



TUGAS AKHIR - DV4801

**PERANCANGAN *BOARD GAME* STRATEGI JELAJAH
KOTA DENGAN KONTEN BANGUNAN CAGAR
BUDAYA SURABAYA PENINGGALAN MASA
KOLONIAL BELANDA**

ANAK AGUNG NADINE KARINA MAHARANI

NRP. 08311540000034

Dosen Pembimbing

Rabendra Yudhistira Alamin, ST, M.Ds

NIP. 198303282014041002

Program Studi Desain Produk - Desain Komunikasi Visual

Fakultas Arsitektur Desain dan Perencanaan

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

2019



FINAL PROJECT - DV4801

**BOARD GAME DESIGN OF CITY EXPLORING
STRATEGY WITH THE THEME OF SURABAYA
CULTURAL HERITAGE BUILDING FROM THE DUTCH
COLONIAL PERIOD**

ANAK AGUNG NADINE KARINA MAHARANI

NRP. 08311540000034

Counsellor

Rabendra Yudhistira Alamin, ST, M.Ds

NIP. 198303282014041002

Industrial Design Programme - Visual Communication Design

Faculty of Architecture, Design and Planning

Sepuluh Nopember Institute of Technology

2019

LEMBAR PENGESAHAN

**PERANCANGAN BOARD GAME STRATEGI JELAJAH KOTA DENGAN
KONTEN BANGUNAN CAGAR BUDAYA SURABAYA PENINGGALAN
MASA KOLONIAL BELANDA**

TUGAS AKHIR (DV184801)

Disusun untuk Memenuhi Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Desain (S.Ds)
pada

Program Studi S-1 Desain Produk – Desain Komunikasi Visual
Fakultas Arsitektur, Desain, dan Perancangan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh:

Anak Agung Nadine Karina Maharani

NRP.08311540000034

Surabaya, 05 Agustus 2019

Periode Wisuda: 120 (September 2019)

Mengetahui,

Kepala Departemen Desain Produk



Ellva Zulaikha S.T, M.Sn, Ph.D

NIP. 19751014 200312 2001

Disetujui,

Dosen Pembimbing

Rabendra Yudhistira A, S.T., M.Ds.

NIP. 198303282014041002

PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya mahasiswa Program Studi Desain Produk – Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur Desain dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, dengan identitas:

Nama : **Anak Agung Nadine Karina Maharani**

NRP : **08311540000034**

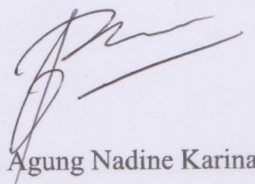
Dengan ini menyatakan bahwa laporan tugas akhir yang saya buat dengan judul **“PERANCANGAN BOARD GAME STRATEGI JELAJAH KOTA DENGAN KONTEN BANGUNAN CAGAR BUDAYA SURABAYA PENINGGALAN MASA KOLONIAL BELANDA”** adalah:

1. Orisinil dan bukan merupakan duplikasi karya tulis maupun karya gambar atau sketsa yang sudah dipublikasikan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar kesarjanaan atau tugas-tugas kuliah lain baik di lingkungan ITS, universitas lain ataupun lembaga-lembaga lain, kecuali pada bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagai kutipan atau referensi atau acuan dengan cara yang semestinya.
2. Laporan yang berisi karya tulis dan karya gambar atau sketsa yang dibuat dan diselesaikan sendiri dengan menggunakan data hasil pelaksanaan riset.

Demikian pernyataan ini saya buat dan jika terbukti tidak memenuhi persyaratan yang telah saya nyatakan di atas, maka saya bersedia apabila laporan tugas akhir ini dibatalkan.

Surabaya, 26 Juli 2019

Yang membuat pernyataan



Anak Agung Nadine Karina M.

08311540000034

PERANCANGAN *BOARD GAME* STRATEGI JELAJAH KOTA DENGAN KONTEN BANGUNAN CAGAR BUDAYA SURABAYA PENINGGALAN MASA KOLONIAL BELANDA

Anak Agung Nadine Karina Maharani

NRP. 08311540000034

Departemen Desain Komunikasi Visual

Fakultas Arsitektur Desain dan Perencanaan

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Surabaya

ABSTRAK

Potensi pasar *board game* 5 tahun kebelakang sangat menjanjikan sehingga menciptakan peluang bisnis. Dengan hadirnya fenomena *board game* yang sedang digemari di berbagai kalangan, menciptakan peluang untuk mengangkat konten cagar budaya Kota Surabaya menjadi sebuah media rekreasi dan pengenalan yang menarik bagi peminatnya. Surabaya dipilih karena Surabaya memiliki banyak kekayaan bangunan cagar budaya. Saat ini terdapat 273 bangunan bersejarah di Surabaya. Betuk bangunan yang unik dan merupakan daya tarik sendiri bagi penduduk lokal maupun turis menjadi salah satu peluang untuk mengangkat konten cagar budaya peninggalan masa kolonial Belanda untuk dijadikan tema permainan. Perancangan *board game* ini dilakukan dengan menggunakan metode riset antara lain studi eksperimental untuk menentukan *draft gameplay*, observasi terhadap bangunan cagar budaya, *depth interview* dengan praktisi *board game* dan pemerhati cagar budaya, *prototyping* untuk membuat purwarupa produk, serta playtesting pada praktisi *board game* dan target audiens, yaitu peminat cagar budaya usia muda. Seluruh hasil penelitian akan dirumuskan menjadi konsep desain dan strategi dalam menjelajah kota dan bangunan cagar budaya Kota Surabaya peninggalan masa kolonial Belanda, yang meliputi cagar budaya daerah Eropa, Pecinan, dan Arab. “*Explore to know better*” merupakan konsep yang diusung penulis sebagai media *board game* rekreasi yang menjelajahi kota dan mengajak pemain mencari tahu bentuk asli bangunan cagar budaya kota Surabaya. Dengan bermain *board game* ini, secara langsung dapat membuat menjadi media rekreasi yang menyenangkan, dan mengurangi rasa stress pemainnya karena fokus bermain. Diangkatnya konten-konten lokal menjadi nilai tambah bagi para penggemar boardgame maupun cagar budaya di Indonesia sehingga boardgame ini akan memiliki nilai jual yang tinggi.

Kata Kunci: Cagar Budaya Kota, Surabaya, *Board game*, Media Rekreasi, Pengenalan

BOARD GAME DESIGN OF CITY EXPLORING STRATEGY WITH THE THEME OF SURABAYA CULTURAL HERITAGE BUILDING FROM THE DUTCH COLONIAL PERIOD

Anak Agung Nadine Karina Maharani

NRP. 08311540000034

Visual Communication Design Department
Faculty of Architecture, Design and Planning
Sepuluh Nopember Institute of Technology
Surabaya

ABSTRACT

The *Board game*'s market potential in the last 5 years is very promising that created business opportunities. With the presence of the *board game* phenomenon that is being popular in various circles, it can create an opportunity to bring the cultural heritage content of the city of Surabaya so it becomes a recreational media and an interesting introduction to its fans. Surabaya was chosen because Surabaya has plenty of cultural heritage buildings. At this moment there are 273 historical buildings in Surabaya. The unique building has its own attraction for local residents and tourists is one of the opportunities to bring the cultural heritage content inherited from the Dutch colonial period to be used as the theme of the game. The design of the board game was carried out using research methods including experimental studies to determine the gameplay *drafts*, observations of cultural heritage buildings, *depth interviews* with *board game* practitioners, and cultural heritage observers, *prototyping* the product, and playtesting for board game practitioners and the target audience, which is observers of young cultural heritage. The entire results of the reseaches will be formulated into a design concept of strategy battle in exploring the city and the cultural heritage buildings of the city of Surabaya, the exile of the Dutch colonial period, which includes cultural preservation in Europe, Chinatown and Arabia. "Explore to know better" is a concept promoted by the writer as a recreational board game media that explores the city and invites players to find out the original form of Surabaya's cultural heritage building. By playing this board game, it can directly make it a fun recreational media, where the players will forget for a moment the burden of his mind because of the focus of playing. The lifting of local content is an added value for fans of board games and cultural heritage in Indonesia so that these board games will have a high selling value.

Keyword: City's cultural heritage, Surabaya, *Board game*, Recreational media, Introduction.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT karena atas rahmatnya, tugas akhir dengan judul “PERANCANGAN *BOARD GAME* STRATEGI JELAJAH KOTA DENGAN KONTEN BANGUNAN CAGAR BUDAYA SURABAYA PENINGGALAN MASA KOLONIAL BELANDA” dapat terselesaikan dengan baik dan lancar. Pada kesempatan kali ini, penulis menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar – besarnya kepada :

1. Orang tua, yang selalu mendukung dan mendoakan atas kelancaran dari perancangan tugas akhir yang penulis lakukan.
2. Bapak Adhicipta R. Wirawan, Sam Hagen, Wikan Prabowo, Ang Martin, yang sudah memberikan data dan saran yang membangun untuk penulis dapat menyelesaikan perancangan ini dengan lancar.
3. Dosen pembimbing Bapak Rabendra Yudhistira Alamin ST, M.Ds, dosen pembimbing konseptual Bapak Ir. Baroto Tavip Indrojarwo, M.Si, dan Dosen penguji Bapak Didit Prasetyo, ST., MT, serta Bapak Nugrahardi Ramadhani, S.Sn, MT, atas bimbingan, saran dan kritikan yang sangat membangun, baik untuk keperluan perancangan maupun untuk bekal di masa depan.
4. Avis Triastara, Azfar, Primastha, Nur Elviana, Adinda Aisya, Mirna Meidina, Irfan Noor, Faishol Izzudin, dan para sahabat, kerabat yang tidak dapat kami tuliskan satu – persatu yang sudah membantu banyak untuk kelancaran perancangan ini.
5. Seluruh dosen dan karyawan Desain ITS.

Demikian Laporan Tugas Akhir ini telah disusun, penulis berharap semoga dapat membawa manfaat baik bagi penulis maupun pembaca. Kritik dan Saran sangat diharapkan untuk perbaikan laporan ke depannya.

Surabaya, 23 Juli 2019

Anak Agung Nadine Karina

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xvi
BAB I	
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Perancangan	4
1.4 Batasan Masalah.....	4
BAB II	
TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Tinjauan Hasil Riset dan Desain Terdahulu	5
2.1.1 Studi Produk Sejenis Terbaik.....	5
2.2 Landasan Teori.....	12
2.2.1 <i>Board game</i>	12
2.2.1.1 Kajian Teori Desain Permainan	12
2.2.1.2 Mekanik.....	12
2.2.1.3 Elemen <i>Board game</i>	12
2.2.1.4 Elemen Esensial Produk Permainan.....	13
2.2.2 Elemen Visual pada <i>Board game</i>	13
2.2.2.1 Warna	13
2.2.2.2 Ilustrasi.....	15
2.2.2.3 Tipografi.....	16
2.2.2.4 <i>Layout</i>	17
2.2.3 Target Market Produk	18
2.2.3.1 Niche Market.....	18
2.2.4 Cagar Budaya	18
2.2.4.1 Pembagian Wilayah Cagar Budaya Kota Surabaya	19
BAB III	
METODOLOGI PENELITIAN	21
3.1 Diagram Alur Perancangan	21
3.2 Rancangan Riset.....	22

3.2.1 Studi Eksperimental 1	22
3.2.2 Observasi 1	22
3.2.3 <i>Depth interview</i> 1	23
3.2.4 Studi Eksperimental 2	24
3.2.5 <i>Depth interview</i> 2	24
3.2.6 Studi Eksperimental 3	25
3.2.7 Observasi 2	25
3.2.8 Studi Eksperimental 4	26
3.2.9 <i>Depth interview</i> 3	26
3.2.10 Studi Eksperimental 5	26
3.2.11 <i>Depth interview</i> 4	27
3.2.12 <i>Prototyping</i>	28
3.2.13 <i>Testplay</i>	28
3.2.14 Kuesioner	28
3.3 Jadwal Pelaksanaan Riset	30
BAB IV	
ANALISA PENELITIAN	31
4.1 Hasil Penggalan Data	31
4.1.1 Hasil Studi Eksperimental 1	31
4.1.2 Hasil Observasi 1	33
4.1.3 Hasil <i>Depth interview</i> 1	39
4.1.4 Hasil Studi Eksperimental 2	40
4.1.5 Hasil <i>Depth interview</i> 2	45
4.1.6 Hasil Studi Eksperimental 3	47
4.1.7 Hasil Observasi 2	52
4.1.8 Hasil Studi Eksperimental 4	53
4.1.9 Hasil <i>Depth interview</i> 3	54
4.1.10 Hasil Studi Eksperimental 5	58
4.1.11 Hasil <i>Depth interview</i> 4	60
4.1.12 Hasil <i>Prototyping</i>	62
4.1.13 Hasil <i>Testplay</i> 2	65
4.1.14 Hasil Kuesioner	68
4.1.15 Hasil User Testing	69
BAB V	
KONSEP DESAIN	75
5.1 Konsep Desain	75
5.2.1 Luaran Desain	76
5.2.2 Kriteria Desain	76
5.3 Aspek Konten	82

5.3.1 Board Game Acuan	82
5.3.2 Konten Permainan	83
5.4 Kriteria Visual	86
5.4.1 Warna	86
5.4.2 <i>Layout</i> Kartu	87
5.4.3 Gaya gambar	88
5.4.4 Tipografi	89
5.5 Proses Desain	90
5.5.1 Tema	90
5.5.2 Skenario Permainan	90
5.5.3 Aturan Main	91
5.5.4 Mekanisme <i>Board game</i>	92
5.5.5 Aspek Visual	93
BAB VI	
IMPLEMENTASI DESAIN	127
6.1 Board	127
6.2 Icon	128
6.3 Kartu Fitur	129
6.4 Kartu Misi	142
6.5 Building Tiles	143
6.6 Back Card	146
6.7 Pion Karakter	147
6.8 Logo	150
6.9 Rulebook	150
6.11 <i>Packaging</i>	155
6.12 <i>Video Tutorial</i>	156
BAB VII	
KESIMPULAN	161
7.1 Kesimpulan	161
DAFTAR PUSTAKA	163
LAMPIRAN	165
PROFIL	169

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Diagram data pendanaan berdasarkan target audience,	1
Gambar 1. 2 Data penjualan Card Game Waroong Wars hingga Mei 2016	2
Gambar 2. 1 Board game Tokaido	5
Gambar 2. 2 point to point movement.....	6
Gambar 2. 3 set collection.....	6
Gambar 2. 4 variable player powers (sumber: board gamegeek).....	6
Gambar 2. 5 Karakter Tokaido.....	7
Gambar 2. 6 layout kartu.....	7
Gambar 2. 7 Board Tokaido	8
Gambar 2. 8 Set up Camel Up.....	8
Gambar 2. 9 dice rolling (sumber: board gamegeek).....	9
Gambar 2. 10 Board game Camel Up	9
Gambar 2. 11 unta bertumpuk (sumber: board gamegeek)	10
Gambar 2. 12 Splendor	10
Gambar 2. 13 Pengelompokan kartu Splendor berdasarkan warna.....	11
Gambar 2. 14 Palet Warna yang akan digunakan	14
Gambar 2. 15 Karakter Gravity Falls	15
Gambar 2. 16 Font Gotham Bold (sumber: 1001fonts.com).....	16
Gambar 2. 17 Font Bodoni (sumber: 100fonts.com).....	17
Gambar 2. 18 Peta kawasan Surabaya masa kolonial Belanda	19
Gambar 3. 1 Diagram Alur Perancangan	21
Gambar 4. 1 dokumentasi gereja kepanjen Sumber: Penulis, 2019	34
Gambar 4. 2 Dokumentasi De Javasche Bank Sumber: Penulis, 2019	35
Gambar 4. 3 dokumentasi PTPN XI Sumber: Penulis, 2019	35
Gambar 4. 4 Dokumentasi Hok An Kiong Sumber: Penulis, 2019.....	36
Gambar 4. 5 Dokumentasi dengan narasumber Sumber: Penulis, 2019	39
Gambar 4. 6Dokumentasi dengan narasumber Sumber: Penulis, 2019	40
Gambar 4. 7 Prototype papan permainan Sumber: Penulis, 2019.....	43
Gambar 4. 8 Prototype kartu bangunan dan token pejabat Sumber: Penulis, 2019	43
Gambar 4. 9 Prototype kartu encounter Sumber: Penulis, 2019	44
Gambar 4. 10 Prototype cube, dadu, dan pion Sumber: Penulis, 2019	44
Gambar 4. 11 Dokumentasi dengan narasumber Sumber: Penulis, 2019	45

Gambar 4. 12 Prototype papan permainan Sumber: Penulis, 2019.....	48
Gambar 4. 13 Prototype kartu bangunan dan token pejabat Sumber: Penulis, 2019	48
Gambar 4. 14 Prototype kartu encounter Sumber: Penulis, 2019	49
Gambar 4. 15 Prototype cube, dadu, dan pion Sumber: Penulis, 2019	49
Gambar 4. 16 Prototype papan permainan Sumber: Penulis, 2019.....	50
Gambar 4. 17 Prototype kartu fitur Sumber: Penulis, 2019	50
Gambar 4. 18 prototype building tiles Sumber: Penulis, 2019	51
Gambar 4. 19 Prototype pion Sumber: Penulis, 2019	51
Gambar 4. 20 Dokumentasi dengan narasumber Sumber: Penulis, 2019	52
Gambar 4. 21 Prototype papan permainan Sumber: Penulis, 2019.....	53
Gambar 4. 22 Prototype papan permainan Sumber: Penulis, 2019.....	53
Gambar 4. 23 Dokumentasi dengan narasumber Sumber: Penulis, 2019	54
Gambar 4. 24 Prototype papan permainan Sumber: Penulis, 2019.....	56
Gambar 4. 25 Prototype kartu fitur Sumber: Penulis, 2019	57
Gambar 4. 26 prototype building tiles Sumber: Penulis, 2019	57
Gambar 4. 27 Prototype pion Sumber: Penulis, 2019	58
Gambar 4. 28 Studi eksperimental sketsa bangunan Sumber: Penulis, 2019.....	58
Gambar 4. 29 Alternatif pewarnaan ilustrasi gedung (sumber dok pribadi)	59
Gambar 4. 30 ilustrasi kartu fitur Sumber: Penulis, 2019	59
Gambar 4. 31 Dokumentasi dengan narasumber Sumber: Penulis, 2019	60
Gambar 4. 32 Studi eksperimental sketsa bangunan Sumber: Penulis, 2019.....	61
Gambar 4. 33 Alternatif pewarnaan ilustrasi gedung (sumber dok pribadi)	61
Gambar 4. 34 ilustrasi kartu fitur Sumber: Penulis, 2019	62
Gambar 4. 35 prototype papan permainan Sumber: Penulis, 2019	63
Gambar 4. 36 prototype kartu fitur Sumber: Penulis, 2019	63
Gambar 4. 37 prototype building tiles Sumber: Penulis, 2019	63
Gambar 4. 38 prototype kartu misi Sumber: Penulis, 2019	64
Gambar 4. 39 Prototype pion Sumber: Penulis, 2019	64
Gambar 4. 40 kegiatan testplay Sumber: Penulis, 2019.....	65
Gambar 4. 41 prototype papan permainan Sumber: Penulis, 2019	66
Gambar 4. 42 prototype kartu fitur Sumber: Penulis, 2019	66
Gambar 4. 43 prototype building tiles Sumber: Penulis, 2019	67
Gambar 4. 44 prototype kartu misi Sumber: Penulis, 2019	67
Gambar 4. 45 Prototype pion Sumber: Penulis, 2019	68
Gambar 4. 46 Sampel Kuesioner Sumber: Penulis, 2019	68
Gambar 4. 47 dokumentasi user testing Sumber: Penulis, 2019.....	70
Gambar 4. 48 Sampel Kuesioner Sumber: Penulis, 2019	71

Gambar 5. 3 bagan kriteria desain Sumber: Penulis, 2019	76
Gambar 5. 4 Bagan keyword Sumber: Penulis, 2019.....	77
Gambar 5. 5 Board game Thebes (sumber: board gamegeek.com)	82
Gambar 5. 6 Palet Warna yang akan digunakan Sumber: Penulis, 2019	86
Gambar 5. 7 Layout kartu Sumber: Penulis, 2019	87
Gambar 5. 8 Moodboard gaya gambar Sumber: Penulis, 2019.....	88
Gambar 5. 9 sketsa bangunan Sumber: Penulis, 2019	88
Gambar 5. 10 Font Gotham Bold (sumber: 1001fonts.com).....	89
Gambar 5. 11 Font Bodoni (sumber: 100fonts.com).....	89
Gambar 5. 12 logo Surobuild Sumber: Penulis, 2019	93
Gambar 5. 13 Alternatif logo Surobuild Sumber: Penulis, 2019	93
Gambar 5. 14 prototype papan permainan Sumber: Penulis, 2019	94
Gambar 5. 15 Layout papan permainan Sumber: Penulis, 2019	94
Gambar 5. 16 Peta pembagian wilayah Surabaya	95
Gambar 5. 17 Sketsa Board.....	95
Gambar 5. 18 Value board	96
Gambar 5. 19 pewarnaan board Sumber: Penulis, 2019	96
Gambar 5. 20 desain final board	97
Gambar 5. 21 sketsa bangunan Sumber: Penulis, 2019	98
Gambar 5. 22 ilustrasi bangunan Sumber: Penulis, 2019.....	99
Gambar 5. 23 desain final bangunan Sumber: Penulis, 2019.....	99
Gambar 5. 24 Layout building tiles Sumber: Penulis, 2019	100
Gambar 5. 25 Ilustrasi kartu fitur Sumber: Penulis, 2019.....	101
Gambar 5. 26 Sketsa kartu fitur Sumber: Penulis, 2019	102
Gambar 5. 27 Sketsa kartu fitur Sumber: Penulis, 2019	103
Gambar 5. 28 Alternatif lustrasi kartu fitur	103
Gambar 5. 29 Ilustrasi pada kartu fitur	104
Gambar 5. 30 Ilustrasi kartu fitur bangunan Hok An Kiong.....	105
Gambar 5. 31 Layout kartu fitur Sumber: Penulis, 2019	106
Gambar 5. 32 Sketsa dan desain kartu isi Sumber: Penulis, 2019	106
Gambar 5. 33 Layout kartu misi Sumber: Penulis, 2019	107
Gambar 5. 35 Gapura Madhep di Ampel Sumber: Penulis, 2019.....	107
Gambar 5. 36 Gapuro Ngamal Sumber: Penulis, 2019	107
Gambar 5. 37 referensi lambang sumber: pinterest.com.....	108
Gambar 5. 38 lambang matahari pada PTPN XI Sumber: Penulis, 2019.....	108
Gambar 5. 39 sketsa karakter Sumber: Penulis, 2019	109
Gambar 5. 40 pewarnaan karakter Sumber: Penulis, 2019	109
Gambar 5. 41 desain alternatif layout rulebook Sumber: Penulis, 2019	115

Gambar 5. 42 sampel halaman alternatif desain rulebook Sumber: Penulis, 2019	116
Gambar 5. 43 desain rulebook alternatif kedua Sumber: Penulis, 2019	118
Gambar 5. 44 ilustrasi penjelas rulebook Sumber: Penulis, 2019.....	119
Gambar 5. 45 ilustrasi penjelas rulebook Sumber: Penulis, 2019.....	120
Gambar 5. 46 sampel halaman buku trivia Sumber: Penulis, 2019.....	120
Gambar 5. 47 sampel halaman buku trivia Sumber: Penulis, 2019.....	121
Gambar 5. 48 ilustrasi cover packaging Surobuild Sumber: Penulis, 2019	122
Gambar 5. 49 teks dubbing halaman 1 Sumber: Penulis, 2019.....	124
Gambar 5. 50 teks dubbing halaman 2 Sumber: Penulis, 2019.....	125
Gambar 5. 51 teks dubbing halaman 3 Sumber: Penulis, 2019i.....	126
Gambar 5. 52 halaman rulebook Sumber: Penulis, 2019.....	152
Gambar 5. 53 sampel halaman buku trivia Sumber: Penulis, 2019.....	153
Gambar 5. 54 tangkapan layar youtube Sumber: Penulis, 2019.....	156

Gambar 6. 1 Karakter pribumi Sumber: Penulis, 2019	110
Gambar 6. 2 pakaian adat jawa (sumber: google).....	110
Gambar 6. 3 karakter eropa Sumber: Penulis, 2019.....	111
Gambar 6. 4 referensi detektif (gambar:google)	112
Gambar 6. 5 karakter cina Sumber: Penulis, 2019	112
Gambar 6. 6 referensi biksu (sumber: google).....	113
Gambar 6. 7 karakter Arab Sumber: Penulis, 2019.....	114
Gambar 6. 8 ilustrasi musafir (sumber:google).....	114
Gambar 6. 9 Board permainan Sumber: Penulis, 2019	127
Gambar 6. 10 Board permainan Sumber: Penulis, 2019	128
Gambar 6. 11 Icon Sumber: Penulis, 2019.....	128
Gambar 6. 12 Kartu fitur Sumber: Penulis, 2019.....	129
Gambar 6. 13 perbedaan kartu fitur Sumber: Penulis, 2019	130
Gambar 6. 14 Set kartu fitur Hok An Kiong	130
Gambar 6. 15 Peletakkan kartu fitur Sumber: Penulis, 2019	131
Gambar 6. 16 Kartu misi Sumber: Penulis, 2019.....	142
Gambar 6. 17 Jenis kartu misi Sumber: Penulis, 2019.....	143
Gambar 6. 18 ilustrasi bangunan Sumber: Penulis, 2019.....	144
Gambar 6. 19 Building tiles Sumber: Penulis, 2019	144
Gambar 6. 20 Building Tiler Sumber: Penulis, 2019	145
Gambar 6. 21 Bagian belakang building tiles Sumber: Penulis, 2019	145
Gambar 6. 22 Starting tiles Sumber: Penulis, 2019	146
Gambar 6. 23 Back card Sumber: Penulis, 2019.....	146
Gambar 6. 24 Pion akrilik Sumber: Penulis, 2019	147

Gambar 6. 25 Karakter pribumi Sumber: Penulis, 2019	148
Gambar 6. 26 karakter eropa Sumber: Penulis, 2019.....	148
Gambar 6. 27 karakter cina Sumber: Penulis, 2019	149
Gambar 6. 28 karakter Arab Sumber: Penulis, 2019.....	149
Gambar 6. 29 Logo Sumber: Penulis, 2019	150
Gambar 6. 30 rulebook Sumber: Penulis, 2019.....	150
Gambar 6. 31 halaman rulebook Sumber: Penulis, 2019	151
Gambar 6. 32 sampel halaman buku trivia Sumber: Penulis, 2019.....	154
Gambar 6. 33 packaging Surobuild Sumber: Penulis, 2019.....	155
Gambar 6. 34 ilustrasi cover packaging Surobuild Sumber: Penulis, 2019	155
Gambar 6. 35 tangkapan layar intro video tutorial Sumber: Penulis, 2019	157
Gambar 6. 36 tangkapan layar video tutorial Sumber: Penulis, 2019	157
Gambar 6. 37tangkapan layar video tutorial Sumber: Penulis, 2019	158
Gambar 6. 38 tangkapan layar video tutorial Sumber: Penulis, 2019	159
Gambar 6. 39 QR code video tutorial Surobuild Sumber: Penulis, 2019.....	159

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Target Studi Eksperimental I.....	22
Tabel 3. 2 Target Observasi	23
Tabel 3. 4 daftar pertanyaan depth interview scenario.....	23
Tabel 3. 5 Target Studi Eksperimental 3.....	24
Tabel 3. 6 daftar pertanyaan depth interview scenario.....	25
Tabel 3. 7 studi eksperimental 3.....	25
Tabel 3. 8 observasi 2.....	25
Tabel 3. 9 studi eksperimental 4.....	26
Tabel 3. 10 daftar pertanyaan depth interview scenario.....	26
Tabel 3. 11 Target Studi Eksperimental 5.....	27
Tabel 3. 12 daftar pertanyaan depth interview ilustrasi	27
Tabel 3. 13 prototyping	28
Tabel 3. 14 Testplay	28
Tabel 3. 15 kuesioner	29

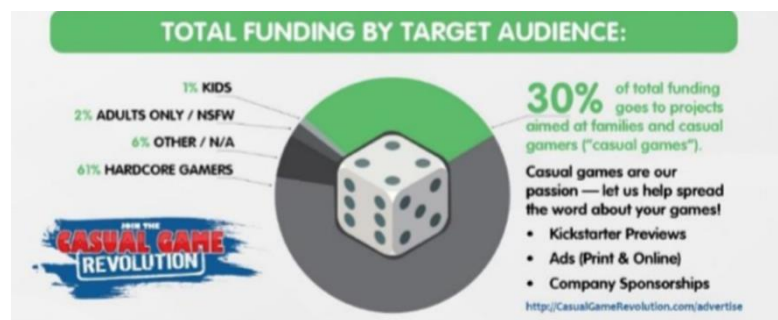
(halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri Kreatif ranah permainan Interaktif saat ini mengalami perkembangan di Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan terbentuknya Asosiasi *Game* Indonesia (AGI) dan Asosiasi Pegiat Industri Board Game Indonesia (APIBGI) pada tahun 2015 lalu. Diikuti dengan serangkaian acara bertajuk *game* yang diselenggarakan di berbagai kota seperti Game Prime Asia di Surabaya dan Jakarta, In-Game di Yogyakarta, dan Indische Partij untuk game digital dan acara seperti Tabletopia dalam PopCon Asia di Jakarta, Surabaya Board Game Market (SUBOGAMA) untuk Tabletop game beserta Playday *Board game* yang diadakan di berbagai Komunitas *Board game* dan *Cardgame* di berbagai kota.



Gambar 1. 1 Diagram data pendanaan berdasarkan target audience,

Sumber : (Casual Game Revolution 2016)

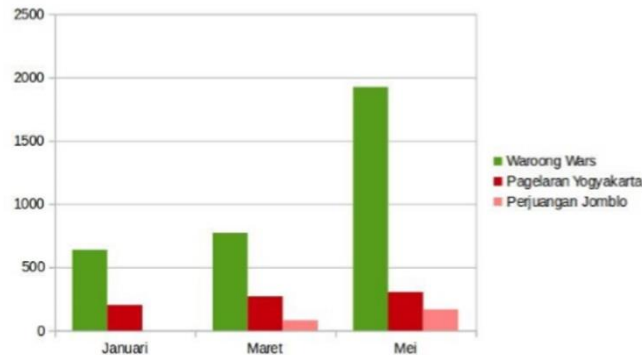
Perkembangan Industri *Board game* sendiri merupakan fenomena yang menarik. Industri ini tetap berkembang walaupun di tengah gempuran konten-konten berbasis digital baik di Dunia maupun di Indonesia. Bahkan situs Crowdfunding Kickstarter.com menulis bahwa *Board game* menghasilkan pendanaan enam kali lebih besar dibanding videogame (Polygon.com, 2016).

