



5.03%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 16 JAN 2025, 4:49 PM

Similarity report

Your text is highlighted according to the matched content in the results above.

● IDENTICAL
0.58%

● CHANGED TEXT
4.44%

Report #24440965

BAB I PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Masalah Permainan papan (board games) telah menjadi bagian integral dari sejarah manusia selama ribuan tahun, menciptakan ikatan sosial, hiburan, dan tantangan intelektual. Seiring dengan perkembangan teknologi dan pergeseran tren hiburan, permainan papan tetap menjadi bentuk rekreasi yang relevan dan menarik. Fenomena ini tidak hanya mencakup kegembiraan bermain, tetapi juga menciptakan ruang untuk pengembangan keterampilan kognitif, strategi, dan interaksi sosial. Sering kali, kita menyaksikan betapa umumnya orang menghabiskan waktu dengan bermain ponsel pintar. Dalam kehidupan sehari-hari, perangkat tersebut menjadi teman setia yang menghibur dan memberikan akses ke berbagai aktivitas. Mulai dari permainan sederhana hingga media sosial, penggunaan ponsel telah menjadi bagian tak terpisahkan dari rutinitas modern, memperlihatkan bagaimana teknologi semakin merajai interaksi sehari-hari... Permainan papan tidak hanya merupakan hiburan semata, tetapi juga sarana untuk mengasah pikiran, meningkatkan keterampilan kognitif, dan bahkan memperkuat interaksi sosial. Dari papan catur di tengah-tengah kekaisaran kuno hingga permainan mahjong yang berasal dari Tiongkok kuno, setiap permainan menciptakan dunia sendiri dengan aturan dan dinamika unik. 10 1 Formula 1, atau sering disingkat F1, adalah salah satu ajang balap mobil paling prestisius dan bergengsi di dunia. Sejarah Formula 1 dimulai pada tahun 1950 dengan penyelenggaraan Grand Prix di Silverstone, Inggris.

7 Dalam beberapa dekade terakhir, F1 telah menjadi pusat perhatian global, menarik perhatian jutaan penggemar di seluruh dunia. Keberhasilan F1 tidak hanya terletak pada kecepatan dan teknologi mobil, tetapi juga pada daya tarik unik dari balapan ini. Perkembangan formula 1 di dunia sangat berkembang pesat dari tahun ke tahun, dari aspek mesin, circuits, dan teknologi yang diterapkan. Kendalam mobil formula 1, banyak nya penggemar baru yang berdatang untuk menyaksikan atau menonto secara streaming, tetatpi untung pengetahuan tentang formula 1 kurang tersebar luas di Indonesia karena nya kurang antusias nya para penggemar formula 1 di Indonesia yang dimana para penggemar lebih menyukai menonton motor GP Board game Formula 1 menawarkan pengalaman unik yang membedakannya dari permainan meja lainnya. Pemain tidak hanya diajak untuk bersaing secara langsung dalam kecepatan, tetapi juga ditantang untuk mengelola strategi tim, membuat keputusan taktis, dan beradaptasi dengan perubahan kondisi balapan. Dengan dinamika permainan yang

1.2 Rumusan & Identifikasi Masalah

Rumusan dan identifikasi masalah adalah langkah awal penting dalam proses pemecahan masalah. Rumusan masalah membantu dalam mengidentifikasi isu-isu krusial dari topik yang perlu diselesaikan yang dapat dijabarkan dalam bentuk pertanyaan, sementara identifikasi masalah memungkinkan pemahaman yang lebih mendalam tentang akar penyebabnya. Berikut adalah rumusan dan identifikasi masalah yang penulis rancang:

a. Identifikasi Masalah

1. Belum ada board game yang mengangkat tentang formula 1
2. Bagaimana cara memperkenalkan boardgame tentang formula 1 kepada para peminat balapan formula 1
3. Game di handphone lebih banyak dimainkan di bandingkan board game

b. Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara membuat permainan board game bedasarkan balapan formula 1
2. Bagaimana cara membuat permainan board game dapat dipahami kepada fans formula 1
3. Bagaimana cara board game nanti nya dapat lebih menarik

