

BAB III ANALISA DATA DAN KONSEP PERANCANGAN

Setelah melakukan identifikasi data pada brand Pusbisindo data-data yang terkumpul pada bab sebelumnya, data-data ini akan dijadikan sebuah acuan pada pembuatan konsep data dan strategi kreatif pada Perancangan Permainan Kartu untuk Komunikasi Antara Dunia Dengar dan Tuli.

A. ANALISA DATA

1. Segmentasi

Dari perancangan permainan kartu untuk komunikasi antara dunia dengar dan Tuli memiliki target ditentukan dengan berbagai pertimbangan berikut :

a. DemografiJenis kelamin : Laki-laki dan Perempuan

Usia : 17-35 Tahun

Agama : Semua agama

Status sosial : Menengah keatas

Tingkat pendidikan : SMP – Perguruan Tinggi

b. Geografis

Cakupan wilayah yang untuk saat ini hanya mencakup kota Surakarta dan sekitarnya. Masyarakat di kota Surakarta dan Sekitarnya memiliki keinginan untuk mengabadikan kaum Dengar dan Tuli yang dirasa cukup penting untuk diabadikan melalui komunikasi.

c. Psikografis

- a) Tertarik mengetahui dunia Tuli
- b) Orang Dengar yang ingin belajar berkomunikasi dengan menggunakan bahasa isyarat
- c) Orang Tuli yang ingin berkomunikasi dengan orang Dengar

d. Behavior

Tingkah laku penyandang Tuli untuk berkomunikasi dengan cara menggunakan bahasa isyarat, memakai gestur tubuh, dan berbicara dengan pelan-pelan pada saat berkomunikasi dengan sesama penyandang Tuli dan orang dengar, baik saat berkumpul, bermain dan nongkrong, mereka selalu menunjukkan sikap yang bersahabat, mudah akrab dan mudah kenal dengan siapapun, dengan cara seperti itu tidak heran jika mereka mempunyai banyak teman, terkadang mereka sedikit memberikan ilmu bahasa isyarat kepada setiap orang yang belum memahaminya, jadi mereka membuat semacam circle pergaulan dengan usaha, sikap yang mereka tunjukkan pada siapapun, maka banyak yang

menganggap tingkah laku penyandang tuli sebagai sosok yang friendly, bersahabat dan sebagai sosok teman yang menyenangkan bagi setiap orang.

2. USP (Unique Selling Proposition)

Kartu sebagai media komunikasi merupakan media yang menjembatani komunikasi antara dunia Dengar dan Tuli melalui permainan sambil belajar bahasa isyarat. Di Surakarta dan sekitarnya Surakarta masih sedikit yang mendapat pengetahuan tentang dunia Tuli. Bahasa isyarat itu dibidang bahasa yang asing untuk dunia Dengar, padahal bahasa isyarat itu termasuk cara dalam komunikasi.

Kartu permainan akan ditujukan untuk umur lebih dari 10 tahun, karena sudah mengenal dan mengetahui tentang bahasa tetapi kenyataanya bisa dimainkan bahkan orang dewasa sesuai dengan target segmentasi. Berdasarkan hasil data yang didapat maka kartu akan dirancang sesuai dengan pengguna kartu permainan tersebut, sehingga desain pun disesuaikan, baik ukuran dan visualisasinya. Sedangkan untuk isi dari kartu berdasarkan bahasa isyarat BISINDO.

Bahasa isyarat yang akan ditampilkan adalah pengembangan bahasa isyarat yang ditujukan untuk memudahkan komunikasi para Tuli dengan orang di Surakarta dan sekitarnya. Sebab, komunikasi dengan bahasa isyarat sulit dimengerti oleh masyarakat umum.

Pemilihan bahasa isyarat untuk dibuatkan ilustrasi yaitu untuk memberi informasi gambar visual atau lebih jelas untuk dimengerti masyarakat umum. Permainan ini dibuat juga untuk media komunikasi antar pengguna bahasa isyarat.

3. ESP (Emotional Selling Proposition)

Emosional selling yang digunakan adalah perasaan senang dan ramah, agar masyarakat hiburan dengan cara bermain kartu bahasa isyarat. Jadi dengan membuat citra visual yang baik. Emosional Selling Proposition (ESP) yang digunakan pada Pusbisindo membuat senang dengan tampilan permainan kartu sebagai media komunikasi melalui cara bermain kartu tebak isyarat, dengan tujuan dapat menjembatani komunikasi antara dunia Dengar dan Tuli dan serta bertujuan ketika masyarakat melihatnya maka emosi perasaannya akan menarik untuk menebak bahasa isyarat dan menyenangkan berkomunikasi melalui bahasa isyarat.

