

BAB III

KONSEP DAN PERANCANGAN

III.1. Pengumpulan Data

Dalam tahap pengumpulan data pengkarya menggunakan beberapa macam metode, yaitu :

III.1.1 Data Primer

Data primer ialah data yang berasal dari penelitian penulis secara langsung. Data primer bisa didapatkan dari kuesioner. Kuesioner dilakukan untuk mengetahui bagaimana tanggapan orang-orang khususnya anak-anak mengenai *Board Game* tentang manfaat buah-buahan. Kuesioner dilakukan melalui *google form* maupun lembaran yang terdiri dari 10 (sepuluh) pertanyaan yang memuat beberapa poin, yaitu: pengetahuan tentang manfaat buah-buahan, pengetahuan tentang gizi pada tubuh, ketertarikan terhadap konsumsi buah-buahan, dan tanggapan mengenai *Board Game* GACEPA.

III.1.2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data tambahan atau data dari pihak kedua yang bukan berasal dari objek penelitian secara langsung,, yang dimana penulis tidak terlalu banyak mendapatkan sumber dari data primer. Data sekunder bisa didapatkan dari buku, *e-book*, internet dan penelitian sebelumnya. Penulis menggunakan beberapa *e-book* dan jurnal sebagai data sekunder atau pelengkap data. Seperti *E-book*

berjudul Buah Khas Indonesia dan jurnal perancangan *Board Game* sebagai media pembelajaran manfaat buah-buahan untuk kesehatan bagi anak usia 6-8 tahun, untuk memperkuat materi dari suatu karya *Board Game* yang akan diciptakan oleh penulis mengenai manfaat buah-buahan sebagai pelengkap gizi bagi tubuh agar terhindar dari masalah kekurangan gizi.

III.2. Analisis Data

Analisis data yang dapat digunakan dalam melakukan penelitian ialah metode penelitian *5W + 1H*, yaitu :

Tabel III.1. Tabel Pertanyaan 5W + 1H Perancangan *Board Game* Sebagai Media Edukasi Manfaat Buah-Buahan Untuk Anak Usia 6-12 Tahun

5W + 1H	Pertanyaan	Jawaban
What	Apa yang menjadi masalah dalam perancangan <i>Board Game</i> manfaat buah-buahan untuk anak usia 6-12 tahun ?	Permasalahannya terletak pada anak-anak yang belum mengetahui pentingnya mengkonsumsi serta manfaat dari buah-buahan bagi tubuh mereka.
Who	Siapa target khusus <i>Board Game</i> manfaat buah-buahan ?	Anak-anak dengan rentang usia 6-12 tahun.

Why	Mengapa topik Mengenai konsumsi buah-buahan serta pengetahuan tentang manfaat buah ini penting untuk diangkat ?	Untuk menambah wawasan mereka tentang manfaat buah-buahan bagi tubuh mereka.
When	Kapan permasalahan mengenai konsumsi buah-buahan serta pengetahuan tentang manfaat buah tersebut terjadi ?	Saat kurangnya minat anak-anak terhadap makanan sehat dan orangtua yang kurang telaten dalam pemberian buah-buahan pada anak.
Where	Dimana sajakah permasalahan mengenai konsumsi buah-buahan serta pengetahuan tentang manfaat buah itu terjadi ?	Di kota Medan, dikalangan anak-anak yang kurang perhatian mengenai asupan buah-buahan dirumah.
How	Bagaimana solusi ataupun tahapan untuk menyelesaikan masalah mengenai konsumsi buah-buahan serta pengetahuan tentang manfaat buah-buahan tersebut ?	Solusi yang diberikan oleh penulis adalah menggunakan <i>Board Game</i> sebagai media edukasi bagi anak-anak, dimana anak-anak dapat bermain sambil mendapatkan informasi

		mengenai manfaat buah-buah yang disajikan dalam <i>Board Game</i> tersebut.
--	--	---

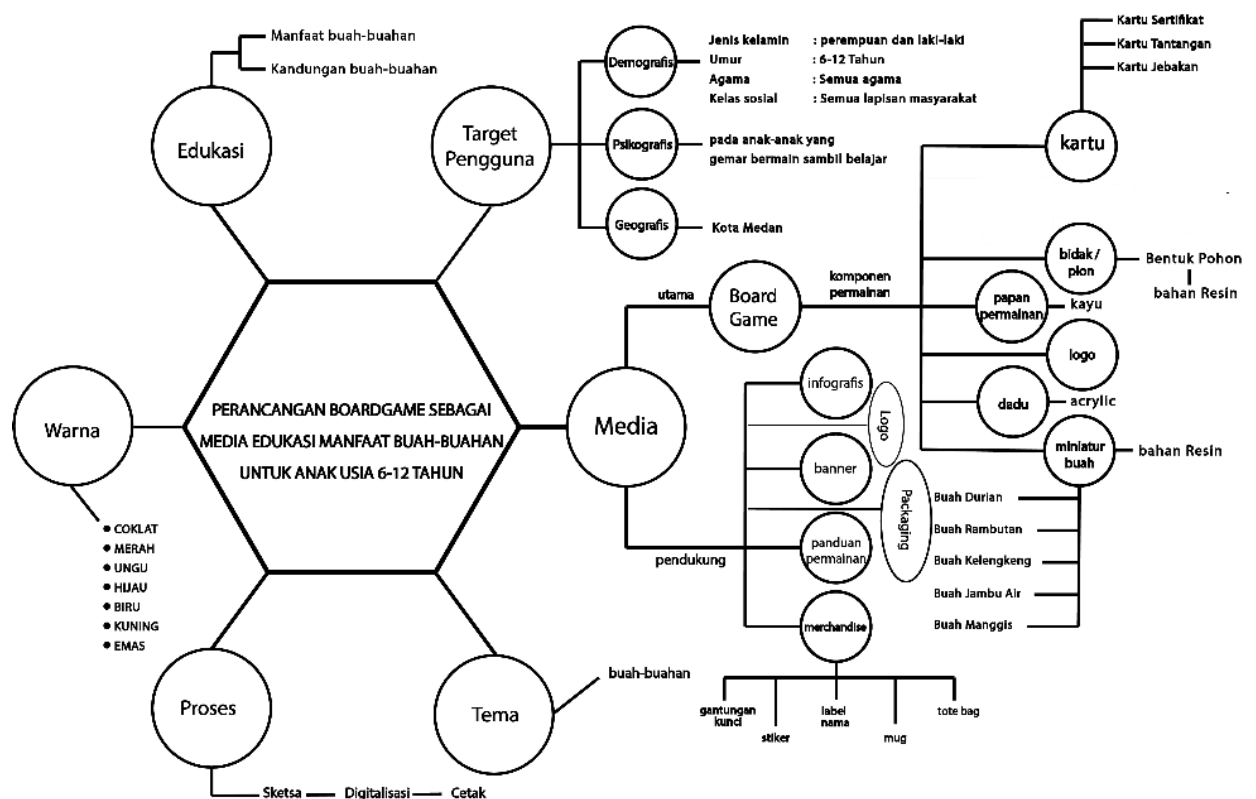
III.2.1. Ide Kreatif

Dalam membuat suatu konsep perancangan maka dibutuhkan ide kreatif yang berguna untuk menyampaikan pesan dan nilai yang terkandung didalam sebuah karya. Ide kreatif dari karya ini adalah Membuat sebuah rancangan media pembelajaran dalam bentuk permainan *Board Game* yang bertujuan memberikan informasi kepada masyarakat terutama anak-anak tentang manfaat buah-buahan, karna buah-buahan merupakan salah satu pelengkap gizi pada tubuh. Dengan timbulnya kesadaran akan pentingnya mengkonsumsi buah-buahan, maka tubuh dapat terhindar dari masalah kekurangan gizi.

III.2.2. Metode Berfikir

Dari metode diatas, dapat disimpulkan bahwa tema yang akan diangkat oleh penulis yaitu buah-buahan. media yang akan digunakan dibagi menjadi dua yaitu media utama dan media pendukung. Untuk media utama penulis menggunakan *Board game* yang akan digunakan oleh anak-anak untuk bermain sambil belajar, sedangkan media pendukung yang digunakan adalah *packaging*, logo, *banner*, infografis, dan *merchandise*. Proses pembuatan *Board Game* tersebut dimulai

dengan membuat sketsa papan, kartu, pion, dan miniatur buah-buahan. lalu dilanjutkan dengan proses digitalisasi sketsa dan terakhir proses pembuatan papan dan pencetakan sketsa yang telah didigitalisasi.



Gambar III.1. Perancangan Brainstorming

(Sumber : Dinda Khairunnisa, 2023)

III.2.3. Tema

Tema yang diambil yaitu Perancangan *Board Game* Sebagai Media Edukasi Manfaat Buah-Buahan Untuk Anak Usia 6-12 Tahun yang menampilkan berbagai informasi mengenai manfaat buah-buahan yang dibuat dengan tampilan yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak.

III.2.4. Target Pengguna

Target *audience* merupakan individu maupun kelompok yang menjadi sasaran pengaplikasian karya yang dibuat. penjabaran mengenai target *audience* berisi profil sasaran sebagai berikut :

a. Demografis

Jenis kelamin : perempuan dan laki-laki

Umur : 6-12 Tahun

Agama : Semua agama

Kelas sosial : Semua lapisan masyarakat

b. Psikografis

Target menurut psikografis adalah memfokuskan pada anak-anak yang gemar bermain sambil belajar.

c. Geografis

Target geografis disini adalah daerah yang menjadi sasaran produk ini yaitu Kota Medan.

