

BAB III

KONSEP DAN PROSES PERANCANGAN

III.1. Pengumpulan Data

Pengumpulan Data yang digunakan adalah untuk keperluan penelitian. Adapun dalam proses perancangan tentang permainan *Puzzle* ini penulis mengambil beberapa metode pengambilan data, yang terbagi atas data primer dan data sekunder.

III.1.1. Data Primer

Dalam data primer ini, penulis menggunakan metode wawancara kepada guru TK/PAUD yang mengajar disana, tepatnya di PAUD AISYAH di JL. H. Sariman, Dusun I Kamboja, Desa Laut Dendang. Dalam proses wawancara tersebut, penulis menanyakan perihal tentang kegiatan belajar mengajar, seperti Metode belajar apa yang diterapkan, bagaimana cara peserta didik dapat mudah menerima ilmu, permainan apa yang digunakan dalam proses belajar mengajar agar anak tidak mudah bosan dan terasa menyenangkan.

Dan dari hasil wawancara tersebut, penulis dapat menyimpulkan bahwa setiap TK/PAUD memiliki metode belajar mengajar yang berbeda. Namun, guru tetap memberi sebuah metode belajar berupa sebuah permainan untuk menjadikan belajar terasa menyenangkan bagi peserta didik seperti bernyanyi dan permainan yang tidak menggunakan media sebagai alat permainan.

Dan ketika penulis menyarankan sebuah permainan *puzzle* dengan media kayu sebagai alat permainan, guru-guru tersebut menyetujui dan mendukung guna untuk memberi pengetahuan dan mengembangkan fungsi otak seperti melatih fokus, mengembangkan motorik anak, serta melatih anak untuk memecahkan sebuah masalah.

III.1.2. Data Sekunder

Data Sekunder yang digunakan penulis untuk mendukung pengumpulan data yaitu dari *website Global Environmental Conservation Organization – WWF Indonesia*, yang dimana berisi tentang konservasi lingkungan yang menjelaskan populasi hewan yang dilindungi oleh dunia. Data tersebut memperlihatkan jumlah hewan yang terancam punah. Dari beberapa hewan yang ada, penulis memilih tujuh hewan langka yang masuk kedalam daftar kepunahan.

III.2. Analisis Data

Analisis data merupakan tahap pengolahan data yang telah dikumpulkan dari subjek penelitian, kemudian diuraikan menjadi beberapa kategori sehingga data yang telah dikumpulkan diharapkan mampu menjadi sebuah solusi. Analisis data yang penulis gunakan yaitu metode Analisis SWOT sebagai berikut.

Tabel III.1. Analisa SWOT

<p style="text-align: center;">Internal</p> <p style="text-align: center;">Eksternal</p>	<p>Strengths (Kekuatan)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Puzzle berbahan kayu yang membuat kuat dan tahan lama atau tidak mudah rusak. - Desain gambar yang menarik dan cocok bagi anak. 	<p>Weakness (Kelemahan)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Media utama kayu sebagai alat permainan yang akan terasa berat bagi anak. - Perawatan kayu yang harus sering diperhatikan.
<p>Opportunities (Peluang)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bagi orang tua / guru pengajar yang ingin sebuah permainan yang cocok bagi anak untuk menambah pengetahuan, mengembangkan fungsi otak anak dengan bermain sambil belajar. 	<p style="text-align: center;">S.O</p> <p>Dengan desain gambar yang menarik, akan membuat anak (Khususnya 2-3 Tahun) menjadi tertarik dan menjadi permainan yang cocok untuk anak belajar sambil bermain.</p>	<p style="text-align: center;">W.O</p> <p>Dengan media permainan yang akan terasa berat, orang tua/ pengajar akan lebih memperhatikan dan membimbing anak dalam bermain.</p>
<p>Threats (Ancaman)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Puzzle yang dibuat diciptakan oleh orang lain biasanya lebih bervariasi dan menggunakan bahan dasar plastik yang ringan. 	<p style="text-align: center;">S.T</p> <p>Dengan media kayu yang lebih awet dan tahan lama serta minim bahan kimia dan media kayu juga lebih ramah lingkungan.</p>	<p style="text-align: center;">W.T</p> <p>Menjaga <i>puzzle</i> dengan cara menghindari <i>puzzle</i> dari sinar matahari yang terlalu tinggi serta menjaga dari kelembapan, dan juga Melestarikan permainan berbahan dasar kayu di Era <i>Modern</i> ini.</p>

