

3. KONSEP PERANCANGAN

3.1. Konsep Kreatif

3.1.1. Tujuan Kreatif

Tujuan dari perancangan board game sebagai media edukasi tentang kesadaran dampak negatif overtourism kepada anak usia 12-15 tahun. Media ini dapat mengedukasi anak dan meningkatkan kesadaran akan dampak negatif yang disebabkan oleh overtourism, terutama kerusakan lingkungan melalui pengalaman bermain yang interaktif dan menyenangkan. Board game ini nantinya dapat dimainkan bersama dengan keluarga agar orang tua juga dapat berpartisipasi aktif dalam mendampingi anak untuk memahami konsep overtourism dan dampaknya.

Dengan menggunakan elemen dalam permainan seperti ilustrasi yang menarik, mekanisme permainan yang interaktif dan kartu kejadian menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dibandingkan dengan menggunakan metode konvensional. Media board game juga dapat mendorong pemain untuk berdiskusi, bekerja sama dan mencari solusi dari permasalahan overtourism dalam permainan.

Diharapkan dengan adanya media pembelajaran yang menarik, anak-anak khususnya usia 12-15 tahun dapat lebih memahami konsep overtourism dan dampak yang dapat ditimbulkan serta tergerak untuk menerapkan kebiasaan yang lebih bertanggung jawab dalam berwisata di dunia nyata.

3.1.2. Strategi Kreatif

3.1.2.1. Topik dan Tema

Perancangan ini bertujuan untuk mengedukasi anak mengenai dampak negatif dari overtourism. Dampak paling besar yang diakibatkan oleh overtourism adalah dampak terhadap lingkungan dan kenyamanan masyarakat. Oleh karena itu, perancangan ini akan lebih memfokuskan pada tanggung jawab terhadap lingkungan dan kenyamanan masyarakat.

3.1.2.2. Target Audience

Target audience dari perancangan board game sebagai media edukasi tentang kesadaran dampak negatif overtourism adalah anak usia 12-15 tahun atau kelompok usia SMP yang sudah memasuki tahap remaja awal. Target audience ini dipilih karena memiliki beberapa karakteristik yaitu mulai dapat berpikir secara kritis dan lebih abstrak dibandingkan kelompok usia dibawahnya, lebih menyukai metode belajar yang interaktif dibandingkan

teori langsung secara konvensional, masih menyukai permainan dengan unsur visual yang menarik dan interaktif. Segmentasi dari target audience berdasarkan demografis dan geografis adalah sebagai berikut :

a. Demografis :

- Usia : 12-15 tahun (remaja awal)
- Jenis kelamin : laki-laki dan perempuan
- Pendidikan : SMP
- Profesi : Pelajar
- Suku & Agama : Semua suku dan agama
- Kelas Sosial : Menengah ke atas (karena bisa berwisata dan mempunyai akses board game)
- Keluarga : Tinggal bersama orang tua yang mempengaruhi pola pikir dan sikap

b. Geografis :

- Negara : Indonesia
- Lingkungan : Seluruh wilayah Indonesia yang menjadi destinasi tempat wisata

c. Psikografis :

- Mulai dapat berpikir dan membentuk opini yang kritis dan lebih abstrak
- Lebih mandiri untuk mengambil keputusan secara pribadi
- Tertarik pada hal-hal yang relevan dan menarik
- Mulai peduli dengan isu sosial di masyarakat dibandingkan kelompok usia sebelumnya

d. Behaviour :

- Menyukai metode belajar berbasis simulasi dan praktek daripada teori pembelajaran biasa
- Sering mendapatkan informasi melalui internet dan media sosial

e. Teknografis :

- Terbiasa menggunakan gadget seperti smartphone, tablet atau laptop
- Cenderung memilih permainan yang memiliki reward system atau latar cerita

3.1.2.3. Konsep Visual (Layout board game dan kartu)



Gambar 3.1. Contoh layout papan permainan dan kartu yang akan dibuat

3.1.3. Program Kreatif

3.1.3.1. Konsep dan Jenis Multimedia

Konsep dari perancangan ini adalah untuk belajar mengenai dampak negatif Overtourism dengan simulasi yang dilakukan dalam permainan papan, kemudian membantu untuk mengurangi dampak negatif tersebut dengan aksi yang dapat dilakukan. Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengumpulkan skor sebanyak-banyaknya dari aksi yang dilakukan untuk menumbuhkan kesadaran untuk mau turut serta mengurangi dampak overtourism.

Jenis multimedia yang digunakan berupa board game dengan papan permainan untuk menunjukkan destinasi wisata dan berfokus pada bagaimana anak dapat membantu menjaga lingkungan. Pemain akan mendapatkan kartu kejadian dan kartu aksi yang dapat mempengaruhi poin.