III.2.5. Strategi Kreatif

Adapun strategi kreatif yang telah pengkarya jabarkan menjadi beberapa bagian, yaitu :

a. *What To Say*

Pengkarya ingin menyampaikan informasi tentang manfaat Buah-buahan melalui sebuah *game* edukasi berbentuk *Board Game* dimana anak-anak dapat bermain serta mendapatkan pengetahuan yang bermanfaat melalui *game* tersebut.

b. *How To Say*

Pada strategi kreatif ini, cara pengkarya untuk menyampaikan informasi adalah dengan memperkenalkan media *Board Game* kepada anak-anak, lalu mereka akan memainkannya. Mereka diperintahkan untuk menukarkan pion dengan miniatur buah. Cara menukarkannya yaitu setiap pion yang mereka punya melangkah melewati rintangan berupa jebakan serta mendapatkan informasi mengenai buah-buahan, dengan jumlah langkah yang diatur oleh dadu hingga sampai di garis finish.

III.3. Konsep Media

Konsep media merupakan pembagian dari media yang akan digunakan seperti media utama dan media pendukung, pertimbangan dari pemilihan media berpengaruh pada kegiatan publikasi. Berikut adalah media utama dan media pendukung yang digunakan dalam perancangan *Board Game* edukasi manfaat buah-buahan, yaitu :

III.3.1. Media Utama

1. Papan permainan

Papan permainan merupakan media utama yang berfungsi sebagai tempat untuk memainkan permainan GACEPA.

2. Ilustrasi Permainan

Ilustrasi permainan berfungsi sebagai tempat untuk menjalankan permainan GACEPA.

3. Pion/Bidak

Pion/bidak berfungsi sebagai penanda langkah para pemain saat memainkan permainan.

4. Dadu

Dadu berfungsi untuk menentukan jumlah langkah pion/bidak para pemain.

5. Kartu

Kartu berfungsi untuk memberi tantangan, jebakan, serta informasi mengenai manfaat buah-buahan pada permainan.

6. Miniatur Buah

Miniatur buah berfungsi sebagai hadiah saat pion/bidak para pemain berhasil melewati kotak panen. 1 buah pion/bidak dapat ditukarkan dengan 1 miniatur buah-buahan.

III.3.2 Media Pendukung

Media pendukung diciptakan dengan tujuan untuk mendukung penyebaran informasi dari media utama. Beberapa media pendukung yang dibuat, yaitu :

1. Packaging

Packaging berfungsi sebagai sampul/*cover* yang menjadi identitas media utama. Pada *Board Game* GACEPA, komponen yang menggunakan *packaging* yaitu papan permainan dan kartu permainan.

2. Logo

Logo untuk *Board Game* ini mengusung konsep tentang hal-hal yang berkaitan dengan perkebunan. Logo berfungsi sebagai identitas produk agar produk mudah diingat oleh konsumen.

3. Banner

Banner berfungsi sebagai media untuk mempromosikan *Board Game* GACEPA kepada orang-orang..

4. Infografis

Desain infografis digunakan penulis sebagai penarik perhatian saat karya dipamerkan dan juga untuk memberikan informasi mengenai perancangan *Board Game* kepada orang-orang.

5. Panduan permainan

Panduan Permainan berfungsi sebagai panduan para pemain dalam memainkan *Board Game* dengan benar.

6. *Merchandise*

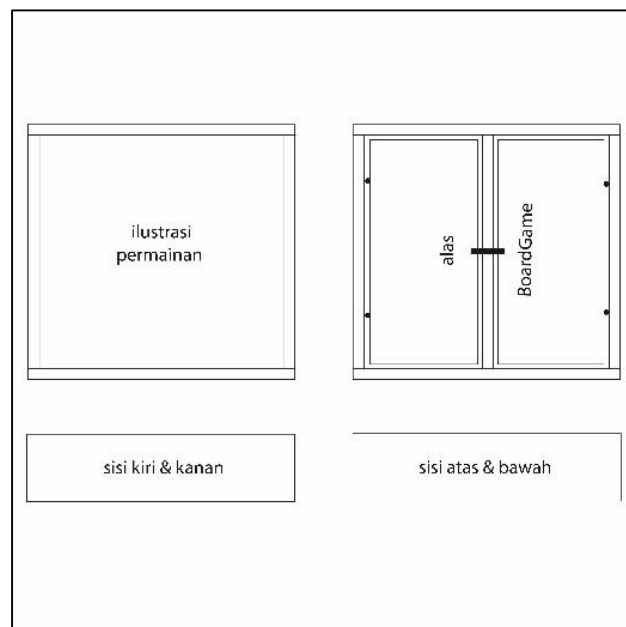
Merchandise digunakan sebagai cendramata bagi pengunjung dimana *merchandise* itu sendiri terdiri dari gantungan kunci, stiker, label nama, *tote bag*, dan *mug*.

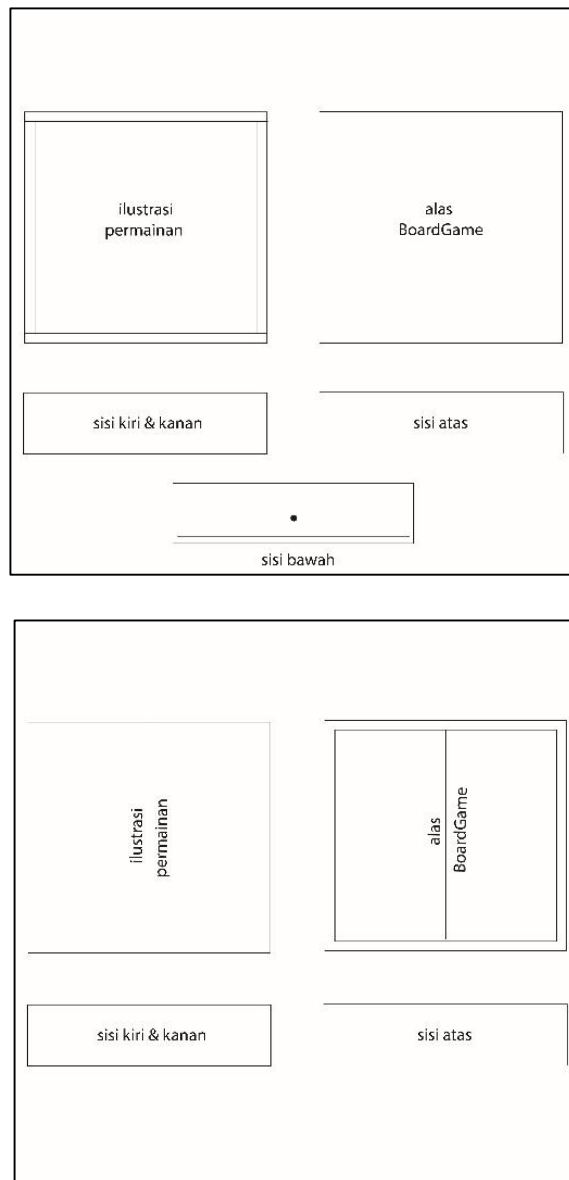
III.4. Visualisasi

III.4.1. Pengembangan Elemen Visual

Pengembangan elemen visual merupakan bentuk visual dari sketsa tentang media-media yang akan dibuat oleh pengkarya adalah sebagai berikut :

1. Sketsa Papan permainan



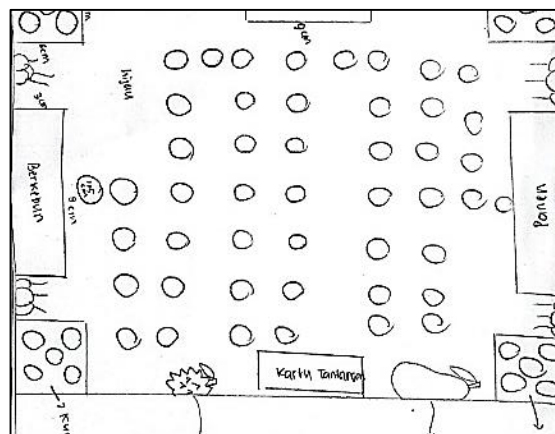
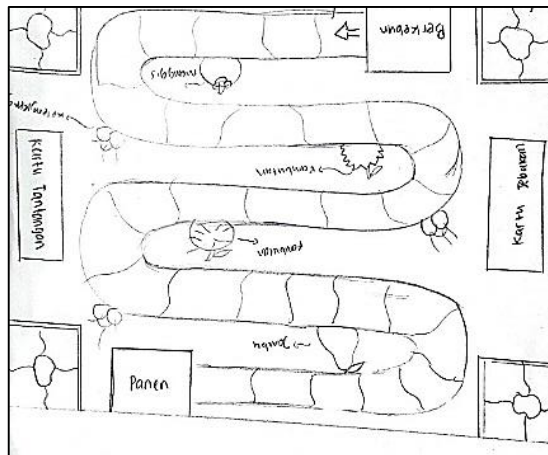
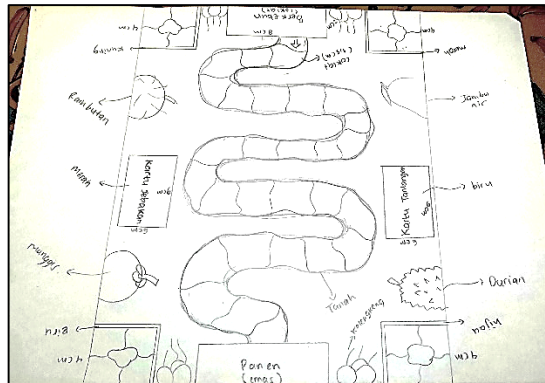


Gambar III.2. Sketsa Papan Permainan

(Sumber : Dinda Khairunnisa, 2023)

Papan permainan dibuat dengan bentuk kotak yang memiliki ruang dan menggunakan bahan kayu. Aset-aset permainan akan di letakkan di dalam papan permainan tersebut. Terdapat 3 alternatif desain papan permainan.