III.3. Ide Kreatif

Dalam menciptakan sebuah ide kreatif dari perancangan permainan Puzzle berbahan dasar kayu ini, penulis membagikan kedalam beberapa point dibawah. Point-point tersebut berisi metode berpikir, tema, target pengguna, dan strategi kreatif.

III.3.1. Metode berpikir

Dalam point metode berpikir ini, penulis menggunakan metode brainstorming untuk memetakan dan menguraikan komponen-komponen dalam perancangan *puzzle*.



Gambar III.1. Brainstorming
Sumber : Dimas Adiyoga, 2020.

III.3.2. Tema

Tema Permainan *Puzzle* yang digunakan oleh penulis adalah gabungan unsur tradisional-*modern*. Unsur tradisional dari bahan kayu yang identik dengan permainan tradisional dan unsur *modern* dari konsep gambar yang disajikan. Serta permainan ini diberi judul “*Puzzle* 7 hewan langka” di Indonesia.

III.3.3. Target Pengguna

Target pengguna adalah orang-orang yang ditujukan sebagai sasaran dari media permainan puzzle ini diciptakan. Dan dari target pengguna ini dibagi menjadi beberapa sasaran, yaitu :

a. Demografis

Adapun dari segmen demografis ini dikhususkan untuk anak-anak usia 2-3 Tahun dalam menyusun *puzzle* dengan mengenal bentuk dan melihat gambar agar sesuai dan menjadi gambar yang utuh dan juga untuk mengembangkan fungsi otak anak, dan tidak menutup kemungkinan dimainkan oleh anak SD (Sekolah Dasar) untuk memainkannya.

b. Psikografis

Segmentasi Psikografis ditujukan untuk anak-anak yang masih ingin belajar dengan metode bermain, maka dari itu penulis membuat permainan *puzzle* ini agar anak-anak yang masih dalam masa pertumbuhan baik itu dari sisi kembang otak serta motorik anak, dalam belajar dengan cara bermain,

c. Geografis

Adapun sasaran dari pengguna permainan *puzzle* ini yaitu anak-anak Kota Medan dan sekitarnya dan tidak menutup kemungkinan untuk anak-anak diseluruh Indonesia untuk bermain permainan “Puzzle 7 Hewan Langka” ini

III.3.4. Strategi kreatif

Strategi kreatif adalah bagaimana cara menyampaikan isi pesan dan bagaimana bentuk penyampaian pesan tersebut. Cara menyampaikan bentuk pesan yang ingin disampaikan dari hasil karya yang telah diselesaikan adalah melalui *Puzzle* kayu yang memiliki gambar yang bervariasi.

1. What to say

Menyampaikan isi pesan yang berisi tentang pengetahuan dari hewan-hewan langka di Indonesia untuk menanamkan prinsip agar menjaga dan melestarikan hewan langka. Seperti Komodo, Orang Utan, serta yang lainnya.

2. How to say

Menjelaskan bagaimana cara untuk menyampaikan permainan ini kepada masyarakat tentang adanya permainan “Puzzle 7 Hewan Langka”. Pada strategi kreatif ini, penulis menggunakan kekuatan media sosial untuk memperkenalkan adanya permainan ini serta turun langsung untuk memperkenalkan permainan ini di TK/PAUD.