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang dan penjelasan permasalahan, tujuan penulisan tugas akhir ini adalah untuk merancang sebuah board game bertema Formula 1 yang bertujuan

memperkenalkan olahraga ini kepada masyarakat yang belum mengenal Formula

1. Melalui board game tersebut, diharapkan para pemain dapat memahami teknik serta peraturan yang digunakan dalam Formula 1 secara lebih mudah dan menyenangkan. Selain itu, desain board game ini dioptimalkan agar sederhana dan mudah dimainkan, sehingga dapat diakses oleh berbagai kalangan pemain. Tak hanya itu, penulis juga menambahkan elemen-elemen tertentu dalam board game ini untuk membantu komunitas pemula Formula 1 memahami konsep dasar dan cara balapan di Formula 1 secara interaktif dan menyeluruh..

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian bagi penulis bertujuan untuk mengembangkan boardgame lebih besar lagi di Indonesia karena kurangnya pengetahuan orang tentang boardgame di Indonesia, penulis mengambil tema formula 1 agar ajang balapan formula 1 bisa lebih berkembang lagi. Penggemar nya masih sedikit nya peminat ajang balapan formula 1 yang membuat penulis inggung membuat gameboard dengan tema formula 1, dan juga harapan penulis agar dapat mengurangi permainan game di handphone dan orang-orang juga sudah bisa mulai melihat bahwa banyak boardgame yang sangat menyenangkan untuk dimainkan. Tujuan boardgame ini dibuat agar para penggemar baru balapan formula 1 dapat mengerti bagaimana jalannya balapan formula 1 yang sesungguhnya, mengingat masih cukup kecil komunitas – komunitas formula 1 yang berada di Indonesia, karena sudah lebih populer motor GP. Harapan nya dengan nantinya selesai nya boardgame ini dibuat, dapat meningkatkan kembali peminatan boardgame di Indonesia, karena board sudah mulai ditinggalkan, dengan kembali bermain boardgame kita dapat lebih banyak interaksi kepada orang-orang, karena boardgame dapat meningkatkan komunikasi kita.

1.5 Sistematika Penulisan

Dalam sistematika penulisan, penulis merancang laporan sidang akhir dengan membagi menjadi 5 bab untuk menjabarkan setiap kegiatan yang akan dilakukan penulis.

BAB 1 PENDAHULUAN

Dalam bab ini penulis membahas tentang Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian dan Sistematika Penulisan.

BAB 2 TINJAUAN UMUM

Dalam bab ini

penulis menjelaskan tentang sejarah boardgame, dan element – element apa saja yang akan ada pada boardgame nanti nya. BAB 3 METODOLOGI DESAIN Dalam bab ini penulis membuat rancangan penelitian apa saja yang akan dipergunakan untuk pembuatan boardgame itu nanti nya BAB 4 STRATEGI KREATIF Dalam bab ini penulis membahas lebih mendalam mengenai konsep karya, strategi media dan final art. BAB 5 PENUTUP Dalam bab ini penulis memberikan Kesimpulan dan Saran. BAB II TINJAUAN UMUM 2.1 Tinjau Pustaka Penulis melakukan identifikasi terhadap dua jurnal yang membahas tentang Formula 1 dan pengertian boardgame. Identifikasi bertujuan untuk memperoleh sebuah acuan dalam memecahkan permasalahan. Berikut merupakan penjelasan dua jurnal yang dijadikan tinjauan pustaka: a) Vagansza (2015). “Pola Sirkulasi Penonton Pada Sirkuit Balap Formula 1 . Jakarta, Indonesia: Penerbit Boardgame.id Jurnal ini membahas tentang apa itu board game dan bagaimana cara bermain boardgame dan komponen dasar apa saja yang ada di dalam boardgame tersebut, Papan ini dibuka di tengah meja dan biasanya terjadi banyak interaksi baik oleh pemain ataupun komponen di papan tersebut. Papan inilah yang membentuk area permainan b) Aditya Sudanta (2020). “apa itu board game . Jakarta, Indonesia: Penerbit jurnal.unpand.ac.id Jurnal ini membahas tentang bagaimana Indonesia ingin sekali menggelar balapan formula 1, agar para penggemar dari luar negeri dapat juga datang ke indoneisa sebagai pusat wisata jika nantinya formula 1 berhasil di laksanakan di Indoneisa 2.2 Formula 1 Formula 1 (F1) adalah ajang balap mobil paling bergengsi dan populer di dunia. Peserta balapan ini menggunakan mobil- mobil single-seater yang dirancang khusus untuk kecepatan tinggi dan performa maksimal di sirkuit balap. Setiap tim F1 memiliki mobil dan pembalap yang berkompetisi dalam serangkaian balapan yang digelar di berbagai negara sepanjang tahun. Balapan F1 tidak hanya menguji kemampuan mengemudi para pembalap, tetapi juga melibatkan teknologi canggih dalam desain mobil, strategi tim, dan kemampuan adaptasi terhadap berbagai kondisi lintasan. Selain menjadi ajang olahraga yang menegangkan, F1 juga menjadi platform bagi para produsen