Target audiens berdasarkan data pendanaan pada kickstarter.com yang dikeluarkan casualgamerevolution.com, keluarga dan *gamer* kasual adalah target audiens yg potensial kedua setelah *hardcore gamer*.

Di Indonesia sendiri perkembangannya mulai terlihat sesuai Harian Kompas dan Kummara bekerja sama mengadakan sebuah kompetisi merancang *board game* yang dinamakan *Board game Challenge*. Menghasilkan 4 karya *board game* lokal yaitu Waroong wars, Pagelaran Jogja, Perjuangan Jomblo dan Monas Rush yang diproduksi

massal oleh harian Kompas untuk dipasarkan melalui toko buku Gramedia terpilih, online store Harian KOMPAS, Manikmaya, dan secara mandiri oleh desainer (*Board gamechallenge.id*).

Waroong wars mampu terjual 1942 buah hingga Mei 2016 dan menghasilkan omzet sekitar Rp 336.700.000, dengan 67% total penjualan melalui Gramedia. Sedangkan sisanya melalui Manikmaya, mandiri oleh desainer, dan kompasstore (Wirawan, 2016).



Gambar 1. 2 Data penjualan Card Game Waroong Wars hingga Mei 2016

Sumber: (Wirawan, 2016)

Pada grafik di atas, warna hijau menunjukkan tingkat penjualan Waroong Wars. Penjualan Waroong Wars pada bulan Mei 2016 meningkat tajam karena pesanan khusus dari Kementerian Pariwisata RI, untuk menjadikan Waroong Wars sebagai cinderamata resmi untuk setiap pameran dan kunjungan kenegaraan. Waroong Wars yang dijadikan cinderamata khas Indonesia merupakan Waroong Wars edisi “*Wonderful Indonesia*” dengan buku panduan dengan versi bahasa Inggris serta adanya logo “*Wonderful Indonesia*”.

Melihat fenomena di atas peneliti merespon fenomena tersebut dengan melakukan penelitian untuk merancang sebuah game berplatform *board game* dengan tema lokal Indonesia. Dari berbagai konten lokal yang ada seperti budaya, sejarah dan bahasa. Fenomena ini merupakan peluang besar untuk pada creator *board game* mengangkat konten-konten lokal yang memiliki value sebagai insight atau nilai tambah bagi para penggemar board game di Indonesia yang sedang berkembang pesat, sehingga range market untuk para penggemar *board game* di Indonesia merupakan sasaran yang tepat untuk mengenalkan materi lokal agar mendapat pengetahuan yang lebih terhadap konten lokal yang berpotensi tinggi, salah satu potensi konten lokal yang bisa diangkat sebagai tema *board game* adalah bangunan cagar budaya Kota Surabaya.

Cagar Budaya adalah hasil aktivitas atau peradaban nenek moyang masa lalu yang menjadi peninggalan budaya masa kini, jejak-jejak tinggalan masa lalu tersebut mempunyai nilai filosofis yang kuat tentang peradaban pada masanya dan semakin lama usia atau semakin tua warisan atau benda tinggalan tersebut maka semakin tinggi pula nilai sejarahnya. Pembaharuan terhadap cagar budaya membutuhkan penanganan khusus agar tidak mengubah nilai yang ada di kandungannya.

Peran informasi menjadi begitu penting ketika melihat wujud fisik yang dinilai tua dan rapuhnya sebuah cagar budaya. Aspek penyebaran informasi dan interpretasi terhadap nilai yang dimiliki cagar budaya harus dimunculkan dengan pengemasan dan penyajian yang menarik. Hal ini tentunya berguna untuk mengimbangi sifat cagar budaya itu sendiri yang terkadang memang ketertarikan akan muncul terlebih dahulu dari informasi yang dimilikinya.

Kota Surabaya memiliki banyak kekayaan bangunan cagar budaya. Saat ini saja Pemerintah kota Surabaya memiliki 273 bangunan bersejarah. Jumlah bangunan cagar budaya tersebut akan bertambah setiap tahunnya. Beberapa bangunan cagar budaya tersebut diantaranya sudah hilang. Namun sebagian besar lainnya masih tetap lestari hingga sekarang ini.

Banyak kelompok orang yang menggemari, bahkan menjadi pemerhati bangunan cagar budaya. Hal ini dikarenakan cagar budaya memiliki potensi melalui keeksotisan, keunikan dan kelangkaannya. Kelompok orang-orang ini termasuk mahasiswa arsitektur, antropologi, bahkan komunitas komunitas yang memfokuskan diri pada bangunan bersejarah seperti komunitas RMT (Rek Ayo Rek Mlaku-Mlaku nang Tunjungan).

Betuk bangunan yang unik dan menjadi daya tarik sendiri bagi penduduk lokal maupun turis menjadi salah satu peluang untuk mengangkat konten cagar budaya peninggalan masa colonial Belanda untuk dijadikan tema permainan. Generasi muda pemerhati cagar budaya tentunya akan tertarik dengan hal hal yang berbau dengan minatnya.

1.2 Rumusan Masalah

“Bagaimana merancang sebuah *board game* strategi jelajah kota dengan mengangkat konten cagar budaya Kota Surabaya peninggalan masa kolonial Belanda sebagai media rekreasi untuk pemerhati cagar budaya usia muda”

1.3 Tujuan Perancangan

Sesuai dengan rumusan permasalahan, maka tujuan perancangan ini adalah:

1. Menciptakan permainan berplatform *board game* dengan konten cagar budaya Kota Surabaya, sebagai media rekreasi bagi pemerhati cagar budaya usia muda.
2. Menciptakan media pengenalan cagar budaya Kota Surabaya berplatform *board game*.
3. Menciptakan media *board game* yang memiliki nilai jual.

1.4 Batasan Masalah

Agar perancangan ini fokus dan terarah maka penulis membatasi permasalahan yang ada sesuai dengan keilmuan penulis. Berikut batasan masalahnya:

1. Proyek perancangan ini merupakan media permainan berplatform *board game*.
2. Perancangan ini akan membahas desain antarmuka pengguna, mekanisme permainan, desain *layout*, dan penggayaan visual.
3. Output perancangan ini berupa satu set *board game* dengan komponen papan permainan, kartu, dan pion; *rulebook*; serta *packaging board game*.
4. Perancangan ini didasarkan pada studi literature yang membahas mengenai game design dan konten cagar budaya; *Depth interview* dengan praktisi bidang *board game* dan dinas pariwisata Kota Surabaya, hasil *prototyping* dan *testplay* produk pada praktisi *board game* dan target audiens.
5. *Board game* ini merupakan *board game* strategi dalam menjelajah kota dan melihat lihat cagar budaya Kota Surabaya peninggalan masa kolonial Belanda.
6. Bangunan Cagar budaya yang akan dimuat sebagai konten terbatas pada yang terletak di Kota Surabaya.
7. Pembagian wilayah bangunan cagar budaya Kota Surabaya berdasarkan peraturan Wijkenstensel, yaitu daerah Eropa, Pecinan, Arab, dan Bumiputra.
8. Target segmen utama adalah pemerhati cagar budaya usia muda (usia SMA-mahasiswa)

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Hasil Riset dan Desain Terdahulu

2.1.1 Studi Produk Sejenis Terbaik

a. Tokaido



Gambar 2. 1 Board game Tokaido

Sumber: <https://www.teamboardgame.com/product/tokaido/>

- **Skenario permainan**

Di Tokaido, setiap pemain adalah seorang traveler yang pergi dari Kyoto ke Edo melewati salah satu jalan paling indah di Jepang. Saat bepergian, pemain akan bertemu orang-orang, mencicipi makanan enak, mengumpulkan souvenir, melihat pemandangan, dan mengunjungi kuil-kuil dan tempat-tempat menarik. Pemenangnya adalah siapa yang mendapatkan pengalaman liburan paling menarik dan bervariasi.

- **Mekanik**

- *Point to point movement* : adanya tempat-tempat tertentu yang bisa ditempati oleh pion pemain, seperti objek wisata pada peta. Titik-titik ini dihubungkan oleh garis, dan gerakan hanya bisa terjadi di sepanjang garis ini. Dengan gerakan *point-to-point*, pemain tidak memiliki bagian papan ke area yang dapat dipindahkan keluar atau masuk secara bebas. Pemain juga tidak memiliki papan yang sepenuhnya tertutup kotak (seperti pada Catur) atau segi enam (seperti dengan Tide of Iron) yang memungkinkan gerakan tidak terbatas atau hampir tidak terbatas ke segala arah dan ke kotak. Gerakan *point-to-point* secara sewenang-wenang membatasi area di papan yang ditempati oleh marker atau *figurine*, dan itu juga secara sewenang-wenang membatasi jalan agar poin-

poin ini dapat dicapai. Seringkali, ini memungkinkan untuk strategi yang menarik dan tak terbatas.



Gambar 2. 2 point to point movement

(sumber: board gamegeek)

- *Set collection* : Tujuan utama dari mekanik ini adalah untuk mendorong pemain mengumpulkan satu set item, pada Tokaido, yaitu berupa seri kartu lukisan, dan kartu lainnya.



Gambar 2. 3 set collection

(sumber: board gamegeek)

- *Time track* : adalah mekanisme urutan giliran pemain, dimana pemain yang mendapat giliran jalan adalah pemain yang berada pada posisi terakhir di *time track*. Fungsi mekanisme ini dapat memungkinkan pemain untuk menjalankan giliran berurutan karena tetap pada posisi *time track* terakhir walau sudah berjalan berikutnya.



Gambar 2. 4 variable player powers (sumber: board gamegeek)

- *Variable player powers* : mekanik yang memberikan berbagai kemampuan atau efek khusus bagi karakter yang berbeda. Hal ini dapat memberi kesan dinamis pada permainan dan memberi keseimbangan.

- **Gaya gambar**



Gambar 2. 5 Karakter Tokaido

Sumber: <http://agreeordie.com>

Gaya gambar yang dipilih pada *board game* ini adalah konsep kartunis semi realis, dimana tiap karakter dibuat dengan hanya memperhatikan ciri khas yang melekat pada stereotip image karakter yang dipilih pada umumnya. Sebagai contoh, karakter kakek dibuat pendek dan membungkuk. Walaupun penggambaran tidak sesuai dengan proporsi manusia asli, namun dengan gestur yang diberikan tersebut, dapat memperkuat kesan tua pada karakter kakek.

Dalam *board game* ini, setiap pemain akan mendapatkan karakter yang nantinya memiliki kekuatan dan keuntungan yang berbeda beda. Contohnya, karakter kakek tua akan mendapatkan keuntungan apabila mengunjungi pemandian air panas karena kakek butuh beristirahat.

- **Layout**



Gambar 2. 6 layout kartu

(sumber: boargamegeek)

Tiap kartu tokaido berisikan ilustrasi, nama, harga, dan icon kategori. Pada tiap kategori kartu, dibedakan dengan bagian belakang kartu yang diberi ilustrasi icon dan warna yang sesuai.

- **Hal yang diadaptasi**



Gambar 2. 7 Board Tokaido

Sumber: <http://agreeordie.com>

Mekanik *point to point* movement dapat diadaptasi pada *board game* penulis dengan memberikan *station-station* berupa bangunan yang disusun pada tempat seperti menyerupai peta. Selain itu, mekanik *time track* juga dapat diadaptasi dengan memberikan kolom *time track* sendiri sehingga dapat menggambarkan waktu yang terus berjalan.

- b. **Camel Up**



Gambar 2. 8 Set up Camel Up

Sumber: [board gamegeek.com](http://boardgamegeek.com)

- **Skenario permainan**

Di Camel Up, setiap pemain bertaruh pada lima unta balap, mencoba menebak unta yang mana yang akan menjadi juara pertama dan kedua dalam balapan di sekitar piramida. Semakin awal pemain memasang taruhan, semakin besar kemungkinan menang, jika menebak dengan benar.

- **Mekanik**

- *Betting* : Mekanik taruhan mendorong atau mengharuskan pemain untuk bertaruh uang (nyata atau dalam dunia permainan) pada hasil tertentu dalam permainan. Taruhan itu sendiri menjadi bagian dari permainan. Mekanik ini

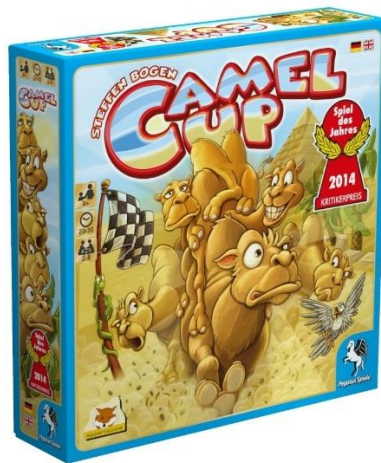
paling sering dikaitkan dengan Poker. Pada *board game* Camel Up, taruhan dipasang pada unta mana yang akan menjadi pemenang.

- *Dice rolling* : mekanik permainan dimana pemain menggulirkan dadu, dan dapat digunakan untuk banyak hal, salah satunya memilih angka secara acak.



Gambar 2. 9 dice rolling (sumber: board gamegeek)

- *Roll/spin move* : pemain melempar dadu dan memindahkan pion sesuai dengan hasil dadu.
- **Gaya gambar**



Gambar 2. 10 Board game Camel Up

(Sumber: board gamegeek.com)

Gaya gambar pada camel up adalah gaya gambar kartun. Dilihat dari *packaging*, unta dibuat dengan memiliki mata yang besar dan gigi yang menyerupai manusia. Gestur yang digerakan juga memperkuat kesan kartun untuk menambah kedinamisan dan menggambarkan game yang seru.

- **Hal yang diadaptasi**



Gambar 2. 11 unta bertumpuk (sumber: board gamegeek)

Pada *board game* ini, unta tidak berjalan dengan rapi, namun terkadang mendarat di atas yang lain dan bisa ikut terbawa ke garis finish. Urutan jalan unta tergantung pada bagaimana dadu yang keluar. Penulis mengadaptasi cara berjalan pion unta dan laju permainan. Hal ini dinilai dapat membuat permainan tidak membosankan karena akhir permainan tidak terduga.

c. **Splendor**



Gambar 2. 12 Splendor

Sumber: Board gamegeek.com

- **Skenario Permainan**

Splendor adalah permainan mengumpulkan chip dan kartu. Pemain adalah pedagang Renaissance yang mencoba membeli tambang batu permata, alat transportasi, dan toko-toko, untuk mendapatkan poin paling tinggi. Pada giliran pemain, pemain dapat (1) mengumpulkan chip (permata), atau (2) membeli dan membangun kartu, atau (3) memesan satu kartu.

- **Mekanik**

- *Set Collection*

Tujuan utama dari mekanik ini adalah untuk mendorong pemain mengumpulkan satu set item, pada Splendor, pemain mengumpulkan kartu dengan warna dan icon permata yang sama.

- *Card Drafting*

Card Drafting adalah permainan di mana pemain mengambil kartu dari subset terbatas, seperti kumpulan umum, untuk mendapatkan beberapa keuntungan (langsung atau jangka panjang) atau untuk mengumpulkan kartu yang digunakan untuk memenuhi tujuan dalam permainan.

- **Gaya Gambar**



Gambar 2. 13 Pengelompokan kartu Splendor berdasarkan warna

(Sumber: danielsolisblog.blogspot.com)

Hal menarik pada board game ini adalah layout kartu yang simpel sehingga menonjolkan ilustrasinya. Ilustrasi dapat dibuat berbeda namun tetap senada atau memiliki dasar warna yang sama, sehingga menunjukkan pengelompokan jenis kartu yang tidak terkesan dipaksakan. Pemain dapat dengan mudah mengenali klasifikasi warna kartu.

- **Hal yang diadaptasi**

Hal yang diadaptasi penulis dari game ini adalah bagaimana ilustrasi antar kartu dibuat dengan memiliki dominasi atau tone warna yang sama. . Ilustrasi dapat dibuat berbeda namun tetap senada atau memiliki dasar warna yang sama, sehingga menunjukkan pengelompokan jenis kartu yang tidak terkesan dipaksakan. Pemain dapat dengan mudah mengenali klasifikasi warna kartu.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Board game

2.2.1.1 Kajian Teori Desain Permainan

Game design adalah proses menciptakan konten, mekanik, dan ketertarikan dalam permainan. Beberapa komponen penting dalam *Game Design* sendiri diantaranya adalah Pemain, Permainan, Inti permainan, Desain *iterative* (Brathwaite & Schreiber, 2009)

Kajian teori desain permainan dirasa penting oleh penulis karena desain permainan yang benar akan membuat permainan dapat berjalan dengan baik. Kajian teori ini berguna untuk mengarahkan penulis dalam riset, konsep desain, maupun eksekusi desain.

2.2.1.2 Mekanik

Mekanik membuat sebuah permainan menjadi menarik. Game mekanik dapat diasosiasikan sebagai aturan. Mekanik sendiri memiliki beberapa komponen penting diantaranya adalah (Brathwaite & Schreiber, 2009, pp. 52-54):

a. *Set up*

Setidaknya terdapat satu aturan dalam memulai permainan.

b. Kondisi Menang

Diperlukan sebuah aturan yang menjelaskan bagaimana sebuah permainan dapat dimenangkan.

c. Progresi Permainan

Siapa yang bermain terlebih dahulu dan bagaimana, apakah permainannya bergiliran atau langsung. Untuk permainan bergilir, apakah diawal permainan dimulai dari satu pemain lalu bergilir searah jarum jam? Hal ini perlu dipertimbangkan dalam mendesain mekanik permainan.

d. Aksi Permainan

Biasanya di asosiasikan sebagai “predikat” adalah elemen paling penting dalam mekanik menjelaskan apa yang dapat dilakukan pemain dan apa efek yang terjadi pada permainan.

2.2.1.3 Elemen Board game

Dalam permainan card game terdapat beberapa elemen mekanik yang menjadi ciri khas. Elemen-elemen ini yang nantinya dapat diatur sedemikian rupa agar Segmentasi

board game yang di rancang tepat sasaran. Elemen- elemen tersebut meliputi kartu, board (papan), pion, dan dadu. (Brathwaite & Schreiber, 2009, p. 72). Keempat elemen tersebut memiliki fungsi dan perannya masing-masing.

Dalam perancangan ini, seluruh keempat elemen tersebut akan digunakan pada produk *board game* yang dihasilkan, elemen itu berupa:

1. Kartu digunakan untuk merekam informasi permainan dan memuat ilustrasi dan informasi penting, kartu juga digunakan untuk meningkatkan probabilitas permainan.
2. Board digunakan sebagai arena dan untuk menentukan alur permainan, pada perancangan ini board akan berisikan peta Surabaya berupa jalur yang akan dilalui pion-pion pemain.
3. Pion digunakan sebagai penanda pemain di atas arena. Pada perancangan ini, pion akan dibedakan berdasarkan warna, dan menggunakan bentuk yang sedemikian rupa agar bisa ditumpuk dengan pion lainnya dalam arena permainan.
4. Dadu digunakan untuk menentukan angka atau simbol tertentu yang sehingga menunjang langkah pion agar mencapai tujuan atau finish pada permainan.

2.2.1.4 Elemen Esensial Produk Permainan

Menurut Mark Rosewater (magic.wizard.com) terdapat 10 hal yang diperlukan dalam sebuah permainan, diantaranya adalah Goal, Peraturan, Interaksi, A Catch-up Feature, Inertia, Surprise, Strategy, Fun, Rasa, dan Daya Tarik. (ten things every game needs, part 1 & part 2, 2016)

Elemen esensial produk permainan ini dirasa penulis sangat penting untuk menciptakan permainan yang dinamis dan tidak membosankan. Goal digunakan untuk menggerakkan permainan sehingga pemain terus termotivasi untuk menyelesaikan permainan, sedangkan peraturan digunakan untuk mengarahkan pemain. Fitur mengejar ketertinggalan menjadikan permainan tetap menarik sampai akhir, sehingga interaksi antar pemain tidak terhenti di tengah jalan.

2.2.2 Elemen Visual pada *Board game*

2.2.2.1 Warna

Menurut Verity Enid, warna adalah sebuah misteri. Dimana keberadaannya akan sangat berdekatan dengan pengalaman subjektif, sebuah sensasi cerebral (berhubungan

dengan otak), dan akan berhubungan erat dengan ketiga faktor lain yang mempengaruhinya. Ketiga faktor tersebut adalah cahaya, sebuah objek dan pengamat. Enid Verity dalam (Edwards, 2004)

Warna merupakan elemen yang penting dalam seni visual tak terkecuali desain. Warna dapat menunjukkan sifat dan mood dari sebuah entitas yang digambarkan. Selain itu, dalam penelitian berjudul '*Impact of Color on Marketing*' (Singh, 2006), warna dapat mempengaruhi 60-90% pembelian suatu produk. Sebuah warna memiliki interpretasi yang berbeda pada tiap audiens. Hal tersebut dapat dipengaruhi oleh berbagai hal seperti misalnya selera pribadi, pendidikan, perbedaan budaya, agama, ras, bahkan hingga nilai-nilai yang berlaku di masyarakat. Namun terdapat efek warna (baik secara emosi maupun dan reaksi) yang secara universal akan didapat oleh audiens ketika melihat warna tersebut.



Gambar 2. 14 Palet Warna yang akan digunakan

Sumber: Penulis, 2018

Palet warna yang digunakan dalam perancangan ini berdasar pada psikologi warna dan kesan yang ingin disampaikan, yaitu kesan hangat, dusty, friendly, dan santai. Oleh karena itu warna-warna yang digunakan cenderung mengarah ke warna-warna dengan tone warm dan kecokelatan, sesuai dengan konsep game yang diusung, yaitu jelajah kota. Tone warna hangat juga diasosiasikan sebagai kota yang menunjukkan sejarahnya. Warna bangunan pada ilustrasi akan dibuat berdasarkan hasil observasi pada bangunan-bangunan aslinya, namun diberikan pengggayaan untuk memenuhi fungsi klasifikasi kartu berdasarkan wilayah cagar budaya yang dimaksud.

2.2.2.2 Ilustrasi

Ilustrasi adalah suatu gambaran yang menjelaskan maksud suatu alur cerita yang dijelaskan sesuai dengan cerita yang ingin disampaikan. Ilustrasi merupakan bentuk visual yang mengedepankan gambar sebelum memulai untuk mengaplikasikan teks atau tulisan ke dalamnya. Gambar yang dimaksud bisa berupa sketsa, lukisan, goresan, fotografi, atau sesuatu yang bisa membentuk imajinasi.

Menurut hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Seth Spaulding ilustrasi gambar adalah sebagai berikut:

1. sebuah perangkat belajar yang dapat menarik minat peserta didik atau siswa
2. Ilustrasi gambar dapat membantu siswa untuk lebih memahami maksud dan tujuan yang ingin disampaikan oleh sebuah teks
3. gambar-gambar yang tersedia pada buku teks dikaitkan ke dalam kehidupan nyata, agar proses pembelajaran anak akan lebih efektif
4. menarik anak-anak dengan media gambar disertai petunjuk yang lain, akan mengarahkan mereka pada proses pembelajaran yang lebih menarik
5. penataan ilustrasi gambar saling berkaitan dengan teks dan komunikatif.

Gaya gambar yang sesuai untuk generasi saat ini adalah gaya gambar kartunis namun memiliki proporsi tubuh yang lebih seimbang dan nyata. Usia ini disebut usia early adult atau adolences sehingga gambar yang diberikan juga memiliki proporsi gabungan antara kartunis dan realis.

Gabungan atau semi realis ini sering kita jumpai di beberapa film atau serial kartun yang ada di televisi. Yang penulis ingin jadikan referensi adalah beberapa karakter dalam serial kartun di Cartoon Network dengan gaya gambar surealis dengan referensi utama adalah gaya gambar dari karakter kartun Gravity falls.



Gambar 2. 15 Karakter Gravity Falls

Sumber: Google

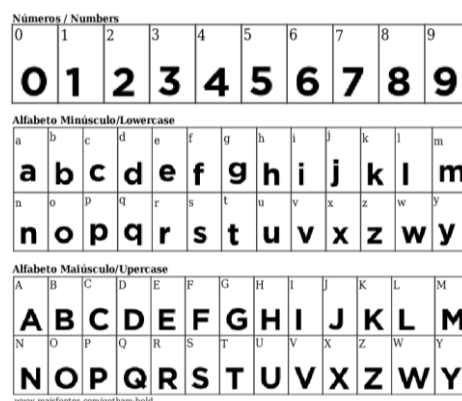
Kartun Gravity Falls ini dianggap menarik oleh penulis karena dapat menggambarkan dengan baik berbagai karakternya. Proporsi tubuh tetap seimbang dan masuk akal walaupun setiap karakternya berbeda. Deferensiasi bentuk tubuh yang ada membuat masing masing karakternya terlihat menonjol, namun tetap dalam satu kesatuan dengan adanya bagian tubuh yang sama, seperti cara menggambar mata yang bulat, dan menjadi ciri khas karakter dari kartun tersebut.

Darisitu, penulis akan mencoba mengilustrasikan desain gambar pada elemen *board game*. Penulis menggunakan tehnik digital dalam mengillustrasikan gambar, tepatnya dengan teknik gambar digital coloring.

2.2.2.3 Tipografi

Salah satu elemen desain dari card game adalah tipografi. Dalam tipografi terdapat beberapa kaidah desain yang dapat diterapkan untuk memperkuat elemen estetik dan legibilitas yang disesuaikan dengan konteksnya. Beberapa hal penting ketika mendesain tipografi, meliputi Font Komplementer, Hierarki visual, Kontras, Batas. jumlah font yang digunakan (Canva, 2015)

Dalam perancangan ini, tipografi yang digunakan terbagi menjadi dua jenis, yaitu tipografi untuk headline dan tipografi untuk body text, atau yang biasa disebut flavor text pada kartu. Spesifikasi seperti ukuran, ketebalan, spacing (termasuk leading, spasi antar baris, dan kerning, spasi antar huruf) semuanya berkontribusi terhadap bagaimana mata menjelajah sebuah halaman dan teks mana yang harus dibaca terlebih dahulu. Elemen teks paling penting dibuat paling besar dan tebal. Dalam satu proyek desain ini penulis menggunakan dua atau tiga font, seusai dengan aturan yang biasa digunakan untuk beberapa aplikasi desain seperti pada majalah dan Koran.



Gambar 2. 16 Font Gotham Bold

sumber: 1001fonts.com

Gambar di atas adalah font yang digunakan untuk headline, yaitu Gotham Bold. Font ini dipilih karena terlihat kokoh namun santai.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m
n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9			
.	,	;	:	@	#	'	!	"	/	?	<	>
%	&	*	(	)		\$						

Gambar 2. 17 Font Bodoni

sumber: 100fonts.com

Gambar di atas adalah font yang digunakan untuk body text, yaitu Bodoni. Font memberikan kesan ‘vintage’. Pemilihan style ini sendiri diadaptasi dari gaya-gaya bangunan heritage Surabaya yang merupakan bangunan bekas Belanda.

2.2.2.4 Layout

Dalam mendesain sebuah card game, *layout* dari elemenelemen visual yang ada akan mendukung pengalaman bermain. *layout* sendiri merupakan salah satu elemen estetika dalam card game. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam merancang *layout* card game antara lain: Penggunaan kata yang efektif dan efisien; Gunakan symbol pada suatu istilah yang sering dipakai; Penggunaan gaya tipografi sesuai dengan konteksnya; Gunakan Background yang tepat; Penggunaan ilustrasi yang tepat. (Solis, 2011)

Studi teori *layout* akan diimplementasikan dalam pengerjaan konsep desain kartu, papan permainan, *rulebook*, dan *packaging board game* yang dihasilkan.

Pada kartu, ilustrasi harus sesuai dengan teks keterangan yang ada pada kartu. Kebanyakan kartu menggunakan 80% ruang pada kartu untuk menampilkan ilustrasi kartu, namun keseluruhan elemen ilustrasi harus diposisikan dengafn tepat sehingga dapat mengkomunikasikan pesan dan informasi yang ingin disampaikan.

Font juga akan dibuat sesuai dengan tinjauan pustaka ini. Contoh pengaplikasiannya adalah dengan menggunakan standar keterbacaan dalam menentukan ukuran font. Untuk kartu, karena cara penggunaannya dilihat secara close up, digunakan body text dengan ukuran 10-12pt; untuk papan permainan, karena akan dilihat dengan diletakan di meja dan dari berbagai sisi meja permainan, digunakan 24pt untuk dapat terbaca ketika kartu

diletakan pada meja. Ukuran heading teks sebesar 1,5 kali lebih besar dari ukuran *font body text*.

2.2.3 Target Market Produk

2.2.3.1 Niche Market

Niche adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Prancis yang artinya sebuah lubang kecil, yang biasanya menjadi sarang binatang. Pasar niche adalah sebuah pasar yang sangat terfokus, dan memiliki jangkauan yang tidak luas. Berbeda dengan pasar mainstream yang memiliki jangkauan yang sangat luas. Kelebihan untuk bermain di pasar niche adalah tidak diperlukannya mengeluarkan budget yang besar hanya untuk melakukan kegiatan marketing. Sehingga, bisa berfokus untuk menaikkan nilai brand game yang ingin dipasarkan. Berbeda dengan pasar mainstream yang butuh budget yang sangat besar, untuk melakukan kegiatan marketing, akan tetapi profit yang didapat bisa sangatlah besar, karena jumlah pembelian yang juga besar.

Fokus di pasar niche tentu memberikan keuntungan bagi para indie developer, sebab tidak perlu mengeluarkan budget yang begitu besar. Bahkan para developer bisa fokus untuk memelihara pasar mereka agar bisa tetap loyal. Hal yang menarik dari pasar niche adalah kita bisa memperlebar pasar tersebut. Pada awalnya video game juga berawal di pasar niche saja, yang akhirnya sekarang menjadi pasar yang mainstream atau memiliki jangkauan yang sangat luas.

2.2.4 Cagar Budaya

Cagar Budaya adalah warisan budaya bersifat kebendaan berupa Benda Cagar Budaya, Bangunan Cagar Budaya, Struktur Cagar Budaya, Situs Cagar Budaya, dan Kawasan Cagar Budaya di darat dan/atau di air yang perlu dilestarikan keberadaannya karena memiliki nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, dan/atau kebudayaan melalui proses penetapan.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2010 Cagar Budaya merupakan warisan budaya bersifat kebendaan yang berupa benda, struktur, bangunan, situs, dan Kawasan. Pada perancangan ini, yang akan dibahas terbatas pada bangunan cagar budaya.