2. Sketsa Ilustrasi permainan

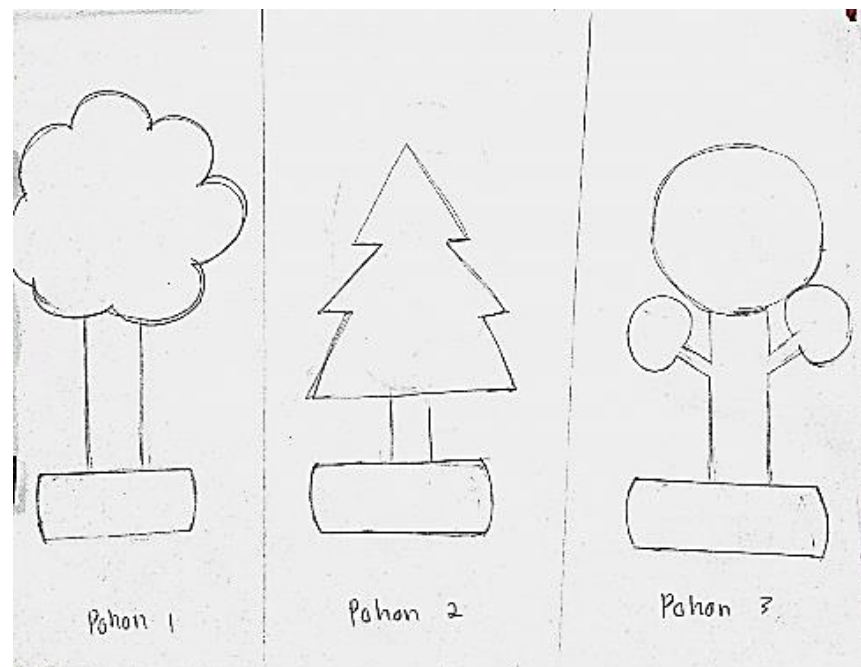


Gambar III.3. Sketsa Ilustrasi Permainan

(Sumber : Dinda Khairunnisa, 2023)

Ilustrasi pada papan permainan menggunakan gambar buah - buahan, Langkah - langkah yang menyerupai susunan tanah diperkebunan, 4 kotak sebagai *base* para pemain, 2 kotak *start* dan *finish*, 2 kotak tantangan dan jebakan. Terdapat 3 alternatif desain ilustrasi permainan.

3. Sketsa Pion/Bidak

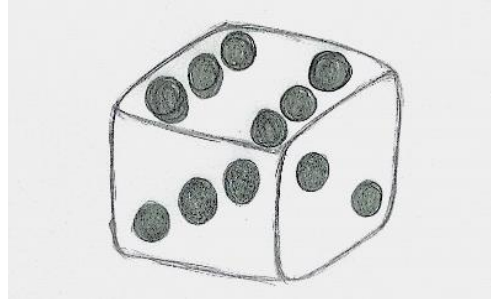


Gambar III.4. Sketsa Pion/Bidak

(Sumber : Dinda Khairunnisa, 2023)

Pion/bidak yang digunakan dalam permainan berbentuk pohon. Pion/bidak digunakan sebagai objek yang digerakkan untuk melewati langkah-langkah yang berisi tantangan serta jebakan yang ada pada permainan. Terdapat 3 alternatif desain pion/bidak.

4. Sketsa Dadu

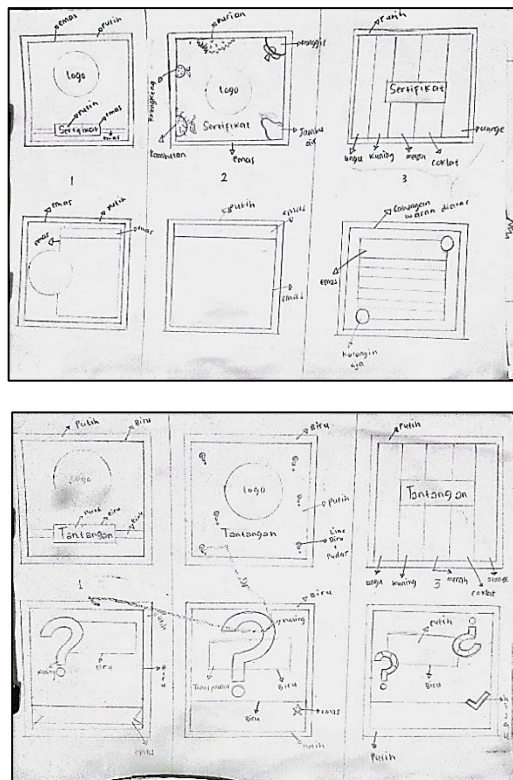


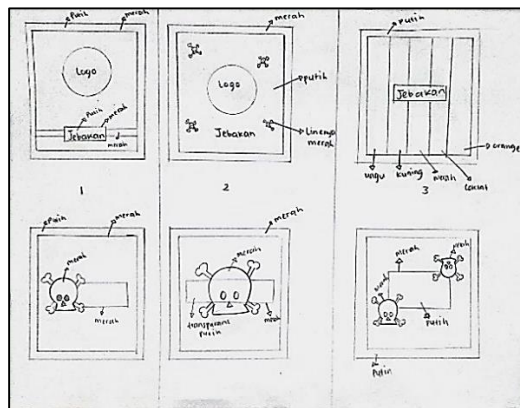
Gambar III.5. Sketsa Dadu

(Sumber : Dinda Khairunnisa, 2023)

Dadu dalam permainan berfungsi sebagai penentu jumlah langkah para pemain.

5. Sketsa Kartu



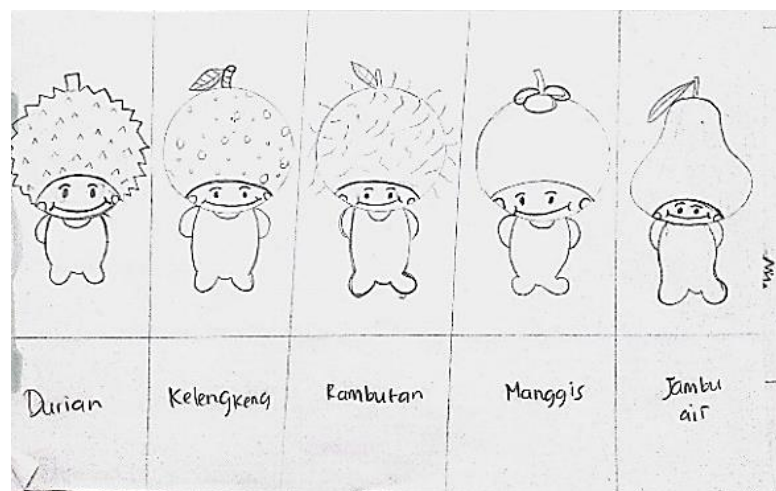


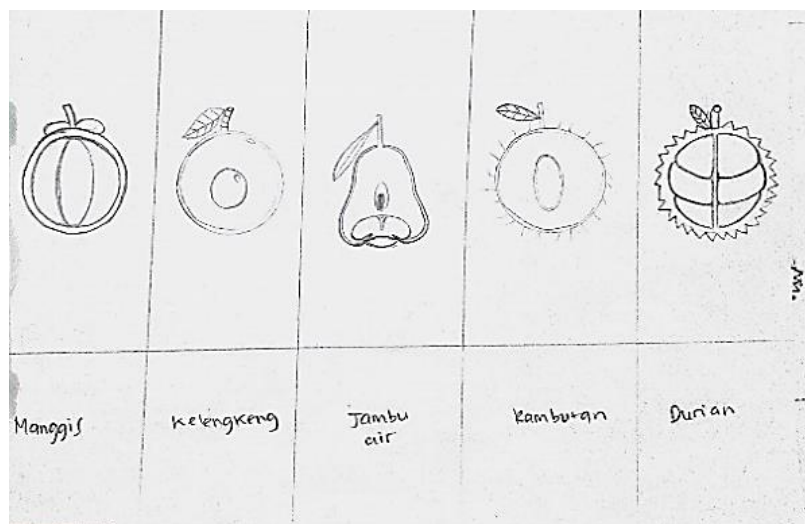
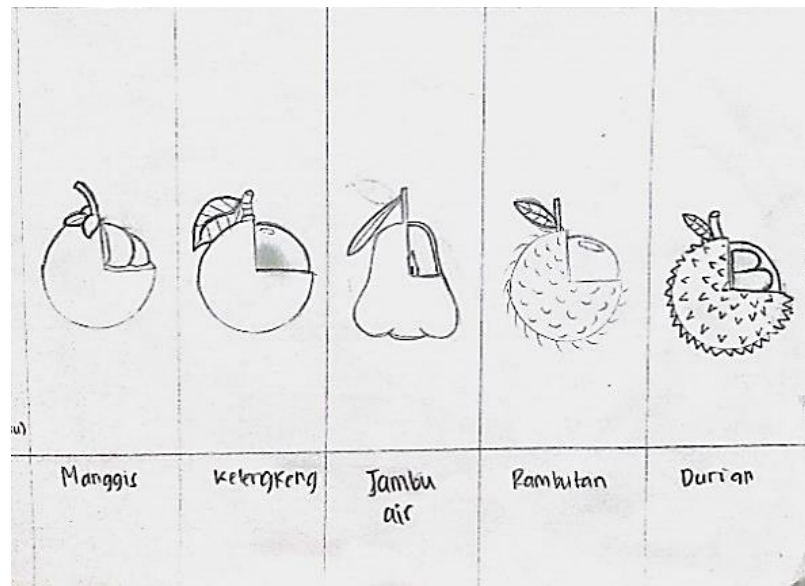
Gambar III.6. Sketsa Kartu

(Sumber : Dinda Khairunnisa, 2023)

Kartu dalam permainan terdiri dari 3 jenis, yaitu kartu tantangan kartu jebakan, dan kartu sertifikat. Terdapat 3 alternatif desain kartu permainan.

