

BAB III

STRATEGI KOMUNIKASI

3.1. Analisis Data

3.1.1. Analisa data Kuisisioner

Dari Manakah asal kampusmu?

120 responses

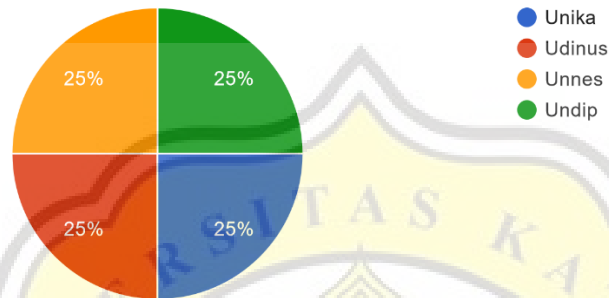


Diagram 3.1 Asal universitas responden

Dari hasil kuisisioner yang telah dikumpulkan, dapat dilihat bahwa responden diambil dari 4 universitas berbeda di kota Semarang dengan total responden di setiap universitas sama berjumlah 30 orang.

Berapa umur mu?

120 responses

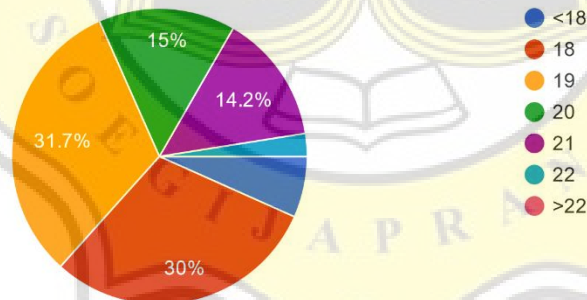


Diagram 3.2 Umur responden

Dari hasil kuisisioner yang telah dikumpulkan, dapat dilihat bahwa responden terbanyak memiliki umur 19 tahun sejumlah 31,7%, 18 tahun sejumlah 30%, 20 tahun sejumlah 15%, 21 tahun sejumlah 14,2%, <18 tahun sejumlah 6,7%, dan 22 tahun sejumlah 2,5%. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa responden yang mendominasi memiliki umur 18 dan 19 tahun.

Apa Jenis Kelaminmu?

120 responses

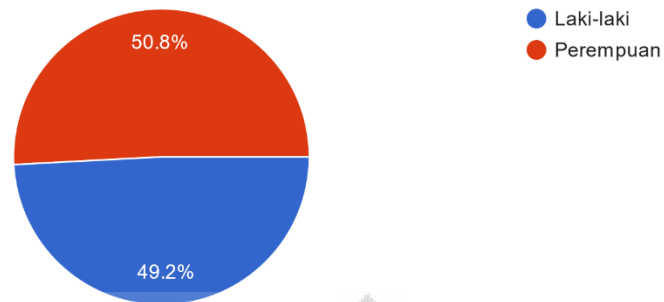


Diagram 3.3 Jenis kelamin responden

Dari hasil kuisisioner yang telah dikumpulkan, dapat dilihat bahwa responden didominasi oleh perempuan sejumlah 50,8% dan laki-laki sejumlah 42,9%.

Mahasiswa Angkatan berapakah kamu?

120 responses

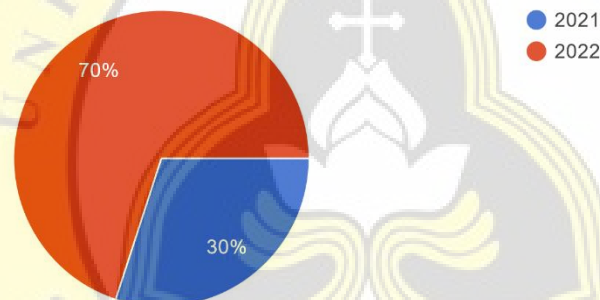


Diagram 3.4 Angkatan responden

Dari hasil kuisisioner yang telah dikumpulkan, dapat dilihat bahwa responden didominasi oleh angkatan 2022 sejumlah 70% dan 2021 sejumlah 30%.

Apakah kamu merasakan peningkatan beban kerja saat awal kuliah?

120 responses

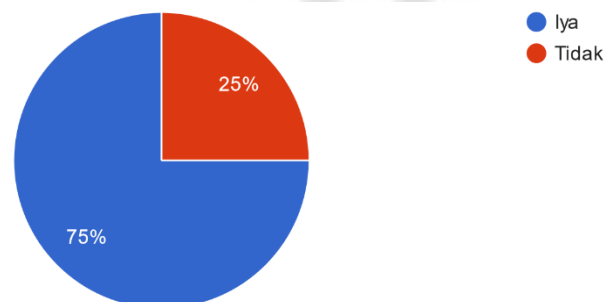


Diagram 3.5 Peningkatan beban kerja responden

Dari hasil kuisisioner yang telah dikumpulkan, dapat dilihat bahwa responden merasakan peningkatan beban kerja saat berada di kuliah dibandingkan dengan masa sekolahnya dulu dengan 75% jumlah responden yang berkata iya dan 25% responden lainnya berkata tidak.

Seberapa banyakkah peningkatan beban tugas yang kamu rasakan saat awal kuliah?

120 responses

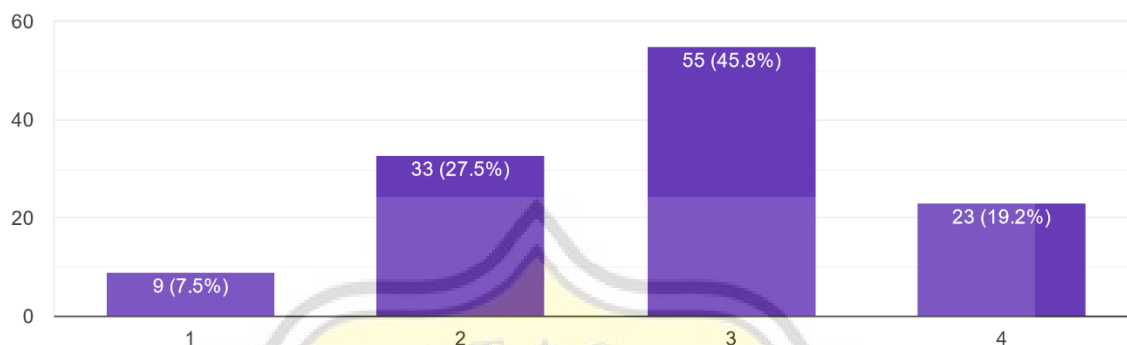


Diagram 3.6 Jumlah peningkatan beban tugas responden

Dari hasil kuisisioner yang telah dikumpulkan, dapat dilihat bahwa responden merasakan banyak peningkatan beban tugas sejumlah 45,8%, sedikit peningkatan sejumlah 27,5%, sangat banyak peningkatan sejumlah 19,2% dan tidak merasakan peningkatan sama sekali sejumlah 7,5%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa responden merasakan banyak peningkatan beban tugas selama perkuliahan.

Apakah kamu merasakan perubahan gaya hidup yang signifikan saat kuliah?

120 responses

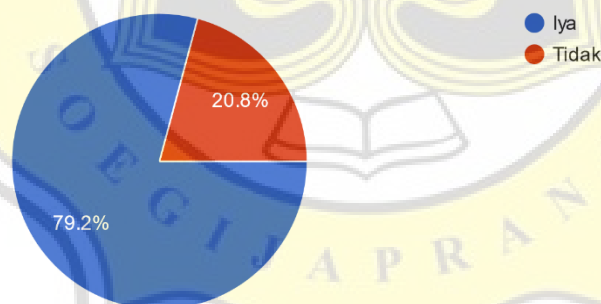


Diagram 3.7 Perubahan gaya hidup responden

Dari hasil kuisisioner yang telah dikumpulkan, dapat dilihat bahwa responden merasakan perubahan gaya hidup yang signifikan saat berada di kuliah dibandingkan dengan masa sekolahnya dulu dengan 79,2% jumlah responden yang berkata iya dan 20,8% responden lainnya berkata tidak.

