

BAB VI IMPLEMENTASI DESAIN

6.1 Media Utama

Gaya gambar yang digunakan perancang dalam menentukan visual elemen didapat dari beberapa sumber, diantaranya dari komperator, dan referensi style visual dari ilustrasi buku anak yang sudah ada, serta mengadaptasi dari konsep animasi dan game tertentu.

6.1.1. Papan Permainan



Gambar 6. 1 Papan utama permainan

(Sumber : *dokumentasi pribadi*)

Papan permainan ini merupakan salah satu komponen utama pada *boardgame* yang berisikan petak-petak acuan untuk menempatkan 37 keping-keping *modular board* mdf dan akrilik untuk melangsungkan permainan. Papan utama menggunakan papan mdf berukuran 52cm x 52cm dengan ketebalan 8mm. Desain papan permainan dicetak di papan mdf dengan Teknik *wood printing* agar lebih awet, dan di *laser cutting* dengan pola *puzzle* agar papan dapat di susun dan di lepas-pasang untuk memudahkan penyimpanan.

6.1.2 Kemasan Permainan



Gambar 6. 2 Kemasan Permainan

(Sumber : dokumentasi pribadi)

Kemasan permainan berfungsi sebagai wadah komponen-komponen permainan untuk memudahkan penyimpanan. Selain itu kemasan juga berfungsi untuk menarik minat audiens melalui visual yang ditampilkan. Kemasan berukuran 25cm x 34cm x 10cm. menggunakan infraboard sebagai rangka dalam kemasan karena infraboard bersifat kokoh dan ringan, sehingga tidak menambah beban kemasan, dikarenakan papan utama berupa kayu mdf yang sudah cukup berat. Untuk menopang beban papan permainan, alas kemasan menggunakan foam board karton dengan tebal 1cm. Kemasan permainan dilapisi dengan desain kemasan yang dicetak dengan kertas *artpaper* ketebalan 210gram, yang di *finishing* dengan laminasi doff.

6.1.3 Pion Karakter



Gambar 6. 3 Pion karakter

(Sumber : dokumentasi pribadi)

Pion karakter dengan tinggi 5cm hingga 7cm berbahan akrilik transparan dengan ketebalan 4mm. Menggunakan alas lingkaran berdiameter 5cm sebagai alas penyangga akrilik agar dapat berdiri sebagai *standee*.

6.1.4 Kartu soal



Gambar 6. 4 Kartu Soal

(Sumber : dokumentasi pribadi)

Kartu Soal berukuran 6cm x 8cm berbahan artpaper dengan ketebalan 310gram menggunakan *finishing* laminasi *glossy* yang memiliki karakteristik seperti plastik, sehingga berkemungkinan untuk menggunakan spidol marker dan dapat dihapus setiap pemain perlu menjawab pertanyaan.

6.1.5 Kartu alfabet



Gambar 6. 5 Kartu alfabet

(Sumber : dokumentasi pribadi)

Kartu alfabet berukuran 3,5cm x 3,5cm berbahan artpaper dengan ketebalan 310gr menggunakan *finishing* laminasi *glossy*.

6.1.6 Poin Apel



Gambar 6. 6 keping poin apel

(Sumber: *Dokumen pribadi*)

Poin apel digunakan sebagai *rewarding* kepada setiap pemain yang menjalankan giliran dan/atau pemain yang berhasil menjawab benar kartu soal. Setiap keping apel memiliki poin yang berbeda. Keping poin ini dapat digunakan untuk membeli keping jembatan dalam menjalankan permainan, dan dikumpulkan tiap pemain untuk dihitung diakhir permainan untuk menentukan pemenang. Poin apel berukuran diameter 2,5cm berbahan kertas artpaper dengan ketebalan 310gr menggunakan *finishing* laminasi *doff*.

6.1.7 Spidol

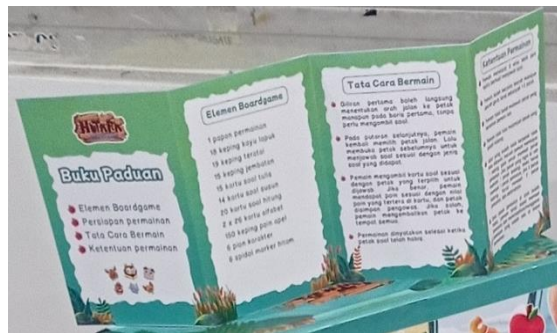
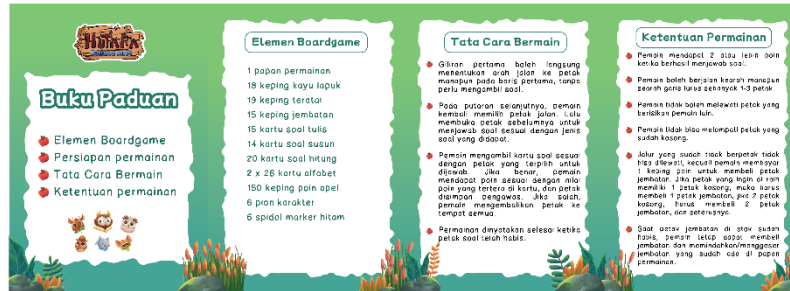


Gambar 6. 7 Spidol marker

(Sumber : *dokumentasi pribadi*)

Spidol yang termasuk kedalam komponen *boardgame* digunakan untuk dalam berlangsungnya permainan untuk menjawab soal dari kartu tulis, karena mengharuskan pemain untuk melengkapi kata rumpang pada kartu soal.

