

BAB IV

STRATEGI KREATIF

4.1 Strategi Komunikasi

Versi *board game* dari "Kuda Tomprok" dikembangkan dengan mengutamakan keselamatan dan kenyamanan pemain. Jika versi aslinya mungkin melibatkan risiko cedera, versi *board game* ini dirancang agar semua orang bisa bermain tanpa khawatir akan hal tersebut. Permainan ini juga inklusif, dapat dinikmati untuk semua usia dan jenis kelamin, sehingga menjadi alternatif yang aman dan menyenangkan bagi semua kalangan. Meskipun tanpa risiko, *board game* "Kuda Tomprok" tetap mempertahankan keseruan, dan aspek kompetitif dari versi aslinya, dengan memberikan cara baru bagi pemain untuk menikmatinya. Selain itu, permainan ini mudah dimainkan di mana saja dan kapan saja tanpa memerlukan ruang besar, menjadikannya pilihan yang praktis untuk berbagai situasi.

4.2 Analisa Segmentasi, Targeting, dan Positioning

a) Segmentasi

Board Game Kuda Tomprok ini dirancang sebagai alternatif yang mempertimbangkan keselamatan dan kenyamanan pemain. Dimana versi aslinya mungkin terdapat resiko cedera, versi *board game* ini dirancang untuk mencapai segmentasi yang lebih luas.

b) Targeting

Target utama dari *board game* Kuda Tomprok adalah orang dewasa yang menginginkan hiburan yang lebih praktis dan aman. Selain itu, permainan ini juga ditujukan kepada perempuan yang ingin terlibat dalam permainan kuda tomprok tanpa perlu melakukan kegiatan permainannya yang cukup jenaka dan terlihat kurang wajar secara aspek sosial.

a. Positioning

Board game Kuda Tomprok ini menawarkan pengalaman bermain yang baru dan berbeda dari versi tradisionalnya. Terdapat berbagai komponen dan mekanik yang terinspirasi dari berbagai macam *board*

game klasik, seperti penggunaan kartu aksi untuk menciptakan keunggulan bagi para pemain. Lalu, terdapat juga aspek *decision making* dalam penggunaan kartu energi, di mana pemain harus memilih apakah akan menggunakan nomor besar atau kecil terlebih dahulu. Hal-hal ini dapat menciptakan interaksi baru yang berbeda dari permainan aslinya, *Board game* ini juga mengundang penggemar *board game* yang belum pernah mendengar tentang Kuda Tomprok sebelumnya untuk ikut berpartisipasi.

Tabel 4.1 tabel target segmentasi target pemain board game

No	Segmentasi	Keterangan
1.	Jenis Kelamin	Pria dan Wanita
2.	Usia	12 – 29 Tahun
3.	Tingkat Pendidikan	Menengah - tinggi
4.	Aktivitas	Sibuk bekerja & hobi berkumpul

4.2.1 Persona

PROGRAMMER
Jaka Afindi | 26 tahun



“ Kerja keras memberi arti pada hidup, namun tak lupa, momen bersama orang-orang terdekat memberikan ketenangan jiwa. ”

Daily Routine

Work

Coding

Socialize

Browsing

Buys food

Likes & Dislikes

Teknologi
Game
Bersosialisasi dengan teman


Tuntutan berlebih
Rutinitas yang monoton
Aktivitas yang melelahkan

Cerita Jaka

Jaka adalah seorang programmer yang sangat sibuk dengan pekerjaannya. Dia memiliki dedikasi yang tinggi terhadap tugas-tugasnya dan sering bekerja lembur untuk menyelesaikan proyek-proyeknya. Namun, meskipun kesibukannya, Jaka merindukan masa-masa ketika dia memiliki waktu luang untuk berkumpul bersama teman-temannya dan bermain seperti masa lalu. Dia ingin bisa menemukan keseimbangan antara pekerjaan yang menuntut dan kegiatan sosial yang memperkaya hidupnya.






Gambar 4.1 Persona

PELAJAR
Andi Pratama | 16 tahun



“ Main board game itu seru banget! Gak cuma buat ngisi waktu, tapi juga bikin otak mikir dan deketin kita sama teman-teman. Apalagi kalau gamenya punya konsep yang keren, makin asik! ”

Daily Routine

 Study
 Socialize
 Browsing
 Football
 Gaming

Likes & Dislikes

<p>Browsing forum Game Event komunitas game</p>	<p>Pelajaran Matematika Aktivitas yang menguras tenaga Kurangnya waktu luang</p>
-------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------

Cerita Jaka

Andi adalah seorang remaja berusia 16 tahun yang sangat antusias dengan permainan papan. Dia pertama kali mengenal board game saat bermain dengan keluarganya di akhir pekan, dan sejak saat itu, ia selalu mencari permainan baru untuk dimainkan bersama teman-temannya. Andi adalah siswa yang cerdas dan kreatif, selalu mencari tantangan baru dan cara untuk mengasah keterampilannya.

Gambar 4.2 Persona 2

4.3 Mitra Publikasi & Produksi

Board game Kuda Tomprok dipublikasikan dibawah nama *After On Studio*, sebuah studio independen yang bergerak dalam bidang pembuatan konten terutama, untuk periklanan dan hiburan. Sebagai anggota dari *After On Studio*, Penulis telah berkolaborasi dengan rekan tim *After On* untuk memproduksi board game ini dalam format yang berkualitas dan menarik, mulai dari bahan produksi papan dan komponen hingga media periklanan.

4.4 Proses Tahapan Perancangan *Board Game* Kuda Tomprok

4.4.1 Moodboard



Gambar 4.3 Moodboard

4.4.2 Konsep Perancangan

Konsep Board Game Kuda Tomprok

Mekanik

Permainan ini terdiri dari 3 ronde dengan sistem best of 3. diawali dengan suit untuk menentukan sisi pemain.

Sisi kuda (bertahan) akan melempar dadu untuk menentukan jumlah bidak kubus & kartu energi yang dimilikinya, minimal 3 dan maksimal 6 (jika dibawah 3 makan akan digandakan), sisi lalu kuda akan mengambil kartu buff energi yang sudah diacak untuk ditempelkan di semua bidak yang miliki sesuai dengan urutan yang diinginkan, kartu buff memberikan statistik ketahanan dari 1-6 energi. Sisi kuda dapat mengacak urutan kartu sekali setiap 2 giliran setiap penunggang selesai bergerak.

Sisi penunggang (penyerang) akan dibekali dengan 6 bidak piramid yang memiliki energi 1-6 dan akan melempar dadu untuk menentukan jarak lompat bidak setiap giliran, jika mendarat di tempat yang kosong maka akan maju mendarat di bidak paling akhir, penunggang juga mempunyai kesempatan untuk mengambil kartu aksi/buff setelah menggerakkan bidak.

Jika bidak png jatuh di bidak kuda dengan energi lebih tinggi atau sudah ada bidak penunggang lain, mundur 1 langkah, jika mundur lebih dari sekali maka akan gugur, jika lebih tinggi maka akan diletakan di bidak tersebut, jika jumlah energi sama maka akan meruntuhkan bidak tersebut .

Jika penunggang kehabisan bidak simpanan namun masih ada bidak di atas kuda, pemenang akan ditentukan dengan suit. Pemain yang kalah suit kehilangan satu bidak. Pemain yang kehabisan bidak terlebih dahulu kalah. Pemenang mendapatkan 2 poin, dan akan bertukar posisi di ronde selanjutnya, yang pertama mendapatkan 2 poin akan menang.

