

BAB III

KONSEP PERANCANGAN

III.1 Konsep Verbal

III.1.1 Nama Permainan

Konsep awal dari perancangan *Board Game* ini adalah untuk mengenalkan kesenian Wayang Potehi dengan mengangkat kisah *Sun go Kong* atau *Journey To The West* sebagai landasan permainan, maka permainan ini diberi nama “Petualangan Kera Sakti”.

Sistem permainan yang berusaha saya terapkan mengadopsi permainan *Board Game* klasik ular tangga yang saya nilai sangat sejalur untuk menceritakan kisah *Sun go Kong* atau *Journey To The West* ini karna sistem permainan nya yang sederhana yaitu memiliki satu tujuan dan melalui berbagai jalan dan hambatan yang ada dalam permainan namun tetap menarik dan sangat bisa disandingkan dengan cerita *Sun go Kong* melihat karakter si Kera Sakti memiliki visual dan karakteristik yang menarik untuk anak-anak.

III.1.2 Spesifikasi Permainan

Bentuk permainan menggunakan media permainan yang saya adopsi dari bidak papan catur dengan papan lipat yang akan menjadi satu buah papan permainan berbentuk persegi berukuran 40x40cm, papan akan bersisi 50 petak persegi yang digunakan pemain sebagai sarana permainan dengan 6 petak hukuman dan 3 petak pertolongan. Akan ada 4 pion yang melambangkan setiap karakter pada kisah *Sun go Kong*, yaitu *Sun go Kong*, *Tie Pat kay*, *Tong sam cong* dan *Wu Cheng* dan sebuah dadu untuk mengatur jalannya permainan. Dalam permainan ini, para pemain akan menguji kekompakan untuk bisa mengantar karakter pendeta *Tong Sam Cong* ke garis Finish untuk menyelesaikan permainan.

III.1.3 Cara Bermain

Tidak seperti permainan ular tangga pada umumnya, inti dari permainan ini bukan dengan siapa yang mencapai finish terlebih dahulu, permainan ini dapat dimenangkan/diselesaikan dengan cara kerja sama. Sehingga, gameplay permainan ini adalah sebagai berikut:

1. Siapkan papan permainan, dadu, pion, kartu, dan komponen permainan lainnya.
2. Pemain memilih karakter yang akan digunakan sebagai wakil dari para pemain yaitu karakter *Sun Go Kong*, *Tie Pat Kai*, *Tong Sam Cong* dan *Wu Ching*.
3. Permainan dimulai dengan menentukan urutan orang pertama hingga terakhir yang bermain.
4. Pemain pertama melempar dadu untuk menentukan jumlah langkah dan tempat meletakkan pion.
5. Jika salah satu pemain masuk kedalam petak Siluman pemain tidak boleh mengocok dadu dua putaran.
6. Untuk membebaskan diri dari petak Siluman, pemain lain yang bebas harus bisa meraih petak teratai.
7. Petak teratai berfungsi sebagai petak penolong, yaitu pembebas dari segala hukuman sehingga pemain yang terjebak bisa terbebas dari hukuman.
8. Dalam permainan ini akan ada petak penalty untuk masing-masing karakter kecuali *Tong Sam Cong*, jika karakter tersebut masuk kedalam kotak penalty mereka tidak boleh mengocok dadu satu putaran.
9. Permainan baru dianggap selesai / dimenangkan setelah pendeta *Tong Sam Cong* berhasil melawati atau memasuki petak goal.

III.2 Konsep Visual

III.2.1 Konsep Dasar

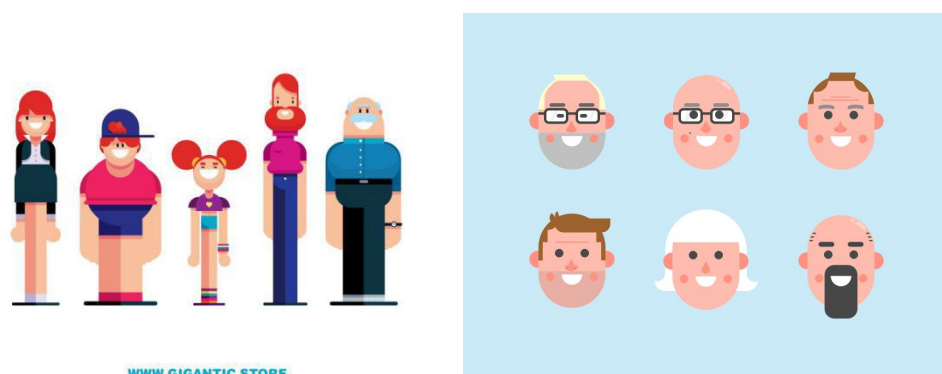
Konsep dasar pada perancangan ini mengusung sebuah konsep visual *Board Game* berbasis ular tangga yang akan merepresentasikan wayang potehi dan kisah *Sun go Kong*, yang di sederhanakan namun tetap menarik agar mudah dimengerti oleh anak-anak usia 8-11 tahun.



Gambar 3.1. Ular Tangga
Sumber : idntimes.com

III.2.2 Ilustrasi

Dalam perancangan permainan ini konsep ilustrasi yang digunakan adalah *vector* yang simple dan lucu untuk anak-anak. *Vector* memiliki visual yang sederhana namun tetap menarik dan bisa dipadukan menjadi lucu untuk anak-anak, konsep ilustrasi akan berdasarkan sumber cerita yang di sederhanakan secara visual sehingga objek yang dimaksud tetap mudah dipahami dan mudah diingat oleh anak-anak.



