

BAB IV

STRATEGI KREATIF

4.1 Konsep Verbal

4.1.1 Konsep Board game

Board game yang dirancang memiliki judul “Raja Sumber Daya” dan tagline yang berisi “Bisa Ingat Semuanya?”. Tujuan permainan dapat terlihat dari judul dan tagline tersebut. Hal itu adalah pemain harus mendapatkan koin untuk memenangkan permainan. Koin tersebut didapatkan dengan menebak pertanyaan mengenai sumber daya alam dari kartu yang didapatkan. Karakter raja sendiri memiliki tujuan untuk menggambarkan jika pemain memenangkan permainan, maka pemain akan menjadi raja. Seorang raja harus bisa mengingat sumber daya alam daerah kekuasaannya sendiri.

Sedangkan untuk konsep desain dari boardgame ini adalah menyenangkan dan modern. Warna yang digunakan memiliki kesan colorful supaya terlihat menyenangkan untuk target sasaran. Selain itu gaya desain juga dibuat simple sehingga terlihat modern. Waktu permainan juga dibuat tidak terlalu lama mengingat bahwa adanya keterbatasan waktu pelajaran.

4.2 Konsep Visual

4.2.1 Tipografi

Tipografi yang digunakan dalam perancangan *board game* penulis adalah *font sans serif*. Penggunaan *font* tersebut menyesuaikan konsep modern dari *board game* yang dirancang. Selain itu *font* yang digunakan memiliki bentuk yang tidak lancip dan memiliki ketebalan normal. Hal ini karena target dari perancangan ini adalah anak-anak. Sehingga *font* tidak terkesan mengintimidasi dan terlihat lebih santai jika dilihat oleh target perancangan.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789-@?/!/:;
NAVIGATOR





Gambar 4.1 Font Navigator

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789-@*#@?!/+(.,:)
Comic Sans MS

Gambar 4.2 Font Comic Sans MS

4.2.2 Pewarnaan

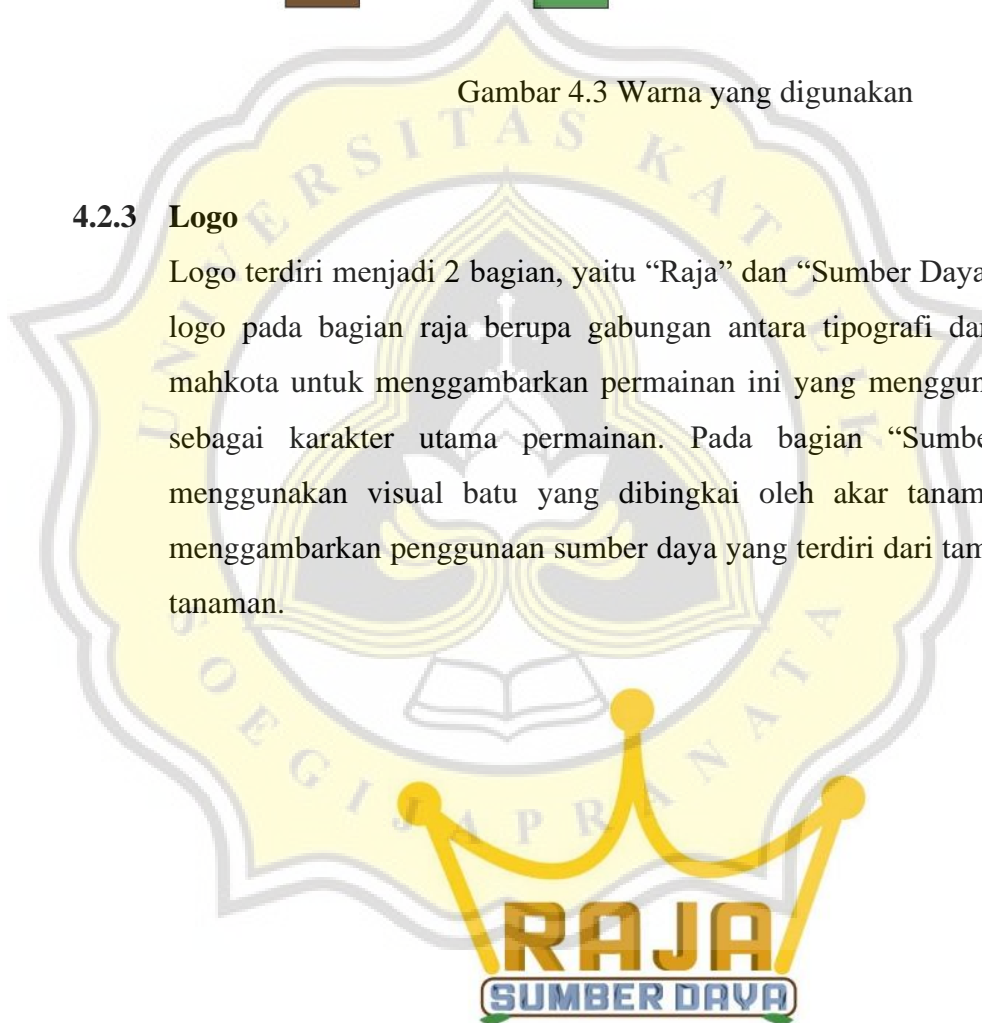
Warna-warna yang digunakan dalam perancangan ini memiliki kesan colorful dan menyesuaikan dengan sumber daya alam yang diangkat dalam permainan. Penggunaan warna emas untuk melambangkan raja yang menjadi karakter dalam permainan. Warna emas menjadi warna yang mendominasi karena menjadi fokus visual utama dalam permainan. Permainan yang bertujuan menjadi raja dengan mendapatkan 7 koin emas. Selain itu, mahkota yang melambangkan gelar raja juga menggunakan warna emas. Warna abu-abu, coklat, dan hijau menjadi pelambangan sumber daya alam yang diangkat dalam permainan. Abu-abu melambangkan sumber daya alam tambang, sedangkan coklat dan hijau melambangkan tanaman. Hijau juga digunakan dalam peta permainan untuk menggambarkan pulau-pulau sesuai dengan desain peta pada umumnya. Warna biru digunakan sebagai background dari peta permainan untuk menggambarkan laut yang mengelilingi kepulauan.

