

BAB IV

STRATEGI KREATIF

4.1 Konsep Verbal

4.1.1 Konsep Tema Boardgame

Permainan boardgame monopoly yang mengambil tema atau latar belakang dari Kawasan Kota Lama Semarang akan di rancang dengan tema pada masa lampau dari Kota Lama Semarang itu sendiri, gaya desain yang akan di terapkan akan mengikuti gaya desain pada kota lama semarang pada kala itu yaitu Art Deco.

4.1.2 Konsep Judul Boardgame

Judul dari permainan boardgame monopoly ini diambil dari julukan Kota Lama Semarang itu sendiri yaitu “ *Little Netherland*” dan akan digabungkan menjadi “MONOPOLY Little Netherland”, nama permainan ini berunjuk pada tema dari perancangan permainan monopoly ini sendiri yang mengambil latar belakang pada masa lampau.

4.1.3 Konsep Pesan

Pesan yang akan disampaikan adalah mengenai informasi mengenai sejarah maupun latar belakang dari Kawasan kota lama semarang di harapkan audience ya itu generasi muda dapat mengenal dan ikut serta dalam melestarikan Kawasan kota lama semarang dan memiliki rasa bangga terhadap warisan budaya yang ada.

4.1.4 Tagline

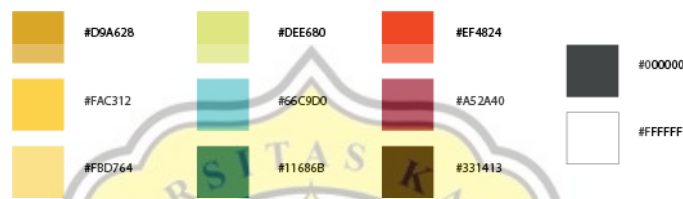
“**Bermain Sekaligus Mengetahui Kota Lama Semarang**” adalah tagline dari perancangan boardgame Monopoly ini. Tagline yang di pakai dimaksudkan mengajak target yaitu generasi muda untuk mengetahui kota lama Semarang dengan bermain.

4.1.5 Gaya Bahasa

Pemilihan gaya Bahasa pada perancangan ini menggunakan Bahasa non formal, dikarenakan melihat dari target utama yaitu generasi muda yang masih menginjak usia 16-18 tahun. Penggunaan gaya Bahasa non formal agar generasi muda dapat memahami isi dari informasi dengan jelas mengenai informasi apa saja yang disajikan oleh perancangan ini.

4.2 Konsep Visual

4.2.1 Warna



Gambar 3.1 Warna Palet [Sumber: Dokumentasi Pribadi]

Warna yang digunakan pada boardgame ini adalah warna soft atau lembut dan dipadukan dengan gradasi warna akan membuat sebuah objek menjadi terlihat 3D. Warna yang cerah memberikan kesan menyenangkan pada sebuah permainan dan digunakan sebagai pembeda dalam setiap kompleks pada boardgame.

4.2.2 Typografi



Typografi yang diterapkan pada boardgame ini adalah Namesake NF Font yang akan digunakan sebagai Logo dan Sub pada informasi pada boardgame ini. Font ini dipilih dikarenakan memiliki karakter yang tegas dan dekoratif, font ini cocok digunakan sebagai merefentasikan gaya art deco pada masa lalu.

ABCDEFGHIJK abcdefghijk
LMNOPQRSTU lmnopqrstu
VWXYZ vwxyz

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ! @ # \$ % ^ & * ()

Typografi ke dua yang diterapkan pada boardgame ini adalah Times New Roman Font yang akan digunakan sebagai taks informasi pada boardgame ini. Font ini dipilih dikarnakan memiliki karakter yang telah dikenal banyak orang ini akan memudahkan audience membaca dan mengenali huruf.

