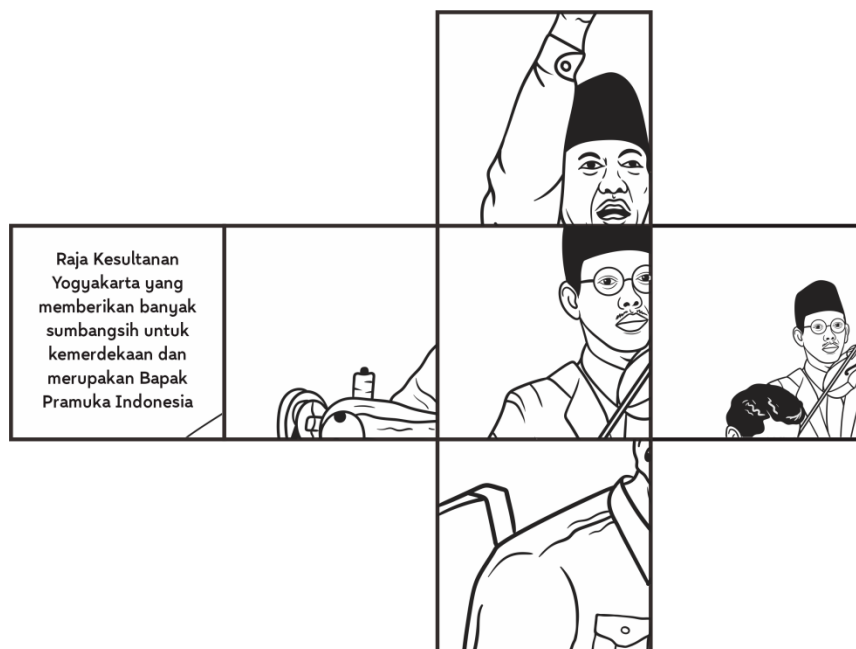
a. *Puzzle Block*

Format desain dalam permainan edukatif *puzzle block* pahlawan nasional ini berbentuk kubus dengan enam permukaan berukuran 5,5 x 5,5 cm yang berjumlah 9 *block* kubus. Setiap sisi permukaan menampilkan satu pahlawan nasional. Ukuran dan jumlah tersebut ditentukan agar tulisan dan desain terlihat lebih jelas.

Material dalam *puzzle block* ini adalah kertas ivory 260 gram di bagian luar dan bagian dalam menggunakan kayu atau sterofom.



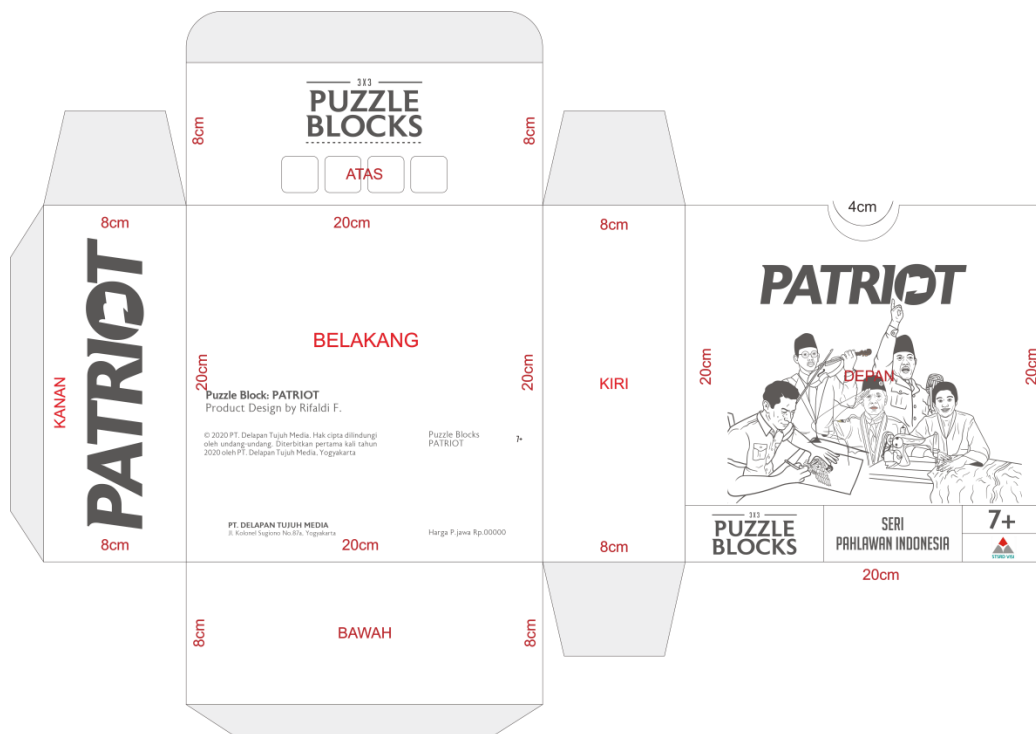
Gambar 17. Ukuran dan bentuk *Puzzle Balok*.(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 18. Pola *Puzzle Balok*.(Dokumentasi Pribadi)

