

BAB IV

STRATEGI KREATIF

IV.1 KONSEP VERBAL

IV.1.1. Konsep Pembelajaran

Cerita Rakyat Timun Mas pada *board game* ini akan disajikan dalam bentuk tindakan nyata yang dapat dilakukan sehari-hari oleh anak-anak. Bentuk tindakan nyata ini mengacu pada nilai-nilai moral cerita pada timun mas, serta tindakan-tindakan yang harus dilakukan akan berbentuk sederhana, menggunakan kalimat yang mudah dipahami, dan mudah dilakukan oleh anak-anak baik saat bermain maupun dalam kehidupan nyata setelah memahami permainan.

Jenis multimedia pembelajaran yang akan dirancang adalah *educational board game* dan kategori *race game*. Kategori ini dipilih karena cocok dengan karakter anak-anak yang menyukai tantangan dan kompetisi, serta sudah dapat menggunakan nalar maupun logikanya dengan baik. Kategori *race game* juga dipilih karena dapat mengundang pemain untuk bermain kembali, sehingga pemain mendapatkan instruksi mengenai nilai moral yang terdapat dalam cerita rakyat timun mas serta pengalaman bermain yang berbeda pada setiap permainannya. Dalam *board game* yang akan dirancang ini, anak-anak akan dapat belajar untuk mengikuti peraturan dan tata cara bermain, berinteraksi dengan lawan mainnya, serta menentukan pilihan sendiri dengan mempertimbangkan resikonya. Dalam penggunaannya, media ini dapat melibatkan guru atau orang tua untuk mendampingi anak-anak bermain.

IV.1.2 Judul *Board Game*

Judul *Board Game* yang digunakan adalah “4 Kantung Ajaib Timun Mas”. Judul ini dipilih karena menarik perhatian dan mudah diingat. “4 Kantung Ajaib Timun Mas” juga merupakan penggambaran dalam cerita timun mas. “4 Kantung Ajaib Timun Mas” sendiri dalam permainan ini merupakan bagian dari *backgorund story*, yaitu upaya dalam penyelamatan timun mas yang menjadi perjalanan akhir dimana harus dicapai oleh para pemain.

IV.1.3 Konsep *Board Game*

Board game ini dapat dimainkan dengan *background story* yang mudah dipahami, *imajinatif*. Dikisahkan ada 2 orang tokoh utama dan tokoh pendamping dalam cerita timun mas yaitu: Timun Mas dan Buto Ijo, Mbok Sрни dan Pertapa. Akan tetapi hanya tokoh utama yaitu Timun Mas dan Buto Ijo yang akan memainkan peran dalam *Board Game*. Suatu hari Mbok Sрни berdoa kepada Tuhan Yang Maha Esa ingin mendapatkan anak, kemudian doa itu terdengar oleh Buto Ijo dan dikabulkan dengan menanam bibit mentimun, yang ternyata isi didalamnya bayi yang kemudian diberi nama Timun Mas. Akan tetapi harus dikembalikan kepada Buto Ijo setelah berumur 8 tahun karena mbok Sрни sayang dan cinta terhadap timun mas anaknya, berdoa kembali kepada Tuhan agar dapat melewati ujian terhadap Buto Ijo, lalu mendapat pencerahan untuk kegunung dan bertemu pertapa, lalu diceritakan masalah yang sedang dihadapi,

lalu pertapa memberi 4 kantung ajaib untuk diberikan kepada timun mas, dengan berbekal 4 kantung yang ajaib timun mas harus mengalahkan buto ijo sehingga timun mas dan mbok srini dapat hidup aman dan tentram. *Board game* ini menggunakan kartu sebagai sistem utama dalam game. Pemain harus menyusun kartu untuk mendapatkan informasi tentang nilai-nilai moral yang terdapat dalam kartu yang terbuka. Papan hanya dijadikan sebagai alas bermain. Dalam permainan ini ada 2 cara untuk memenangkannya yaitu :

1. Mengumpulkan kartu aksi dan situasi tentang nilai-nilai moral sebanyak-banyaknya.
2. Mengumpulkan token sebanyak-banyaknya.

Dalam target utama, cara bermain yang digunakan adalah nomor satu, Pemain yang dapat mengumpulkan kartu aksi dan situasi yang terdapat token-token untuk pemenangnya, dan juga siapa yang tercepat sampai menuju akhir permainan juga adalah pemenangnya.

