

BAB IV

KONSEP PERANCANGAN

Melalui hasil observasi dilakukan penulis pada lingkungan sekolah dasar penulis menemukan bahwa Pada saat pembelajaran di sekolah maupun di rumah guru maupun orang tua membutuhkan mediasi terhadap anak diperlukan suatu media khusus antara pembimbing baik guru maupun orang tua terhadap anak agar sang anak dapat memahami apa saja kegiatan dan perilaku yang harus dilakukan yang baik dan benar. salah satu bentuk mediasi itu adalah berupa kegiatan yang terdapat interaksi antar sesama murid atau teman agar dapat menyalurkan pembelajaran PPKN tersebut kepada murid. atas dasar kecenderungan yang Penulis temui beberapa murid tidak cukup jika hanya mendengar arahan dari guru seperti ketika hanya disuruh berdiskusi dengan temannya, maka dari itu diperlukan suatu media agar anak dapat berinteraksi antar sesama melalui *Boardgame* KegiatanKu.

A. KONSEP DASAR

Boardgame Maze KegiatanKu ini sebagai media belajar dan bermain yang berperan untuk menumbuhkan kesadaran terhadap perilaku yang baik pada kegiatan sehari harinya agar anak-anak dapat menemukenali kegiatan kegiatatan yang baik yang harus dilakukan serta mendiskusikan kegiatannya menjadikan salah satu bentuk berinteraksi bersama teman-teman dan keluarga. Setelah memainkan *Boardgame* Mase KegiatanKu ini diharapkan anak-anak atau murid berinteraksi satu sama lain, melatih diri dalam mengambil keputusan, dan melatih ketangkasan, strategi, kesabaran, serta pemahaman umum sesuai denan pancasila dan kewarganegaraan.

Perancang mencoba menciptakan sebuah produk yang mampu menghadirkan pemahaman mengenai kegiatan sesuai dengan subtema dari pembelajaran tema KegiatanKu Permainan ini tidak lain adalah

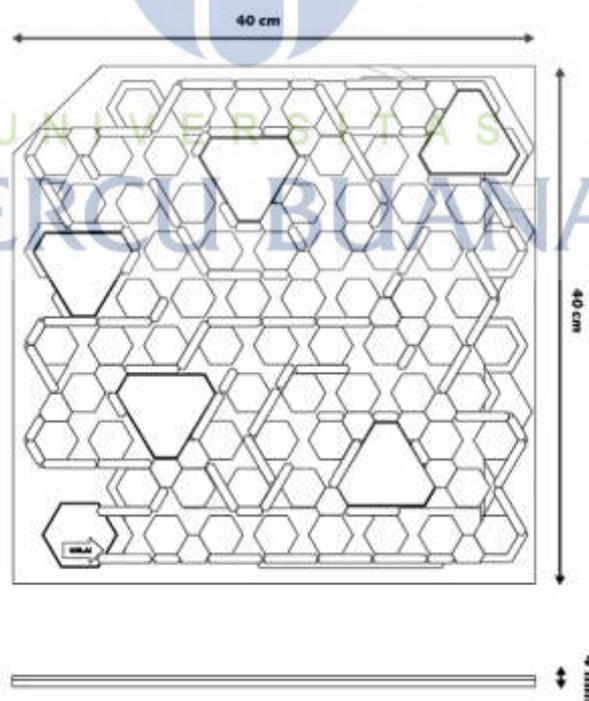
memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami urutan setra kedisiplinan kegiatannya sehari-hari yang di dalamnya terdapat nilai moral serta perilaku yang baik. Kelebihan produk ini memiliki sistem magnet dimana pola *Maze* dan bidaknya menempel pada papan mdf yang dilapisi lembaran besi agar pola *Maze* dan bidaknya tidak mudah lepas.

B. KONSEP UKURAN

Permainan *Boardgame Maze* ini terdiri dari beberapa komponen permainan antara lain adalah Papan Permainan, Bidak pemain, Bidak Tujuan, Pola *Maze*, Buku perintah, Kartu Perintah, *Token Reward*, dan *Packaging*.

1. Papan Boardgame

Pada kedua Papan permainan ini memiliki ukuran panjang 40 cm x lebar 40 cm dengan papannya 3mm.