6. Sketsa Miniatur Buah





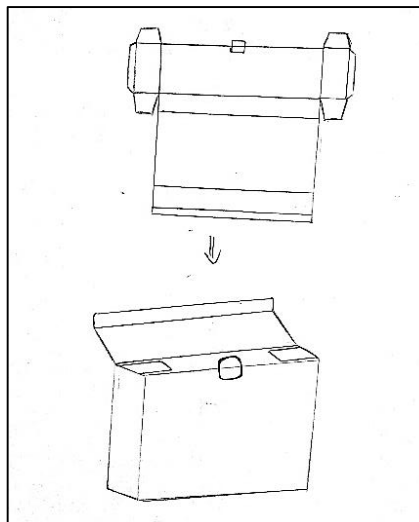
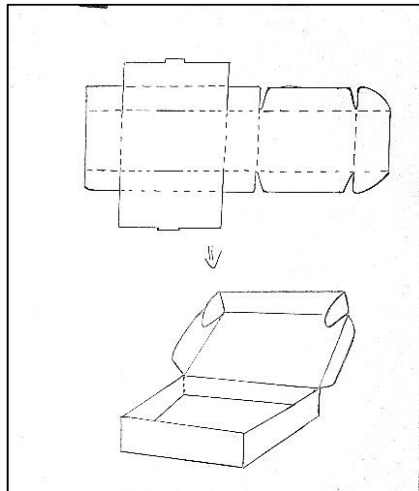
Gambar III.7. Sketsa Miniatur Buah

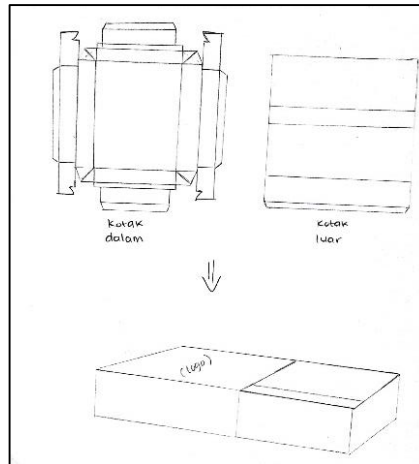
(Sumber : Dinda Khairunnisa, 2023)

Miniatur buah berfungsi sebagai objek yang dikumpulkan untuk memenangkan permainan. Terdapat 3 alternatif desain miniatur buah-buahan.

7. *Sketsa Packaging*

a. *Sketsa packaging Board Game*



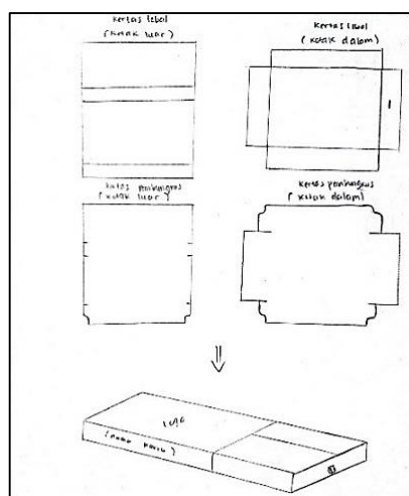


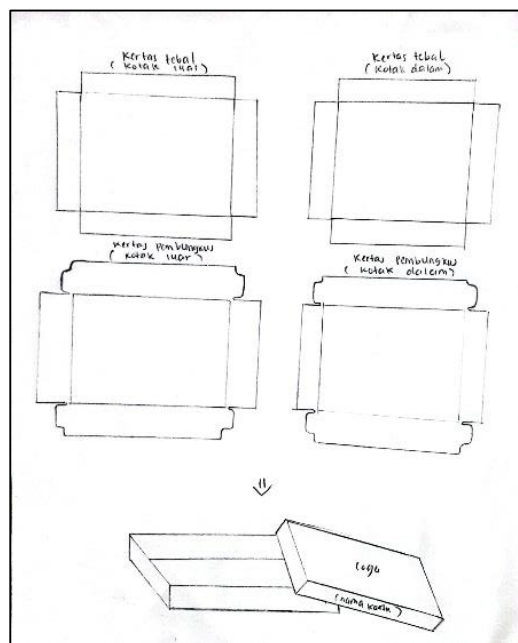
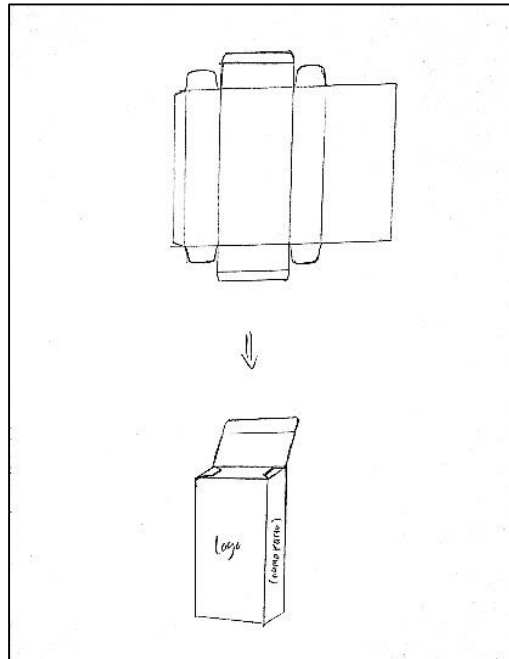
Gambar III.8. Sketsa *Packaging Boardgame*

(Sumber : Dinda Khairunnisa & PT. Grafika Nusantara, 2023)

Packaging Board Game berfungsi sebagai kemasan untuk melindungi papan permainan beserta aset-asetnya serta membuat tampilan permainan menjadi lebih menarik. Terdapat 3 alternatif desain *packaging* papan permainan.

b. Sketsa *packaging* kartu



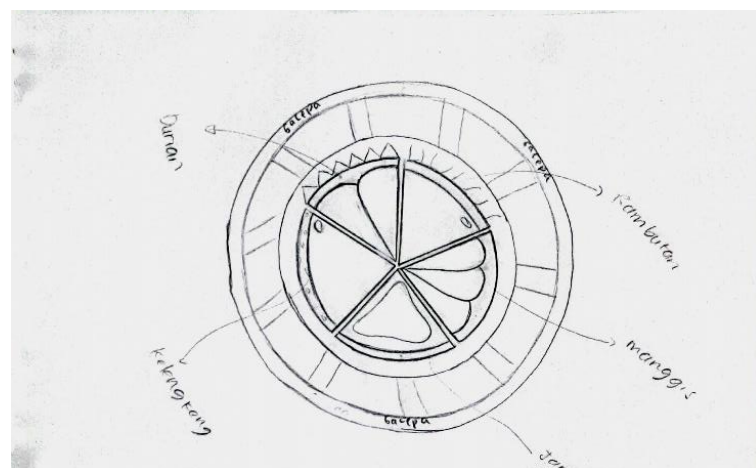
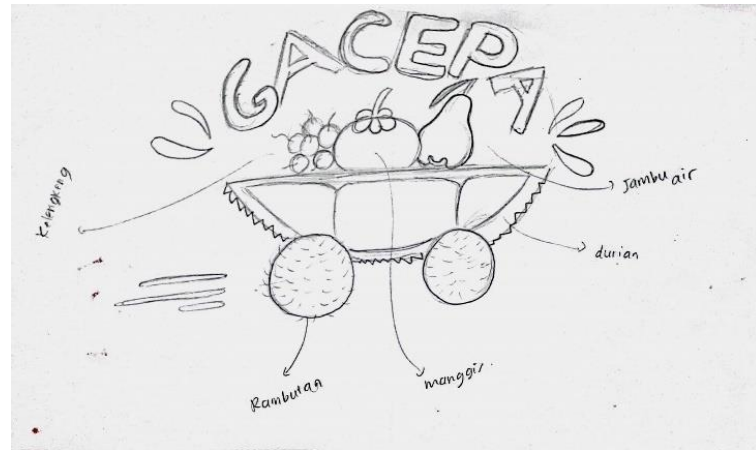


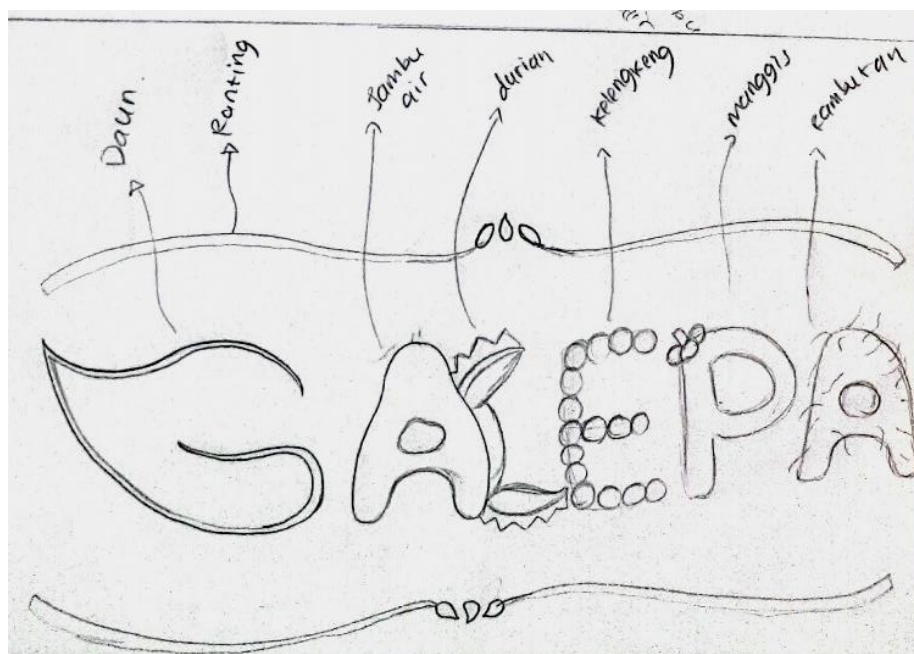
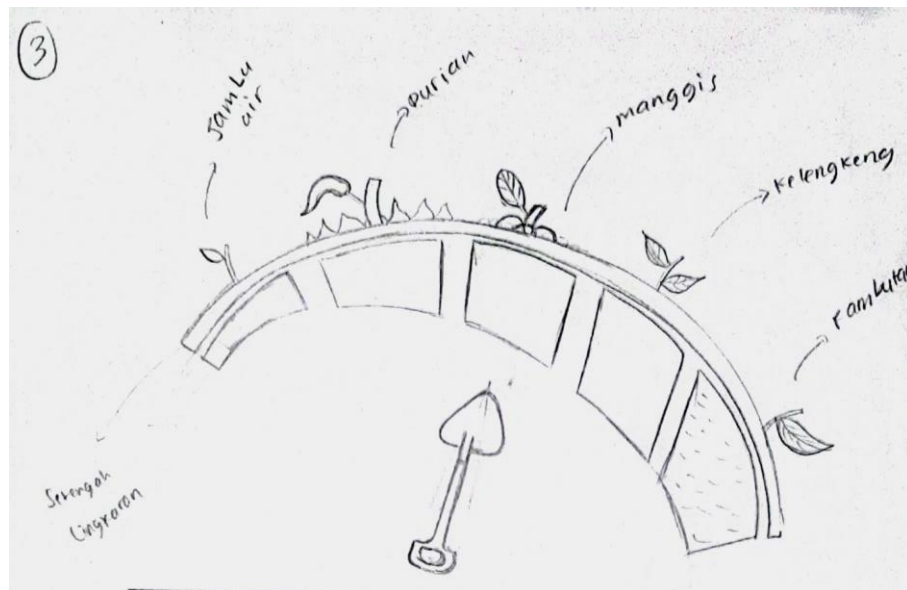
Gambar III.9. Sketsa Packaging Kartu