III.4. Konsep Media

Konsep media merupakan pembagain dari media yang akan digunakan seperti media utama dan media pendukung, pertimbangan dari pemilihan media berpengaruh pada kegiatan publikasi dan promosi. Berikut adalah media utama dan media pendukung yang digunakan dalam permainan “Puzzle 7 Hewan Langka” :

III.4.1. Media Utama

Media utama dari permainan “Puzzle 7 Hewan Langka” ini adalah *Puzzle* dengan media Kayu, kayu berjenis Pinus dengan ukuran 19cm x 19cm, dimana 15cm adalah gambar *puzzle* utama dan ditambah 4cm dimana 2cm dimasing-masing sisi *puzzle* sebagai bingkai atau wadah *puzzle* tersebut, serta tinggi 2,5cm. Kemudian menggunakan gambar karakter hewan diatas *puzzle* yang ditempel dengan menggunakan stiker.

Untuk potongan *puzzle* itu sendiri memiliki beberapa variasi potongan, ada potongan 9 kotak (5cmx5cm/kotak), kemudian ada potongan *puzzle* diagonal atau potongan miring yang dibagi menjadi 4 bagian, serta potongan lurus berukuran 3cm x 5cm yang menjadi 5 potongan *puzzle*.

III.4.2. Media Pendukung

Media pendukung diciptakan dengan tujuan untuk mendukung penyebaran informasi dari media utama. Beberapa media pendukung yang dibuat sebagai media promosi sebagai berikut :

1. Manual *Book*

Manual *book* adalah sebuah buku panduan tentang puzzle yang dibuat. Dalam manual *book* itu sendiri berisi tentang penjelasan makna permainan *Puzzle*, warna yang digunakan, konsep gambar yang digunakan, hewan-hewan apa saja yang digunakan untuk permainan ini.

2. Stiker

Stiker adalah media pendukung yang sangat efektif dan disukai, serta dapat ditempel atau digunakan dimana saja untuk promosi. Stiker yang digunakan berukuran kurang lebih 5cm x 5cm.

3. Gantungan Kunci

Gantungan kunci juga salah satu media promosi yang disukai oleh konsumen. Gantungan kunci disini juga dapat digunakan sebagai alat promosi orang-orang. Adapun ukuran dari ganci (gantungan kunci) yaitu 5cm x 5cm.

4. Pin/Bros

Adalah sebuah aksesoris yang dapat dipasang pada pakaian atau materi yang terbuat dari kain lainnya. Dan biasa identik digunakan oleh perempuan.

III.5. Visualisasi

Visualisasi terdiri atas pengembangan elemen visual dan alternatif desain yang disesuaikan dengan konsep kreatif yang telah disusun.

III.5.1. Bentuk

Elemen visual pertama yaitu bentuk, bentuk yang digunakan dalam perancangan harus diperhatikan dan cocok untuk anak-anak, agar mudah dimainkan nantinya. Adapun bentuk hewan yang digunakan yaitu dengan bentuk *Chibi Style*.

III.5.2. Warna

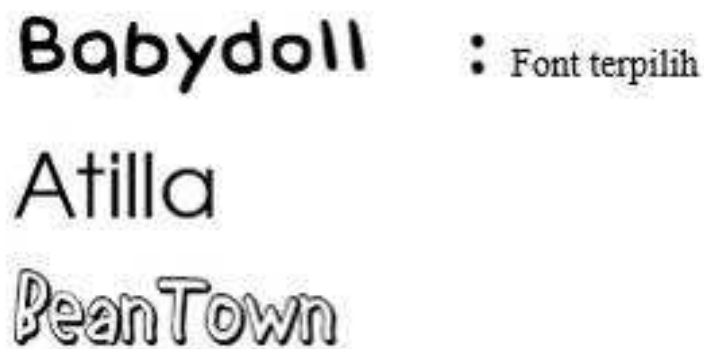
Elemen visual selanjutnya yaitu warna, warna yang digunakan pastinya memiliki arti dalam perancangan karya. Disini penulis dominasi menggunakan warna *orange* dan hijau. Dimana *orange* mengartikan sebuah kehangatan dalam setiap karakter yang ada, dan elemen lain yang menggunakan warna *orange*. Sedangkan warna hijau digunakan karena mewakili warna kesegaran, sebuah perkembangan, alam atau hutan, yang dimana itu merupakan habitat tempat hewan-hewan tersebut berasal.