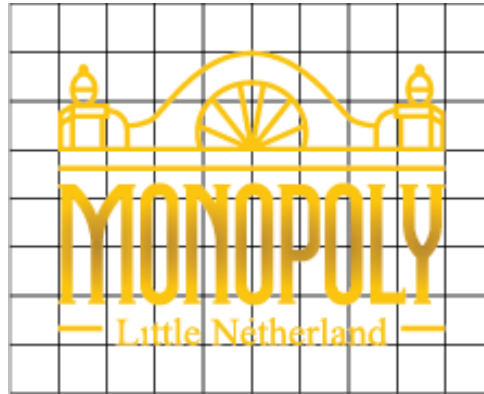
4.2.3 Logo



Gambar 3.2 Logo [Sumber : Dokumentasi Pribadi]

Logo pada boardgame monopoly ini menggunakan warna gradasi emas yang dapat mengartikan kekayaan, seperti hakikat dari permainan ini dimana pemain di haruskan dapat menguasai sejumlah petak atau komplek dan mengumpulkan kekayaan/uang. Penggunaan font dan dekoratif yang di gunakan pada logo merefetasikan gaya art deco sesuai dengan tema yang diangkat. Di atas logo terdapat bagian dari salah satu ikon Gedung yang ada dikota lama Semarang yang itu Gedung Marba.

4.2.4 Grid Logo



Gambar 3.3 Grid Logo [Sumber : Dokumentasi Pribadi]

Penggunaan atau pun perancangan grid paada logo ini bertujuan untuk memudahkan dalam merancang layout dan komposisi pada media yang akan digunakan termasuk pada media utama. Clear area yang dapat diterapkan pada logo ini adalah 8 kotak berbanding 1 kotak di setiap sisi kanan kiri dan 6 kotak berbanding 1 kotak di setiap sisi atas bawah, bertujuan agar keterbacaan dari logo pada pengaplikasian tetap dapat terlihat dengan jelas.

4.2.5 Larangan Logo

a. Penggunaan Logo yang Benar



Gambar 3.4 Penggunaan Logo yang Benar [Sumber : Dokumentasi Pribadi]

b. Penggunaan Logo yang Salah



Gambar 3.5 Penggunaan Logo yang Salah [Sumber: Dokumentasi Pribad

4.3 Visualisasi Desain

4.3.1 Media Utama

4.3.1.1 Papan Boardgame



Gambar 3.6 Papan Boardgame [Sumber : Dokumentasi Pribadi]

Papan utama yang akan digunakan dalam permainan monopoly berbentuk persegi empat/kotak dengan ukuran standar 45 cm x 45 cm dan susunan layout pada setiap petak yang ada di monopoly 3 cm x 4,5 cm dan ukuran petak pada sisi pojok 4,5 cm x 4,5cm. Desain pada papan memiliki warna dominan berwarna hitam dan gradasi emas, dimana warna tersebut memberikan persepsi kepada pemain/*audience* mengenai sebuah kekayaan dan elegan, sama halnya dari permainan monopoly itu sendiri yang mengharuskan pemain berusaha mengumpulkan kekayaan. Penggunaan warna seperti biru, merah, hijau, dan emas tua adalah warna yang berfungsi membedakan setiap kompleks dari kompleks lainnya. Desain yang di ambil menggunakan desain bergaya art deco dengan gemerlap kemegahan dan detail yang kompleks.

Di tengah papan terdapat ilustrasi dari empat gedung yang merupakan icon Gedung yang paling di kenali banyak orang dari Kota Lama Semarang.