3.1.3.2. Alternatif Nama Media

- **Tourist Overload – Menjaga keseimbangan destinasi wisata.**

Tourist Overload diterjemahkan sebagai kelebihan turis yang artinya juga hampir sama dengan Overtourism. Banyaknya orang yang berkunjung merupakan salah satu penyebab terjadinya overtourism, sehingga nama ini cocok untuk media perancangan board game yang akan dibuat. Nama yang digunakan juga menggunakan kata-kata yang dapat dimengerti anak-anak.

- **Eco Explorer – Menjelajah dunia tanpa merusak alam.**

Kata Eco merupakan singkatan dari Ecology (Ekologi) atau Economic (Ekonomis) yang biasanya digunakan untuk menyatakan hal yang berhubungan dengan lingkungan, berkelanjutan dan ramah lingkungan. Sedangkan Explorer artinya adalah penjelajah karena di dalam permainan tersebut pemain akan disimulasikan untuk menjelajahi

berbagai tempat untuk menerapkan berbagai kegiatan yang dapat mengurangi dampak overtourism.

3.1.3.3. Elemen dan Komponen Board Game

Konsep board game yang akan dipilih adalah mereferensi dari board game Monopoli tetapi dengan menerapkan sistem yang cukup berbeda dan menggunakan Tema Overtourism.

a. Papan Permainan :

- Bentuk : berupa papan kotak seperti papan Monopoli, tetapi kotak-kotak pada papan permainan bukan berupa properti, tetapi lokasi wisata. Sehingga jika dalam monopoli pemain harus membeli properti untuk mendapat poin dan uang terbanyak, tetapi dalam permainan ini, pemain akan mengunjungi tempat wisata.

b. Kartu Permainan

- Kartu Peristiwa (Event Card) : Berisi beberapa skenario kejadian dunia nyata yang berhubungan dengan overtourism
- Kartu Peran (Role Card) : Berisi beberapa peran yang terdiri dari anggota keluarga sehingga dapat dimainkan bersama keluarga yang memiliki keistimewaan tersendiri dan bagaimana mereka dapat berinteraksi dalam permainan
- Kartu Aksi (Action Card) : Berisi pilihan aksi yang dapat membantu mengurangi dampak overtourism terhadap lingkungan dan budaya
- Kartu Panduan (Guide Card) : Berisi panduan aksi apa saja yang dapat dilakukan oleh pemain

c. Pion dan Meeple

- Pion Karakter : mempresentasikan wisatawan (pemain) yang datang ke lokasi wisata
- Meeple bar kelestarian lingkungan dan budaya : Menandai berapa banyak skor yang didapatkan saat permainan berlangsung

d. Dadu : Digunakan untuk menentukan gerakan dan pilihan selanjutnya dalam permainan

- e. Buku Panduan dan Edukasi : Untuk menjelaskan cara bermain dan menjelaskan konsep overtourism pada pemain dan juga pengetahuan edukasi tentang apa yang dapat dilakukan wisatawan dan apa yang tidak boleh dilakukan wisatawan untuk menjaga tempat wisata tetap lestari.

3.1.3.4. Game Play (mekanisme permainan)

- a. Narasi Permainan :

Dalam board game ini, pemain berperan sebagai turis yang dapat bertanggung jawab selama berpariwisata untuk mengurangi dampak negatif dari overtourism. Pemain terdiri dari beberapa anggota keluarga yang berencana untuk berwisata ke berbagai tempat wisata di Indonesia. Pemain dapat memilih peran dalam keluarga dengan keistimewaan masing-masing peran dalam permainan untuk menjelaskan bagaimana mereka dapat berinteraksi dalam permainan.

- b. Tujuan atau Objektif Permainan :

Permainan ini adalah permainan berbasis kooperatif, sehingga setiap pemain harus bekerja sama dengan pemain lain. Pemain harus membuat keputusan terbaik dalam perjalanan wisata. Permainan dikatakan berhasil jika keluarga berhasil menyeimbangkan bar kelestarian dalam papan permainan sehingga tidak terjadi kerusakan lingkungan dan budaya. Permainan dikatakan gagal jika bar kelestarian mencapai angka 0 sebelum keluarga menyelesaikan 10 perjalanan tempat wisata.

- c. Struktur Papan Permainan

Papan permainan berbentuk jalur melingkar seperti pada papan Monopoli. Setiap kotak berisi destinasi wisata populer di Indonesia. Terdapat kotak khusus yang menindikasikan area yang sudah terdampak overtourism.