IV.1.3 Cara Bermain :

Dalam sebuah permainan papan memerlukan sebuah skenario atau panduan cara bermain, berikut adalah skenario dari board game ini :

1. Persiapan permainan tempatkan kartu situasi dan kartu aksi pada tempat papan permainan sesuai dengan tulisan yang sudah tersedia, kemudian letakkan kartu pertanyaan disamping kartu situasi, letakkan juga masing-masing pion di luar angka 1, dan juga sediakan 2 buah dadu disamping pion, kemudian untuk mengundi siapa yang bermain terlebih dahulu, bila pemain 2 orang melakukan suit dan siapa yang menang dapat melakukan permainan dengan mengocok 2 dadu kemudian melemparkan dadu, setelah poin dadu muncul hitunglah untuk memulai langkah menggunakan pion. Bila pemain 3-4 orang untuk menentukan siapa pemain pertama melakukan hompimpa dan yang menang giliran pertama dan sampai giliran pemain terakhir.
2. Pion terdiri dari 3 timun mas dan 1 buto ijo, para pemain dapat menentukan mau mengambil pion apa dan di diskusikan terlebih dahulu dengan prmain lainnya.
3. Bila pemain hanya 2 orang saja menggunakan 1 pion timun mas dan 1 pion buto ijo, bila pemain 3 orang menggunakan 2 pion timun mas dan 1 pion buto ijo, bila pemain 4 orang menggunakan 3 pion timun mas dan 1 pion buto ijo.
4. Pion dapat bergerak maju sesuai dengan poin yang tertera pada dadu. Bila dadu yang telah dilemparkan dan mengeluarkan poin apabila poin memiliki 6 dan 6 dua duanya maka pemain tersebut dapat bermain satu kali lagi.
5. Bila pion berhenti pada petak berwarna coklat, maka pemain aktif harus tos/high five dengan pemain di sebelah kanannya. Setelah itu mengambil kartu pertanyaan dan harus menjawab di depan semua pemain.

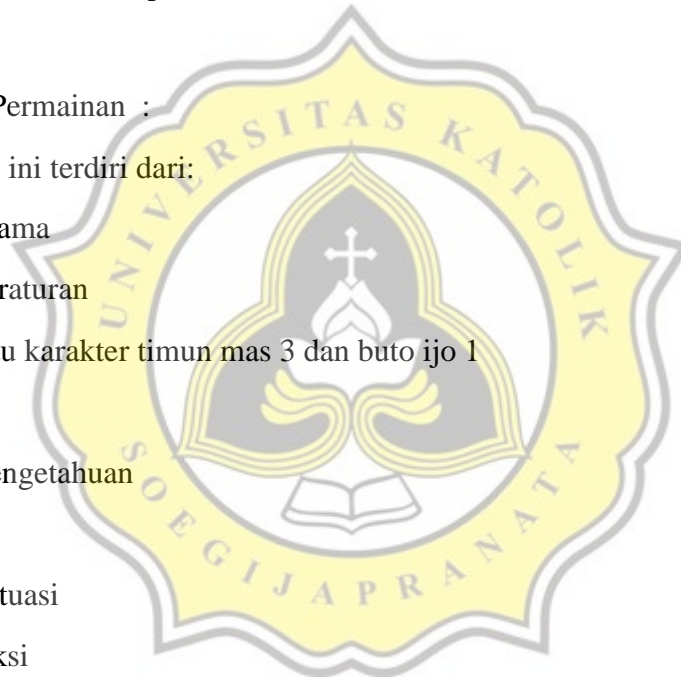
Apabila benar jawabannya maka boleh melanjutkan, apabila tidak dapat menjawab dengan benar harus tetap ditempat sampai bergilir kembali kepada gilirannya.

6. Bila pion berhenti pada petak hijau tua, pemain aktif harus mengambil 1 kartu dari deck Kartu Aksi dan melakukan aksi dalam Kartu Aksi, dan juga mendapatkan pengetahuan dari kartu tersebut, dan mendapatkan token tambahan yang akan disimpan dalam papan pengetahuan masing-masing.
7. Sistem permainan board game “4 Kantung Ajaib Timun Mas” ini adalah siapa yang tercepat untuk sampai ke poin 59 atau akhir permainan akan mendapatkan hadiah. Dan juga yang mendapatkan token terbanyak dalam permainan ini juga akan mendapatkan hadiah.
8. Permainan akan berakhir apabila salah satu dari para pemain sampai terlebih dahulu pada titik 59 atau akhir permainan.