mobil untuk memamerkan teknologi terbaru mereka dan menarik minat konsumen. 2.2.1 Sejarah Formula 1 Awalnya dimulai pada 13 Mei 1950, Formula 1 lahir dari inisiatif Fédération Internationale de l'Automobile (FIA) untuk mengatur balap mobil kelas teratas pasca-Perang Dunia II. Grand Prix Silverstone di Inggris menjadi titik awal yang menandai kelahiran era modern Formula 1. Pada masa itu, mobil-mobil memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan dengan yang kita kenal sekarang, lebih mirip dengan kendaraan produksi massal dengan mesin bertenaga besar dan desain yang sederhana. Legenda-legenda seperti Juan Manuel Fangio dan Alberto Ascari mendominasi lintasan pada era ini, memperkuat fondasi balap mobil paling prestisius di dunia. Dari awal yang sederhana ini, Formula 1 terus berkembang, mengalami evolusi teknologi, aturan, dan mencapai popularitas global yang mendunia. Perubahan signifikan dalam desain aerodinamika mobil pada 1970-an, popularitas turbocharging pada 1980-an, dan fokus pada teknologi hibrida pada awal abad ke-21, semuanya mencerminkan kemajuan dan adaptasi terus-menerus dalam olahraga balap paling bergengsi di dunia. Selain itu, ekspansi global juga menjadi ciri khas perkembangan Formula 1, dengan Grand Prix diadakan di berbagai negara di seluruh dunia, menciptakan gelombang penggemar yang luas dan beragam. 2.2.2 Perkembangan Formula 1 Formula 1 telah menempuh perjalanan panjang sejak awal mulanya, ditandai dengan inovasi teknologi, perubahan regulasi, dan pembalap legendaris. Setiap dekade menghadirkan cerita dan keunikannya sendiri, mengantarkan olahraga ini menuju era baru yang penuh dengan kemungkinan. Dekade 1970-an menjadi tonggak penting dalam sejarah Formula 1, ditandai dengan lahirnya era revolusi aerodinamika dan lonjakan performa mesin. Teknologi aerodinamika berkembang pesat, menghasilkan desain sasis yang canggih dan perangkat turbo yang revolusioner. Tim-tim seperti Ferrari, McLaren, dan Brabham mulai mendominasi, membawa Niki Lauda, Alain Prost, dan Nelson Piquet ke puncak kejayaan. Masuk ke tahun 1980-an, alat bantu elektronik seperti suspensi aktif dan kontrol traksi memasuki panggung, mengubah cara mobil

F1 dikendarai dan dikompetisikan. Era ini juga melahirkan legenda Ayrton Senna, pembalap karismatik yang tak terlupakan. Pada dekade 1990-an, dominasi tim Williams dan Benetton mencuat, dengan Michael Schumacher dan Damon Hill meraih gelar juara dunia. Fokus pun beralih ke keselamatan setelah serangkaian kecelakaan fatal, menghasilkan perubahan regulasi demi meningkatkan keamanan pembalap. Era ini juga menandai awal dari dominasi Michael Schumacher yang akan terus berlanjut ke dekade berikutnya.

Memasuki abad ke-21, era kejayaan Ferrari dan Schumacher mencuat, dengan persaingan sengit antara Bridgestone dan Michelin dalam "perang ban" yang ikonik. Fernando Alonso muncul sebagai pesaing utama Schumacher, membawa atmosfer duel yang memikat di lintasan.