(Sumber : Dinda Khairunnisa & PT. Grafika Nusantara, 2023)

Packaging kartu berfungsi sebagai kemasan untuk meletakkan kartu agar tertata rapi dan tidak bercampur dengan jenis kartu lainnya. Terdapat 3 alternatif desain *packaging* kartu permainan.

8. Sketsa logo





Gambar III.10. Sketsa Logo

(Sumber : Dinda Khairunnisa, 2023)

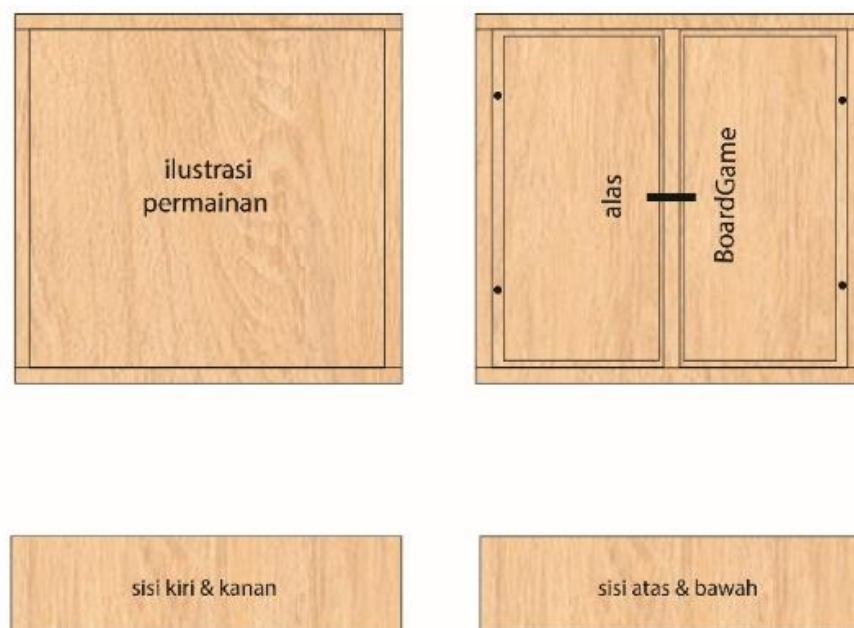
Terdapat 5 buah alternatif logo yang berkaitan dengan perkebunan serta balapan seperti gerobak, sekop, *speedometer*, tanah, ranting, serta rerumputan.

III.4.2 Alternatif Desain

Alternatif desain dimaksudkan sebagai opsi dalam menentukan karya yang paling sesuai dengan konsep. Alternatif desain meliputi berbagai macam *asset* desain, pada skripsi karya berikut ini adalah :

1. Alternatif Papan

a. Alternatif 1



Gambar III.11. Alternatif Papan

(Sumber : Dinda Khairunnisa, 2023)

Pada papan pertama, ilustrasi permainan terletak di depan dengan letak penyimpanan melalui belakang kotak.

b. Alternatif 2

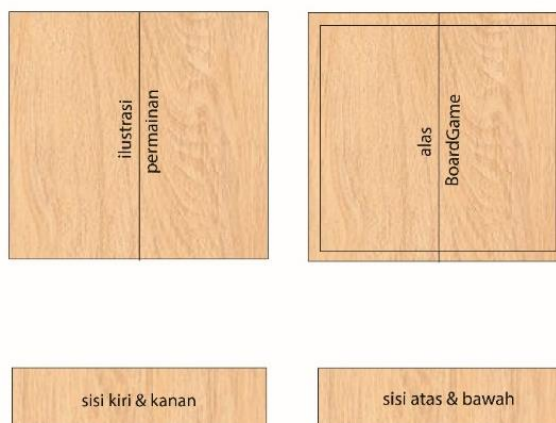


Gambar III.12. Alternatif Papan

(Sumber : Dinda Khairunnisa, 2023)

Pada papan kedua, ilustrasi permainan terletak di depan dengan letak penyimpanan melalui bawah kotak.

c. Alternatif 3



Gambar III.13. Alternatif Papan

(Sumber : Dinda Khairunnisa, 2023)

pada papan ketiga, ilustrasi permainan terletak didepan dengan letak penyimpanannya dengan cara kotak di lipat, seperti papan catur.

2. Alternatif Ilustrasi permainan

a. Alternatif 1



Gambar III.14. Alternatif Ilustrasi Permainan

(Sumber : Dinda Khairunnisa, 2023)

Alternatif pertama ini meletakkan *base* para pemain disetiap sudut. kotak berkebun serta panen berada di tepi tengah atas dan bawah dan kotak untuk kartu tantangan dan kartu jebakan di tepi kanan dan kiri. Untuk langkah-langkah pion diletakkan meliuk-liuk yang kurang beraturan Dengan ilustrasi buah-buahan disekitarnya.

b. Alternatif 2



Gambar III.15. Alternatif Ilustrasi Permainan

(Sumber : Dinda Khairunnisa, 2023)

Alternatif kedua ini meletakkan *base* para pemain di setiap sudut. kotak berkebun serta panen berada di tepi tengah atas dan bawah dan kotak untuk kartu tantangan dan kartu jebakan di tepi kanan dan kiri. Untuk langkah-langkah pion diletakkan meliuk-liuk dan ditambah efek lumpur di sisi setiap langkahnya serta Dengan ilustrasi buah-buahan disekitarnya.

c. Alternatif 3



Gambar III.16. Alternatif Ilustrasi Permainan

(Sumber : Dinda Khairunnisa, 2023)

Alternatif ketiga ini meletakkan *base* para pemain di setiap sudut. kotak berkebun serta panen berada di tepi tengah atas dan bawah dan kotak untuk kartu tantangan dan kartu jebakan di tepi kanan dan kiri. Untuk langkah-langkah pion diletakkan meliuk-liuk yang beraturan dan ditambah Dengan ilustrasi buah-buahan disekitar langkah-langkahnya tersebut.

3. Alternatif Pion/Bidak

a. Alternatif 1



Gambar III.17. Alternatif Pion/Bidak

(Sumber : Dinda Khairunnisa, 2023)

Alternatif pertama ini adalah bentuk pohon dengan bentuk kerucut seperti pohon cemara. Dengan alas pion/bidak dengan warna berbeda-beda untuk setiap pemain.

b. Alternatif 2



Gambar III.18. Alternatif Pion/Bidak

(Sumber : Dinda Khairunnisa, 2023)

Alternatif kedua ini adalah bentuk pohon dengan bentuk bergelombang seperti pohon yang memiliki daun yang rindang. Dengan alas pion/bidak dengan warna berbeda-beda untuk setiap pemain.

c. Alternatif 3

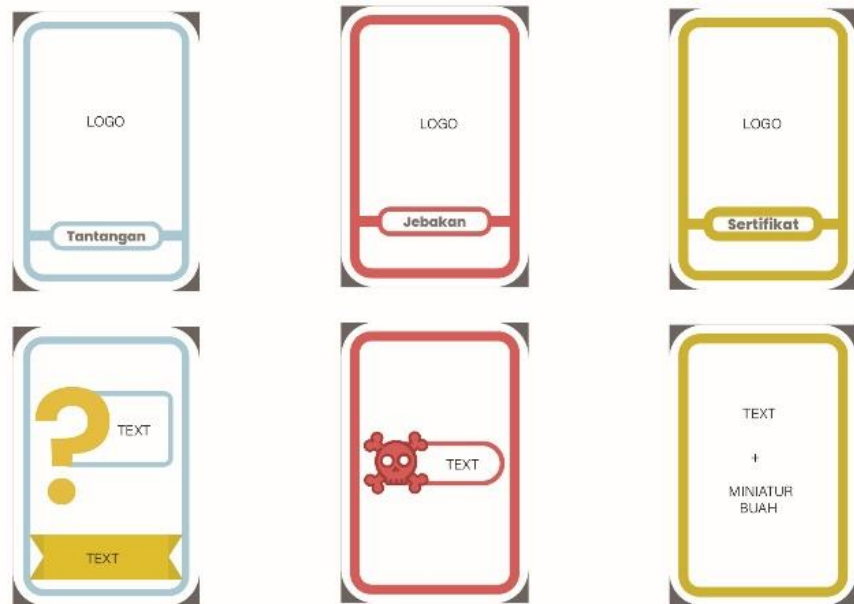


Gambar III.19. Alternatif Pion/Bidak
(Sumber : Dinda Khairunnisa, 2023)

Alternatif ketiga ini adalah bentuk pohon dengan bentuk lingkaran seperti pohon yang di bonsai dan terlihat unik. Dengan alas pion/bidak dengan warna berbeda-beda untuk setiap pemain.