Seberapa banyakkah perubahan gaya hidup yang kamu rasakan saat awal kuliah?

120 responses

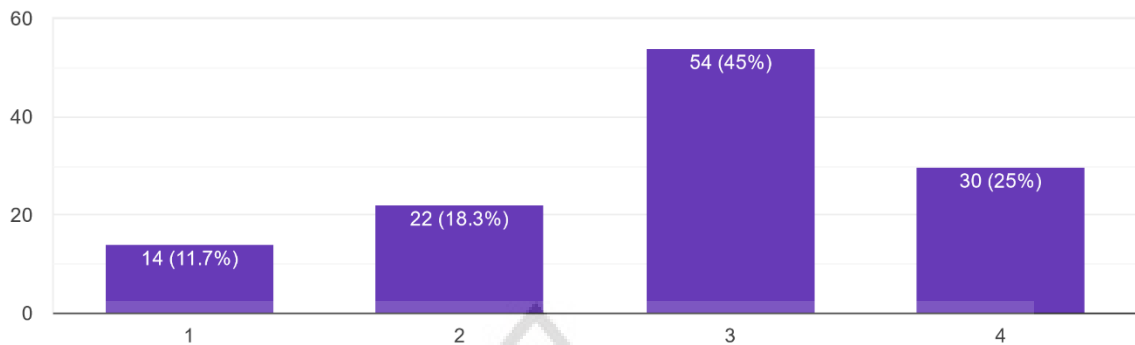


Diagram 3.8 Jumlah Perubahan gaya hidup responden

Dari hasil kuisisioner yang telah dikumpulkan, dapat dilihat bahwa responden merasakan banyak Perubahan gaya hidup sejumlah 45%, sangat banyak perubahan sejumlah 25%, sedikit perubahan sejumlah 18,3% dan tidak merasakan perubahan sama sekali sejumlah 11,7%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa responden merasakan banyak Perubahan gaya hidup selama perkuliahan.

Apakah kamu mengalami susah tidur pada malam hari saat awal kuliah?

120 responses

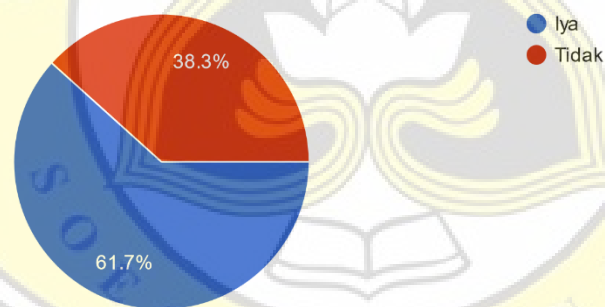


Diagram 3.9 Pengalaman susah tidur responden

Dari hasil kuisisioner yang telah dikumpulkan, dapat dilihat bahwa responden merasakan susah tidur saat berada di kuliah dibandingkan dengan masa sekolahnya dulu dengan 61,7% jumlah responden yang berkata iya dan 38,3% responden lainnya berkata tidak.

Seberapa Seringkah kamu mengalami susah tidur saat awal kuliah?

120 responses

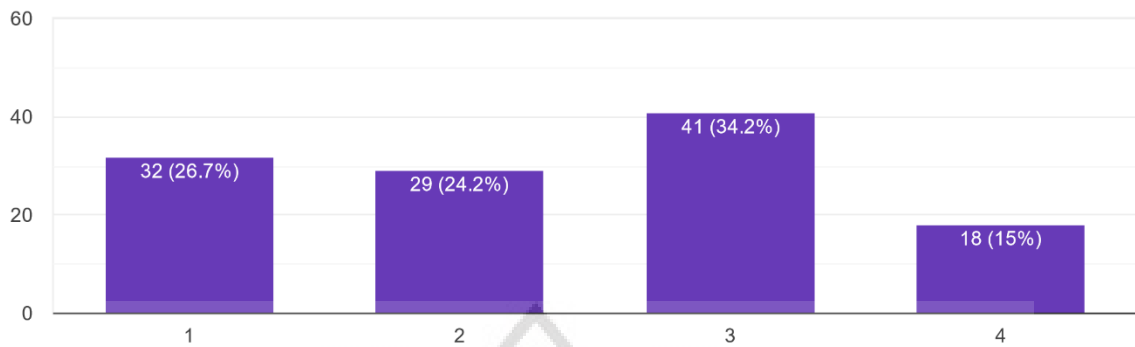


Diagram 3.10 Jumlah pengalaman susah tidur responden

Dari hasil kuisioner yang telah dikumpulkan, dapat dilihat bahwa responden sering merasakan pengalaman susah tidur sejumlah 34,2%, tidak sama sekali sejumlah 26,7%, jarang merasakan pengalaman sejumlah 24,2% dan sangat sering pengalaman susah tidur sejumlah 15%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa responden merasakan banyak pengalaman susah tidur selama perkuliahan.

Saat kuliah, apakah kamu sering mengalami perubahan suasana hati atau emosi saat awal kuliah?

120 responses

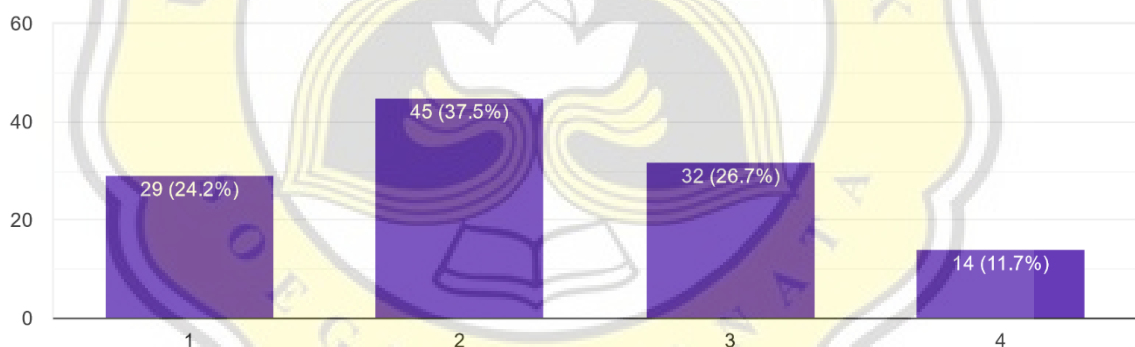


Diagram 3.11 Jumlah perubahan emosi responden

Dari hasil kuisioner yang telah dikumpulkan, dapat dilihat bahwa responden jarang merasakan perubahan emosi sejumlah 37,5%, sering sejumlah 26,7%, tidak sama sekali sejumlah 24,2% dan sangat sering mengalami perubahan emosi sejumlah 11,7%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa responden merasakan sedikit perubahan emosi selama perkuliahan.

Apakah kamu sering merasa kesepian saat awal kuliah?

120 responses

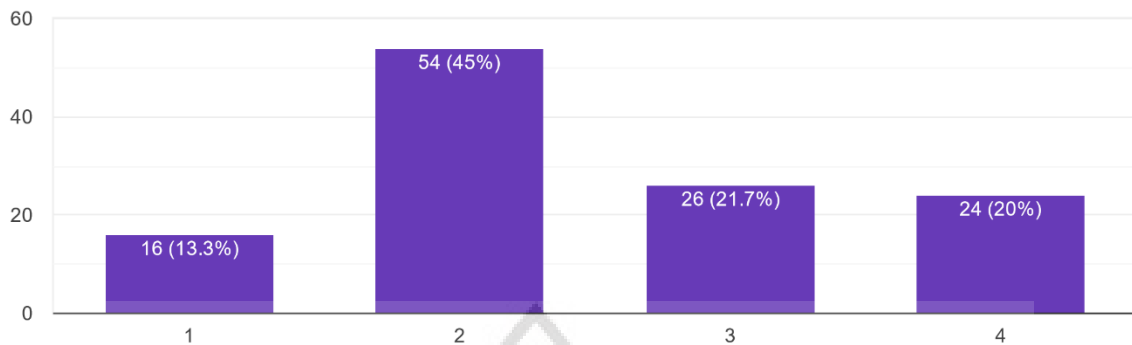


Diagram 3.12 Jumlah merasa kesepian responden

Dari hasil kuisisioner yang telah dikumpulkan, dapat dilihat bahwa responden jarang merasa kesepian sejumlah 45%, sering sejumlah 21,7%, sangat sering sejumlah 20% dan tidak sama sekali merasakan kesepian sejumlah 13,3%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa responden jarang merasa kesepian selama perkuliahan.