TOP VIEW

Bidak Penunggang & Kuda

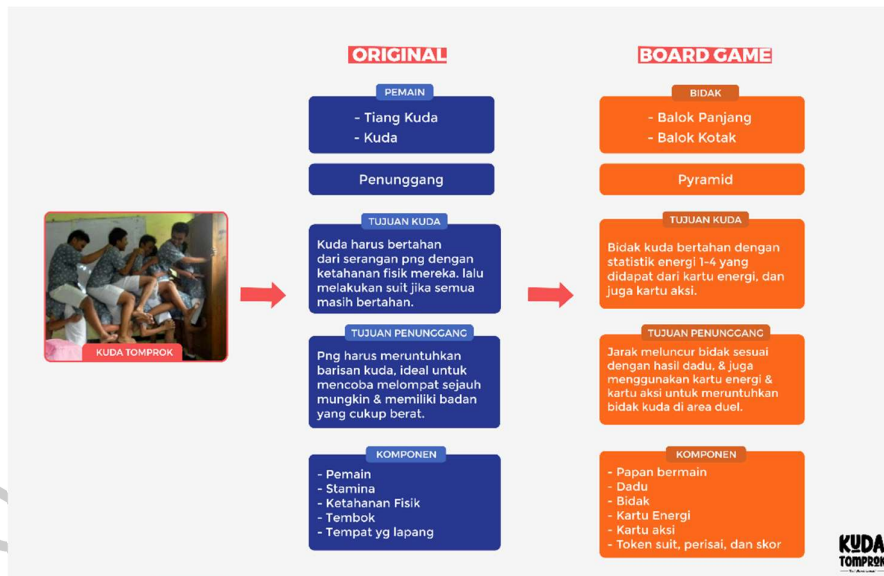
Kartu buff/aksi penunggang

Kartu buff kuda (def/energy stat)

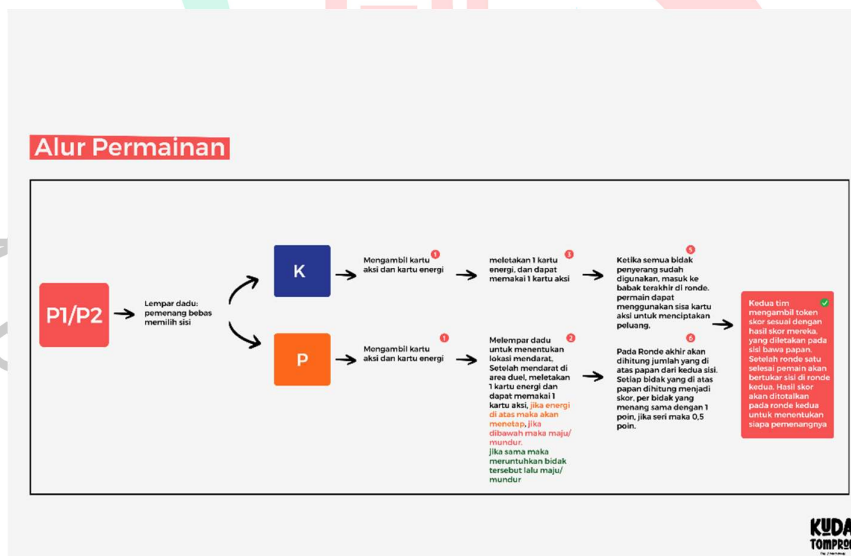
Kartu Suit

KUDA TOMPROK

Gambar 4.4 Konsep awal perancangan



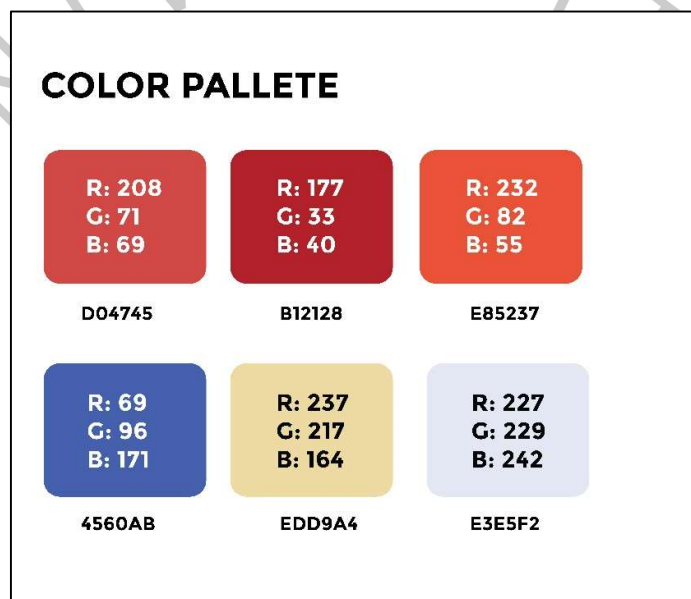
Gambar 4.5 Transformasi mekanik permainan



Gambar 4.6 Konsep Alur Permainan

4.4.3 Color Palette

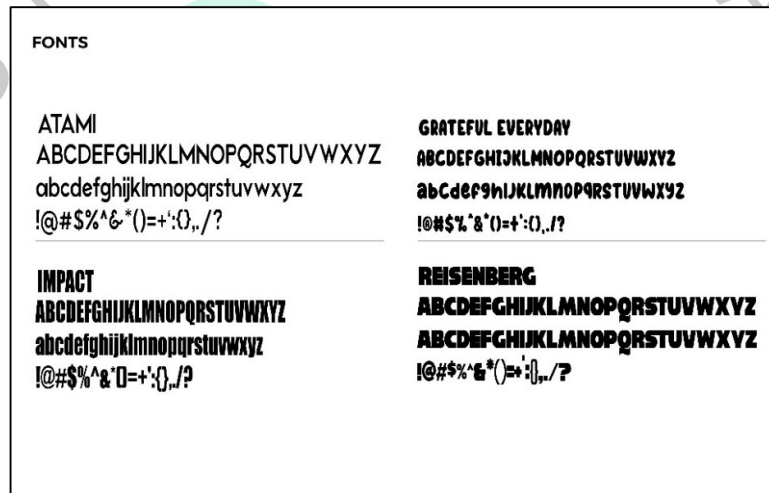
Selain alasan estetis visual, penulis memilih palet warna berdasarkan makna emosional yang diwakili oleh setiap warna. Warna merah digunakan sebagai warna utama karena melambangkan gairah dan semangat, sesuai dengan esensi permainan kuda tomprok. Tim penunggang atau penyerang diwakili oleh warna oranye yang mencerminkan energi dan vitalitas. Sementara itu, tim kuda diwakili oleh warna biru yang melambangkan tanggung jawab (Chapman, 2021).



Gambar 4.7 Color Palette

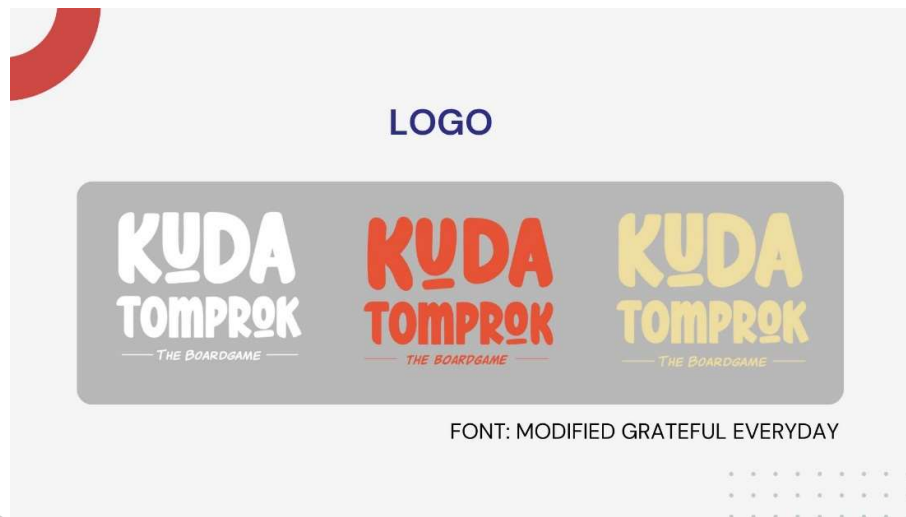
4.4.4 Font

Penulis menggunakan tiga jenis *font* dalam board game Kuda Tomprok: sans serif, slab serif, dan *handwritten*. *Font sans serif* seperti Atami dan Impact digunakan untuk teks informatif pada papan dan komponen, agar pemain dapat memahami pesan permainan dengan mudah dan jelas. *Font slab serif* seperti Reisenberg digunakan untuk teks ikon, memberikan gaya yang mengesankan dan ikonis. Sedangkan *font handwritten* seperti Grateful Everyday, yang telah dimodifikasi, digunakan untuk logo permainan, dengan tujuan memberikan gaya yang *playful* dan menyenangkan.