4. Positioning

Permainan kartu bahasa isyarat digunakan untuk memperjelas komunikasi secara visual atau bahasa tubuh. Selain, agar mudah dimengerti antar pengguna bahasa isyarat diharapkan juga dimengerti masyarakat umum. Permainan kartu ini dirancang untuk teman Dengar dan Tuli berusia 17 sampai dengan 35 tahun, sebagai bentuk

pengenalan bahasa isyarat yang terdapat tentang bagaimana cara berkomunikasi atau berkolaborasi antara teman dengar dan tuli. Bentuk permainan kartu akan dirancang dalam 4 jenis permainan yaitu Tebak Alfabet, Tebak Bentuk Tangan, Tebak Ekspresi, kartu Dadu (angka). Kartu didesain dengan menentukan lebih dahulu ukuran dari kartu, serta sistem desain yang menjadi dasar untuk me-layout unsur-unsur visual, yaitu tipografi, warna serta ilustrasi. Kartu permainan sebagai media utama akan didukung pendukung lainnya.

Gaya visual yang digunakan flat design untuk anak-anak yang melihat gambar flat design sangat menarik. Flat design adalah sebuah gaya desain dengan ciri-ciri minimalis, bentuk geometris, simple, banyak white space (ruang kosong pada layout), tekstur dan efek visual sangat sedikit atau tanpa efek sama sekali. Flat design menciptakan kesan ringan, bersih, lega, modern, dingin/tidak ekspresif, to-be-point/apa adanya. Serta berfokus pada minimalisme dalam penggunaan elemen-elemen sederhana, tipografi, dan warna-warna flat. Dan secara visual, gaya desain ini menganut prinsip minimalisme dan untuk mendefinisikannya lebih mudah dengan mendefinisikan apa yang bukan flat design.

B. Strategi Kreatif

Strategi kreatif adalah suatu cara yang menjelaskan pendekatan kreatif dalam penyampaian visual. Agar informasi mencapai tujuan yang diharapkan maka informasi yang dilakukan harus menarik dan informasi yang efektif. Berdasarkan strategi komunikasi dibuatlah strategi kreatif dengan pembuatan media interaktif yang menarik secara visual dan informasi yang efektif yang bertujuan agar media yang dibuat bisa mencapai target sasaran

1. KONSEP

Pengertian Konsep adalah satuan arti yang mewakili sejumlah objek yang mempunyai ciri yang sama. Orang yang memiliki konsep mampu mengadakan abstraksi terhadap objek-objek yang dihadapi, sehingga objek-objek ditempatkan dalam golongan tertentu. Objek-objek dihadirkan dalam kesadaran orang dalam bentuk representasi mental tak berperaga. Konsep sendiri pun dapat dilambangkan dalam bentuk suatu kata. (Bahri, 2008:30)

a. Strategi Verbal

1) Curiosity or Provocative Headline

Membangkitkan kecemasan dan ketakutan pembaca, mengundang rasa ingin tahu terhadap produk.

Headline : Lebih Mengetahui Isyarat

Headline atau kepala tulisan, yaitu hal yang pertama kali dibaca dan diharapkan dapat menarik minat khalayak untuk membaca Subheadline. Headline hendaknya singkat, to the point dan dapat dibaca dengan jelas. Posisinya dapat diletakan dimana saja, tidak selalu dibagian atas meskipun namanya head dalam desain biasa dikatakan sebagai posisi informasi balance.

2) *Subheadline*

Subheadline : mewarnai dan menulis Tebak Isyarat

Subheadline adalah penjelasan lebih lanjut mengenai headline, dan lebih membantu pembaca memahami isi didalam kartu tema tebak isyarat.

3) *Splash* disini dimaksudkan sebagai aspek yang paling menarik perhatian meskipun bukan yang pertama terbaca, contohnya seperti promo dan diskon untuk menekankan bagian akhir dari sebuah informasi. Tidak semua media memiliki aspek ini, media yang biasanya menggunakan splash antara lain seperti poster dan banner yang bertujuan untuk memberi rasa istimewa dari informasinya. *Slpash* yang digunakan seperti “*New Release*” rentang harga

4) *Body copy*

Body copy adalah teks yang menguraikan detail. *Body copy* yang digunakan pada desain yang akan dibuat adalah penjelasan mengenai produk tebak isyarat yang hendak diiklankan.