Gambar III.2. Palet Warna
 Sumber : Dimas Adiyoga, 2020.

III.5.2. Font

Elemen visual selanjutnya yaitu *Font*, dan font terpilih adalah Babydoll. Sesuai namanya, font ini cocok digunakan dalam permainan puzzle yang dibuat. Dengan kesan yang tidak kaku dan juga cocok dengan desain gambar terpilih.



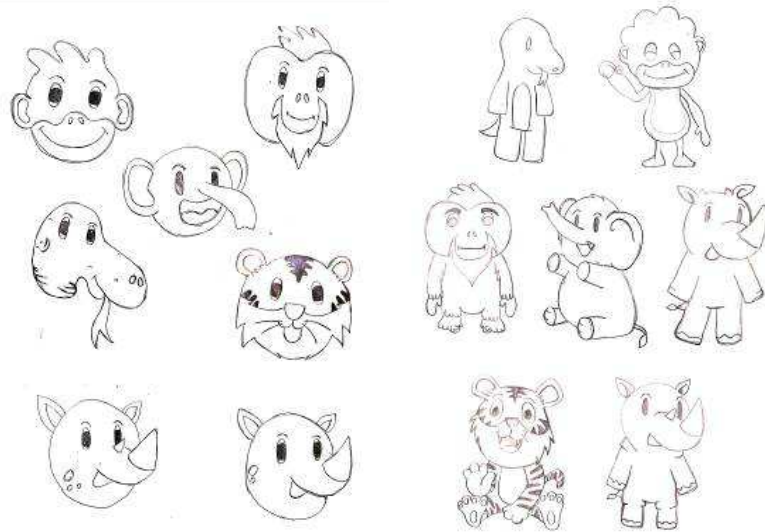
Gambar III.3. Alternatif Font
 Sumber : Dimas Adiyoga, 2020.

A B C D E F G H I J K L M N
O P Q R S Y U V W X Y Z
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
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

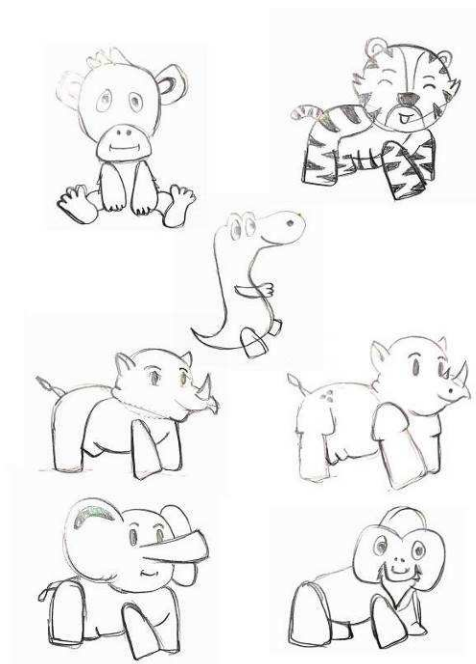
Gambar III.4. Font terpilih
Sumber : Dimas Adiyoga, 2020.

III.5.1. Alternatif Desain





Gambar III.5. Alternatif Desain Sketsa
Sumber : Dimas Adiyoga, 2020.



Gambar III.6. Sketsa Terpilih
Sumber : Dimas Adiyoga, 2020.

Untuk desain sketsa terpilih, Alasan mengapa desain tersebut terpilih karena mendekati bentuk aslinya. Dengan demikian, anak dapat mudah mengenali bentuk asli hewan tersebut.

III.5.1. Desain Digital



Gambar III.7. Alternatif digital *Puzzle* terpilih
Sumber : Dimas Adiyoga

Untuk desain digital terpilih sudah mengalami beberapa revisi hingga menjadi desain seperti yang ada diatas. Untuk alasan hasil desain digital terpilih sendiri karena telah disesuaikan dengan warna yang ada. Mulai dari warna hewan dan juga warna background dari puzzle tersebut.