

BAB IV

KONSEP PERANCANGAN KARYA

Fokus utama dalam bab ini adalah untuk membahas konsep kreatif yang digunakan oleh penulis dalam merancang *board game* sebagai media asertif generasi Z mengurangi FOMO akibat media sosial.

4.1 Ide Dasar Perancangan

Ide dasar perancangan *board game* ini berangkat dari permasalahan remaja generasi Z di masa kini, yaitu perasaan FOMO khususnya pada tren-tren yang bermunculan dalam media sosial, sehingga menyebabkan remaja Generasi Z mengalami kecemasan dan hilangnya keberhargaan pada diri sendiri. Dalam konteks ini tujuan dari perancangan adalah membuat media yang dapat menjadi perantara remaja generasi Z agar dapat berekspresi dan berinteraksi dengan teman-teman sebayanya, serta sesuai jati dirinya tanpa merasa takut berbeda atau tertinggal dari tren yang terjadi dalam lingkup sekitarnya, khususnya pada tren media sosial.

Untuk mewujudkan perancangan *board game* ini diperlukan beberapa pengkajian. Pengkajian pertama adalah pemilihan tema atau konsep yang akan diterapkan pada keseluruhan komponen *board game*. Konsep yang dipilih dan diaplikasikan pada *board game* ini bertema *fantasy*. Genre *fantasy* terpilih dikarenakan ketertarikan remaja pada tokoh-tokoh yang memiliki kekuatan dan kemampuan luar biasa atau supranatural. Hal ini dapat memberikan rasa pemberdayaan pada remaja, agar terinspirasi dan termotivasi untuk mengatasi tantangan dalam kehidupan mereka sendiri [34].



Gambar 4. 1 Hasil *brainstorming* penentuan judul dan slogan *board game*

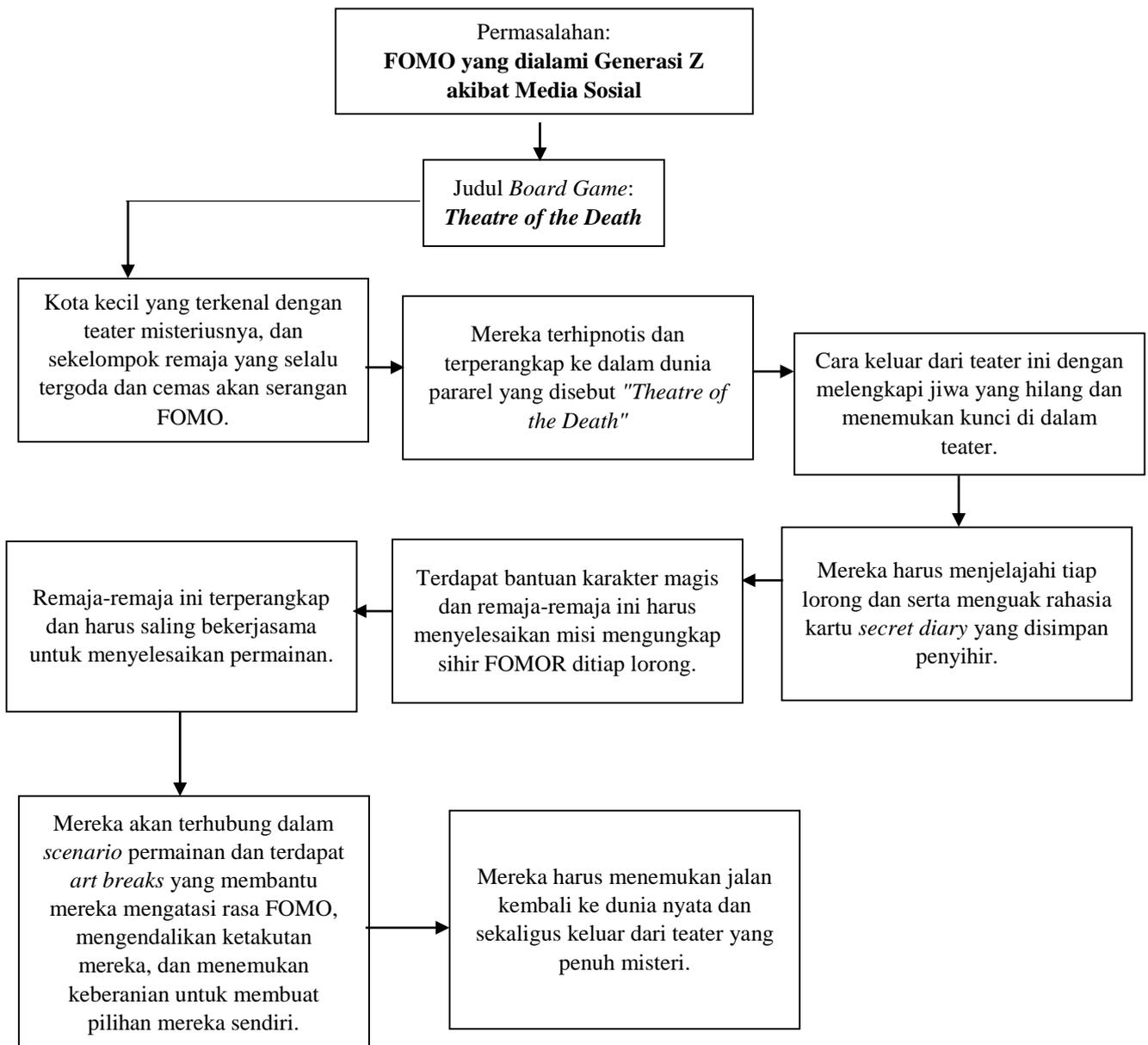
Sumber: Hasil olahan penulis

Pengkajian kedua dilakukan dengan membuat *brainstorming* untuk menentukan judul dan slogan yang tepat diterapkan pada perancangan *board game*. Berdasarkan konsep *board game* yang berupa genre *fantasy* dan hasil dari *brainstorming*, maka ditemukan kata kunci berupa: dunia paralel, teater, kekuatan gaib, jiwa yang mati, dan FOMO. Sehingga perancangan *board game* ini diberi nama dengan judul “*Theatre of The Death*” dan slogan yang dibuat berupa “*The Dead of FOMO*”. Alasan pemilihan judul dan slogan disini untuk menggambarkan perilaku FOMO yang harus dibasmi karena menyebabkan remaja generasi Z menjadi kurang menghargai diri sendiri.

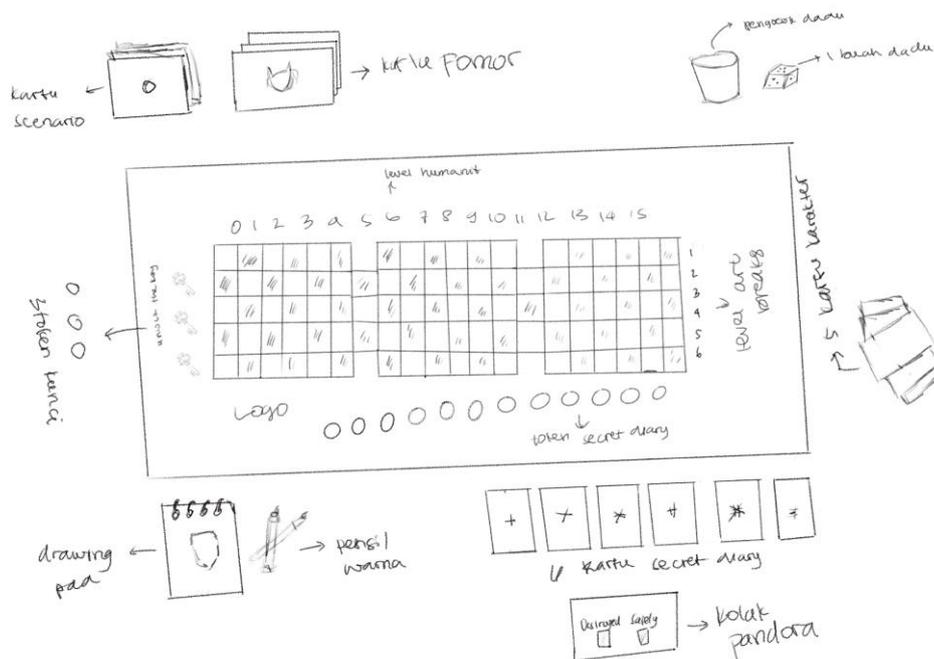
Pengkajian ketiga dilakukan pemilihan alur cerita sebagai pengantar *audience* ke dalam sebuah permainan. Alur cerita dibuat dengan beberapa penggalan yang disisipkan pada panduan permainan. Pemilihan cerita dilakukan dengan menyesuaikan karakter dari remaja generasi Z yang

memiliki rasa ingin tahu dan eksplorasi tinggi. Pengambilan cerita ini juga dibuat dengan *story telling* dan karakter yang sering dijumpai oleh remaja generasi Z, sehingga alur cerita dapat dipahami dan tidak mengganggu pengalaman bermain remaja generasi Z.