Bangunan Cagar Budaya adalah susunan binaan yang terbuat dari benda alam atau benda buatan manusia untuk memenuhi kebutuhan ruang berdinding dan/atau tidak berdinding, dan beratap.

2.2.4.1 Pembagian Wilayah Cagar Budaya Kota Surabaya

Kota Surabaya merupakan salah satu kota yang memiliki banyak bangunan cagar budaya, kira-kira ada jumlahnya 273 buah. Meskipun diantaranya ada sudah hilang, sebagian besar lainnya masih tetap lestari hingga sekarang ini.



Gambar 2. 18 Peta kawasan Surabaya masa kolonial Belanda

Sumber: Bapekko Surabaya

Di zaman kolonial, pemerintah belanda membagi-bagi Surabaya menjadi beberapa kawasan berdasarkan etnis. Kawasan Pecinan, kawasan Arab, kawasan bumiputra (termasuk di dalamnya penduduk dari suku jawa dan suku melayu) dan yang terakhir kawasan Eropa.

Terbentuknya kawasan-kawasan in, karena adanya peraturan Wijkenstensel yang menyatakan setiap etnis harus menempati kampung etnisnya masing-masing, serta menyatakan bahwa seseorang harus menunjukkan surat jalan, jika hendak keluar dari lingkunganya.

a. Kawasan Eropa

Batas Fisik Kawasan Eropa ini adalah, sebelah utara berbatasan dengan jalan Perak, Sebelah Selatan berbatasan dengan Jalan Tembaan (Tugu Pahlawan), Sebelah Timur berbatasan dengan Sungai Kalimas, Pecinan, Ampel, Sebelah Barat berbatasan dengan Jalan Indrapura, Kemayoran.

b. Kawasan Arab

Batas Fisik Kawasan Arab ini adalah, Sebelah Utara berbatasan dengan Jalan Danakarya, Sebelah Selatan berbatasan dengan Pecinan (Jl. Panggung, Pasar Pabean), Sedangkan sebelah Timur berbatasan dengan sungai (Kali) Pegirikan, Sebelah Barat berbatasan dengan sungai Kalimas.

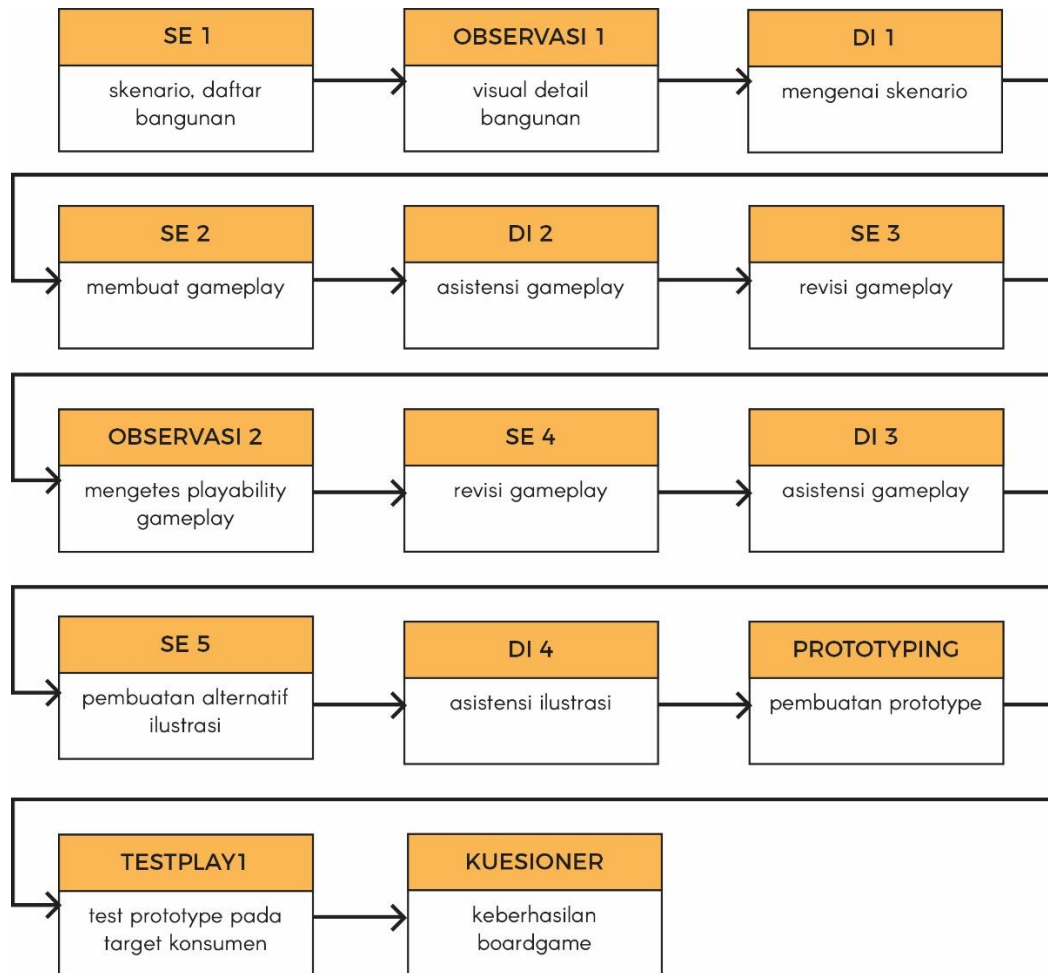
c. Kawasan Pecinan

Batas Fisik Kawasan Pecinan antara lain, Sebelah Utara berbatasan dengan kawasan Ampel, Sebelah Selatan berbatasan dengan Pasar Atum, Stasiun Semut, Jagalan. Sebelah Timur: Simokerto, Kali Pegirikan, Kapasan, sedangkan sebelah Barat: Sungai Kalimas, Jalan Rajawali.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Diagram Alur Perancangan



Gambar 3. 1 Diagram Alur Perancangan

Sumber: Penulis, 2018

Alur riset dimulai dari studi eksperimental dengan membahas konsep gameplay awal. Dilanjut dengan observasi dan *depth interview* I yang dilakukan secara beriringan, untuk menggali data tentang konten, mekanisme, dan elemen-elemen pada boardgame, lalu penulis membuat *draft* konten berdasarkan hasil studi literature. Selanjutnya penulis melakukan riset Studi Eksperimental II, membahas gameplay yang lebih visual. Kemudian penulis melakukan *Prototyping* dan *Testplay* yang dilakukan terus menerus sampai terwujudlah Final Design yang dirasa terbaik.

3.2 Rancangan Riset

3.2.1 Studi Eksperimental 1

Tujuan : Merancang segala *draft-draft* yang diperlukan untuk konsep *board game* berdasarkan data-data yang diambil dari studi literatur.

Output : Alternatif skenario alur cerita permainan, dan daftar bangunan

Studi eksperimental 1 bertujuan untuk mencari konsep *board game* yang sesuai untuk perancangan. Pada tahap awal, penulis akan merancang *draft* scenario alur cerita permainan. Hasil dari studi eksperimental ini akan diujikan pada narasumber.

Tabel 3. 1 Target Studi Eksperimental I

Fokus Penelitian	Skenario, Daftar bangunan, Daftar kebutuhan konten
Jenis Data	Primer
Target Output	• Alternatif cerita dasar beserta garis besar konsep permainan sebanyak 3 alternatif. • Daftar bangunan yang dipilih sebanyak 7 bangunan, terdiri dari 3 jenis bangunan berdasarkan asal pengaruh kebudayaanny (Eropa, Cina, Arab)

3.2.2 Observasi 1

Observasi 1 bertujuan untuk mengetahui informasi mengenai detail bentuk bangunan cagar budaya Kota Surabaya yang akan dijadikan konten ilustrasi dalam permainan.

Tabel 3. 2 Target Observasi

Fokus Penelitian	Visual cagar budaya Kota Surabaya
Jenis Data	Primer
Target Output	• Tampak depan bangunan sebanyak 4 foto/ bangunan • Titik yang dirasa menarik dari sebuah gedung sebanyak 8 foto/ bangunan • Enviromental yang menunjukkan interaksi dan tipe pengunjung sebanyak 2 foto/ bangunan

3.2.3 Depth interview 1

Narasumber Interview : Sam Hagen, praktisi *board game* dan game master di Tabletoys Surabaya

Alat Interview : Perekam handphone

Tujuan : Menanyakan pendapat Narasumber mengenai skenario yang telah dibuat.

Konten yang ditanyakan :

1. Kesesuain tema
2. Kemenarikan alur cerita yang disuguhkan

Tabel 3. 3 daftar pertanyaan depth interview scenario

pertanyaan	• Apakah skenario yang dibuat sudah sesuai dengan tema? • Dari alternatif yang disajikan, scenario manakah yang terbaik? • Apa yang masih kurang dan perlu diperbaiki dari scenario yang telah dibuat?
------------	--

3.2.4 Studi Eksperimental 2

Tujuan : Merancang *draft* gameplay berdasarkan scenario yang telah disetujui

Output : *Draft* konsep gameplay *board game*, prototype awal

Studi eksperimental 3 bertujuan untuk mencari konsep aturan main *board game* yang sesuai dengan scenario yang telah dibuat. Output dari studi eksperimental ini adalah berupa konsep *draft* gameplay perancangan, lengkap dengan prototype awal yang berdasarkan *draft* gameplay tersebut. Prototype awal diperlukan agar dapat mengetes *playability* gameplay yang dibuat. Hasil dari studi eksperimental ini akan diujikan pada narasumber.

Tabel 3. 4 Target Studi Eksperimental 3

Fokus Penelitian	<i>Draft</i> gameplay <i>board game</i>
Jenis Data	Primer
Target Output	• <i>Draft</i> gameplay • Prototype awal berdasarkan gameplay, yang terdiri dari papan permainan, kartu, pion, dan elemen pendukung lainnya.

3.2.5 Depth interview 2

Narasumber Interview : Sam Hagen, praktisi *board game* dan game master di Tabletoys Surabaya

Alat Interview : Perekam handphone

Tujuan : Menanyakan pendapat Narasumber mengenai gameplay yang telah dibuat, serta melihat dan menggali permasalahan yang tidak terlihat di perspektif penulis

Tabel 3. 5 daftar pertanyaan depth interview scenario

Fokus Penelitian	Playability gameplay
Jenis Data	Primer
Pertanyaan	• Apakah skenario yang dibuat sudah sesuai dengan tema? • Dari alternatif yang disajikan, scenario manakah yang terbaik? • Apa yang masih kurang dan perlu diperbaiki dari scenario yang telah dibuat?

3.2.6 Studi Eksperimental 3

Tabel 3. 6 studi eksperimental 3

Fokus Penelitian	<i>Draft gameplay board game</i> berdasarkan hasil <i>Depth interview</i> sebelumnya
Jenis Data	Primer
Target Output	• <i>Draft gameplay</i> • Prototype berdasarkan gameplay, yang terdiri dari papan permainan, kartu, pion, dan elemen pendukung lainnya.

3.2.7 Observasi 2

Tabel 3. 7 observasi 2

Fokus Penelitian	Mengetes <i>playability</i> prototype yang dibuat, melihat respon pemain terhadap permainan.
Jenis Data	Primer
Jumlah Sampel	Min. 3 orang pemain

3.2.8 Studi Eksperimental 4

Tabel 3. 8 studi eksperimental 4

Fokus Penelitian	Memperbaiki gameplay yang telah didiskusikan dengan narasumber.
Jenis Data	Primer
Target Output	• <i>Draft</i> gameplay • Prototype berdasarkan gameplay, yang terdiri dari papan permainan, kartu, pion, dan elemen pendukung lainnya.

3.2.9 Depth interview 3

Narasumber Interview : Sam Hagen, praktisi *board game* dan game master di Tabletoys Surabaya

Alat Interview : Perekam handphone

Tujuan : Menanyakan pendapat Narasumber mengenai gameplay yang telah dibuat, serta melihat dan menggali permasalahan yang tidak terlihat di perspektif penulis. Menggali insight dan pendapat dari perspektif ahli yang nantinya akan diolah kembali oleh penulis.

Konten yang ditanyakan : Kesesuaian gameplay dengan skenario

Tabel 3. 9 daftar pertanyaan depth interview scenario

pertanyaan	• Apakah gameplay yang dibuat sudah sesuai dengan tema? • Dari alternatif yang disajikan, gameplay manakah yang terbaik? • Apa yang masih kurang dan perlu diperbaiki dari gameplay yang telah dibuat?
------------	--

3.2.10 Studi Eksperimental 5

Tujuan : Menentukan gaya ilustrasi yang akan diterapkan pada perancangan *board game*

Output : sketsa dan alternatif pewarnaan ilustrasi

Tabel 3. 10 Target Studi Eksperimental 5

Fokus Penelitian	Gaya ilustrasi bangunan dan fitur bangunan
Jenis Data	Primer
Target Output	• Sampel sketsa ilustrasi bangunan sebanyak 3 buah • Sampel sketsa ilustrasi fitur bangunan sebanyak 1 buah • 2-3 alternatif gaya pewarnaan ilustrasi

3.2.11 Depth interview 4

Narasumber Interview : Alvin Henanda, ilustrator *board game* Linimasa dan Waroong Wars 2

Alat Interview : Perekam handphone

Tujuan : Menanyakan pendapat Narasumber mengenai gaya ilustrasi yang telah dibuat, serta melihat dan menggali permasalahan yang tidak terlihat di perspektif penulis.

Konten yang ditanyakan : Kesesuaian gaya ilustrasi

Tabel 3. 11 daftar pertanyaan depth interview ilustrasi

pertanyaan	• Apakah ilustrasi yang dibuat sudah cukup menggambarkan bangunan yang dimaksud? • Dari alternatif yang disajikan, gaya ilustrasi manakah yang terbaik? • Apa yang masih kurang dan perlu diperbaiki dari ilustrasi yang telah dibuat?
------------	--

3.2.12 Prototyping

Tabel 3. 12 prototyping

Fokus Penelitian	Pembuatan prototype awal
Jenis Data	Primer
Output	• Purwarupa papan permainan • Purwarupa kartu fitur • Purwarupa building tiles • Purwarupa kartu misi • Purwarupa pion

3.2.13 Testplay

Tabel 3. 13 Testplay

Fokus Penelitian	Mengetes <i>playability</i> prototype yang dibuat, melihat respon pemain terhadap permainan.
Jenis Data	Primer
Jumlah Sampel	3 orang pemain, mahasiswa arsitektur

3.2.14 Kuesioner

Kuesioner diberikan pada pemain setelah melakukan proses *testplay*. Kuesioner digunakan untuk menilai keberhasilan terhadap *board game* yang telah dimainkan. Pertanyaan yang dimuat dalam kuesioner terdiri atas 3 pokok bahasan, yaitu keberhasilan gameplay, keberhasilan user interface, dan keberhasilan elemen visual.

Tabel 3. 14 kuesioner

Fokus Penelitian	Keberhasilan jalannya alur permainan
Jenis Data	Primer
Pertanyaan	• Apakah <i>board game</i> ini menarik/menyenangkan untuk dimainkan? • Apakah cara bermain <i>board game</i> ini mudah dipahami? • Apakah alur cerita dalam <i>board game</i> ini menarik? • Apakah ilustrasi bangunan yang ada cukup menggambarkan bangunan aslinya? • Apakah ilustrasi pada kartu konten menarik? • Apakah desain (<i>layout</i>) pada kartu, papan, dan building tiles pada <i>board game</i> ini berfungsi dengan baik?

3.3 Jadwal Pelaksanaan Riset

Tabel 2. 1 Jadwal Pelaksanaan Riset

Kegiatan	Minggu ke										
	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
SE1											
Observasi											
DI 1											
DI 2											
DI 3											
SE 2											
DI 4											
SE 3											
<i>Testplay 1</i>											
SE 4											
DI 5											
SE 5											
DI 6											
<i>Prototyping</i>											
<i>Testplay</i>											
Kuesioner											

BAB IV

ANALISA PENELITIAN

4.1 Hasil Penggalian Data

4.1.1 Hasil Studi Eksperimental 1

A. Skenario

Salah satu tujuan studi eksperimental 1 ialah untuk mencari konsep *board game* yang sesuai untuk perancangan. Pada tahap awal, penulis merancang *draft* scenario alur cerita permainan. Berikut adalah alternatif yang telah dibuat:

1. Alternatif Skenario 1

Walikota Surabaya merekrut pada arsitek ahli untuk memperbaiki atau merestorasi bangunan cagar budaya yang sudah rusak dan tidak seperti dahulu. Dalam usaha untuk memperbaiki bangunan-bangunan tersebut, mereka harus menjelajahi kota dan bangunan cagar budaya Surabaya untuk mendapatkan info fitur-fitur yang harus ada dalam bangunannya. Dalam mengumpulkan informasi tersebut, seluruh pemain haruslah berhati-hati dan memperhitungkan langkahnya. Mereka harus pergi melewati bangunan-bangunan lain untuk akhirnya mendapatkan informasi yang diinginkan. Pemain juga berlomba-lomba untuk menjadi yang tercepat dan terbanyak dalam membangun kembali bangunan, karena mereka harus melaksanakan tugas untuk mendapatkan penghargaan.

Garis besar permainan:

- Papan permainan berisikan peta Surabaya, dan terdapat beberapa station bangunan disana
- Pemain harus mendatangi dan melewati station bangunan untuk memperoleh informasi
- Informasi berupa kartu, yang dikategorikan berdasarkan klasifikasi yang telah ditentukan (Eropa, Cina, Arab)
- Informasi digunakan untuk membeli miniatur bangunan (Informasi sebagai mata uang)
- Pemain yang sudah memiliki jumlah fitur yang cukup dapat merestorasi bangunan

- Pemain yang sudah memiliki jumlah bangunan yang cukup dapat bertemu pejabat dan mendapatkan penghargaan.
- Pemenang pemain ditentukan oleh siapa yang memiliki jumlah Victory Point terbanyak.

2. Alternatif Skenario 2

Pemain berperan sebagai pengusaha/ahli yang akan mendirikan museum bangunan cagar budaya Kota Surabaya (taman miniatur, seperti taman mini Jakarta). Dalam proses pembuatan museum tersebut, pemain harus datang ke gedung gedung asli untuk mendapatkan informasi-informasi khusus untuk membangun bangunan tersebut berdasarkan dengan pengklasifikasian kategori bangunan.

Setelah cukup pengetahuan, mereka bisa membuat museum mereka sendiri, mereka mengatur posisi bangunan bangunan yang ada. Para pemain berlomba lomba untuk menjadi pemilik museum yang terbaik

Garis besar permainan:

- Papan permainan berisikan peta Surabaya, dan terdapat beberapa station bangunan disana
- Pemain harus mendatangi dan melewati station bangunan untuk memperoleh informasi
- Informasi berupa kartu, yang dikategorikan berdasarkan klasifikasi yang telah ditentukan (Eropa, Cina, Arab)
- Informasi digunakan untuk membeli miniatur bangunan (Informasi sebagai mata uang)
- Miniatur bangunan hanya dapat dibeli dengan menggunakan informasi yang sesuai.
- Miniatur bangunan yang sudah dibeli dapat disusun untuk membuat museum (tile placing)
- Pemenang ditentukan dari jumlah poin berdasarkan penempatan (komposisi) miniatur bangunan pada museum.

3. Alternatif Skenario 3

Pemain berperan sebagai wisatawan yang sedang menjelajahi Kota Surabaya dalam sebuah perlombaan city rally. Dalam perlombaan ini, yang menjadi pemenang bukanlah yang mencapai garis akhir pertama, melainkan siapa pemain yang paling memiliki value selama permainan. Selama perjalanannya,

pemain akan melewati berbagai jenis tempat, yang kali ini disebut dengan station, dan dilambangkan dalam beberapa warna.

Garis besar permainan:

- Papan permainan berupa rute yang berisikan station-station yang disusun dalam satu garis.
- Station tersebut terdiri atas station cubes, upgrade, panorama, encounter, temple, dan bangunan cagar budaya.
- Terdapat dek yang berisikan kartu bangunan.
- Setiap kartu bangunan dapat diambil oleh pemain apabila pemain sudah memiliki jumlah cubes yang mencukupi sesuai dengan yang tertulis di setiap kartu bangunan.
- Setiap kartu bangunan memiliki nilai VP yang berbeda beda
- Di awal permainan, pemain mendapatkan kartu karakter yang dapat memberikan keuntungan berbeda.
- Pemenang ditentukan berdasarkan perolehan VP terbanyak.

B. Daftar Bangunan

Bangunan-bangunan yang akan dijadikan konten permainan dipilih penulis dengan teliti. Bangunan dipisahkan menjadi tiga kategori, yaitu bangunan yang mendapat pengaruh budaya Eropa, Cina, dan Arab. Dari kategori Eropa dipilih 3 bangunan, yaitu De Javasche Bank, Gereja Kepanjen, dan PT. Perkebunan Nusantara XI. Dari Kategori Cina dipilih 2 bangunan, yaitu klenteng Hok An Kiong, dan klenteng Boen Bio. Sedangkan dari kategori Arab dipilih 2 bangunan, yaitu Masjid Sunan Ampel, dan Hotel Kemajuan.

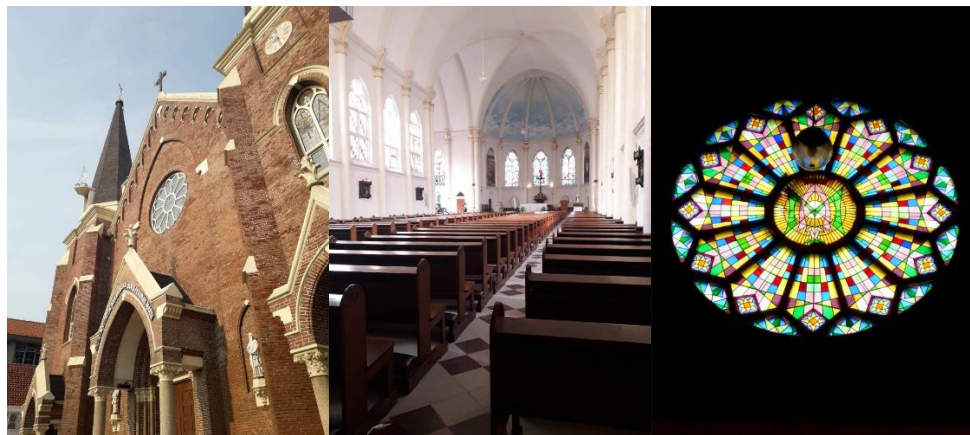
4.1.2 Hasil Observasi 1

Observasi merupakan suatu penelitian yang dilakukan dengan mengamati dan menganalisa suatu objek penelitian. Dalam penelitian ini, penulis melakukan observasi terhadap sample beberapa gedung yang akan diangkat dalam projek *board game* ini, yaitu Gereja Kepanjen, De Javasche Bank, Kantor Pos Kebon Rojo, dan Klenteng Hok An Kiong.

Hasil observasi yang penulis dapatkan pada sample gedung-gedung tersebut adalah sebagai berikut:

1. Gereja Kepanjen

- Dinding bata
- Tinggi Menara sekitar 15 meter
- Terdapat rose window dan kaca patri mozaik
- Ruang berbentuk busur
- Atap membentuk kubah, disertai pilar-pilar tinggi
- Terdapat lukisan kisah hidup Yesus pada tembok batu
- Ruang utama dapat memantulkan suara sehingga saat khutbah tidak perlu menggunakan mic



Gambar 4. 1 dokumentasi gereja kepanjen

Sumber: Penulis, 2019

2. De Javasche Bank

- Pintu masuk bank menggunakan konsep pintu putar, salah satu tren di Amsterdam tahun 1922
- Memiliki atap Mansart, yang pernah populer di Perancis
- Detail ornament bergaya hindu-jawa
- Terdapat etalase berisi replika emas batangan
- Terdapat Lorong-lorong yang setiap sudutnya memiliki cermin datar, Lorong-lorong tersebut saling terhubung satu sama lain. Cermin pada Lorong-lorong ini berfungsi sebagai CCTV pada jaman itu, untuk memantau situasi dan kondisi suatu tempat guna mencegah terjadinya kejahatan.



Gambar 4. 2 Dokumentasi De Javasche Bank

Sumber: Penulis, 2019

3. PTPN XI

- Dari bagian depan, terdapat lengkungan setengah lingkaran dengan sekat-sekat kaca yang berfungsi sebagai jendela. Jendela ini terletak di atas dua pintu masuk yang ukurannya cukup besar.
- Bagian terasnya yang menjorok disokong oleh 4 pilar.
- Di bagian atap teras terdapat jam dinding yang dikelilingi lingkaran berwarna oranye.
- Koleksi perangko
- Didominasi dengan warna oranye dan hitam serta putih. Warna putih ini dimaksudkan untuk memantulkan cahaya matahari sehingga gedung tidak terasa panas. Sementara itu, warna oranye dan hitam adalah simbol warna kantor pos. Warna oranye dipilih oleh Belanda karena merupakan lambang kebanggaan rakyat Belanda.
- Di bagian teras, terdapat dua bis surat berwarna oranye.
- Terdapat plakat bukti sekolah Soekarno di pilar teras
- Terdapat plakat HBS di pilar teras



Gambar 4. 3 dokumentasi PTPN XI

Sumber: Penulis, 2019

4. Klenteng Hok An Kiong

- Bangunan ini sama sekali tidak menggunakan paku dari logam, tapi memakai potongan bambu yang diruncingkan.
- Seperti halnya bangunan klenteng lain pada umumnya, nuansa merah mendominasi.
- Terdapat sebuah pintu berbingkai aksara China dengan warna keemasan dan sebuah ornamen menggantung di atasnya.
- Patung Oe Tie Keong dan Cin Siok Poo berdiri di kanan dan kiri pintu seolah menjaga pintu masuk.
- Tergantung deretan lampion yang berwarna merah. Lampion-lampion ini menambah kental nuansa Tionghoa pada Klenteng Hok An Kiong ini.
- Pada ruangan tengah klenteng berdiri sebuah altar Dewa Kwan Kong dan altar Dewi Thia Siang Sing B0 atau Dewi Ma Co.
- Di atasnya terdapat tempat untuk menyalakan hio (dupa) yang terbuat dari kuningan yang diapit dua buah lampu minyak berbentuk lotus.
- Buah-buahan tertata rapi di atas piring. Buah-buahan ini merupakan sesaji untuk para dewa yang di hormati.
- Terdapat deretan lilin berwarna merah berukuran jumbo. Ukuran lilin ini bervariasi dengan tinggi maksimal seukuran orang dewasa.
- Di samping lilin terdapat sebuah miniatur kertas uang mempunyai bentuk bunga dengan latar belakang barisan patung Para Dewa Dewi.



Gambar 4. 4 Dokumentasi Hok An Kiong

Sumber: Penulis, 2019

5. Klenteng Boen Bio

- Pada kayu di bagian tengah atas kelenteng menempel plakat bertuliskan Sen Diao Nan Cing (Berkumandang ke Selatan), asli pemberian kaisar Cina, yang melambangkan persebaran konghucu ke bagian selatan Cina

- Ornamen naga dengan kepala di bawah yang melilit tiang yang berisi lampu-lampu.
- Empat pilar naga di bagian depan Kelenteng Boen Bio Surabaya dengan detail ornamen dan warna kuning emas biru laut yang sangat indah.
- Bagian depan klinteng ini dijaga oleh Ciok Say, sepasang patung singa di sisi kanan dan kiri pagar pintu masuk.
- Di kiri, patung singa betina yang bersama anaknya,
- Di kanan, singa jantan, dan ada bola di area kakinya.
- Di bagian tengah ruang utama terdapat sederetan bangku di kiri kanannya dengan fokus menghadap ke altar untuk memuja Khonghucu.
- Kaligrafi tulisan kanji “LianJie”, artinya Hati Suci tidak Korupsi
- pintu masuk berelief lukisan
- prasasti sejarah pembangunan boen bio



Gambar 4. 5 Dokumentasi Boen Bio

Sumber: Penulis, 2019

6. Masjid Ampel

- Tiang-tiang (pilar) penyangga terlihat sangat kokoh, terbuat dari kayu jati berbentuk bundar dengan panjang diameter 60 sentimeter, jumlah tiang sebanyak 16 buah.
- Masing-masing tiang tingginya mencapai 17meter dan terhubung satu sama lain dengan balok jati berukuran lebih kecil. Tinggi pilar itu melambangkan jumlah rakaat dalam sholat lima waktu.
- Terdapat 5 gapura kuno dengan ornamen-ornamen indah yang berada di sekitar lokasi masjid, kelima gapura itu bernama paneksen (kesaksian) melambangkan syahadat, madep (menghadap) melambangkan sholat, ngamal (beramal) melambangkan zakat, poso (puasa) melambangkan puasa

Ramadan dan munggah (naik haji) melambangkan ibadah haji. Kelima gapura itu menggambarkan Rukun Islam.

- Di bagian bawah tiang-tiang penyangga terpasang rak untuk menempatkan kitab suci Alqur'an.
- Terdapat 48 pintu
- Terdapat menara 50meter tempat untuk adzan
- pintu masuk menuju menara dihiasi ukiran kayu
- kubah yang berbentuk mirip pendopo Jawa. Pada kubah tersebut terdapat ukiran mahkota yang berbentuk matahari, sebagai penanda kejayaan kerajaan Majapahit pada masa itu.
- tempat wudhu melingkar untuk laki laki
- gentong untuk wudhu



Gambar 4. 6 Dokumentasi Masjid Ampel

Sumber: Penulis, 2019

7. Hotel Kemajuan

- Memasuki pintu hotel, kita akan disambut dua tangga berlantai kayu melingkar di kedua sisi bangunan, yang membentuk goa dengan dinding keramik bernuansa Turki.
- Sesuai yang tertulis di dinding depan, hotel ini didirikan pada tahun 1928 oleh beberapa tokoh organisasi Al Irsyad. Tujuan pembangunan hotel tersebut adalah untuk mendanai sekolah yang dikelola oleh Al Irsyad.
- turun-temurun menjadi persinggahan para pedagang dari luar Pulau Jawa yang akan kulakan bahan dagangannya untuk dijual ke daerah asal mereka.