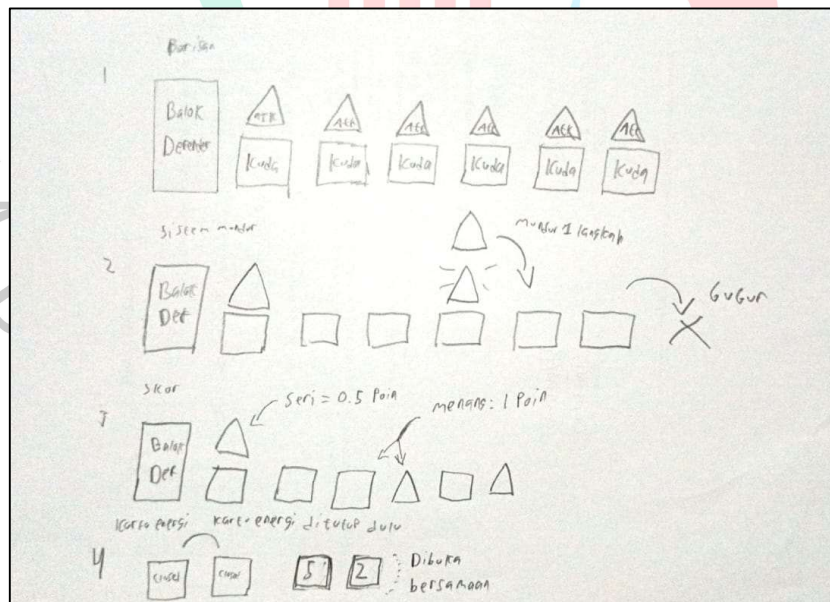
Gambar 4.8 Fonts

4.4.5 Logo



Gambar 4.9 Logo

4.4.6 Sketch



Gambar 4.10 Sketsa awal ide permainan

4.5 *Prototype Design*

4.5.1 **Prototipe Pertama**

Penulis merancang beberapa Prototipe untuk menguji berbagai aspek permainan untuk menentukan kelayakan untuk dimainkan. Dalam prototipe pertama, penulis menggunakan kertas art carton untuk sebagai bahan prototipe yang kemudian diuji langsung bersama dosen pembimbing. Setelah sesi permainan, penulis menyadari adanya beberapa aturan dan desain permainan yang perlu diperbaiki dan dikembangkan lebih lanjut. Penulis kemudian merancang alternatif baru dalam prototipe kedua. Berikut adalah hasil ujian yang didapatkan pada prototipe pertama:

1. Sisi bertahan akan melempar dadu untuk menentukan jumlah bidak kubus & kartu energi yang dimilikinya, hal ini dirasa membuat permainan tidak seimbang sehingga diganti.
2. Sisi bertahan akan meletakkan kartu energinya pada bidak sebelum permainan dimulai, hal ini membuat *gameplay* dari sisi bertahan cukup terbatas maka akan diganti.
3. Masalah Sisi penyerang akan melempar dadu untuk menentukan jarak lompat bidak setiap giliran, hal ini dapat membuat skenario dimana penyerang mendarat di luar bidak maka akan diganti
4. Kartu aksi hanya bisa digunakan oleh sisi penyerang, membuat sisi bertahan kekurangan interaksi bermain. maka akan diganti.



Gambar 4.11 Prototipe pertama Board Game Kuda Tomprok

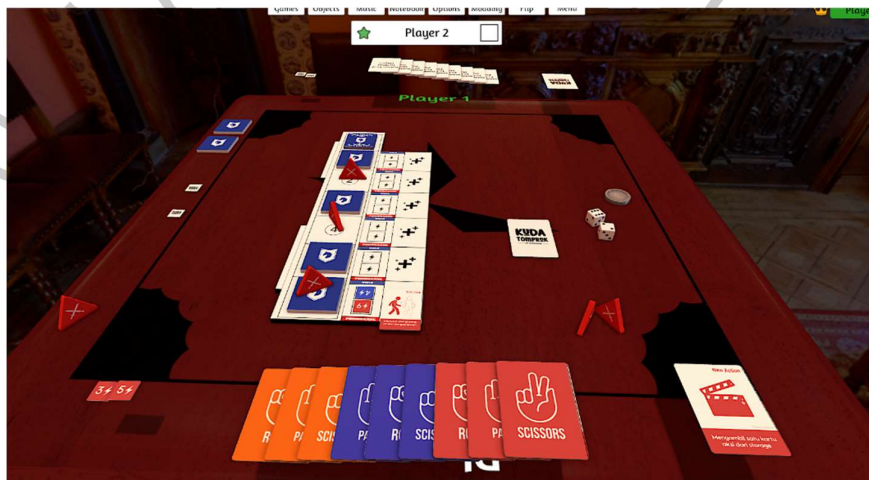
4.5.2 Prototipe Kedua

Di prototipe Kedua, penulis memanfaatkan *software Tabletop Simulator* yang memungkinkan visualisasi dan pengujian *game* secara digital. Dengan *Tabletop Simulator*, proses pengujian permainan menjadi lebih mudah dan efisien karena memungkinkan penulis untuk menguji *board game* dengan pemain lain tanpa harus menghadapi kesulitan dalam mencetak dan menyusun prototipe secara langsung. Dalam percobaan kedua, penulis menemukan bahwa permainan berjalan lebih lancar dan adil dalam versi baru ini. Hal ini memberikan dorongan yang signifikan bagi penulis untuk merancang versi final dari *board game* "Kuda Tomprok" dengan optimalisasi yang lebih tinggi. Berikut adalah hasil ujian yang didapatkan pada prototipe pertama:

1. Kedua sisi memiliki jumlah bidak, kartu aksi, dan kartu energi yang sama, sehingga meningkatkan keseimbangan permainan antara kedua sisi.
2. Terdapat 8 kartu aksi dan 6 kartu energi, dibagikan 3 untuk masing-masing pemain, kartu energi dikocok acak setiap giliran dengan kartu tengah. Hal ini memberikan kedua sisi kesempatan yang lebih adil, namun pengocokan kartu energi setiap kali kurang efisien sehingga akan diganti. Masalah Sisi penyerang akan melempar dadu untuk menentukan jarak lompat bidak setiap giliran, hal

ini dapat membuat skenario dimana penyerang mendarat di luar bidak maka akan diganti.

3. Jika semua bidak penyerang sudah habis, maka akan masuk ke sesi *knockout*, dan akan dilakukan suit. Penggunaan kartu suit cukup memakan waktu permainan dan kurang efisien sehingga akan diganti.
4. Jika setelah 2 ronde berakhir kedua pemain masihimbang, maka pemenang akan ditentukan berdasarkan siapa yang memiliki bidak penyerang terbanyak di atas papan. Aturan ini bekerja dengan cukup baik namun akan dimodifikasi.



Gambar 4.12 Prototipe kedua Board Game Kuda Tomprok di software Tabletop Simulator

4.5.3 Prototipe Ketiga

Pada prototipe ketiga, penulis melakukan eliminasi terhadap beberapa aspek yang dinilai kurang efisien atau membuat permainan terasa tidak mulus. Dalam upaya memperbaiki hal tersebut, penulis menguji permainan secara digital menggunakan software *Tabletop Simulator*, serta secara langsung dengan menggunakan prototipe hasil cetakan yang kemudian diuji bersama pemain lain. Melalui proses tersebut, penulis berhasil mendapatkan beberapa masukan berharga dan mencapai beberapa kesimpulan yang signifikan. Berikut adalah hasil ujian yang didapatkan pada prototipe ketiga:

1. Kartu suit akan dihapus dari permainan karena memakan waktu dan kurang efisien. Mekanik kartu suit akan diganti dengan dadu dan penggunaan kartu aksi untuk menentukan hasil duel atau kemenangan.
2. Kartu energi menentukan hasil dari duel bidak, namun proses pengocokan kartu tersebut setiap giliran dianggap tidak efisien. Oleh karena itu, akan dibuat dua set kartu energi dengan nilai yang sama dan pemain hanya perlu mengambil satu kartu dari *deck* tanpa perlu mengocok.
3. Akan diimplementasikan sistem shield dalam permainan ini untuk melindungi bidak, *shield* ini didapatkan dari salah satu kartu aksi. Untuk menunjukkan bahwa arena bidak memiliki *shield*, akan digunakan token berbentuk perisai sebagai indikator bahwa bidak tidak bisa diruntuhkan.
4. Ronde *knockout* yang sebelumnya bergantung pada suit antar setiap bidak di papan akan digantikan dengan penggunaan sisa kartu energi dan kartu aksi. Tujuan permainan adalah untuk memiliki sebanyak mungkin bidak di atas papan. Setiap bidak yang tidak gugur pada akhir ronde akan diubah menjadi skor, yang akan dihitung pada akhir ronde pertama dan dijumlahkan secara keseluruhan pada ronde terakhir.
5. Pada papan permainan, akan ada indikasi skor yang dimiliki oleh setiap pemain. sehingga tidak lupa ketika ronde terakhir dan harus menghitung total skor.



