

BAB IV

STRATEGI KREATIF

4.1 Strategi Komunikasi

Board game F1 ini dikembangkan sebagai sebuah produk yang tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana edukasi interaktif. Permainan ini dirancang untuk membantu penonton baru Formula 1 memahami berbagai aturan, terminologi, dan dinamika dunia balap secara menyenangkan dan mudah dipahami. Selain itu, board game ini juga menawarkan pengalaman bermain yang menarik bagi komunitas penggemar lama Formula 1, dengan memberikan alternatif baru untuk menyalurkan minat mereka terhadap olahraga balapan ini.

Strategi komunikasi yang efektif haruslah fleksibel dan mampu beradaptasi dengan perubahan di pasar dan lingkungan. Oleh karena itu, evaluasi secara berkala terhadap efektivitas strategi komunikasi menjadi hal yang sangat penting. Penyesuaian strategi dilakukan untuk memastikan tercapainya tujuan yang diinginkan. Dalam konteks pengembangan dan pemasaran board game Formula 1, berikut adalah langkah-langkah strategis yang diterapkan:

4.2 Analisa Segmentasi, Targeting, dan Positioning

a) Segmentasi

Boardgame formula 1 ini dirancang agar para pemain baru dapat memahami cara kerja balapan formula 1, dan juga bari para pemain atau penggemar yang sudah memahami cara bagaimana balapan itu berjalan juga dapat menikmati boardgame formula 1 ini

b) Targeting

Target utanma pada permainan boardgame formula 1 ini adalah orang dewasa yang sangat menggemari balapan formula 1 dan juga para fans baru yang ingin mengetahui dasar – dasar balapan formula 1

c) Positioning

Melalui kombinasi strategi dan perencanaan, permainan ini menantang pemain untuk berpikir kritis dan membuat keputusan yang tepat untuk memenangkan balapan. Elemen dadu dan mekanisme permainan lainnya menambah unsur keberuntungan dan ketegangan, membuat setiap permainan tidak terduga hingga akhir. Dirancang agar mudah dipelajari, aturan permainan yang sederhana membuat boardgame ini cocok untuk pemula dan pemain kasual, serta memberikan keseruan bersama teman dan keluarga dalam suasana kompetitif dan menyenangkan.

No	<i>Segmentasi</i>	Keterangan
1.	Jenis Kelamin	Pria dan Wanita
2.	Usia	20 – 25 Tahun
3.	Tingkat Pendidikan	Menengah - Tinggi
4.	Aktivitas	Berkumpul dengan teman & Mencintai otomotif