Tabel 4. 1 Pemilihan Alur Cerita



Pengkajian keempat dilakukan dengan melakukan uji coba sederhana untuk mengetahui apakah konsep dan aturan pada perancangan *board game* sudah sesuai dan tersampaikan dengan baik. Uji coba sederhana dilakukan dengan menggunakan media sketsa digital dan perlengkapan sederhana.

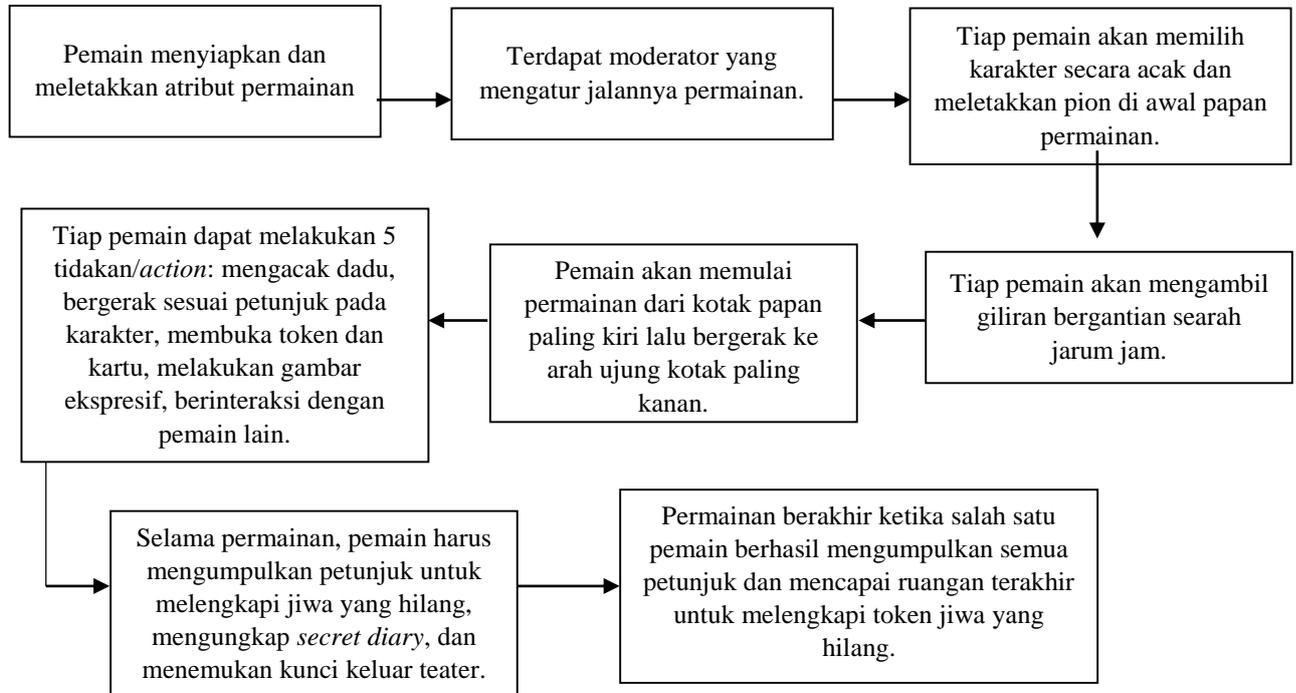


Gambar 4. 2 Uji coba permainan
Sumber: Hasil olahan penulis

Komponen pada *board game* berupa papan *board game*, kartu tindakan (*scenario*), kartu *secret diary*, token kunci, token *art breaks*, token *humanity*, dadu, pengacak dadu, pion, kotak pandora, kartu FOMOR, dan kartu karakter. Perancangan *board game* ini merupakan jenis permainan kooperatif yang membutuhkan kerja sama tim. Konsep dari lorong papan *board game* dibuat menyerupai media papan catur. Penggunaan papan catur diadaptasi karena penerapan media permainan ini sudah banyak diaplikasikan pada kasus kesehatan mental dan emosional, serta papan catur memiliki makna simbolik atas refleksi dari bentuk kehidupan sosial [35]. Hal ini sesuai dengan perancangan *board game* yang akan dibuat, yaitu penanganan mengurangi dampak FOMO yang dialami oleh remaja Generasi Z.

Pengkajian kelima dilakukan dengan menguraikan alur permainan secara singkat agar nantinya permainan dapat digunakan dan berjalan sesuai yang diinginkan.

Tabel 4. 2 Uraian Alur Permainan



4.2 Konsep Perancangan

4.2.1 Target Audience

Pada bagian ini dijelaskan target *audience* yang berisikan segmentasi demografis dan psikografis untuk menentukan strategi yang efektif dalam perancangan *board game* sebagai media asertif generasi Z mengurangi FOMO. Menurut Syarip Yunus, target *audience* merupakan sekelompok orang yang menjadi fokus sasaran dalam perancangan desain [37]. Adanya target *audience* dalam penelitian bertujuan agar target tepat sasaran dan informasi yang disampaikan dalam perancangan lebih efektif.

4.2.1.1 Segmentasi Demografis

Target *audience* dalam perancangan *board game* FOMO ini adalah generasi Z dengan usia 15-18 tahun serta jenis kelamin laki – laki dan perempuan. Pendidikan dari target *audience* adalah pelajar yang berada dibangku Sekolah Menengah Atas dan belum bekerja. Target *audience* dalam segmentasi demografis tersebut dipilih dengan tujuan sebagai subjek dari media asertif yang dapat menjadi saluran berekspresi dan perkembangan emosional remaja generasi Z dalam mengurangi perilaku FOMO khususnya akibat dari media sosial.

4.2.1.2 Segmentasi Psikografis

Pada bagian segmentasi psikografis, target *audience* dalam penelitian ditujukan pada remaja generasi Z yang terpapar oleh media sosial, dan rentan mengalami perilaku FOMO.

Berdasarkan hal tersebut, psikografis dari tipe pemain pada *board game* ini adalah penggabungan karakter *explorers* dan *socializer*, yang dimana tiap pemain harus berinteraksi secara asertif dan mencoba memecahkan tantangan yang ada dalam permainan.

4.2.2 Mekanika (*Mechanics*)

Mekanika adalah bagian dari desain permainan yang mencakup prosedur dan aturan permainan. Mekanika juga dapat meliputi tujuan dan penjelasan dari deskripsi permainan. Elemen-elemen yang terdapat pada mekanika memiliki 6 komponen pembentuk permainan seperti *space*, *object* dan *attributes*, *states*, *action*, *rules*, dan *skill* [17]. Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan pada bagian ide perancangan, maka dapat dirumuskan bahwa mekanika dalam perancangan *board game* ini adalah sebagai berikut:

4.2.2.1 *Space* (Ruang)

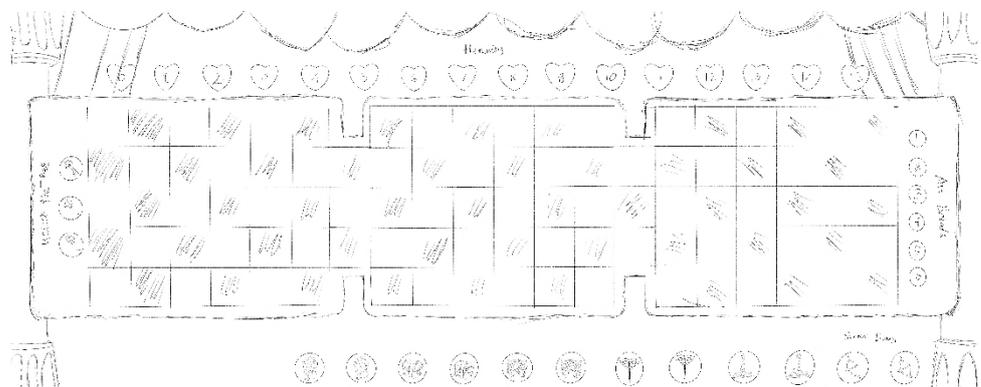
Dalam perancangan *board game* ini, *space* berupa area bermain yang berbentuk papan permainan persegi panjang. Ketika memulai permainan, peletakkan *board game* umumnya berada diatas meja. Area bermain dalam *board game* ini berupa adaptasi dari permainan papan catur yang mewakili ruang-ruang teater dan para pemain menemukan petunjuk pada token-token yang terdapat diarea papan permainan. Dalam proses perancangan *space* bermain *board game*, dilakukan beberapa tahapan:

a. **Eksplorasi**

Dalam tahap ini dilakukan dilakukan pencarian referensi-referensi sesuai dengan konsep perancangan *board game* yang akan dibuat. Seperti yang diuraikan dalam ide perancangan, dalam tahap eksplorasi, konsep permainan adalah bergenre *fantasy*, sehingga bentuk dari area bermain tetap sesuai konsep tersebut.

b. **Sketsa**

Pada tahapan sketsa, dilakukan gambar menggunakan media sketsa digital. Dalam tahap ini sketsa berbentuk gambaran kasar mengenai objek yang akan diterapkan pada area papan permainan.