Gambar 4. 5 Dokumentasi Hotel Kemajuan

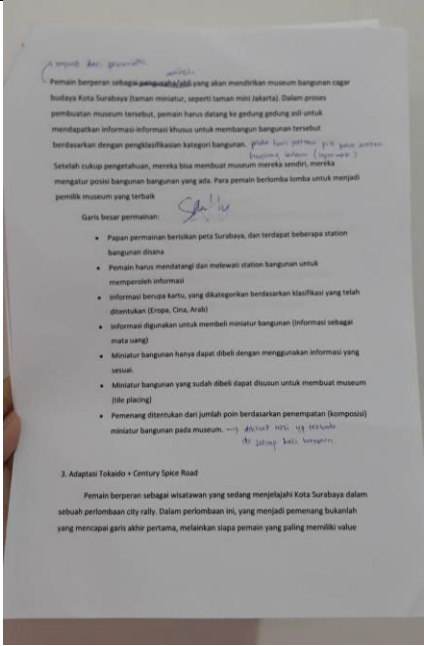
sumber: Penulis, 2019

4.1.3 Hasil *Depth interview* 1

Tabel 4. 1 Hasil Depth Interview 1

Protokol	Jawaban / Hasil
Tujuan	Menanyakan pendapat Narasumber mengenai skenario yang telah dibuat.
Lokasi	Tabletoys <i>Board game</i> Library
Waktu	Selasa, 6 November 2018
Narasumber	Sam Hagen, praktisi <i>board game</i> dan game master di Tabletoys Surabaya
Dokumentasi	 Gambar 4. 6 Dokumentasi dengan narasumber Sumber: Penulis, 2019

Tabel 4. 2 Kesimpulan

Eksisting	Hasil <i>Depth interview</i>
 Gambar 4. 7Dokumentasi dengan narasumber Sumber: Penulis, 2019	• Skenario sesuai dengan tema • Dari alternatif yang diberikan, yang terbaik adalah alternatif scenario nomor 2 • Perlu diberi penguatan pada karakter yang dibuat sehingga pengusaha diubah menjadi arsitek untuk menguatkan kesan membangun pada <i>board game</i> ini. • Dalam permainan bisa ditambahkan misi sehingga membuat alur permainan lebih menarik dan terkesan kompetitif • Cerita menarik apabila diberi tambahan potongan cerita mengenai adanya request dari pemerintah, lalu pada hari pertama para arsitek segera pergi 'berburu'. • Tema dan scenario yang dibuat cenderung ringan, sehingga mudah untuk dipelajari pendatang baru <i>board game</i>, sesuai dengan target audien yang dipilih

4.1.4 Hasil Studi Eksperimental 2

Studi eksperimental 3 bertujuan untuk mencari konsep aturan main *board game* yang sesuai dengan scenario yang telah dibuat. Output dari studi eksperimental ini adalah berupa konsep *draft gameplay* perancangan, lengkap dengan prototype awal yang berdasarkan *draft gameplay* tersebut. Prototype awal diperlukan agar dapat mengetes

playability gameplay yang dibuat. Hasil dari studi eksperimental ini akan diujikan pada narasumber.

Tabel 4. 3 Kesimpulan

Eksisting	Hasil Eksperimen
Skenario: Pemain berperan sebagai pengusaha/ahli yang akan mendirikan museum bangunan cagar budaya Kota Surabaya (taman miniatur, seperti taman mini Jakarta). Dalam proses pembuatan museum tersebut, pemain harus datang ke gedung gedung asli untuk mendapatkan informasi-informasi khusus untuk membangun bangunan tersebut berdasarkan dengan pengklasifikasian kategori bangunan. Setelah cukup pengetahuan, mereka bisa membuat museum mereka sendiri, mereka mengatur posisi bangunan bangunan yang ada. Para pemain berlomba lomba untuk menjadi pemilik museum yang terbaik Garis besar permainan:	Berikut adalah <i>draft</i> gameplay yang telah dibuat: • Pada awal permainan, masing masing pemain mendapatkan 2 cubes kuning dan 1 biru. Cubes kuning melambangkan uang, dan biru melambangkan bahan bangunan • Cara jalan dalam permainan adalah pemain paling belakang yang jalan terlebih dahulu. Pemain tersebut bebas berjalan ke station mana saja, namun tidak boleh melewati check poin. • Terdapat 6 station, yaitu yang diberi tanda berwarna abu, merah, pink, putih, biru, dan kuning. Fungsi setiap station adalah sebagai berikut: - Abu: pada station abu pertama, membuka 3 kartu bangunan. Pada station ini pemain dapat mengambil kartu bangunan jika memiliki jumlah cubes yang cukup. - Merah: merah merupakan temple. Pada station ini pemain yang menginjaknya harus meletakkan 1 kuning sebagai bentuk menyumbang. Ketika ada pemain lain yang menginjak station ini,

• Papan permainan berisikan peta Surabaya, dan terdapat beberapa station bangunan disana • Pemain harus mendatangi dan melewati station bangunan untuk memperoleh informasi • Informasi berupa kartu, yang dikategorikan berdasarkan klasifikasi yang telah ditentukan (Eropa, Cina, Arab) • Informasi digunakan untuk membeli miniatur bangunan (Informasi sebagai mata uang) • Miniatur bangunan hanya dapat dibeli dengan menggunakan informasi yang sesuai. • Miniatur bangunan yang sudah dibeli dapat disusun untuk membuat museum (tile placing) • Pemenang ditentukan dari jumlah poin berdasarkan penempatan (komposisi) miniatur bangunan pada museum.	pemain tersebut dapat memilih diantara kedua aksi, yaitu mengambil koin yang sudah diletakkan pemain lain sebelumnya, atau menambah sumbangan 1 kuning. Tiap koin yang diambil bernilai -1 VP. - Pink: pink merupakan pertemuan dengan karakter. Pemain dapat mengambil 1 kartu karakter dari dek - Putih: putih merupakan tanah kosong yang dapat menjadi lokasi membangun bangunan. - Biru: mendapat 1 cube biru - Kuning: mendapat 2 cube kuning • Yang tercepat memenuhi kriteria dapat mengambil kartu pejabat. Pada proses <i>prototyping draft</i> awal penulis mencoba untuk bereksperimen dengan konsep game hasil studi eksperimental yang dirancang oleh penulis, pada tahap ini penulis mengusung konsep jelajah kota dengan memanfaatkan rute pada <i>board game</i> yang dibentuk melingkar. Berikut ini adalah gambar board rancangan penulis pada tahap eksperimental ini.
--	--



Gambar 4. 8 Prototype papan permainan

Sumber: Penulis, 2019

Gambar diatas merupakan papan yang berfungsi sebagai penanda alur permainan. Board dibuat melingkar sehingga alur permainan dibuat linear dari titik awal ke titik akhir.



Gambar 4. 9 Prototype kartu bangunan dan token pejabat

Sumber: Penulis, 2019

Kartu bangunan dipisahkan menjadi tiga kategori, yaitu yang diberi tanda berwarna hijau, merah, dan orange. Warna hijau melambangkan kategori Arab, merah melambangkan kategori Cina, sedangkan Orange melambangkan kategori Eropa. Begitu pula dengan kartu pejabat.



Gambar 4. 10 Prototype kartu encounter

Sumber: Penulis, 2019

Kartu encounter nantinya akan berisikan ilustrasi karakter karakter. Tiap kartu memiliki efek yang berbeda beda.



Gambar 4. 11 Prototype cube, dadu, dan pion

Sumber: Penulis, 2019

Gambar diatas merupakan prototype cube kuning yang melambangkan uang, cube biru yang melambangkan bangunan, dadu yang digunakan untuk melipat gandakan cubes, pion untuk petunjuk pemain.

4.1.5 Hasil *Depth interview* 2

Tabel 4. 4 Depth interview 2

Protokol	Jawaban / Hasil
Tujuan	Menanyakan pendapat Narasumber mengenai gameplay yang telah dibuat, serta melihat dan menggali permasalahan yang tidak terlihat di perspektif penulis
Lokasi	Tabletoys <i>Board game</i> Library
Waktu	Selasa, 18 Desember 2018
Narasumber	Sam Hagen, praktisi <i>board game</i> dan game master di Tabletoys Surabaya
Dokumentasi	 Gambar 4. 12 Dokumentasi dengan narasumber Sumber: Penulis, 2019

Tabel 4. 5 Kesimpulan

Eksisting	Hasil <i>Depth interview</i>
Berikut adalah <i>draft</i> gameplay yang telah dibuat: Pada awal permainan, masing masing pemain mendapatkan 2 cubes kuning dan 1 biru. Cubes kuning melambangkan uang, dan	Setelah mencoba <i>draft board game</i> yang diberikan, narasumber menilai bahwa rancangan game yang dibuat sudah cukup baik, kecuali pada bagian station yang berwarna merah pada papan permainan.

biru melambangkan bahan bangunan • Cara jalan dalam permainan adalah pemain paling belakang yang jalan terlebih dahulu. Pemain tersebut bebas berjalan ke station mana saja, namun tidak boleh melewati check poin. • Terdapat 6 station, yaitu yang diberi tanda berwarna abu, merah, pink, putih, biru, dan kuning. Fungsi setiap station adalah sebagai berikut: - Abu: pada station abu pertama, membuka 3 kartu bangunan. Pada station ini pemain dapat mengambil kartu bangunan jika memiliki jumlah cubes yang cukup. - Merah: merah merupakan temple. Pada station ini pemain yang menginjaknya harus meletakkan 1 kuning sebagai bentuk menyumbang. Ketika ada pemain lain yang menginjak station ini, pemain tersebut dapat memilih diantara kedua	• Rules merah agak clumsy, karena kurangnya alasan mengapa pemain harus berhenti pada station merah, kurang adanya insentif yang diberikan. • Bisa mengadaptasi dari sistem Agricola, yaitu dimana ketika pemain menanam 1 bibit, supply akan memberikan tambahan 2 pada masa panen. • Mengenai lead station leap yang diterapkan pada <i>draft board game</i> buatan penulis, hal ini dapat menjadi pisau bermata dua, karena ketika pemain melangkah terlalu jauh, ia bisa mendapatkan VP yang terlalu banyak, dan hal itu dapat membuat pemain menang dengan cepat tanpa usaha (easy win) • Untuk mengatasinya, bisa dengan memberikan batas maksimal pada VP yang diberikan. • <i>Draft board game</i> yang diberikan penulis terbilang cukup mudah, cocok untuk pasar <i>board game</i> gateway atau pemula. • Dari tema masih kurang terasa. Ketika tema yang diangkat adalah memperbaiki bangunan cagar budaya, harus benar-
--	--

aksi, yaitu mengambil koin yang sudah diletakkan pemain lain sebelumnya, atau menambah sumbangan 1 kuning. Tiap koin yang diambil bernilai -1 VP. - Pink: pink merupakan pertemuan dengan karakter. Pemain dapat mengambil 1 kartu karakter dari dek - Putih: putih merupakan tanah kosong yang dapat menjadi lokasi membangun bangunan. - Biru: mendapat 1 cube biru - Kuning: mendapat 2 cube kuning • Yang tercepat memenuhi kriteria dapat mengambil kartu pejabat.	benar terasa experience memperbaikinya. Konsep yang bisa diambil adalah konsep puzzle dan “completing the whole picture”. • Disarankan untuk mengadaptasi <i>board game</i> Thebes, yang sama sama menggunakan mekanik timertrack seperti yang diterapkan penulis pada <i>draft board game</i> yang diajukan.
--	--

4.1.6 Hasil Studi Eksperimental 3

Setelah menjalani studi eksperimental sebelumnya, penulis melanjutkan studi eksperimental berikutnya yang bertujuan untuk menyempurnakan gameplay yang ada berdasarkan hasil dari studi eksperimental sebelumnya dan *depth interview* pada narasumber.

Tabel 4. 6 Kesimpulan

Eksisting	Hasil Ekesperimen
Gambar 4. 13 Prototype papan permainan Sumber: Penulis, 2019 Gambar diatas merupakan papan yang berfungsi sebagai penanda alur permainan. Board dibuat melingkar sehingga alur permainan dibuat linear dari titik awal ke titik akhir. Gambar 4. 14 Prototype kartu bangunan dan token pejabat Sumber: Penulis, 2019 Kartu bangunan dipisahkan menjadi tiga kategori, yaitu yang diberi tanda berwarna hijau, merah, dan orange. Warna hijau melambangkan kategori Arab, merah melambangkan kategori Cina, sedangkan Orange melambangkan kategori Eropa.	Berikut adalah <i>draft</i> gameplay yang diajukan: • Menggunakan system timetrack • Start pemain dari station tengah • Kartu fitur dibuka 4 diatas board • Kartu fitur berperan sebagai mata uang dalam permainan • Setiap kartu fitur mempunyai nilai yang nantinya akan dipakai untuk membeli building tiles • Building tiles dibuka sebanyak 3 di atas board • Terdapat 3 aksi dalam permainan, yaitu mengambil kartu fitur dengan berjalan ke station bangunan yang dipilih, membeli building tiles dan meletakkannya pada museum, dan mereserve building tiles serta redesain museum • Dalam membeli building tiles, dapat membayar dengan kartu fitur • Setelah membeli building tiles dapat langsung meletakkannya ke museum maupun mereserve builing tiles tersebut. • Tidak ada Batasan jumlah building tiles yang direserve • Aturan placing yaitu, building tiles harus selalu menghadap kea rah pemain (atap berada di atas), sisi tembok harus bertemu dengan sisi tembok lainnya, sisi polos harus bertemu dengan sisi polos lainnya. Building tiles harus selalu menempel

Begitu pula dengan kartu pejabat.



Gambar 4. 15 Prototype kartu encounter

Sumber: Penulis, 2019

Kartu encounter nantinya akan berisikan ilustrasi karakter karakter. Tiap kartu memiliki efek yang berbeda beda.



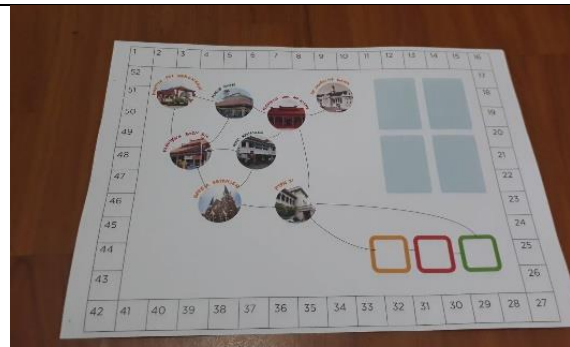
Gambar 4. 16 Prototype cube, dadu, dan pion Sumber: Penulis, 2019

Gambar diatas merupakan prototype cube kuning yang melambangkan uang

dengan building tiles lainnya, tidak boleh meletakkan building tiles secara diagonal, tidak boleh ada spot kosong di antara building tiles yang diletakkan di museum.

- Aksi reserve, boleh mereserve 1 building tiles tanpa membayar. Pemain dapat membayar building tiles tersebut ketika telah memiliki cukup kartu fitur.
- Scoring ditentukan berdasarkan jumlah building tiles yang dimiliki pemain dalam museumnya, yaitu yang terbanyak memiliki bangunan Eropa, terbanyak memiliki bangunan Cina, terbanyak memiliki bangunan Arab, terbanyak memiliki tembok yang terhubung, serta yang terbanyak memiliki bangunan yang terhubung dengan warna yang sama.
- Skor yang didapat dari building tiles yang dibeli menjadi nilai tambah dalam timetrack (timetrack bergerak mundur)
- Pemenang adalah pemain yang berada pada timetrack paling awal (belakang)

Berikut ini adalah gambar board rancangan penulis pada tahap eksperimental ini:



Gambar 4. 17 Prototype papan permainan

Sumber: Penulis, 2019

Gambar diatas merupakan papan yang berfungsi sebagai penanda alur permainan. Selain board penulis juga membuat prototype kartu. Kartu tersebut merupakan kartu fitur yang berisi informasi mengenai bangunan yang dituju.



Gambar 4. 18 Prototype kartu fitur

Sumber: Penulis, 2019

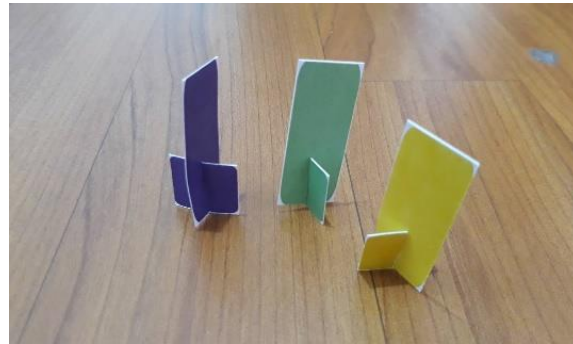
Kartu bangunan dipisahkan menjadi tiga kategori, yaitu yang diberi tanda berwarna hijau, merah, dan orange. Warna hijau melambangkan kategori Arab, merah melambangkan kategori Cina, sedangkan Orange melambangkan kategori Eropa.



Gambar 4. 19 prototype building tiles

Sumber: Penulis, 2019

Building tiles ditandai dengan warna sesuai kategori yang nantinya akan berisikan ilustrasi bangunan yang berasal dari kategori tersebut. Tiap kartu memiliki harga yang berbeda beda.



Gambar 4. 20 Prototype pion

Sumber: Penulis, 2019

Gambar diatas merupakan prototype pion yang digunakan sebagai petunjuk posisi pemain. Pion dibuat simpel dan dibedakan hanya dengan menggunakan warna.

4.1.7 Hasil Observasi 2

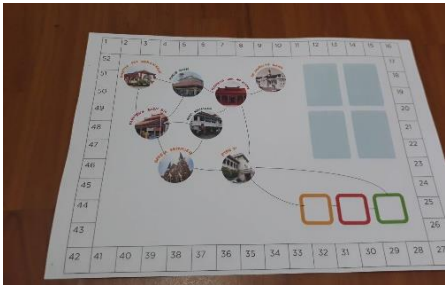
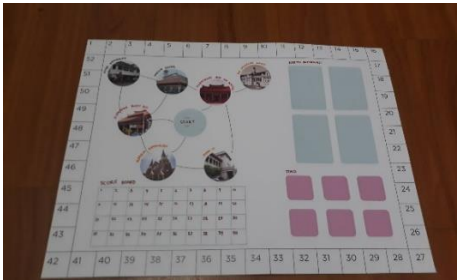
Tabel 4. 7 observasi 2

Protokol	Jawaban / Hasil
Tujuan	Mengetes <i>playability</i> prototype yang dibuat, melihat respon pemain terhadap permainan.
Waktu	Senin, 4 Februari 2019
Narasumber	Yopi Gozal, Nur Elviana, Mirna Meidina, Adinda Aisya
Kesimpulan	• Setelah mencoba <i>draft board game</i> yang diberikan, pemain masih menemukan beberapa kejanggalan dalam gameplay yang dibuat. • Aturan memundurkan timetrack sebagai bentuk insentif tidak terlalu menguntungkan untuk pemain • Scoring lebih baik dibuat menggunakan system scoring board terpisah, tidak digabungkan dengan timetrack permainan. • Jumlah station bangunan kurang seimbang • Angka pada timetrack ada baiknya apabila dibalik dari 52 ke 0. Hal ini dapat membuat scenario bahwa timetrack berfungsi sebagai modal para arsitek yang lama kelamaan akan habis digunakan. • Aturan untuk harus berjalan ke station khusus untuk membeli building tiles cukup merepotkan • Perlu station khusus untuk posisi start permainan
Dokumentasi	 Gambar 4. 21 Dokumentasi dengan narasumbe Sumber: Penulis, 2019

4.1.8 Hasil Studi Eksperimental 4

Studi Eksperimental ini bertujuan untuk menyempurnakan gameplay berdasarkan hasil riset-riset yang telah dilakukan sebelumnya. Dalam Studi eksperimental ini, pemain mengubah papan permainan untuk mengatasi kejanggalan kejanggalan yang muncul pada *depth interview* sebelumnya.

Tabel 4. 8 Kesimpulan

Eksisting	Hasil Eksperimen
 Gambar 4. 22 Prototype papan permainan Sumber: Penulis, 2019 Untuk membeli building tiles harus berjalan ke station khusus tempat building tiles berada.	 Gambar 4. 23 Prototype papan permainan Sumber: Penulis, 2019 Gambar diatas merupakan papan permainan baru yang telah dibuat. Pada papan permainan di atas, ditambahkan station khusus sebagai posisi awal permainan, dan akan dijadikan tempat khusus untuk mengganti 4 kartu fitur yang telah terbuka menjadi kartu baru. Selain itu, untuk melakukan aksi membeli building tiles tidak lagi perlu berjalan menuju station pembelian building tiles, kini building tiles dibuat menjadi arena terpisah sehingga pemain dapat langsung membeli. Scoring Board juga menjadi fitur tambahan pada papan permainan baru ini.

4.1.9 Hasil *Depth interview* 3

Tabel 4. 9 Depth interview 3

Protokol	Jawaban / Hasil
Tujuan	Menanyakan pendapat Narasumber mengenai gameplay yang telah dibuat, serta melihat dan menggali permasalahan yang tidak terlihat di perspektif penulis.
Lokasi	Tabletoys <i>Board game</i> Library
Waktu	Rabu, 6 Februari 2019
Narasumber	Sam Hagen, praktisi <i>board game</i> dan game master di Tabletoys Surabaya
Dokumentasi	 Gambar 4. 24 Dokumentasi dengan narasumber Sumber: Penulis, 2019

Tabel 4. 10 Kesimpulan

Eksisting	Hasil <i>Depth interview</i>
Berikut adalah <i>draft</i> gameplay yang diajukan: • Menggunakan system timetrack • Start pemain dari station tengah	• Setelah mencoba <i>draft board game</i> yang diberikan, narasumber menilai bahwa rancangan

• Kartu fitur dibuka 4 diatas board • Kartu fitur berperan sebagai mata uang dalam permainan • Setiap kartu fitur mempunyai nilai yang nantinya akan dipakai untuk membeli building tiles • Building tiles dibuka sebanyak 3 di atas board • Terdapat 3 aksi dalam permainan, yaitu mengambil kartu fitur dengan berjalan ke station bangunan yang dipilih, membeli building tiles dan meletakkannya pada museum, dan mereserve building tiles serta redesain museum • Dalam membeli building tiles, dapat membayar dengan kartu fitur • Setelah membeli building tiles dapat langsung meletakkannya ke museum maupun mereserve builing tiles tersebut. • Tidak ada Batasan jumlah building tiles yang direserve • Aturan placing yaitu, building tiles harus selalu menghadap kea rah pemain (atap berada di atas), sisi tembok harus bertemu dengan sisi tembok lainnya, sisi polos harus bertemu dengan sisi polos lainnya. Building tiles harus selalu menempel dengan building tiles lainnya, tidak boleh meletakkan building tiles secara diagonal, tidak boleh ada spot kosong di antara	game yang dibuat sudah cukup baik, namun ada beberapa kejanggalan yang ditemukan • Trigger game end bisa diganti menjadi objective atau misi, bukan memakai system timetrack yang habis. • Cost 0 dalam building tiles perlu dihilangkan • 3 pilihan aksi yang diberikan sudah cukup baik, namun aksi reserve perlu dihilangkan karena kurang sesuai dengan alur permainan. • Scoreboard perlu dihilangkan jika game end ditentukan oleh objective atau kartu misi • Station yang sulit untuk diakses perlu diberi insentif yang lebih • Penataan dan jumlah station yang diberikan sudah seimbang • Alur permainan sudah sesuai dengan tema dan scenario. • Game terbilang mudah dan menarik untuk target audien yang disasar.
---	---

building tiles yang diletakkan di museum.

- Aksi reserve, boleh mereserve 1 building tiles tanpa membayar. Pemain dapat membayar building tiles tersebut ketika telah memiliki cukup kartu fitur.
- Scoring ditentukan berdasarkan jumlah building tiles yang dimiliki pemain dalam museumnya, yaitu yang terbanyak memiliki bangunan Eropa, terbanyak memiliki bangunan Cina, terbanyak memiliki bangunan Arab, terbanyak memiliki tembok yang terhubung, serta yang terbanyak memiliki bangunan yang terhubung dengan warna yang sama.
- Skor yang didapat dari building tiles yang dibeli menjadi nilai tambah dalam timetrack (timetrack bergerak mundur)
- Pemenang adalah pemain yang berada pada timetrack paling awal (belakang)

Berikut ini adalah gambar board rancangan penulis:



Gambar 4. 25 Prototype papan permainan

Sumber: Penulis, 2019

Gambar diatas merupakan papan yang berfungsi sebagai penanda alur permainan. Selain board penulis juga membuat prototype kartu. Kartu tersebut merupakan kartu fitur yang berisi informasi mengenai bangunan yang dituju.



Gambar 4. 26 Prototype kartu fitur

Sumber: Penulis, 2019

Kartu bangunan dipisahkan menjadi tiga kategori, yaitu yang diberi tanda berwarna hijau, merah, dan orange. Warna hijau melambangkan kategori Arab, merah melambangkan kategori Cina, sedangkan Orange melambangkan kategori Eropa.

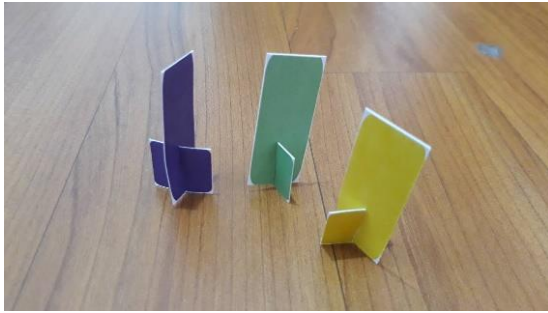


Gambar 4. 27 prototype building tiles

Sumber: Penulis, 2019

Building tiles ditandai dengan warna sesuai kategori yang nantinya akan berisikan ilustrasi bangunan yang berasal

dari kategori tersebut. Tiap kartu memiliki harga yang berbeda beda.



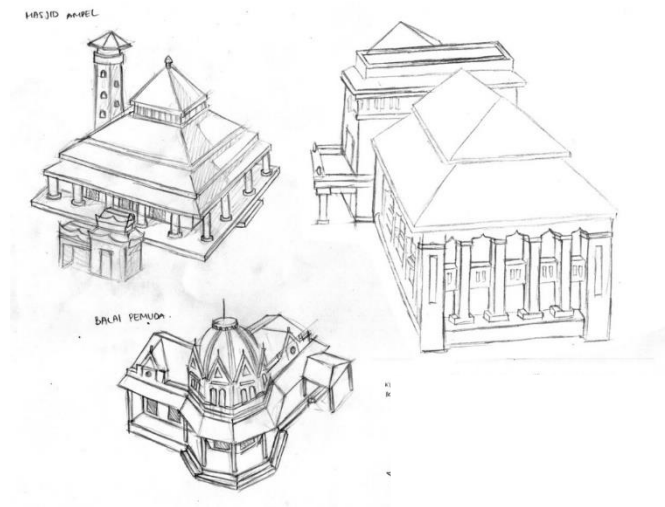
Gambar 4. 28 Prototype pion

Sumber: Penulis, 2019

Gambar diatas merupakan prototype pion yang digunakan sebagai petunjuk posisi pemain. Pion dibuat simpel dan dibedakan hanya dengan menggunakan warna.

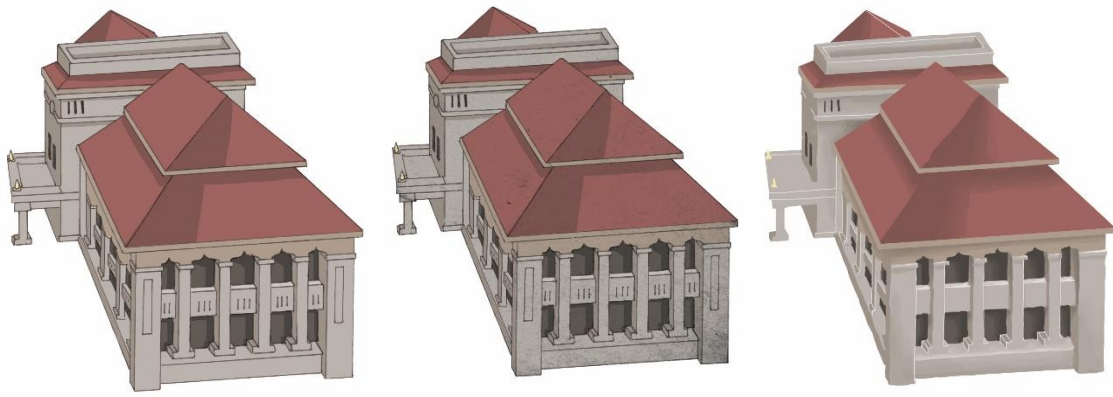
4.1.10 Hasil Studi Eksperimental 5

Studi Eksperimental ini bertujuan untuk menciptakan aspek visual terbaik yang akan digunakan dalam elemen *board game* yang ada. Pada proses s studi eksperimental ini, penulis membuat 2 jenis ilustrasi, yaitu ilustrasi bangunan, dan ilustrasi kartu. Poses ilustrasi dimulai dari membuat sketsa, inking, dan pewarnaan dengan menggunakan software Adobe Photoshop.



Gambar 4. 29 Studi eksperimental sketsa bangunan

Sumber: Penulis, 2019



Gambar 4. 30 Alternatif pewarnaan ilustrasi gedung

Sumber: Penulis, 2019

Gambar diatas merupakan Alternatif pewarnaan bangunan yang dibuat oleh penulis. Dalam proses ini, penulis membuat 3 alternatif. Alternatif pertama (kiri) merupakan pewarnaan sederhana yang terinspirasi dari komik Herge Tintin oleh Ligne Claire. Pewarnaan menggunakan teknik blocking lalu diberi shading block tanpa gradasi.

Alternatif kedua masih menggunakan teknik pewarnaan dan shading blocking, lalu ditambahkan efek grunge untuk memperkuat kesan vintage yang ingin ditampilkan. Perpaduan outline dan efek dusty brush pada ilustrasi menonjolkan detail bangunan.

Alternatif ketiga berbeda dengan kedua alternatif sebelumnya, pada alternatif ini tidak digunakan outline, dan teknik pewarnaan menggunakan shading halus sehingga memberi kesan 3D pada ilustrasi yang dibuat.



Gambar 4. 31 ilustrasi kartu fitur

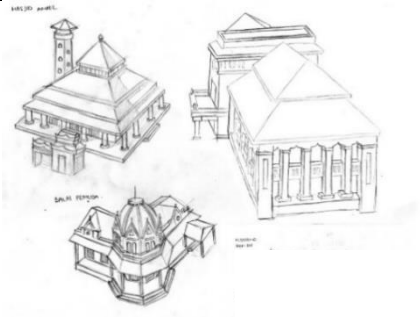
Sumber: Penulis, 2019

Gambar diatas merupakan ilustrasi yang akan digunakan pada kartu fitur. Pewarnaan menggunakan teknik pewarnaan dan shading blocking, lalu ditambahkan efek grunge untuk memperkuat kesan vintage yang ingin ditampilkan. Perpaduan outline dan efek dusty brush pada ilustrasi menonjolkan detail bangunan. Pada ilustrasi ini, tidak hanya menggambarkan fitur bangunan, namun juga dimasukkan ilustrasi karakter sebagai bumbu yang mempercantik ilustrasi.

