

3. KONSEP PERANCANGAN

3.1 Konsep Kreatif

3.1.1 Tujuan Kreatif

Tujuan kreatif dari perancangan ini adalah untuk membuat media interaktif berupa permainan edukasi yang dapat membentuk karakter positif untuk anak usia dini berkisar 3-5 tahun melalui penerapan *daily life skill* dalam bentuk jadwal kegiatan. Selain dapat menanamkan karakter yang disiplin, mandiri, dan bertanggung jawab, media interaktif ini juga mampu melatih dan membiasakan anak akan kecakapan hidup sehari-hari sejak usia dini. Media ini diharapkan dapat menarik perhatian anak agar mau melakukan aktifitas yang diberikan dan dapat melatih anak dengan efektif dan menyenangkan.

3.1.2 Strategi Kreatif

3.1.2.1 Topik dan Tema

Pokok bahasan dari perancangan media interaktif ini adalah pelatihan *daily life skills* guna menanamkan karakter positif pada anak usia dini kisaran 3-5 tahun. Media interaktif yang akan digunakan adalah permainan edukatif dalam bentuk jadwal atau *activity schedule* yang berisi jadwal kegiatan *daily life skills* yang akan dilakukan, *Reward card* yang berisi hadiah yang akan diberikan, dan stiker sebagai penanda jadwal kegiatan guna memotivasi anak dalam jangka panjang secara efektif dan menyenangkan.

3.1.2.2 Target Audience

Target Audience perancangan ini adalah anak usia dini dalam rentang umur 3-5 tahun. Diusia ini (3-5 tahun) anak yang memiliki sifat manja dan biasanya bergantung pada orang tua harus mulai bertanggung jawab akan dirinya sendiri. Terutama diperuntukkan untuk anak-anak dengan ekonomi menengah keatas, dikarenakan anak-anak inilah yang biasanya sangat dimanjakan oleh orang tua dan lingkungannya. Anak-anak usia ini juga lebih memilih kegiatan yang menarik seperti bermain game. Selain itu, orang tua dengan SES menengah keatas juga dipilih dikarenakan daya ekonomi yang mampu untuk membeli kebutuhan sekunder seperti media interaktif.

a. Demografis

Jenis kelamin Perempuan dan Laki-laki

Usia 3-5 tahun

Status ekonomi (SES) menengah keatas

b. Geografis

Indonesia, Perkotaan

c. Psikografis

Memiliki sifat yang aktif dan manja, suka bermain, menyukai apapun yang menawarkan hadiah.

d. Behavior

Bergantung pada orang tua dan orang-orang disekitar, lebih memilih kegiatan atau sesuatu yang menyenangkan dan menarik, biasanya menghabiskan hari dengan bermain.

3.1.2.3 Konsep Visual

Konsep visual yang diinginkan adalah visual yang mampu menarik minat anak-anak usia 3-5 tahun sebagai sasaran perancangan. Maka dari itu, fokus utama dari perancangan ini adalah visual dari ilustrasinya, dikarenakan anak-anak biasanya lebih fokus dan tertarik pada gambar dibandingkan dengan teks atau tulisan.

Gaya desain yang akan digunakan adalah gaya kartun yang populer dikalangan anak-anak, dilengkapi dengan warna-warna pastel yang cerah. Untuk typeface, "hey comic" yang dapat dengan mudah dibaca oleh anak akan digunakan untuk mengimbangi ilustrasi.

3.1.3 Program Kreatif

3.1.3.1 Konsep dan Jenis Media

Konsep dari media yang digunakan adalah tugas yang tidak terasa seperti tugas, dimana anak melakukan kegiatan yang ditentukan oleh jadwal kegiatan tanpa menyadari bahwa itu adalah sebuah tugas, melainkan hanyalah sebuah permainan.

Media yang digunakan adalah media interaktif permainan *daily life skill* berupa jadwal kegiatan (*activity schedule*) dan *flashcard (Reward card)*, yang mana digunakan dengan tujuan untuk menanamkan kebiasaan baik melalui kegiatan *daily life skills*. *Activity schedule* dan *Reward card*, akan berisi kata atau kalimat perintah singkat dengan ilustrasi yang mendukung. Penggunaan kalimat yang singkat dengan ilustrasi yang menarik digunakan agar anak tidak mudah merasa bosan dan tertarik untuk memainkan permainan edukasi ini.

Adapula stiker yang berfungsi untuk sebagai penanda kegiatan yang telah dilakukan oleh anak dan *guide card* sebagai pedoman permainan *flashcard*.