Apakah kamu sering mudah merasa lemas saat awal kuliah?

120 responses

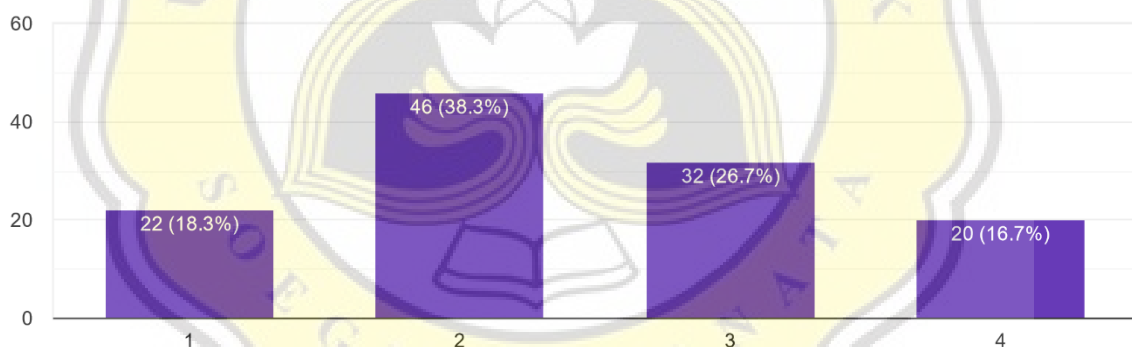


Diagram 3.13 Jumlah merasa mudah lemas responden

Dari hasil kuisisioner yang telah dikumpulkan, dapat dilihat bahwa responden jarang merasa lemas sejumlah 38,3%, sering sejumlah 26,7%, tidak sama sekali sejumlah 18,3% dan sangat sering merasa mudah lemas sejumlah 13,3%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa responden jarang merasa mudah lemas selama perkuliahan.

Apakah kamu sering pusing atau mengalami gangguan pada pencernaan atau nyeri otot atau jantung berdebar saat awal kuliah?

120 responses

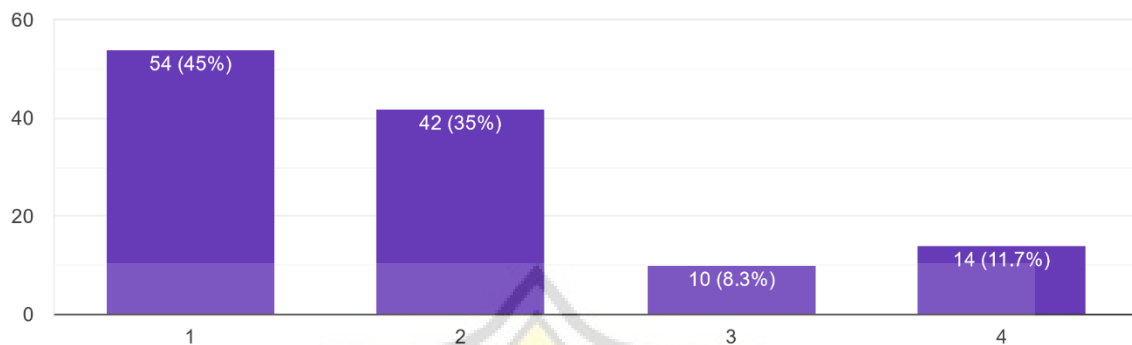


Diagram 3.14 Jumlah merasakan gejala stres pusing dll, responden

Dari hasil kuisioner yang telah dikumpulkan, dapat dilihat bahwa responden tidak pernah merasakan gejala stres seperti pusing atau gangguan pencernaan atau nyeri otot atau jantung berdebar sejumlah 45%, jarang sejumlah 35%, sangat sering sejumlah 11,7% dan sering merasakan gejala stres seperti pusing atau gangguan pencernaan atau nyeri otot atau jantung berdebar sejumlah 8,3%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa responden tidak pernah merasakan gejala stres seperti pusing atau gangguan pencernaan atau nyeri otot atau jantung berdebar selama perkuliahan.

Apakah kaki kamu sering terasa dingin dan berkeringat atau mulut terasa kering dan sulit menelan saat awal kuliah?

120 responses

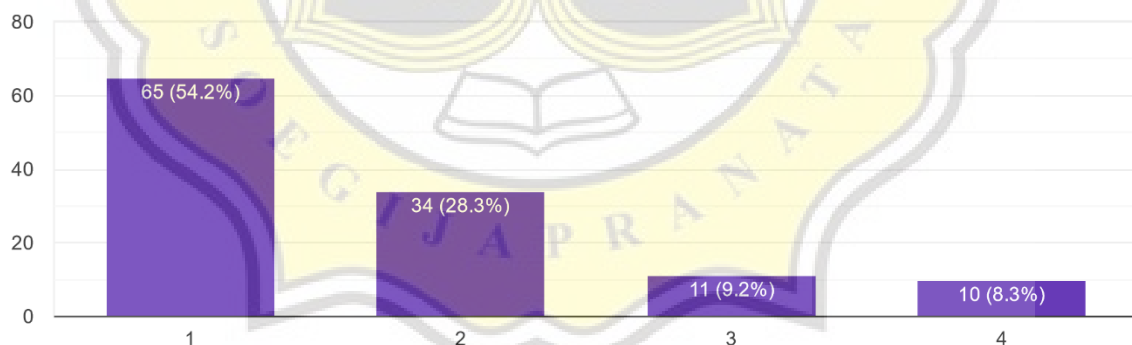


Diagram 3.15 Jumlah merasakan gejala stres tersa dingin dll, responden

Dari hasil kuisioner yang telah dikumpulkan, dapat dilihat bahwa responden tidak pernah merasakan gejala stres seperti merasa dingin dan berkeringat atau mulut terasa kering dan sulit menelan sejumlah 54,2%, jarang sejumlah 28,3%, sering sejumlah 9,2% dan sangat sering merasakan gejala stres seperti merasa dingin dan berkeringat atau mulut terasa kering dan sulit menelan sejumlah 8,3%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa responden tidak pernah merasakan gejala stres seperti merasa dingin dan berkeringat atau mulut terasa kering dan sulit menelan selama perkuliahan.

Apakah kamu mudah lupa saat awal kuliah?

120 responses

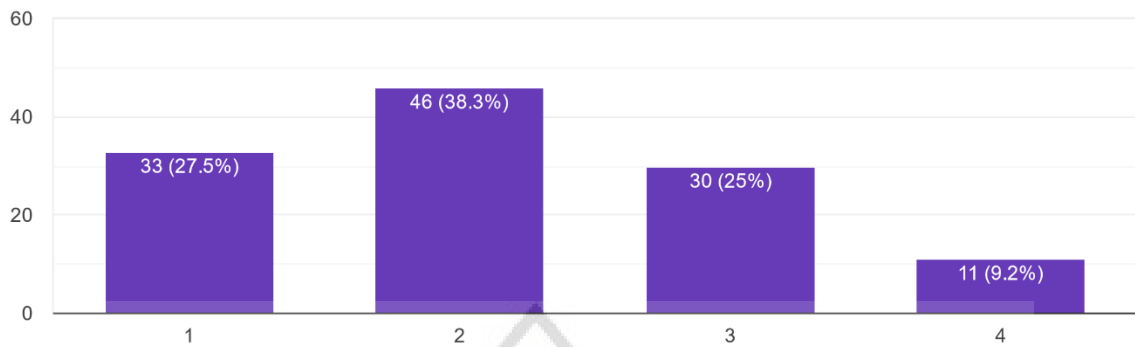


Diagram 3.16 Jumlah merasa mudah lupa responden

Dari hasil kuisioner yang telah dikumpulkan, dapat dilihat bahwa responden jarang merasakan mudah lupa sejumlah 38,3%, tidak pernah sama sekali sejumlah 27,5%, mudah sejumlah 25% dan sangat mudah lupa sejumlah 9,2%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa responden jarang mudah lupa selama perkuliahan.