Gambar 4.13 Prototipe ketiga Board Game Kuda Tomprok di software Tabletop Simulator

4.5.4 Prototipe Keempat

Pada tahap pengembangan prototipe keempat, penulis memutuskan untuk menambahkan beberapa elemen yang membuat dinamika permainan lebih menarik dan lancar. Melalui proses ini, penulis berhasil memperoleh pemahaman yang lebih baik dan detail mengenai apa yang dibutuhkan untuk menyelesaikan *final art* atau produk akhir dari *board game* kuda tomprok. Dengan demikian, proses penyempurnaan ini memungkinkan penulis untuk menghadirkan hasil akhir yang lebih terarah dan memuaskan. Berikut adalah hasil ujian yang didapatkan pada prototipe empat:

1. Kartu aksi yang sebelumnya hanya ada satu *deck* untuk digunakan oleh kedua pemain, kini diubah menjadi dua *deck* terpisah untuk masing-masing pemain.
2. Nilai kartu energi dikurangi dari 1-6 menjadi 1-4 agar permainan lebih menantang dan pemain harus berpikir lebih strategis dalam menggunakan kartu tersebut.
3. Akan ditambahkan token petunjuk untuk membantu pemain mengingat arena duel yang sedang berlangsung.

4.6 Desain Board Game

4.6.1 Aturan Permainan

Alur permainan dimulai dengan kedua pemain mengocok dadu. Pemain yang mendapat hasil dadu tertinggi dapat memilih sisi pada ronde pertama. Kedua pemain mendapatkan 5 kartu aksi dari 10 setumpuk kartu aksi yang berbeda. Kartu aksi berfungsi untuk memberikan kesempatan untuk meraih keunggulan pada setiap giliran, dan penggunaannya dimulai dari penyerang. Sisa kartu dapat diperoleh jika menggunakan kartu aksi tertentu. Kedua pemain memiliki 8 kartu energi dengan nilai 1-4, yang digunakan untuk meruntuhkan bidak musuh. Pemain memegang 3 kartu energi pada awal permainan, dan setiap giliran mengambil 1 kartu dari setumpuk kartu energi dari luar tangan. Penggunaan kartu energi dengan jumlah tertinggi akan menggugurkan bidak lawan, dengan hasil seri jika jumlahnya sama, dan bidak gugur jika jumlahnya lebih rendah. Terdapat sistem *shield* untuk melindungi bidak, yang diperoleh dari salah satu kartu aksi, ditandai dengan token

berbentuk perisai. Setelah menentukan sisi pada ronde pertama, penyerang mengocok dadu untuk menentukan lokasi mendarat bidaknya. Kemudian, kedua pemain meletakkan 1 kartu energi pada papan yang pada awalnya ditutup sebelum sesi “*reveal*” dan dapat menggunakan kartu aksi. Jika bidak penunggang mendarat di bidak yang sudah ada, maka mundur satu langkah, dan bidak akan gugur jika mundur sampai keluar papan. Jika semua bidak penyerang sudah digunakan, masuk ke sesi terakhir di ronde, di mana tujuannya adalah memiliki sebanyak mungkin bidak di atas papan. Setiap bidak yang ada di atas papan dihitung sebagai skor, dengan setiap bidak yang utuh bernilai 1 poin, dan bidak seri bernilai 0,5 poin. Hasil skor akan ditotalkan pada ronde kedua untuk menentukan pemenangnya, yaitu pemain dengan skor tertinggi.

4.6.2 Komponen *Board Game*

- Konsep kreatif diperlukan untuk menciptakan pengalaman bermain yang khas dan menarik, sehingga membuat pengalaman bermain *board game* terasa spesial, berikut adalah elemen – elemen yang akan diterapkan kepada *board game* kuda tomprok:

- a. Bidak

Bidak Kubus: Mewakili barisan tim kuda yang harus dilindungi oleh pemain bertahan.

Bidak Piramid: Mewakili tim penunggang yang harus berusaha untuk menaklukkan kuda lawan dengan menempatkan bidak di atas bidak kuda.

- b. Dadu

Dadu akan digunakan oleh pemain penunggang untuk menentukan jarak yang dapat dilompati oleh bidak penunggang ketika menyerang kepada bidak kuda.

- c. Kartu Energi

Kartu energi digunakan untuk memenangkan duel bidak setiap giliran, kartu energi memiliki nilai *value* angka dari 1 hingga 6. Nilai yang lebih tinggi akan mengalahkan lawan, nilai yang sama akan

menghasilkan seri, dan nilai yang lebih rendah akan membuat bidak gugur. Terdapat dua set kartu energi dengan total 12 kartu untuk setiap pemain, namun pada awal permainan, hanya 3 kartu yang dibagikan kepada setiap pemain. Setelah setiap giliran selesai, pemain yang mengorbankan satu kartu energi dapat mengambil satu kartu lagi dari deck tengah.

d. Kartu Aksi

Kartu aksi memberi peluang kepada pemain untuk mendapatkan keunggulan pada setiap giliran. Kartu ini mampu mengubah arah permainan sehingga pemain yang sebelumnya tertinggal dapat berbalik menjadi unggul dengan memanfaatkan *timing* yang baik dalam penggunaannya. Terdapat total 14 kartu aksi yang awalnya dibagikan empat kartu kepada setiap pemain. Pemain dapat mengambil kartu aksi tambahan dari deck jika menggunakan kartu aksi tertentu.

e. Token Shield

Sistem *shield* dalam permainan ini bertujuan melindungi bidak dan diperoleh melalui salah satu kartu aksi. Untuk menandakan bahwa bidak dilindungi oleh perisai di arena permainan, digunakanlah token berbentuk perisai sebagai indikator bahwa bidak tidak dapat dihancurkan.

f. Token skor

Token ini digunakan untuk mengindikasikan jumlah skor yang dimiliki oleh pemain, sehingga memudahkan dalam mengingat saat mencapai ronde terakhir dan perlu menghitung total skor.

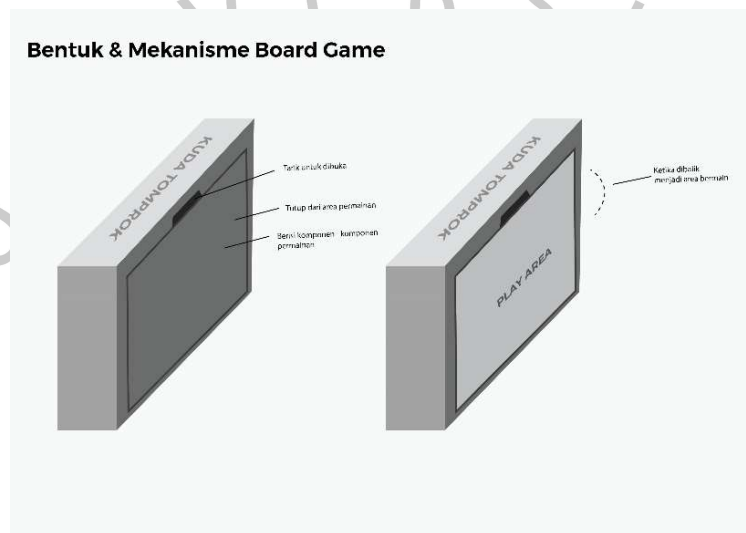
g. Token Petunjuk

Token ini digunakan untuk menunjukan arena duel yang sedang bertanding.

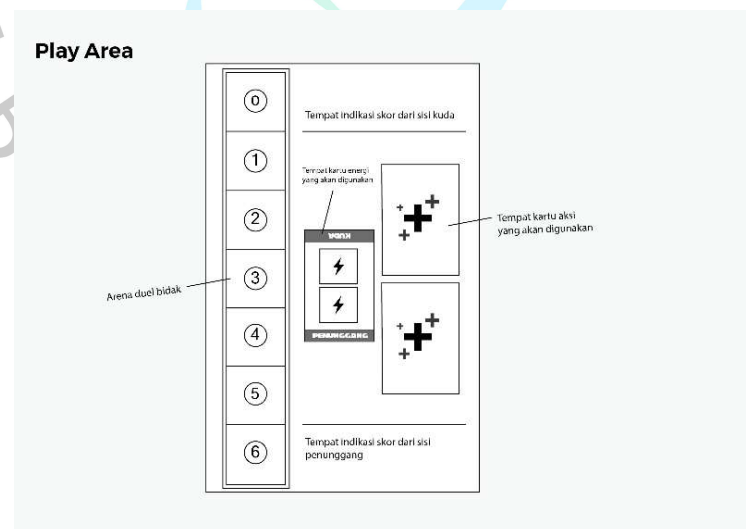
4.6.3 Konsep Visual

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.