- d. Persiapan permainan

- Papan permainan menampilkan peta dengan berbagai destinasi wisata
- Setiap pemain mendapatkan kartu panduan, kartu peran dan anggaran perjalanan awal
- Mempersiapkan tumpukan kartu aksi dan kartu kejadian.

e. Cara bermain (mekanisme permainan)

Cara bermain menggunakan sistem bergilir berbasis keputusan untuk setiap peran keluarga. Pada tiap giliran, pemain dapat :

- Mengocok dadu untuk menentukan pilihan : Pemain mengocok dadu untuk menentukan pilihan dalam memilih tempat wisata, kartu peristiwa dan kartu kejadian
- Berdiskusi dan memilih destinasi wisata : Pemain berdiskusi sebagai keluarga untuk menentukan destinasi mana saja yang akan dituju.
- Mengambil Kartu Kejadian dan Kartu Aksi : Setelah memilih destinasi wisata yang dituju, pemain akan mengambil kartu kejadian yang berisi kejadian buruk yang berhubungan dengan dampak overtourism dan aksi baik yang dapat dilakukan oleh wisatawan untuk mengurangi dampak-dampak buruk tersebut.

3.1.3.5. Konsep Visual Interface Desain

a. Colour Tone (tone warna)

Menggunakan kombinasi warna alam yang cerah seperti hijau, biru, kuning dan coklat untuk merepresentasikan alam dan pariwisata. Menggunakan beberapa aksent warna tambahan yang lebih gelap dan warna-warna yang diperlukan untuk menggambarkan daerah yang terkena dampak negatif overtourism.



Gambar 3.2. Contoh color palette yang akan digunakan

b. Design Type/ tipografi (jenis font)

Menggunakan font sans serif yang mudah dibaca, agar tidak terkesan kaku, tetap playful dan menarik sehingga cocok untuk anak-anak dan keluarga. Ditambah sedikit elemen dekoratif untuk judul utama agar tetap menarik. Super Foods sebagai Headline karena karakter huruf yang tebal dan unik, dan Vertiky sebagai bodycopy dengan karakter huruf yang lebih tipis.

SUPER FOODS
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890

Vertiky
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Gambar 3.3. Contoh font yang akan digunakan

c. Design Style (gaya desain)



Gambar 3.4. Contoh artstyle yang akan digunakan untuk karakter dan destinasi wisata

3.1.3.6. Media pendukung

Sebagai media pendukung untuk pengalaman bermain, ditambahkan Stiker Vinyl sebagai elemen interaktif atau hadiah bagi pemain serta gantungan kunci akrilik.

3.1.4. Biaya Kreatif

Perkiraan biaya cetak Board Game dapat bergantung pada bahan dan vendor percetakan yang digunakan. Berikut adalah perkiraan biaya produksi untuk satu set board game berdasarkan

a. Papan Permainan

- Ukuran : 35x35 cm dilipat 4 menjadi 17,5 cm
- Bahan : Karton tebal laminasi glossy
- Cetak : Full Color
- Estimasi Harga : Rp 190.000

b. Kartu (Ukuran kartu remi)

- Ukuran : 6,35 cm x 8,89 cm (standar kartu remi)
- Bahan : Art paper 260 gsm
- Cetak : Full color 2 sisi laminasi doff
- Jumlah kartu : 47 kartu (5 Kartu Peran, 2 Kartu Panduan, 20 Kartu Kejadian, 20 Kartu Aksi)
- Estimasi Harga : Rp 50.000

c. Pion Karakter (Akrilik) dan Meeple (Kayu)

- Pion Karakter (5 karakter) Rp 75.000 @Rp 15.000
- Meeple Kayu (3 biji) Rp 9.000 @Rp 3.000

d. Dadu

- Dadu polos (hitam putih 16 mm) (3 biji) Rp 12.000 @Rp 4.000

e. Buku panduan & lembar edukasi

- Buku Panduan (6 halaman A6, bahan Art Paper 260 gsm laminasi doff) : Rp 10.000
- Lembar Edukasi (6 halaman A6, bahan Art Paper 260 gsm laminasi doff) : Rp 10.000

f. Packaging

- Ukuran : 28 cm x 20 cm x 6,5 cm (cukup untuk menyimpan semua komponen permainan di dalam packaging)
- Bahan : Karton tebal 2 mm dengan laminasi
- Cetak : Full Color dengan Laminasi Doff
- Model Penutup : Tipe Lift Off
- Estimasi Harga : Rp 60.000

g. Media Pendukung (Sticker)

- Bahan : Vinyl Sticker tahan air (glossy)
- Ukuran sesuai dengan karakter (print A3)
- Jenis potong : Die cut
- Estimasi Harga : Rp 8.000/lembar (3 lembar Rp 24.000)

h. Media Pendukung (Gantungan Kunci Akrilik)

- Bahan : Akrilik
- Ukuran : 5x5 cm (menyesuaikan dengan karakter)
- Cetak : 2 sisi
- Estimasi Harga : Rp 55.000 (@Rp 11.000)

Estimasi Harga Keseluruhan : Rp 495.000 (tergantung bahan dan tempat percetakan)