2.2.3 Tokoh-tokoh penting dan perubahan signifikan dalam sejarah F1

Dunia Formula 1 memiliki sejarah panjang yang diisi oleh pembalap legendaris yang telah meninggalkan jejak signifikan di lintasan balap. Juan Manuel Fangio, Michael Schumacher, Ayrton Senna, Alain Prost, Jackie Stewart, Enzo Ferrari, dan Bernie Ecclestone adalah beberapa tokoh penting yang telah menjadi bagian dari sejarah olahraga ini. Juan Manuel Fangio, dengan lima gelar juara dunia, dikenal karena kemampuannya beradaptasi dengan berbagai mobil dan sirkuit. Michael Schumacher mendominasi era 2000-an dengan tujuh gelar juara dunia, sementara Ayrton Senna dikenang karena bakat dan kepribadiannya yang karismatik, meraih tiga gelar juara dunia. Alain Prost, yang sering menjadi rival Senna, meraih empat gelar juara dunia dan dikenal dengan strategi balapnya yang cerdas. Jackie Stewart, juara dunia F1 tiga kali, berperan penting dalam peningkatan standar keselamatan di F1. Enzo Ferrari, pendiri Scuderia Ferrari, membawa timnya meraih 16 gelar juara dunia konstruktor, menjadikan Ferrari sebagai tim F1 paling sukses dalam sejarah. Bernie Ecclestone, mantan CEO Formula One Group, mengembangkan F1 menjadi bisnis global dan salah satu olahraga paling populer di dunia. Kontribusi dan inovasi mereka dalam olahraga ini telah menciptakan berbagai perubahan penting di dunia F1. Kisah-kisah ini tidak hanya berfokus pada pembalap, tetapi juga

melibatkan tim, insinyur, dan semua pihak yang terlibat dalam dunia Formula 1. Kerja sama tim, inovasi teknologi, dan dedikasi tinggi merupakan aspek penting yang selalu hadir dalam olahraga ini. Formula 1 tidak hanya tentang kecepatan dan adrenalin, tetapi juga tentang perkembangan teknis, manajemen tim, dan regulasi yang terus berubah, yang semuanya berkontribusi pada evolusi dan dinamika olahraga ini

2.2.4 Perubahan Signifikan Seiring berjalannya waktu, Formula 1 telah menjalani transformasi yang luar biasa, didorong oleh kemajuan teknologi, perubahan regulasi, dan fokus yang tak kenal lelah untuk meningkatkan keselamatan dan menghadirkan balapan yang lebih seru. Beberapa pencapaian penting dalam sejarah F1 mencakup Era Mesin Turbo pada 1980-an, yang ditandai dengan mesin turbo yang menghasilkan tenaga luar biasa, mengubah gaya balap dan melahirkan beberapa mobil F1 terkuat yang pernah ada. Penggunaan bahan komposit seperti serat karbon juga menjadi langkah revolusioner pada 1980-an dan 1990-an, membuat mobil F1 lebih ringan, kokoh, dan aerodinamis. Pengenalan Sistem Poin pada 1950 memberikan penghargaan yang lebih adil kepada pembalap dan tim yang menunjukkan performa konsisten sepanjang musim. Keselamatan pembalap selalu menjadi prioritas utama, dan dengan peraturan yang semakin ketat dari waktu ke waktu, termasuk penggunaan sabuk pengaman yang lebih baik dan pengembangan sistem perlindungan seperti roll bar dan HANS (Head and Neck Support) System, telah berhasil mengurangi jumlah kecelakaan fatal dan meningkatkan keselamatan pembalap secara keseluruhan. Ekspansi global Formula 1 juga menjadi pencapaian yang signifikan, dengan balapan yang kini diadakan di seluruh dunia, mendorong partisipasi dari lebih banyak negara dan tim serta meningkatkan popularitas olahraga ini secara global.