4. Alternatif Kartu

a. Alternatif 1

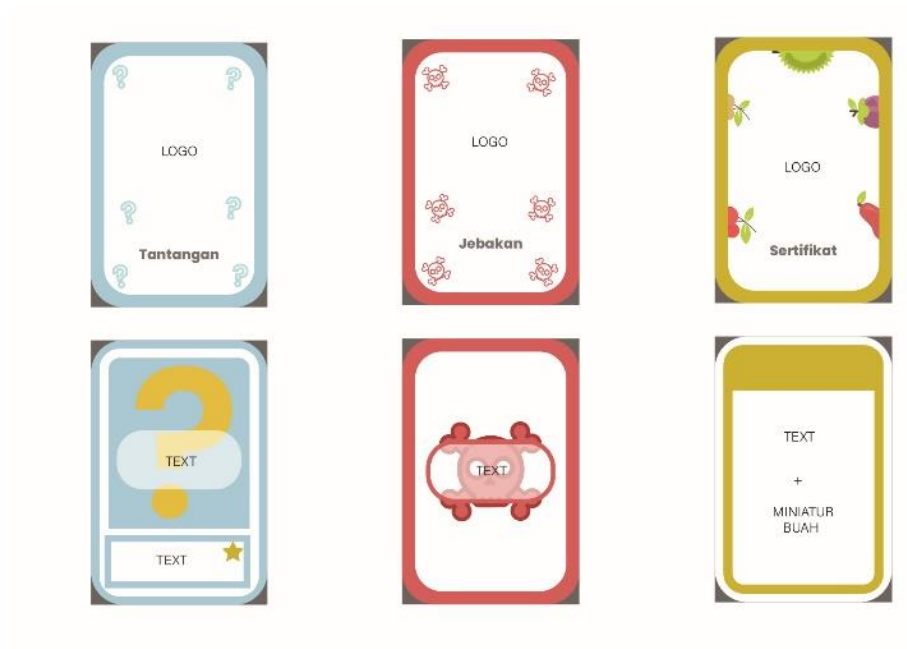


Gambar III.20. Alternatif Kartu

(Sumber : Dinda Khairunnisa, 2023)

Alternatif pertama ini menggunakan warna berbeda-beda, seperti kartu tantangan dengan warna biru dan terdapat simbol tanda Tanya karna pada kartu tersebut akan ada pertanyaan bagi pemain, kartu jebakan dengan warna merah dan terdapat simbol tengkorak karna pada kartu tersebut akan ada hukuman maupun jebakan bagi pemain, dan kartu sertifikat dengan warna emas yang berisi tentang manfaat buah-buahan. dan disetiap depan kartu akan diletakkan logo permainan beserta nama kartu tersebut.

b. Alternatif 2

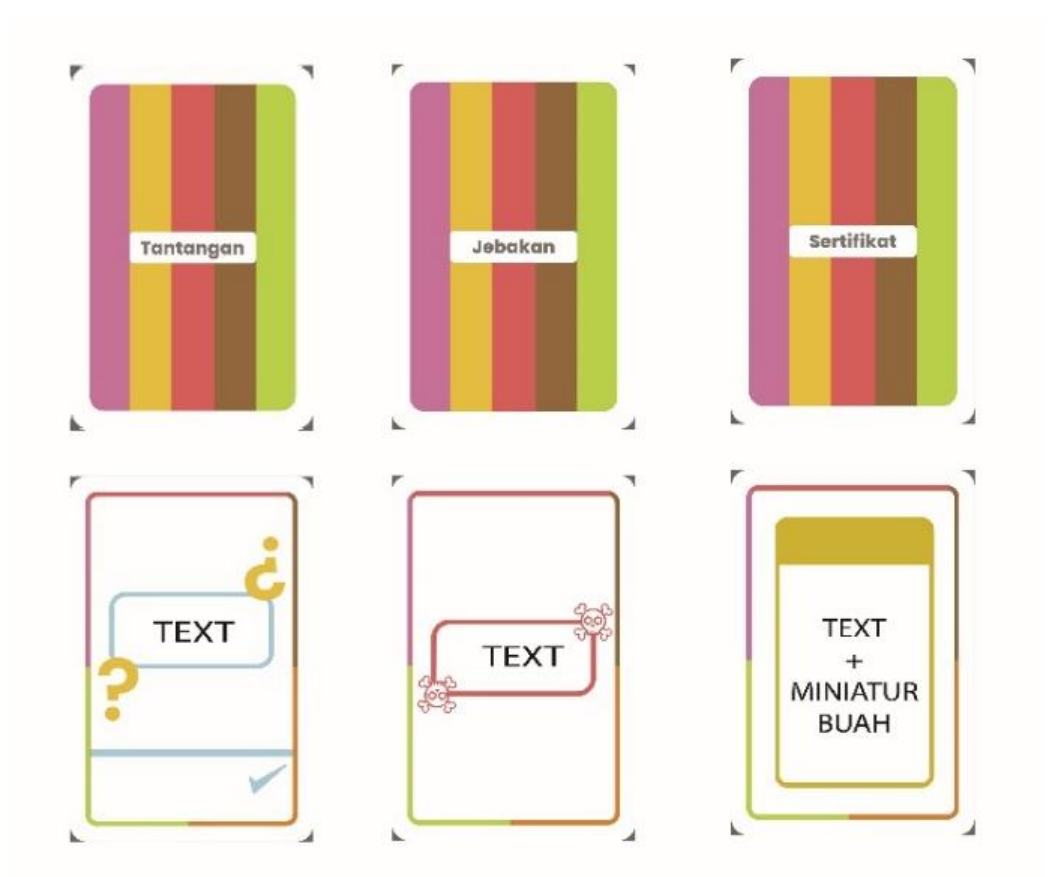


Gambar III.21. Alternatif Kartu

(Sumber : Dinda Khairunnisa, 2023)

Alternatif kedua ini menggunakan warna berbeda-beda, seperti kartu tantangan dengan warna biru dan terdapat simbol tanda Tanya karna pada kartu tersebut akan ada pertanyaan bagi pemain, kartu jebakan dengan warna merah dan terdapat simbol tengkorak karna pada kartutersebut akan ada hukuman maupun jebakan bagi pemain,dan kartu sertifikat dengan warna emas yang berisi tentang manfaat buah-buahan. dan disetiap depan kartu tak hanya diletakkan logo permainan beserta nama kartu tersebut, namun juga terdapat lebih banyak ilustrasi yang terletak di depan kartu, seperti kartu tantangan dengan simbol-simbol tanda Tanya, kartu jebakan dengan simbol simbol tengkorak, dan kartu sertifikat dengan ilustrasi buah-buahan.

c. **Alternatif 3**



Gambar III.22. Alternatif Kartu
(Sumber : Dinda Khairunnisa, 2023)

Alternatif ketiga ini menggunakan warna yang sama, yaitu warna-warna yang terdapat dalam buah-buahan yang digunakan seperti warna ungu, kuning, merah, coklat, dan hijau. Pada kartu tantangan terdapat simbol tanda Tanya, pada kartu jebakan terdapat simbol tengkorak dan pada kartu sertifikat akan diletakkan ilustrasi miniatur buah yang sudah di pilih. Didepan semua kartu akan diletakkan nama kartu tersebut.

5. Alternatif Miniatur Buah

a. Alternatif 1

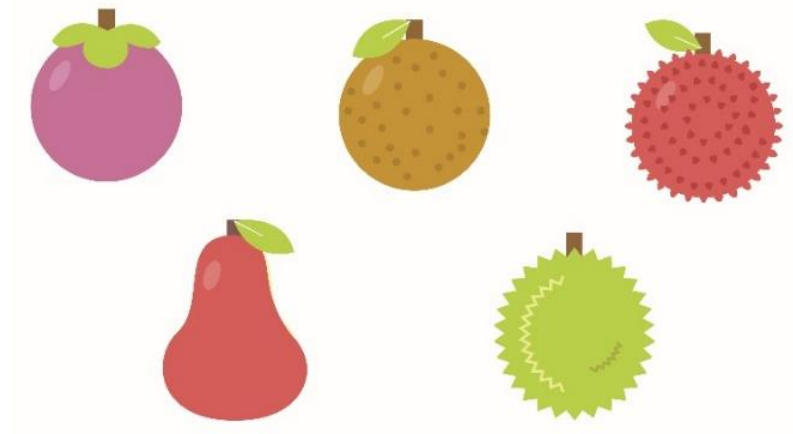


Gambar III.23. Alternatif Miniatur Buah

(Sumber : Dinda Khairunnisa, 2023)

Alternatif pertama ini adalah bentuk kartun yang menggunakan kostum buah-buahan dengan nama *Board Game* yaitu GACEPA di bagian perutnya. Warna-warna yang digunakan sesuai dengan warna buah-buahan pada permainan, yaitu manggis dengan warna ungu, durian dengan warna hijau, kelengkeng dengan warna coklat, jambu air dengan warna merah, dan rambutan dengan warna merah.

b. Alternatif 2



Gambar III.24. Alternatif Miniatur Buah

(Sumber : Dinda Khairunnisa, 2023)