Gambar 4. 3 Sketsa papan permainan
Sumber: Hasil olahan penulis

c. **Coloring**

Tahap ini dilakukan pewarnaan pada sketsa digital yang sudah dibuat. Pemberian warna dilakukan saat semua sketsa ilustrasi sudah dibuat.



Gambar 4. 4 Finalisasi *coloring* papan permainan
Sumber: Hasil olahan penulis

4.2.2.2 Objek, *Attributes* dan *State*

a. **Objek**

Dalam perancangan *board game* sebagai media asertif generasi Z mengurangi FOMO akibat media sosial, akan ditampilkan objek-objek permainan berupa:

1. Pion/Bidak
2. Dadu
3. Pengacak dadu
4. Papan permainan
5. Kartu tindakan (*scenario card*)
6. Token kunci
7. Token *secret diary*
8. Kartu karakter
9. Kartu *secret diary*
10. Kartu FOMOR
11. Kotak Pandora
12. Panduan
13. *Drawing pad*
14. Pensil warna

b. *Attributes dan State*

Adapun *attributes* dan *state* yang diterapkan dalam *board game* ini, berupa:

1. Pemain dapat menggunakan *skill* sesuai karakter yang diperankan.
2. Pemain dapat melakukan gambar ekspresif.
3. Pemain dapat menaikkan level *art breaks* dan level *humanity*, jika berhasil menebak gambar ekspresif yang dibuat oleh pemain lain.
4. Pemain dapat bergerak dan berpindah dalam area papan permainan sesuai dengan karakter yang diperankan.
5. Pemain dapat membuka token permainan yang tersebar didalam area papan permainan.
6. Pemain dapat berdiskusi dengan pemain lainnya untuk mengatur strategi selama permainan berlangsung.
7. Pemain menyingkirkan atau menyelamatkan token FOMOR, dan meletakkannya ke dalam kotak Pandora.
8. Pemain mendapatkan *reward* dengan menggeser token level *art breaks* dan menaikkan level *humanity* jika pemain dapat menebak gambar ekspresif yang dibuat oleh pemain lainnya.
9. Pemain dapat memenangkan permainan ketika token kunci dan *secret diary* terkumpul dan terbuka keseluruhan, serta level *humanity* mencapai angka 15.

4.2.2.3 *Action (Aksi)*

Pada permainan *board game* ini terdapat *action/aksi*, berupa tindakan yang harus dilakukan oleh pemain, yaitu:

1. Pemain membaca panduan permainan.
2. Masing-masing pemain memilih karakter secara acak.
3. Pemain dapat menggunakan *skill* dalam permainan sesuai dengan karakter yang didapatkan.

4. Pemain memilih pion/bidak sesuai dengan kartu karakter yang didapat.
5. Pemain mengacak dadu secara bergiliran searah jarum jam.
6. Pemain mengacak dan menyusun token FOMOR dalam ruang teater permainan.
7. Pemain membuka kartu *scenario* untuk melakukan aksi agar mendapat 1 poin.
8. Pemain membuka token FOMOR.
9. Pemain membuka kartu FOMOR.
10. Pemain meletakkan kartu FOMOR dalam kotak Pandora.
11. Pemain mencari dan melengkapi token kunci *dan secret diary* untuk memenangkan permainan.
12. Pemain berdiskusi untuk memilih token FOMOR yang akan disingkirkan dan diselamatkan, kemudian meletakkannya didalam kotak Pandora.
13. Pemain bergerak dan berpindah didalam ruang teater permainan.
14. Pemain menggambar ekspresif dan akan ditebak oleh pemain lainnya.
15. Pemain menggeser token *art breaks* dan menaikkan token level *humanity*.

4.2.2.4 Rules (Peraturan)

a. *Setup*

1. Permainan ini dimainkan oleh 2-5 orang pemain.
2. Pemain menyiapkan papan dan komponen permainan yang telah disediakan.
3. Pemain mengacak token FOMOR dan meletakkannya pada ruang teater permainan secara acak.
4. Tempatkan kartu *secret diary* dibawah *token secret diary*.
5. Pemain mengacak kartu karakter dan masing-masing memilih pion sesuai kartu karakter yang didapatkan.
6. Tempatkan pion pada ruang paling kiri dari papan permainan.
7. Tempatkan token level *humanity* dan token *art breaks* di angka 1.
8. Tempatkan kartu *scenario*, kartu FOMOR, dan kotak Pandora diatas bagian level *humanity*.
9. Tempatkan *drawing pad* dan pensil warna disamping kartu *secret diary*.

b. **Cara Bermain**

10. Pemain membuka dan membaca panduan sebelum memulai permainan.
11. Terdapat satu moderator yang membacakan alur cerita dan mengatur jalannya permainan.
12. Setiap pemain hanya memiliki 1 jiwa, dan jiwa tersebut digunakan agar pemain dapat melakukan tugas sesuai dengan karakter yang didapat. Jika pemain kehilangan jiwanya, maka pemain tidak dapat melanjutkan permainan atau terjebak didalam *teater of the death* selamanya. Pemain dapat memperoleh jiwanya kembali dengan menukar level *humanity* yang terdapat pada papan permainan. Cara menukar level

humanity, harus dilakukan berdasarkan hasil diskusi dalam tim. Jika setiap pemain setuju untuk menyelamatkan pemain yang kehilangan jiwa, maka setiap 1 jiwa pemain akan menukar 5 level *humanity*.

13. Permainan dibagi menjadi dua waktu, yaitu pagi hari dan malam hari. Pada malam hari pemain melakukan diskusi untuk menentukan token FOMOR mana yang akan disingkirkan dan diselamatkan, kemudian dua token FOMOR yang telah ditentukan dipindahkan kedalam kotak Pandora. Lalu, para pemain menutup mata dan salah satu pemain menerawang token FOMOR yang terdapat diruang teater permainan, setelah selesai menerawang para pemain kembali membuka mata.
14. Pada pagi hari para pemain membuka token FOMOR yang berada di kotak Pandora, dan kembali berdiskusi mengenai token FOMOR yang sudah diterawang pada malam hari. Kemudian permainan dilanjutkan dengan bergerak didalam area papan permainan.
15. Dibalik token FOMOR, terdapat token kunci, token *secret diary*, dan token FOMOR itu sendiri yang akan mempengaruhi jalannya permainan.
16. Pemain mengacak dadu dan mendapatkan giliran bermain searah jarum jam.
17. Pemain bergerak sesuai jumlah dadu yang keluar dan sesuai dengan karakter yang dimainkan. Jika pemain menginjak ruang yang terdapat token FOMOR, maka pemain harus membuka token FOMOR tersebut. Setiap kartu FOMOR yang terbuka, akan menurunkan 1 level *humanity*.
18. Setelah bergerak didalam ruangan, pemain membuka kartu *scenario* untuk menjalankan aksi. Setiap 5 aksi

yang sudah dijalankan pemain dari 1 putaran permainan, akan menambah 1 poin level *humanity*.

19. Jika pemain mendapatkan aksi berupa gambar ekspresif, maka pemain harus menunjukkan hasil gambar tersebut kepada pemain lain. Jika gambar yang dibuat berhasil ditebak oleh salah satu pemain, maka level *art breaks* akan bertambah dan poin level *humanity* meningkat sesuai dengan angka yang didapat dari level *art breaks*.
20. Waktu pemain dalam melakukan gambar ekspresif adalah 30 detik.
21. Ketika malam hari tiba, moderator menaruh token FOMOR yang diselamatkan pada kotak Pandora papan permainan dan mengacak kembali token FOMOR di dalam ruang teater papan permainan. Kemudian pemain kembali melakukan diskusi seperti malam sebelumnya.
22. Kartu *secret diary* akan terbuka jika token *secret diary* telah terkumpul lengkap.
23. Pemain dapat mengembalikan token kunci dan token *secret diary* yang hilang dengan menukar 5 jiwa pada level *humanity*.
24. Pemain dapat memenangkan permainan jika berhasil mengumpulkan token kunci dan token *secret diary*, serta level *humanity* berada diangka 15.
25. Jika level *humanity* berada pada angka 0, maka semua pemain akan gugur dan terjebak didalam ruang teater selamanya.

4.2.2.5 Skills (Kemampuan)

Dalam perancangan *board game* ini, *skills* yang digunakan pemain dalam permainan berupa:

1. Keterampilan Sosial

Tiap pemain membutuhkan koordinasi dan interaksi untuk menyelesaikan permainan dan menyampaikan strategi kepada pemain lain.

2. Keterampilan Mental

Pemain dilatih untuk memiliki strategi guna menemukan token kunci dan melengkapi token *secret diary* serta mengumpulkan level *humanity*. Pemain juga harus dapat mengambil keputusan setiap membuka kartu *scenario* dan kartu FOMOR.