Table 4. 1 tabel target segmentasi target pemain board game

4.3 Proses Tahapan Perancangan *Board Game* Kuda Tomprok

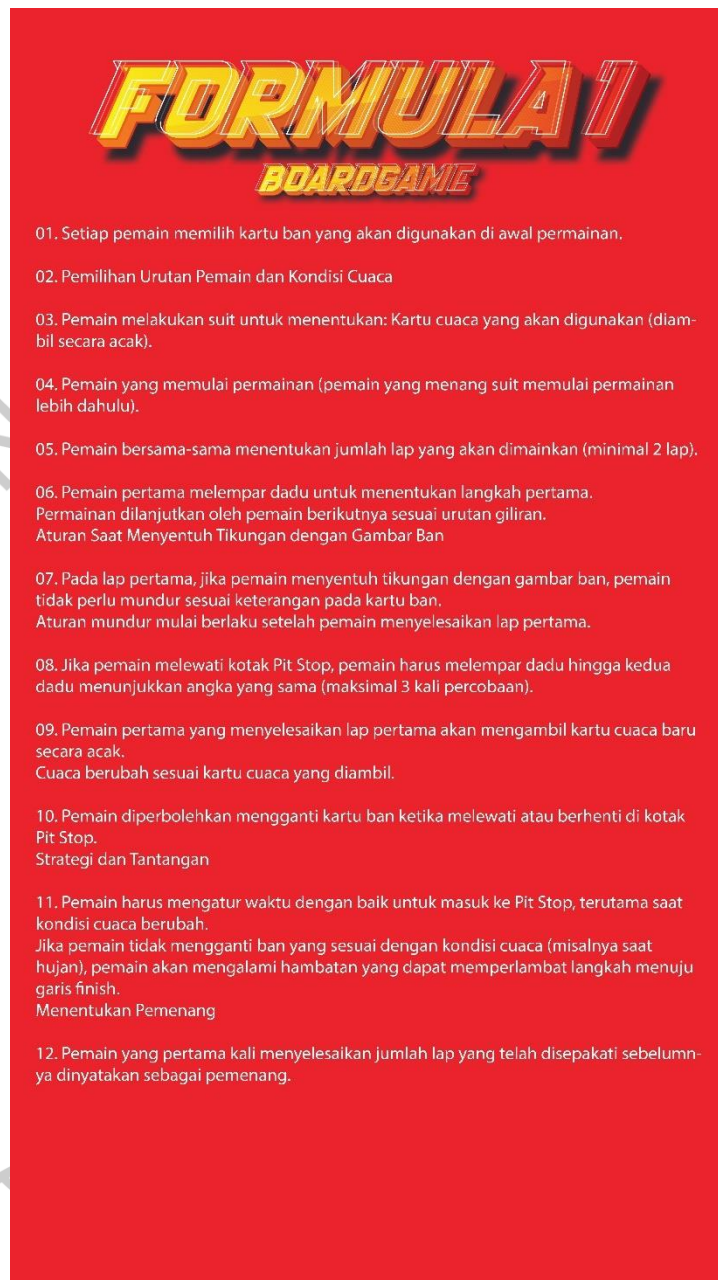
4.3.1 *Moodboard*



Gambar 4.1 *Moodboard*



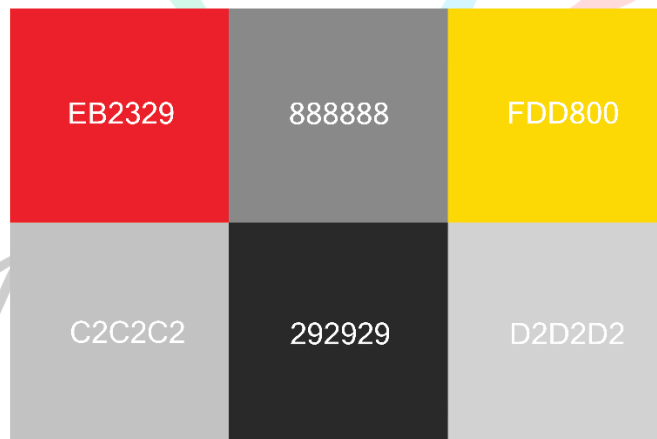
4.3.2 Konsep Perancangan



Gambar 4. 2 Konsep awal perancangan

4.3.3 Color Pallete

Warna adalah elemen visual yang dihasilkan dari pantulan cahaya pada suatu objek yang ditangkap oleh mata manusia dan diinterpretasikan oleh otak. Setiap warna memiliki panjang gelombang cahaya tertentu yang membuatnya terlihat berbeda satu sama lain. Dalam konteks seni dan desain, warna memiliki peran penting sebagai alat komunikasi visual yang dapat membangkitkan emosi, menyampaikan pesan, dan menciptakan suasana. Warna juga memiliki dimensi, yaitu hue (corak atau jenis warna), saturation (kecerahan atau intensitas), dan value (tingkat kegelapan atau keterangan). Dalam budaya, psikologi, dan simbolisme, warna sering diasosiasikan dengan makna tertentu; misalnya, merah dapat melambangkan keberanian atau cinta, sedangkan biru sering diasosiasikan dengan ketenangan atau kepercayaan. Pemahaman tentang warna dan penerapannya sangat penting dalam berbagai bidang, mulai dari seni, desain, pemasaran, hingga sains, karena warna dapat memengaruhi persepsi dan perilaku manusia.



Gambar 4. 3 Color Palette

4.3.4 Font

Penulis menggunakan satu jenis font “*nitro speed*” karena font ini sangat menggambarkan kecepatan untuk menggambarkan boardgame formula 1 ini, font ini sangat cocok untuk di taruk di berapa element element pada boardgame formula 1 ini, seperti pada buku panduan, text didalam karti, dan text didalam papan permainan boardgame formula 1 ini

NITRO SPEED
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
!@#\$%^&*()+_-=(){};:'/?>.<,\/
1234567890