IV.1.4 Komponen Permainan :

Board game ini terdiri dari:







- 1 papan utama
- 1 buku peraturan
- 4 pion yaitu karakter timun mas 3 dan buto ijo 1
- 2 dadu
- 4 papan pengetahuan
- 120 token
- 20 kartu situasi
- 20 kartu aksi
- 19 kartu pertanyaan
- 1 packaging board game



IV.2. Konsep Visual

IV.2.1 Warna

Tone warna yang digunakan dalam *board game* adalah warna-warna yang cerah sesuai dengan pilihan kuisioner terbanyak, juga dapat menarik untuk anak-anak sebagai sasaran perancangan. Warna yang akan sering terlihat dalam *board game* ini yaitu biru, hijau, kuning, merah, cream dan coklat.

	C : 73 % M : 28 % Y : 100 % K : 13 %
	C : 45 % M : 66 % Y : 80 % K : 49 %
	C : 74 % M : 4 % Y : 30 % K : 0 %
	C : 9 % M : 7 % Y : 97 % K : 0 %
	C : 0 % M : 14 % Y : 26 % K : 0 %
	C : 0 % M : 100 % Y : 100 % K : 0 %

Gambar 1 Palet Warna

(sumber : pribadi)

IV.2.2 Tipografi

Tipografi yang digunakan berjenis *sans-serif*, baik untuk headline maupun body text dari konten. Penggunaan *sans-serif* dengan gaya *handwriting* memudahkan untuk dibaca, dan memberikan kesan sederhana. Ukuran typeface yang digunakan tidak terlalu kecil agar masih nyaman dibaca.

4 KANTUNG AJAIB TIMUN MAS

Gambar 2. Berlin Sans FB Demi Bold sebagai headline.

4 KANTUNG AJAIB TIMUN MAS

Gambar 3. Microsoft Yi Baiti sebagai body text.

IV.2.3 Gaya Desain

Gaya desain yang digunakan dalam perancangan adalah desain sederhana yang menarik dan menyenangkan dengan warna-warna yang *solid* dan elemen yang tidak terlalu detail. Style yang digunakan menyesuaikan dengan sasaran perancangan yang berkesan lucu dan menarik. Gaya ilustrasi yang digunakan adalah ilustrasi vektor yang sederhana, agar lebih menarik dan tetap dapat dipahami oleh anak-anak. Ilustrasi tidak terlalu detail dan menggunakan warna-warna yang *solid*.

IV.2.4 Logo

Logo menampilkan kesan sederhana, desain yang menarik dengan menggunakan warna utama coklat dan hijau juga warna turunan coklat sehingga mudah di ingat. Juga mewakili dari 4 kantung ajaib timun mas, dengan menekankan pada kantung dan juga angka 4 karena memang menjadi bagian penting dalam cerita timun mas. Dan menggunakan tipografi yang tegas untuk memberi kesan yang sederhana dan mudah diingat.



Gambar 4. Logo

(sumber : pribadi)

IV.2.5. Kartu Dalam Game

Kartu dalam game ini, ada 3 macam kartu untuk menyampaikan nilai-nilai moral dalam board game 4 kantung ajaib timun mas yaitu Kartu Situasi kartu yang menggambarkan situasi dalam cerita timun mas dan juga ditambahkan nilai-nilai moral kehidupan , selanjutnya ada Kartu Aksi kartu yang menggambarkan beberapa aksi yang ada di dalam cerita timun mas dan juga menceritakan nilai-nilai moral kehidupan, dan selanjutnya ada Kartu Pertanyaan yang berisi pertanyaan untuk mengetahui seberapa banyak pengetahuan yang di dapatkan oleh pemain dari cerita rakyat timun mas.



Gambar 5. Desain Kartu

(sumber : pribadi)

Warna pada game ini didapatkan dari tema 4 kantung ajaib timun mas, dengan hijau mewakili warna timun, sebagai tumbuhan. Juga warna coklat mewakili warna kantung dan juga warna tumbuhan.

IV.3 Verbalisasi Desain

IV.3.1 Board Game

IV.3.1.1 Papan Permainan

Pada papan utama, terdapat 59 petak untuk mencapai tujuan akhir. Dalam papan utama ini ada 3 jenis warna yaitu hijau muda untuk kartu situasi, hijau tua untuk kartu aksi, coklat muda untuk kartu pertanyaan, dan juga terdapat 2 tempat untuk menaruh kartu situasi dan kartu aksi, lalu untuk kartu pertanyaan dapat diletakkan di sebelah kartu situasi.