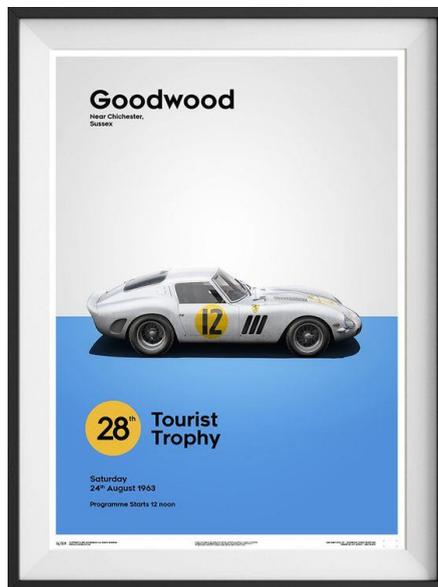
5) *Baseline*

Baseline adalah bagian penutup dari sebuah iklan. *Baseline* yang digunakan adalah alamat lengkap, logo Pusbisindo, dan nama sosial media.

b. Strategi Visual

1) Layout

Layout adalah peraturan yang dilakukan dalam mempromosikan seluruh elemen desain untuk menghasilkan bentuk grafis yang diinginkan. Menurut Tom Lincy dalam buku (Kusrianto, 2007:35) prinsip layout yang baik adalah yang selalu memuat 5 prinsip utama dalam desain, yaitu proporsi, keseimbangan, kontras, ukuran, dan kesatuan. Jenis layout yang digunakan dalam perancangan permainan kartu untuk komunikasi antara dunia Dengar dan Tuli adalah axial layout, yang memiliki tampilan visual kuat di tengah halaman, disertai elemen pendukung di sampingnya yang saling berkaitan.



Gambar 14. Contoh Axial Layout
(<https://id.pinterest.com/sprnt/axial-layout/>)

2) Tipografi

Tipografi adalah suatu kesenian dan teknik memilih, menata huruf dengan peraturan penyebarannya pada ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan tertentu guna kenyamanan membaca semaksimal mungkin. Tipografi adalah salah satu elemen *layout* terpenting dapat memberi segala informasi yang dibutuhkan target audiens. Huruf merupakan bagian terkecil dari struktur bahasa tulis dan merupakan elemen dasar untuk membangun sebuah atau kalimat. Huruf memiliki perpaduan nilai fungsional dan estetik. Pengetahuan mengenai huruf dapat dipelajari dalam sebuah disiplin seni yang disebut tipografi. Hadirnya tipografi dalam sebuah media terapan visual merupakan faktor

yang membedakan antara desain grafis dan media ekspresi visual (baca: lukisan). Tipografi merupakan representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi verbal dan merupakan properti yang pokok dan efektif. Visual jenis huruf menjadi sangat penting demi mendapat kecocokan dengan tema desain. Ukurannya disarankan untuk bagian isi naskah adalah 9 sampai 12 *point*, bahkan sampai 14 *point* ke atas untuk *display type*. Di bawah 9 adalah untuk *caption*. Namun itu semua perlu dilakukan survei kecil-kecilan sebelum menerapkannya dalam desain dengan membuat *dummy* lalu mencetaknya. Nanti akan diketahui jenis huruf dan ukuran yang paling mudah dibaca dan nyaman dilihat.

Tipografi yang digunakan dalam perancangan permainan kartu untuk komunikasi antara dunia dengar dan tuli adalah jenis font saltburg demo yang tebal namun lembut agar mudah dibaca dari kejauhan namun memberikan kesan santai dan menyenangkan sehingga bisa menarik kawula muda. Pemilihan font yang tebal dan tegas akan memberikan kesan yang terlalu serius sehingga tidak menarik perhatian kawula muda. Untuk itu setelah berbagai pertimbangan, dipilihlah font saltburg demo untuk bagian judul dan logotype karena memiliki kesan yang lembut namun tebal sehingga mudah dibaca dari kejauhan.

SALTBURG DEMO

**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**

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Gambar 15. Contoh font Saltburg Demo
(www.dafont.com)

Selain itu, untuk tulisan pendukung digunakan font arial. Font ini nyaman dibaca dan memberi dan memberi kesan yang santai.