4.2.3 Story (Cerita)

Perancangan *board game* sebagai media asertif generasi Z mengurangi FOMO akibat media sosial, yang diberi judul “*Theater of The Death*” ini, menceritakan bagaimana pemain dapat membasmi FOMOR dan mengatasi rasa FOMO melalui jawaban dari kartu *scenario*, dan menemukan strategi untuk keluar dari teater.

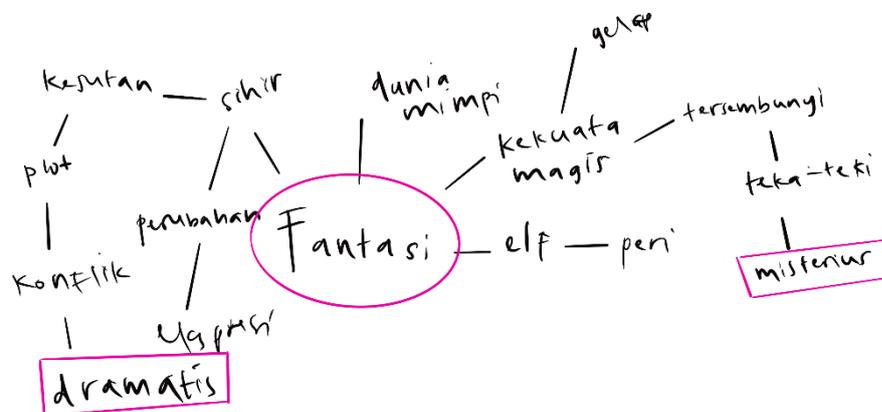
Dalam permainan *board game* ini, cerita dimulai dari sebuah kota kecil yang terkenal dengan pertunjukkan teater misteriusnya. Penduduk setempat, terutama sekelompok remajanya sangat antusias dan tergoda dengan pementasan teater di kota tersebut. Suatu malam, ketika aksi teater dimulai, seorang penyihir jahat, menggunakan FOMOR untuk mengutuk dan mengambil kendali teater tersebut. Pertunjukan teater menghipnotis para remaja dengan serangan FOMO yang membawa kecemasan dan membuat remaja terjebak didalam kutukan teater.

Mereka terhisap kedalam dunia alternatif yang disebut “*Theatre of The Death*”. Dunia alternatif itu merupakan sebuah pertunjukan abadi dari kutukan FOMOR dan orang-orang yang terperangkap akan terkunci menjadi peraga abadi di teater tersebut. Satu-satunya jalan keluar adalah mereka harus saling bekerja sama untuk mengatasi rasa FOMO mereka melalui kartu *scenario* dalam teater, mengungkap *diary* rahasia FOMOR dan mencari kunci tersembunyi agar dapat mengumpulkan jiwa manusia yang hilang akibat terperangkap dalam “*Theatre of The Death*”.

Permainan *board game* ini memberikan serangkaian tantangan dan teka-teki yang harus dipecahkan oleh para pemain. Mereka harus berkerja sama menjelajahi setiap set diruang teater, mencari petunjuk tersembunyi, dan memecahkan misteri yang terkait dengan kutukan FOMOR. Setiap pemain memiliki keahlian dan kekuatan unik yang dapat digunakan untuk membantu memecahkan teka-teki dan melawan rintangan yang muncul di sepanjang jalan.

4.2.4 Aesthetics (Estetika)

Untuk menentukan estetika visual yang konstan dan selaras, maka pada perancangan *board game* ini dibuat sebuah *brainstorming* dan *moodboard* untuk menggambarkan kesan psikologi seperti apa yang ingin disampaikan pada *audience*. Hasil dari proses tahapan *brainstorming* ditemukan kata kunci berupa dramatis dan misterius. Sedangkan pada proses tahapan *moodboard* dilampirkan referensi-referensi visual yang mendukung dari kata kunci tersebut.



Gambar 4.5 *Brainstorming*
Sumber: Hasil olahan penulis



Gambar 4.6 *Moodboard*
Sumber: Hasil olahan penulis

Dalam perancangan *board game*, terdapat 5 komponen estetika yang berupa warna, gaya desain, ilustrasi, tipografi, dan teknik [17]. Berikut merupakan penjelasan mengenai 5 komponen yang akan diterapkan dalam perancangan *board game*.

4.2.4.1 Warna

Warna dalam perancangan *board game* ini menggunakan warna-warna yang dikaitkan dengan karakter remaja generasi Z. Remaja generasi Z yang berusia 15-18 tahun memiliki karakteristik menyukai tantangan atau eksplorasi terhadap hal-hal baru, memiliki perubahan emosional yang cepat, dan senang mengambil resiko [22]. Selain itu penggunaan warna dalam perancangan *board game* ini disesuaikan berdasarkan konsep *board game* yang tercantum dalam ide perancangan berupa genre *fantasy* dan tercantum pada *moodboard*. Sehingga sesuai dengan karakteristik dan konsep pada ide perancangan, maka warna-warna yang diterapkan adalah menggunakan warna *vibrant color*. Penggunaan warna *vibrant color* dapat menciptakan perasaan kebebasan, kepercayaan diri, semangat, dan meningkatkan konsentrasi [36].



Gambar 4. 7 Palet warna
Sumber: Hasil olahan penulis

1. Warna Ungu



Gambar 4. 8 Palet warna
Sumber: Hasil olahan penulis

Warna ungu menggambarkan sebuah imajinasi, kebijaksanaan, kreativitas, dan penghargaan. Pada konsep *fantasy* penggunaan warna ungu dapat memberikan kesan misterius dan eksentrik [37]. Sehingga penggunaan warna ungu dapat membangkitkan inspirasi dan kreativitas remaja dalam permainan.

2. Warna Magenta



Gambar 4. 9 Palet warna
Sumber: Hasil olahan penulis

Warna magenta adalah hasil perpaduan antara warna merah dan ungu. Warna magenta menggambarkan kesan semangat dan energik [37]. Penggunaan warna ini dapat menggambarkan karakter remaja yang menyukai tantangan dan penuh ambisi.

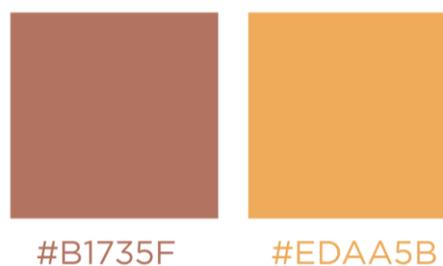
3. Warna Kuning



Gambar 4. 10 Palet warna
Sumber: Hasil olahan penulis

Warna kuning sering dikaitkan dengan sifat positif, ceria, dan optimis. Warna kuning menggambarkan kesan kegembiraan dan kehangatan [37]. Sehingga penerapan warna ini dapat memberikan dorongan kepada remaja untuk berani dalam menghadapi tantangan dan membangun interaksi sosial.

4. Warna Coklat



Gambar 4. 11 Palet warna
Sumber: Hasil olahan penulis

Warna coklat menggambarkan kesan ketenangan dan kenyamanan. Penggunaan warna ini dapat membantu remaja untuk memiliki fokus dan konsentrasi, sehingga berpotensi meredakan kecemasan atau ketegangan yang seringkali dialami oleh remaja dalam menjalani kehidupan sehari-hari [37].

5. Warna Oranye



#EE8555

Gambar 4. 12 Palet warna
Sumber: Hasil olahan penulis

Warna oranye menyuarkan kesan aktivitas, persahabatan dan kegembiraan. Penggunaan warna oranye dapat memberikan dorongan remaja untuk menghadapi ketakutan dan mengembangkan rasa percaya diri yang lebih besar [37].

6. Warna Hijau

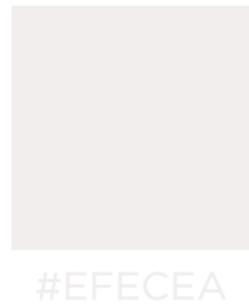


#B3DCBD

Gambar 4. 13 Palet warna
Sumber: Hasil olahan penulis

Warna hijau menggambarkan kesan segar, hidup, dan alami. Warna hijau dapat memicu perasaan kedamaian dan keterhubungan dengan alam, yang dapat memberikan efek relaksasi dan meningkatkan kesejahteraan emosional remaja [37].

7. Warna Abu-Abu



Gambar 4. 14 Palet warna
Sumber: Hasil olahan penulis

Warna abu-abu diasosiasikan dengan warna netral. Warna abu-abu merupakan warna pendukung yang memberikan kesan penyeimbang [37]. Sehingga jika dikaitkan dengan karakteristik remaja warna abu-abu dapat menyuarakan sikap penyesuaian diri dari remaja.