2.3 Board Game 2.3.1 Pengertian Umum Tentang Boardgame dikutip dari BoardGameGeek. (n.d.). BoardGameGeek Board Game atau permainan papan, telah menjadi bagian penting dari budaya permainan sepanjang berabad-abad. Dengan ciri khasnya yang mencakup papan sebagai komponen utama, berbagai elemen seperti dadu, kartu, pion, dan token digunakan untuk menambah

kompleksitasnya. Aturan yang seringkali rumit membentuk dasar dari pengalaman bermain, menghadirkan tantangan strategis, kerja sama, atau persaingan di antara pemain. Selain sebagai sumber hiburan, Board Game juga memiliki manfaat yang signifikan bagi pemainnya. Dari meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah hingga membangun keterampilan sosial dan komunikasi, Board Game telah terbukti sebagai alat pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Jenis-jenis Board Game yang beragam menawarkan pengalaman bermain yang unik. Mulai dari Dungeon Crawler yang menekankan petualangan dan pertarungan, hingga Abstract yang menuntut strategi tanpa cerita kompleks, dan Engine Building yang menantang pemain untuk membangun mekanisme efisien. Ada juga Party Game yang dirancang untuk kesenangan bersama, serta jenis-jenis lain seperti Push-Your-Luck, Social Deduction, Territory Building/Area Control, Worker Placement, Card Drafting, dan Dexterity, masing-masing menawarkan dinamika dan tantangan yang berbeda. Sejarah panjang Board Game mencakup perjalanan dari zaman kuno hingga era modern. Senet, permainan tertua yang diketahui dari Mesir Kuno, hanya merupakan awal dari keberagaman dan evolusi Board Game di seluruh dunia. Dengan terus berkembangnya industri permainan, Board Game tetap menjadi bagian integral dari budaya permainan, mempertahankan daya tariknya bagi pemain dari segala usia dan latar belakang.

2.3.2 Merancang Board Game

Perancangan board game melibatkan proses yang dimulai dari riset mendalam terhadap genre, tren, dan target pasar untuk menentukan konsep yang menarik. Tahap selanjutnya adalah merumuskan aturan dasar dan mekanisme permainan, lalu membuat prototipe sederhana untuk diuji dan mendapatkan umpan balik. Berdasarkan hasil uji coba, permainan terus dikembangkan dan disempurnakan. Setelah itu, dilakukan pengujian lanjutan dengan berbagai kelompok pemain untuk memastikan keseimbangan dan keseruan permainan. Tahap akhir adalah proses desain grafis dan produksi komponen permainan, termasuk pemilihan metode produksi yang sesuai.

2.2.3 Design

adalah suatu proses yang mencakup berbagai aspek, mulai dari pembuatan konsep hingga implementasi, dengan

tujuan menghasilkan sesuatu yang baru, berguna, dan estetis. ¹ Menurut Dudy Wiyancoko, desain melibatkan analisis data, perencanaan proyek, rendering, perhitungan biaya, serta uji prototipe dan uji coba. ^{1 2 4} Soekarno dan Lanawati Basuki mengartikan desain sebagai pola dasar yang menjadi landasan pembuatan objek, seperti pakaian. Coirul Amin menekankan pada kerangka bentuk, motif, dan corak yang diaplikasikan pada suatu objek. ^{1 2 4 11} J.B. Reswick melihat desain sebagai kegiatan kreatif yang menciptakan sesuatu yang belum ada sebelumnya. ^{1 2} Bruce Nussbaum menambahkan bahwa desain juga berperan dalam mengimplementasikan inovasi di berbagai sektor industri dan bisnis. ^{1 2 5} Terakhir, menurut Oxford Dictionaries, desain adalah rencana atau gambar yang menggambarkan penampilan dan fungsi suatu bangunan, pakaian, atau benda sebelum dibuat. Dengan demikian, desain merupakan kolaborasi antara kreativitas, fungsionalitas, dan estetika untuk menciptakan solusi yang efektif dan menarik.

2.2.4 Warna

Warna bisa juga kita jabarkan seperti awal dari kecerdasan. Orang yang bisa menyebut warna/paduan warna/pemilihan warna yang tepat adalah orang-orang yang cerdas. Warna juga bisa sebagai ungkapan yang kaitannya sangat dekat dengan kehidupan sosial manusia. Warna dapat memberikan tujuan, makna dan arti yang dapat menunjukkan kepribadian atau branding dari suatu perusahaan. Maka dari itu pemilihan warna harus dilakukan secara seksama agar dapat membangun persepsi yang tepat di masyarakat mengenai brand yang sedang dibangun.. ³ (myedusolve, 2022)

Teori warna tidak hanya tentang apa yang dilihat, tetapi juga tentang perasaan yang dipicu oleh warna tertentu. ³ Seperti warna merah mewakili Gairah, Cinta, Kemarahan, lalu warna oranye mewakili energi, kebahagiaan, vitalitas, dan warna biru melambangkan ketenangan, Bertanggung Jawab, Kesedihan (Chapman, 2021).