Arial *aaaa*

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789 01234567890

Gambar 16. Contoh Font Arial
Sumber : www.dafont.com

Teks adalah elemen desain yang paling umum, jadi tidak mengherankan jika banyak pemikiran telah dilakukan. Penting untuk mempertimbangkan hal-hal seperti berikut:

a. *Pilih font*

Berbagai jenis *font* mengisyaratkan hal yang berbeda tentang desain. Beberapa terlihat modern, beberapa terlihat retro. Pastikan menggunakan *tool* yang tepat untuk suatu media informasi.

b. *Ukuran font*

Pastikan ukuran teks konsisten, cukup besar untuk dibaca, dan proporsional sehingga *heading* dan *sub-heading* menonjol dengan tepat.

c. *Spacing*

Seperti yang dibahas di atas, jarak antar garis dan jauh dari objek yang lain penting untuk dipertimbangkan harus memikirkan jarak antar huruf.

d. Line Length

Tidak ada peraturan yang kuat dan cepat, namun umumnya teks tidak boleh terlalu panjang. Semakin panjang teksnya, semakin sulit dibaca. Kolom teks kecil akan lebih baik (pikirkan bagaimana sebuah surat kabar menjabarkan teks).

e. Color

Salah satu kebiasaan terburuk adalah membuat teks dengan kontras yang rendah. Akan terlihat bagus tapi tidak terbaca dengan baik.

f. Paragraphing

Paragraf dapat terdiri dari satu kalimat atau kumpulan kalimat, akan tetapi kalimat yang berhubungan antara yang satu dengan yang lain dalam suatu rangkaian yang membentuk suatu kalimat.

3) Warna

Pemilihan warna merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam menentukan respon dari calon pemakai. Jika warna dihubungkan ke dalam dunia desain, bagus atau tidaknya sebuah desain memang tergantung dari selera dan persepsi masing-masing orang yang melihat. Namun yang pertama kali ditangkap oleh mata manusia selain bentuk adalah warna. Warna merupakan sebuah subjek yang menjadi salah satu hal yang terpenting dalam mempengaruhi daya

tarik sebuah benda atau karya tau desain karena dapat memberikan dampak psikologis kepada orang yang melihat. Warna mampu memberikan sugesti yang mendalam kepada manusia.



Gambar 17. Contoh Warna
[\(https://id.pinterest.com/pin/18718154691046192/\)](https://id.pinterest.com/pin/18718154691046192/)

1) Logo

Logo (Identitas Visual) merupakan suatu identitas yang dipergunakan untuk menggambarkan citra dan karakter suatu lembaga/perusahaan/organisasi. Sebuah identitas dapat dibaratkan wajah

membuat dikenal dan diingat orang lain. Tanpa identitas, tidak akan ada ketertarikan untuk memahami lebih lanjut.

Identitas visual adalah jantung komunikasi sebuah merek. Lewat perpaduan strategi, kreativitas, dan pertimbangan yang cermat, identitas tidak hanya berperan sebagai wajah, tetapi juga sebagai organisme yang hidup.

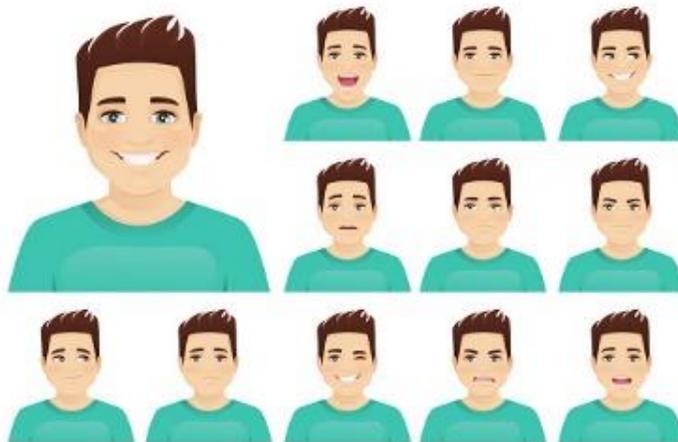


Gambar 18. Contoh Logo Pusbisindo
([www. Pusbindo.com](http://www.Pusbindo.com))

1) Ilustrasi

Ilustrasi yang digunakan dalam kartu ini sebagai penjelas atau menerangkan pesan yang ada pada narasi dalam bentuk visual. Ilustrasi juga berfungsi untuk mendukung pesan agar lebih masuk kedalam benak pembaca.