4.2.4.2 Gaya Desain

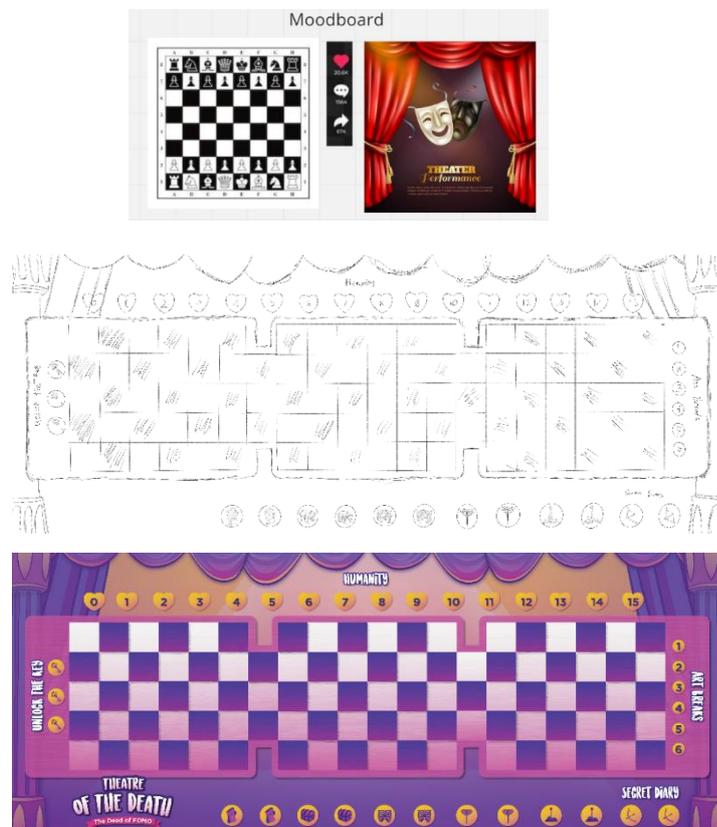
Dalam perancangan *board game* ini, gaya desain yang diterapkan dalam media utama dan media pendukung berupa penggabungan gaya desain kartun amerika dan semi realis dengan penggunaan *line art* yang tegas. Gaya kartun amerika adalah bentuk penggambaran karakter yang dibuat semirip mungkin dengan karakter asli. Penggunaan gaya desain ini menggambarkan anatomi dan lekukan tubuh karakter dengan jelas. Sedangkan gaya semi realis adalah kombinasi antara gaya realis dan elemen kartun. Menggabungkan unsur kartun dengan gaya realis dapat menjadi daya tarik bagi kalangan anak muda seperti remaja [38]. *Board game* ini juga menerapkan penggunaan *shading* yang kuat untuk memberikan kesan dramatis dan misterius.

4.2.4.3 Ilustrasi

Ilustrasi yang dibuat dalam perancangan *board game* ini disampaikan dalam bentuk tersirat dengan konsep *fantasy*. Tentunya tujuan utama visualisasi ini agar dapat menyampaikan sebuah permainan yang asertif bagi remaja generasi Z untuk mengurangi FOMO akibat media sosial. Penyampaian visualisasi dengan pesan tersirat dimaksudkan agar fokus dari pemain ada pada penanganan FOMO dan interaksi asertif antar pemain. Berikut merupakan proses dari pembuatan ilustrasi pada *board game*:

1. Papan Permainan

Visualisasi dari papan permainan ini terinspirasi dari bentuk papan catur. Ditampilkan juga ilustrasi panggung teater sebagai asumsi gambaran media sosial sebagai *platform* yang menampilkan berbagai peranan orang.



Gambar 4. 15 Papan permainan

Sumber: Hasil Desain penulis

2. Karakter

Perancangan *board game* ini menggunakan 5 karakter yang akan diterapkan pada pion dan kartu karakter. Penggambaran 5 karakter didapatkan dari *brainstorming* mengenai karakteristik remaja generasi Z. Dalam *brainstorming* tersebut ditemukan kata kunci peramal, ilmuwan, pejuang, pemanah, dan musik. Berdasarkan kata kunci tersebut maka penamaan karakter tersebut diantaranya *Cassandra the Clairvoyant*, *Felix the Fearless*, *Maximus the Musician*, *Amara the Alchemist*, *Valery the Vigilant*.



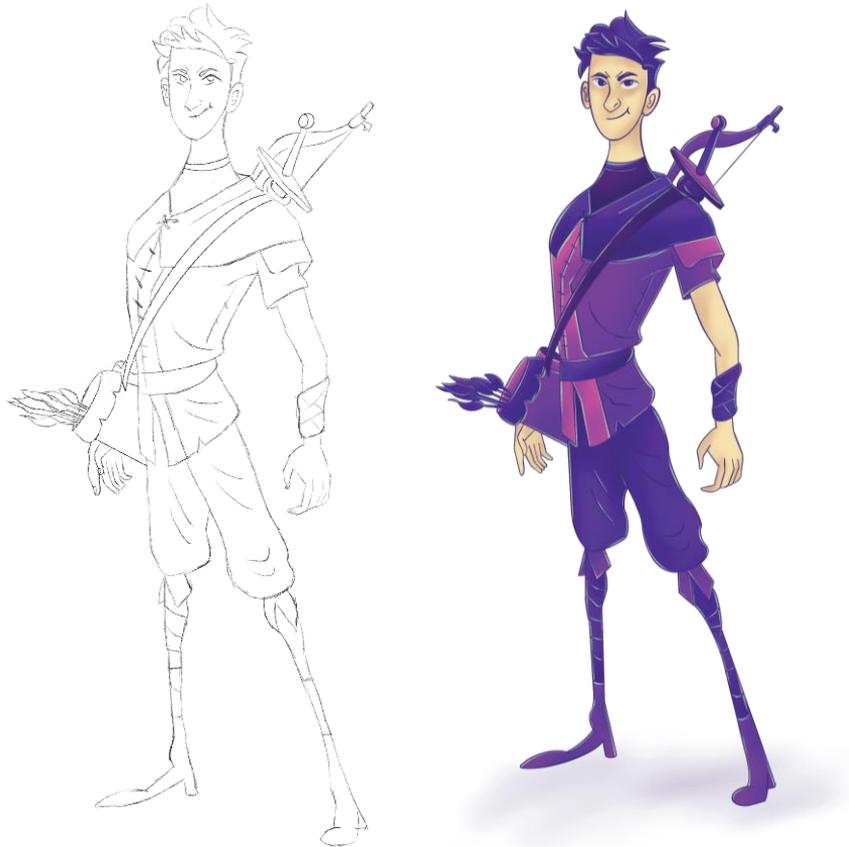
Gambar 4. 16 *Brainstorming* karakter
Sumber: Hasil olahan penulis

Cassandra *the Clairvoyant* merupakan penggambaran karakter yang terinspirasi dari karakteristik remaja yang suka berimajinasi. Menurut David Elkind, remaja usia 15-18 tahun berada pada fase dongeng pribadi (*the personal fable*), yang merupakan bagian dari perasaan unik remaja dimana menganggap tidak seorang pun dapat mengerti mereka. Sehingga remaja sering menenggelamkan diri ke dalam dunia fantasi yang jauh dari realitas [22].



Gambar 4. 17 Proses ilustrasi karakter
Sumber: Hasil desain penulis

Felix *the Fearless* merupakan penggambaran karakter yang terinspirasi dari karakteristik remaja menyukai tantangan dan mencoba hal-hal baru. Karakter remaja tersebut diibaratkan seperti busur panah yang cepat melesat ke arah sasaran.



Gambar 4. 18 Proses ilustrasi karakter
Sumber: Hasil desain penulis

Maximus the Musician merupakan penggambaran karakter yang terinspirasi dari karakteristik remaja dengan perasaan atau emosi yang belum stabil. Mereka dapat merasa sangat bahagia dan energik pada satu waktu, kemudian berubah menjadi sedih, marah, atau tertekan pada saat yang lain [22]. Bentuk perasaan ini diibaratkan dengan gelombang melodi yang memiliki berbagai tangga nada.