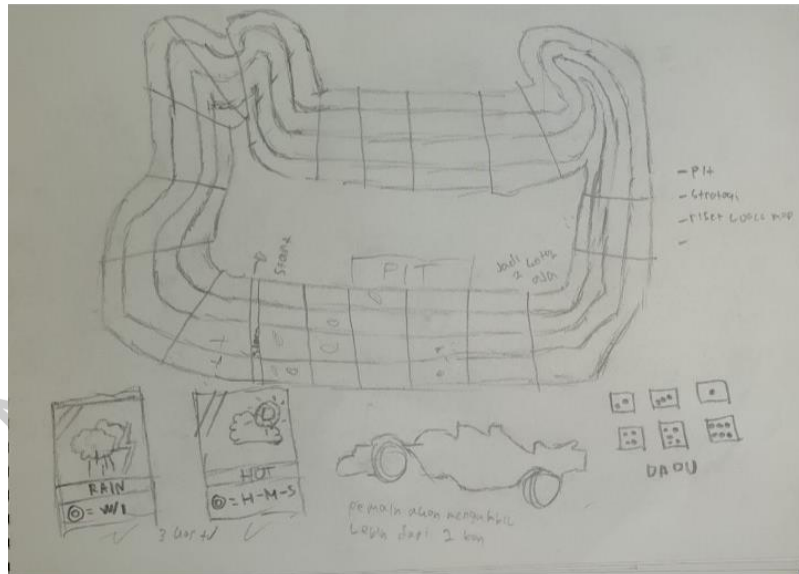
Gambar 4. 4 Fonts Design

4.3.5 Logo



Gambar 4. 5 Logo

4.3.6 Sketch



Gambar 4. 6 Sketsa awal ide permainan

4.4 Desain Board Game

4.4.1 Aturan Permainan

Alur permainan dimulai dengan pemain memilih kartu ban apa yang akan di gunakan pada saat ingin permainan board game formula 1 ini, setelah pemain memilih ban, pemain melakukan suit untuk memilih kartu cuaca dan juga sekaligus pemain yang menang suit akan start game untuk pertama kali nya, pemain minimal dilakukan secara 2 lap, atau bisa lebih, di tentukan oleh pemain itu sendiri, di saat pemain pertama melakukan kocok dadu, jikan pemain menyentuh tikungan yang memilikin gambar ban di lap pertama, pemain tidak perlu mundur sesuai keterangan yang ada di kartu ban, pemain baru mundu setelah melewati 1 lap, jika pemain melewati tikungan di titik kotak pistop makan pemain harus mengocok dadu hingga jumlah kedua dadu sama maximal 3x, dan juga pemain yang pertama kali menyelesaikan lap 1 akan disuruh untuk memilih kartu cuaca secara acak, dan cuaca akan berubah kembali, pemain boleh mengubah ban kembali ketika dia masuk kedalam pit stop, tantangan di sini adalah jika kesiapan pemain kurang dalam mengatur waku untuk masuk ke pit, maka pemain akan terhambat untuk mencapai garis finish, karena terhambat kepada ban yang salah di pilih pada saat hujan

4.4.2 *Komponen Board Game*

Konsep komponen board game dibuat bertujuan untuk mendukung permainan boardgame itu sendiri agar semakin menarik dan menyenangkan, komponen board itu sendiri juga bertujuan untuk mendukung jalannya permainan board game formula 1, agar board game dapat berjalan dengan baik, berikut adalah komponen-komponen board game yang dibutuhkan :

a. Dadu

Dadu akan digunakan oleh pemain untuk mengetahui jalannya bidak di circuit balapan, hingga garis finish

b. Kartu Ban

Kartu ban berfungsi untuk para pemain memilih ban yang akan digunakan, kartu ban ini nantinya akan berpengaruh ke dalam jalannya balapan di boardgame formula 1, kartu ban ini akan sangat berguna pada saat tikungan, yang dimana akan sangat berpengaruh pada cuaca yang akan terpilih nantinya

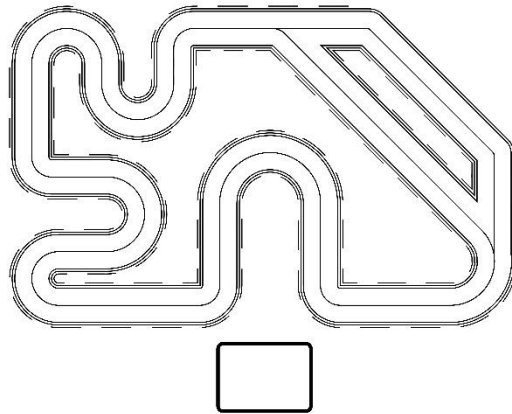
c. Kartu Cuaca

Kartu cuaca ini akan berguna sebagai mana circuit itu nantinya, kartu cuaca ini akan sangat mempengaruhi kartu ban yang sudah dipilih oleh pemain dari awal permainan di mulai,

