

BAB IV

STRATEGI KREATIF

4.1. Visualisasi Desain

4.1.1. Nama board game

Nama boardgame ini adalah STRAKUL, yang merupakan singkatan dari “Strategi Kuliah”. Alasan pemberian nama ini dikarenakan permainan ini memiliki tema perkuliahan bagi mahasiswa baru dan tujuan dari permainan ini adalah mengajarkan mahasiswa baru berpikir kritis dengan membuat strategi mereka sendiri dalam permainan untuk dapat mengumpulkan *victory point* sebanyak mungkin untuk memenangkan permainan dan terhindar dari stres karena perkuliahan.



Gambar 4.1 Nama Board Game

4.1.2. Karakter board game

Board game ini memiliki dua karakter yang digambarkan sebagai mahasiswa dan mahasiswi. Karakter ini digunakan untuk membantu pemain memberikan gambaran mahasiswa baru yang dimainkan dalam permainan. Karakter ini akan dimunculkan pada kartu sumber daya, kartu tugas dan kartu kemampuan, namun tidak semua kartu tersebut digambarkan menggunakan karakter ada beberapa kartu yang sengaja digambarkan menggunakan simbol-simbol lain menyesuaikan deskripsi kartu tersebut. Penggambaran karakter ini disesuaikan dengan pakaian mahasiswa yang sering dipakai saat kuliah pada umumnya dengan memakai baju kerah, tas, celana Panjang dan sepatu.



Gambar 4.2 Karakter Board Game

4.1.3 Kartu sumber daya

Kartu sumber daya merupakan kartu yang berguna sebagai kartu tukar, barter, mendapatkan token, kartu kemampuan dan menyelesaikan tugas. Karena tujuan utamanya adalah untuk menjadi sumber daya maka fokus dari desain kartu ini adalah untuk mengetahui jenis kartu maka dari itu

desain kartu di buat jelas dan memiliki ukuran lebar 5,2 cm, dan Panjang 7,4 cm agar mudah untuk di susun di tangan.



Gambar 4.3 Kartu Sumber Daya

4.1.4 Token

Token pada board game ini digunakan sebagai penanda tempat pada tile dan papan permainan, serta dipakai juga untuk menyelesaikan tugas. Karena fungsinya sebagai penanda maka token dibuat dengan menyesuaikan jenis warna sumber daya dan berbentuk bulat ukuran 3cm agar jelas, mudah di pegang dan diletakkan.

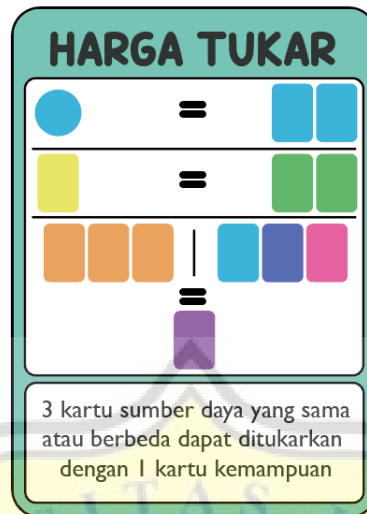


Gambar 4.4 Token Board Game

4.1.5 Kartu penunjuk harga

Kartu ini berfungsi sebagai penunjuk harga tukar pada board game yang diberikan pada setiap pemain di awal permainan. Karena tujuannya sebagai kartu informasi penunjuk harga maka kartu ini dibuat berukuran lebar 6,3 cm dan Panjang 8,8 cm dengan informasi pada kartu di buat sejelas dan

sesingkat mungkin menggunakan simbol dan sedikit keterangan untuk memudahkan pemain mendapatkan informasi yang diperlukan.



Gambar 4.5 Kartu Penunjuk Harga

4.1.6 Papan permainan

Papan pada board game ini digunakan sebagai penanda ronde dan fase serta tempat untuk meletakkan penukaran kartu sumber daya. Maka dari itu papan ini dibuat sesederhana mungkin dengan ukuran lebar 30 cm dan Panjang 22 cm agar dapat memuat semua jenis kartu sumber daya dan ruang penanda ronde dan fase dengan jelas.



Gambar 4.6 Papan Permainan

4.1.7 Kartu Kemampuan

Kartu ini digunakan untuk mendapatkan keuntungan setelah pemakaian kartu. Berdasarkan fungsinya maka kartu ini dibuat dengan desain kartu mengikuti penjelasan fungsi kartu dan diberi ukuran lebar 6,3 cm dan Panjang 8,8 cm agar informasi kartu dapat terbaca jelas.