4.3.1.2 Kemasan Boardgame

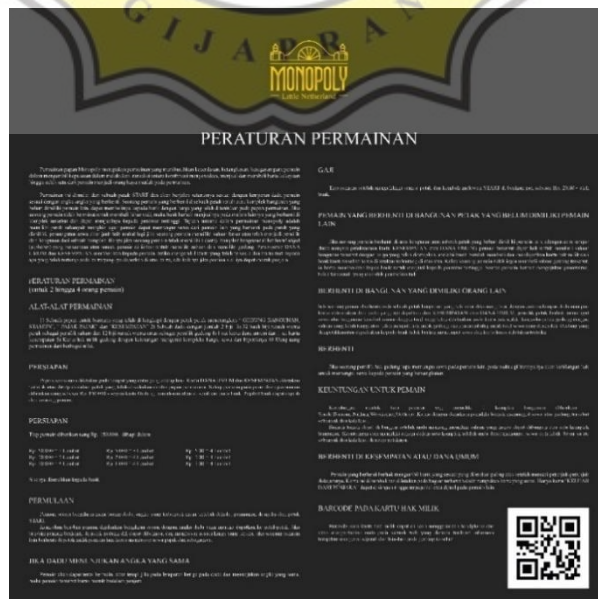


Gambar 3.7 Kemasan Boardgame [Sumber : Dokumentasi Pribadi]

Kemasan pada boardgame memiliki ukuran sebesar 25 cm x 25 cm x 3 cm. Kemasan berfungsi sebagai tempat menyimpan semua asset dari boardgame ini, selain itu kemasan juga berfungsi sebagai tempat untuk menyimpan uang sebagai bank dan tempat untuk membacakan peraturan permainan serta juga terdapat sebuah QR code pengenalan produk.

Pada bagian depan kemasan terdapat Ilustrasi dari icon Gedung kota lama Semarang yang megah, terdapat Logo pada atas kemasan sebagai pengenalan dan terdapat sebuah pin yang bertuiskan “DI SERTAI INFORMASI” pada bagian samping bawah, yang mengartikan bahwa terdapat sebuah informasi dalam permainan ini.