4.4.3 Konsep Visual

Pada tahap awal perancangan konsep visual, penulis menggunakan sketsa awal untuk menunjukkan garis besar dari mekanika permainan dan struktur papan. Sketsa ini membantu dalam merancang permainan yang efektif.

a. Papan Permainan (*Game Board*)



Gambar 4. 7 Arena bermain board game

c. Kartu Aksi (*Action/Buff Cards*)



Gambar 4. 8 Konsep Kartu

d. Aturan Permainan (*Paper Rules*)



Gambar 4. 9 Konsep awal Buku Aturan

4.4.4 Mekanisme Penyimpanan Komponen

Kotak penyimpanan board game Formula 1 dirancang dengan model penutup atas (lid box) yang dapat dibuka dan ditutup dengan mudah. Bagian atas kotak dapat di balik dan menjadi bentuk papan boardgame itu sendiri, bahan nya terbuat dari art cartoon yng cukup baik untuk menjadi bahan tempat boardgame formula 1



Gambar 4. 10 Sketsa awal Mekanisme Penyimpanan Komponen

4.4.5 Konsep Media Pendukung

a. X Banner

X banner ini menampilkan bentuk boardgame secara keseluruhan, dan untuk mengajak para fans formula 1 untuk bermain boardgame formula 1 ini



Gambar 4. 11 X Banner

b. 2 Poster

Poster ini bentuk boardgame formula 1 itu sendiri secara detail, agar orang orang dapat melihat bentuk dari boardgame hanya dari poster ini saja



Gambar 4. 12 Poster untuk pameran

c. Pin

Pin button sebagai merchandise menampilkan logo boardgame formula 1 agar dapat di pakai sebagai media promosi boardgame formula 1



Gambar 4. 13 Pin Button

d. Topi

Topi di bagian depan bertuliskan formula 1 boardgame berguna sebagai merchandise boardgame formula 1 agar dapat menjadi media pendukung promosi boardgame ini



Gambar 4. 14 Topi Boardgame

e. *Tote Bag*

Tote bag dengan design logo formula 1, selain untuk mempromosikan boardgame nya, juga agar dapat mepermudah orang – orang untuk membawa barang – barang yang mereka bawa



Gambar 4. 15 Totebag Formula 1 boardgame

4.5 Final Art

a. Struktur *Board Game*

Board game ini berbentuk persegi panjang dengan mekanisme kemasan depan yang dapat diputar untuk menjadi *play area*, memudahkan setup dan penyimpanan komponen permainan. Bahan yang digunakan adalah papan/kertas birmet, Ukuran Keseluruhan Papan: 38 cm x 29 cm x 6.5 cm.



Gambar 4. 16 Struktur Board Game

c. *Play Area*

Play area permainan di rancang dalam bentuk circuit balapan, dan juga pitstop untuk pemain berganti ban, bahan yang di gunakan adalah art paper dan art cartoon karena kerdua bahan tersebut sangat kuat untuk dijadikan papan permainan boargame



Gambar 4. 17 *Play Area*



Gambar 4. 18 *Mockup fisik Play Area*

e. Kartu ban

Kartu ban berfungsi untuk menentukan jalannya permainan di saat hujan maupun panas, di dalam kartu akan tertulis berapa kali pemain harus turun pada saat di tikungan sesuai cuaca yang ditentukan



Gambar 4. 19 Kartu ban

f. Kartu Cuaca

Kartu cuaca berfungsi agar pemain dapat menentukan cuaca yang akan dilakukan selama permainan berjalan, cuaca yang dipilih nanti dalam bentuk kartu acak dan sangat berpengaruh kepada kondisi ban yang nanti akan dipilih



Gambar 4. 20 Kartu Cuaca

j. Dadu

Dadu berwarna merah digunakan untuk menentukan tempat mendarat bidak penyerang. Ukuran dadu: 16mm



Gambar 4. 21 Dadu Merah

k. Buku Aturan

Buku aturan ini berisi aturan – aturan dan cara bermain secara lengkap, agar para pemain boardgame formula 1 nantinya dapat memahami cara bermain game formula 1 ini dengan baik, dilama nya terdapat aturan bermain dan alat alat apa saja yang di sediakan untuk bermain, serta bentuk box dan papan bermain nya



Gambar 4. 22 Isi Buku Aturan