2.4 Kesimpulan Teori Analisis pendahuluan

menunjukkan bahwa permainan ini perlu menyajikan pengalaman bermain yang kompetitif dan seru. Aturan yang dirancang akan mendorong pemain untuk membuat keputusan strategis yang dapat mengubah jalannya permainan. Meskipun elemen keberuntungan tetap ada, mekanisme permainan akan dirancang seimbang untuk memberikan kesempatan yang sama bagi semua pemain. Desain

visual yang menarik dan intuitif akan melengkapi pengalaman bermain yang imersif. Fleksibilitas papan permainan sebagai kemasan akan menjadi nilai tambah bagi para pemain yang menginginkan permainan yang praktis dan mudah dibawa.

2.5 Kerangka Berpikir

BAB III METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Rancangan Penelitian

Board game mengalami kebangkitan popularitas, tetapi dengan banyaknya pilihan, memahami faktor-faktor yang mendorong keterlibatan pemain menjadi penting. Keunikan tema dan mekanisme permainan dianggap berperan dalam menarik perhatian dan mempertahankan gameplay yang seru.

3.2 Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah menggunakan metode kuantitatif untuk mendapatkan informasi yang lebih luas mengenai peraturan dalam balapan formula 1 untuk di tuangkan kedalam board game.

Penelitian menggunakan metode kuantitatif memiliki peran krusial dalam mengumpulkan dan menganalisis data numerik untuk menghasilkan informasi yang objektif dan terukur. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi pola, hubungan, dan tren secara statistik.

3.2.1 Observasi

Penulis melakukan observasi melalui google untuk mencari cafe board di daerah Tangerang sebagai bahan penulis untuk melakukan penelitian pembuatan board game formula 1, agar penulis dapat menemukan data yang akurat agar board game dapat berjalan dengan baik.

3.2.2 Wawancara

Setelah melakukan observasi penulis melakukan wawancara yang sudah dilaksanakan pada Senin 19 Februari 2024 di “mula cafe” dan berikut adalah hasil wawancara yang sudah penulis tanyakan kepada salah satu karyawan board game bernama mas Samuel. Berdasarkan informasi yang saya dapatkan dari Caffe Board Game, berikut adalah tren dan permintaan board game di kalangan pengunjung.

a. Tren Board Game Populer: Berdasarkan pengamatan, board game Catan dan Splendor merupakan dua game yang paling diminati oleh pengunjung. Hal ini menunjukkan bahwa game dengan mekanika yang menarik dan gameplay yang mendalam memiliki daya tarik yang besar bagi para pemain.

b. Permintaan untuk Board Game Baru: Dungeon & Dragons adalah salah satu contoh board game yang banyak diminati karena memungkinkan para pemain untuk mengubah

alur ceritanya sendiri. Ini menunjukkan adanya permintaan untuk game dengan fleksibilitas dan naratif yang kuat dari pelanggan. c. Respon Pelanggan: Respon pelanggan terhadap permainan board game umumnya sangat positif. Mereka seringkali ketagihan untuk kembali ke kafe board game karena merasa senang dan bahagia saat bermain di sana. Selain itu, mereka juga sering meminta untuk diajari tentang board game baru, menunjukkan antusiasme mereka terhadap variasi dan eksplorasi dalam hobinya. d. Board Game tentang Balapan: Mengangkat tema ajang balapan seperti Formula 1 dalam sebuah board game bisa menjadi konsep yang menarik. Penggunaan koin atau kartu untuk mengatur dinamika balapan dapat menjadi cara yang menarik untuk merepresentasikan aksi dan strategi dalam balapan. e. Pendistribusian Informasi: Untuk memastikan semua pemain memiliki pemahaman yang sama tentang permainan, penting untuk memberikan informasi yang jelas dan mudah dimengerti kepada pelanggan. Ini bisa dilakukan melalui panduan permainan yang disediakan atau melalui sesi pemaparan singkat sebelum memulai permainan. f. Board Game tentang Formula 1: Saya berpendapat bahwa ide tentang board game yang membahas Formula 1 cukup menarik. Konsep ini masih jarang ditemui, sehingga memiliki potensi untuk menarik minat banyak orang. Penggunaan koin atau kartu sebagai elemen permainan bisa menjadi salah satu cara yang menarik untuk menambahkan dinamika dan keseruan dalam simulasi balapan.