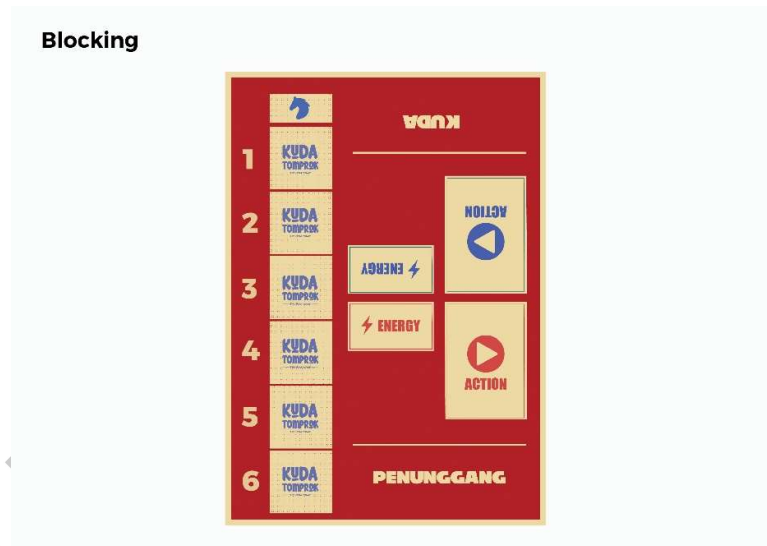
a. Papan Permainan (*Game Board*)



Gambar 4.14 Struktur & Mekanisme Board Game



Gambar 4.15 Arena bermain board game

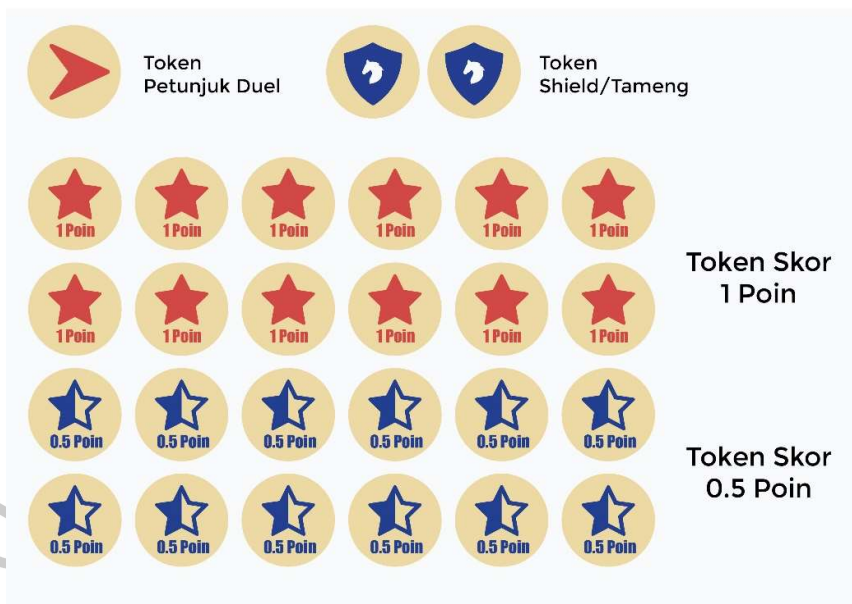


Gambar 4.16 Blocking Play Area

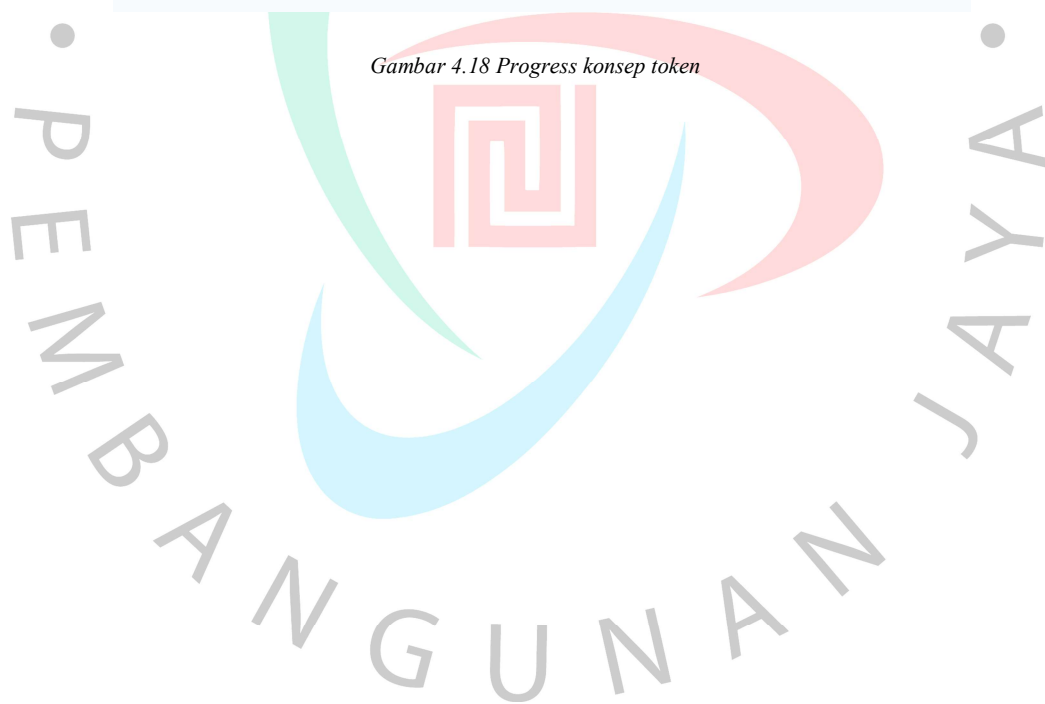
b. Komponen Permainan (*Game Components*)



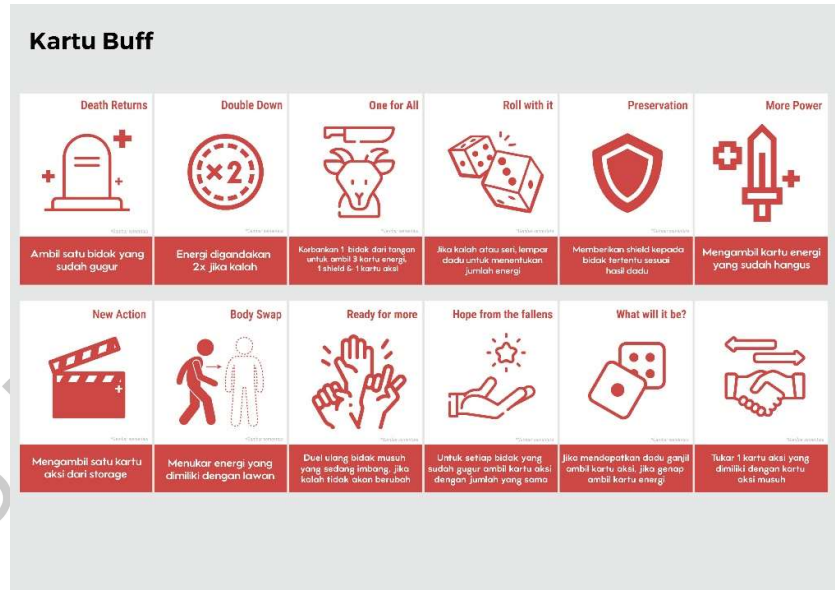
Gambar 4.17 Konsep bidak & token awal



Gambar 4.18 Progress konsep token



c. Kartu Aksi (*Action/Buf Card*)