4.1.11 Hasil *Depth interview* 4

Tabel 4. 11 Depth interview 4

Protokol	Jawaban / Hasil
Tujuan	Menanyakan pendapat Narasumber mengenai ilustrasi yang telah dibuat, serta melihat dan menggali permasalahan yang tidak terlihat di perspektif penulis.
Lokasi	Tabletoys <i>Board game</i> Library
Waktu	Selasa, 12 Februari 2019
Narasumber	Alvin Henanda, ilustrator <i>board game</i> Linimasa dan <i>board game</i> Waroong Wars 2.
Dokumentasi	 <i>Gambar 4. 32 Dokumentasi dengan narasumber Sumber: Penulis, 2019</i>



Gambar 4. 33 Studi eksperimental sketsa bangunan Sumber: Penulis, 2019



Gambar 4. 34 Alternatif pewarnaan ilustrasi gedung Sumber: Penulis, 2019

- Style clear line yang dipilih cukup baik dan sesuai dengan tema, terutama penggunaan pilihan brush untuk memberikan kesan dusty dinilai sangat cocok.
- Namun masih terasa sketchy pada outlinenya. Outline dinilai kurang rapi dan perlu diperbaiki
- Detail masih terasa nangung
- Style karakter yang digunakan pada kartu fitur ok, sesuai dengan style penulis
- Untuk desain bangunan, ada baiknya dibuat tidak terlalu mengikuti bentuk asli. Membuat bangunan dengan desain minimalis, yaitu menyederhanakan bentuk bangunan namun tetap menampilkan kekhasan bangunan itu menjadi salah satu pilihan rekomendasi
- Style clear line terlihat sederhana, tapi prosesnya melelahkan karena membutuhkan detail yang meyakinkan.
- Style clear line seperti yang dibuat penulis agak riskan untuk digunakan pada perancangan tugas akhir karena pasti membutuhkan waktu yang lama.
- Untuk memperbaiki ilustrasi yang telah dibuat, outline perlu dirapikan. Disarankan



Gambar 4. 35 ilustrasi kartu fitur

Sumber: Penulis, 2019

menggunakan software clip studio karena stabilizernya lebih baik dibandingkan dengan adobe photoshop.

4.1.12 Hasil *Prototyping*

Prototyping bertujuan untuk membuat purwarupa agar dapat diuji playabilitynya dalam proses *testplay* pada target konsumen. Prototype ini nantinya juga dipakai sebagai acuan desain yang akan dibuat. Berikut ini adalah gambar board rancangan penulis pada *prototyping* ini:



Gambar 4. 36 prototype papan permainan

Sumber: Penulis, 2019

Gambar diatas merupakan papan yang berfungsi sebagai penanda alur permainan. Papan permainan dibuat beralaskan infraboard yang dibelah pada bagian tengahnya sehingga bisa dilipat. Hal ini dimaksudkan agar dapat mengurangi volume papan sehingga mudah dibawa dan juga dapat dimasukkan pada *packaging*.



Gambar 4. 37 prototype kartu fitur

Sumber: Penulis, 2019

Selain board penulis juga membuat prototype kartu. Kartu tersebut merupakan kartu fitur yang berisi informasi mengenai bangunan yang dituju. Kartu bangunan dipisahkan menjadi tiga kategori, yaitu yang diberi tanda berwarna hijau, merah, dan orange. Warna hijau melambangkan kategori Arab, merah melambangkan kategori Cina, sedangkan Orange melambangkan kategori Eropa.



Gambar 4. 38 prototype building tile

Sumber: Penulis, 2019

Building tiles ditandai dengan warna sesuai kategori yang nantinya akan berisikan ilustrasi bangunan yang berasal dari kategori tersebut. Tiap kartu memiliki harga yang berbeda beda.



Gambar 4. 39 prototype kartu misi

Sumber: Penulis, 2019

Kartu misi menjadi elemen penting pada permainan karena dapat menentukan pemenang. Kartu misi dibuat sesimpel mungkin agar memudahkan pemain dalam memahami misi yang dituju.



Gambar 4. 40 Prototype pion

Sumber: Penulis, 2019

Gambar diatas merupakan prototype pion yang digunakan sebagai petunjuk posisi pemain. Pion dibuat simpel dan dibedakan hanya dengan menggunakan warna.

4.1.13 Hasil *Testplay* 2

Tabel 4. 12 Testplay 2

Protokol	Jawaban / Hasil
Tujuan	Mengetes <i>playability</i> prototype yang dibuat, melihat respon pemain terhadap permainan.
Lokasi	Eco House Arsitektur ITS
Waktu	Sabtu, 16 Februari 2019
Narasumber	Lalu Fatih, Krisna Rizky, Auliya Solekhah
Dokumentasi	 Gambar 4. 41 kegiatan testplay Sumber: Penulis, 2019

Tabel 4. 13 Kesimpulan

Eksisting	Hasil <i>Testplay</i>
	Game dapat dimainkan dengan baik dan dianggap menyenangkan oleh pemain



Gambar 4. 42 prototype papan permainan

Sumber: Penulis, 2019

Gambar diatas merupakan papan yang berfungsi sebagai penanda alur permainan. Papan permainan dibuat beralaskan infraboard yang dibelah pada bagian tengahnya sehingga bisa dilipat. Hal ini dimaksudkan agar dapat mengurangi volume papan sehingga mudah dibawa dan juga dapat dimasukkan pada *packaging*.



Gambar 4. 43 prototype kartu fitur

Sumber: Penulis, 2019

Selain board penulis juga membuat prototype kartu. Kartu tersebut merupakan kartu fitur yang berisi informasi mengenai bangunan yang dituju. Kartu bangunan dipisahkan menjadi tiga kategori, yaitu yang diberi tanda berwarna hijau, merah, dan orange. Warna hijau melambangkan kategori Arab, merah

- Pada saat awal dijelaskan peraturan permainan, pemain menganggap permainan ini sulit karena memiliki banyak peraturan, namun seiring dengan jalannya permainan, pemain merasa *board game* ini sangat sederhana dan mudah untuk dimainkan, bahkan bagi mereka yang terbilang tidak pernah memainkan *board game* sebelumnya.
- Walaupun durasi permainan cukup lama (45 menit), namun game tidak membosankan, karena selama menunggu gilirannya datang, waktu yang ada juga mereka gunakan untuk memikirkan langkah berikutnya yang harus mereka ambil.
- Perlu adanya penanda warna bangunan pada station bangunan agar dapat lebih cepat mengenali bangunan ketika hendak ke sana.
- *Layout* pada kartu sedikit membingungkan karena

melambangkan kategori Cina, sedangkan Orange melambangkan kategori Eropa.



Gambar 4. 44 prototype building tiles

Sumber: Penulis, 2019

Building tiles ditandai dengan warna sesuai kategori yang nantinya akan berisikan ilustrasi bangunan yang berasal dari kategori tersebut. Tiap kartu memiliki harga yang berbeda beda.



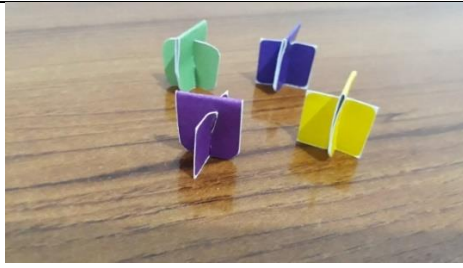
Gambar 4. 45 prototype kartu misi

Sumber: Penulis, 2019

Kartu misi menjadi elemen penting pada permainan karena dapat menentukan pemenang. Kartu misi dibuat sesimpel mungkin agar memudahkan pemain dalam memahami misi yang dituju.

kadang tertukar yang mana yang poin, mana yang cost timetrack, sehingga penempatan nominal cost pada kartu perlu diubah.

- Pemain menyukai konsep ‘mengincar’ kartu fitur pada saat bermain
- Pemain menyukai konsep timetrack pada permainan karena membuat pemain berpikir lebih dalam dan tidak semena mena dalam membuat tindakan.
- Pemain menyukai konsep misi dalam permainan.
- Flavor text dapat dipakai agar pemain semakin fokus pada ilustrasi.



Gambar 4. 46 Prototype pion

Sumber: Penulis, 2019

Gambar diatas merupakan prototype pion yang digunakan sebagai petunjuk posisi pemain. Pion dibuat simpel dan dibedakan hanya dengan menggunakan warna.

4.1.14 Hasil Kuesioner

Kuesioner diberikan pada pemain setelah melakukan proses *testplay*. Kuesioner digunakan untuk menilai keberhasilan terhadap *board game* yang telah dimainkan.

Halo!

Saya Nadine Karina, mahasiswa DKV ITS 2018. Saat ini saya sedang membuat perancangan boardgame tentang bangunan cagar budaya di Surabaya nih untuk tugas akhir saya. Maaf nih ya udah mau nyoba prototype boardgame ini, sekarang saya mau minta tolong lagi, tolong dikali yaan. Thankyou lagi @

Nama: Lulu Fakh Arman
Umur: 21

No	Pertanyaan	Skor				
		1 Sangat buruk	2 Buruk	3 Kurang Baik	4 Baik	5 Sangat Baik
1	Apakah boardgame ini menarik/menyenangkan untuk dimainkan?					✓
2	Apakah cara bermain boardgame ini mudah dipahami?			✓		
3	Apakah alur cerita dalam boardgame ini menarik?				✓	
4	Apakah ilustrasi bangunan yang ada cukup menggambarkan bangunan aslinya?				✓	
5	Apakah ilustrasi pada kartu karakter menarik?				✓	
6	Apakah desain (layout) pada kartu, papan, dan building tile pada boardgame ini berfungsi dengan baik?					✓

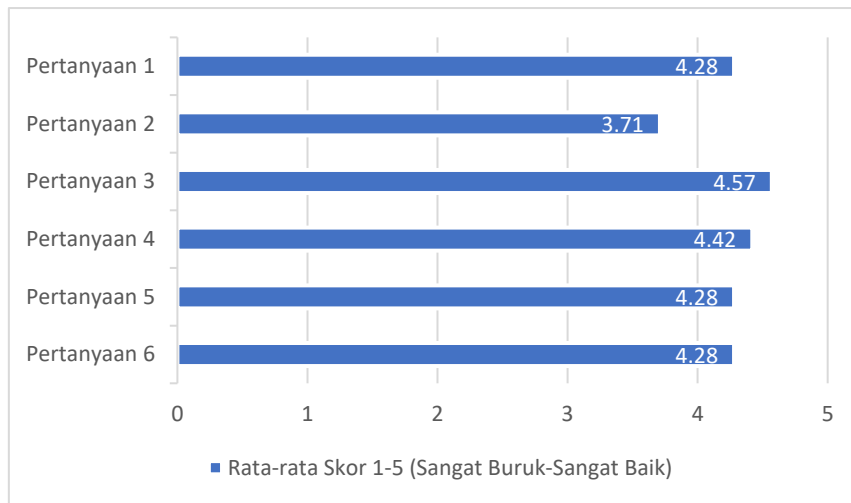
Kritik dan Saran:

Prototyping dibikin lucu ya

Gambar 4. 47 Sampel Kuesioner

Sumber: Penulis, 2019

Gambar di atas merupakan contoh kuesioner yang telah diisi oleh target konsumen. Dari kuesioner yang telah disebar tersebut, didapatkan hasil sebagai berikut.



Daftar pertanyaan:

1. Apakah *board game* ini menarik/menyenangkan untuk dimainkan?
2. Apakah cara bermain *board game* ini mudah dipahami?
3. Apakah alur cerita dalam *board game* ini menarik?
4. Apakah ilustrasi bangunan yang ada cukup menggambarkan bangunan aslinya?
5. Apakah ilustrasi pada kartu konten menarik?
6. Apakah desain (*layout*) pada kartu, papan, dan building tiles pada *board game* ini berfungsi dengan baik?

4.1.15 Hasil User Testing

Tabel 4. 14 user testing

Protokol	Jawaban / Hasil
Tujuan	Melihat keberhasilan <i>board game</i> dan respon user terhadap produk final yang dibuat.
Lokasi	<i>Tabletoys Boardgame and Library</i>
Waktu	Selasa, 9 Juli 2019
User	Sam Hagen, David Santoso , Wikan Prabowo, Albert Jessi, Naga, Livia, Ena, Irfan, Yufa, Vina



Gambar 4. 48 dokumentasi user testing

Sumber: Penulis, 2019

Menurut user, game yang disajikan sangat menarik dan menyenangkan. Kualitas *art* sungguh baik sehingga kegiatan bermain semakin menyenangkan dengan visual yang mendukung. Respon yang diberikan jauh lebih baik jika dibandingkan dengan test play sebelumnya dimana penulis hanya mengujikan prototype mekanik *board game* yang belum dilengkapi dengan visual final.

Menurut David Santoso, manager di Tabletoys *Board Game Library*, yang merupakan salah satu *user* dalam *user testing* ini, dari ukuran, isi, dan ilustrasi dengan kualitas seperti yang disajikan, harga jual yang cocok untuk Surobuild adalah Rp650.000, dan memungkinkan untuk bisa masuk ke ESSEN SPIEL, pameran *board game* di Jerman.

Jika ingin menyasar pasar Indonesia, bisa dijual seharga Rp400.000, namun dengan komponen yang lebih dikecilkan untuk menekan biaya produksi.

Menurut Sam Hagen dan Wikan Prabowo, *game master* di *Tabletoys Board Game Library*, aspek *replayability* atau potensi dimainkan berulang pada boardgame ini sudah cukup baik. Hal ini dikarenakan adanya aspek interaksi, penyusunan strategi, dan kartu misi. Interaksi ditimbulkan dengan dibukanya kartu fitur dan *building tiles* sebagai target bersama, hal ini membuat antar pemain dapat menerka-nerka kartu apa yang diincar pemain lainnya. Rasa kompetisi yang dihasilkan membuat pemain menjadi lebih dinamis. Penyusunan strategi ikut mendukung karena faktor random dalam keluarnya kartu fitur dan *building tiles* pada setiap permainan tidak akan sama, hal ini menyebabkan berapa kalipun permainan ini dimainkan, pemain harus menyusun strategi baru agar dapat membuat museum yang diinginkan. Kartu misi ikut berperan penting dalam penyusunan strategi yang membuat permainan menjadi lebih dinamis.

Produk final Surobuild yang sudah dibuat diujikan ke pemain dari 2 kalangan, yaitu *Game Master*, yaitu orang yang sudah memiliki pengalaman bermain *board game* dengan jam terbang yang tinggi, dan juga diujikan pada pemain awam yang belum banyak memainkan *board game*. Setelah memainkan Surobuild, para pemain diberikan kuesioner sebagai acuan tolak ukur keberhasilan *board game*.

Haloo! Saya Haden Kartika, mahasiswa IDN 171 2019. Saat ini saya sedang membuat perencanaan boardgame tentang bangunan yang terdapat di Surobuild untuk target pasar. Maksud ya sudah mau nyoba prototype boardgame ini, sekiranya saya mau minta tolong lagi, tolong dijawab ya!

Nama: Luvik
Umur: 23

No.	Pertanyaan	Skor				
		1 Sangat Buruk	2 Buruk	3 Kurang Baik	4 Baik	5 Sangat Baik
1	Apakah boardgame ini menarik/merangsang untuk dimainkan?				✓	
2	Apakah saat bermain boardgame ini butuh pikiran anda terpacu? (bukan fokus memikirkan permainan)					✓
3	Apakah cara bermain boardgame ini mudah dipahami?				✓	
4	Apakah ilustrasi bangunan yang ada cukup menggambarkan bangunan aslinya?				✓	
5	Apakah ilustrasi pada papan permainan menarik?					✓
6	Apakah ilustrasi pada kartu konten menarik?					✓
7	Apakah desain (layout) pada kartu, papan, dan building tiles pada boardgame ini berfungsi dengan baik?				✓	
8	Apakah dengan bermain boardgame ini, jadi lebih tau / familiar dengan nama gedung dan bentuknya?					✓
9	Apakah Anda memiliki keinginan untuk memainkan boardgame ini lagi di kemudian hari? (replayability)					✓
10	Apakah Anda memiliki keinginan untuk membeli boardgame ini? (layak jual)					✓

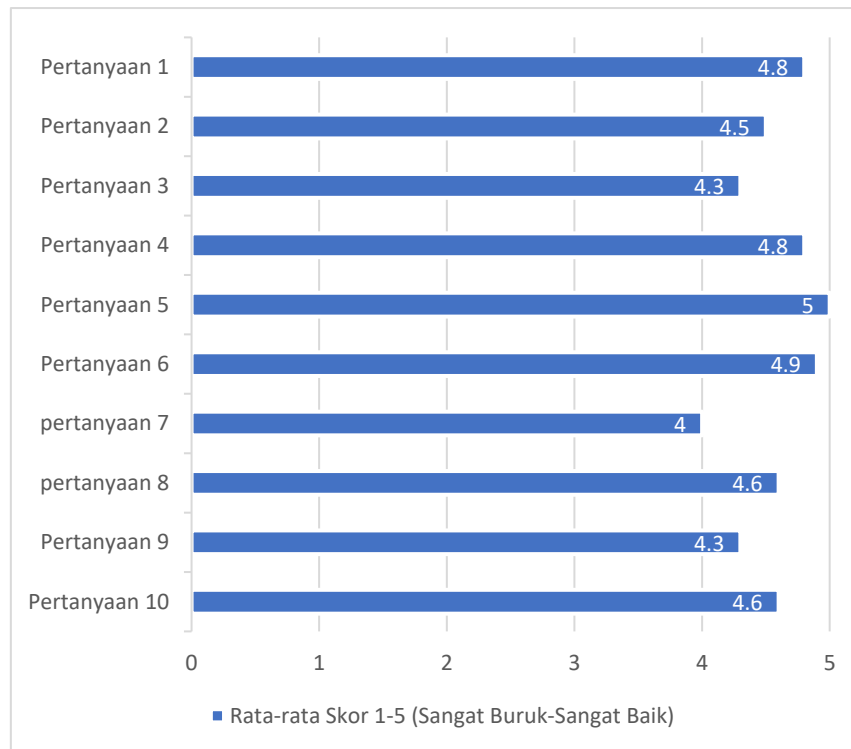
Dengan komponen dan kualitas ilustrasi yang demikian,
Berapa harga jual yang layak untuk boardgame ini? 1.500.000 (satu juta lima ratus ribu)

Kritik dan Saran: ortu udah tau, mungkin bisa dibuat jadi boardgame yang bisa dimainkan
bilang sama teman, mau beli, mungkin perlu desainnya agar lebih jelas
gunakan foto-foto yang ada, biar lebih gampang
gunakan warna yang lebih menarik, biar lebih

Gambar 4. 49 Sampel Kuesioner

Sumber: Penulis, 2019

Gambar di atas merupakan contoh kuesioner yang telah diisi oleh user. Dari kuesioner yang telah disebar tersebut, didapatkan hasil sebagai berikut.



Daftar pertanyaan:

1. Apakah boardgame ini menarik/menyenangkan untuk dimainkan?
2. Apakah saat bermain boardgame ini beban pikiran anda terlupakan sesaat? (lebih fokus memikirkan permainan)
3. Apakah cara bermain boardgame ini mudah dipahami?
4. Apakah ilustrasi bangunan yang ada cukup menggambarkan bangunan aslinya?
5. Apakah ilustrasi bangunan yang ada cukup menggambarkan bangunan aslinya?
6. Apakah ilustrasi pada kartu konten menarik?
7. Apakah desain (layout) pada kartu, papan, dan building tiles pada boardgame ini berfungsi dengan baik?
8. Apakah dengan bermain boardgame ini, jadi lebih tau / familiar dengan nama gedung dan bentuknya?
9. Apakah Anda memiliki keinginan untuk memainkan boardgame ini lagi di kemudian hari? (replayability)
10. Apakah Anda memiliki keinginan untuk membeli boardgame ini? (layak jual)

Untuk Harga jual, pertanyaan hanya diajukan pada kalangan komunitas *board game* atau *game master*. Hal ini dikarenakan game master dianggap lebih dapat menaksir harga *board game* karena sudah terbiasa dalam jual-beli produknya. Dari 6 responden, data yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 15 Data mengenai harga jual

Responden no	Harga yang Disarankan
1	Rp400.000
2	Rp425.000
3	Rp600.000
4	Rp600.000 – Rp700.000
5	Rp300.000 – Rp400.000
6	Rp650.000 (untuk pasar luar negeri) Rp400.000 (untuk pasar dalam negeri, dengan meminimalkan komponen)

(halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB V

KONSEP DESAIN

5.1 Konsep Desain

Berdasarkan keyword yang telah dihasilkan, bangunan cagar budaya, collect, jelajah kota, dan knowing the feature, penulis menyimpulkan big idea dari perancangan ini adalah “explore to know better “. Berdasarkan keyword, penulis ingin mengajak pemain untuk mencari tahu fitur-fitur kekarakteristikan bangunan cagar budaya kota Surabaya dan isinya, dengan menjelajah bangunan-bangunan tersebut melewati misi.

Fitur- fitur kekarakteristikan dan isi bangunan cagar budaya Kota Surabaya dapat diketahui dengan cara mengunjungi langsung lokasi bangunan-bangunan tersebut, ataupun dengan cara membaca buku dan artikel dokumentasinya. Fitur-fitur tersebut menjadi menarik bagi peminat cagar budaya usia muda karena menyimpan memori yang menjadikan identitas kota Surabaya seperti yang kita ketahui sekarang. Dengan keragaman karakteristik yang berbeda dari setiap bangunan cagar budaya Surabaya tersebut menjadikan tema membangun kembali bangunan dapat diangkat menjadi tema dasar *board game* ini.

Perasaan yang ingin dibangun ketika pemain memainkannya adalah pengalaman menjelajah kota dan mendirikan bangunan. Pada penjelajahan ini terdapat banyak informasi mengenai fitur-fitur khusus masing-masing bangunan cagar budaya yang diangkat. *Board game* ini mengajak pemain untuk berpetualang sebagai arsitek ahli yang berlomba untuk membuat museum replika bangunan. Dalam usaha untuk memperbaiki bangunan-bangunan tersebut, mereka harus menjelajahi kota dan bangunan cagar budaya Surabaya untuk mendapatkan info fitur-fitur yang harus ada dalam bangunannya. Dalam mengumpulkan informasi tersebut, seluruh pemain haruslah berhati hati dan memperhitungkan langkahnya. Mereka harus pergi melewati bangunan-bangunan lain untuk akhirnya mendapatkan informasi yang diinginkan. Pemain juga berlomba-lomba untuk menjadi yang tercepat dan terbanyak dalam membangun replika bangunan, karena mereka harus melaksanakan tugas untuk mendapatkan penghargaan.

Dengan bermain boargame ini, secara langsung dapat membuat pemainnya mengetahui bentuk dan nama bangunan cagar budaya kota Surabaya, dan mengetahui apa saja fitur-fitur kekarakteristikan khusus dan konten bangunan tersebut. Selain itu, pemain juga akan mengetahui ciri khas tiap pengkategorian bangunan cagar budaya kota

Surabaya, karena adanya pembagian berdasarkan wilayah dan budaya yang mempengaruhi (Cina, Eropa, Arab). Secara tidak langsung, dengan memainkan *board game* ini, pemain akan semakin tertarik untuk melihat langsung bangunan yang ia mainkan.

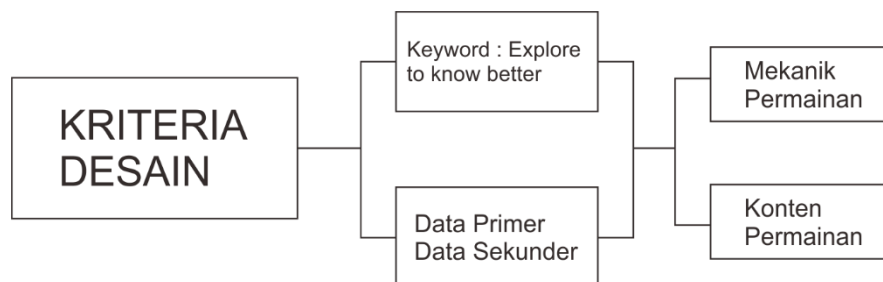
5.2.1 Luaran Desain

Hasil dari perancangan ini adalah satu set *board game* yang terdiri atas

- satu papan utama
- 42 buah kartu fitur
- 54 buah building tiles
- 10 buah kartu misi
- 4 buah pion karakter
- 1 buah kantong building tiles
- satu buah buku panduan
- satu set *packaging*

5.2.2 Kriteria Desain

Kriteria desain ditentukan berdasarkan dari analisis dan data fitur-fitur karakteristik dan konten bangunan cagar budaya kota Surabaya yang diperoleh penulis. Sehingga dalam merancang mekanik dan konten permainan harus berdasar pada kriteria yang telah ditentukan.



Gambar 5. 1 bagan kriteria desain

Sumber: Penulis, 2019

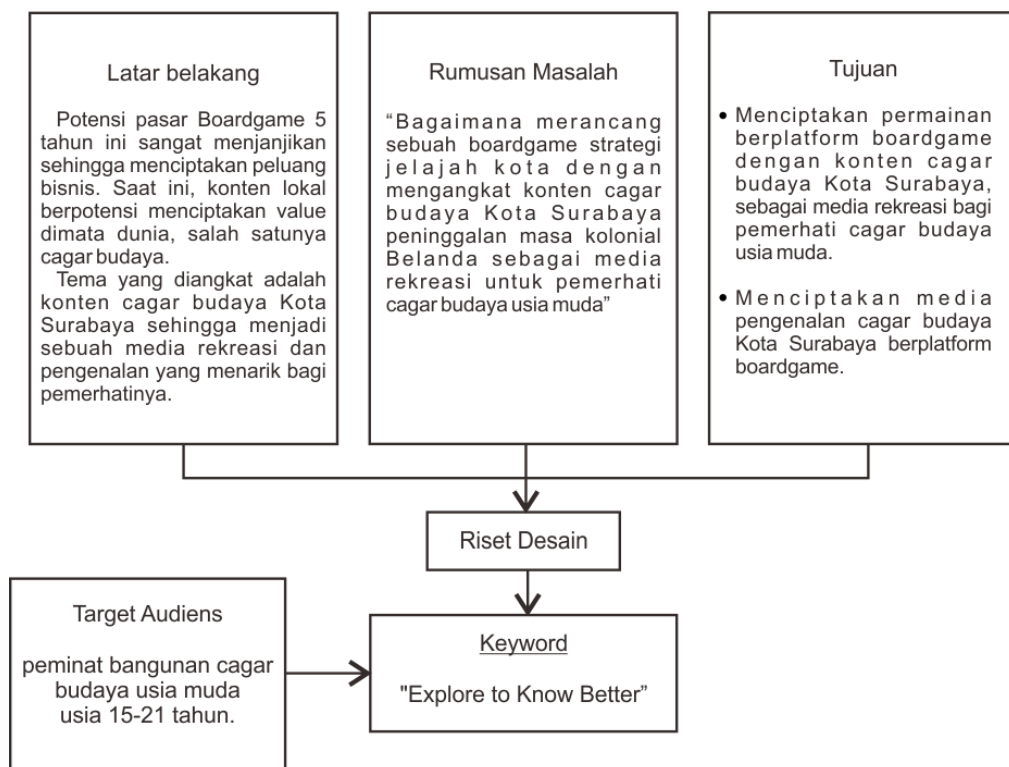
1. WHAT TO SAY

- Mengenal nama, bentuk, dan pembagian wilayah berdasarkan pengaruh kebudayaan asing pada bangunan cagar budaya kota Surabaya

2. HOW TO SAY

- “Collect”, yaitu dengan mengumpulkan kartu-kartu karakteristik bangunan sehingga muncul rasa pengalaman “*completing the whole picture*”
- “Eksplorasi”, yaitu dengan mengajak pemain menjelajah wilayah bangunan cagar budaya kota Surabaya untuk mengenal bentuk, nama, dan pembagian wilayah bangunan tersebut.
- “Knowing the feature”, yaitu dengan memahami karakteristik dan konten dalam bangunan cagar budaya kota Surabaya yang sesungguhnya berdasarkan fakta setelah melakukan eksplorasi permainan.

3. KEYWORD



Gambar 5. 2 Bagan keyword

Sumber: Penulis, 2019

4. STRATEGI PENGEMBANGAN DAN DISTRIBUSI

Board game ini sebagai varian *board game* pertama yang mengangkat bangunan cagar budaya kota Surabaya, dan tidak menutup kemungkinan akan muncul varian kedua, ketiga, empat yang akan mengangkat bangunan cagar budaya kota-kota lain seperti Semarang, Jogjakarta, dan lain sebagainya. Kota kota yang akan dipilih adalah kota-kota yang memiliki bangunan-bangunan cagar budaya yang menarik dan memiliki karakteristik tersendiri.

Untuk distribusi dan pemasaran, tahap pertama yang dilakukan adalah dengan memasarkan produk secara bebas. Produk dapat dibeli dengan menghubungi kontak desainer boardgame maupun di toko toko berplatform online. Produk juga akan diajukan ke penerbit-penerbit Boardgame seperti Tabletoys, Manikmaya, dan lain sebagainya. Dengan diterbitkan oleh penerbit boardgame yang telah memiliki nama dan pasar yang setia, keberlangsungan Surobuild akan lebih terjamin.

Berikutnya, *board game* Surobuild ini akan diikuti pada lomba seperti *Board Game Challenge*, sebuah lomba tahunan boardgame milik Kompas. Dengan mengikuti perlombaan ini, Surobuild memiliki peluang untuk diterbitkan dan diproduksi secara massal dengan didanai sepenuhnya oleh Kompas. Hal ini juga memberikan keuntungan dimana dengan membawa nama perusahaan besar seperti Kompas, Surobuild akan mendapatkan perhatian dan publikasi yang lebih.

Berikutnya, *board game* Surobuild ini akan diajukan pada Tatarupa Prime oleh Kreavi. Program Tatarupa prime adalah program dari Kreavi yang dinaungi oleh pemerintah Kota Surabaya, dimana pada program ini anak-anak muda yang memiliki produk kreatif yang layak dijual, terutama yang dapat dijadikan oleh oleh khas Surabaya akan dilatih melalui proses inkubasi dan kemudian didanai. Hal ini merupakan peluang besar karena penulis sendiri sudah pernah bergabung dengan Tatarupa Prime batch 1 dan mengetahui sendiri bagaimana Bu Risma, walikota Surabaya, sangat mendukung anak mudanya untuk maju. Selain didanai, dengan bergabung dengan Tatarupa Prime, Surobuild memiliki kesempatan dan akses untuk berkantor dan menjadi resident di KORIDOR, dengan begitu, apabila bertemu dengan klien, pihak Surobuild akan lebih dipandang daripada sekedar industri rumahan yang tidak memiliki ruangan kantor khusus.