Gambar 3.2. Ilustrasi Vector
Sumber : <https://id.pinterest.com/giganticstore/boards/>

III.2.3 Ilustrasi Karakter

Dalam perancangan permainan ini konsep ilustrasi karakter yang diperlihatkan adalah visualisasi sederhana karakter tersebut dalam perwujudan wayang potehi, sehingga dapat memberikan gambaran sederhana bagaimana wujud wayang potehi dari karakter tersebut.



Gambar 3.3. Ilustrasi Karakter sederhana
Sumber : <https://www.instagram.com/wayangpotehi/>

III.2.4 Warna

Dalam perancangan permainan ini warna yang dominan dimunculkan adalah warna-warna yang identik dengan budaya Tionghoa / Chinese yaitu dominan dengan warna merah yang menyala, kuning keemasan dan perpaduan warna seperti toska dan hitam. Warna-warna lain akan disenadikan dengan karakter Wayang Potehi yang dimunculkan beserta referensi, dengan begitu identitas wayang potehi yang ingin dimunculkan dalam perancangan ini tetap ada.

Berikut adalah warna dasar yang digunakan sebagai warna utama :



Gambar 3.4. Tone Warna
Sumber : Dokumentasi Pribadi

III.2.5 Tipografi

Tipografi menjadi salah satu point dalam memberikan informasi dalam penyajian dan apa yang akan disampaikan. Dalam perancangan ini ada dua jenis tipografi yang akan digunakan karena dalam perancangan ini terdapat font yang akan digunakan sebagai nama permainan pada media *packaging* dan *font* yang akan digunakan pada kartu item beserta keterangan dalam permainan. Berikut dua jenis *font* yang digunakan pada 2 media di atas:

Font Edo.

A B C D E F G H I J K L M N
O P Q R S T U V W X Y Z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Gambar 3.5. Font Edo untuk Nama Permainan
Sumber : Dokumentasi Pribadi

III.2.6 Studi Kemasan

Kemasan dalam produk desain sangat diperlukan dalam menyajikan dan juga memberi info tentang keberadaan sebuah produk. Kemasan

yang dibuat menarik akan menjadi nilai tambah sebuah produk agar diminati dan menarik perhatian, sehingga produk memiliki nilai lebih inovatif dan lain dibandingkan dengan produk serupa.

Berikut adalah studi kemasan yang saya gunakan terkait dengan perancangan *Board Game* “Petualangan Kera Sakti” ini , adalah dengan mengadopsi bidak papan catur yaitu papan lipat yang akan menjadi satu buah papan permainan berbentuk persegi berukuran 40x40cm, arena bermain otomatis akan menjadi tampak depan dari kemasan selain itu papan bisa digunakan sebagai tempat menyimpan pion, kartu dan alat permainan lainnya.



Gambar 3.6. Conton Papan Catur

Sumber : <https://www.chessworld.com.au/chess-sets/folding-chess-sets/>

III.2.7 Rough Sketch

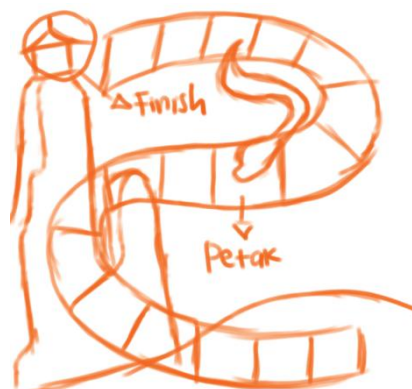
1. Karakter



Gambar 3.7. Rough Sketch Karakter

Sumber : Dokumen Pribadi

2. Sketsa *Layout* Papan Permainan



Gambar 3.8. Rough Sketch Papan Permainan

Sumber : Dokumen Pribadi

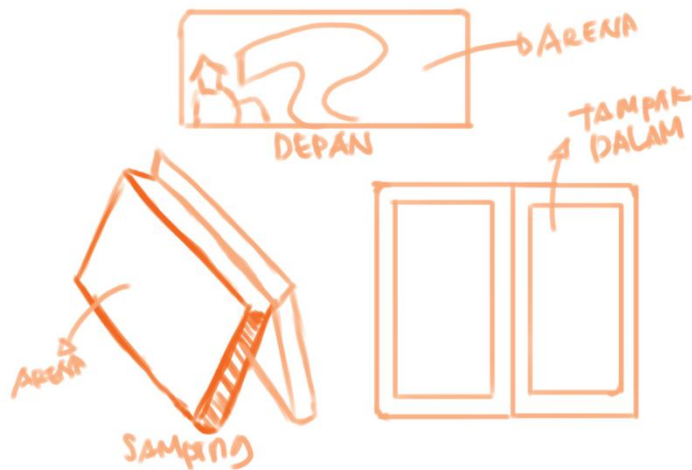
3. Sketsa *Layout* Petunjuk Permainan



Gambar 3.9. Rough Sketch Pedoman Permainan

Sumber : Dokumen Pribadi

4. Sketsa Kemasan



Gambar 3.10. Rough Sketch Kemasan

Sumber : Dokumen Pribadi