Apakah kamu sering sulit memusatkan perhatian atau tidak fokus saat awal kuliah?

120 responses

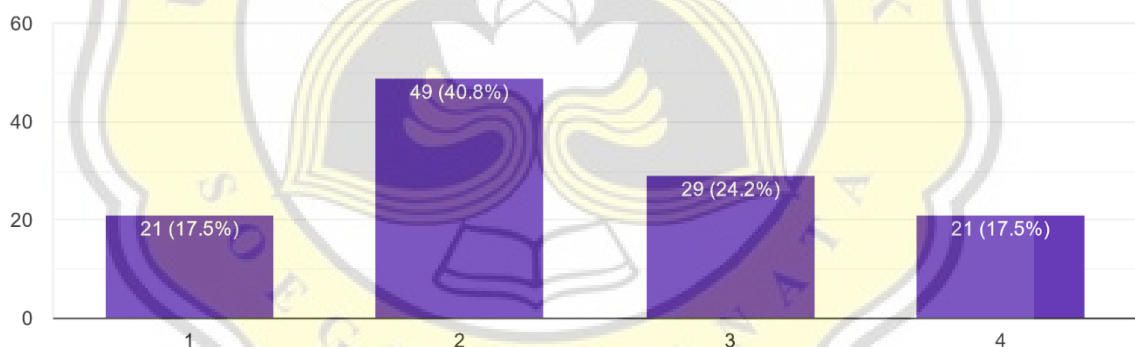


Diagram 3.17 Jumlah merasa sulit fokus responden

Dari hasil kuisioner yang telah dikumpulkan, dapat dilihat bahwa responden jarang merasakan sulit fokus sejumlah 40,8%, sulit sejumlah 24,2%, sangat sulit dan tidak sama sekali sejumlah 17,5%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa responden jarang sulit fokus selama perkuliahan.

Apakah kamu sering pesimis dan berpikiran negative saat awal kuliah?

120 responses

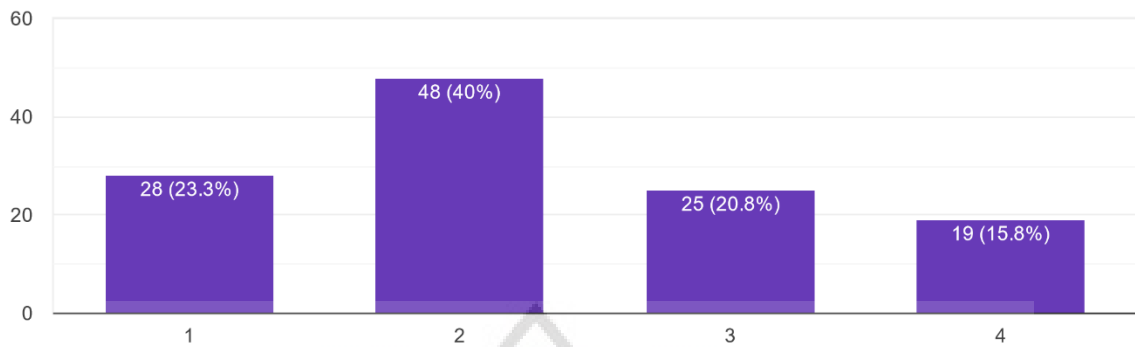


Diagram 3.18 Jumlah merasa pesimis dan berpikiran negatif responden

Dari hasil kuisisioner yang telah dikumpulkan, dapat dilihat bahwa responden jarang merasa pesimis dan berpikiran negatif sejumlah 40%, tidak pernah sama sekali sejumlah 23,3%, sering sejumlah 20,8% dan sangat sering pesimis dan berpikiran negatif sejumlah 15,8%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa responden jarang pesimis dan berpikiran negatif selama perkuliahan.

Apakah kamu banyak mengalami peningkatan atau penurunan nafsu makan saat awal kuliah?

120 responses

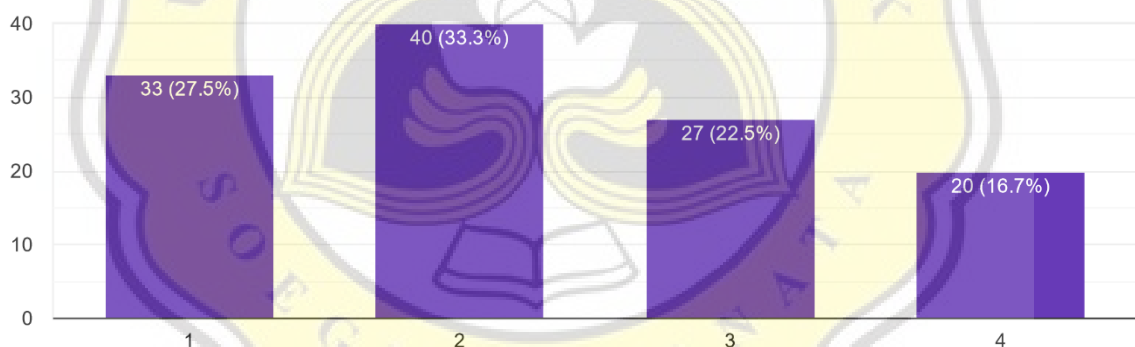


Diagram 3.19 Jumlah perubahan nafsu makan responden

Dari hasil kuisisioner yang telah dikumpulkan, dapat dilihat bahwa responden sedikit merasakan perubahan nafsu makan sejumlah 33,3%, tidak sama sekali sejumlah 27,5%, banyak sejumlah 22,5% dan, sangat banyak perubahan nafsu makan sejumlah 16,7%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa responden sedikit merasakan perubahan nafsu makan selama perkuliahan.

Apakah kamu sering gugup atau mudah marah saat awal kuliah?

120 responses

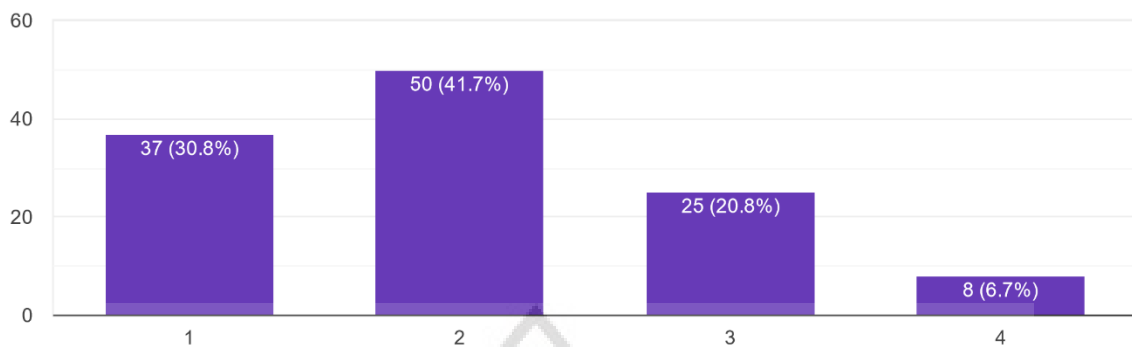


Diagram 3.20 Jumlah perubahan nafsu makan responden

Dari hasil kuisisioner yang telah dikumpulkan, dapat dilihat bahwa responden jarang merasa gugup dan mudah marah sejumlah 41,7%, tidak pernah sama sekali sejumlah 30,8%, sering sejumlah 20,8% dan sangat sering gugup dan mudah marah sejumlah 6,7%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa responden jarang gugup dan mudah marah selama perkuliahan.