Selain itu, Surobuild akan diikuti dalam pameran pameran boardgame baik di dalam maupun di luar negeri. Untuk dapat meraih pasar luar negeri, Surobuild akan diajukan ke Bekraf, yang apabila lolos seleksi akan dikirim untuk mengikuti pameran *board game* terbesar di Jerman, yaitu ESSEN SPIEL. ESSEN SPIEL menjadi sebuah loncatan besar yang akan membuka peluang untuk diulas oleh berbagai *board gamer* dunia. Dengan mendapat ulasan baik, bahkan dengan hanya disebutkan nama Surobuild oleh mereka, pasar dunia akan lebih terbuka.

5. PRODUKSI MEDIA

Berikut adalah penjelasan media yang akan digunakan ketika memproduksi *board game* ini:

Tabel 4. 16 produksi media

Komponen	Bahan	Penjelasan
Papan permainan	Karton 2mm 	Papan permainan berukuran besar sehingga diperlukan bahan yang kokoh agar ketahanan nya tetap terjaga walau dipakai dalam waktu yang lama
	Stiker Vinyl Susu 	Digunakan untuk melapisi karton dengan visual yang sudah disiapkan sebelumnya
Kartu	Art paper 210 	Cukup dengan mencetak pada bahan ini akan menghemat biaya produksi, kualitas yang di dapat cukup bagus ketika di tambah dengan laminasi agar lebih awet
Building tiles	Karton 2mm 	Building tiles dimainkan dengan cara disusun dan dipindahkan, sehingga diperlukan bahan yang kokoh agar ketahanan nya tetap terjaga walau dipakai dalam waktu yang lama
	Stiker Vinyl Susu 	Digunakan untuk melapisi karton dengan visual yang sudah disiapkan sebelumnya

Pion	akrilik 	Digunakan agar dapat membentuk pion sesuai bentuk karakter yang diinginkan, dan dapat berdiri dengan kokoh.
	Art paper 150 	Digunakan sebagai media cetak ilustrasi pion sehingga lebih menarik dan ilustratif.
<i>Packaging</i>	Karton 2mm 	<i>Packaging</i> haruslah kuat dan kokoh agar dapat melindungi komponen permainan yang ada di dalamnya sehingga diperlukan bahan karton agar ketahanan nya tetap terjaga walau dipakai dalam waktu yang lama
	Stiker vinyl susu 	Digunakan untuk melapisi karton dengan visual yang sudah disiapkan sebelumnya
<i>Rulebook</i>	HVS 	Digunakan sebagai media cetak. HVS dipilih karena ringan.

Berikut adalah estimasi harga produksi kotor tiap satu *board game* yang dibuat:

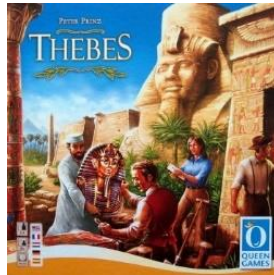
Tabel 4. 17 estimasi harga

NO	KOMPONEN	BAHAN	JML	HARGA (Rp)	TOTAL (Rp)
1	Board	Karton	1	1.300	33.800
		Print AP 210	4	4.000	
		Laminasi	1	10.000	
		Kertas linen	1	6.500	
2	Kartu fitur	Print AP 210	4	4.000	56.000
		Laminasi	4	10.000	
3	Kartu misi	Print AP 210	1	4.000	14.000
		Laminasi	1	10.000	
4	Building Tiles	Karton	1	1.300	31.300
		Print stiker	2	5.000	
		Laminasi	2	10.000	
5	Pion	Cutting Akrilik	1	20.000	29.000
		Print AP 210	1	4.000	
		Stiker Bening	1	5.000	
6	<i>Packaging</i>	Karton	1	1.300	33.300
		Print stiker	2	5.000	
		Laminasi	2	10.000	
7	Rule book	Print HVS	1	12.000	12.000
8	Kayu kubus	Kayu	4	4.000	16.000
				JUMLAH	225.400

5.3 Aspek Konten

5.3.1 Board Game Acuan

- Thebes



Gambar 5. 3 Board game Thebes

sumber: board gamegeek.com

Pada game ini pemain berperan sebagai arkeolog yang harus berkeliling Eropa, Afrika utara, dan Timur Tengah untuk memperoleh pengetahuan tentang lima peradaban kuno - Yunani, Kreta, Mesir, Palestina, dan Mesopotamia - dan kemudian harus menggunakan pengetahuan ini untuk menggali situs bersejarah di bidang peradaban ini. Melalui jalannya permainan, seorang arkeolog yang memiliki harta karun dari peradaban dapat mengklaim hadiah. Arkeolog yang memiliki kartu pengetahuan paling banyak tentang peradaban, dapat mengklaim artefak yang paling berharga, dan menghadiri pameran artefak.

Komponen:

- 1 *rulebook*
- 1 papan permainan
- 4 pion arkeolog
- 5 pion penanda
- 85 kartu penelitian
- 10 kartu pameran
- 5 kartu petunjuk
- 4 roda waktu
- 4 token izin penggalian
- 155 token galian
- 5 kantong token

5.3.2 Konten Permainan

Berikut adalah konten permainan yang didasarkan pada tematik karakteristik fitur-fitur bangunan cagar budaya kota Surabaya

Tabel 4. 18 konten permainan

No	Nama Bangunan	Fitur
1	Gereja Kepanjen	• Dinding bata • Menara yang tingginya 15 meter • Rose window dan kaca patri mozaik • Ruang berbentuk busur • Ruang utama dapat memantulkan suara sehingga saat khutbah tidak perlu menggunakan mic • Atap membentuk kubah, disertai pilar pilar tinggi • Lukisan kisah hidup Yesus pada tembok batu • Bentuk bangunan menyerupai salib jika dilihat dari atas
2	De Javasche Bank	• Pintu masuk bank menggunakan konsep pintu putar, salah satu tren di Amsterdam tahun 1922 • Detail ornament bergaya hindu-jawa • Terdapat Lorong-lorong yang setiap sudutnya memiliki cermin datar sebagai pengganti CCTV • Etalase emas batangan • Lantai memiliki pola khusus untuk membedakan meja pegawainya berdasarkan tingkat jabatan • Papan nama • Ruang khusus dengan kaca satu arah • Ruangan dengan pintu-pintu brankas

3	PTPN XI	• Gedung samping yang bukan peninggalan Belanda • Bunker bawah tanah • Plakar nama arsitek yang membangun gedung di tembok • Lambang matahari di atas pilar pilar • Kursi dan meja dengan lambing HBS • Kaca patri membentuk pola kota-kota pelabuhan di Indonesia • Struktur anti gempa yang terlihat seperti belahan pada tembok.
4	Klenteng Hok An Kiong	• Bangunan ini sama sekali tidak menggunakan paku dari logam, tapi memakai potongan bambu yang diruncingkan. • Pek Ho Yah, patung macan putih di kolong altar sebagai representasi tunggangan dewa • Deretan lilin yang diberikan oleh para keluarga, sebagai lambang kemakmuran • Deretan lampion menambah kental nuansa Tionghoa • Ornamen singa pada tembok • Ciok Say, sepasang patung penjaga pintu masuk klenteng
5	Klenteng Boen Bio	• Plakat bertuliskan Sen Diau Nan Cing (Berkumandang ke Selatan), aseli pemberian Kaisar China, yang melambangkan penyebaran ajaran Khonghucu ke bagian Selatan China • Ornamen naga dengan kepala di bawah melilit tiang lampu di langit langit ruangan

		• Pilar naga dengan detail ornament kuning emas dan biru laut • Patung Ciok Say menjaga klenteng • Di bagian tengah ruang utama terdapat sederetan bangku di kiri kanannya dengan fokus menghadap ke altar untuk memuja Khonghucu. • Kaligrafi tulisan kanji “LianJie”, artinya Hati Suci tidak Korupsi • pintu masuk berelief lukisan
6	Masjid Ampel	• Pilar dengan tinggi 17 meter, melambangkan jumlah rakaat dalam sholat lima waktu. • 5 Gapura kuno melambangkan Rukun Islam, yaitu syahadat, sholat, beramal, puasa, dan naik Haji. • Di bagian bawah tiang-tiang penyangga terpasang rak untuk menempatkan kitab suci Alqur'an. • 48 pintu • menara 50meter tempat adzan • pintu masuk menuju menara dihiasi ukiran kayu • kubah yang berbentuk mirip pendopo Jawa. Pada kubah tersebut terdapat ukiran mahkota yang berbentuk matahari, sebagai penanda kejayaan kerajaan Majapahit pada masa itu.
7	Hotel Kemajuan	• Memasuki pintu hotel, kita akan disambut dua tangga berlantai kayu melingkar di kedua sisi bangunan, yang membentuk goa dengan dinding keramik bernuansa Turki.

		• Sesuai yang tertulis di dinding depan, hotel ini didirikan pada tahun 1928 oleh beberapa tokoh organisasi Al Irsyad. Tujuan pembangunan hotel tersebut adalah untuk mendanai sekolah yang dikelola oleh Al Irsyad. • turun-temurun menjadi persinggahan para pedagang dari luar Pulau Jawa yang akan kulakan bahan dagangannya untuk dijual ke daerah asal mereka.
--	--	---

5.4 Kriteria Visual

5.4.1 Warna

Warna adalah salah satu komponen dalam mendesain. Warna mewakili mood karakter, kemampuan, dan suasana. Warna juga menentukan aspek psikologis pada desain yang akan dibuat. Untuk membangun suasana yang diinginkan, suatu konsep memerlukan bahasa visual yang kuat, maka warna yang digunakan harus sehubungan dengan emosi yang ingin disampaikan.



Gambar 5. 4 Palet Warna yang akan digunakan

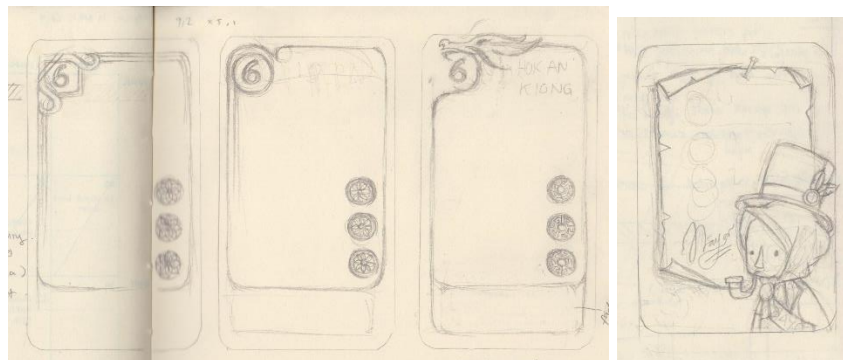
Sumber: Penulis, 2019

Palet warna yang digunakan dalam perancangan ini berdasar pada psikologi warna dan kesan yang ingin disampaikan, yaitu kesan hangat, dusty, dan nyaman. Oleh karena itu warna-warna yang digunakan cenderung mengarah ke warna-warna dengan tone warm dan kecokelatan, sesuai dengan konsep game yang diusung, yaitu jelajah kota. Tone warna hangat juga diasosiasikan sebagai kota yang menunjukkan sejarahnya. Warna bangunan pada ilustrasi akan dibuat berdasarkan hasil observasi pada bangunan-bangunan aslinya, namun diberikan peng gayaan untuk memenuhi fungsi klasifikasi kartu berdasarkan wilayah cagar budaya yang dimaksud.

5.4.2 *Layout* Kartu

Untuk merancang *layout* kartu dalam board game, harus memperhatikan jarak antara ikon atau tulisan agar informasi yang diberikan jelas. Menggunakan hierarki visual untuk mengurutkan informasi dari yang terpenting, seperti efek apa yang akan di dapat, kekuatan apa yang bisa digunakan, dan lain-lain. Memperhatikan UI/UX ketika kartu tersebut akan sering dipegang atukah berada di atas meja. Menggunakan font yang sederhana agar mudah dibaca.

Tatanan *layout* ilustrasi kartu yang digunakan adalah, mempunyai ranah gambar yang luas sekitar 4/5 bagian kartu. Sehingga kartu memiliki hierarki atau urutan mata melihat kartu adalah, ilustrasi, lalu di ikuti dengan konten penjelasnya.



Gambar 5. 5 Layout kartu

Sumber: Penulis, 2019

Kartu dengan tatanan *layout* seperti ini memudahkan pemain untuk mengidentifikasi masing-masing kartu berdasarkan konten ilustrasi yang ada. Sehingga mempercepat proses berfikir ketika bermain.

5.4.3 Gaya gambar

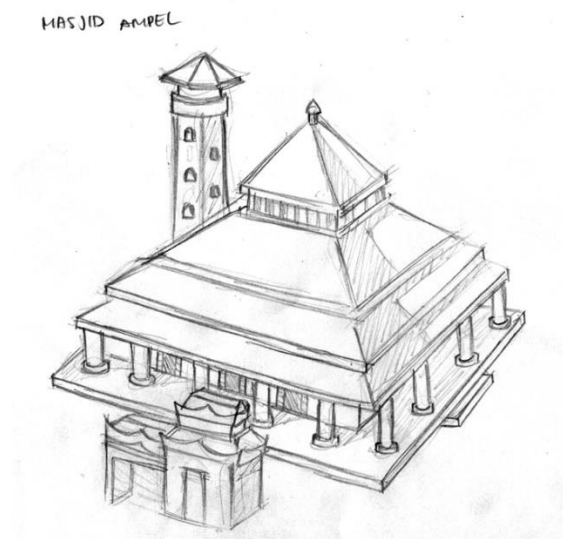
Gaya gambar yang digunakan pada *board game* yang bertema bangunan lainnya yang telah ada sebelumnya adalah dengan gaya gambar realis, pewarnaan yang tidak begitu mendetail namun menunjukkan bentuk bangunan dengan jelas.



Gambar 5. 6 Moodboard gaya gambar

Sumber: Penulis, 2019

Maka penulis menggunakan gaya gambar semi realis karena dapat menarik perhatian audien sekaligus menggambarkan bentuk bangunan tanpa membuatnya terlihat membosankan. Sudut pandang yang diambil adalah sudut pandang mata burung. Hal ini ditujukan untuk menciptakan kesan 3D dan sungguh berdiri pada lokasi tersebut. Pemain juga dibuat seakan dapat melihat bangunan secara utuh dan menyeluruh. Berikut adalah sketsa desain yang telah dibuat:

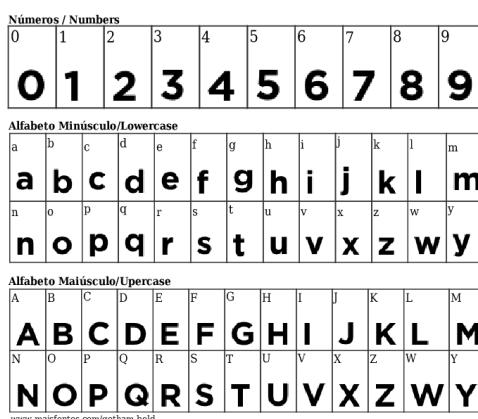


Gambar 5. 7 sketsa bangunan

Sumber: Penulis, 2019

5.4.4 Tipografi

Dalam perancangan ini, tipografi yang digunakan terbagi menjadi dua jenis, yaitu tipografi untuk headline dan tipografi untuk body text, atau yang biasa disebut flavor text pada kartu. Spesifikasi seperti ukuran, ketebalan, spacing (termasuk leading, spasi antar baris, dan kerning, spasi antar huruf) semuanya berkontribusi terhadap bagaimana mata menjelajah sebuah halaman dan teks mana yang harus dibaca terlebih dahulu. Elemen teks paling penting dibuat paling besar dan tebal. Dalam satu proyek desain ini penulis menggunakan dua atau tiga font, seussai dengan aturan yang biasa digunakan untuk beberapa aplikasi desain seperti pada majalah dan Koran.



Gambar 5. 8 Font Gotham Bold

sumber: 1001fonts.com

Gambar di atas adalah font yang digunakan untuk headline, yaitu Gotham Bold. Font ini dipilih karena terlihat kokoh namun santai.



Gambar 5. 9 Font Bodoni

sumber: 100fonts.com

Gambar di atas adalah font yang digunakan untuk body text, yaitu Bodoni. Font memberikan kesan ‘vintage’. Pemilihan style ini sendiri diadaptasi dari gaya-gaya bangunan heritage Surabaya yang merupakan bangunan bekas Belanda.

5.5 Proses Desain

5.5.1 Tema

Board game ini mengusung tema jelajah kota, “*explore to know better* “. Pemain akan mencari tahu fitur-fitur kekarakteristikan bangunan cagar budaya kota Surabaya dan isinya, dengan menjelajah bangunan-bangunan tersebut melewati misi.

5.5.2 Skenario Permainan

Pada suatu hari, Walikota Surabaya berniat untuk mendirikan museum bangunan cagar budaya Kota Surabaya (taman miniatur, seperti taman mini Jakarta). Pemain berperan sebagai pengusaha dan arsitek ahli yang akan mewujudkan rencana itu. Mereka harus berlomba-lomba untuk mendapatkan kepercayaan Walikota dan membuat museum terbaik dalam waktu yang tersingkat. Para pemain diberi waktu 2 tahun. Dimulai pada hari pertama, para arsitek segera berburu informasi. Dalam proses pembuatan museum tersebut, pemain harus datang ke gedung gedung asli untuk mendapatkan informasi-informasi khusus untuk membangun bangunan tersebut berdasarkan dengan pengklasifikasian kategori bangunan. Setelah cukup pengetahuan, mereka bisa membuat museum mereka sendiri, sesuai dengan misi yang diberikan oleh Walikota.

Garis besar permainan:

- Papan permainan berisikan peta Surabaya, dan terdapat beberapa station bangunan disana
- Pemain harus mendatangi dan melewati station bangunan untuk memperoleh informasi
- Informasi berupa kartu, yang dikategorikan berdasarkan klasifikasi yang telah ditentukan (Eropa, Cina, Arab)
- Informasi digunakan untuk membeli miniatur bangunan (Informasi sebagai mata uang)
- Miniatur bangunan hanya dapat dibeli dengan menggunakan informasi yang sesuai.
- Miniatur bangunan yang sudah dibeli dapat disusun untuk membuat museum (tile placing)
- Pemenang ditentukan dari jumlah poin berdasarkan penempatan (komposisi) miniatur bangunan pada museum.

5.5.3 Aturan Main

Rules adalah aturan main yang akan mengatur jalannya permainan. Dalam perancangan board game ini terdapat beberapa peraturan yang harus dipatuhi oleh para pemain. Peraturan itu meliputi tata cara permainan, kekuatan pemain, menentukan giliran hingga bagaimana permainan berakhir dan siapa yang berhak menjadi arsitek terbaik penerima penghargaan. Berikut adalah penjelasan tentang rules permainan:

1. Set up papan permainan
2. Membuka 4 kartu fitur di atas board dari dek
3. Setiap pemain melakukan aksi dalam permainan. Terdapat 3 aksi dalam setiap giliran pemain, yaitu:
 - Mengambil kartu fitur, dengan mendatangi bangunan cagar budaya yang tertulis di kartu fitur
 - Mengganti keempat kartu fitur yang telah terbuka dan menggantinya dengan 4 kartu baru yang berasal dari dek dengan berjalan ke station awal
 - Membeli building tiles dengan membayarkan sejumlah kartu fitur yang diminta.
4. Setelah melakukan aksi, pemain memindahkan pion penanda yang berada di atas papan timetrack untuk membayar waktu sejumlah langkah yang diambilnya.
5. Pemain yang mendapat giliran berjalan selanjutnya adalah pemain yang berada pada urutan paling akhir di atas papan timetrack.
6. Jika setelah melakukan aksi, pemain masih berada pada urutan terakhir, pemain tersebut berhak untuk melakukan aksi lagi sampai ia melewati pemain lain.
7. Pemain yang sudah memiliki jumlah fitur yang cukup dapat merestorasi bangunan
8. Pemain yang telah membeli building tiles harus langsung meletakkan building tilesnya di museum. Posisi tidak boleh diganti
9. Pemain menyusun building tiles dengan aturan sebagai berikut
 - Semua building tiles harus diletakkan searah, yaitu menghadap ke arah pemain, tidak boleh ada building tiles yang diletakkan terbalik.

- Building tiles yang memiliki sisi polos harus diletakkan bertemu dengan building tiles lain yang juga memiliki sisi polos, begitu pula dengan sisi tembok.
- Tidak boleh meletakkan building tiles secara diagonal tanpa menyentuh sisi building tiles lainnya.

10. Pemenang pemain ditentukan oleh siapa yang berhasil memenangkan jumlah kartu misi paling banyak.

Kegunaan Komponen

Pada *board game* rancangan penulis terdapat beberapa kartu yang menyusun komponennya berikut adalah kartu-kartu penyusunnya:

- Papan permainan: berisi lokasi-lokasi bangunan-bangunan cagar budaya dan sekaligus menjadi papan timetrack penunjuk urutan pemain, dan tempat membuka kartu fitur dan kartu pejabat
- Kartu fitur: berisi flavor text yang berperan sebagai hal yang harus dipelajari untuk dapat merestorasi bangunan.
- Kartu pejabat: berperan sebagai misi yang harus dicapai setiap pemain. Setiap kartu misi memiliki color coding sesuai dengan jenisnya.
- Pion karakter: berperan sebagai penanda lokasi pemain dalam board utama
- Pion penanda time track: berperan sebagai penanda urutan jalan pemain.

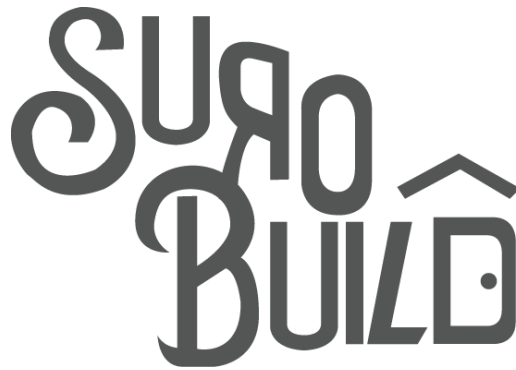
5.5.4 Mekanisme *Board game*

Board game ini menerapkan beberapa mekanisme permainan sebagai dasar aturan bermain, berikut penjelasannya:

- Chit-Pull System, disini pemain akan meletakkan token sebagai penanda kepemilikan
- Timetrack, urutan jalan pemain ditentukan oleh siapa pemain yang berada pada urutan terakhir di jalur waktu.
- Set Collection, pemain akan mengumpulkan sebanyak-banyaknya kartu misi.
- Tile Placing, pemain menyusun building tiles sebaik mungkin untuk memenangkan kartu misi.

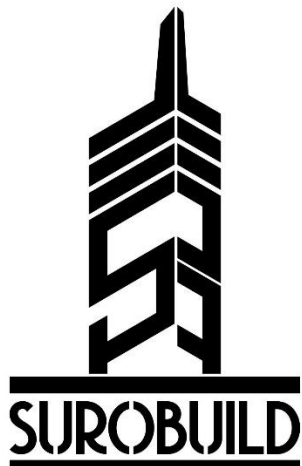
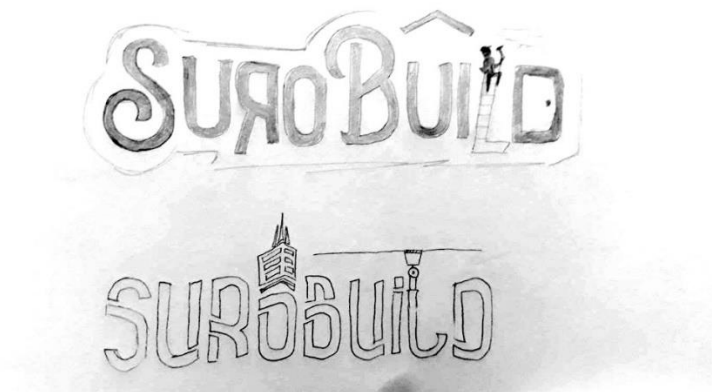
5.5.5 Aspek Visual

A. Logo



Gambar 5. 10 logo Surobuild

Sumber: Penulis, 2019

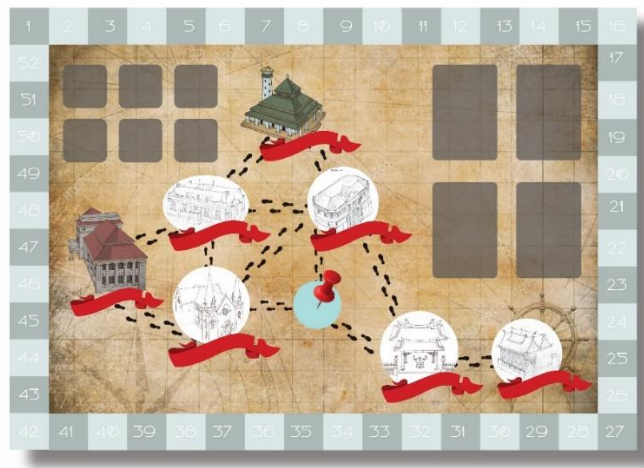


Gambar 5. 11 Alternatif logo Surobuild

Sumber: Penulis, 2019

Gambar diatas merupakan logo dari *board game* ini. Gambar bagian atas merupakan logo terpilih, dan bagian bawah adalah alternatif logo. Logo dibuat dengan Pada Logo, huruf L dibuat menyerupai tangga untuk melambangkan Arsitek yang tengah membangun. Di atas huruf U dan I dibuat sebuah bentuk yang menyerupai atap sehingga menampilkan tema permainan yaitu bangunan.

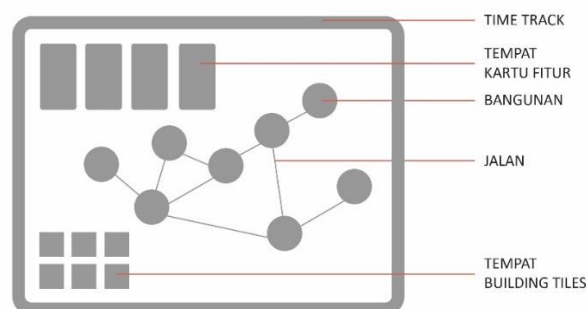
B. Papan permainan



Gambar 5. 12 prototype papan permainan

Sumber: Penulis, 2019

Gambar diatas merupakan prototype awal papan permainan yang digunakan untuk mengetes playability mekanik permainan. Papan permainan berukuran 50 cm x 35 cm. Pada area berwarna biru abu yang berada di sekitaran board merupakan jalur penanda timetrack. Jalur ini sebagai penentu urutan giliran pemain. Pada area tengah papan permainan terdapat ilustrasi bangunan bangunan cagar budaya. Kotak persegi panjang berwarna abu-abu pada kanan atas adalah tempat meletakkan kartu fitur yang terbuka. Kotak persegi berwarna abu-abu pada kiri atas adalah tempat untuk meletakkan building tiles.



Gambar 5. 13 Layout papan permainan

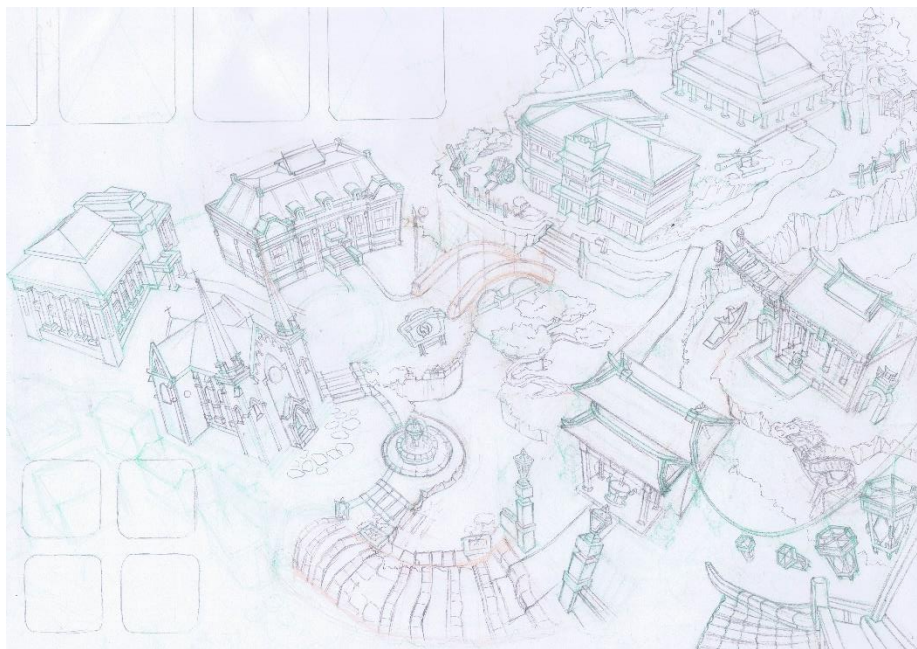
Sumber: Penulis, 2019

Setelah melalui berbagai riset dan studi eksperimen, penulis menentukan papan permainan yang akan dibuat harus berisikan konten seperti di atas. Gambar di atas merupakan rancangan *layout board* yang akan dibuat



Gambar 5. 14 Peta pembagian wilayah Surabaya

Sumber: Penulis, 2019



Gambar 5. 15 Sketsa Board

Sumber: Penulis, 2019

Tahap pertama dalam membuat ilustrasi board adalah menggambar sketsa pada kertas A3. Pada ilustrasi ini, bangunan-bangunan digambar sesuai tempatnya. Walaupun tidak 100% sesuai peta, namun peletakkan posisi antar bangunan mengikuti peta asli Surabaya, contohnya, bangunan Hok An Kiong dan Gereja kepanjen yang terpisah sungai.