	#F8CA28		#A7DDE4		#BE202E
	#F2AB1D		#96B0D6		#FFFFFF
	#EEC36E		#2D3C55		#231F20
	#4D392F		#046938		
	#603913		#439042		

Gambar 4.3 Warna yang digunakan

4.2.3 Logo

Logo terdiri menjadi 2 bagian, yaitu “Raja” dan “Sumber Daya”. Desain logo pada bagian raja berupa gabungan antara tipografi dan gambar mahkota untuk menggambarkan permainan ini yang menggunakan raja sebagai karakter utama permainan. Pada bagian “Sumber Daya” menggunakan visual batu yang dibingkai oleh akar tanaman untuk menggambarkan penggunaan sumber daya yang terdiri dari tambang dan tanaman.



Gambar 4.4 Logo Board game

Sumber : Dokumentasi Penulis

4.3 Visualisasi Desain

4.3.1 Media Utama

4.3.1.1 Papan Permainan

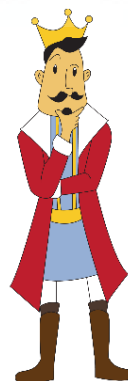


Gambar 4.5 Peta Indonesia

4.3.1.2 Karakter



Gambar 4.6 Pose 1 Karakter Raja



Gambar 4.7 Pose 2 Karakter Raja

4.3.1.3 Kartu Pertanyaan dan Jawaban



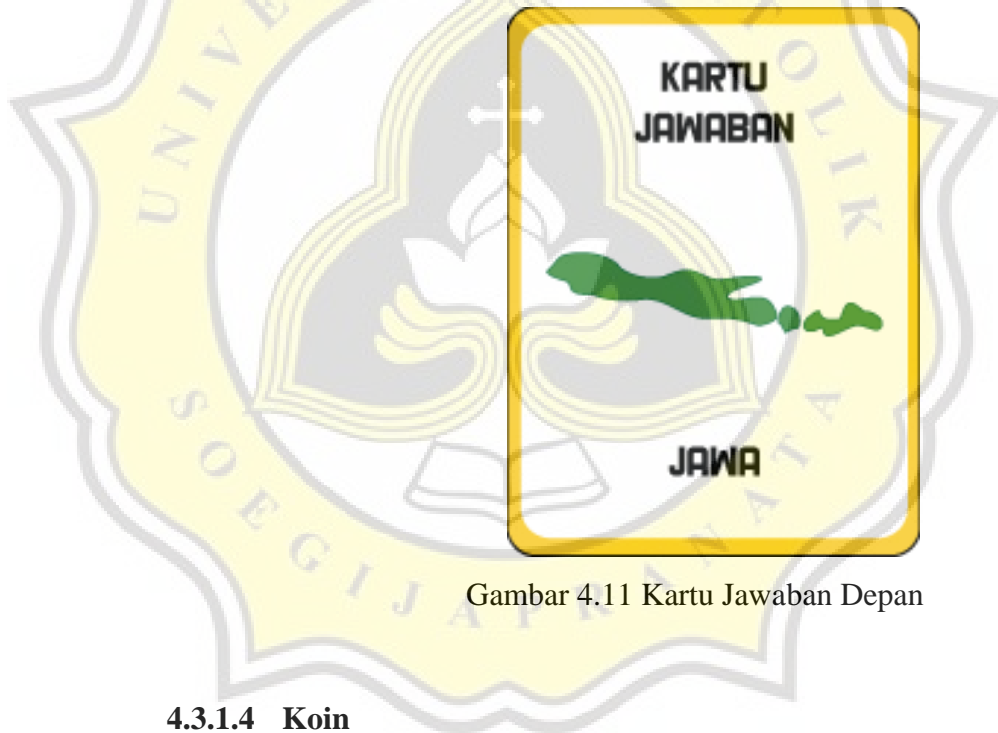
Gambar 4.8 Kartu Pertanyaan Depan



Gambar 4.9 Kartu Pertanyaan Bawah



Gambar 4.10 Kartu Jawaban Belakang



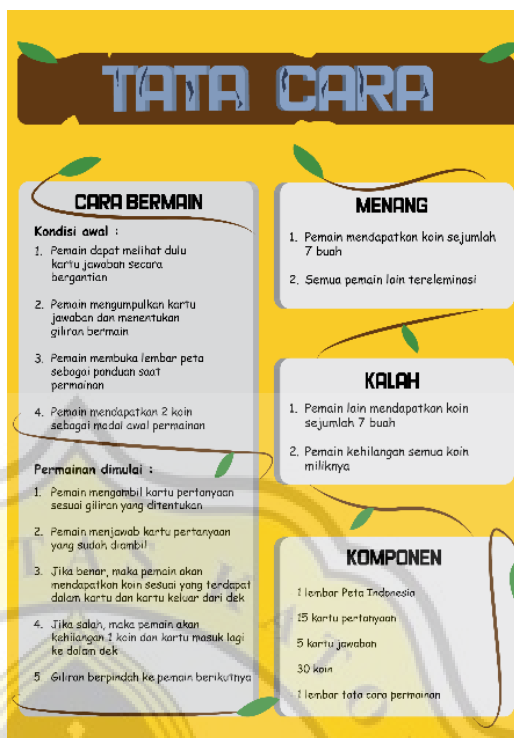
Gambar 4.11 Kartu Jawaban Depan

4.3.1.4 Koin



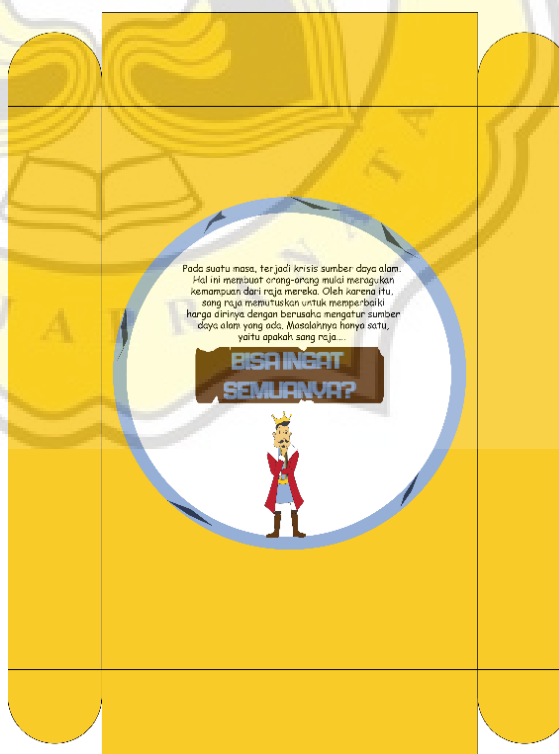
Gambar 4.12 Koin

4.3.1.5 Buku Peraturan



Gambar 4.13 Buku Peraturan

4.3.1.6 Packaging



Gambar 4.14 Packaging Bawah



Gambar 4.15 *Packaging Atas*

4.3.2 Media Sekunder

4.3.2.1 Poster



Gambar 4.16 Poster

4.3.2.2 Banner



Gambar 4.17 Banner

4.3.2.3 Souvenir



Gambar 4.18 Souvenir