

BAB V PAMERAN

A. DESAIN FINAL

Setelah melalui beberapa tahapan dan proses pengerjaan inilah hasil akhir dari karya board game penulis: the Heroes of Valthea.

1. Box

Susunan dari paling bawah:



Gambar 5.1

(Sumber: koleksi pribadi)

Tampilan dalam box lapisan paling bawah.



Gambar 5.2

(Sumber: koleksi pribadi)

Tampilan dalam box lapisan tengah.

MERCU BUANA



Gambar 5.3

(Sumber: koleksi pribadi)

Tampilan dalam box lapisan paling atas.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Board sisi luar dari beberapa macam sudut



Gambar 5.4

(Sumber: koleksi pribadi)



Gambar 5.5

(Sumber: koleksi pribadi)



Gambar 5.6

(Sumber: koleksi pribadi)

Tampak papan permainan dari belakang



Gambar 5.7

(Sumber: koleksi pribadi)

Papan permainan setelah dilipat



Gambar 5.8

(Sumber: koleksi pribadi)

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

B. KONSEP PAMERAN



Gambar 5.9

(Sumber: koleksi pribadi)

Penulis mendapatkan tempat untuk pameran berupa pada bagian pojok sebelah kiri deka pintu masuk ruang pamer. Memang bukan sebuah *spot* yang strategis, untuk itu penulis menambahkan ornament-ornamen seperti yang terdapat pada gambar seperti:

1. Poster-poster penunjang
2. Diorama karakter sederhana
3. Kain alas berwarna orange
4. 2 set board game the Heroes of Valthea.



1. Poster-poster penunjang

Penjelasan dasar tentang board game the Heroes of Valthea

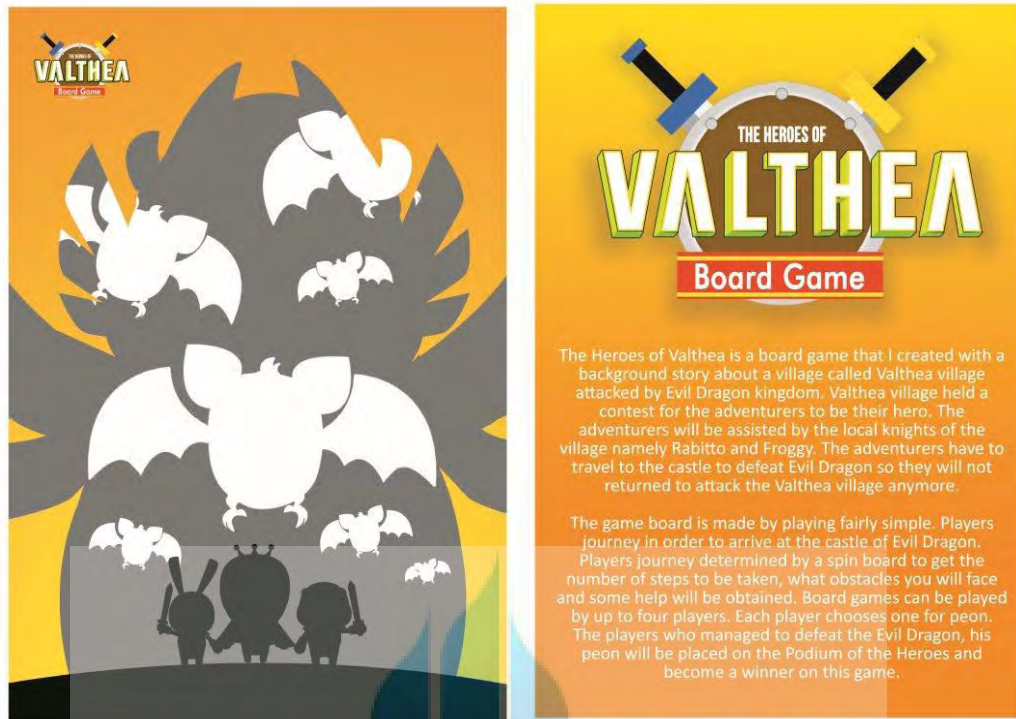


Gambar 5.10

UNIVERSITAS
MERCU BUANA
(Sumber: koleksi pribadi)

Penjelasan singkat mengenai cara bermain dari papan permainan

The Heroes of Valthea



Gambar 5.11

(Sumber: koleksi pribadi)

Poster pendukung yang berisikan cerita utama dari papan permainan the Heroes of Valthea.



Gambar 5.12

(Sumber: koleksi pribadi)

Poster khusus untuk menulis atau menempel komentar dari pengunjung pameran.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

C. RESPON PENGUNJUNG

Selama pameran berlangsung banyak pengunjung yang mau mencoba bermain atau sekedar melihat-lihat. Berbagai macam respon yang mereka tunjukkan ketika mencoba permainan board game ini seperti senang, bingung, kesal, dan penasaran. Beberapa pengunjung menyukai desain yang dibuat dan ada juga yang menyarankan untuk dikembangkan kembali.

Diantara komentar positif, penulis mendapatkan juga kritik dan saran yang gunanya agar board game bisa menjadi board game yang lebih baik lagi.

Berikut ini beberapa kritik dan saran yang saya temukan:

“ Konsep dan ide oke !! untuk rule perlu diolah lagi agar tidak terjadi pengulangan momen yang sama” – ch

Pengulangan momen terjadi itu bisa disebabkan karena beberapa hal, seperti spin board yg cenderung turun pada satu sisi sehingga panah penunjuk akan lebih sering jatuh ke tempat yg sisinya lebih rendah. Hal ini juga bisa terjadi jika kita tanpa sadar memutar anak panah penunjuk dari arah yang sama dengan kekuatan yang sama, sehingga kemungkinan perulangan bisa terjadi.

“ keren, menantang. Tapi orang-orangnya dibagusin lagi kaya boneka” – eva

Ide bagus. Penulis sempat berpikir tentang material peon dibuat dari 3d printer hanya saja keterbatasan waktu dan pengetahuan penulis memang belum mencukupi.

“ inovatif dan seru banget! Pemilihan bhannya pas tapi kalau memungkinkan tatakan untuk karakter menggunakan bahan yang lebih kokoh” - NaDH21

tatakan tersebut adalah papan permainan itu sendiri. Perancangan awal memang hanya menggunakan kertas albatross saja dan ternyata memiliki beberapa masalah seperti tidak kokoh, terlalu ringan dan mudah bergeser.



Berikut ini foto-foto yang terjadi selama pameran:



Gambar 5.13

(Sumber: koleksi pribadi)



Gambar 5.13

(Sumber: koleksi pribadi)