Gambar 4.7 Kartu Kemampuan

4.1.8 Kartu Tugas

Kartu ini digunakan untuk menunjukkan syarat penyelesaian tugas agar dapat mendapatkan *victory point* selama permainan. Karena tujuannya sebagai kartu informasi syarat penyelesaian maka kartu ini dibuat berukuran lebar 6,3 cm dan Panjang 8,8 cm dengan informasi pada kartu di buat sejelas dan sesingkat mungkin menggunakan simbol dan sedikit keterangan poin yang didapatkan untuk memudahkan pemain mendapatkan informasi yang diperlukan.

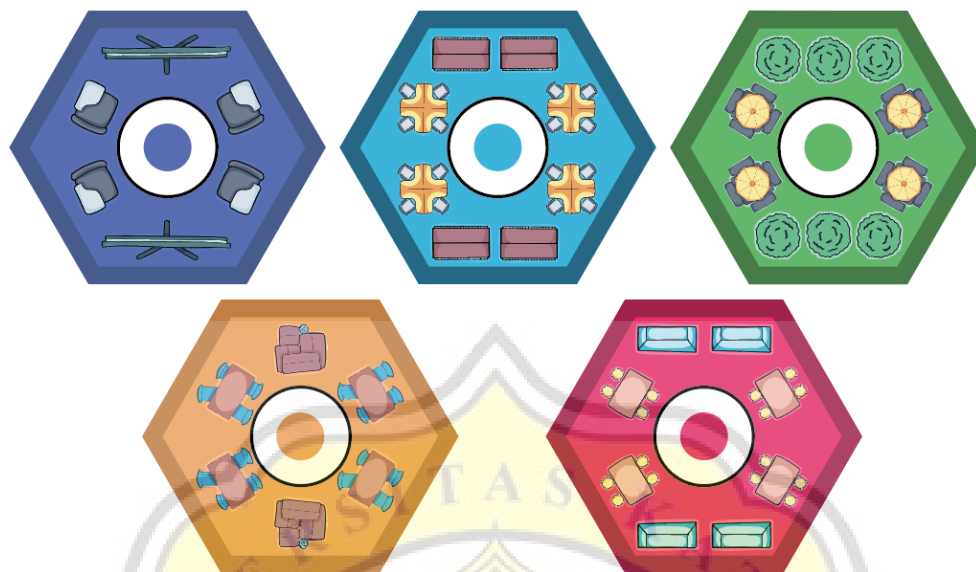


Gambar 4.8 Kartu Tugas

4.1.9 Tile Ruang

Tile ruangan digunakan sebagai tempat peletakan token dan mengumpulkan *victory point* selain dari menyelesaikan tugas. Maka dari itu tile dibuat berbentuk hexagon dengan sisi 4cm dan didesain sesederhana mungkin agar terlihat sama dan mudah untuk di pakai agar tidak

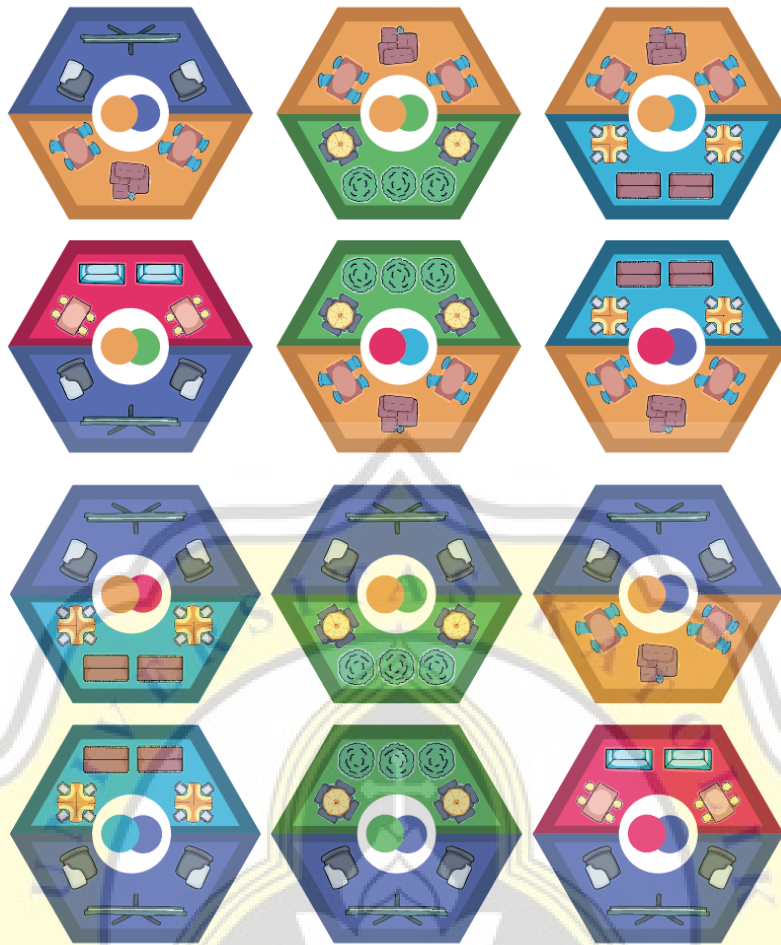
membingungkan pemain. Tile Ruang dibagi menjadi tile khusus, besar, dan biasa dengan tile awal memiliki ketiga sisi tersebut.