Alternatif kedua ini adalah bentuk buah-buahan pada umumnya yang sering kita jumpai. Warna–warna yang digunakan sesuai dengan warna buah–buahan pada permainan.

c. Alternatif 3



Gambar III.25. Alternatif Miniatur Buah

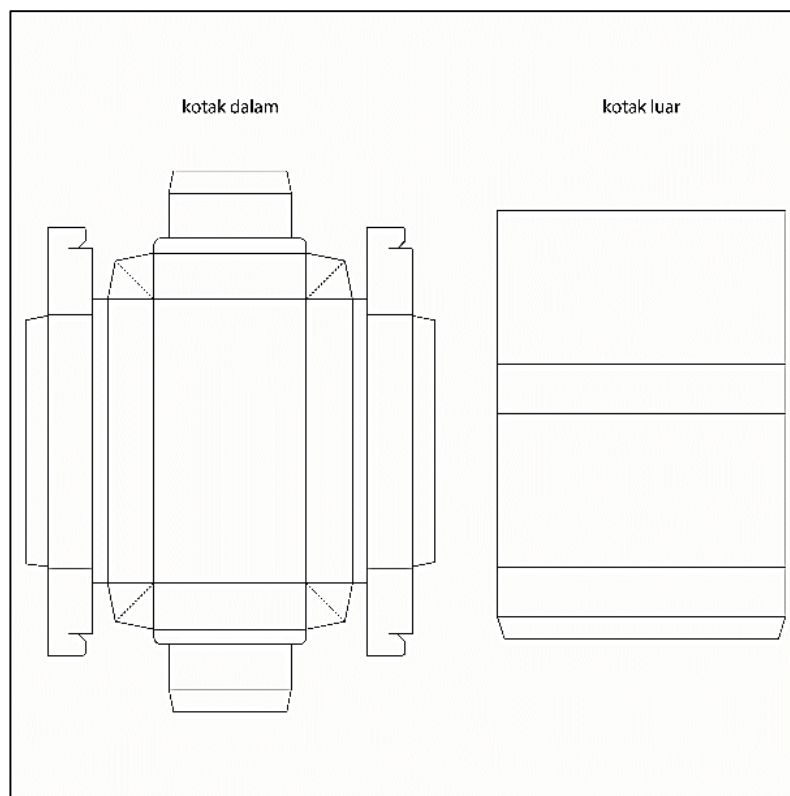
(Sumber : Dinda Khairunnisa, 2023)

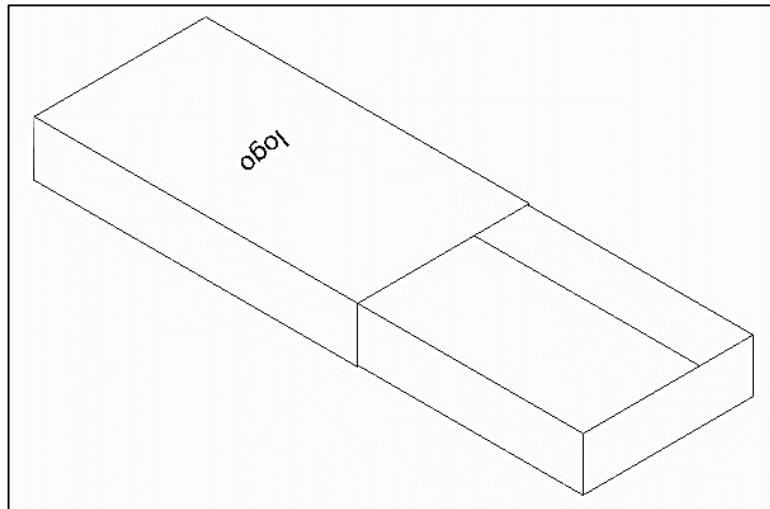
Alternatif ketiga ini adalah bentuk buah namun terdapat $\frac{1}{2}$ potongan yang memperlihatkan isi buah tersebut. Warna–warna yang digunakan sesuai dengan warna buah–buahan pada permainan.

6. Alternatif *Packaging*

a. Packaging *BoardGame*

1. Alternatif 1

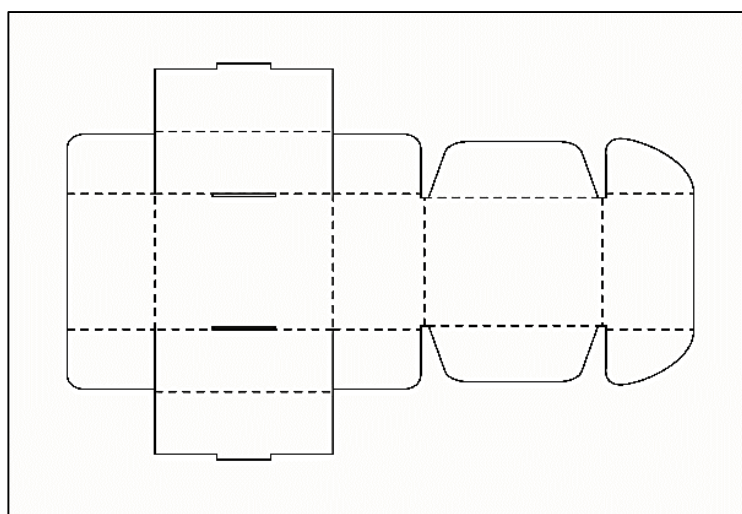


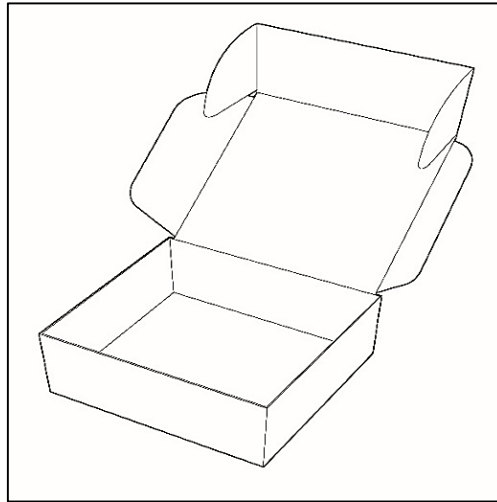


Gambar III.26. Alternatif *Packaging Boardgame*
 (Sumber : Dinda Khairunnisa & PT. Grafika Nusantara, 2023)

Alternatif pertama *packaging* menggunakan konsep *slide box* dengan desain logo permainan di bagian depan kemasan.

2. Alternatif 2



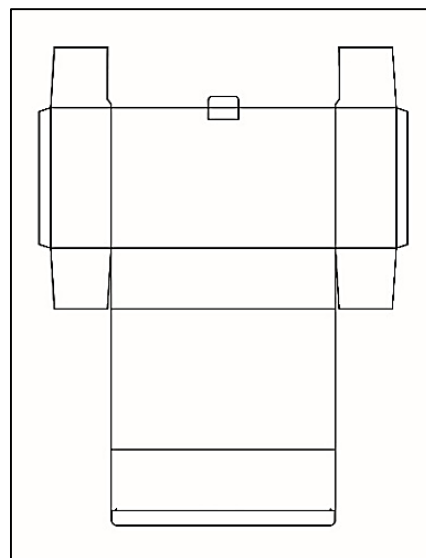


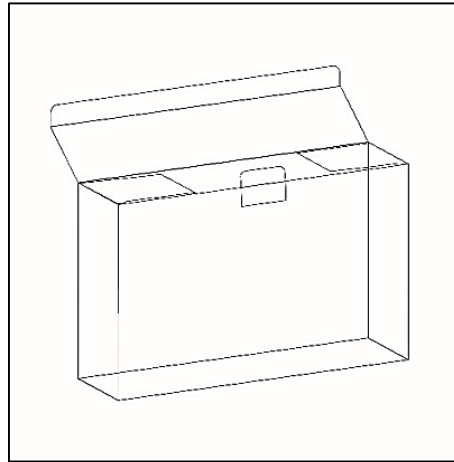
Gambar III.27. Alternatif *Packaging Boardgame*

(Sumber : Dinda Khairunnisa & PT. Grafika Nusantara, 2023)

Alternatif kedua *packaging* digunakan dengan cara membuka penutup kemasan dari arah atas lalu masukkan papan permainan ke dalam kemasan. Desain logo permainan terdapat dibagian atas kemasan.

3. Alternatif 3





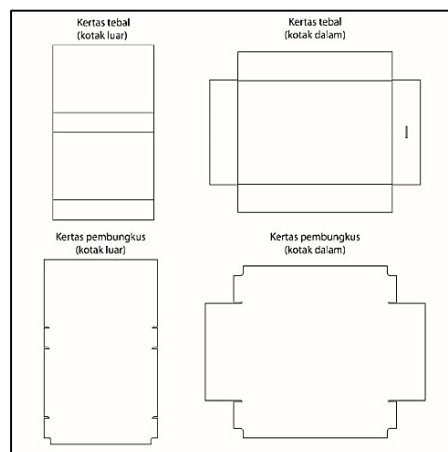
Gambar III.28. Alternatif *Packaging Boardgame*

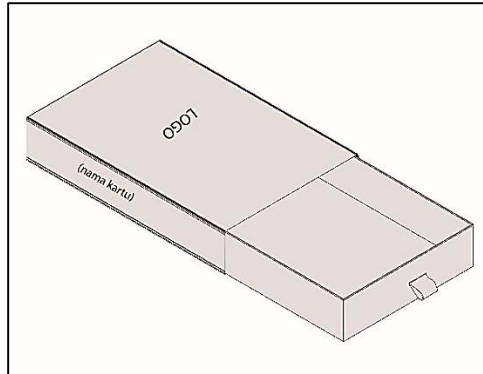
(Sumber : Dinda Khairunnisa & PT. Grafika Nusantara, 2023)

Alternatif ketiga *packaging* digunakan dengan cara memasukkan papan permainan melalui atas kemasan dengan membuka penutup kemasan. Terdapat desain logo permainan di depan kemasan.