b. Kemasan

Format desain dalam kemasan permainan edukatif *puzzle block* pahlawan nasional ini berbentuk persegi panjang. Ukuran dalam perancangan, yakni Panjang 20 cm x Lebar 8 cm x Tinggi 20 cm . Sementara material dalam yang digunakan adalah kertas ivory 300 gram



Gambar 19. Pola dan Ukuran Kemasan Media Permainan *Puzzle Block*.
(Dokumentasi Pribadi)

c. Booklet

Booklet pelengkap pada perancangan puzzle block ini berukuran 15x15 dengan jumlah 10 halaman. Material cover menggunakan ivory 260 gram sementara material pada isi halaman adalah art paper 120 gram.

a. Daftar Isi Booklet

Halaman	Judul Halaman	Konten
	Cover	Judul <i>puzzle block</i>
	Cover Dalam	Judul booklet dan nama penulis
	Cara Bermain Puzzle Block	Berisi tentang langkah atau cara memainkan <i>puzzle block</i>
1-2	Ir. Soekarno	Berisi tentang profil dan jasa-jasa Ir. Soekarno secara umum dalam merebut kemerdekaan. Terfokus pada keberaniannya melawan penjajah dan pidato yang membangkitkan semangat.
3-4	Fatmawati	Konten pada Fatmawati akan menjelaskan tentang profil dan latar belakang pembuatan Bendera Merah Putih yang dijahit oleh Fatmawati.
5-6	Sri Sultan Hamengkubuwono IX	Berisi profil serta informasi tentang jasa-jasa Sri Sultan Hamengkubuwono pada Indonesia sebagai raja Kesultanan Yogyakarta. Selain itu, pada halaman ini juga membahas tentang jasa Sri Sultan Hamengkubuwono IX sebagai bapak Pramuka Indonesia.
7-8	Sultan Hamid II	Pada bagian ini, akan menceritakan sepak terjang Sultan Hamid II dalam merancang lambang Negara, yakni Garuda Pancasila. Selain jasanya, halaman ini juga menampilkan profil Sultan Hamid II

9-10	W.R Supratman	Berisi tentang profil dan kisah tentang W.R Supratman yang menciptakan lagu Indonesia Raya.
	Back Cover	Copy Right, penerbit, dan produk desain

2. Studi Logo

Pada studi logo, setidaknya ada dua konsentrasi yang perlu diperhatikan, yakni bagian verbal dan visual.

a. Studi Verbal Logo

Verbal logo dalam perancangan ini bertajuk ‘Patriot’, kata patriot sendiri dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menunjukkan arti pencinta atau pembela tanah air. Kata tersebut dipilih untuk menggambarkan lima sosok pahlawan atas jasa dan kecintaanya pada tanah air.

Logo yang menjadi identitas dalam perancangan media permainan *puzzle block* untuk mengenalkan lima pahlawan dirancang sebagai pembeda dari media produk media permainan lain. Logo yang dibuat dalam perancangan ini menekankan pada kesan heroik dan semangat para pahlawan. Selain itu, logo dibuat mudah dimengerti dan menarik untuk anak-anak. Tipografi yang digunakan adalah Astoria di mana warna yang digunakan adalah warna merah sebagai simbol berani dan cinta tanah air.

b. Studi Ilustrasi Logo

1) Referensi

The logo features the word "HERO" in a bold, sans-serif font. A stylized lightning bolt is integrated into the letter "E", extending from the top of the letter and striking downwards.A smaller, lighter version of the "HERO" logo with the lightning bolt, positioned to the right of the main logo.

