

## **BAB IV**

### **KONSEP DESAIN**

#### **4.1 Konsep Verbal**

Permainan ini adalah permainan papan berbasis permainan papan monopoly. Permainan ini dimainkan oleh 4 orang pemain yang masing-masing dari mereka harus menyelamatkan diri mereka. Hal ini ditujukan untuk memenuhi tujuan perancangan permainan papan ini yaitu sebagai media pembelajaran yang memberikan edukasi mengenai pengenalan bencana alam tersebut serta pemahaman mengenai kesiap-siagaan untuk menghadapi bencana. Penggunaan tokoh maskot dan gambar ilustrasi juga ditujukan guna meningkatkan ketertarikan pemain untuk mengikuti alur dari permainan ini. Diharapkan target sasaran dari permainan ini yang merupakan anak-anak usia 7-10 Tahun yang sedang menempuh Pendidikan di Sekolah Dasar yang berdekatan dengan lokasi bencana dapat lebih tertarik dalam mempelajari aspek keselamatan dari bencana tersebut.

Selain itu, permainan ini juga bertujuan untuk menumbuhkan minat belajar anak dalam memahami bencana lewat papan permainan ini, agar anak dapat merasa senang karena belajar sambil bermain. Permainan ini memiliki sebuah scenario dimana anak-anak sebagai pemain harus melewati jalan yang sudah disediakan sebagai referensi jalur evakuasi dan bergerak menjauh dari gunung untuk melewati safety area atau garis finish. Permainan ini nantinya akan di distribusikan lewat Badan Penanggulangan Bencana Daerah ke sekolah sekolah yang menjadi target sasaran. Lalu setelah itu akan di disuguhkan ke anak-anak lewat perpustakaan. Hal ini dilakukan karena permainan ini dirancang sebagai media edukasi yang mana dapat menjadi lebih efektif apabila didampingi oleh guru.

#### **4.2 Konsep Visual**

##### **4.2.1 Logo**

Permainan kartu ini mengambil nama Merapi, yang merupakan sebuah nama gunung aktif di Jawa Tengah, dan menjadi latar belakang masalah dari permainan ini. Karena papan permainan ini memiliki fungsi sebagai media pembelajaran mengenai bahaya-bahaya seputar bencana Gunung Merapi, maka dari itu logo yang akan dibuat akan merepresentasikan hal-hal tersebut. Visualisasi Gunung Merapi

mengeluarkan asap saat ingin meletus atau yang biasa dikenal dengan Wedhus Gembel menjadi icon utama pada logo untuk papan permainan ini. Serta penggunaan unsur timbul atau 3D pada tulisan MERAPI namun tetap ramah dimata target sasaran.



Gambar 4.2.1.1 Sketch Logo

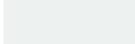
Sumber: Dokumen Pribadi

Gambar 4.2.1.2 Final Logo

Sumber: Dokumen Pribadi

#### **4.2.2 Tone Warna**

Pada papan permainan ini dibuat sebagaimana unsur visual yang merepresentasikan warna yang melekat pada bencana Merapi serta unsur alam yang ada disekitarnya. Berikut adalah palet warnanya.

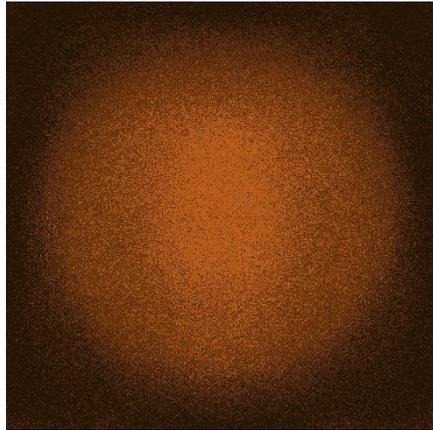
  
**#EDF2F0**  
**#73AF95**  
**#116836**  
**#FFCA56**  
**#D4C0E**  
**#5F2318**

Gambar 4.2.2 Tone Warna

Sumber: Dokumen Pribadi

### 4.2.3 *Pattern*

Pada perancangan ini, dibuat sebuah motif guna mengisi ruang pada beberapa sisi pada layout permainan ini. Motif juga dibuat untuk menyelaraskan gaya desain dari satu objek dengan objek lainnya. Motif yang digunakan dalam perancangan ini berupa visual tanah pada hutan dan gunung. Motif ini dipilih karena dirasa memiliki nilai representatif yang sesuai dengan kebutuhannya. Karena magma atau lava sebagai puncak terjadinya gunung Merapi keluar dari dalam inti bumi melewati tanah serta dapat memperkuat nuansa alam yang disajikan Sesuai dengan penggunaannya sebagai margin yang mana merupakan sisi terluar dari kartu yang akan ada dalam papan permainan nanti dan papan, filosofi luar angkasa dirasa sesuai dengan kebutuhannya. Penggunaan motif ini juga digunakan sebagai background pada sisi luar dari Gambar 4.3 Palet Warna [Sumber : dokumen pribadi].