Apakah kamu pernah mengalami stress selama perkuliahan saat awal kuliah?

120 responses

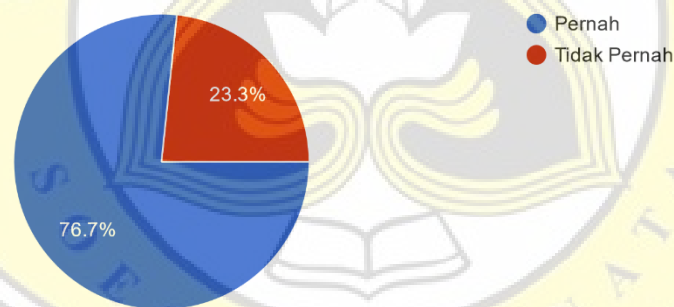


Diagram 3.21 Pengalaman stres responden

Dari hasil kuisisioner yang telah dikumpulkan, dapat dilihat bahwa responden merasakan stress saat berada di kuliah dibandingkan dengan masa sekolahnya dulu dengan 76,7% jumlah responden yang berkata iya dan 23,3% responden lainnya berkata tidak.

Seberapa seringkah kamu mengalami stres saat awal kuliah?

120 responses

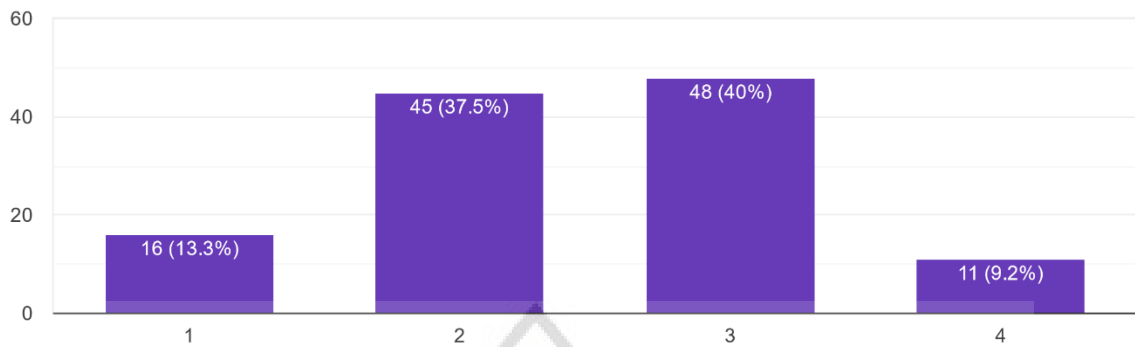


Diagram 3.22 Jumlah merasakan stres responden

Dari hasil kuisioner yang telah dikumpulkan, dapat dilihat bahwa responden sering merasakan stres sejumlah 40%, jarang sejumlah 37,5%, tidak pernah sejumlah 13,3% dan sangat sering stres sejumlah 9,2%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa responden sering merasakan stres selama perkuliahan.

Apakah Stres yang kamu alami selama perkuliahan tergolong berat saat awal kuliah?

120 responses

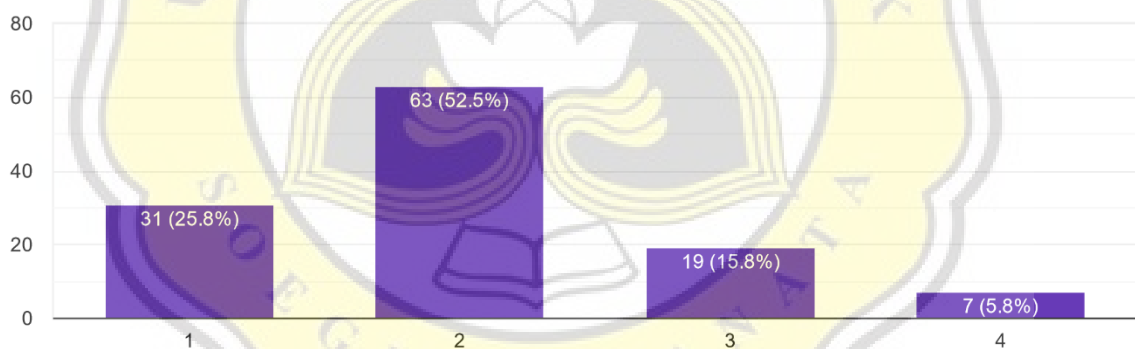


Diagram 3.23 Jumlah beban stres responden

Dari hasil kuisioner yang telah dikumpulkan, dapat dilihat bahwa responden merasakan stres yang tergolong ringan sejumlah 52,5%, sangat ringan sejumlah 25,8%, berat sejumlah 15,8% dan sangat berat sejumlah 5,8%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa responden merasakan beban stres yang tergolong ringan selama perkuliahan.

Manakah tulisan yang lebih kamu sukai pada permainan papan?
120 responses

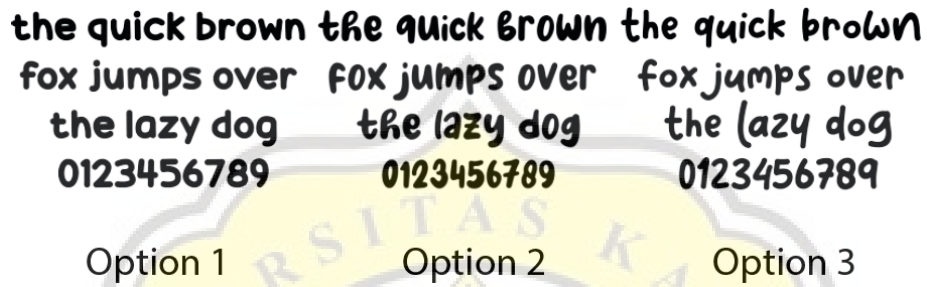
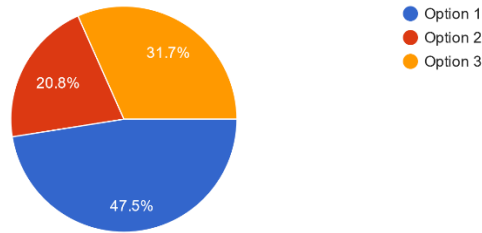


Diagram 3.24 Font pilihan responden

Dari hasil kuisisioner yang telah dikumpulkan, dapat dilihat bahwa responden lebih menyukai font pilihan pertama dengan 47,5% jumlah responden yang memilih pilihan pertama, 31,7% untuk pilihan ketiga, dan 20,8% untuk pilihan kedua.

Manakah palet warna yang lebih kamu sukai?
120 responses

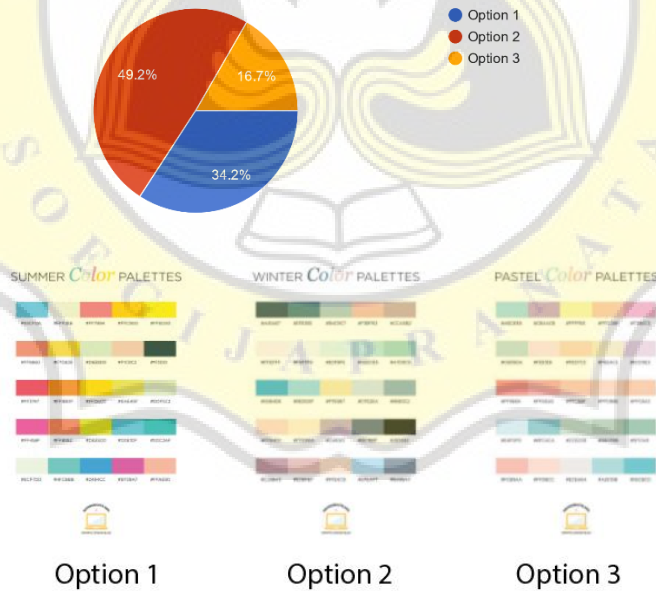


Diagram 3.25 Warna pilihan responden

Dari hasil kuisisioner yang telah dikumpulkan, dapat dilihat bahwa responden lebih menyukai warna pilihan kedua dengan 49,2% jumlah responden yang memilih pilihan kedua, 34,2% untuk pilihan pertama, dan 16,7% untuk pilihan ketiga.