3.2.3 Analisa Pesaing

Analisis pesaing dalam industri board game memerlukan pemahaman mendalam terhadap produk-produk yang telah ada di pasaran. Dalam menilai pesaing, beberapa faktor kritis melibatkan kualitas desain game, inovasi mekanisme permainan, dan keterlibatan pemain. Meskipun Boardgame Formula 1 masih dalam tahap pengembangan, terdapat beberapa boardgame bertema balap yang dapat menjadi pesaing di pasaran. Berikut beberapa di antaranya: a. Formula Motor Racing: Boardgame klasik yang berfokus pada strategi dan manajemen tim. Grand Prix: Boardgame yang lebih modern dengan fokus pada manuver dan overtaking. b. Speed Circuit: Boardgame balap sederhana yang mudah dipelajari dan dimainkan. c.

Turbo:Boardgame balap cepat dengan fokus pada drift dan power-up. d.
Formula Rush:Boardgame balap dengan elemen push- your-luck. e. Pit
Stop:Boardgame balap yang berfokus pada kecepatan pit stop

3.3 Kesimpulan

Hasil Analisis Berdasarkan hasil analisis dari wawancara dengan narasumber, terdapat beberapa kesimpulan yang dapat diambil. Yang pertama kurangnya peminat boardgame pada boardgame tentang balapan formula 1, kebanyakan orang lebih menyukai boardgame tentang petualangan. Kurangnya minat orang – orang untuk bermain segala jenis boardgame dan juga, orang – orang lebih tertarik kepada game mobile ketimbang boardgame, dan masih kurangnya peminat formula 1 di Indonesia

3.4 Pemecahan Masalah Penulis

akan merancang sebuah boardgame yang lebih menarik tentang balapan formula 1, penulis akan memasukkan unsur – unsur strategi kedalam permainan boardgame ini, penulis akan memasukkan beberapa unsur – unsur seperti yang ada pada balapan pada aslinya, penulis juga akan menyebarkan jalur pada boardgame dan memberikan peraturan – peraturan pada yang memang sudah digunakan di balapan formula 1

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.

8 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 da n 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. N o Segementasi 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 4.3.1Moodboard 4.3.2Konsep Perancangan 4.3.3Color Pallette 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. 6 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; 9 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. 4.3.4 Font Penulis menggunakan satu jenis font “nitor speed” karena font ini sangat menggambarkan kecepatan untuk menggambarkan boardgame formula 1 ini, font ini sangat cocok untuk di taruk di beberapa element element pada boardgame formula 1 ini, seperti pada buku panduan, text didalam karti, dan text didalam papan permainan boardgame formula 1 ini 4.3.5 Logo 4.3.6 Sketch 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, permainan minimal dilakukan secara 2 lap, atau bisa lebih, di tentukan oleh pemain itu sendiri, di saat pemain pertama melakukan kocok dadu, jika pemain menyentuh tikungan yang memiliki gambar ban di lap pertama, pemain tidak perlu mundur sesuai keterangan yang ada di kartu ban, pemain baru mundur setelah melewati 1 lap, jika pemain melewati tikungan di titik kotak pit stop maka pemain harus mengocok dadu hingga jumlah kedua dadu sama maksimal 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 waktu 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 di butuhkan : a. Dadu Dadu akan digunakan oleh pemain untuk mengetahui jalannya bidak di circuit balapan, hingga