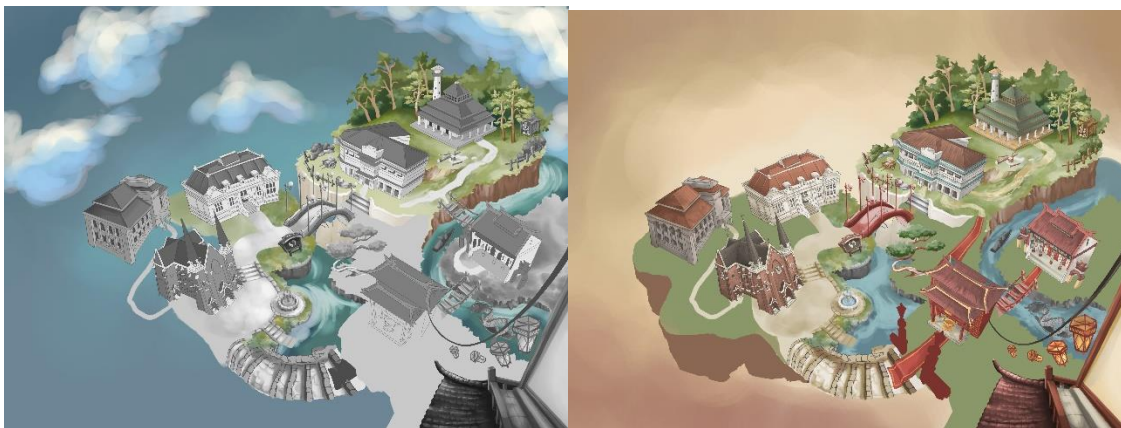
Ilustrasi dibuat seakan akan tiap kategori bangunan merupakan bagian tersendiri dan menjadi pulau melayang. Tiap area nantinya akan dibuat seakan memiliki karakteristik sendiri. Area Arab berkarakteristik alam dan banyak pepohonan, area Eropa lebih modern, dan area Cina didominasi oleh warna merah dan lampion lampion. Rute untuk menuju bangunan dari bangunan lainnya dibentuk seperti jalan. Jalan pun berbeda menggambarkan diwilayah mana rute tersebut berada, seperti rute pada area Arab berupa jalan rumput, rute di area Eropa berupa jalanan paving, dan rute di area Cina berupa karpet merah.



Gambar 5. 16 Value board

Sumber: Penulis, 2019

Setelah membuat sketsa, langkah berikutnya adalah memberi value. Value adalah pemberian warna dengan basis hitam-putih sehingga memiliki dimensi dan kontras dengan background.



Gambar 5. 17 pewarnaan board

Sumber: Penulis, 2019

Dalam pemberian warna, penulis membuat 2 alternatif. Pemilihan warna berpengaruh pada nuansa yang diberikan pada permainan. Gambar kiri memperlihatkan latar sebagai langit, hal ini memberikan kesan lebih ceria. Gambar di sebelah kanan memperlihatkan latar dengan warna cokelat yang dimaksudkan sebagai peta. Hal ini memberikan kesan lebih hangat, *dusty* dan serius.

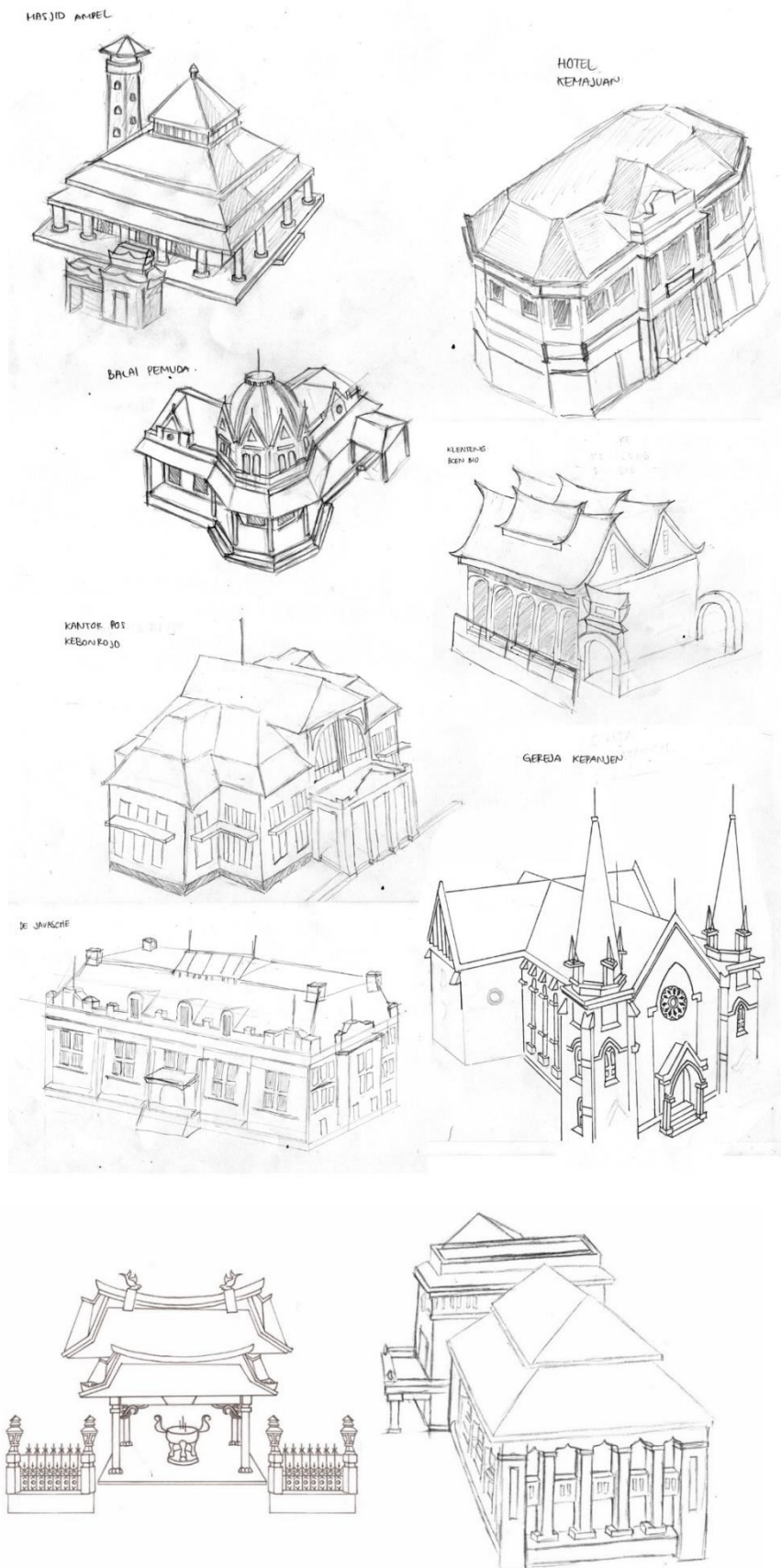


Gambar 5. 18 desain final board

Sumber: Penulis, 2019

Gambar di atas adalah hasil desain *final board*, dimana ilustrasi telah lengkap ditambahkan dengan timetrack, nama bangunan, tempat kartu fitur serta building tiles.

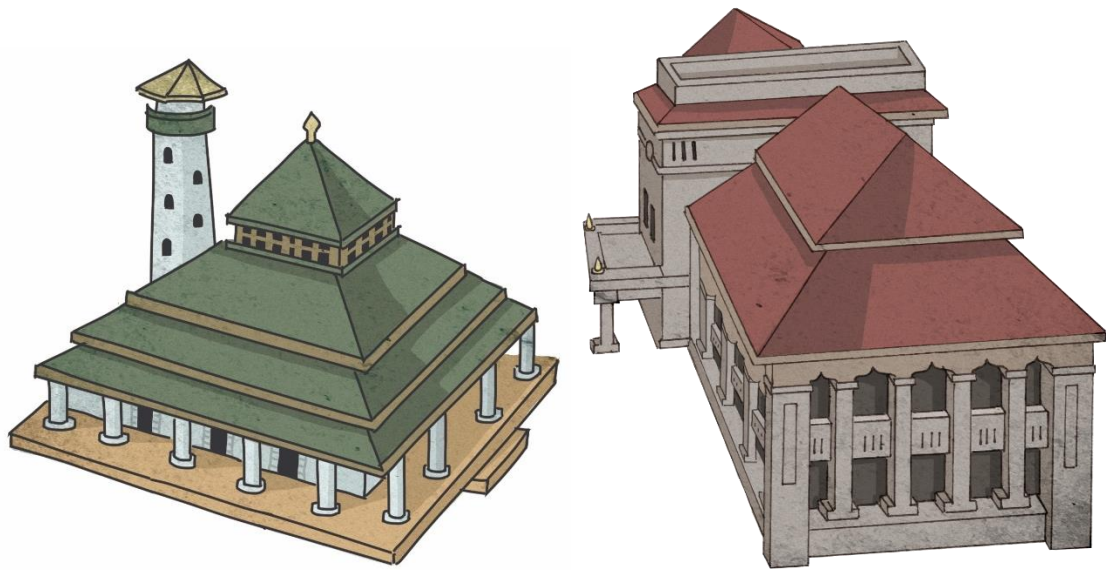
C. Bangunan dan Building Tiles



Gambar 5. 19 sketsa bangunan

Sumber: Penulis, 2019

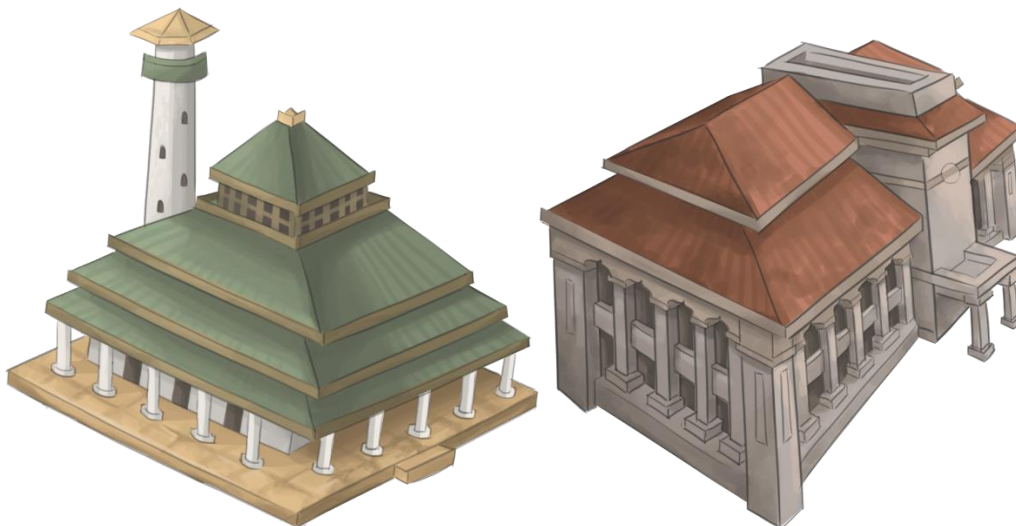
Sketsa bangunan yang terdapat pada papan permainan adalah sebagai berikut, setelah melakukan sketsa, gambar diwarnai dengan menggunakan teknik digital coloring.



Gambar 5. 20 ilustrasi bangunan

Sumber: Penulis, 2019

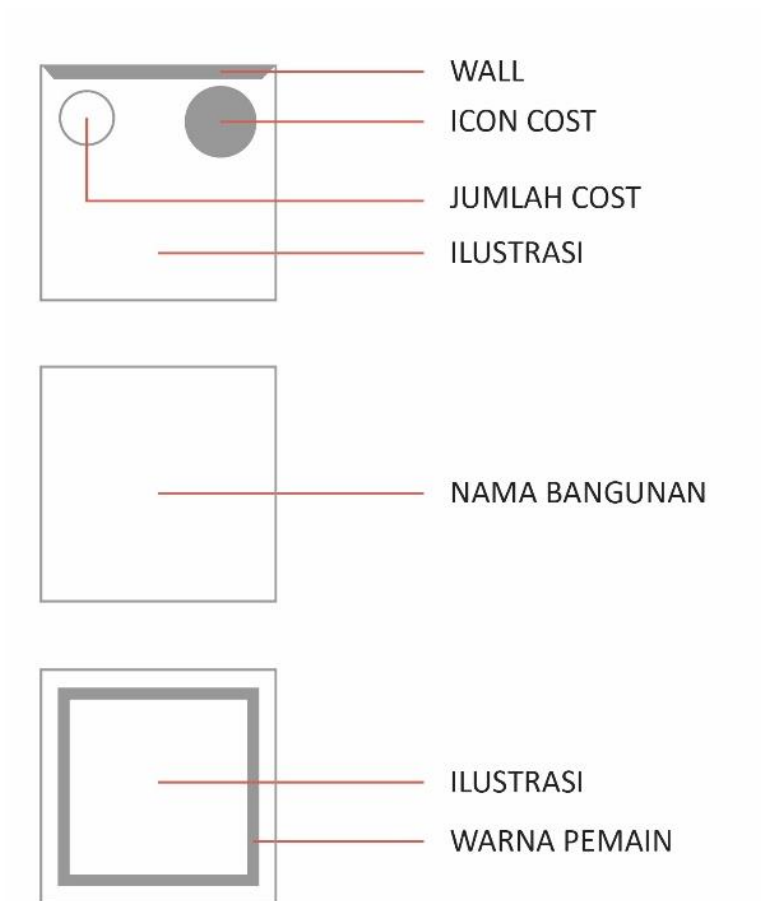
Dalam pewarnaan, dibuat beberapa alternatif. Gambar di atas adalah alternatif pertama, dimana gambar bangunan diberi warna menggunakan teknik blocking dan bayangan kasar. Outline tebal dan jelas, dan kemudian diberi efek grunge untuk menekankan kesan vintage.



Gambar 5. 21 desain final bangunan

Sumber: Penulis, 2019

Gambar di atas merupakan bangunan bangunan cagar budaya Surabaya yang akan dimuat dalam building tiles. Bangunan tersebut merepresentasikan miniatur bangunan yang akan disusun oleh pemain dalam museumnya.



Gambar 5. 22 Layout building tiles

Sumber: Penulis, 2019

Setelah ilustrasi kartu selesai dibuat, building tiles *di layout* dengan ketentuan seperti gambar di atas. Gambar kedua adalah bagian belakang building tiles, tidak terdapat ilustrasi, melainkan hanya tulisan nama bangunan sesuai dengan yang ada pada sisi sebaliknya. Gambar ketiga adalah *layout starting tiles*.

D. Kartu Fitur

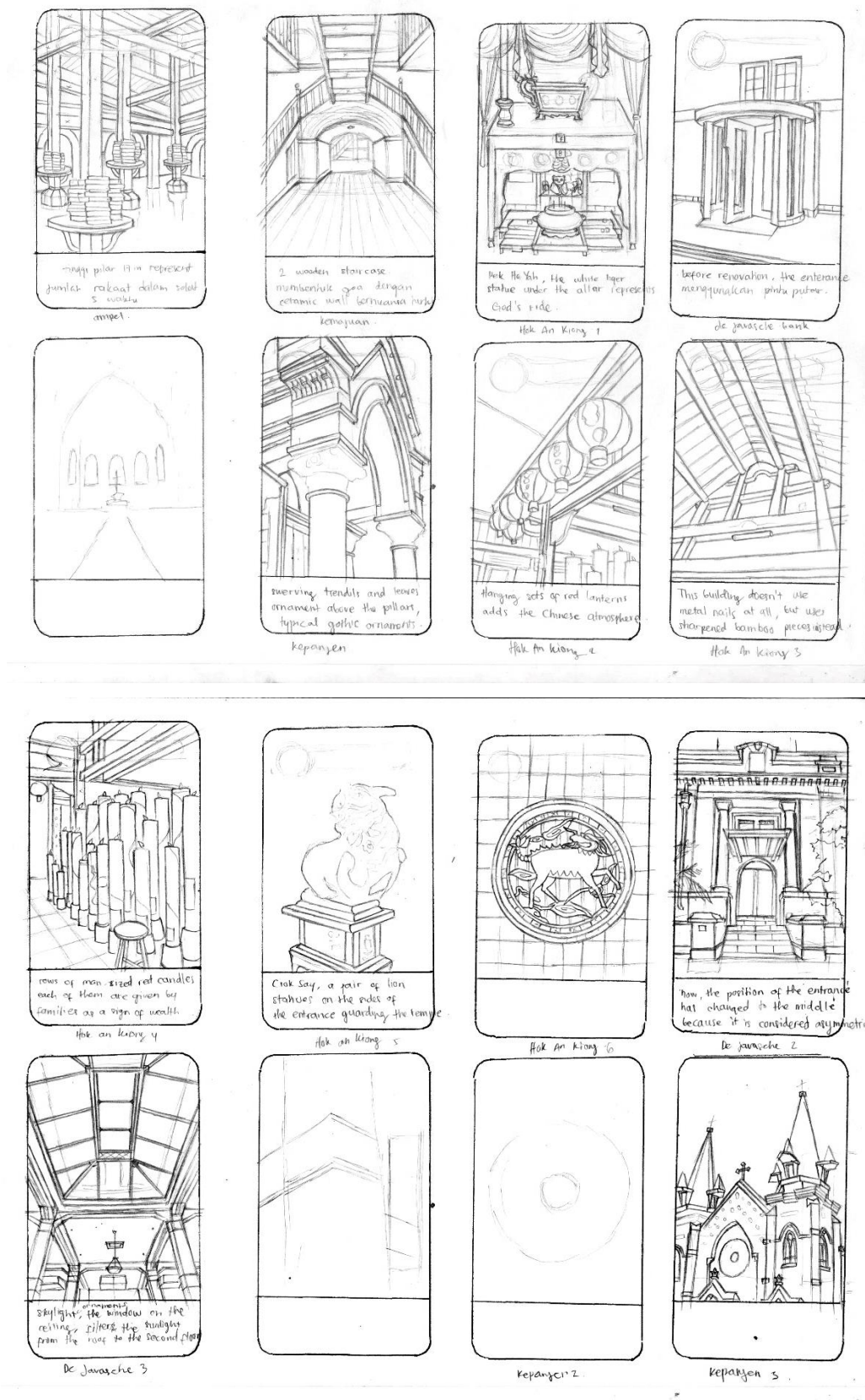
Kartu fitur berukuran 7,3 cm x 5.1 cm yang akan ditumpuk dalam dek dan 4 diantaranya diletakkan di atas papan permainan menghadap ke atas saat permainan dimulai. Kartu fitur memuat ilustrasi yang menggambarkan potret potret menarik ataupun kekhasan dari bangunan tersebut. Ilustrasi pada kartu fitur adalah sebagai berikut:



Gambar 5. 23 Ilustrasi kartu fitur

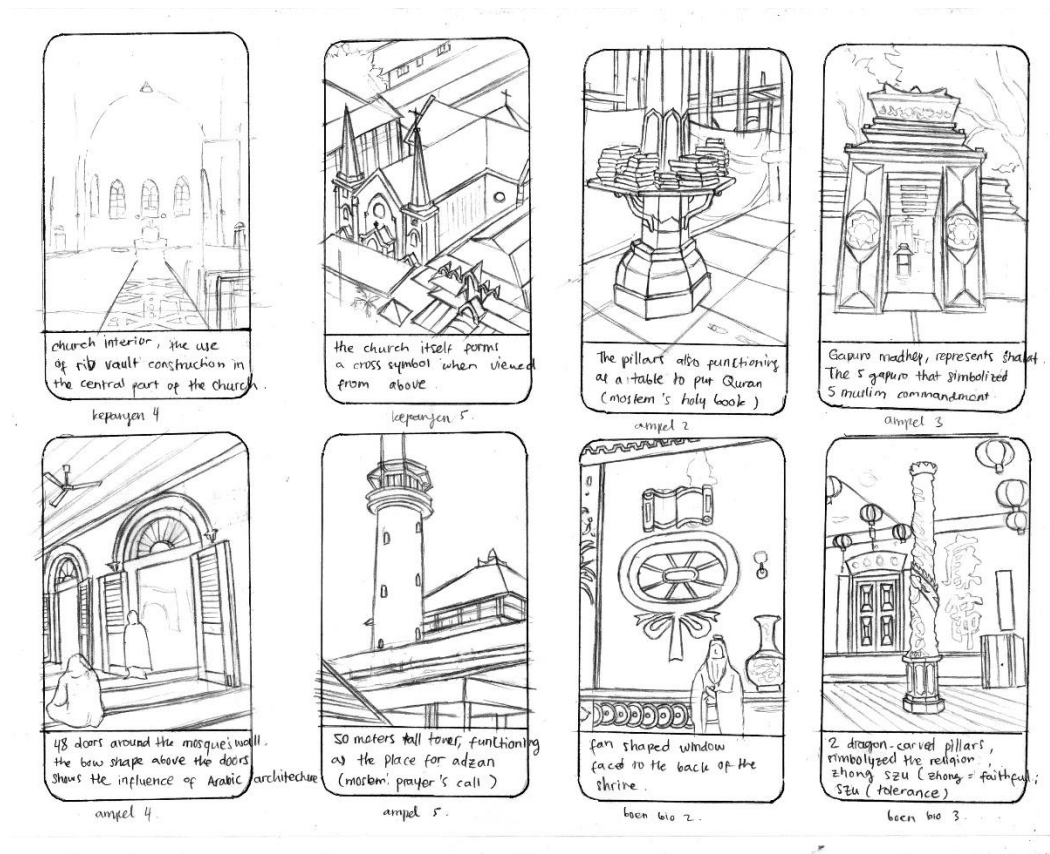
Sumber: Penulis, 2019

Pada gambar diatas, ilustrasi merupakan konten dalam kartu fitur. Gambar pertama (kiri ke kanan, atas ke bawah) merupakan ilustrasi yang menggambarkan bangunan baru pada gedung PTPN XI yang dilihat dari beranda gedung utama. Gambar kedua adalah pintu putar yang terdapat pada De Javasche Bank. Gambar ketiga adalah jendela berornamen dan menggunakan batu bata sebagai dinding bangunan pada Gereja Kepanjen. Gambar keempat ornamen yang ada pada jendela pada klenteng Hok An Kiong. Gambar kelima adalah kaca patri mozaik yang terdapat pada Gereja Kepanjen.



Gambar 5. 24 Sketsa kartu fitur

Sumber: Penulis, 2019



Gambar 5. 25 Sketsa kartu fitur

Sumber: Penulis, 2019

Sketsa juga dibuat dalam format seperti di atas. Menggambar dengan cara seperti diatas memudahkan penulis untuk menentukan bidang yang diilustrasi dengan lebih tepat dengan mempertimbangkan area white space.



Gambar 5. 26 Alternatif lustrasi kartu fitur

Sumber: Penulis, 2019

Setelah membuat sketsa, tahap berikutnya adalah melakukan pewarnaan secara digital. Gambar diatas adalah hasil pewarnaan pada ilustrasi fitur dari bangunan PTPN XI, yaitu bangunan baru pada gedung PTPN XI yang dilihat dari beranda gedung utama. Ilustrasi kartu fitur.

Gambar di atas adalah alternatif awal kartu fitur. Pewarnaan menggunakan teknik pewarnaan dan shading blocking, lalu ditambahkan efek grunge untuk memperkuat kesan vintage yang ingin ditampilkan. Perpaduan outline dan efek dusty brush pada ilustrasi menonjolkan detail bangunan. Pada ilustrasi ini, tidak hanya menggambarkan fitur bangunan, namun juga dimasukkan ilustrasi karakter sebagai bumbu yang mempercantik ilustrasi.



Gambar 5. 27 Ilustrasi pada kartu fitur

Sumber: Penulis, 2019

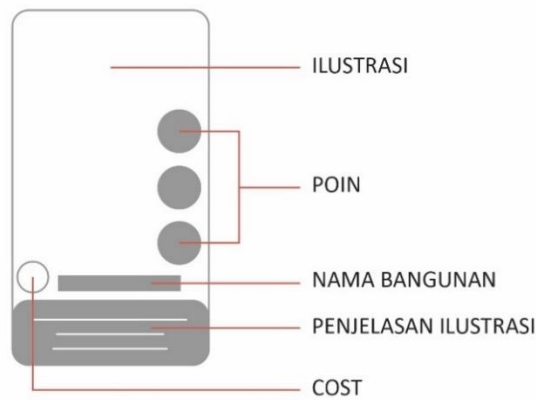
Gambar diatas adalah gaya gambar yang akan dipakai untuk hasil final. Pada gaya gambar diatas, outline tidak lagi digunakan. Pewarnaan lebih menunjukkan tekstur benda.



Gambar 5. 28 Ilustrasi kartu fitur bangunan Hok An Kiong

Sumber: Penulis, 2019

Ilustrasi pada kartu selain untuk menginformasikan fitur tiap bangunan cagar budaya, juga berfungsi sebagai identitas. Kartu fitur yang berasal dari bangunan yang sama akan memiliki warna yang senada.



Gambar 5. 29 Layout kartu fitur

Sumber: Penulis, 2019

Setelah ilustrasi selesai dibuat, kartu fitur dibuat dengan menggunakan format seperti di atas. Tiap kartu fitur akan berisikan ilustrasi yang berbeda, icon poin, nama bangunan, penjelasan ilustrasi, serta cost.

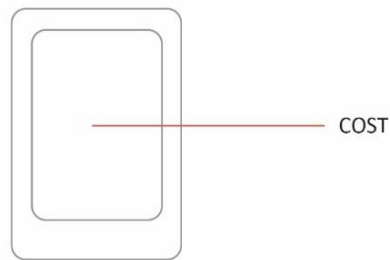
E. Kartu Misi



Gambar 5. 30 Sketsa dan desain kartu isi

Sumber: Penulis, 2019

Ilustrasi pada kartu misi berupa papan pengumuman yang memberitakan misi yang ada, disertai ilustrasi yang menggambarkan seorang mayor yang memakai kerudung, sebagai asosiasi Bu Risma, walikota Surabaya yang terkenal dicintai warganya.



Gambar 5. 31 Layout kartu misi

Sumber: Penulis, 2019

F. Icon



Gambar 5. 32 Gapura Madhep di Ampel

Sumber: Penulis, 2019

Icon yang dibuat dibedakan berdasarkan warna. Hijau merepresentasikan Arab, hal ini karena kawasan Arab pada wilayah Surabaya merupakan pusat penyebaran agama Islam, dan Islam diidentikkan dengan warna hijau. Selain itu, bangunan bangunan pada area Arab juga didominasi warna hijau, seperti Masjid Ampel dan Hotel Kemajuan. Icon area Arab terinspirasi dari bentukan yang ada pada gapura- gapura di kawasan Masjid Ampel. Pada desain awal icon Arab, gapura yang dipilih untuk dijadikan referensi adalah gapuro Madhep, namun dikarenakan kemiripan dengan bentuk icon Eropa, sehingga desain icon Arab diubah menjadi mengikuti bentukan Gapuro Ngamal.



Gambar 5. 33 Gapuro Ngamal

Sumber: Penulis, 2019

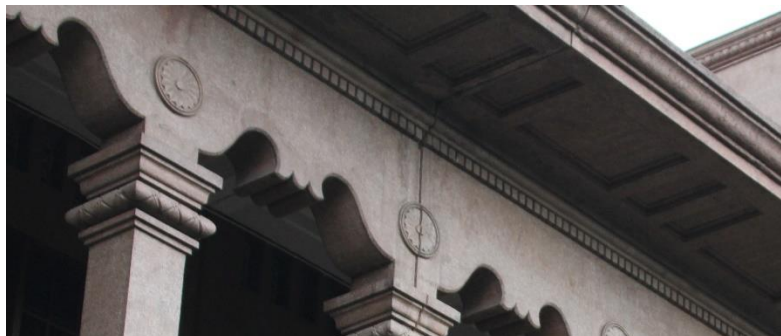
Bentukan Gapuro Ngamal dipilih karena memiliki bentuk yang lebih organik. Bentuk organik yang menyerupai bunga dan daun ini memperkuat kesan alam pada area Arab yang sesuai dengan konsep yang diuung penulis pada board permainan, yaitu penuh degan pepohonan hijau.



Gambar 5. 34 referensi lambang

sumber: pinterest.com

Merah merepresentasikan Cina, hal ini dikarenakan warna merah merupakan lambang kemakmuran dalam kepercayaan Tionghoa. Bentuk pada logo Cina merupakan lambang yang berasal dari aksara Cina yang berbunyi ‘Lu’, yang berarti kemakmuran.



Gambar 5. 35 lambang matahari pada PTPN XI

Sumber: Penulis, 2019

Warna oranye merepresentasikan Eropa, hal ini dikarenakan warna oranye merupakan warna yang melambangkan kebangsaan Belanda. Hal ini dilihat dari contohnya gedung Kantor Pos Kebon Rojo yang berwarna oranye dikarenakan hal yang sama. Bentuk pada icon ini diambil dari bentuk yang ada pada gedung PTPN XI, yang mendukannya merupakan stilasi dar matahari. Matahari, menurut kepercayaan Belanda merupakan lambang kejayaan karena matahari memberikan cahaya.

G. Karakter



Gambar 5. 36 sketsa karakter

Sumber: Penulis, 2019

Ilustrasi karakter berjumlah 4, menggambarkan tiap tiap wilayah yang ada pada permainan ini, yaitu Pribumi (Surabaya), Eropa, Cina, dan Arab. Tiap karakter dibuat dengan memasukan unsur unsur yang khas dari wilayah yang dimaksud untuk memperkuat kesan karakter.



Gambar 5. 37 pewarnaan karakter

Sumber: Penulis, 2019

Setelah proses pembuatan sketsa, dilakukan proses pewarnaan. Pewarnaan dilakukan dengan memberikan warna blocking pada tiap bagian-bagian karakter, dan memberikan detail. Warna warna yang dipilih pada pewarnaan karakter mewakili warna yang diperankan oleh karakter ini sendiri.



Gambar 6. 1 Karakter pribumi

Sumber: Penulis, 2019

Karakter Pribumi dilambangkan dengan warna coklat. Karakter ini digambarkan dengan menggunakan pakaian tradisional Jawa. Hal ini dikarenakan set atau tempat kejadian *board game* ini adalah di Surabaya, sehingga tokoh Pribumi yang diangkat adalah yang bersuku Jawa.



Gambar 6. 2 pakaian adat jawa

sumber: google

Gambar di atas merupakan referensi dari pakaian adat Jawa yang akan digunakan oleh karakter Pribumi. Indonesia dikaruniai keragaman suku bangsa yang masing-masing

memiliki budayanya sendiri. Hal tersebut terlihat pula pada cara berpakaian yang tidak sama antara satu suku bangsa dengan suku bangsa lainnya, berbeda dalam gaya, bentuk serta bahan yang digunakan, kemudian menjadi ciri khas masing-masing daerah bersangkutan. Demikian halnya dengan masyarakat Jawa di Surabaya, memiliki pakaian tradisional yang khas, yaitu salah satunya lurik.

Lurik merupakan nama kain, kata lurik sendiri berasal dari bahasa Jawa, lorek yang berarti garisgaris, yang merupakan lambang kesederhanaan. Sederhana dalam penampilan maupun dalam pembuatan namun sarat dengan makna. Selain berfungsi untuk menutup dan melindungi tubuh, lurik juga memiliki fungsi sebagai status simbol dan fungsi ritual keagamaan.



Gambar 6. 3 karakter eropa

Sumber: Penulis, 2019

Karakter Eropa dilambangkan dengan warna kuning. Karakter ini digambarkan dengan menggunakan baju dengan nuansa barat, dan memiliki rambut berwarna pirang. Selain menandakan bahwa karakter ini adalah karakter kulit putih, warna rambutnya juga memberikan penekanan pada warna karakter, yaitu kuning.