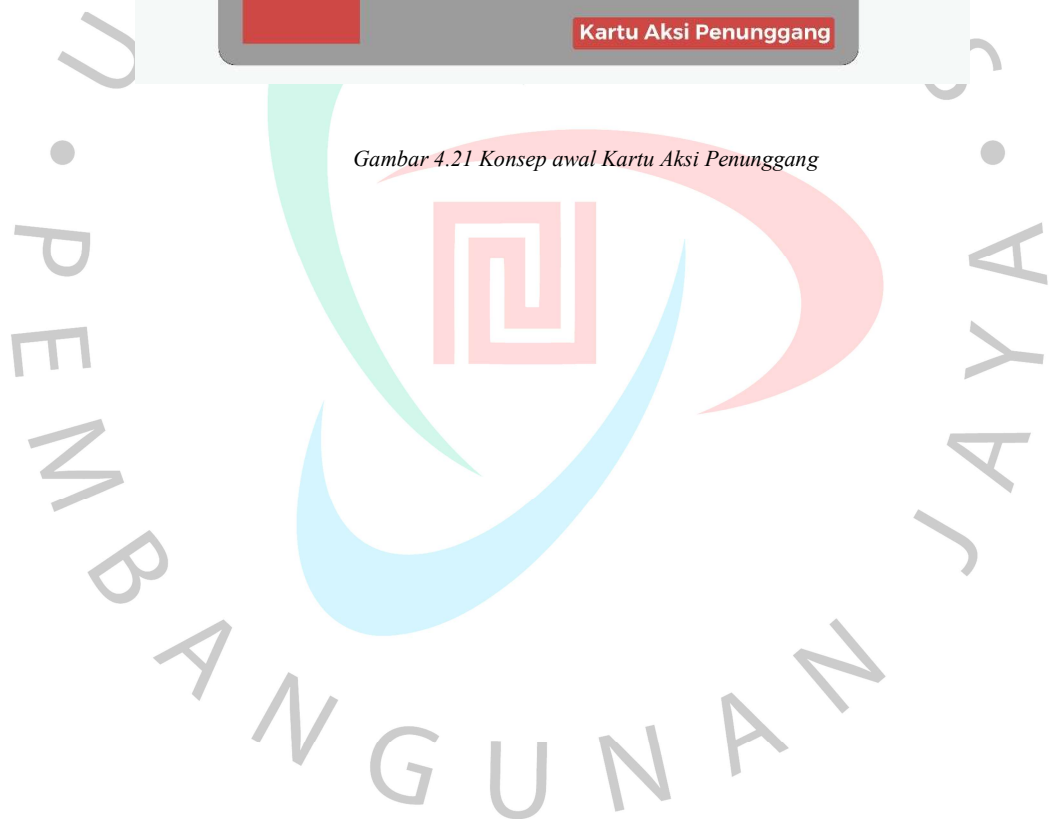
Gambar 4.19 Konsep Kartu Aksi



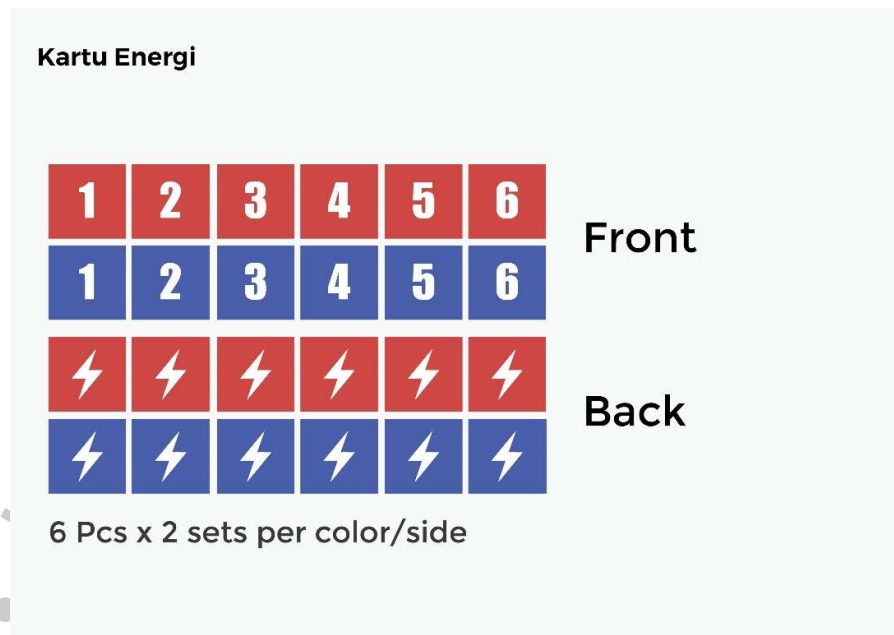
Gambar 4.20 Konsep awal Kartu Aksi Kuda



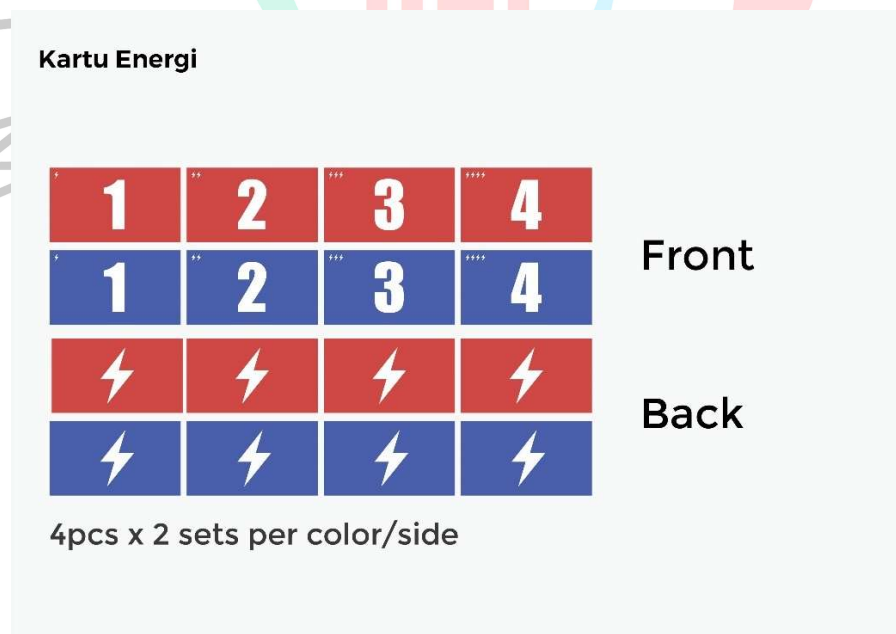
Gambar 4.21 Konsep awal Kartu Aksi Penunggang



d. Kartu *Energy* (*Energy Cards*)

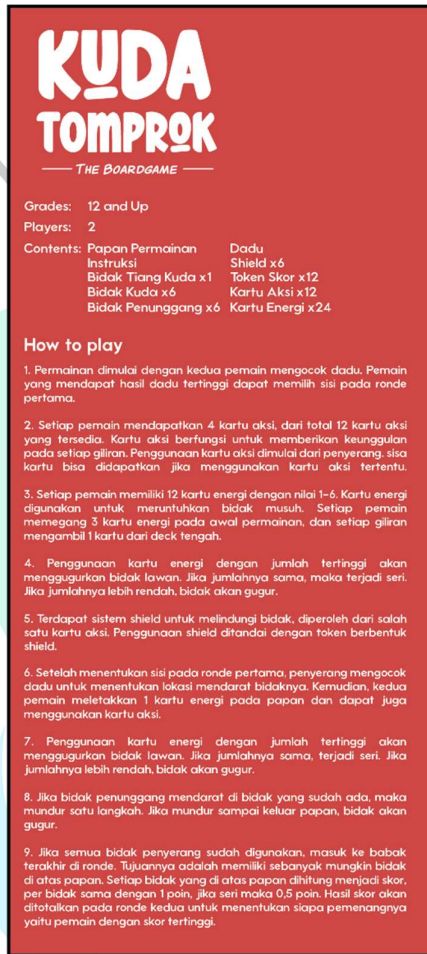


Gambar 4.22 Konsep awal Kartu Energi

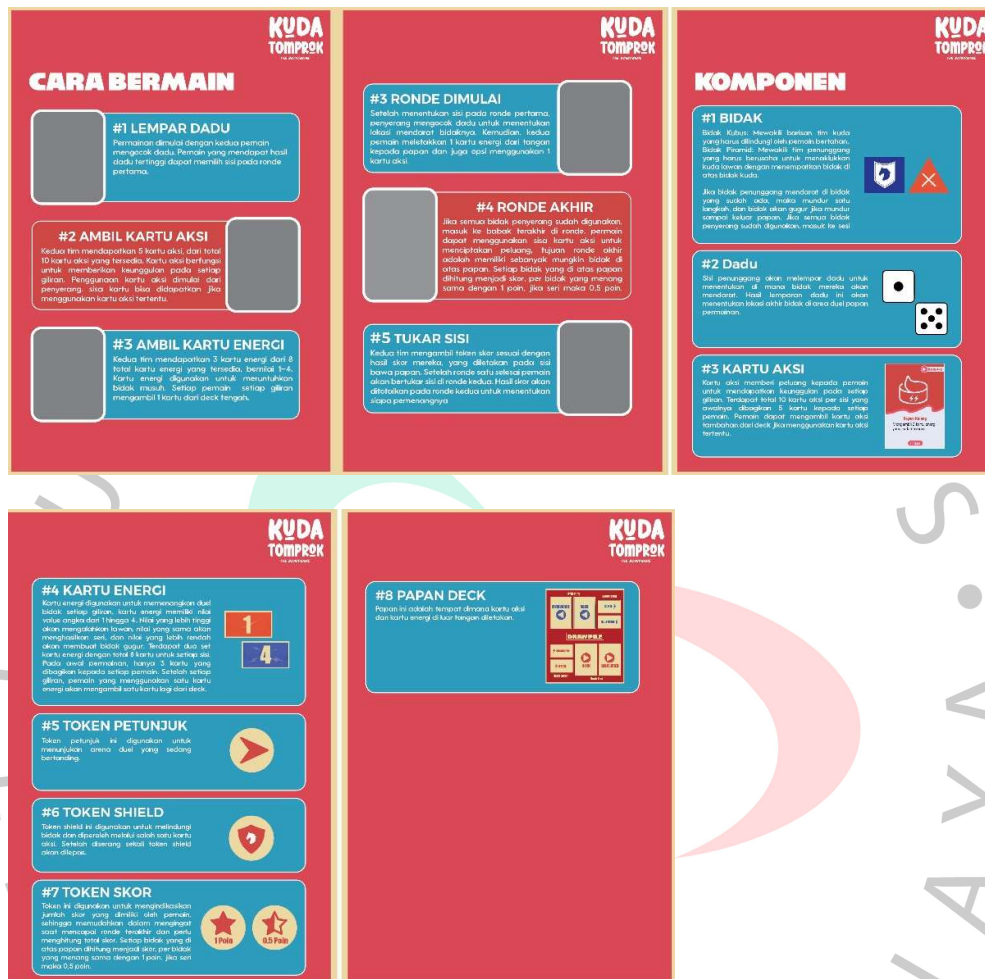


Gambar 4.23 Progress Kartu Energi

d. Aturan Permainan (*Paper Rules*)