Gambar 4.9 Tile Khusus





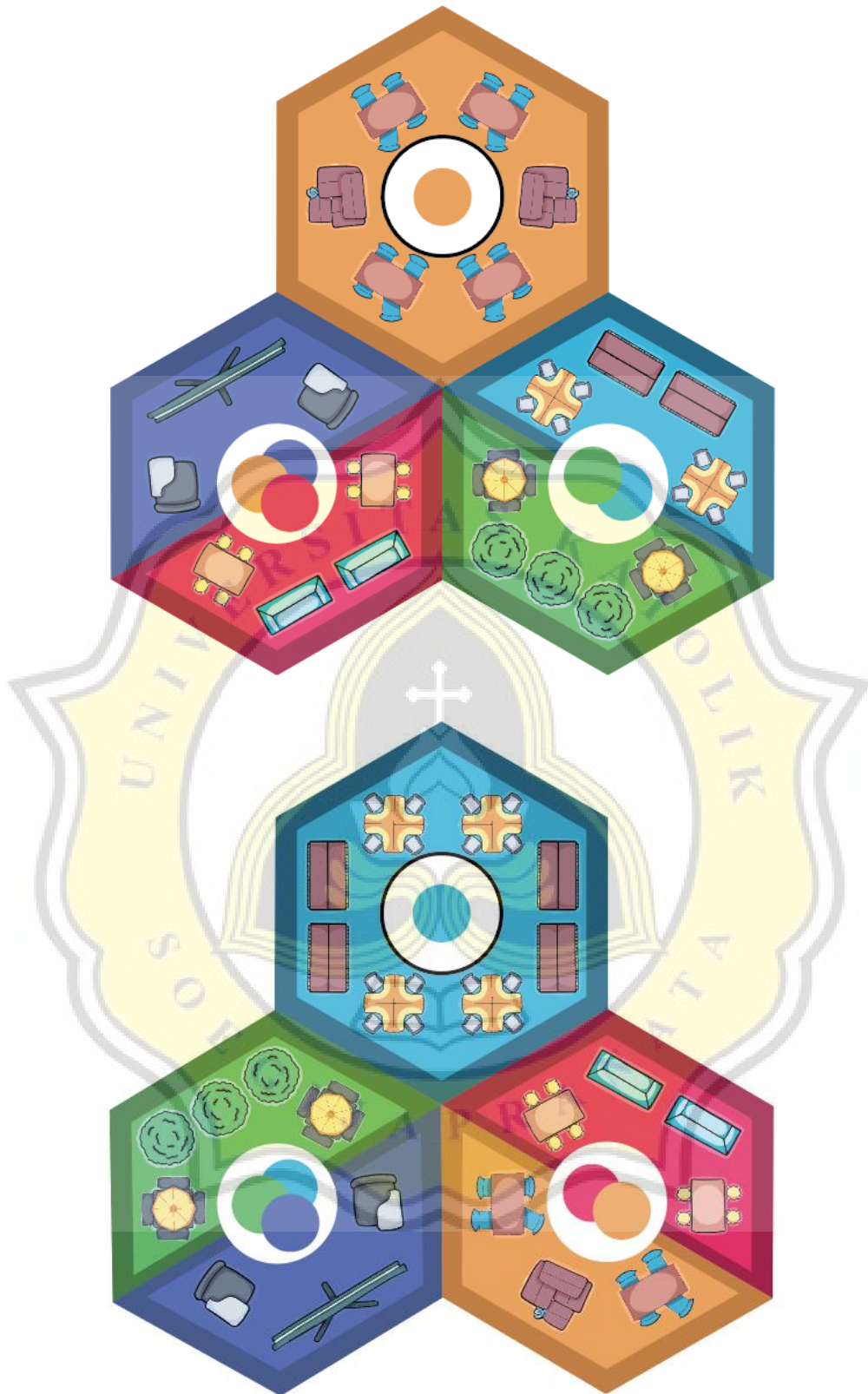


Gambar 4.10 Tile Biasa



Gambar 4.11 Tile Besar







Gambar 4.12 Tile Awal