Gambar 20. Referensi Logo I
(<https://i.pinimg.com/736x/87/cc/db/87ccdb31547817c944955667e3ee47a6.jpg>)



Gambar 21. Referensi Logo I
(<https://i.pinimg.com/originals/b4/53/49/b45349d8f641cd562fc24b7e74f1d739.jpg>)

2) Tipografi Logo



Gambar 22. Referensi Tipografi Logo
(Dokumentasi Pribadi)

3) Logo

Sketsa	Hasil Akhir
	PATRIOT

Gambar 23. Sketsa Hasil Akhir Logo
(Dokumentasi Pribadi)

PATRIOT

Gambar 24. Hasil Akhir Logo
(Dokumentasi Pribadi)

PATRIOT

Gambar 25. Alternatif Logo I
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 26. Alternatif Logo II
(Dokumentasi Pribadi)

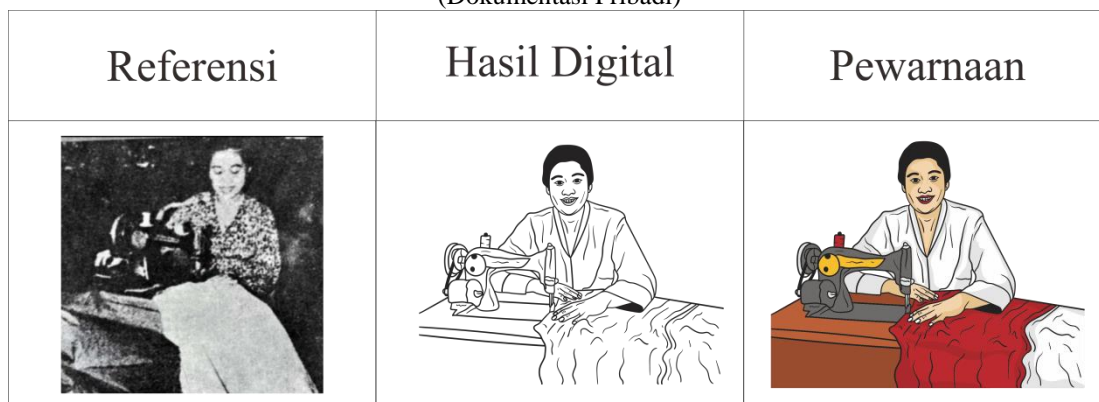
Pada studi logo, pemilihan logo tersebut didasarkan pada konsep dari nama Patriot itu sendiri. Sementara pewarnaan diambil dari warna bendera Indonesia yang mencerminkan kemerdekaan dan semangat kebangsaan. Warna merah dipilih dan diambil dari warna bendera Indonesia yang keberanian dan patriotisme, serta sedikit perubahan bentuk tambahan sebuah bendera berkibar berwarna putih yang diambil dari warna bendera Indonesia yang bermakna kesucian.

2.2.3. Studi Ilustrasi

Ilustrasi dalam perancangan media permainan edukatif berupa *puzzle block* ini telah diabstaksikan atau mengalami penyederhanaan bentuk. Dalam hal ini, Abstraksi dirancang berdasarkan positioning. Berikut ini adalah beberapa contoh ilustrasi yang diaplikasikan pada susunan puzzle beserta refensi visual dalam perancangan figur.



Gambar 27. Ilustrasi Ir. Soekarno
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 28. Ilustrasi Ir. Fatmawati
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 29. Ilustrasi Sultan Hamid II
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 30. Ilustrasi W.R Supratman
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 31. Ilustrasi Sri Sultan Hamengkubuwono IX
(Dokumentasi Pribadi)

2.2.4. Studi Tipografi

Pengaplikasian tipografi ini terfokus pada jenis-jenis huruf yang mudah dimengerti oleh anak-anak dengan mudah. Oleh karena itu, jenis tipografi yang dipilih oleh penulis, antara lain:

a. Font Judul dan Nama Pahlawan

Font name: a Black Lives
Version: Version 001.000
OpenType Layout, PostScript Outlines

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890.,:;' " (!?) +-=

12 **THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG. 1234567890**
 18 **THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG. 1234567890**
 24 **THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG. 1234567890**
 36 **THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG. 12**
 48 **THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE**
 60 **THE QUICK BROWN FOX JUMPS O**
 72 **THE QUICK BROWN FOX JUN**

Gambar 32. Font A Black Lives
(Dokumentasi Pribadi)

Font name: AstoriaBoldItalic
Version: Macromedia Fontographer 4.1.3 1/27/09;com.myfonts.alf-alanmeeks.astoria.bold-italic.wfkt2.3cvD
OpenType Layout, TrueType Outlines

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890.,:;' " (!?) +-=

12 ***The quick brown fox jumps over the lazy dog. 1234567890***
 18 ***The quick brown fox jumps over the lazy dog. 1234567890***
 24 ***The quick brown fox jumps over the lazy dog. 1234567890***
 36 ***The quick brown fox jumps over the lazy dog. 1234567890***
 48 ***The quick brown fox jumps over the lazy dog. 1***
 60 ***The quick brown fox jumps over the l*** ✓
 72 ***The quick brown fox jumps ove***