garis finish b. Kartu Ban Kartu ban berfungsi untung para pemain memilih bang yang akan digunakan, kartu ban ini nanti nya akan berpengaruh kedalam jalan nya balapan di boardgame formula 1, kartu ban ini akan sangat berguna pada saat tikungan, yang dimana akan sangat berpengaruh pada cuaca yang akan terpilih nanti nya c. Kartu Cuaca Kartu cuaca ini akan berguna sebagai mana circuit itu nanti nya, kartu cuaca ini akan sangat mempengaruhi kartu bang yang sudah di pilih 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) c. Kartu Aksi (Action/ Buff Cards) d. Aturan Permainan (Paper Rules) 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 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 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 c. Pin Pin button sebagai merchandise menampilkan logo boardgame formula 1 agar dapat di pakai sebagai media promosi boardgame formula 1 d. Topi Topi di bagian depan bertuliskan formula 1 boardgame berguna sebagai merchandise boardgame formula 1 agar dapat menjadi media pendukung promosi boardgame ini 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 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. 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 kedua bahan tersebut sangat kuat untuk dijadikan papan permainan boardgame 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 di tentukan f. Kartu Cuaca Kartu cuaca berfungsi agar pemain dapat menentukan cuaca yang akan di lakukan selama permainan berjalan, cuaca yang di pilih nanti dalam bentuk kartu acak dan sangat berpengaruh kepada kondisi ban yang nanti akan di pilih j. Dadu Dadu berwarna merah digunakan untuk menentukan tempat mendarat bidak penyerang. Ukuran dadu: 16mm 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, dilamnya terdapat aturan bermain dan alat alat apa saja yang di sediakan untuk bermain, serta bentuk box dan papan bermainnya BAB V PENUTUP 5.1 Kesimpulan Kesimpulan dari laporan tugas akhir ini bahwa balapan formula 1 cukup di kenal di kalangan luar, tetapi masih belum terlalu banyak orang yang belum tertarik kepada balapan formula 1, orang orang leboh banyak tertarik kepada balapan motor GP yang lebih memiliki banyak overtake, Harapan penulis dengan hadirnya boardgame formula 1 ini dapat meningkatkan antusias orang orang kepada balapan formula 1, karena masih sedikitnya peminatan balapan formula 1 di Indonesia, yang dimana balapan ini lebih terkenal di luar negeri 5.2 Saran Dalam merancang sebuah board game , pentingnya untuk melakukan riset yang lebih baik lagi, karena boardgame itu sendiri sangat membutuhkan rancangan yang cukup baik, karena peminatan boardgame di Indonesia masih sedikit, dengan rancangan

REPORT #24440965

yang riset yang baik boardgame di buat lebih menarik lagi, dan juga dengan riset yang cukup dapat memberikan unsur – unsur board game yang lebih menarik lagi, dari segi observasi dan wawancara cara untuk memenuhi kebutuhan boardgame itu sendiri Dan juga penting nya dalam memilih bahan, warna, dan kebutuhan lain nya untuk membuat boardgame lebih menarik lagi, terutama dalam bentuk kemasan, karena kemasan itu sendiri yang dapat menarik perhatian orang – orang untuk memainkan boardgame yang sudah kita buat, dengan bahan dan kemasan yang baik boardgame dapat lebih menarik perhatian orang – orang.



REPORT #24440965

Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE		
1.	2.2% www.gramedia.com https://www.gramedia.com/literasi/desain/?srsltid=AfmBOopGvQEIod5oG6pdvG..	●
INTERNET SOURCE		
2.	1.82% www.ebizom.com https://www.ebizom.com/2021/11/ketahuilah-tentang-desain-sebelum.html	●
INTERNET SOURCE		
3.	0.93% eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/9114/9/Bab%20II.pdf	● ●
INTERNET SOURCE		
4.	0.91% serupa.id https://serupa.id/pengertian-desain/	●
INTERNET SOURCE		
5.	0.53% ejournal.iaifa.ac.id https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/JPMD/article/download/220/202/	●
INTERNET SOURCE		
6.	0.45% www.liputan6.com https://www.liputan6.com/feeds/read/5801449/apa-arti-dari-warna-kuning-mak..	●
INTERNET SOURCE		
7.	0.38% nacw2011.org https://nacw2011.org/	●
INTERNET SOURCE		
8.	0.37% bpkkertapati.com https://bpkkertapati.com/2025/01/mengungkap-efektivitas-dan-efisiensi-angga...	●
INTERNET SOURCE		
9.	0.35% mec.or.id https://mec.or.id/blog/desain-grafis/arti-warna/	●



REPORT #24440965

INTERNET SOURCE

10. **0.32%** kumparan.com

<https://kumparan.com/info-sport/sejarah-f1-mengenal-ajang-balapan-mobil-be...>



INTERNET SOURCE

11. **0.28%** repository.pradita.ac.id

<https://repository.pradita.ac.id/430/1/Perancangan%20Website%20Toko%20Ba...>