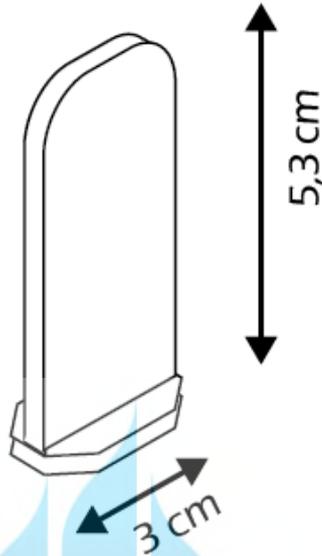


Gambar 4.1 Ukuran Papan Permainan

Sumber: Fahrizal Hanafi

2. Bidak Pemain

Pada bidak pemain ini memiliki ukuran tinggi 5,3 cm x lebar 3 cm.

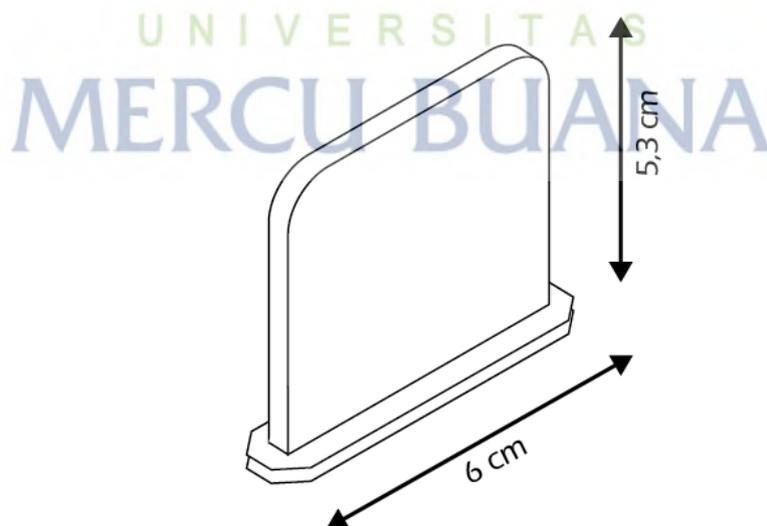


Gambar 4.2 Ukuran Bidak Pemain

Sumber: Fahrizal Hanafi

3. Bidak Tujuan

Pada bidak pemain ini memiliki ukuran tinggi 5,3 cm x lebar 3 cm.

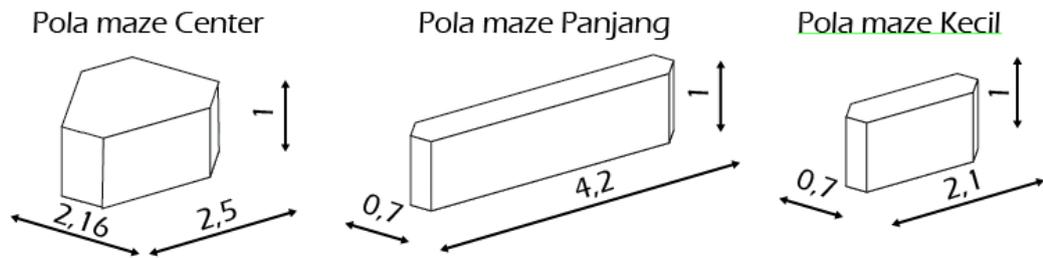


Gambar 4.3 Ukuran Bidak Tujuan

Sumber: Fahrizal Hanafi

4. Pola Maze

Pola *Maze* terdiri dari tiga bentuk yang ukurannya berbeda, seperti pola *Maze* panjang pola *Maze* kecil dan pola *Maze* center.