3.1.3.2 Game Play

a. Menu Content

i. Activity Schedule

Berupa poster yang berisi bermacam-macam tugas *daily life skills* yang sudah ditentukan/dijadwalkan. *Activity schedule* ini akan disertakan visual berupa gambar dan kalimat perintah atau *caption* yang mendukung gambar. *Activity schedule* ini berisi kegiatan yang akan dilakukan selama 3 minggu. Dalam 1 minggu anak bisa mendapatkan 1 *reward*, tetapi hanya jika seluruh kegiatan dalam minggu itu sudah dilakukan. Jika semisalnya ada hari dimana anak tidak bisa melakukan kegiatan yang telah dijadwalkan, maka anak bisa melakukannya dihari berikutnya, selama masih diminggu yang sama.

ii. Reward Card

Merupakan kartu berisi *reward* yang akan diberikan, kartu akan disertakan visual berupa gambar untuk menarik perhatian anak. *Reward card* tidak hanya berupa hadiah yang pasti, didalam tumpukan kartu ini terdapat kartu normal, kartu permintaan dan kartu *zonk*. Kartu biasa berisi beragam hadiah yang sudah ditentukan. Kartu permintaan adalah kartu *reward* yang spesial, dimana dapat digunakan untuk menukarkan sesuatu yang anak inginkan (selama orang tua memperbolehkan). Sedangkan kartu *zonk* merupakan kartu yang kosong, yang artinya anak tidak akan mendapatkan apapun. Kartu *zonk* ini di sertakan karena selain untuk memperseru permainan, juga untuk mengajarkan anak bahwa dalam hidup mereka tidak akan selalu mendapatkan apa yang mereka mau atau mendapat imbalan yang setimpal dengan usaha mereka. *Reward card* akan berisi sekitar 15 lembar, dengan 13 kartu normal, 1 kartu permintaan dan 1 kartu *zonk*.

iii. Stiker

Digunakan untuk menandai *Activity Schedule*. Stiker dapat diberikan ketika anak sudah selesai melakukan kegiatan.

iv. Guide card

Lembar kertas yang berisi arahan, petunjuk dan fungsi/kegunaan dari permainan kartu

b. Alur Desain Interaktif

Permainan dimulai pada hari senin, kemudian anak harus melakukan kegiatan yang telah di jadwalkan pada *Activity schedule* secara rutin setiap harinya dibawah pengawasan orang tua. Orang tua juga dapat membimbing anak melakukan tugas yang diberikan jika anak masih belum mengerti cara melakukannya. Setelah anak selesai melakukan tugas tersebut, orang tua dapat memberikan stiker yang dapat ditempel pada jadwal kegiatan dihari itu. Jika seluruh kegiatan di minggu itu sudah dipenuhi seluruhnya, pada hari minggu anak dapat menerima 1 *reward* yang tersedia pada *reward card* atas hasil kerja mereka. *Reward card* ini dapat diambil secara acak atau disesuaikan dengan preferensi orang tua atau anak.

3.1.3.3 Teknis Cetak

a. Activity Schedule

Menggunakan jenis kertas *art paper* 310 gr, dicetak 2 sisi dengan ukuran 29,7 x 21 cm, *round die cut*.

b. Reward Card

Menggunakan jenis kertas *matt pat* 275 gr dengan ukuran 6 x 8,15 cm, cetak 2 sisi, *round die cut*. *Reward card* berisi 15 lembar.

c. Stiker

Jenis bahan stiker yang akan digunakan adalah *glossy*. Stiker berbentuk bulat dengan diameter 2,9 cm *half cut*, ukuran keseluruhan adalah 23 x 11,7 cm.

d. Guide card

Jenis kertas yang akan digunakan adalah linen 220 gram dengan ukuran 21 x 14,8 cm.

e. Packaging Reward Card

Jenis kertas yang akan digunakan adalah *ivory* 250 gram, *die cut* dengan ukuran 22 x 8,6 cm.

f. Map

Jenis kertas yang akan digunakan adalah *art paper* 260 gram, cetak 2 sisi, *die cut* dengan ukuran 42 x 59,4 cm.