Gambar 4.2.3 Pattern

Sumber: Dokumen Pribadi

#### 4.2.4 Font

Pada perancangan ini ada 3 font yang digunakan yakni

- a. Aquino
- b. Helvetica Regular
- c. Helvetica Bold

**THE QUICK BROWN FOX JUMPED OVER  
THE LAZY DOGS**

THE QUICK BROWN FOX JUMPED OVER THE  
LAZY DOGZ

the quick brown fox jumped over the lazy dogz

**THE QUICK BROWN FOX JUMPED OVER THE  
LAZY DOGZ**

**the quick brown fox jumped over the lazy dogz**

Gambar 4.2.4 Font

Sumber: Dokumen Pribadi

#### 4.2.5 Maskot

Pada perancangan ini, penggunaan maskot dibentuk menggunakan *cartoon style* agak lebih melekat dan dekat dengan anak-anak. Maskot ini diberi nama Pranama. Pranama dalam bahasa Jawa berarti Waspada. Penggambaran maskot ini memiliki kulit yang di beri warna agak gelap, karena merupakan penggambaran anak desa yang dekat dengan aktivitas bermain sehingga kerap terpapar sinar matahari. Lalu untuk pakaian yang dikenakan, menggunakan seragam keselamatan BASARNAS atau Badan Nasional Penanggulangan Bencana setempat yang berwarna oranye, Topi pendaki, dan juga celana pendek coklat serta sepatu.



Gambar 4.2.5 Maskot

Sumber: Dokumen Pribadi

#### 4.2.6 Desain Papan Permainan

Papan permainan ini dibuat sebagai rute jalur evakuasi bagi pemain untuk lari dari luapan lahar. Dalam jalur tersebut ada beberapa 3 jenis kotak yaitu Kotak Bencana yang berisikan ilustrasi gambar bencana, ketika pemain menempati kotak tersebut, maka para pemain harus menjawab soal yang sudah tersedia pada Kartu Bencana. Jika pemain berhasil menjawab, oemain berhak mengocok dadu lagi untuk mengambil langkah. Lalu untuk kotak berwarna kuning mengharuskan pemain untuk mengambil Kartu Info dan membacanya. Setelah selesai membaca pemain berhak maju ke langkah berikutnya. Sementara

untuk Kotak Putih yang berisi arah – arah sebagai petunjuk langkah pemain. Berikut merupakan penjelasannya:

1. Arah Lurus:

Jika pemain menginjak bidak ini, pemain berhak langsung maju dua langkah.

2. Arah Putar Balik:

Jika pemain menempati area ini, maka pemain harus mundur 3 langkah.

3. Arah Mundur:

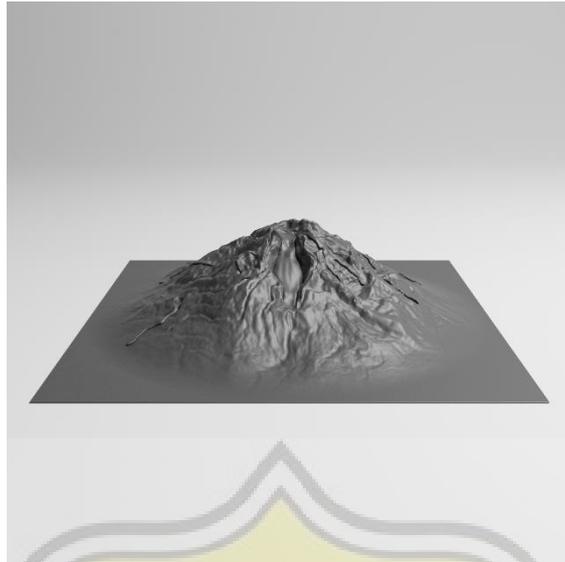
Petunjuk arah ini merupakan kebalikan dari Arah Lurus, pemain harus mundur 1 langkah.

Lalu dalam papan permainan ini, ditambahkan bentuk 3 Dimensi sebuah gunung yang dibuat semirip mungkin dengan Gunung Merapi sebagai penanda untuk awal permainan dimulai. Dimana seperti yang dijelaskan, untuk alur permainan ini, para pemain berjuang bersama untuk menjauhi bahaya erupsi sampai ke area aman atau bidak warna hijau.