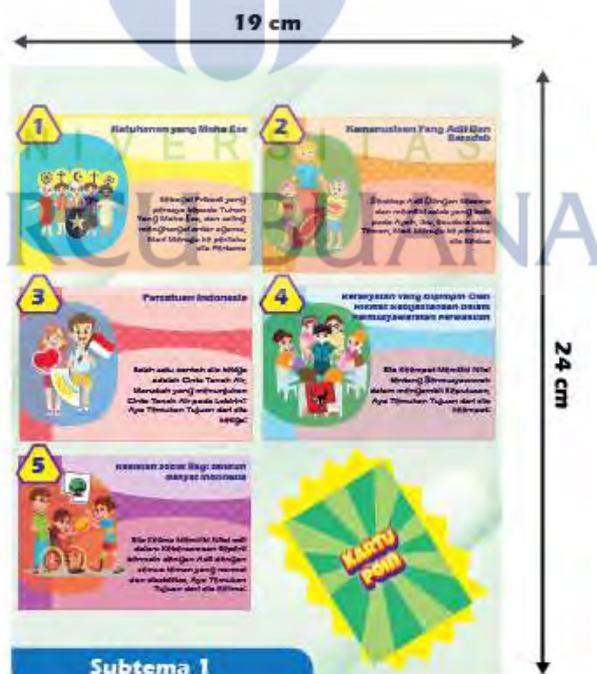


Gambar 4.4 Ukuran Pola Maze

Sumber: Fahrizal Hanafi

5. Buku Perintah

Ukuran dari buku perintah ini adalah 19 cm x 24 cm.

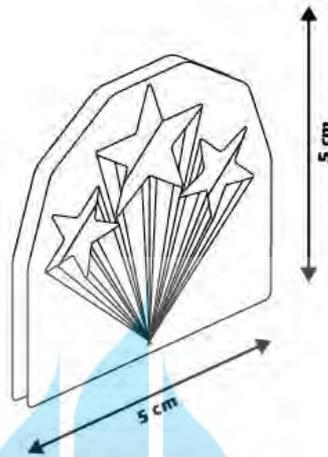


Gambar 4.5 Ukuran Buku Perintah

Sumber: Fahrizal Hanafi

6. Token Reward

Ukuran dari *token reward* ini adalah panjang 5cm x lebar 5cm x tebal 3mm.

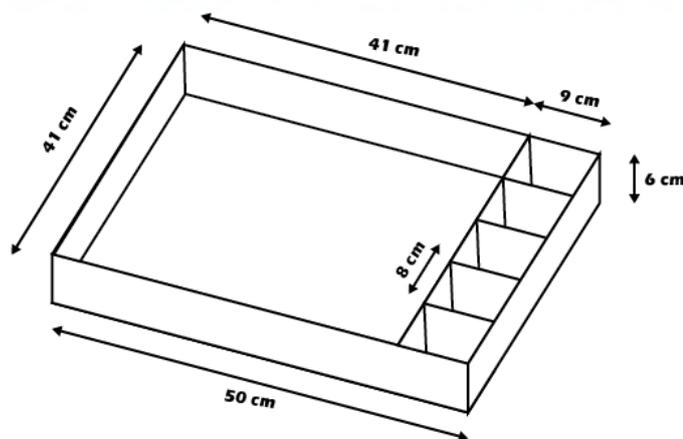


Gambar 4.6 Ukuran *Token Reward*

Sumber: Fahrizal Hanafi

7. Packaging

Ukuran keseluruhan dari *packaging* ini adalah panjang 50 cm x lebar 41cm x Tinggi 6cm. Di dalam terdapat 6 kotak dimana pada kotak utama sebagai media penyimpanan *Boardgame* dan 5 kotak lainnya adalah tempat menyimpan bidak dadu dan komponen lainnya.



Gambar 4.7 Ukuran *Packaging*

Sumber: Fahrizal Hanafi

C. KONSEP BENTUK

Boardgame Maze KegiatanKu merupakan permainan papan berisikan pemahaman mengenai yang Kegiatan sehari hari kemudian diilustrasikan kedalam visual yang menarik, lucu serta pemilihan warna yang dapat menarik target untuk bermain permainan ini. Perangkat permainan dalam *Boardgame Maze KegiatanKu* antara lain :

1. Papan Boardgame

Papan permainan berbentuk bujur sangkar segi enam, yang divisualisasikan dengan warna latar yang cerah, pada permainan ini terdapat satu langkah start dan terdapat lima point tujuan, setiap point mewakili warna dari kartu perintah agar dapat menempatkan setiap point perintahnya, pola permainan menggunakan sistem langkah dalam bentuk *Maze* sehingga para pemain bebas melewati alur mana saja agar dapat mendapatkan tujuannya.