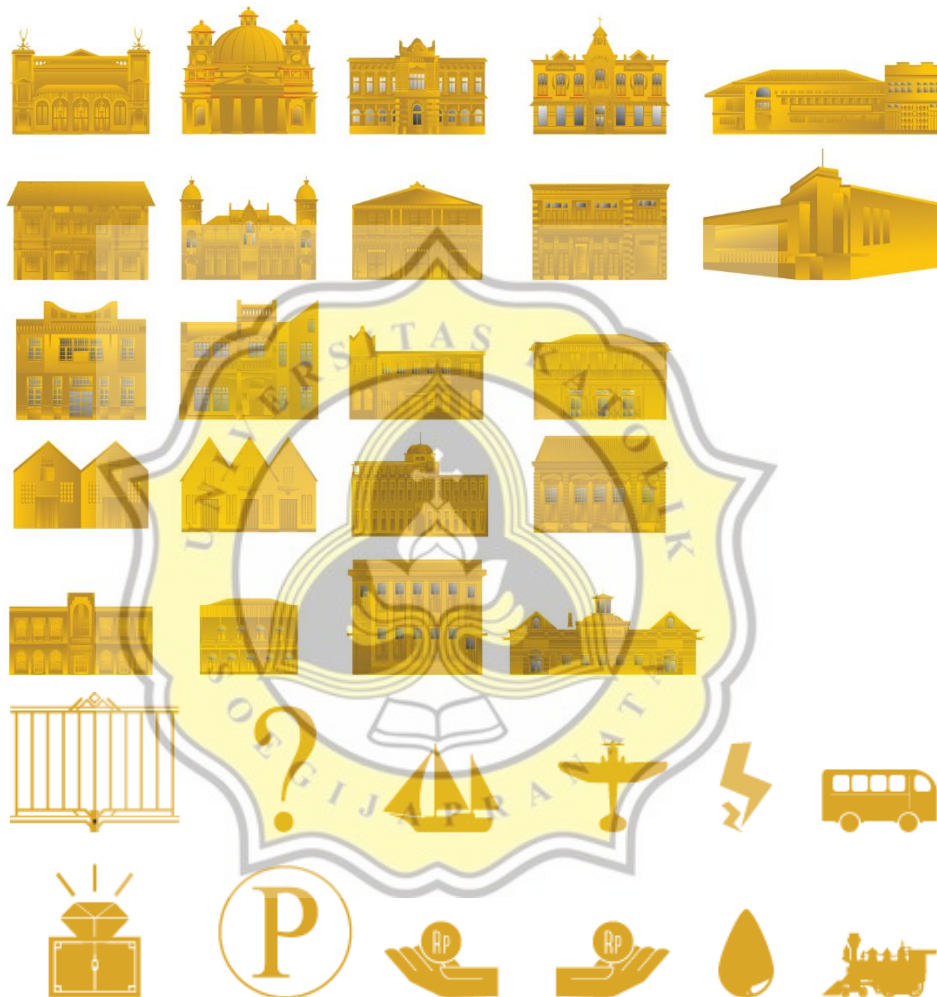
4.3.1.3 Panduan Cara Bermain



Gambar 3.8 Panduan Cara Bermain [Sumber : Dokumentasi Pribadi]

Panduan cara bermain Boardgame monopoly ini terdapat pada belakang kemasan, dengan tulisan yang sangat rinci dalam menjelaskan cara bermain dan juga terdapat tulisan mengenai cara mengakses QR code pada kartu hak milik.

4.3.1.4 Desain Gedung dan Icon



Gambar 3.9 Desain Gedung dan icon [Sumber : Dokumentasi Pribadi]

Desain Gedung pada setiap petak berjumlah 22 gedung yang ada di kota lama Semarang. Penggunaan warna damiran gradasi emas membuat Gedung terlihat 3D dengan detail-detail yang khas pada setiap gedungnya, dan menjadikan art deco sebagai gaya desain untuk Gedung-gedung ini. Sedangkan untuk Icon lainnya perancangan ini hanya menggunakan warna emas, fungsinya adalah membedakan setiap petak yang memiliki Gedung.

4.3.1.5 Kartu Hak Milik



Gambar 3.10 Kartu Hak Milik [Sumber : Dokumentasi Pribadi]

Kartu hak milik berjumlah 28 buah yang mewakili setiap petak Gedung dan property, pada kartu ini tertera rincian harga sewa dari saham setiap Gedung yang ada jika seorang pemain lain berhenti pada petak yang dimiliki, terdapat juga QR code/barcode yang bertuliskan “INFO” di samping bawah kartu hak cipta yang dimana QR code pada kartu tersebut dapat diakses dengan telfon pintar pemain/audience.

Desain pada kartu bagian depan ini menampilkan logo dari permainan monopoly dengan gradasi emas dan ornamen pada luar logo, dibagian melintang terdapat siluet dari sebuah Gedung yang merupakan bentuk Gedung dari kartu tersebut dengan warna sesuai dengan petak setiap Gedung.