Gambar 4. 19 Proses ilustrasi karakter
Sumber: Hasil desain penulis

Amara the Alchemist merupakan penggambaran karakter yang terinspirasi dari karakteristik remaja dengan rasa keingintahuan yang tinggi dan memecahkan teka-teki. Mereka memiliki dorongan intrinsik yang kuat untuk mengeksplorasi dan memperdalam pemahaman mereka tentang berbagai topik [22]



Gambar 4. 20 Proses ilustrasi karakter
Sumber: Hasil desain penulis

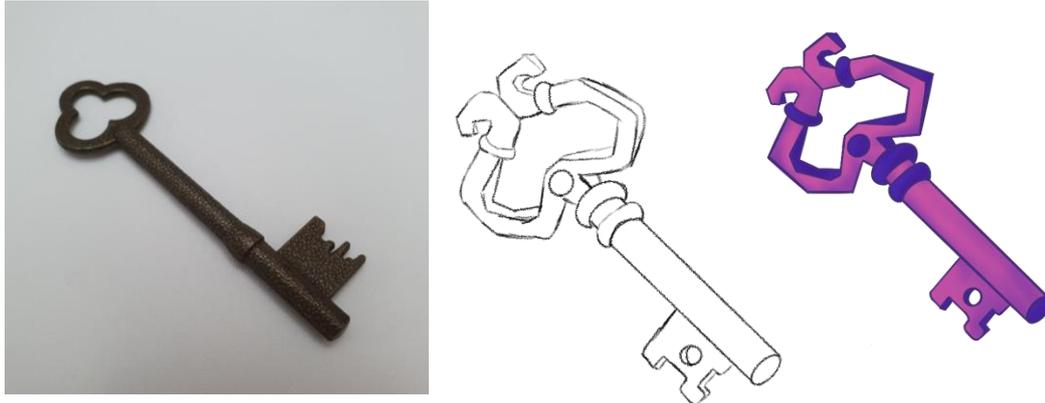
Valery the Vigilant merupakan penggambaran karakteristik remaja energik, jiwa muda membara, dan kuat. Remaja dengan karakter tersebut memiliki antusiasme tinggi jika tertarik akan suatu hal [22].



Gambar 4. 21 Proses ilustrasi karakter
Sumber: Hasil desain penulis

3. Token

Token dalam perancangan *board game* ini berfungsi sebagai penanda yang digunakan untuk menemukan *clue* agar dapat menghindari jebakan atau memenangkan permainan. Penggambaran token disini dibuat untuk merepresentasikan visual dari tindakan atau situasi yang menyebabkan FOMO.



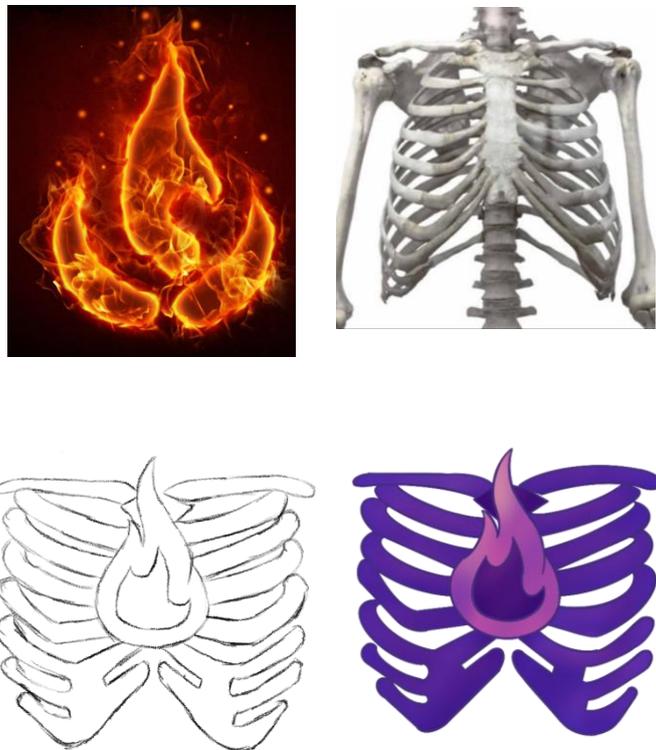
Gambar 4. 22 Proses ilustrasi token
Sumber: Hasil desain penulis

Token kunci dalam permainan *board game* ini digunakan sebagai pembuka pintu keluar dari teater. Pemilihan objek kunci tua sebagai token diibaratkan seperti diri dengan jiwa yang terkekang. Maksudnya sebagai remaja seharusnya banyak melakukan eksplorasi yang dapat meningkatkan perkembangan diri dan tidak harus selalu mengikuti apa yang sedang ramai terjadi disekitar contohnya pada tren Tik Tok.



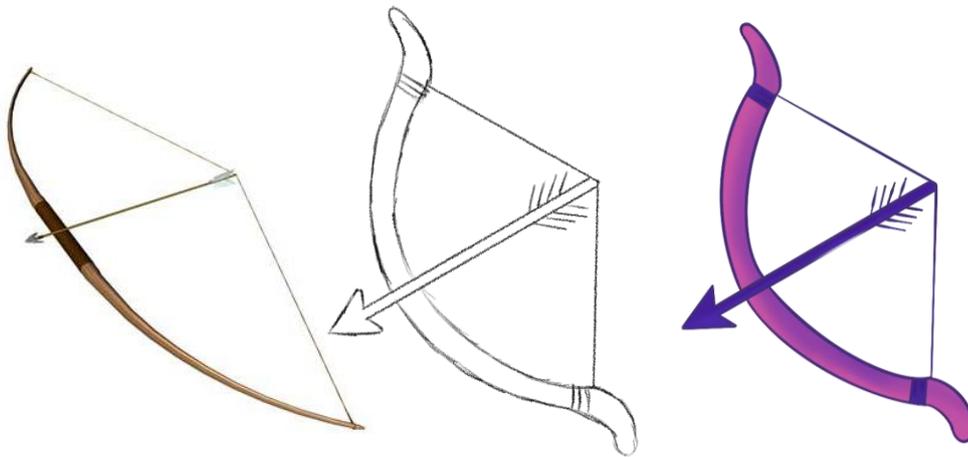
Gambar 4. 23 Proses ilustrasi token
Sumber: Hasil desain penulis

Token penggabungan pedang dan topeng dalam perancangan *board game* disini akan diaplikasikan juga pada kartu *secret diary*. Token ini juga diberi nama *deathmask*. Pemilihan objek pada gambar penggabungan pisau dan pedang diibaratkan sebagai hilangnya kepercayaan diri. Hal ini diakibatkan kecemasan akan takut terlihat berbeda dengan sekitar. Sehingga jika hal ini dilakukan terus menerus maka akan menjadi senjata yang dapat merusak diri sendiri.



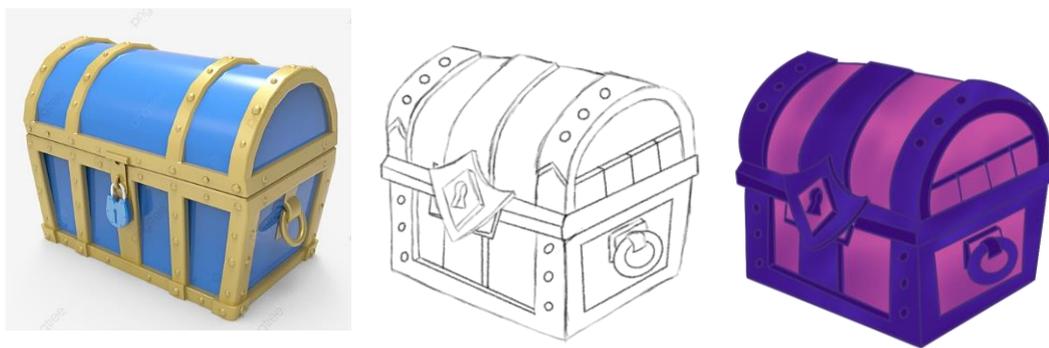
Gambar 4. 24 Proses ilustrasi token
Sumber: Hasil desain penulis

Token penggabungan tulang rusuk dan api dalam perancangan *board game* disini diaplikasikan juga pada kartu *secret diary*. Token tulang rusuk dan api ini diberi nama *fire soul*. Seperti namanya, visualisasi token ini merepresentasikan jiwa yang terbakar, dikarenakan kurangnya kontrol atas hal-hal yang berada diluar kendali diri.



Gambar 4. 25 Proses ilustrasi token
Sumber: Hasil desain penulis

Token panah pada *board game* disini diaplikasikan juga pada kartu *secret diary*. Token panah ini diberi nama *shadow strike*. Visualisasi dari objek pada token merepresentasikan diri agar fokus pada kelebihan dan peran yang sesuai dengan diri sendiri. Token panah ini juga memberi kiasan bahwa tiap individu berharga dan perlu saling menghormati.



Gambar 4. 26 Proses ilustrasi token
Sumber: Hasil desain penulis

Token peti pada *board game* disini diaplikasikan juga pada kartu *secret diary*. Token peti ini diberi nama *mystic chest*. Visualisasi dari objek pada token peti ini merepresentasikan tentang kekuatan diri yang membuat merasa berharga, sehingga tidak perlu khawatir jika terlihat berbeda dari apa yang banyak diikuti oleh sekitar.



Gambar 4. 27 Proses ilustrasi token
Sumber: Hasil desain penulis

Token kepalan tangan disini akan diaplikasikan diaplikasikan juga pada kartu *secret diary*. Token ini diberi nama *fight combat*. Visualisasi dari objek pada token kepalan tangan ini merepresentasikan tentang keseimbangan diri. Ditampilkan juga lilitan kain disekeliling tangan yang mengasumsikan tentang keyakinan diri yang kuat.