Gambar 33. Font Astoria Bold Italic
(Dokumentasi Pribadi)

Font name: Mermaid Swash Caps
Version: Version 1.000
TrueType Outlines

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890.;' " (!?) +-*/=

12 The quick brown fox jumps over the lazy dog. 1234567890

18 The quick brown fox jumps over the lazy dog. 1234567890

24 The quick brown fox jumps over the lazy dog. 1234567890

36 The quick brown fox jumps over the lazy dog. 1234567890

48 The quick brown fox jumps over the lazy dog. 123

60 The quick brown fox jumps over the laz

72 The quick brown fox jumps over

Gambar 34. Font Mermaid Swash Caps
(Dokumentasi Pribadi)

b. Deskripsi

Font name: BigNoodleTitling
Version: Version 1.1; 2003
TrueType Outlines

ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ
1234567890.;' " (!?) +-*/=

12 THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG. 1234567890

18 THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG. 1234567890

24 THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG. 1234567890

36 THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG. 1234567890

48 THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG. 1234567890

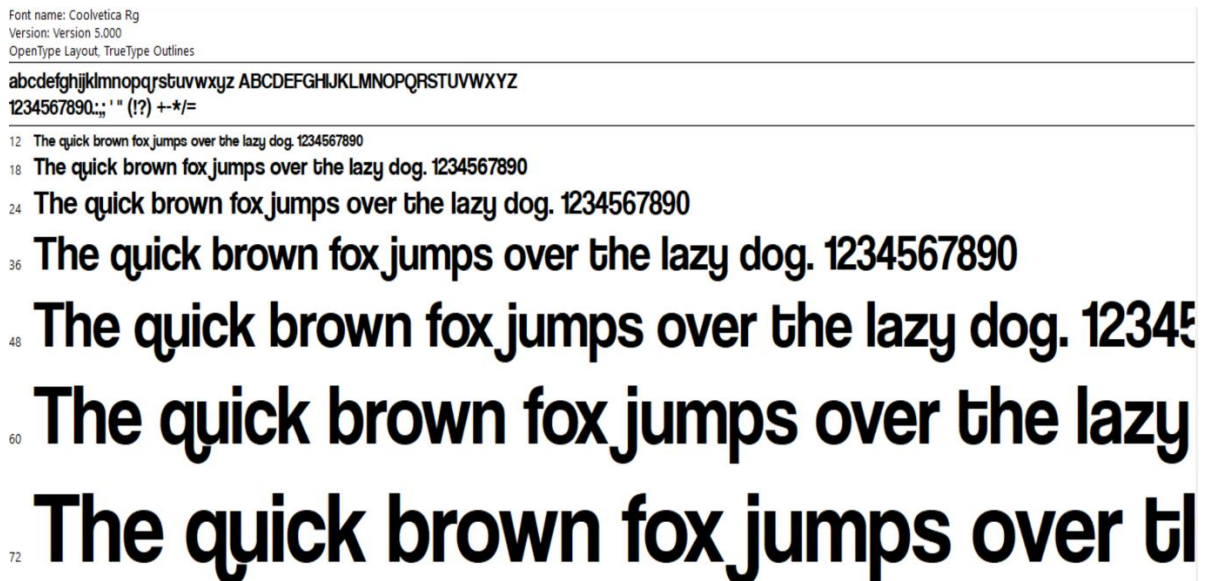
60 THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG. 1234567

72 THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG

Gambar 35. Font Binodletitling
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 36. Font Nyata
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 37. Font Coolvetica RG
(Dokumentasi Pribadi)

Dari alternatif logo atau nama brand untuk keseluruhan perancangan puzzle block, maka penulis memilih font sebagai berikut:


Logo atau Nama Brand : Astoria
Nama Pahlawan : Astoria
Deskripsi : Nyata

Alasan utama memilih font-font tersebut adalah keterbacaan font yang mudah dipahami oleh anak-anak serta kesan heroik atau tegas dalam font.

3.2.5. Studi Warna

Pada perancangan *puzzle block* dengan target *audience* anak-anak maka pemilihan warna yang tepat cukup diperlukan. Hal ini terkait dengan membangun ketertarikan anak pada *puzzle block* yang dirancang. Sehingga, warna yang dipilih adalah warna-warna yang bisa merangsang ketertarikan anak-anak.