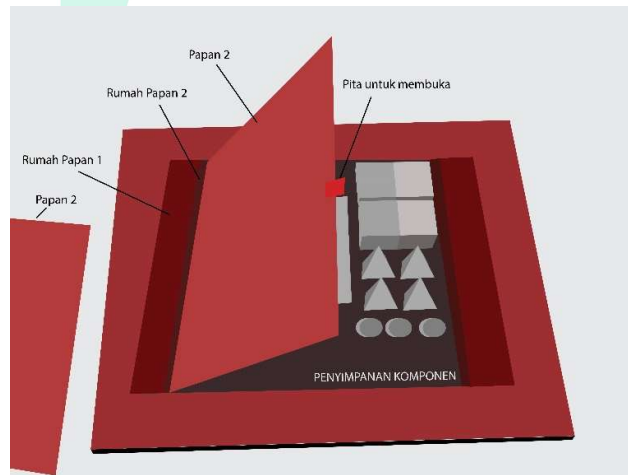
Gambar 4.24 Konsep kertas Aturan



Gambar 4.25 Konsep awal Buku Aturan

4.6.4 Mekanisme Penyimpanan Komponen

Board Game Kuda Tomprok memiliki konsep struktur yang praktis dan efisien. Didesain dalam bentuk kemasan persegi panjang, memungkinkan pemain untuk membawanya dengan mudah ke mana pun. Pada sisi depan kemasan, terdapat mekanisme yang memungkinkan sisi depannya dapat dibuka atau dibalik. Mekanisme ini terdapat pada tutup depan yang berbentuk persegi panjang pada setiap lapisan yang berjumlah dua. ketika dibuka, berisi komponen permainan yang tersimpan di dalamnya. Ketika dibalik, kedua tutup kemasan tersebut berubah menjadi play area dan papan deck dari board game itu sendiri. Terdapat pita berwarna merah yang memudahkan pemain untuk membuka kedua tutup tersebut. Magnet di keempat sudut tutup memudahkan tutup untuk menempel dengan kokoh.



Gambar 4.26 Sketsa awal Mekanisme Penyimpanan Komponen

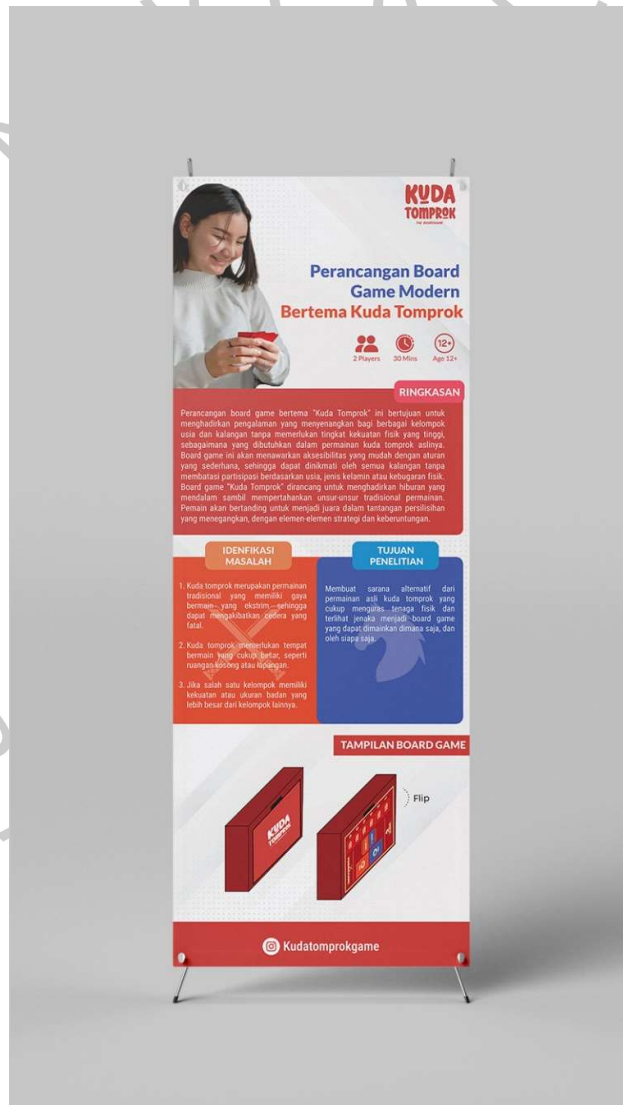


Gambar 4.27 Mockup Fisik Penyimpanan Komponen

4.6.5 Konsep Media Pendukung

a. X Banner

X banner ini menampilkan abstrak penelitian, identifikasi masalah, tujuan penelitian, dan bentuk *board game* secara ringkas dan jelas untuk menarik perhatian dan memberikan pemahaman awal.



Gambar 4.28 X Banner

b. 2 Poster

Poster ini menjelaskan dengan ringkas asal mula permainan kuda tomprok dengan foto aktivitas permainannya dan poster kedua menjelaskan mengenai mekanisme papan



Gambar 4.29 Poster untuk pameran

c. Pin

Pin button sebagai merchandise menampilkan logo kuda tomprok, dirancang untuk dipakai sebagai aksesoris yang menarik dan mempromosikan permainan.



Gambar 4.30 Pin Button

d. Gelang

Gelang tim kuda dan tim penunggang didesain untuk menunjukkan dukungan dan identitas masing-masing tim.



Gambar 4.31 Gelang Tim Kuda & Tim Penunggang

e. Gantungan Kunci

Gelang tim kuda dan tim penunggang didesain untuk menunjukkan identitas masing-masing tim.



Gambar 4.32 Gantungan kunci tim kuda & tim penunggang

f. Mug

Gelas *mug* dengan logo kuda tomprok di bagian depan dan hashtag di belakangnya, berfungsi sebagai merchandise sekaligus media promosi yang praktis digunakan sehari-hari.



Gambar 4.33 Gelas Kuda Tomprok

g. Tote Bag

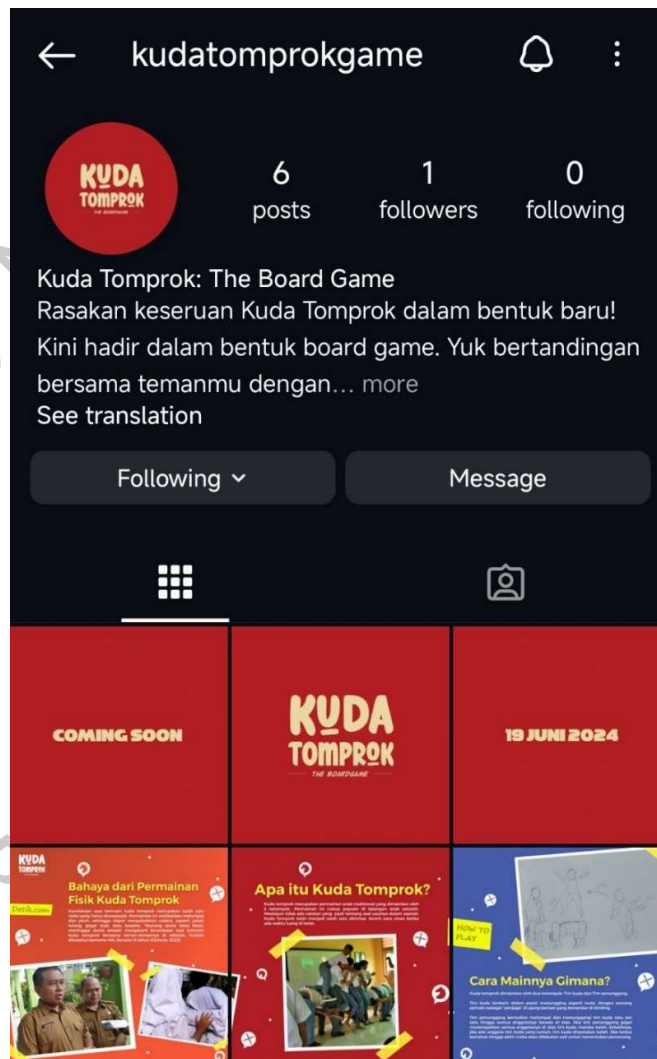
Tote bag dengan logo kuda tomprok, memudahkan pengguna membawa barang sekaligus mempromosikan permainan.