4.3.1.6 QR Code Informasi

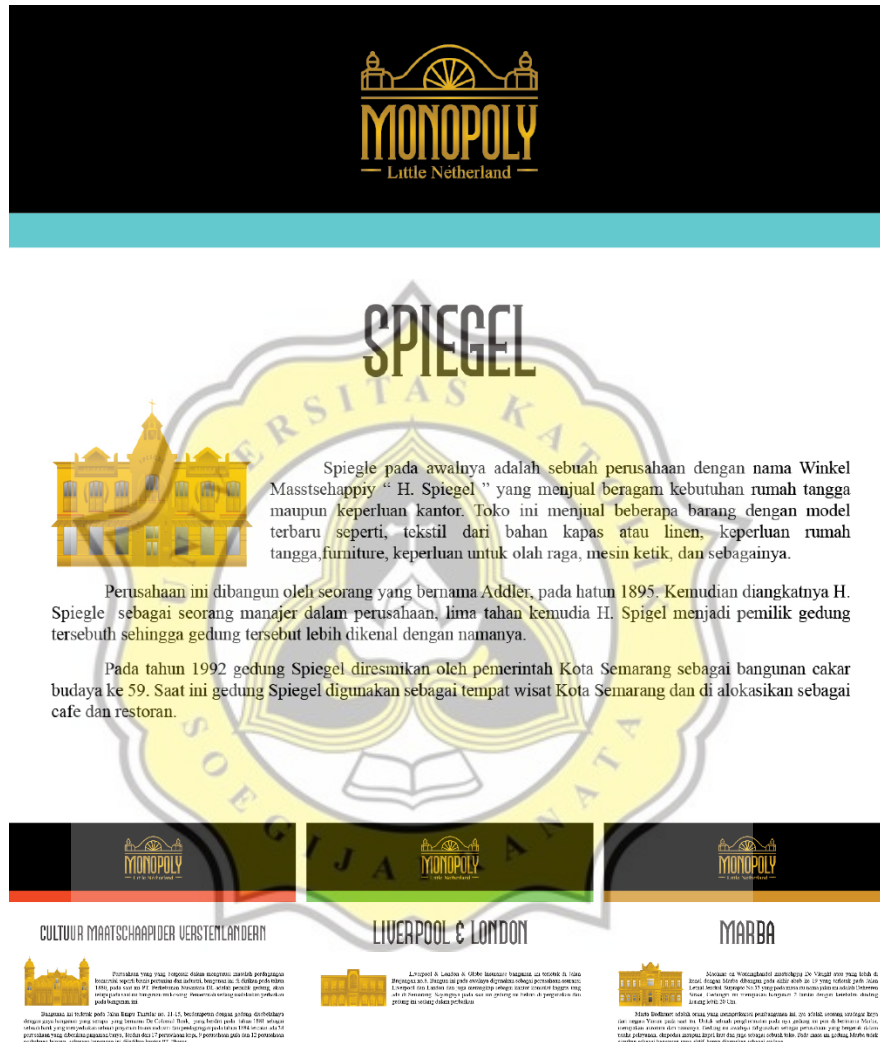


Gambar 3.11 Proses QR Code Informasi [Sumber : Dokumentasi Pribadi]

QR Code dalam perancangan permainan ini berperan sebagai sebuah media yang akan membantu dalam menyalurkan dan menampilkan informasi yang ada

pada setiap Gedung didalam boardgame dan akan terhubung menuju sebuah situs google drive khusus yang dimiliki MONOPOLY Little Netherland.

4.3.1.7 Hasil QR code Informasi



Gambar 3.12 Hasil QR Code Informasi [Sumber : Dokumentasi Pribadi]

Hasil dari scan QR code yang mengarah pada website Google Drive khusus menampilkan sebuah tulisan mengenai sejarah mau pun latar belakang dari setiap gedung yang ada yang berjumlah 22, data akan terus update seiring dengan perkembangan kota lama Semarang itu sendiri, perubahan informasi yang ada di kota lama Semarang khususnya di setiap gedung di dapatkan dari kerja sama antara perancang dan BADAN PENGELOLAAN KAWASAN KOTA LAMA SEMARANG (BP2KL)

Layout pada informasi memiliki desain layout yang simple dimana memiliki tujuan agar audience/pemain dapat focus pada informasi yang mereka baca untuk di terima, akan tetapi layout ini tidak menghilangkan sumber nya dari desain boardgame, terdapat logo dan warna dari setiap petak.

4.3.1.8 Kartu Dana Umum dan Kesempatan

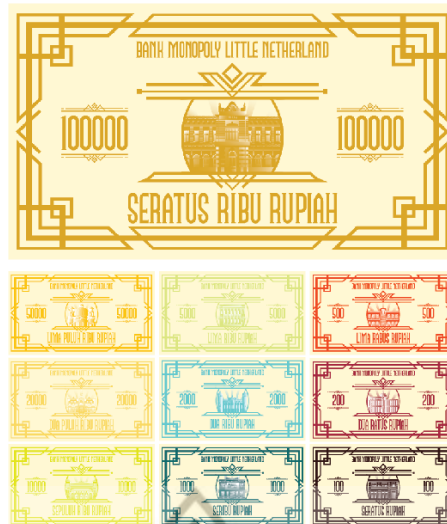


Gambar 3.13 Kartu Dana Umum dan Kemasan [Sumber : Dokumentasi Pribadi]

Kartu dana umum dan kesempatan adalah kartu yang dapat di ambil pemain jika berhenti pada petak tertentu, jumlah kartu ini adalah 18 buah setiap jenis kartu dengan isi tulisan pada setiap kartu berbeda beda sebagai tantangan dan lain lain, dengan ukuran kartu 5 cm x 7 cm.