Konsep visual manakah yang kamu sukai?
120 responses

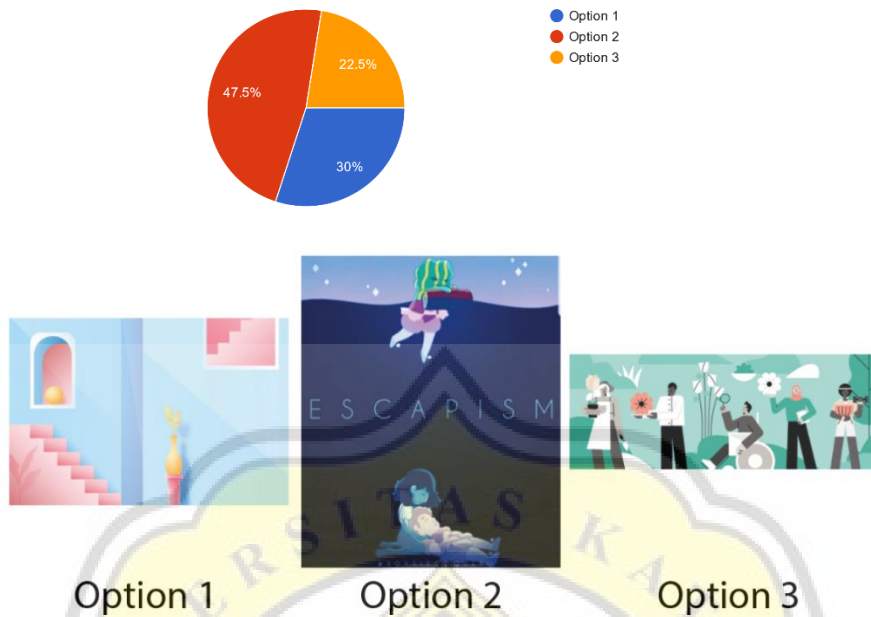


Diagram 3.26 Konsep visual pilihan responden

Dari hasil kuisisioner yang telah dikumpulkan, dapat dilihat bahwa responden lebih menyukai konsep visual pilihan kedua dengan 47,5% jumlah responden yang memilih pilihan kedua, 30% untuk pilihan pertama, dan 22,5% untuk pilihan ketiga.

Penggambaran karakter manakah yang kamu sukai?
120 responses

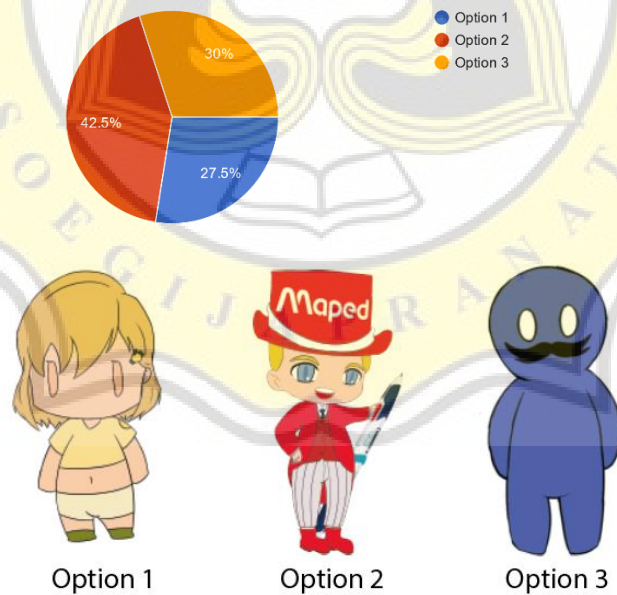


Diagram 3.27 Karakter pilihan responden

Dari hasil kuisisioner yang telah dikumpulkan, dapat dilihat bahwa responden lebih menyukai konsep visual pilihan kedua dengan 42,5% jumlah responden yang memilih pilihan kedua, 30% untuk pilihan ketiga, dan 27,5% untuk pilihan pertama.

Kesimpulan data Kuisisioner

Untuk mendapatkan data tentang pandangan desain dan masalah stres yang dialami oleh mahasiswa baru, maka kuisioner pun dibagikan dan didapati hasil data seperti yang tertera di atas. Sesuai dengan data kuisioner di atas dapat diambil kesimpulan bahwa mahasiswa baru, di Semarang angkatan 2021 dan 2022 yang berusia 18-22 tahun, merasakan peningkatan beban tugas dan perubahan gaya hidup saat mereka kuliah. Mahasiswa baru juga pernah dan sering mengalami stres yang tergolong stres ringan, dengan gejala stres berupa sedikit mengalami perubahan nafsu makan, sering susah tidur, jarang mengalami perubahan emosi, kesepian, mudah lemas, mudah lupa, tidak fokus, gugup atau mudah marah, dan berpikiran negatif. Permasalahan stres yang sering dialami mahasiswa baru berupa adanya materi baru perkuliahan yang susah, serta tugas yang banyak dan menumpuk. Masalah ini sering terjadi pada mahasiswa baru karena mereka belum memiliki pemikiran yang kritis dan tidak melakukan pemecahan pada tugas perkuliahan sehingga tugas terasa menumpuk dan berat.

3.1.2. Analisa Studi Pustaka

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dalam perancangan boardgame dengan metode gamifikasi oleh Putri, Jofan Giantirta Santoso Alamin, Rabendra Yudistira. Didapatkan data bahwa *board game* dinikmati untuk bermain dengan orang-orang sekitar dan mengisi waktu, dengan permainan yang membuat pemainnya berencana, dan mengasah cara berpikirnya, lewat mekanisme pada permainan yang mudah untuk dimengerti.

3.1.3. Hasil Observasi

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penyebaran atau penggunaan permainan dapat dilakukan pada acara Pembekalan Terpadu Mahasiswa Baru di Unika, Orientasi Diponegoro Muda di Undip, Pengenalan Kehidupan Kampus bagi Mahasiswa Baru di Unnes, dan Dinus Inside di Udinus. Penggunaan media nantinya dapat dilakukan sebagai materi *ice breaking* pada sesi teori yang dilakukan pada masa orientasi skala universitas untuk membantu mahasiswa agar terhindar dari stress.

3.2. Sasaran Khlayak

Pada perancangan ini target sasaran yang digunakan pada perancangan permainan papan ini adalah sebagai berikut :

- **Geografis**
Wilayah yang dipakai merupakan skala kota Semarang, namun pada penentuan sample perancangan ini mengambil 30 mahasiswa dari 4 universitas di kota Semarang untuk mewakili seluruh kota Semarang.
- **Demografis**
Target Primer
 - Usia : 18-23 Tahun
 - Status : Mahasiswa baru angkatan 2021 dan 2022
 - Jenis kelamin : Pria dan wanita
- **Psikografis**
Target audiens memiliki minat baca yang kurang, dan lebih suka bermain daripada harus membaca buku. Membutuhkan manajemen stres untuk dapat beradaptasi dengan kehidupan perkuliahannya.