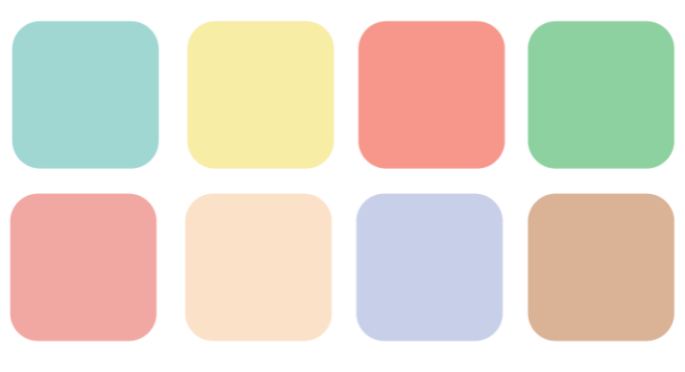
g. Flyer

Jenis kertas yang akan digunakan adalah *art paper* 120 gram, *cutting*, dengan ukuran 21 x 14,8 cm.

3.1.3.4 Konsep Visual Interface Desain

a. Colour Tone

Warna yang akan digunakan adalah warna-warna yang cerah dan lembut, warna pastel. Warna pastel dipilih dikarenakan karakteristiknya yang cerah namun tetap nyaman dimata sasaran perancangan.



Gambar 3.1 *Pastel colour tone*

b. Design Type

Typeface yang akan digunakan perlu disesuaikan dengan sasaran perancangan, maka dari itu jenis typeface yang digunakan adalah *sans serif* yang sederhana dan nyaman dibaca. Kemudian, untuk memberikan kesan yang *playful* dan *fun* namun tetap mudah dibaca, *font Starborn* akan digunakan sebagai *headline* dan *font One Trick Pony* dipilih sebagai *body copy*.



Gambar 3.2 *Typeface Starborn*

Sumber: Darrell Flood. (2018). *Starborn*. Dafont.

One Trick Pony

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890!?"<.,>"/

Gambar 3.3 *Typeface One Trick Pony*

Sumber: Blue Vinyl Fonts. (n.d). *One trick pony. 1001 free fonts.*

c. *Design Style*

Gaya desain yang dipakai adalah gaya kartun yang lucu dan sederhana. Gaya kartun ini dipilih dikarenakan kepopulerannya sebagai gaya desain buku, atau apapun yang berhubungan dengan anak-anak dan memang sesuai dengan selera atau preferensi sasaran perancangan.



Gambar 3.4 Contoh gaya desain kartun (karakter)

Sumber: *Pinterest*



Gambar 3.5 Contoh gaya desain kartun (benda)

Sumber: Peas. (n.d). *Otanuki 13*. Pinterest. <https://id.pinterest.com/e12190231/>

d. Illustration Visual Style

Gaya visual ilustrasi yang digunakan adalah gaya *digital illustration*. Gaya desain ini digunakan dikarenakan kepopulerannya yang tidak mengenal jaman. Gaya ilustrasi ini sendiri banyak digunakan dalam pembuatan desain untuk berbagai jenis produk, termasuk pembuatan desain untuk kartu.

3.1.4 Biaya Kreatif

Tabel 3.1.

Biaya Produksi (1 unit)

Media Utama	Bahan Produk	Jumlah	Biaya/Unit	Total Biaya
1 Set Kartu <i>Reward Card</i> (ukuran 6 x 8,15 cm)	Kertas A3, <i>Matt Pat</i> 275 gr, cetak 2 sisi, <i>round die cut</i>	15	Rp. 1.600,-	Rp. 24.000,-
<i>Activity Schedule</i> (ukuran 29,7 x 21 cm)	Kertas A3, <i>Art Paper</i> 310 gram	1	Rp. 16.000,-	Rp. 16.000,-
Stiker (23 x 11,7 cm)	Kertas A3, <i>Bontax</i> <i>glossy, half cut</i>	5	Rp.3.300,-	Rp.16.500,-
<i>Guide Card</i> (21 x 14,8 cm)	Kertas A5, Linen cetak 2 sisi, <i>cutting</i>	1	Rp.1.100,-	Rp.1.100,-

<i>Packaging Reward Card</i> (22 x 8,6 cm)	Kertas A4, <i>Ivory</i> 250 gr, <i>die cut</i>	1	Rp. 3.000,-	Rp. 3.000,-
Map (42 x 59,4 cm)	Kertas A2, <i>Art paper</i> 260 gr, cetak 2 sisi, <i>die cut</i>	1	Rp. 35.000,-	Rp. 35.000,-
Biaya Total (Rp)				Rp. 95.600,-

Media Promosi	Bahan Produk	Jumlah	Biaya/Unit	Total Biaya
<i>Flyer</i> (21 x 14,8 cm)	Kertas A5, <i>Art paper</i> 120 gr, <i>cutting</i>	25	Rp. 1.000,-	Rp. 25.000,-
Biaya Total (Rp)				Rp. 20.000,-