Gambar 4.34 Totebag Kuda Tomprok

h. Instagram

Akun *Instagram* dengan feeds yang menjelaskan tentang kuda tomprok, mencakup informasi dan gambar untuk menarik minat dan partisipasi komunitas online.



Gambar 4.35 Akun Instagram @kudatomprokgame

4.7 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 4.36 Struktur Board Game



Gambar 4.37 Mockup fisik Board Game



Gambar 4.38 Tempat penyimpanan komponen

b. Desain Kemasan

Desain kemasan menampilkan logo kuda tomprok, informasi durasi permainan, rentang usia pemain, dan jumlah pemain. Bagian kemasan juga mencantumkan daftar komponen dan tautan media sosial. Latar belakang dihiasi dengan *pattern* kuda dan penunggang untuk memperkuat tema permainan.



Gambar 4.39 Flat Desain Board Game

c. *Play Area*

Play area adalah papan utama tempat pemain melakukan permainan, dirancang untuk memberikan ruang yang cukup bagi semua komponen dan aksi dalam permainan. Ukuran Papan: 21 cm x 29,7 cm.



Gambar 4.40 *Play Area*



Gambar 4.41 *Mockup fisik Play Area*

d. *Papan Deck*

Papan deck berfungsi sebagai tempat untuk meletakkan deck kartu di luar tangan pemain serta kartu-kartu yang sudah gugur selama permainan berlangsung. Ukuran Papan: 21 cm x 23,5 cm.



Gambar 4.42 Papan Deck



Gambar 4.43 Mockup fisik Papan Deck

e. Kartu Aksi Kuda

Kartu aksi kuda digunakan oleh tim kuda untuk mendapatkan keunggulan strategis dalam permainan, dengan berbagai efek yang dapat membantu pemain mendapat keunggulan. Ukuran Kartu: 5,4 cm x 7,7 cm.



Gambar 4.44 Kartu Aksi Kuda

f. Kartu Aksi Penunggang

Kartu aksi penunggang digunakan oleh tim penunggang untuk memperoleh keunggulan dalam permainan, menawarkan berbagai strategi dan taktik untuk memenangkan pertandingan. Ukuran Kartu: 5,4 cm x 7,7 cm.



Gambar 4.45 Kartu Aksi Penunggang

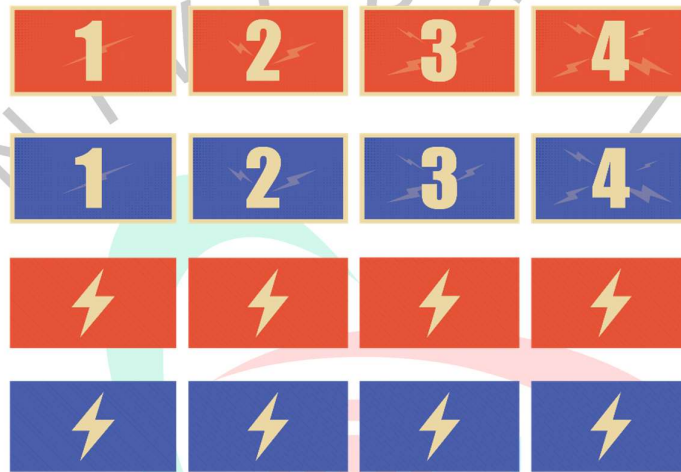


Gambar 4.46 Mockup Fisik Kartu Aksi

PEMBANGUNAN JAYA

g. Kartu Energi

Kartu energi digunakan oleh kedua tim untuk meruntuhkan bidak lawan, menjadi mekanik utama dari permainan ini. Ukuran kartu: 5,4 cm x 3,1 cm.



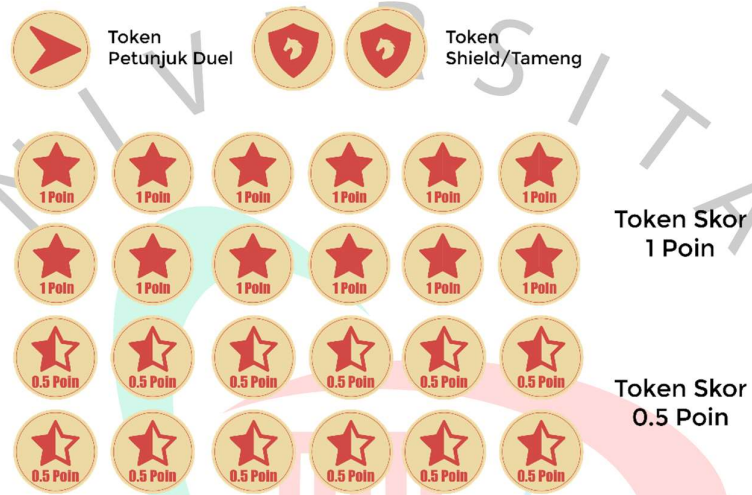
Gambar 4.47 Kartu energi



Gambar 4.48 Mockup Fisik Kartu energi

h. Token

Token terdiri dari token petunjuk, token perisai, dan token skor yang membantu pemain ingat akan keadaan areal duel dan skor yang dimiliki. Ukuran Token: 1,9 cm x 1,9 cm



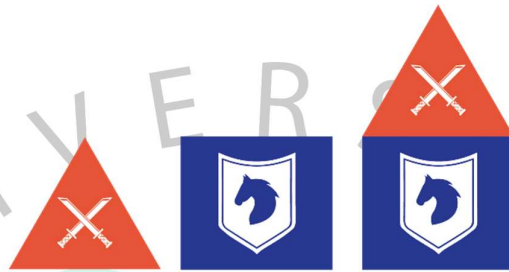
Gambar 4.49 Token



Gambar 4.50 Mockup Fisik Token

i. Bidak

Bidak kuda berbentuk kubus dan bidak penunggang berbentuk piramida, masing-masing memiliki peran sebagai pion dari masing masing tim. Ukuran Kubus: 3,8 cm x 3,8 cm, Ukuran Piramid: 3,4 cm x 4 cm.



Gambar 4.51 Bidak



Gambar 4.52 Mockup Fisik Bidak

j. Dadu

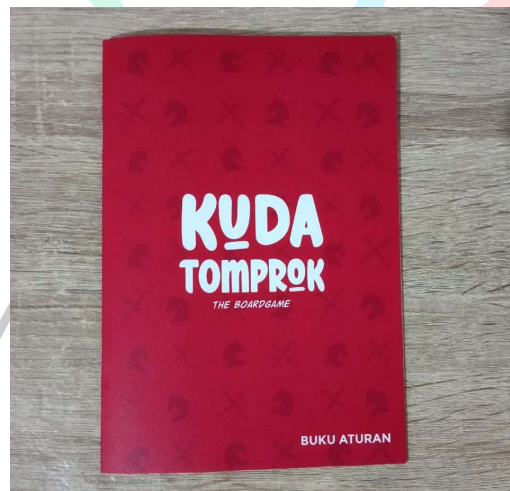
Dadu berwarna merah digunakan untuk menentukan tempat mendarat bidak penyerang. Ukuran dadu: 16mm



Gambar 4.53 Dadu Merah

k. Buku Aturan

Buku aturan berisi panduan lengkap cara bermain *board game* kuda tomprok, termasuk langkah-langkah permainan, dan aturan-aturan dasar. Selain itu, buku ini juga memberikan penjelasan rinci tentang setiap komponen permainan, seperti kartu aksi, token, bidak, *papan deck*, dan *play area*, untuk memastikan pemain memahami fungsi dan penggunaan masing-masing elemen dengan jelas. Ukuran Buku: 13,2 cm x 18,9cm



Gambar 4.54 Buku Aturan Permainan



Gambar 4.55 Isi Buku Aturan