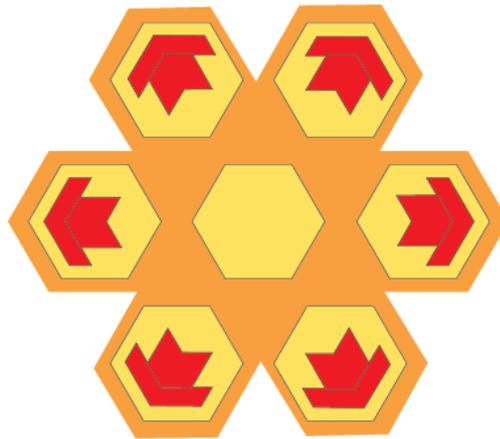


Gambar 4.8 Papan Permainan

Sumber: Fahrizal Hanafi

a. Arah Gerak

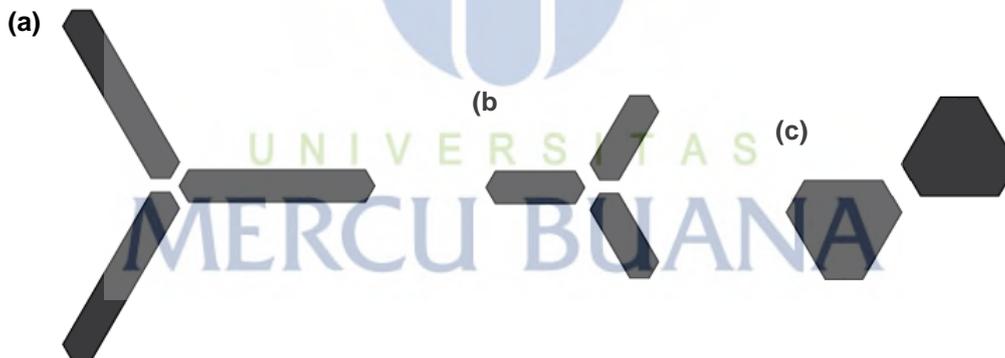
Arah gerak pada petak berbentuk Hexagonal memiliki 6 Arah Pergerakan, Dalam *Boardgame* ini Arah Pergerakannya adalah Kiri Atas, Kiri Horizontal, Kiri Bawah, Kanan Atas, Kanan Horizontal, dan Kanan Bawah.



Gambar 4.9 Arah gerak
Sumber: Fahrizal Hanafi

b. Pola *Maze*

Pola *Maze* terdiri dari tiga bentuk yaitu Pola Panjang, Pola kecil dan Pola center. Setiap pola *Maze* didesain agar dapat menjadi pola *Maze* pada bagian papan permainan dengan memberi pembatas diantara hexagonal.



Gambar 4.10 Variasi Pola *Maze*
Sumber: Fahrizal Hanafi

2. Bidak Pemain

Bidak pada *Boardgame Maze* ini merupakan alat yang digunakan sebagai medium pemain dalam memainkan permainan *Maze* ini, karakter yang ada merupakan ilustrasi anak-anak. Bidak pemain

menggambarkan karakter anak laki-laki dan perempuan, dimana setiap pemain bisa memilih karakternya sendiri.



Gambar 4.11 Bidak Pemain

Sumber: Fahrizal Hanafi

3 . Bidak Tujuan

Bidak Tujuan adalah suatu bidak yang diletakan pada kelima point pencapaian dari permainan *Boardgame Maze KegiatanKu* ini, setiap bidak adalah perwakilan dari setiap kartu perintah, setiap pemain yang berhasil mencapai tujuan maka akan mendapatkan Bidak tujuan tersebut. Bidak tujuan merupakan representasi dari pembelajaran dalam tema KegiatanKu yang di dalamnya terdaapat ilustrasi mengenai kegiatan sehari hari sesuai dengan subtemanya.



Gambar 4.12 Bidak Tujuan

Sumber: Fahrizal Hanafi

4. Buku Perintah

Buku Perintah pada *Boardgame Maze* ini memiliki peran penting dalam penentu jalannya permainan. Dimana sistem kartu pada permainan merupakan bagian dari perintah dalam menentukan tujuan pemain mendapatkan targetnya sehingga permainan menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Setiap perintah pada Subtema ini terdiri

atas 5 kategori sesuai dengan warna dan menyesuaikan pada setiap penempatan dari lima tujuan tersebut.