Desain pada bagian depan memiliki latar berwarna gradasi emas dengan ornament di dalamnya dengan tulisan jenis kartu di tengah-tengah, sedangkan bagian belakang kartu terdapat tulisan putih dengan latar hitam.

4.3.1.9 Uang Monopoly



Gambar 3.14 Uang Monopoly [Sumber : Dokumentasi Pribadi]

Uang monopoly adalah sebuah alat untuk melakukan transaksi dalam permainan ini, dengan jumlah 10 buah pecahan antara lain Rp.100.000, Rp.50.000, Rp.20.000, Rp.10.000, Rp.5.000, Rp.2.000, Rp.1.000, Rp.500, Rp.200, Rp.100, dengan warna yang berbeda-beda sebagai pembeda setiap nominal mata uang.

Desain pada uang monopoly meliputi garis yang tegas dengan membentuk ornament yang mewah, dengan icon Gedung kota lama sebagai gambar di tengah uang.

4.3.1.10 Bidak

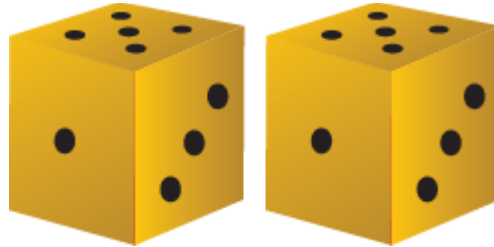


Gambar 3.15 Bidak [Sumber : Dokumentasi Pribadi]

Bidak adalah sebuah karakter yang digunakan setiap pemain untuk digerakan. Desain yang digunakan pada bidak merefrentasikan pada masa lampau

kota lama Semarang yang di dominasi oleh VOC(Eropa), Arab, Cina, Jawa. Bidak yang di desain menggunakan pakaian dari setiap budaya tersebut.

4.3.1.11 Danu



Gambar 3.16 Dadu [Sumber : Dokumentasi Pribadi]

Bentuk dadu dari permainan monopoly ini adalah sebuah kubus dengan jumlah angka 1 sampai 6, dadu yang digunakan berjumlah 2 buah, dengan warna emas yang seirama dengan tema monopoly. Ukuran dari setiap dadu adalah 1,5 cm x 1,5 cm.

4.3.1.12 Rumah Monopoly



Gambar 3.17 Rumah Monopoly [Sumber : Dokumentasi Pribadi]

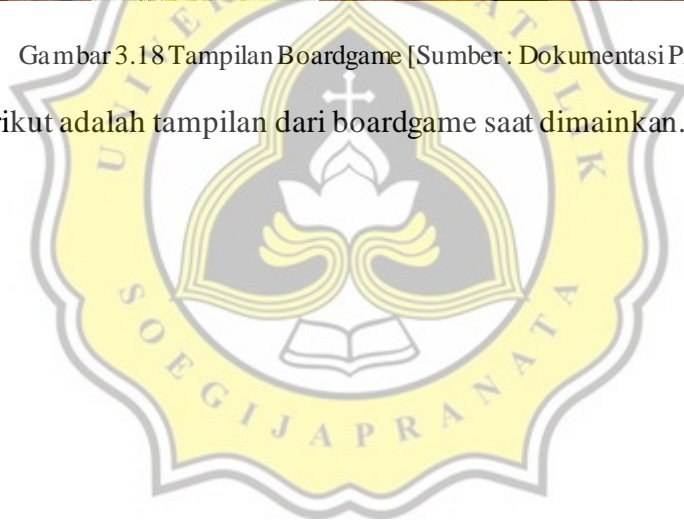
Rumah monopoly merupakan sebuah tanda dalam permainan sebagai bentuk hak milik dari sebuah petak. Rumah monopoly pertama adalah rumah berwarna perak, sebagai tanda seorang pemain memiliki saham pada sebuah petak, dengan ukuran 1 cm x 0,7 cm. Rumah monopoly ke dua adalah rumah berwarna emas sebagai tanda seorang pemain telah menjadi pemilik dari sebuah petak, dengan ukuran, 1,5 cm x 1 cm.