Berikut adalah beberapa warna yang akan digunakan pada *puzzle block* ini, antara lain:

	C : 0 M : 91 Y : 87 K : 0		C : 0 M : 95 Y : 98 K : 0		C : 100 M : 100 Y : 100 K : 100
	C : 3 M : 18 Y : 95 K : 0		C : 2 M : 30 Y : 89 K : 0		C : 0 M : 0 Y : 0 K : 0
	C : 55 M : 0 Y : 98 K : 0		C : 68 M : 0 Y : 99 K : 0		C : 68 M : 0 Y : 99 K : 0
	C : 76 M : 15 Y : 37 K : 0		C : 87 M : 52 Y : 10 K : 0		C : 87 M : 52 Y : 10 K : 0
	C : 1 M : 89 Y : 5 K : 0		C : 0 M : 45 Y : 6 K : 0		C : 51 M : 76 Y : 100 K : 18

Gambar 38. Warna
(Dokumentasi Pribadi)

Secara umum beberapa warna tersebut dipilih dengan mempertimbangkan karakter dan warna yang memungkinkan disukai oleh anak-anak. Pemilihan warna yang sesuai dengan anak-anak akan membuat mereka lebih tertarik untuk bermain dan menyusun *puzzle block* ini. Secara spesifik warna merah yang dipilih pada latar ilustrasi Ir. Soekarno karena ingin menampilkan kesan semangat yang membara. Dalam studi warna, merah dikenal dengan arti semangat, berani, cinta, serta darah. Sementara pada Fatmawati, warna yang dipilih adalah merah muda, warna ini selain

mengekspresikan kesan feminim juga menampilkan rasa cinta. Hal ini tentu menggambarkan bagaimana kecintaan Fatmawati terhadap bangsa.

Kemudian pada bagian Sultan Hamid II, penulis memilih warna kuning karena diambil dari warna dasar Burung Garuda Pancasila. Warna ini juga bisa menggambarkan kreativitas Sultan Hamid II itu sendiri. Sedangkan warna biru yang diterapkan pada latar Sri Sultan Hamengkubuwono IX ingin menggambarkan sifat tenang, dan pengorbanannya pada Indonesia, serta tulus ikhlasnya. Warna biru sering dikaitkan dengan ketenangan dan loyalitas. Sementara pada sisi W.R Supratman, warna hijau dipilih untuk menggambarkan harmonisasi dari gesekan biola yang ia saat pertama kali memainkan lagu Indonesia Raya. Warna ini juga menggambarkan ketenangan, syahdu, dan semangat. Terakhir, pada latar judul yang berwarna putih untuk menonjolkan kelima pahlawan yang berhasil memberikan jasa-jasanya pada Indonesia.

6. Studi Layout

Permukaan grafis dalam permainan *puzzle block* tema pahlawan ini berukuran 7 x 7 cm yang dengan enam sisi permukaan. Ukuran tersebut adalah ukuran standar dalam pencetakan *puzzle block*. Selain itu, pada booklet yang menjadi pelengkap media permainan edukatif ini berukuran 15x15 cm.



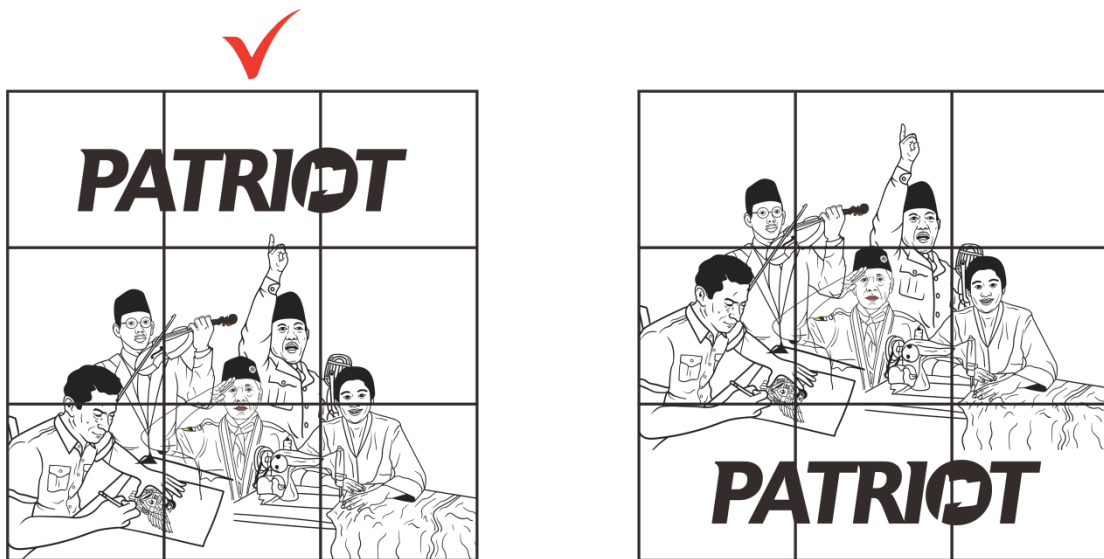
Gambar 39. Referensi Layout
(https://cdn.elevenia.co.id/g/3/7/7/6/5/6/14377656_A1_V2.jpg)