Gambar 4.13 Buku Perintah
Sumber: Fahrizal Hanafi

5. Kartu Point & Token Reward

Kartu point adalah kartu yang didapatkan setelah pemain mencapai tujuan dari Maze tersebut, sehingga setelah semuanya dijumlahkan akan mendapatkan token Reward.



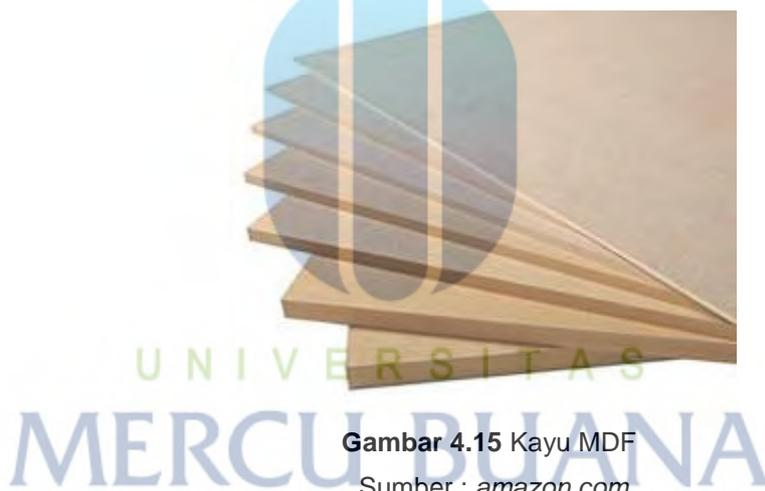
Gambar 4.14 Kartu Poin & Token Reward
Sumber: Fahrizal Hanafi

D. KONSEP MATERIAL

Dalam sebuah perancangan desain, bahan material merupakan salah satu hal terpenting yang perlu di ketahui oleh desainer. Dengan mengetahui hal tersebut kita dapat mempertimbangan segala aspek sebelum membuat perancangan tersebut. Berikut bahan material yang digunakan pada perancangan ini:

1. Medium Density Fiberboard (MDF)

Material utama produk ini adalah mdf, pada *layer* menggunakan mdf dengan ketebalan 0,3 mm dan pada *puzzle*, pemilihan material mdf karena lebih kuat, ekonomis dan aman bagi anak.



2. Stiker Ritrama

Stiker ritrama *vinyl* dengan laminasi *glossy* digunakan pada bagian potongan *puzzle* sebagai tampilan gambar produk, pemilihan stiker ritrama *vinyl* karena daya rekat stiker yang leih kuat dan laminasi *glossy* agar tahan terhadap air.



Gambar 4.16 Sticker Ritrama

Sumber: indotrading.com

3. Eva Foam

EVA Foam adalah jenis busa yang memiliki fleksibilitas yang baik, elastisitas tinggi seperti karet. EVA foam digunakan sebagai pola *Maze* puzzle yang diletakan pada papan permainan.



Gambar 4.17 EVA foam

Sumber: alicdn.com

4. Magnet Lembaran

Magnet lembaran adalah magnet yang memiliki ketebalan 1-3 mm dengan seluas A4 maupun 1 meter, magnet berfungsi sebagai penempel antara komponen *Board* dengan bidak dan pola *Mazenya* agar tidak mudah bergeser.



Gambar 4.18 Magnet Lembaran

Sumber: Fahrizal Hanafi

5. Plat Besi

Lembaran besi adalah lapisan besi tipis yang digunakan sebagai daya tarik magnet lembaran pada bidak atau pola *Maze* agar menempel dengan papan permainan.