b. *Packaging* kartu

1. Alternatif 1



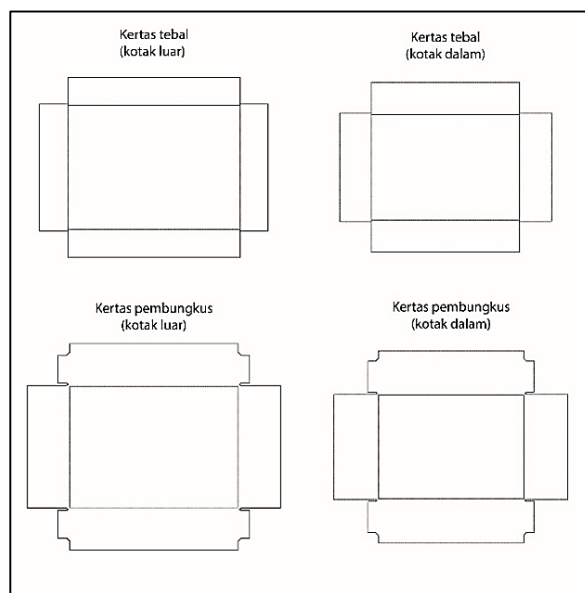


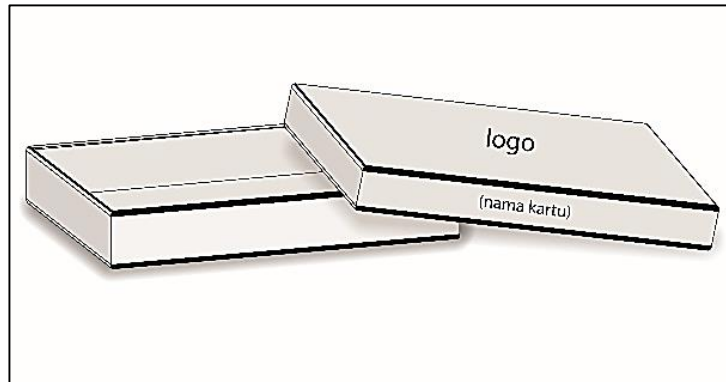
Gambar III.29. Alternatif *Packaging* Kartu

(Sumber : Dinda Khairunnisa & PT. Grafika Nusantara, 2023)

Alternatif pertama *packaging* menggunakan konsep *slide box* dengan desain logo permainan di depan kemasan.

2. Alternatif 2

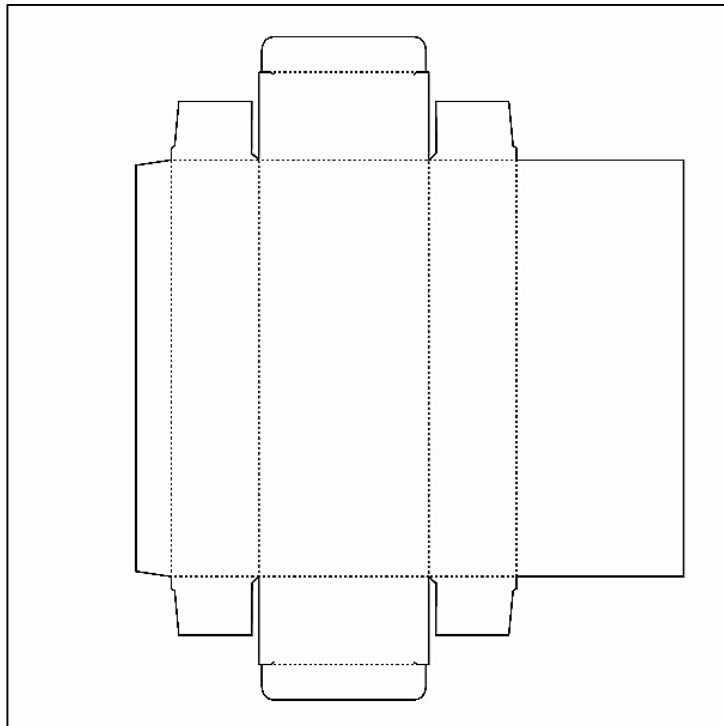


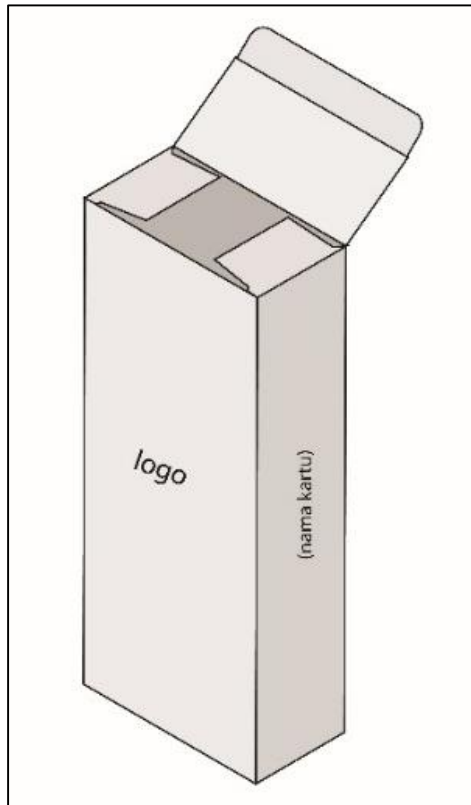


Gambar III.30. Alternatif *Packaging* Kartu
 (Sumber : Dinda Khairunnisa & PT. Grafika Nusantara, 2023)

Alternatif kedua *packaging* menggunakan konsep badan dengan tutup kemasan terpisah dengan desain logo permainan di tutup kemasan.

3. Alternatif 3





Gambar III.31. Alternatif *Packaging* Kartu

(Sumber : Dinda Khairunnisa & PT. Grafika Nusantara, 2023)

Alternatif ketiga *packaging* digunakan dengan cara memasukkan kartu melalui atas kemasan dengan membuka penutup kemasan. Desain logo permainan terdapat di depan kemasan.

7. Alternatif Logo

a. Alternatif 1



Gambar III.32. Alternatif Logo

(Sumber : Dinda Khairunnisa, 2023)

Alternatif pertama ini adalah bentuk roda kayu yang biasanya terdapat diperkebunan yang digunakan para petani untuk mengangkut barang-barang maupun hasil kebun mereka. Bentuk roda dengan lingkaran ilustrasi buah-buahan ditengahnya dan nama *Board Game* dipinggirnya. Roda juga bisa melambangkan sebuah balapan. Maka logo ini mengartikan sebuah balapan untuk menghasilkan buah-buahan pada permainan, Seperti namanya GACEPA yaitu *game* cepat panen. Logo ini menggunakan warna coklat agar terlihat seperti roda kayu dan pada lingkaran tengah menggunakan warna sesuai buah-buahan yang digunakan.

b. Alternatif 2



Gambar III.33. Alternatif Logo

(Sumber : Dinda Khairunnisa, 2023)

Alternatif kedua ini adalah kumpulan buah-buahan yang berbentuk gerobak yang berisi buah-buahan. nama *Board Game* diletakkan di atasnya. Gerobak melambangkan sebuah kendaraan. Kendaraan identik dengan balapan. Namun kendaraan yang digunakan penulis biasanya berada diperkebunan. Maka logo ini mengartikan sebuah balapan diperkebunan untuk menghasilkan buah-buahan pada permainan, Seperti namanya GACEPA yaitu *game* cepat panen. Logo ini menggunakan warna sesuai dengan warna buah-buahan yang digunakan.

c. Alternatif 3



Gambar III.34. Alternatif Logo

(Sumber : Dinda Khairunnisa, 2023)

Alternatif ketiga ini adalah kumpulan buah-buahan yang berbentuk seperti *speedometer* dan sekop sebagai penunjuknya. *Speedometer* digunakan sebagai alat ukur kecepatan pada kendaraan. Kecepatan juga identik dengan balapan. Nama *Board Game* diletakkan dibawah *speedometer* dan digabungkan pada lapisan tanah serta diberi sedikit rerumputan untuk menambah kesan perkebunan. Maka logo ini mengartikan sebuah kecepatan dalam balapan untuk menghasilkan buah-buahan diperkebunan pada permainan, Seperti namanya GACEPA yaitu *game* cepat panen. Logo ini menggunakan warna sesuai dengan warna buah-buahan yang digunakan dan juga sekop dengan warna coklat dan silver.

d. Alternatif 4



Gambar III.35. Alternatif Logo

(Sumber : Dinda Khairunnisa, 2023)

Alternatif keempat ini adalah kumpulan buah-buahan dan nama *Board Game* yang diletakkan di atas tanah rerumputan pada perkebunan. Maka logo ini mengartikan sekumpulan buah-buahan yang telah dikumpulkan diperkebunan. Dimana dalam memenangkan permainan ini, setiap pemain diharuskan untuk mengumpulkan buah-buahan tersebut. Logo ini menggunakan warna sesuai dengan warna buah-buahan yang digunakan, huruf dengan warna emas yang menggambarkan kemenangan, dan tanah yang berwarna coklat serta rerumputan yang berwarna hijau yang melambangkan kesuburan.

e. Alternatif 5



Gambar III.36. Alternatif Logo

(Sumber : Dinda Khairunnisa, 2023)

Alternatif kelima ini adalah kumpulan buah-buahan dengan bentuk nama *Board Game* yaitu GACEPA dan diletakkan diantara ranting-ranting pohon. Maka logo ini mengartikan sebuah permainan yang mengandung edukasi tentang buah-buahan yang terdapat pada nama *boardgame* tersebut. Logo ini menggunakan warna sesuai dengan warna buah-buahan yang digunakan, dan ranting yang bewarna coklat serta dedaunan yang bewarna hijau yang melambangkan kesuburan pohon.