7. Studi Stilasi (Tone and Manner)

Pada *puzzle block* ini, nuansa visual yang akan dibangun adalah nuansa heroik tanpa menggambarkan adanya kekerasan. Warna, ilustrasi, dan tipografi juga disesuaikan dengan karakter anak-anak.

7. Rough Layout

a. Rough Layout *Puzzle Block*



Gambar 40. Konsep Rough Layout Logo/judul *Puzzle Block*
(Dokumentasi Pribadi)



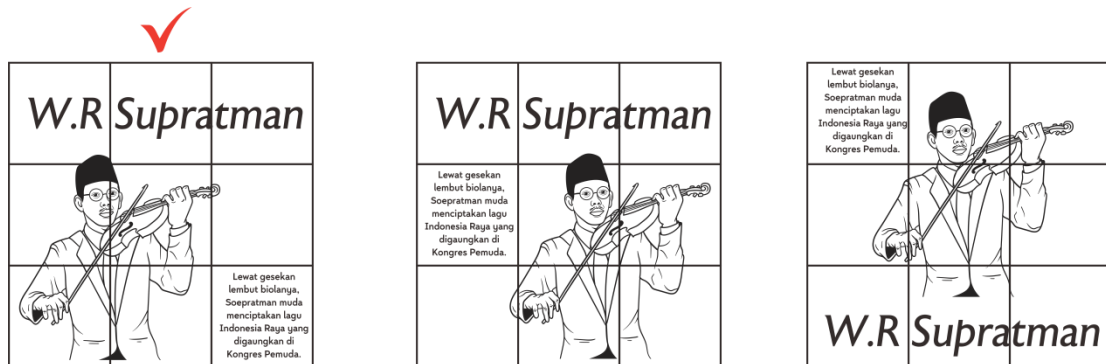
Gambar 41. Konsep Rough Layout *Puzzle Block* Ir. Soekarno
(Dokumentasi Pribadi)



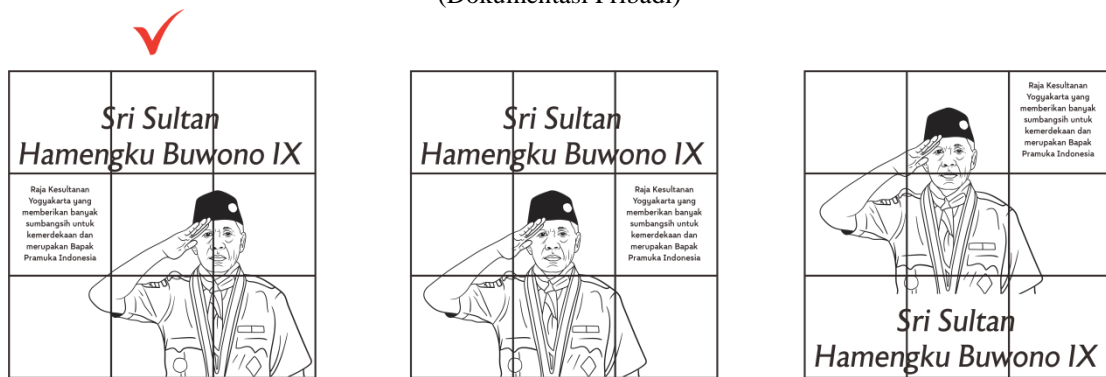
Gambar 42. Rough Layout *Puzzle Block* Fatmawati
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 43. Rough Layout *Puzzle Block* Sultan Hamid II
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 44. Konsep Rough Layout *Puzzle Block* WR Supratman
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 45. Konsep Rough Layout *Puzzle Block* Sri Sultan Hamengku Buwono IX
(Dokumentasi Pribadi)

b. Rough Layout Booklet



Gambar 46. Konsep Rough Layout Booklet Cover
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 47. Konsep Rough Layout Booklet Cover Dalam
(Dokumentasi Pribadi)