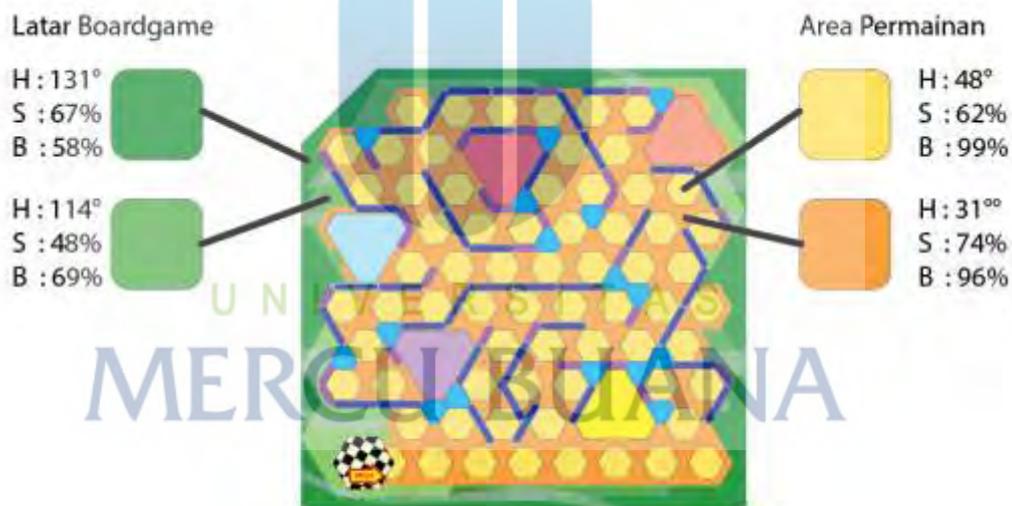
Gambar 4.19 Plat Besi

Sumber: Fahrizal Hanafi

E. KONSEP WARNA

1. Papan Boardgame

Konsep warna dalam papan *Boardgame* menggunakan variasi antara warna panas dan warna dingin, dalam papan *Boardgame* pada bagian latar memiliki warna dingin seperti hijau tua dan hijau muda. Sedangkan hexagonal *Maze* dipadukan dengan warna panas seperti warna kuning dan oranye. Warna panas pada papan *Maze* ini merupakan area permainan dan pola jalan yang dijadikan sebagai *Maze*, Warna oranye memberikan kesan kegembiraan dan keceriaan. Warna ini cocok digunakan untuk situasi yang meriah dan ramai. Cocok pula digunakan untuk menggambarkan jiwa anak-anak yang masih senang bermain. Serta terdapat panduan pola *Maze* yang bervariasi yang menggunakan warna dingin seperti ungu biru tua dan warna biru muda.



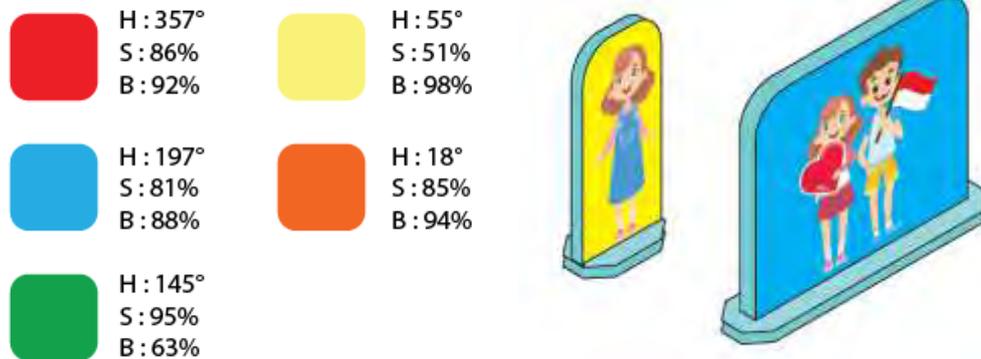
Gambar 4.20 Tone Warna Papan Permainan

Sumber: Fahrizal Hanafi

1. Bidak

Untuk bidak pemain dan tujuan menggunakan warna yang kontras, karena dalam pewarnaan ini digunakan sebagai daya tarik untuk anak-anak serta ilustrasi vektor yang menggambarkan karakter atau kegiatan

menggunakan warna yang normal ditambah dengan sedikit saturasi terang dan gelap pada ilustrasinya.



Gambar 4.21 Tone Warna Bidak

Sumber: Fahrizal Hanafi

F. KONSEP MEKANIS

1. Komponen Permainan

a. Papan permainan dan pola Maze

Papan permainan terdiri dari 2 level, pada pola ke satu untuk permainan dengan Subtema 1 & 2, dan di pola level kedua untuk permainan Subtema 3 & 4. Pembatas pada *Maze* menggunakan eva foam setinggi 1 cm untuk membuat alur jalan *Maze*.

b. Karakter Bidak

1. Bidak Pemain

Bidak pemain menggambarkan karakter anak anak laki-laki dan perempuan, dimana setiap pemain bisa memilih karakternya sendiri.