Gambar 6. Papan Permainan (20x30cm)

(sumber : pribadi)

IV.3.1.2 Papan Pengetahuan dan Dadu

Papan pengetahuan merupakan papan personal untuk setiap pemain dan digunakan untuk menempatkan kartu situasi dan kartu aksi yang didapatkan dalam permainan.



Gambar 7. Papan Pengetahuan (12x7 cm) dan Dadu

(sumber : pribadi)

IV.3.1.3 Token Pengetahuan

Token pengetahuan berbentuk kantung yang menggunakan warna coklat yang menggambarkan kesederhanaan dan identitas dari kantung itu sendiri, dan nanti token yang pemain dapatkan dari kartu situasi dan kartu aksi.

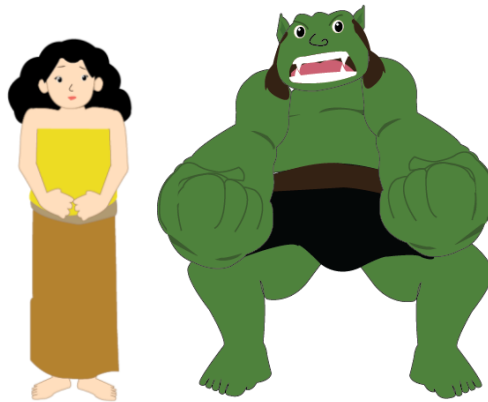


Gambar 8. Token Pengetahuan

(sumber : pribadi)

IV.3.1.4 Pion

Pion diambil dari Karakter menampilkan dua karakter yaitu sebagai Timun Mas dan Buto Ijo sebagai tokoh utama dalam cerita.



Gambar 9. Pion
(sumber : pribadi)

IV.3.1.5 Ilustrasi Kartu

Terdapat 3 macam kartu yaitu Situasi, Aksi dan Pertanyaan





Gambar 10. Ilustrasi Kartu (9x6 cm)

IV.3.1.6 Buku Peraturan





Gambar 11. Buku Peraturan (20x15)

IV.3.1.7 Packaging Board Game



Gambar 12. Packaging Board Game (30x20x8cm)

IV.3.1.8 Tampilan Board Game



Gambar 13. Tampilan Board Game bila dimainkan

IV.3.2 Strategi Komunikasi

IV.3.2.1 Promotional Tool Poster



Gambar 14. Poster

IV.3.2.2 Promotional Tool Leaflet



Gambar 15. Leaflet

IV. 3.2.3 Merchandise



Gambar 16. Tas Serut

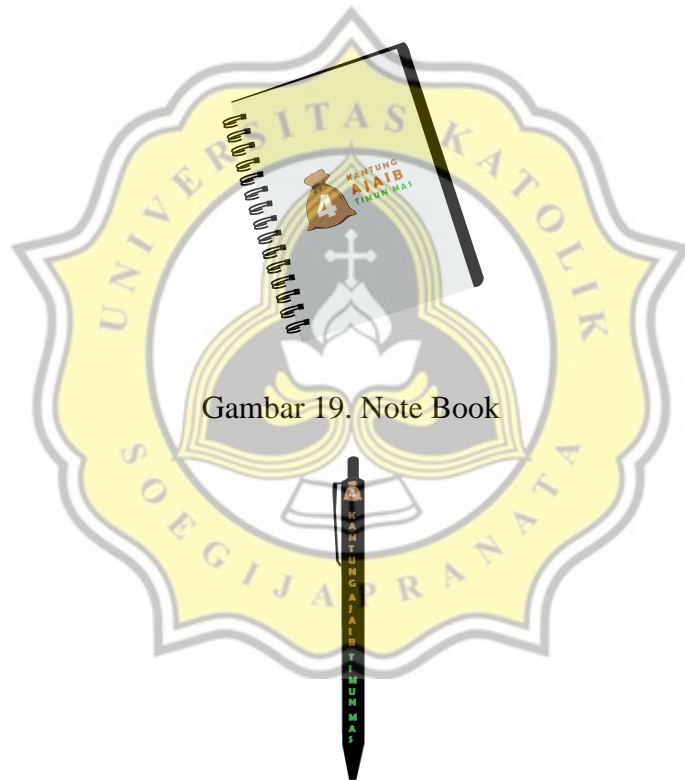


Gambar 17. Pin



Gambar 18. Sticker

IV.3.2.4 Stationary



Gambar 19. Note Book

Gambar 20. Pulpen