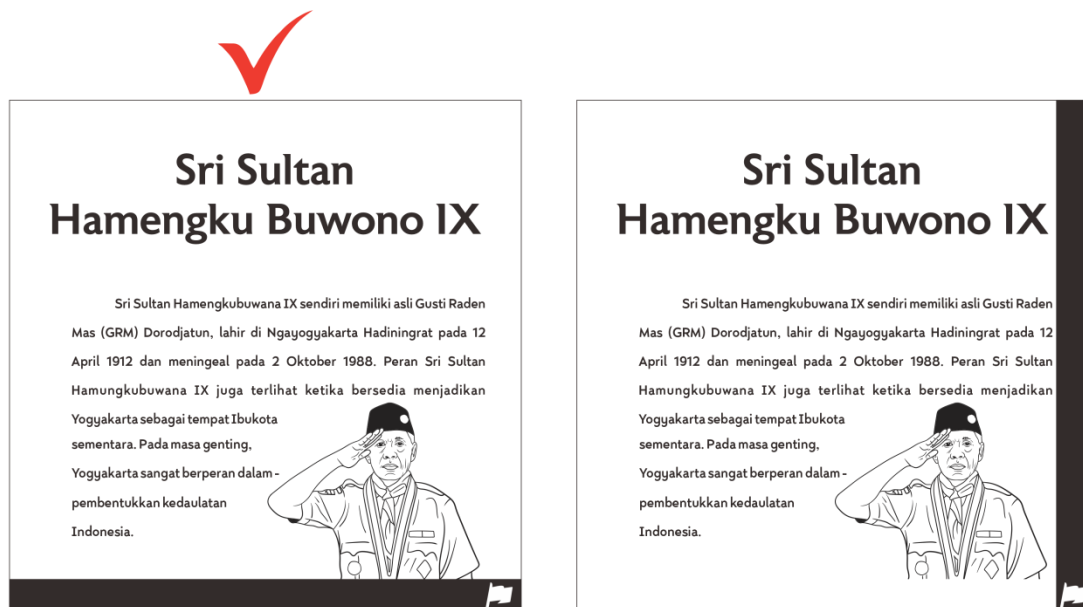
Gambar 48. Konsep Rough Layout Booklet Deskripsi (Dokumentasi Pribadi)



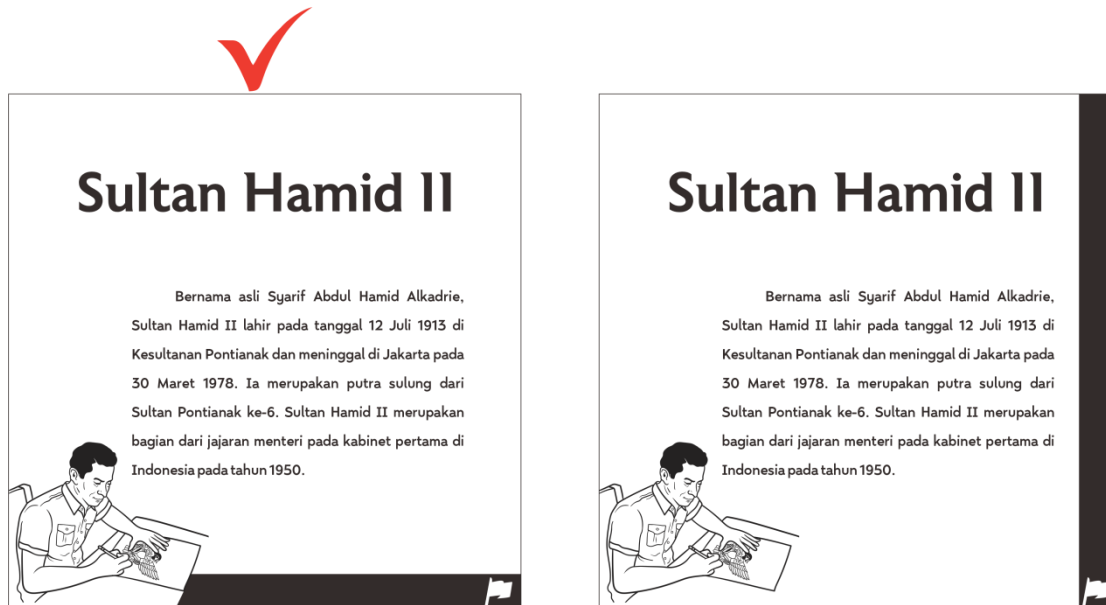
Gambar 49. Konsep Rough Layout Booklet Ir. Soekarno (Dokumentasi Pribadi)