3.3. Strategi Komunikasi

Perancangan ini memiliki tujuan untuk membantu target audience dalam mencegah stres perkuliahan mereka melalui bermain *board game*. Strategi komunikasi pada perancangan ini adalah dengan menggunakan teori dari buku karangan Jullia Dellitt sebagai dasar dalam pembuatan *board game* yang dirancang. Namun, berbeda dengan buku yang hanya di baca, *board game* ini menerapkan teori yang ada di buku dengan mengajarkan pemainnya untuk berpikir secara kritis lewat kombinasi pola, dan strategi yang dibuat pemain untuk menghindari stres selama perkuliahan.

Untuk memberikan pengalaman bermain yang maksimal bagi pemain perancangan *board game* ini menggunakan *Euro-Styles Game*. Tujuan dari permainan dengan gaya ini adalah untuk mengumpulkan victory points sebanyak mungkin untuk mencapai kemenangan. Gaya permainan ini memiliki tema yang kuat, dan biasanya membutuhkan manajemen sumber daya yang baik pada permainannya. Setiap pemain diberikan batasan pada sumber daya, dengan sumber daya itu pemain diharuskan untuk mengumpulkan poin dengan pemilik poin terbanyak adalah pemenangnya.

Untuk mewujudkan perancangan *board game* ini, perancang akan melakukan kerjasama dengan pihak-pihak universitas di Semarang yang dipilih untuk membantu dan mendukung perancangan ini. Penyebaran atau penggunaan permainan dapat dilakukan pada acara Pembekalan Terpadu Mahasiswa Baru di Unika, Orientasi Diponegoro Muda di Undip, Pengenalan Kehidupan Kampus bagi Mahasiswa Baru di Unnes, dan Dinus Inside di Udinus. Penggunaan media nantinya dapat dilakukan sebagai materi *ice breaking* pada sesi teori yang dilakukan pada masa orientasi skala universitas untuk membantu mahasiswa baru agar terhindar dari stress.

3.4. Strategi Media

Pada Perancangan ini *board game* menjadi media utamanya yang mengandung puzzle, kombinasi dan urutan untuk mengasah cara mereka menyelesaikan masalah dan berpikir kritis yang menjadi bahan pembelajaran untuk target audience. Selain packaging dan panduan bermain, didalam boardgame ini memiliki beberapa komponen lain sebagai berikut:

- Papan Permainan

Papan ini akan menunjukkan waktu permainan berlangsung dan tempat menukarkan sumber daya, nantinya pemain akan meletakkan token pada papan untuk mengetahui *deadline* tugas dan fase untuk mengetahui lama permainan berlangsung.

- Tile Ruang

Komponen Ini merupakan papan hexagon yang digunakan sebagai tempat token. Selain tempat untuk menampung token, tile juga dipakai sebagai alat untuk mencetak poin selain menyelesaikan tugas.

- Kartu Sumber Daya

Kartu ini merupakan sumber daya yang digunakan dalam permainan untuk mendapatkan token, kartu kemampuan, bertukar dengan pemain atau ke penukaran, dan menyelesaikan tugas. Kartu ini dibagi menjadi perawatan diri relasi, fokus, mental, materi, dan stamina.

- Token

Merupakan tingkatan kedua dari kartu sumber daya yang hanya bisa ditukarkan jika ada tile ruang yang dapat menampung kelas. Berguna untuk mendapatkan vp dan menyelesaikan tugas

- Kartu Tugas

Kartu ini berisi tugas yang dihadapi selama perkuliahan, untuk menyelesaikan tugas pemain harus menyelesaikan salah satu cara dibayar menggunakan kartu dan token, jika kartu tugas berhasil diselesaikan pemain akan mendapatkan poin, jika selesai dengan sempurna akan di tambah dengan hadiah namun jika tidak selesai akan diberikan pengurangan poin dan sanksi.

- Kartu kemampuan

Kartu ini merupakan kartu spesial yang didapatkan untuk mendapatkan keuntungan selama bermain, kartu ini didapatkan dengan menukarkan kartu sumber daya atau meletakkan kartu tile.

3.5. Perencanaan Biaya Kreatif

Berikut ini adalah rincian data pembuatan 1 boardgame

Barang	Jumlah	Harga	Total
Papan Permainan (Single: 1 panel, 300mm x 250mm)	1 buah	Rp. 23.000	Rp. 23.000

Kartu Sumber daya (ukuran A8)	125 buah	Rp. 15.000/ A4	Rp. 120.000
Tile ruangan (hexagon 4cm)	90 Buah	Rp. 20.000/ A4	Rp. 100.000
Token Perawatan diri (Lingkaran ukuran 30mm)	90 buah	Rp. 45.000/ 45 buah	Rp. 90.000
Kartu Permasalahan (ukuran A8)	20 buah	Rp. 15.000/ A4	Rp. 60.000
Kartu Kemampuan (ukuran A8)	32 buah	Rp 15.000/A4	Rp. 15.000
Packaging box (Telescoping Box Medium)	1 buah	Rp. 105.000	Rp. 105.000
Total			Rp. 573.000

Tabel 3.1 Perancangan biaya kreatif

3.6. Konsep Verbal

Pada perancangan ini penggunaan gaya bahasa yang dipilih adalah menggunakan bahasa indonesia. Bahasa indonesia dipilih karena target audiencenya merupakan mahasiswa semarang dan bahasa indonesia adalah bahasa yang dipahami semua target audience. Penggunaan kata yang dipakai pada perancangan ini adalah semi formal yang merupakan bahasa sehari hari mahasiswa agar mudah di mengerti. Pemilihan tipografi pada perancangan ini menggunakan tipografi *san serif*, agar mudah di baca dan berkesan rama serta tidak kaku untuk target audience. Untuk font yang digunakan pada perancangan ini menggunakan font (candy beans) sebagai font utama yang telah dipilih oleh responden kuisisioner.

**the quick brown
fox jumps over
the lazy dog
0123456789**

Gambar 3. 1 Font Candy Beans

3.7. Konsep Visual

Berdasarkan dari data yang sudah di ambil (studi literatur) *board game* yang baik harus memperhatikan esensi sebuah permainan berupa *fun* (Kesenangan). Perancangan *board game* diharapkan mampu memberikan suasana belajar dan bermain yang menyenangkan, lewat alur permainan yang mengasah kemampuan berpikir kreatif dan kritis. Serta desain yang jelas , dan mudah

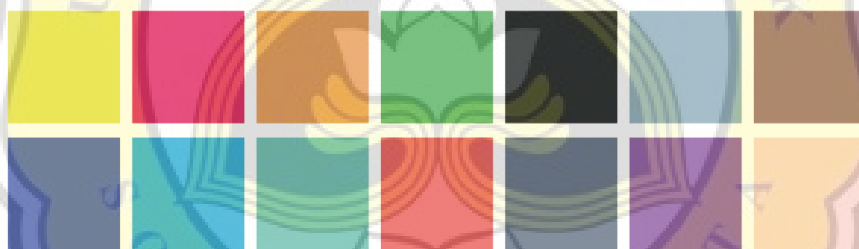
dipahami pada *board game* (layout, ilustrasi, tipografi, dan warna) untuk meningkatkan nilai tambah pada permainan.

Melihat dari hal ini referensi dengan visual kartun dipilih berdasarkan kata *fun* sebagai esensi pada boardgame. Penggunaan gaya gambar kartunis dapat menambah daya tarik target audience serta memberikan kesan ramah dan bersahabat bagi mahasiswa. Penggunaan visualisasi kartun ini juga dipakai pada boardgame shape up yang memiliki target audience dengan usia serupa.

Pemilihan warna yang dipakai pada perancangan didasarkan pada kata *fun* sebagai esensi *board game*. Menggunakan warna warna cerah dengan saturasi yang di kurangi namun tetap memberikan kesan fun. Hal ini dilakukan karena target audience menyukai warna dengan saturasi kusam namun warna ini kurang mendukung kata *fun* sehingga warna tersebut di modifikasi agar dapat memberikan kesan fun yang santai menyesuaikan permainan.