Gambar 4.22 Karakter Bidak Pemain
Sumber: Fahrizal Hanafi

2. Bidak Tujuan

Bidak tujuan merupakan representasi dari pembelajaran dalam tema KegiatanKu yang di dalamnya terdapat ilustrasi mengenai kegiatan sehari-hari sesuai dengan subtemanya.



Gambar 4.23 Karakter Bidak Tujuan
Sumber: Fahrizal Hanafi

c. Buku Perintah

Buku ini berisi mengenai urutan pada bidak tujuan dalam permainan sehingga pemain berdasarkan tujuan yang tertera pada subtemanya.



Gambar 4.24 Ilustrasi Buku Perintah

Sumber: Fahrizal Hanafi

2. Cara Kerja Produk

Berikut adalah cara memainkan *Boardgame Maze* KegiatanKu:

- a. Sebelum permainan dimulai susun kartu Point dengan urutan point yang paling tinggi berada di atas sesuai dengan urutan ke papan permainan, lalu masukan bidak tujuan ke masing masing lokasi finish sesuai dengan urutan yang terdapat pada buku perintah. Sebelum bermain tentukan subtema terlebih dahulu. pastikan main sesuai urutan



Gambar 4.25 Menentukan Subtema

Sumber: Fahrizal Hanafi

- b. Pemain *Game* ini minimal 2 orang dan maksimal 5 orang. Ketika Memulai permainan para pemain melakukan gambrel lalu suit terlebih dahulu.
- c. Pemain dapat menentukan bidaknya masing-masing sesuai yang diinginkan. Pemain mengocok dadu untuk menentukan jumlah langkah jalan setiap pemain ke tempat tujuan.
- d. Pemain dapat menentukan bidaknya masing-masing sesuai yang diinginkan. Pemain mengocok dadu untuk menentukan jumlah langkah jalan setiap pemain ke tempat tujuan.



Gambar 4.26 Pola Jalan ke Bidak Tujuan

Sumber: Fahrizal Hanafi

- e. Apabila point dadu melebihi jumlah ke kotak tujuan maka pemain harus melangkah mundur sesuai dengan jumlah dadunya ke arah kotak yang yang ditentukan.



Gambar 4.27 Langkah Melebihi Jumlah Dadu

Sumber: Fahrizal Hanafi

- f. Apabila menemui jalan buntu pemain bisa melakukan balik arah sesuai dengan jumlah angka pada dadu .



Gambar 4.28 Cara melangkah jika melewati *Maze* buntu

Sumber: Fahrizal Hanafi

- g. Apabila menemui jalan buntu pemain bisa melakukan balik arah sesuai dengan jumlah pada dadu



Gambar 4.29 Langkah Balik Arah

Sumber: Fahrizal Hanafi

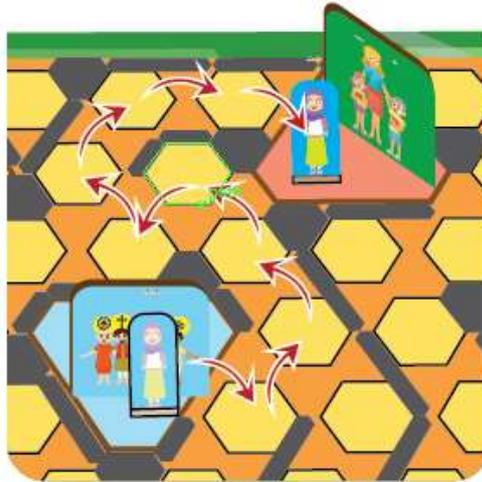
- h. Apabila Satu pemain berhasil menuju pada poin yang dituju maka pemain tersebut mendapatkan Kartu poin.



Gambar 4.30 Mendapat Kartu Poin

Sumber: Fahrizal Hanafi

- i. Lalu pemain yang telah mencapai bidak tujuan ke pertama, maka selanjutnya menuju bidak tujuan kedua.



Gambar 4.31 Menuju Bidak Tujuan Selanjutnya

Sumber: Fahrizal Hanafi

- j. Setelah mencapai 5 reward maka ke 5 kartu point yang didapat dijumlahkan lalu ditukar dengan token reward yang jumlahnya harus mendekati angka nominalnya.



Gambar 4.32 Menghitung Nominal Jumlah Point & Mendapatkan *Token Reward*

Sumber: Fahrizal Hanafi