Gambar 50. Konsep Rough Layout Booklet Fatmawati
(Dokumentasi Pribadi)



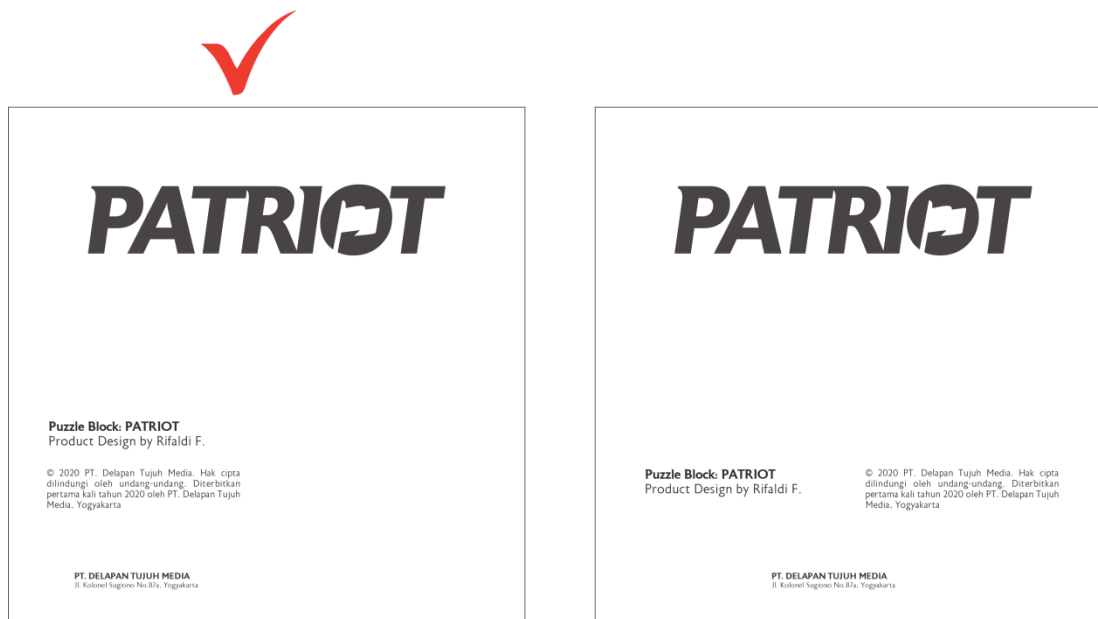
Gambar 51. Konsep Rough Layout Booklet Sri Sultan Hamengkubuwono IX
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 52. Konsep Rough Layout Booklet Sultan Hamid II
(Dokumentasi Pribadi)

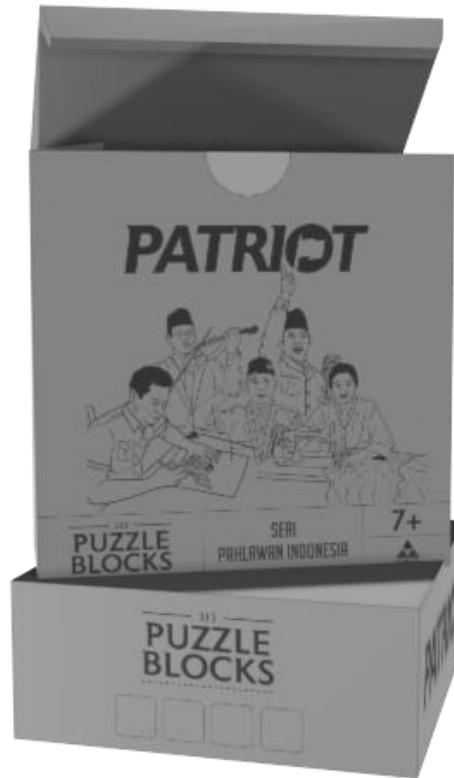


Gambar 53. Konsep Rough Layout W.R Supratman
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 54. Konsep Rough Layout Cover Belakang
(Dokumentasi Pribadi)

c. Rough Layout Kemasan



Gambar 55. Konsep Rough Layout Kemasan
(Dokumentasi Pribadi)

3.2.8. Komprehensif Layout

a. Komprehensif Layout Puzzle



Gambar 56. Konsep Komprehensif Layout 1 (Dokumentasi Pribadi)



Gambar 57. Konsep Komprehensif Layout 2 (Dokumentasi Pribadi)



Gambar 57. Konsep Komprehensif Layout 3 (Dokumentasi Pribadi)