Ilustrasi yang digunakan dalam perancangan permainan kartu untuk komunikasi antara dunia dengar dan Tuli adalah ilustrasi jenis kartu dengan kesan nyata dengan warna mencolok dan outline tebal untuk mempertegas gambar agar menarik untuk dilihat. Selain itu, ilustrasi jenis kartu juga dipilih karena masyarakat lebih tertarik dengan visual yang nyata dengan warna mencolok. Ciri khas ilustrasi kartu adalah gambar sederhana tanpa banyak detail, namun mudah dipahami dengan cepat.



Gambar 19. Contoh Ilustrasi Ekspresi
(www.Google.com)



Gambar 20. Contoh Ilustrasi bentuk tangan
(www.Google.com)

2. KONSEP TEKNIS

Perancangan buku digital ini diawali dengan menyiapkan teks cerita ramayana dan quotes, untuk dilanjutkan membuat sketsa digital dari cover buku hingga isi buku beserta ilustrasinya sampai finising digital sketsa yang telah dibuat serta menatanya sesuai layout yang dipilih, perancangan tersebut dibutuhkan software grafis diantaranya adalah :

a. Adobe Illustrator

Adobe Illustrator adalah perangkat lunak buatan perusahaan Adobe yang berfungsi menciptakan karya grafis. Karya grafis yang dihasilkan yaitu berbentuk vektor, sebuah tipe gambar yang tidak mungkin pecah meskipun diperbesar berkali-kali. Untuk ini Adobe Ilustrasi sangat cocok digunakan untuk pembuatan ilustrasi apa pun termasuk logo, ikon, dan tipografi. Adobe Ilustrasi lebih nyaman digunakan daripada CorelDraw

karena tampilan dan alat-alatnya mirip dengan Adobe Photoshop.



Gambar 21. Adobe Illustrator
(www.Google.com)

b. Photoshop

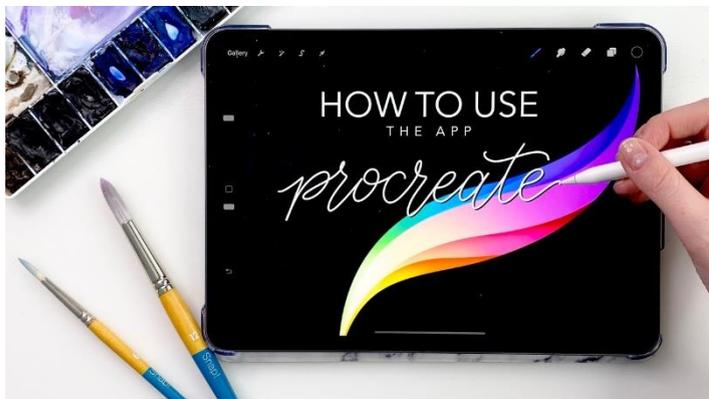
Adobe Photoshop adalah perangkat lunak buatan perusahaan Adobe yang bertujuan untuk mengolah gambar. Berfungsi untuk mengaplikasikan hasil ilustrasi yang telah dibuat dengan Adobe Illustrasi ke dalam mockup, visualisasi sebuah konsep desain yang sudah menampilkan informasi secara rinci untuk memberikan perspektif realistis.



Gambar 22. Adobe Photoshop
(www.Google.com)

c. Pen Tablet

Ipad pro digunakan oleh desainer untuk membuat berbagai macam desain. Dengan alat ini, pengguna bisa menggambar seperti di atas kertas, membuat sketsa, mengedit, dan mewarnai gambar.



Gambar 23. Ipad Pro
(www.Google.com)

d. Procreate

Software procreate ini memiliki banyak fitur kusus yang mendukung untuk merancang sebuah ilustrasi serta mempermudah dalam membuat sketsa awal dan memiliki fitur warna yang lebih akurat lalu, terdapat juga grid yang dapat membantu dalam penataan.



Gambar 24. Procreate
(www.Google.com)

3. MEDIA PLAN

Media Plan salah satu bentuk sarana promosi produk agar lebih menarik yang akan ditawarkan kepada masyarakat, adapun beberapa media plan yang akan digunakan yaitu :

a. Media Utama

Kartu Permainan yang digunakan dalam permainan ini adalah kartu gambar. Permainan kartu gambar merupakan suatu media yang dapat digunakan dalam kegiatan bermain sambil belajar.