Gambar 4. 28 Proses ilustrasi token
Sumber: Hasil desain penulis

Token penggabungan buku dan tongkat sihir disini akan diaplikasikan juga pada kartu *secret diary*. Token ini diberi nama *enchanted manuscript*. Visualisasi dari objek pada token menceritakan tentang momentum diri sendiri dan mengingat hal yang disukai atas pilihan sendiri. Sehingga ramainya tren atau sesuatu yang diikuti banyak orang tidak berpengaruh dengan kepuasan diri sendiri.

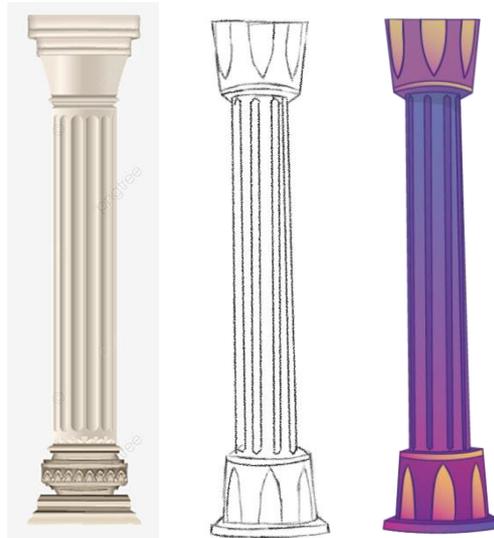


Gambar 4. 29 Proses ilustrasi token
Sumber: Hasil desain penulis

Token penggabungan tengkorak dan lilin menyala disini merupakan token yang akan disebar dalam area ruang papan permainan. Token ini diberi nama token FOMOR. Dibalik token FOMOR ini terdapat token kunci, token *secret diary*, dan sekaligus token FOMOR yang mempengaruhi jalannya permainan. Visualisasi dari objek pada token ini menggambarkan sebuah kutukan yang menyebabkan banyak nyawa gugur didalam permainan teater. Token ini juga mengibaratkan FOMO yang menghantui kecemasan para remaja.

4. Kartu

Desain kartu yang dibuat dalam permainan *board game* ini terdiri dari 4 macam kartu, yaitu kartu karakter, kartu *secret diary*, kartu *scenario*, dan kartu FOMOR. Setiap desain pada kartu menampilkan visualisasi pilar teater untuk memberikan kesan dramatis.



Gambar 4. 30 Proses ilustrasi pilar teater
Sumber: Hasil desain penulis

a. Kartu Karakter

Desain yang dibuat pada kartu karakter diilustrasikan dengan penggunaan *shading* yang kuat untuk menampilkan kesan *fantasy* serta agar fokus visual berada pada informasi dan karakter yang tertera. Penerapan objek lingkaran dengan warna gradasi hangat bertujuan untuk menampakkan karakter yang siap menghadapi tantangan dalam permainan. Dibawah keterangan karakter terdapat penerapan ikon catur guna memberikan informasi mengenai pergerakan pemain dalam area papan permainan. Warna ungu mengidentifikasikan ruang teater yang dapat dijelajah oleh pemain, sedangkan

warna abu-abu mengidentifikasi lokasi posisi pemain berdiri dalam ruangan.



Gambar 4. 31 Proses ilustrasi kartu karakter
Sumber: Hasil desain penulis

b. Kartu *Scenario*

Kartu *scenario* dalam permainan *board game* “*Theatre of The Death*” berisikan mengenai tindakan-tindakan dan pertanyaan yang harus dilakukan oleh pemain. Pada sisi belakang, desain kartu terinspirasi dari ikon teater berupa topeng, tetapi dalam perancangan *board game* ini visualisasi tersebut dimaksudkan sebagai bentuk interpretasi dari perasaan cemas dan ketidakjujuran berekspresi. Selain itu bentuk tangan menyergap diibaratkan sebagai FOMO yang terus menghantui. Sehingga pesan yang ingin disampaikan dari kartu *scenario* ini

pemain dapat melakukan aksi/tindakan yang dapat menurunkan perasaan cemas atau FOMO.

Pada bagian depan, desain kartu *scenario* dibuat dengan menyisipkan ilustrasi pilar dan penggunaan *shading* yang kuat.



Gambar 4. 32 Proses ilustrasi tampak depan kartu *scenario*
Sumber: Hasil desain penulis



Gambar 4. 33 Proses ilustrasi tampak belakang kartu *scenario*
Sumber: Hasil Desain Penulis

c. Kartu *Secret Diary*

Kartu *secret diary* dalam perancangan *board game* disini merupakan sebuah kartu petunjuk dari token *secret diary*. Visual utama yang ditampilkan berupa ilustrasi turunan dari token *secret diary*. Ilustrasi tirai dalam kartu tersebut juga dibuat sebagai makna menyingkap rahasia FOMOR. Sehingga

dalam kartu ini juga ditampilkan visualisasi dari token FOMOR sebagai ikon..

Pada bagian belakang, ilustrasi yang ditampilkan berupa pilar teater dan ikon FOMOR.



Gambar 4. 34 Proses ilustrasi tampak depan kartu *secret diary*

Sumber: Hasil desain penulis



Gambar 4. 35 Proses ilustrasi tampak belakang kartu *secret diary*

Sumber: Hasil desain penulis

d. Kartu FOMOR

Kartu FOMOR merupakan kartu jebakan yang menjadi tantangan pemain dalam permainan. Seperti token FOMOR, visualisasi dari kartu ini menampilkan ilustrasi tengkorak dan lilin. Tampak depan dari kartu FOMOR, menyisipkan ilustrasi pilar dan tengkorak, serta penggunaan *color shading* yang kuat.



Gambar 4. 36 Proses ilustrasi tampak depan kartu FOMOR
Sumber: Hasil desain penulis



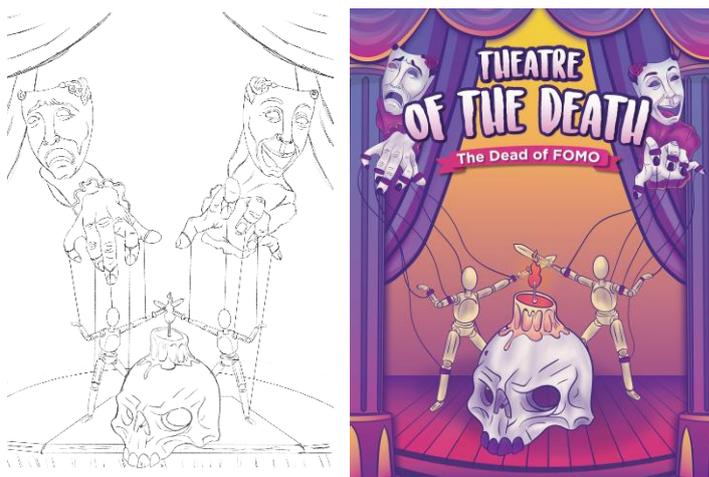
ambar 4. 37 Proses Ilustrasi Tampak Belakang Kartu FOMOR
Sumber: Hasil Desain Penulis

5. Kemasan

Pembuatan ilustrasi dalam kemasan *board game* dibagi menjadi 3 bagian, yaitu *cover* depan, sisi tengah, dan *cover* belakang. Kemasan permainan menampilkan sebuah ilustrasi dari teater gelap “*Theatre of The Death*”,

Pada bagian *cover* depan ilustrasi menampilkan pertunjukan teater gelap “*Theatre of The Death*”. Terdapat visualisasi dua patung kembar yang saling berperang, menginterpretasikan suatu keadaan dimana orang-orang berlomba-lomba ingin terlihat sama dan akhirnya terjebak dalam perilaku FOMO yang digambarkan pada penggabungan tengkorak dan lilin.

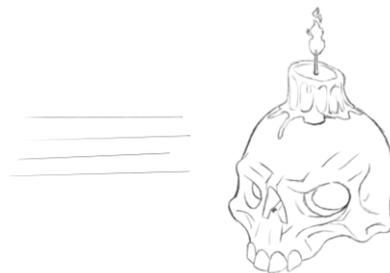
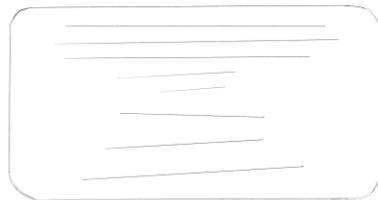
Pada sisi tengah kemasan menampilkan karakter-karakter yang ada pada *board game*, serta ajakan untuk menyelesaikan permainan dalam *board game*. Dan *cover* belakang pada kemasan menampilkan sinopsis singkat mengenai *board game* “*Theatre of The Death*”.