4.3.1.13 Tampilan Boardgame



Gambar 3.18 Tampilan Boardgame [Sumber : Dokumentasi Pribadi]

Berikut adalah tampilan dari boardgame saat dimainkan.



4.3.2 Media Pendukung

4.3.2.1 Konten Instagram



Gambar 3.19 Konten Instagram [Sumber : Dokumentasi Pribadi]

Konten dari Instagram MONOPOLY Little Netherland menyajikan sebuah promosi mengenai permainan dengan ajakan tagline.

4.3.2.2 Banner Utube



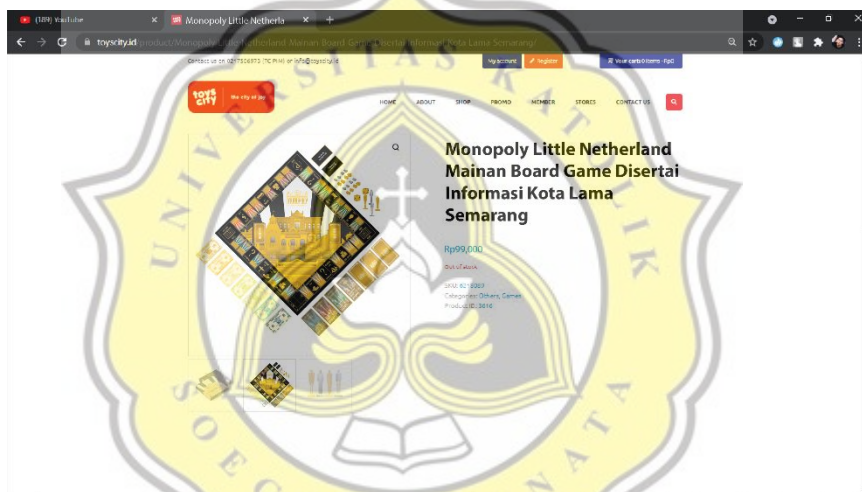
Gambar 3.20 Penerapan Banner [Sumber : Dokumentasi Pribadi]



Gambar 3.21 Banner Youtube [Sumber : Dokumentasi Pribadi]

Penerapan banner pada halaman Youtube sebagai iklan boardgame.

4.3.2.3 Website



Gambar 3.22 Penerapan Website [Sumber : Dokumentasi Pribadi]

Penerapan penjualan boardgame di toko online dari sebuah situs website Toys City, dimana toko ini memiliki jangkauan yang luas dari berbagai umur tak terkecuali target dari perancangan ini.

4.3.2.4 Poster



Gambar 3.23 Poster [Sumber : Dokumentasi Pribadi]



Gambar 3.24 Penerapan Poster [Sumber : Dokumentasi Pribadi]

Poster boardgame di gunakan sebagai bentuk promosi langsung yang dimana poster akan di sajikan atau dipasang di tempat tempat yang strategis yang berdekatan dengan target atau sebagai story Instagram dan iklan Instagram, seperti di depan toko atau di madding sekolah.

Desain pada poster menunjukkan icon dari Gedung kota lama dan terdapat bentuk dari papan permainan di samping serta terdapat pin yang menuliskan “DISERTAI INFORMASI” dengan tagline dari boardgame ini untuk menarik minat audience.