6.1.8 Buku Paduan



Gambar 6. 8 Buku paduan

(Sumber : dokumentasi pribadi)

Buku paduan adalah komponen yang harus ada di setiap permainan untuk menjelaskan bagaimana mekanisme permainan, karena tidak semua orang mengetahui cara bermain dan tidak semua permainan memiliki peraturan yang sama. Pada cover depan buku paduan menggunakan ilustrasi karakter dan judul permainan dengan keterangan isian konten pada buku paduan. Buku paduan berukuran 10,5 cm x 31 cm yang dilipat menjadi 3, berbahan ArtPaper 210 gram bolak balik dengan finishing laminasi doff.

6.2 Media Pendukung

Media pendukung digunakan sebagai bonus pada setiap pembelian produk *boardgame* yang juga dapat dijadikan daya tarik audiens. Media pendukung yang digunakan merupakan barang-barang yang dapat digunakan anak-anak sehari-hari, sehingga tetap fungsional

6.2.1. Botol minum



Gambar 6. 9 Botol minum

(Sumber : *dokumentasi pribadi*)

Botol minum sebagai media pendukung yang dapat digunakan anak karena anak-anak sehari-hari beraktifitas di sekolah dan memerlukan minum untuk tetap terdeshidrasi dan membiasakan anak untuk membawa minuman dari rumah.

6.2.2. Tempat Pensil



Gambar 6. 10 Tampak depan dan tampak belakang tempat pensil

(Sumber : *dokumentasi pribadi*)

Tempat pensil yang dapat dibawa anak ke sekolah untuk tempat alat-alat tulis sebagai keperluan sekolah anak-anak.

6.2.3. *Tote bag*



Totebag merupakan tas kecil yang dapat digunakan untuk menyimpan barang-barang kecil agar tidak tercecer.

6.2.4. *Bucket Hat*



Gambar 6. 11 Bucket Hat

(Sumber : *dokumentasi pribadi*)

Sebagai individu yang aktif dan ingin tahu, anak-anak seringkali melakukan aktifitas diluar. *Bucket hat* dapat digunakan ketika anak-anak melakukan aktifitas *outdoor* untuk melindungi anak-anak dari panas terik matahari secara langsung.

6.2.5. Stiker set



Gambar 6. 12 *Sticker set*

(Sumber : *dokumentasi pribadi*)

Stiker set dapat digunakan sebagai hiasan atau pernak-pernik lucu yang dapat ditempelkan di barang-barang kesayangan anak. Stiker set *kiss-cut* berukuran a6, berbahan vinyl susu dengan *finishing* laminasi doff.

6.2.6. Stiker Magnet



Gambar 6. 13 *Stiker magnet*

(Sumber : *dokumentasi pribadi*)

Stiker magnet dapat digunakan sebagai tempelan kulkas atau tempelan permukaan logam lain sebagai hiasan maupun perekat notes-notes kecil. Berukuran 5cm hingga 7cm.

6.2.7. Gantungan Kunci



Gambar 6. 14 Gantungan kunci

(Sumber : *dokumentasi pribadi*)

Gantungan kunci digunakan sebagai aksesoris gantungan pada tas atau kunci-kunci rumah agar lebih mudah disimpan dan sebagai hiasan. Gantungan kunci menggunakan bahan akrilik yang di cetak bolak-balik, dengan ketebalan 4mm, berukuran tinggi 5-7cm.

6.3 Biaya Produksi

Perancangan *Boardgame* Bahan Ajar Pembentukan Karakter Pelajar Pancasila Yang Bernalar Kritis dan Kreatif untuk Anak Usia 6-8 Tahun, menggunakan biaya pribadi yang di produksi secara satuan, berikut merupakan perhitungan estimasi biaya yang digunakan:

- **Papan *boardgame***
(*mdf wood printing + laser cutting*)
Total Rp. 297.000
- **Keping *modular board***
(Kayu mdf)
Biaya @1 keping mdf Rp. 8.000
Total 33 x Rp. 8.000 = Rp. 264.000

(Akrilik)

Biaya @ 1 keping akrilik Rp. 15.000

Total 19 x Rp. 15.000 = Rp. 285.000

- **Pion karakter**

Standee akrilik 5-7 cm 4mm bolak balik

Biaya @ 1 keping akrilik Rp. 12.000

Total 6 x Rp. Rp. 12.000 = Rp. 72.000

- **Kartu Soal dan Kartu alfabet**

(Art paper + Laminasi glossy)

Biaya @ 1 Artpaper 310gram Rp. 10.000

Biaya @ 1 Laminasi glossy Rp. 4.000

Biaya @ 1 cutting Rp. 500

Total 3 x Rp. 14.500 = Rp. 43.500

- **Spidol**

Biaya @ 1 spidol marker Rp. 2.000

Total 6 x Rp. 2000 = Rp. 12.000

- **Kemasan**

(karton)

Biaya @ 1 karton Rp. 7.000

Total 1 x Rp. 7.000 = Rp. 7000

(infraboard)

Biaya @ 1 infraboard Rp. 15.000

Total 1 x Rp. 15.000 = Rp 15.000

(Artpaper + laminasi doff)

Biaya @ 1 artpaper 210g Rp. 4.000

Biaya @ 1 laminasi doff Rp. 4.000

Total 5 x Rp. 8.000 = Rp. 40.000

Jadi, harga jual untuk jumlah satuan adalah Rp. 1.035.500 dikenakan menjadi Rp. 1.036.000 atau satu juta empat lima belas ribu rupiah.