Gambar 4. 38 Proses Ilustrasi Tampak Depan *Cover* Kemasan
Sumber: Hasil Desain Penulis



Gambar 4. 39 Proses ilustrasi tampak sisi tengah kemasan
Sumber: Hasil desain penulis



Gambar 4. 40 Proses ilustrasi tampak sisi tengah kemasan
Sumber: hasil desain penulis

4.2.4.4 Tipografi

Dalam perancangan *board game* ini penggunaan tipografi yang diterapkan berupa jenis huruf *sans serif* dan dekoratif. Jenis huruf *sans serif* bersifat sederhana dan solid yang memudahkan keterbacaan (*readability*). Sedangkan dekoratif merupakan jenis huruf yang memiliki bentuk unik dan estetik, serta digunakan untuk menciptakan identitas yang khas kepada *audience* [39]. Sehingga tipografi pada perancangan *board game* ini menggunakan *Gotham Book* sebagai *body text*, dan *Sunrise International* sebagai *headline*.

1. Gotham Book

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

!@#\$%^&*()_+=[\]

2. **SUNRISE INTERNATIONAL DEMO**

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ!?

Gambar 4. 41 Jenis huruf
Sumber: *Dafont*

4.2.4.5 Teknik

Teknik yang digunakan dalam perancangan *board game* ini menggunakan penggabungan teknik *vector* dan penggunaan *brush* untuk membuat *shading*. Penggunaan *shading* ditujukan agar ilustrasi yang dibuat dapat terlihat lebih hidup dan berkarakter.

4.2.5 Technology (Teknologi)

Dalam teori Jesse Schell, teknologi merupakan salah satu elemen utama *board game*. Teknologi pada dasarnya merupakan sebuah medium dimana estetika berlangsung, bagaimana mekanika akan terjadi, dan melalui mana *story* akan diceritakan [17]. Sehingga dalam perancangan *board game* “*Theatre of The Death*” ini menghasilkan teknologi cetak seperti:

1. *Board game* atau papan permainan cetak *hard cover* dengan laminasi *doff*, berjumlah 1 set.
2. Pion/bidak karakter cetak akrilik berjumlah 5
3. Kartu karakter cetak *ivory 310 gsm* berjumlah 5.
4. Kartu *secret diary* cetak *ivory 310 gsm* berjumlah 6.
5. Kartu *scenario* cetak *ivory 310 gsm* berjumlah 20.
6. Kartu FOMOR cetak *ivory 310 gsm* berjumlah 10.
7. Token kunci cetak *ivory 310 gsm* berjumlah 3.
8. Token *secret diary* cetak *ivory 310 gsm* berjumlah 12.
9. Token FOMOR cetak *ivory 310 gsm* berjumlah 10.
10. Token *humanity* cetak *ivory 310 gsm* berjumlah 1.
11. Token *art breaks* cetak *ivory 310 gsm* berjumlah 1.
12. Kotak Pandora cetak *ivory 310 gsm* berjumlah 1.

4.3 Media

Dalam perancangan ini, penggunaan media terbagi menjadi dua jenis, yakni media utama dan media pendukung. Media utama dalam perancangan ini adalah sebuah *board game*, sehingga tujuan dari penggunaan media ini adalah untuk mengkomunikasikan pesan atau informasi kepada *audience* sesuai dengan maksud perancangan dan mendukung media utama.

4.3.1 Media Utama

Media utama pada perancangan ini adalah *board game* sebagai upaya asertif mengurangi FOMO generasi Z akibat dari media sosial. Media utama dikemas dengan metode *art therapy* dan konsep yang bergenre *fantasy*, agar fokus dari remaja saat bermain berupa upaya

mengatasi rasa FOMO yang dialami dan interaksi antar pemain dalam permainan *board game*.

4.3.2 Media Pendukung

Media pendukung pada perancangan *board game* ini adalah *x-banner*, *standee*, *drawingpad*, pensil warna, stiker, dan *t-shirt*. Pemilihan media tersebut didasarkan pada objek atau benda yang dekat dengan kehidupan remaja. Media tersebut nantinya dapat membantu memberikan informasi mengenai *board game* sebagai media utama dan dipergunakan kembali oleh remaja untuk mengingat kembali permainan atau *board game* yang dapat mengurangi FOMO pada remaja generasi Z.

4.3.3 *Below The Line*

Media *bellow the line* merupakan bentuk media pemasaran yang tidak menggunakan saluran media massa. Penggunaan media *below the line* bertujuan untuk mencapai interaksi yang lebih personal dan terarah dengan target *audience* [40]. Berikut ini merupakan media *bellow the line* yang diterapkan pada perancangan *board game* “*Theatre of The Death*”:

1. *Board Game*

Digunakan sebagai media utama yang memperkenalkan upaya asertif kepada remaja generasi Z untuk mengurangi FOMO. *Board game* ini dibuat dengan tujuan agar muncul sebuah media penanganan mengenai perkembangan emosional remaja khususnya pada kasus FOMO dengan kesan interaksi yang menyenangkan digunakan oleh remaja.

2. *Drawing pad*

Pemilihan media pendukung ini, disesuaikan dengan interaksi *board game* yang berupa metode *art therapy* dengan gambar ekspresif. Sehingga nantinya *drawing pad* ini dapat digunakan kembali oleh remaja dalam melakukan permainan, atau menggambar bebas sebagai terapi mandiri.

3. *X-banner*

Merupakan media pendukung yang digunakan untuk menampilkan informasi mengenai *board game* “*Theatre of The Death*”, dimana dapat menjadi media asertif untung mengurangi FOMO. Dengan bentuk *X-banner* yang besar, akan menarik minat remaja untuk memainkan *board game* tersebut.

4. *Standee*

Merupakan media pendukung yang menampilkan visual dari karakter pada *board game* dengan fisik yang besar. Penggunaan *standee* dengan visual yang *eye-catching* dapat memicu perasaan kekaguman dan keterikatan emosional, yang dapat membuat remaja tertarik untuk melihat lebih dekat dan mengetahui informasi mengenai *board game* “*Theatre of The Death*”.

5. *T-shirt*

Media pendukung yang berupa penyampaian informasi dengan penggunaan visual yang dekat dan melekat pada remaja. Penggunaan *t-shirt* sebagai media pendukung dapat memberikan kesan eksklusivitas dan melibatkan remaja berpartisipasi langsung dalam pengenalan *board game* “*Theatre of The Death*”.

6. Stiker

Merupakan media pendukung dengan fisik visual yang banyak digemari oleh remaja. Remaja sering memiliki kecenderungan untuk mengumpulkan atau mengoleksi benda-benda seperti stiker, dikarenakan faktor “*instan*” mudah digunakan dan ditempelkan keberbagai tempat, dapat menjadi barang nostalgia remaja terhadap permainan *board game* “*Theatre of Death*”.

7. Pensil Warna

Merupakan media pendukung yang bersinggungan langsung dengan media utama. Sehingga sebagai media

pendukung, pensil warna dapat digunakan kembali dalam permainan dan setiap kali remaja menggunakan media pendukung ini akan mengingatkan interaksi pada *board game* yaitu metode *art therapy* berupa gambar ekspresif.

4.4 Produksi

Tahap ini bertujuan untuk merencanakan estimasi biaya produksi media dalam perancangan yang akan dibuat agar dapat memiliki gambaran mengenai biaya yang akan dikeluarkan. Berikut ini adalah tabel pelaksanaan anggaran biaya untuk merancang *board game* sebagai media asertif generasi Z mengurangi FOMO:

Tabel 4. 3 Biaya Produksi

No.	Media	Spesifikasi Pemakaian	Ukuran	Jumlah	Total (RP)
1.	<i>Board Game</i>	Papan Permainan	46 x 81 cm	1	400.000
2.	Kartu Karakter	Kartu Permainan	9 x 12 cm	5	25.000
3.	Kartu <i>Scenario</i>	Kartu Permainan	7 x 9 cm	20	75.000
4.	Kartu <i>Secret Diary</i>	Kartu Permainan	7 x 9 cm	6	30.000
5.	Kartu FOMOR	Kartu Permainan	7 x 9 cm	10	50.000
6.	Kotak Pandora	Kartu Permainan	12 x 12 cm	1	5.000
7.	Token Kunci	Token Permainan	2 x 2 cm	3	5.000
8.	Token <i>Secret Diary</i>	Token Permainan	2 x 2 cm	12	20.000
9.	Token FOMOR	Token Permainan	2 x 2 cm	10	18.000

10.	Token <i>humanity</i>	Token Permainan	2 x 2 cm	1	2.000
11.	Token <i>art</i> <i>breaks</i>	Token Permainan	2 x 2 cm	1	2.000
12.	Kemasan	Kemasan	36 x 28 cm	1	211.000
13.	Pion	Pion Karakter	4 x 8 cm	5	160.000
14.	<i>X-banner</i>	Media Pendukung	160 x 60 cm	1	70.000
15.	<i>Drawingpad</i>	Media Pendukung	21 x 15 cm	5	75.000
16.	<i>Standee</i>	Media Pendukung	170 x 50 cm	1	400.000
17.	<i>T-shirt</i>	Media Pendukung	55 x 73 cm	1	150.000
18.	Stiker	Media Pendukung	30 x 42 cm	1 lembar A3	6.000
19.	Pensil Warna	Media Pendukung	11 x 5 cm	3	30.000
TOTAL					Rp. 1.734.000