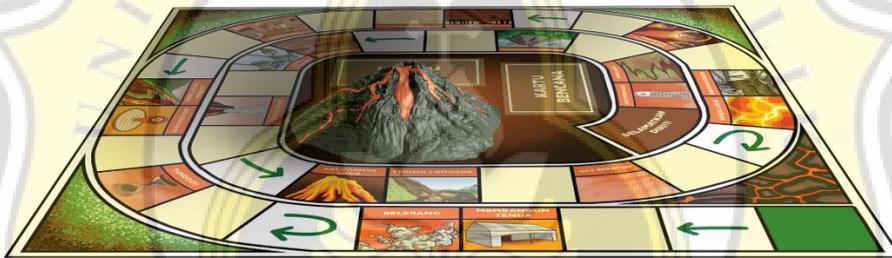


Gambar 4.2.6.1 Desain Papan Permainan

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 4.2.6.2 Desain 3Dimensi Gunung Merapi  
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 4.2.6.3 Desain *final* papan permainan  
Sumber: Dokumen Pribadi

#### 4.2.7 Desain Kartu

Kartu pada papan permainan ini terdapat 2 jenis, yaitu Kartu Bencana dan Kartu Info. Untuk Kartu Bencana berisi konten soal-soal pilihan ganda yang akan ditanyakan kepada pemain. Sementara untuk Kartu Info berisi konten mengenai fakta bahaya dan sikap kesiapsiagaan bencana yang harus dilakukan untuk menghadapi bencana.



Gambar 4.2.7.1 Kartu Bencana

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 4.2.7.2 Kartu Info

Sumber: Dokumen Pribadi

#### 4.2.8 Pion

Selain papan permainan yang menjadi media utama, para pemain membutuhkan pion untuk penanda dimana posisi masing-masing dalam permainan. Pion dari masing-masing pemain dibuat dengan bentuk bulat agar lebih ramah dengan anak dan tidak mudah hilang. Serta pada pion, dilengkapi dengan *icon* gunung vulkanik sebagai unsur tema pada permainan ini.



Gambar 4.2.8 Desain Pion

Sumber: Dokumen Pribadi

#### 4.2.9 Lembar Peraturan

Lembar peraturan pada permainan ini dirancang agar alur dan aturan permainan dapat diketahui oleh masing-masing pemain, sehingga permainan dapat berlangsung secara adil. Lembar peraturan juga menjadi media pembelajaran dalam permainan.



Gambar 4.2.9 Lembar Peraturan

Sumber: Dokumen Pribadi

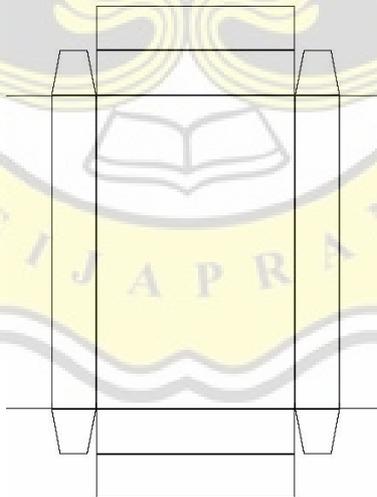
#### 4.2.10 Desain Packaging

Packaging ini dibuat dengan ukuran 35cm X 22 cm pada bagian atas dan bawah. Lalu terdapat juga penambahan visualisasi hamparan Gunung Merapi dengan gaya kartun agar mudah diterima oleh target sasaran serta beberapa icon peringatan pada papan permainan.



Gambar 4.2.10.1 Packaging atas

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 4.2.10.2 Packaging atas

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 4.2.10.3 Desain Packaging

Sumber: Dokumen Pribadi

### 4.3 Media Pendukung.

#### 4.3.1 Brosur

Brosur untuk media promosi papan permainan ini dibuat dengan lembar A4 lipat 3 dengan konten berisi tampilan desain pada papan permainan. Slogan, dan latar belakang dan tujuan di buat papan permainan ini. Nantinya, brosur ini akan dibagikan ketika *boardgame* ini sudah di luncurkan ke sekolah – sekolah yang menjadi target sasaran dan akan dibagikan kepada guru-guru yang mengajar.



Gambar 4.3.1.1 Brosur Tampak Depan

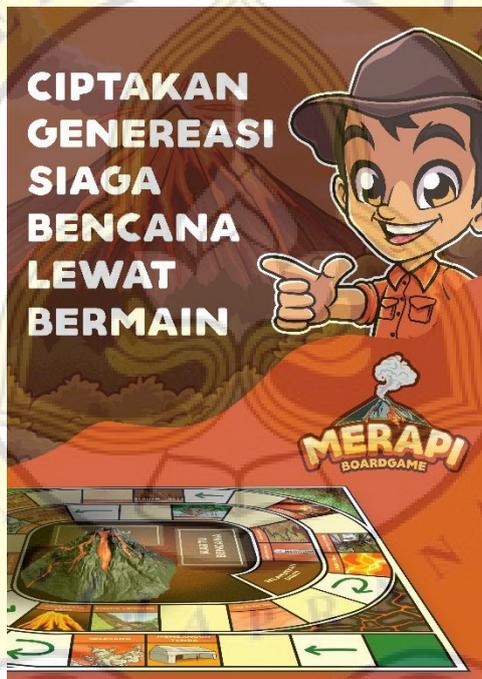
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 4.3.1.2 Brosur Tampak Belakang

Sumber: Dokumen Pribadi

### 4.3.2 Poster



Gambar 4.3.2.1 Poster 1

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 4.3.2.2 Poster 2

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 4.3.2.3 Poster 3

Sumber: Dokumen Pribadi