Permainan kartu sebagai media komunikasi melalui cara bermain kartu tebak isyarat, dengan tujuan dapat menjembatani komunikasi antara dunia Dengar dan Tuli

b. Media Pendukung

1) Kaos

Kaos disebut juga sebagai T-shirt adalah jenis pakaian yang menutupi sebagai lengan,dada, bahu dan perut. Kaos biasanya tidak mempunyai kancing, kerah ataupun saku. Pada umumnya, kaos berlengan pendek (melewati bahu hingga sepanjang siku) dan berleher bundar. Bahan yang umum digunakan untuk membuat kaos adalah combed 30s atau gabungan keduanya.

Kaos ini bertujuan untuk dijual kepada penyandang disabilitas Tuli agar memudahkan masyarakat umum untuk berkomunikasi kepada penyandang Tuli dengan melihat gambar huruf bahasa isyarat Indonesia (BISINDO).

2) Tote Bag

Tote Bag digunakan karena mudah digunakan dan bisa dibawa semacam tas namun lebih efisien. Tote bag sendiri banyak cukup populer peminatnya disegala usia dan juga menarik sebagai media promosi dalam penjualan bahan-bahan bahasa isyarat.

Tas jenis ini biasanya digunakan untuk media gambar output visual bahasa isyarat.

3) Roll Banner

Roll banner adalah salah satu media promosi yang dicetak dengan print digital yang umumnya berbentuk potrait atau vertikal. Banner adalah bentuk penyederhanaan dari baliho. Banner sering kita jumpai di toko kaset, sebuah event produk, bank, mall, dan toko-toko, dari jualan makan sampai salon hampir semua mempunyai Roll banner.

Roll banner ini bertujuan untuk menunjukkan masyarakat umum mengenai bahasa isyarat dalam berbagai pameran.

4) Stiker

Stiker mungkin media penunjang branding yang sangat sederhana, dan stiker berfungsi bukan hanya dekorasi atau hiasan saja. Faktanya, stiker cukup populer bagi konsumen segala usia dan sangat efektif untuk memperluas jangkauan pasar. Salah satu keuntungannya adalah dalam dunia stiker dipakai untuk memperkenalkan satu sama bahasa isyarat, semakin banyak stiker bahasa isyarat yang didapat semakin memperluas jaring persaudaraan yang terjalin.

5) Gantungan kunci

Gantungan kunci digunakan untuk mengaitkan suatu benda kecil dengan lubang kunci. Gantungan kunci biasanya terbuat dari logam, plastik, atau bahkan karet. Sebuah gantungan kunci juga dapat dihubungkan dengan beberapa gantungan kunci lainnya. Hal semacam ini biasanya dilakukan oleh orang yang berhubungan erat dengan kunci-kunci seperti satpam, penjaga penjara, dan petugas kebersihan.

Gantungan kunci ini bertujuan untuk menunjukkan masyarakat umum maupun penyandang Tuli untuk lebih mengenal tebak isyarat.

6) Poster

Poster dipilih untuk mempromosikan permainan kartu bahasa isyarat nanti, karena poster sendiri cukup peminatnya disegala usia untuk mengoleksinya.

7) *Note Book*

Note book (buku) merupakan selemba kertas yang menjelaskan cara memilih buku cacatan terbaik yang mudah dipakai. Note buku ini bertujuan untuk memberikan buku cacatan tidak hanya digunakan untuk bekerja atau belajar, tetapi juga untuk berbagai keperluan lain. Media kepada masyarakat agar cover notebook lebih mengenal tebak isyarat.

8) Masker

Masker adalah perlindungan pernafasan yang digunakan sebagai metode untuk melindungi individu dari menghirup zat-zat bahaya atau kontaminan yang berada di udara, perlindungan pernafasan atau masker tidak dimaksudkan untuk menggantikan metode pilihan yang dapat menghilangkan penyakit, tetapi digunakan untuk melindungi secara memadai pemakainya.

Masker ini bertujuan untuk menunjukkan masyarakat agar tetap belajar bahasa isyarat walaupun memakai masker untuk menghindari paparan polusi udara.

9) Bolpoin

Bolpoin adalah alat tulis yang digunakan untuk menyapukan tinta ke permukaan, seperti kertas, untuk menulis atau menggambar. Media penyampain suatu visual kepada masyarakat agar cover mereka lebih mengenal tebak bahasa isyarat.