Gambar 3.2 Gaya Penggambaran Karakter



Gambar 3.3 Palet Warna



Gambar 3.4 Gaya Visual

3.7.1. Konsep Permainan

Mahasiswa baru memiliki banyak permasalahan yang membuat mereka stres saat awal perkuliahan, dan mereka masih bingung bagaimana cara mengatasi permasalahan pada perkuliahan yang mereka alami. Dengan penempatan diri yang tepat dapat membantu mahasiswa baru untuk mengatasi permasalahan yang mereka alami selama perkuliahan berlangsung.

Tujuan dari *board game* ini adalah para pemain berusaha mendapatkan *victory point* sebanyak mungkin melalui sumber daya berupa relasi, fokus, mental, materi, dan stamina selama perkuliahan untuk menyelesaikan tugas yang sedang mereka kerjakan agar dapat terhindar dari stres. Para pemain akan mensimulasikan diri menjadi mahasiswa baru yang menjalani perkuliahan selama satu semester dengan berbagai tugas yang harus mereka kerjakan. Mereka akan berusaha menempatkan diri dan sumber daya pada tempat-tempat nongkrong yang mereka tempati untuk mendapatkan kombinasi tempat yang akan menghasilkan *victory point*. Permainan berlangsung selama 16 putaran, dengan setiap putaran mewakili 1 kali pertemuan.

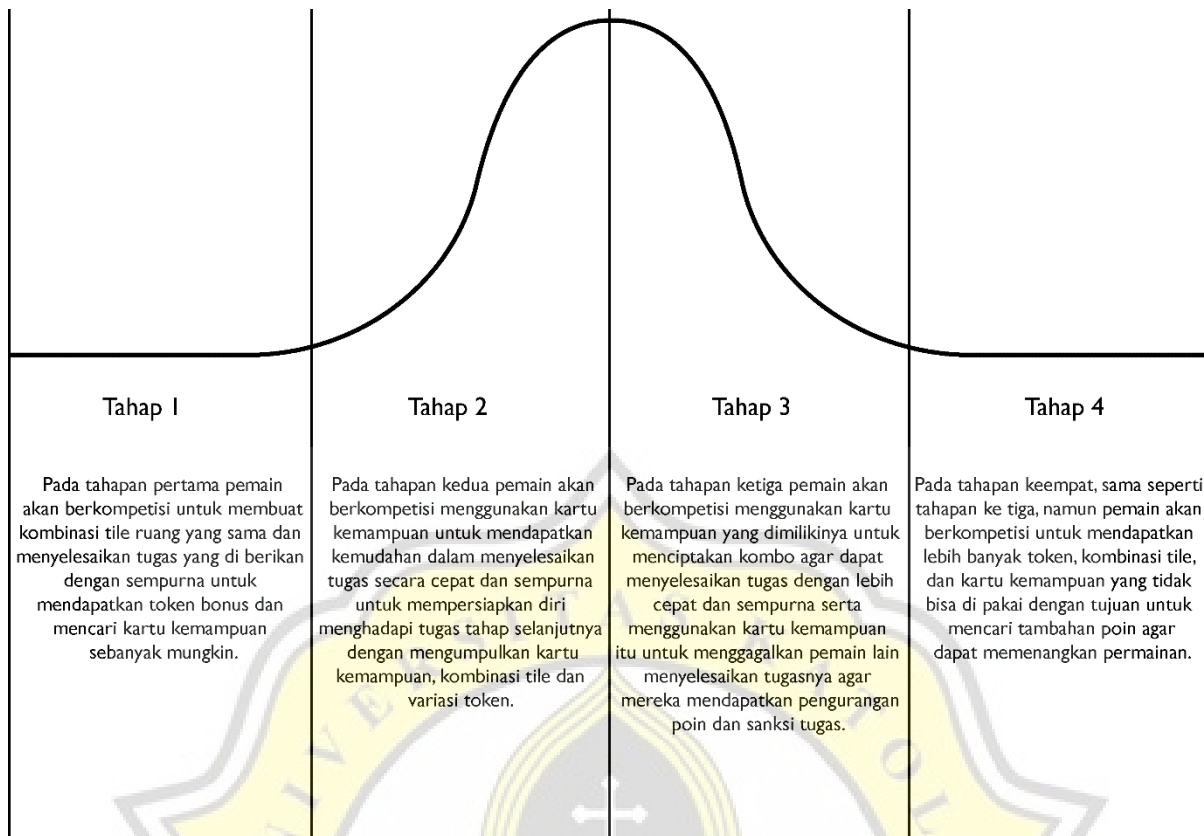
Board game ini bisa dimainkan 2-4 pemain. Para pemain harus mengatur sumber daya yang mereka miliki untuk dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi agar terhindar dari stres. Selama permainan berlangsung pemain dapat mengumpulkan *victory point* dari setiap masalah yang berhasil di selesaikan dan setiap kombinasi ruang dan token yang mereka kumpulkan. Pengurangan *victory point* dan hukuman lain akan diberikan dari setiap masalah yang tidak mampu di selesaikan selama periode waktu yang ditentukan. Pemain dengan *victory point* terbanyak akan dinyatakan sebagai pemenangnya.

3.7.2. Mekanisme Permainan

Pada awal permainan setiap pemain diberikan tile ruang awal, 6 kartu sumber daya dan 1. Kartu yang dimiliki pemain akan selalu berjumlah 6 jika tidak dipengaruhi oleh kartu kemampuan. Dalam satu giliran pemain dapat melakukan berbagai aksi di antaranya adalah memilih 1 tile untuk ditambahkan ke tile ruang awal, menukarkan 2 kartu serupa dengan token, menukarkan 2 kartu serupa dengan 1 kartu sumber daya yang diinginkan dan 3 kartu berbeda untuk kartu kemampuan, melakukan penukaran *trading* kartu sumber daya dengan pemain lain, mengaktifkan kartu kemampuan, dan menyelesaikan permasalahan dengan membuang kartu atau token secara bersamaan sesuai dengan tugas yang diberikan. Selain mengaktifkan kartu kemampuan, setiap aksi hanya dapat dilakukan sekali selama 1 putaran jika tidak dipengaruhi oleh kartu kemampuan.

Permainan ini akan dibagi menjadi 4 tahapan, setiap tahapan akan berlangsung selama 4 ronde. Setiap 1 tahapan pemain akan mendapatkan 1 tugas yang harus diselesaikan sebelum tahapan tersebut berakhir. Jika pemain berhasil menyelesaikan tugas pemain akan mendapatkan tambahan 50 poin, dan jika tugas diselesaikan secara sempurna pemain akan mendapatkan 70 poin dan 1 token untuk ditambahkan sebagai hadiah telah menyelesaikan tugas dengan sempurna. Namun jika tugas yang diberikan tidak dapat di selesaikan selama setelah lewat 1 tahapan maka pemain akan diberikan hukuman berupa pengurangan poin serta sebesar 50 point dan harus mengembalikan 1 tile atau 2 token kembali ke tempat penukaran.

Semua pemain yang memainkan *Board game* ini baik menang ataupun kalah akan diajarkan untuk memecahkan masalah secara kreatif, menggunakan pemecahan masalah, mengenali pola, hubungan, mengurutkan dan atau mengorganisasi sesuatu untuk mencapai tujuan mereka. Hal ini akan mempengaruhi logika mahasiswa baru dan memberikan kemampuan berpikir kritis yang akan membantu mahasiswa baru untuk bisa menganalisis dan memproses informasi selama perkuliahan, juga meminimalkan resiko mahasiswa baru untuk dimanipulasi untuk dimanfaatkan oleh rekan mereka. Boardgame ini juga mengajarkan mahasiswa baru untuk memecah tugas lewat permasalahan dengan fase-fase penyelesaian agar mahasiswa memiliki kemampuan untuk memecah tugas mereka sehingga tugas tidak terlihat banyak dan menumpuk bagi mahasiswa baru.



Gambar 3.5 Grafik Permainan