Gambar 6. 4 referensi detektif

gambar:google

Gambar di atas adalah referensi sosok detektif. Karakter detektif dipilih karena detektif selalu diasosiasikan dengan Sherlock Holmes, yang berasal dari Inggris. Pakaian yang berwarna coklat menguatkan kesan Eropa seperti yang diinginkan penulis. Karakter detektif juga cocok digunakan sebagai penggambaran karakter yang harus mencari informasi detail pada bangunan-bangunan yang dikunjungi pemain.



Gambar 6. 5 karakter cina

Sumber: Penulis, 2019

Karakter Cina dilambangkan dengan warna putih. Karakter ini digambarkan dengan menggunakan baju sutra yang berlapis lapis dan membawa lentera untuk menguatkan kesan Tionghoa. Warna kulitnya juga dibuat lebih putih pucat, dan memiliki mata yang sipit dibandingkan dengan karakter lainnya.



Gambar 6. 6 referensi biksu

sumber: google

Gambar di atas merupakan ilustrasi biksu Tong Sam Cong dari serial Kera Sakti. Tokoh biksu tersebut dirasa dapat menjadi referensi karena sangat kental akan nuansa Cina. Bajunya yang berwarna putih melambangkan kesucian dan rendah hati, sebagai mana seorang biksu yang menyerahkan diri sepenuhnya untuk agama.

Biksu Tong Sam Cong dipilih karena dalam serial Kera Sakti, ia melambangkan sifat-sifat dasar manusia yang positif, dibandingkan dengan rekan-rekannya. Biksu Tong Sam Cong melambangkan sifat ramah, penyayang, lemah lembut, dapat menahan hawa nafsu, dan sopan. Sifat ini ada karena ia memiliki ilmu agama yang kuat, dan menggunakan akal dan hati dengan baik. Orang seperti ini biasanya selalu mendekatkan diri pada tuhan, sehingga ia dapat menjaga nafsu dunia dan menahan emosi. Selain itu, Biksu Tong Sam Cong juga melambangkan kesadaran, karena Biksu Tong lah yang mampu mengendalikan / mengontrol para muridnya yaitu Pikiran Perasaan Pencernaan dan Tubuh. Dan orang seperti ini pula yang bisa membantu membimbing ke 3 golongan orang yang di atas.



Gambar 6. 7 karakter Arab

Sumber: Penulis, 2019

Karakter Arab dilambangkan dengan warna hijau. Karakter ini digambarkan dengan menggunakan kain berwarna hijau yang dililitkan menyerupai sorban. Warna kulit karakter ini dibuat lebih gelap dari karakter lainnya untuk memberikan kesan karakter timur tengah.



Gambar 6. 8 ilustrasi musafir

sumber:google

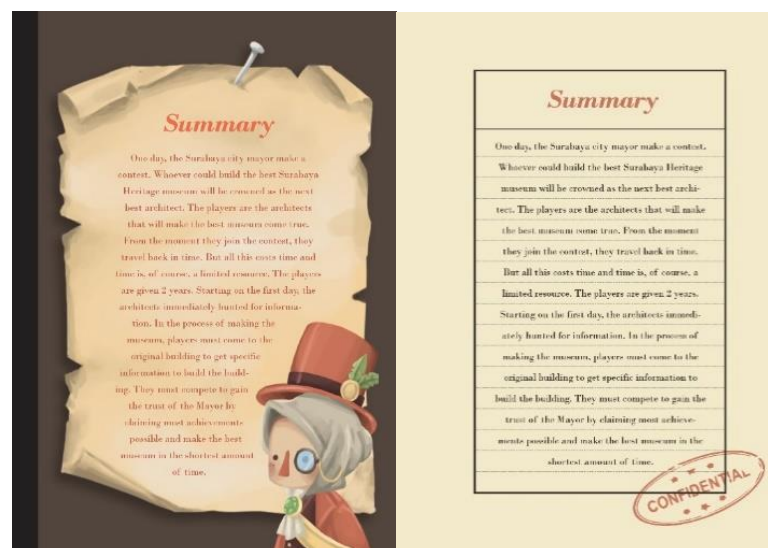
Gambar di atas adalah ilustrasi musafir timur tengah yang diangkat penulis. Dengan menggunakan lilitan kain dan baju yang penuh dengan lekukan kain, menguatkan kesan pengelana pada karakter. Pada jaman dahulu, masyarakat timur tengah menggunakan penutup kepala. Di turki dan mesir menggunakan tali rambut diatasnya, sedangkan topi runcing yang digunakan sufi sebenarnya banyak digunakan oleh orang-orang mongol, dapat dilihat pasukan muslim topi bajanya runcing. Yang terlihat beda adalah topi Afghanistan yang banyak berkembang diwilayah Afghanistan, Pakistan dan

Iran. Tapi diatas itu semua, semuanya adalah penutup kepala untuk shalat atau untuk pelindung diluar, seperti juga sorban yang sangat umum disemua wilayah muslim.

Pada karakter ini, sorban dipilih karena jenis sorban beragam. Ada yang 3 hasta, 7 hasta, 12 hasta, menurut para habib besaran sorban menunjukkan tingkat keilmuannya. Dengan menggunakan sorban, karakter Arab ini lebih kuat kesan muslimnya.

H. Rulebook

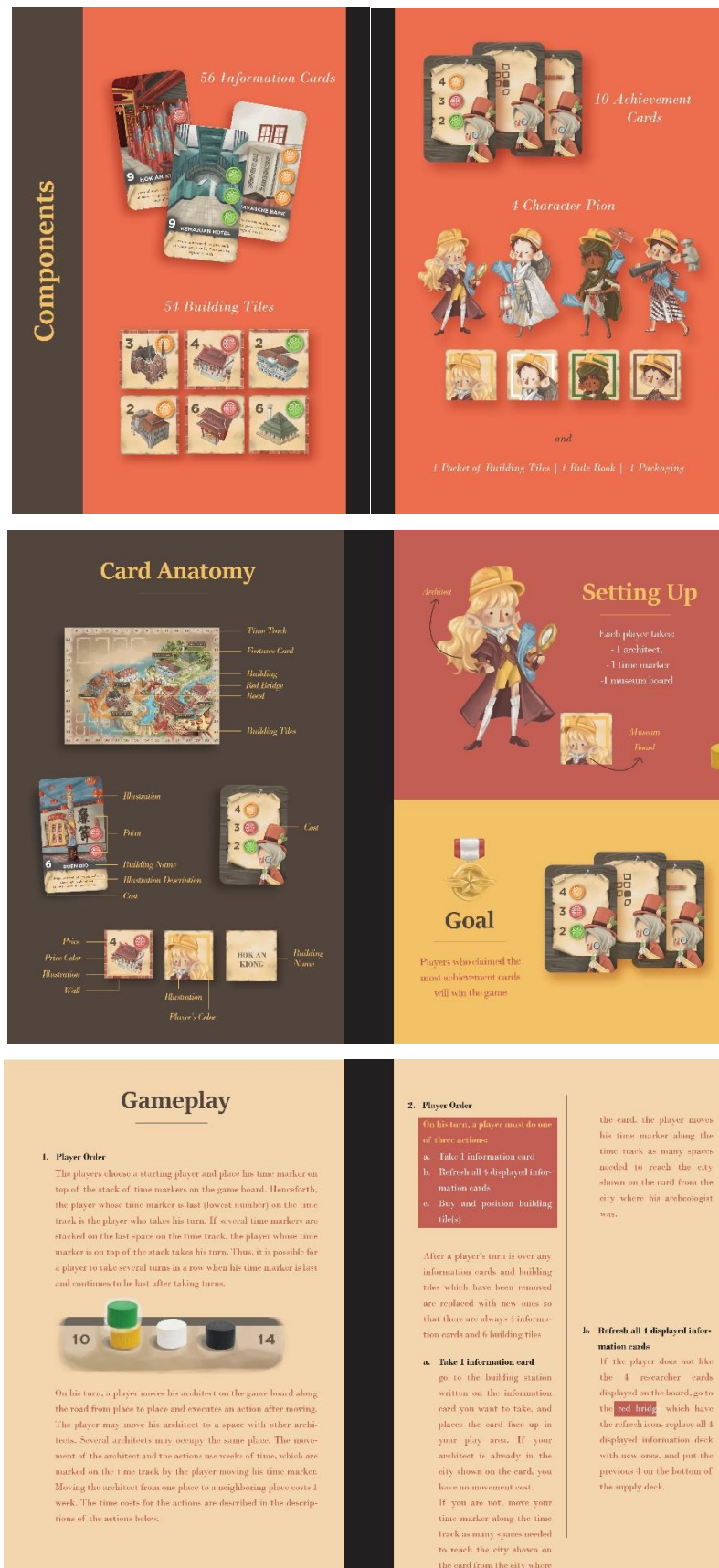
Rulebook berisikan cara bermain board game. Pemain *board game* pemula memiliki kecenderungan tidak suka membaca *rulebook* karena kebanyakan *rulebook* hanya berisi teks tulisan yang panjang. Oleh karena itu, *rulebook* harus dilayout sedemikian rupa agar menarik pemain untuk membacanya dan tidak mudah bosan walaupun membaca banyak tulisan.



Gambar 5. 38 desain alternatif layout rulebook

Sumber: Penulis, 2019

Pada *Board game* ini, penulis membuat 2 alternatif *layout rulebook*. Yang pertama (kiri) *rulebook full colour* yang memberikan kesan lebih ceria walaupun menggunakan warna dari palet warna yang sudah ada, yaitu yang memberikan kesan hangat dan dusty. Dan yang kedua (kanan) adalah *rulebook* dengan pewarnaan lebih sederhana. Pada alternatif kedua, digunakan kertas *bookpaper* untuk memperkuat kesan vintage.



56 Information Cards



54 Building Tiles



10 Achievement Cards

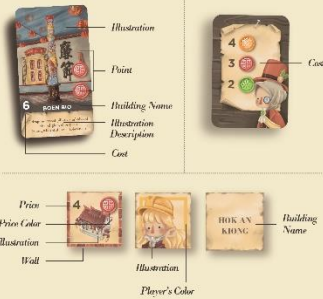
4 Character Pion



and

1 Pocket of Building Tiles | 1 Rule Book | 1 Packaging

Card Anatomy



Setting Up



1. Put all architects on the red bridge.
2. Put all time marker on the time track.
3. Put the museum marker in front of each player.
4. Open 1 information cards on the board.
5. Open 6 building tiles.
6. Select and open 4 achievement cards.

Goal Players who claimed the most achievement cards will win the game.

1. Player Order

The players choose a starting player and place his time marker on top of the stack of time markers on the game board. Henceforth, the player whose time marker is last (lowest number) on the time track is the player who takes his turn. If several time markers are stacked on the last space on the time track, the player whose time marker is on top of the stack takes his turn. Thus, it is possible for a player to take several turns in a row when his time marker is last and continues to be last after taking turns.



On his turn, a player moves his architect on the game board along the road from place to place and executes an action after moving. The player may move his architect to a space with other architects. Several architects may occupy the same place. The movement of the architect and the action are books of time, which are marked on the time track by the player moving his time marker. Moving the architect from one place to a neighboring place costs 1 week. The time costs for the actions are described in the descriptions of the actions below.



2. Player Order

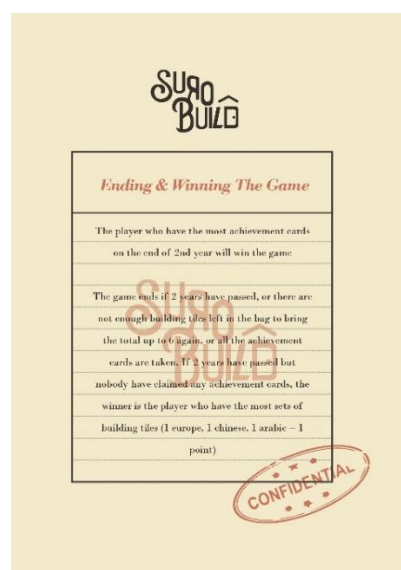
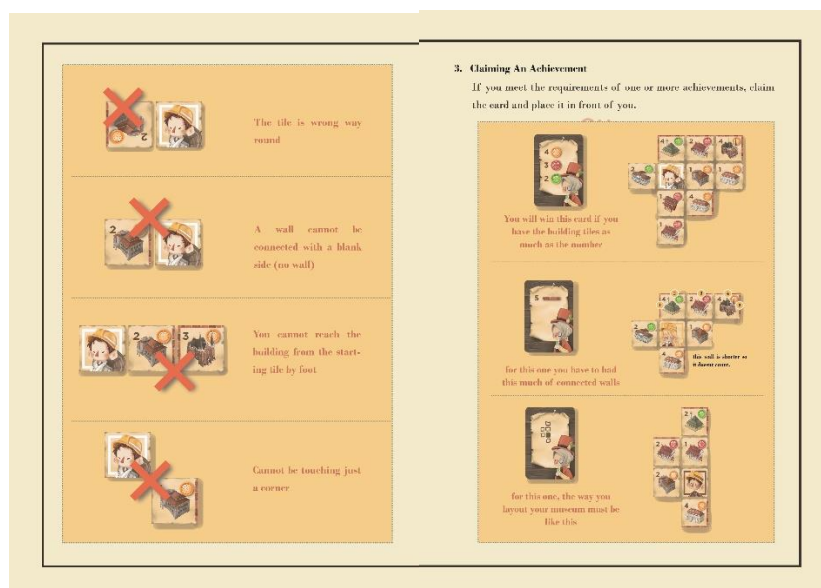
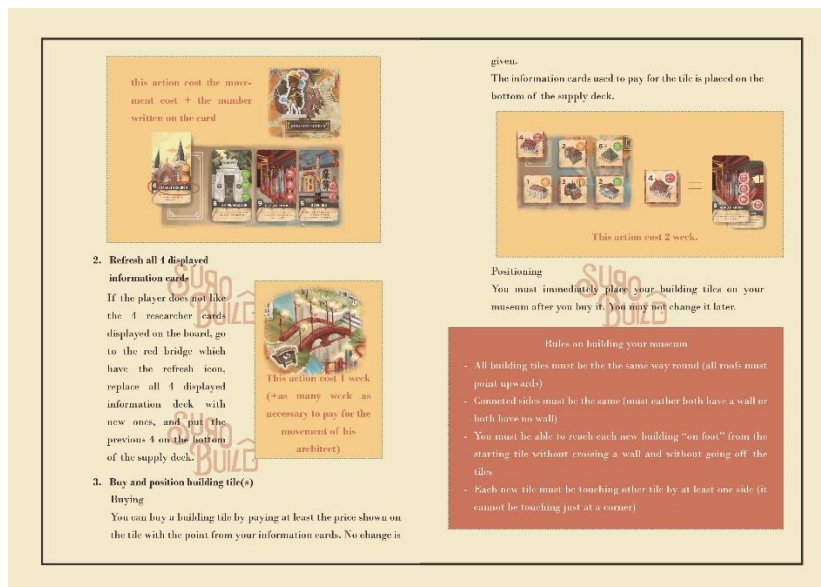
On his turn, a player must do one of three actions:

- a. Take 1 information card
- b. Refresh all 4 displayed information cards
- c. Buy and position building tile(s)

After a player's turn is over, any information cards and building tiles which have been removed are replaced with new ones so that there are always 4 information cards and 6 building tiles.

1. Take 1 information card

go to the building station written on the information card you want to take, and place the card face up in your play area. If your architect is already in the city shown on the card, you have no movement cost. If you are not, move your time marker along the time track as many spaces needed to reach the city shown on the card from the city where his archeologist was, the card, the player moves his time marker along the time track as many spaces needed to reach the city shown on the card from the city where his archeologist was.



Gambar 5. 40 desain rulebook alternatif kedua

Sumber: Penulis, 2019

Pada alternatif kedua, aturan aturan permainan dibuat lebih banyak dijelaskan dengan gambar. Hal ini dilakukan agar pemain lebih mudah memahami peraturan serta mengurangi rasa bosan dalam membaca teks peraturan.



Gambar 5. 41 ilustrasi penjelas rulebook

Sumber: Penulis, 2019

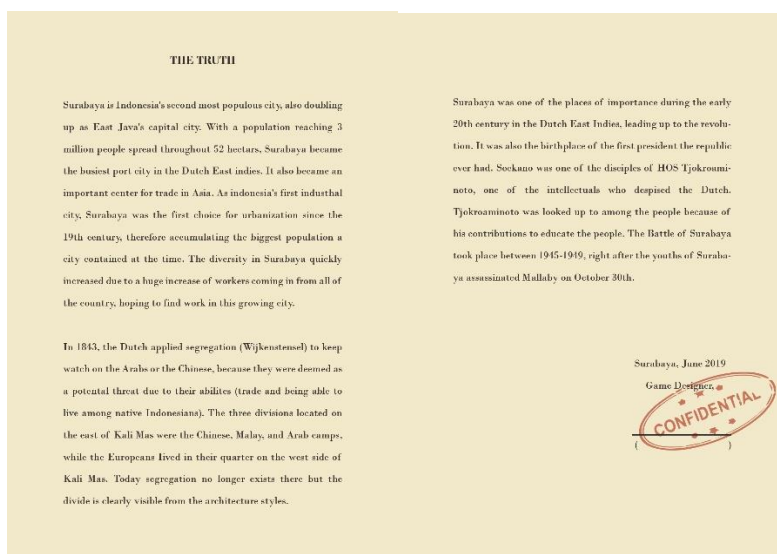


Gambar 5. 42 ilustrasi penjelas rulebook

Sumber: Penulis, 2019

I. Buku Trivia

Buku Trivia berisi penjelasan singkat tentang bangunan-bangunan yang ada pada *board game* Surobuild. Buku Trivia berfungsi bagi pemain yang ingin mengetahui informasi lebih detail mengenai bangunan aslinya. Pada buku ini, tiap bangunan memiliki deskripsi, alamat, serta keterangan fungsi bangunan dulu dan sekarang.



Gambar 5. 43sampil halaman buku trivia

Sumber: Penulis, 2019



Gambar 5. 44 sampel halaman buku trivia

Sumber: Penulis, 2019

J. Packaging

Packaging merupakan pelindung komponen *board game*, oleh karena itu *packaging* harus dibuat dengan struktur yang kokoh. Karton duplek 2mm dipilih menjadi bahan dasar *packaging*. Selain menjadi pelindung, *packaging* juga berfungsi sebagai muka *board game* yang harus merepresentasikan isi permainannya.



Gambar 5. 45 ilustrasi cover packaging Surobuild

Sumber: Penulis, 2019

Bagian cover depan *packaging* berisikan ilustrasi penuh pada seluruh area gambar. Pada cover menceritakan karakter yang seakan akan menjadi raksasa yang sedang berjalan disela sela bangunan mini. Hal ini dimaksudkan sebagai penggambaran isi permainan dimana karakter memang harus berkeliling bangunan untuk mengetahui fitur-fitur bangunan. Bangunan digambarkan lebih kecil daripada karakter dimaksudkan sebagai penggambaran museum miniatur bangunan yang harus dibangun para karakter

sebagai tujuan game ini. Selain ilustrasi, bagian cover depan *packaging* juga berisikan logo dan nama membuat *board game*.

Bagian belakang *packaging* memuat berbagai informasi seperti deskripsi permainan, logo, *preview* kartu, tampilan *set up* permainan ketika semua komponen sudah dijejerkan, komponen, nama pembuat *board game*, ikon spesifikasi permainan, serta *QR code* yang dapat dipindai untuk melihat video *tutorial* permainan.

K. Video Tutorial

Video tutorial dibuat demi memudahkan pemain untuk mengetahui cara bermain board game ini. Dengan adanya video tutorial, pemain tak perlu repot membaca *rulebook* dengan teliti kata per kata untuk memahami cara kerja permainan.

Video tutorial dibuat dengan konsep permainan secara langsung. Pada video ini, digambarkan sekelompok anak yang sedang memperagakan kegiatan bermain board game Surobuild. Video diiringi dengan musik klasik khas Eropa dan *dubbing* atau narasi berisikan cara bermain yang ingin disampaikan.

SCENE 1.

take 4

Teks dubbing video tutorial surobuid

You are the architects that join a contest to make the best museum.

Surabaya city mayor make a contest. Whoever could build the best Surabaya Heritage museum will be crowned as the next best architect. From the moment they join the contest, they travel back in time. But all this costs time and time is, of course, a limited resource. The players are given 2 years. Starting on the first day, the architects immediately hunted for information. In the process of making the museum, players must come to the original building to get specific information to build the building, and try to claim most achievement possible.

Who can be the best architect that will make the best museum come true? Lets begin the contest!

let the contest begin

SCENE 2

take 1

COMPONENTS

- 42 kartu fitur forty two information cards
- 54 buah building tiles fifty four building tiles
- 10 buah kartu misi ten achievement cards
- 4 buah pion karakter 4 architect
- 1 buah kantong building tiles

SCENE 3

take 2

CARD ANATOMY

COMPONENTS

+ this are the buildings

+ this are the road

+this is the time track

+ this is the red bridge

SETTING UP

1. This is the board, on it, you will see

- the buildings, the red bridge,
- the road
- and the time track.

2. On the information cards you will see.

- the colored icon as your currency.
- cost of the time track
- and building name.

3. on the building tiles you will see

- the cost of your information card you have to pay
- and walls

4. On the achievement cards, you will see.

- the requirements

Gambar 5. 46 teks dubbing halaman 1

Sumber: Penulis, 2019

SCENE 4. take 1

SETTING UP

Each player takes: - 1 architect, - 1 time marker -1 museum marker

1. Put all of the architect on the red bridge
2. Put all of the time marker on the timetrack
3. Put the museum marker in front of each player
4. open 4 information cards on the board
5. open 6 building tiles
6. and open 4 achievement cards.

SCENE 5

take 1 **GOAL**

- ✓ Players who claimed the most achievement cards will win the game

SCENE 6

take 1 **GAMEPLAY**

1. Player order

The timetrack represents a year, which is 52 weeks. The player whose time marker is last (lowest number) on the time track is the player who takes his turn.

The movement of the time depends on the players action.

2. Action

On his turn, a player must do one of three actions:

- a. Take 1 information card
- b. Refresh all 4 displayed information cards
- c. Buy and position building tile(s)

SCENE 7. take 2

a. Taking 1 information card,

If you want to take an information card, go to the building station written on it and take the card face up in your play area. If your architect is already in the city shown on the card, you have no movement cost.

If you are not, move your time marker along the time track as many spaces needed to reach the city shown on the card from the city where your architect was.

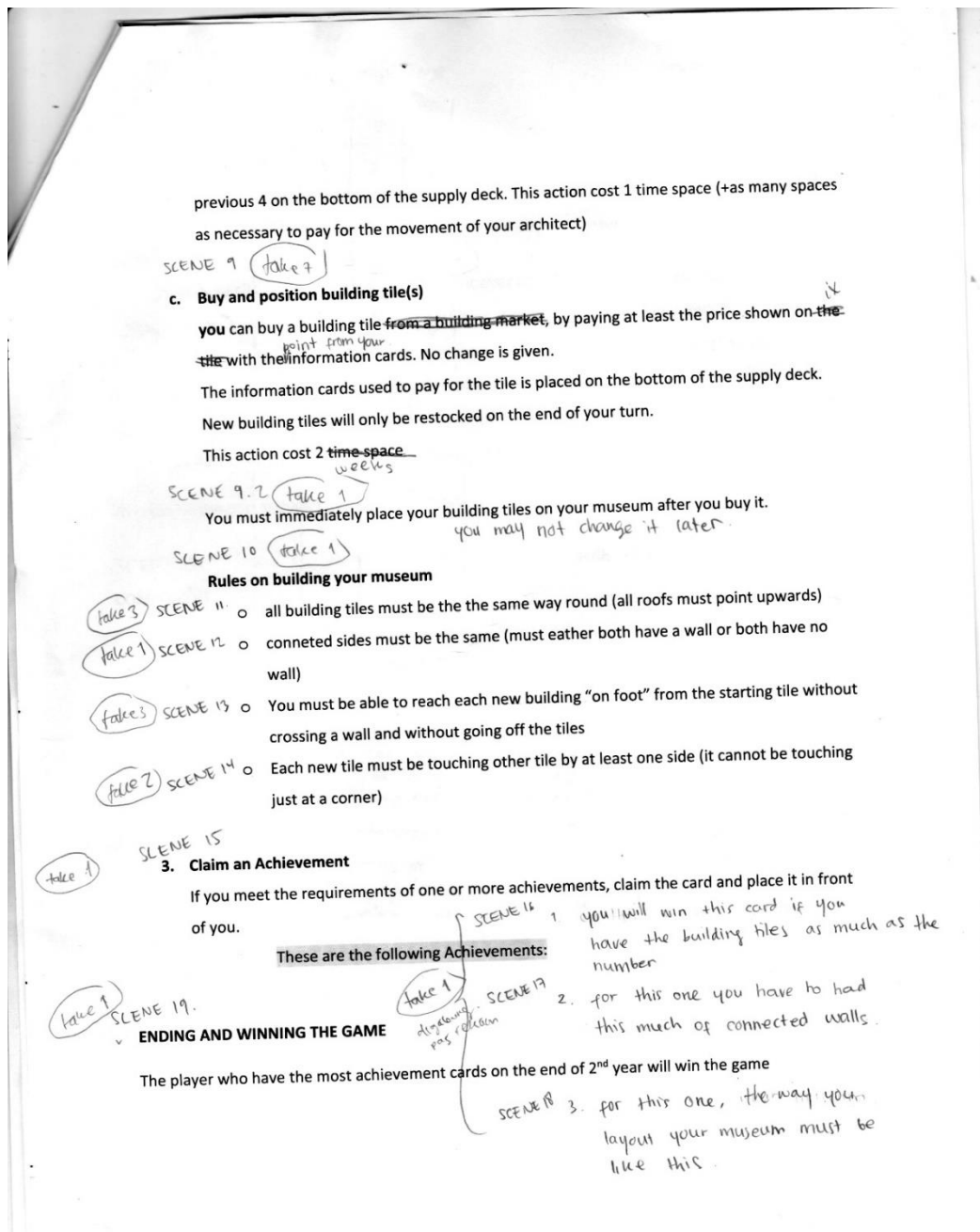
SCENE 8 take 4

b. Refresh all 4 displayed information cards

If you don't like the ^{available cards,} 4 information cards displayed on the board, go to the red bridge which has the refresh icon, replace all 4 displayed information deck with new ones, and put the ~~previous~~ 4 on the bottom of the supply deck. This action cost 1 week + as many weeks as necessary to pay for the movement of your architect

Gambar 5. 47 teks dubbing halaman 2

Sumber: Penulis, 2019



Gambar 5. 48 teks dubbing halaman 3

Sumber: Penulis, 2019i

Gambar diatas merupakan teks narasi untuk video tutorial. Teks narasi dibuat berdasarkan teks *rulebook* yang disederhanakan agar lebih mudah dipahami, selain itu juga untuk mempersingkat durasi video. Pemain memiliki kecenderungan cepat bosan terhadap video tutorial yang berdurasi lama, karena itulah video berdurasi 5 menit dipilih menjadi alternatif terbaik. Jika pemain menginginkan untuk mempelajari cara bermain dengan lebih detail, pemain tetap dapat membaca *rulebook*.

BAB VI

IMPLEMENTASI DESAIN

6.1 Board

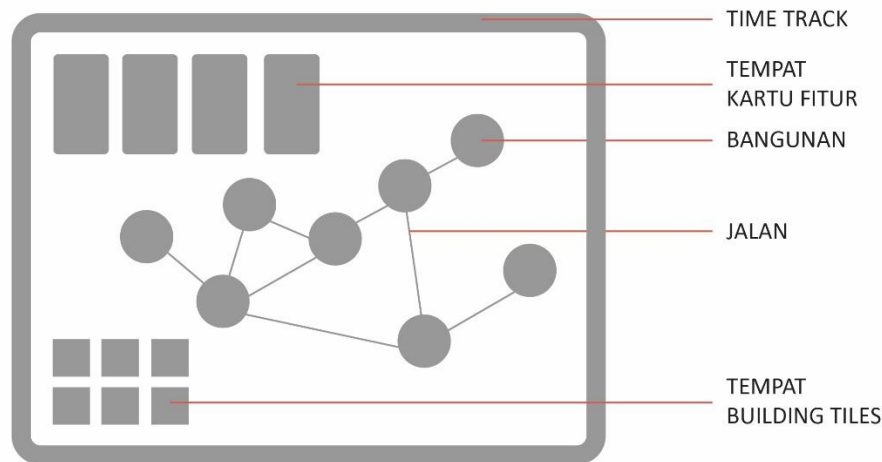


Gambar 6. 9Board permainan

Sumber: Penulis, 2019

Board adalah tempat dimana permainan dimainkan. Konten utama pada board ini adalah time track, tempat kartu fitur dan building tiles, bangunan, dan jalan. Board berisikan ilustrasi bangunan yang berfungsi sebagai arena tempat pemain meletakkan dan memindahkan pion karakter dari satu bangunan ke bangunan lainnya melewati jalur yang

ada. Penempatan area kartu perlu diperhitungkan agar tangan pemain dapat mengambilnya dengan mudah tanpa menjatuhkan pion yang ada di atas board.



Gambar 6. 10 Board permainan

Sumber: Penulis, 2019

Time track bertuliskan angka 1-52 sebagai representasi jumlah minggu dalam 1 tahun. Pada time track ini, pemain akan meletakkan dan memindahkan cubes berdasarkan warna karakternya sebagai tanda urutan giliran dalam permainan.

6.2 Icon

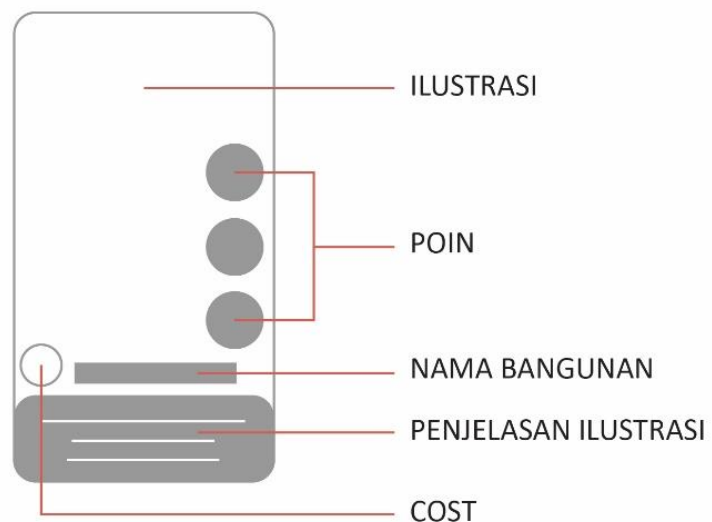
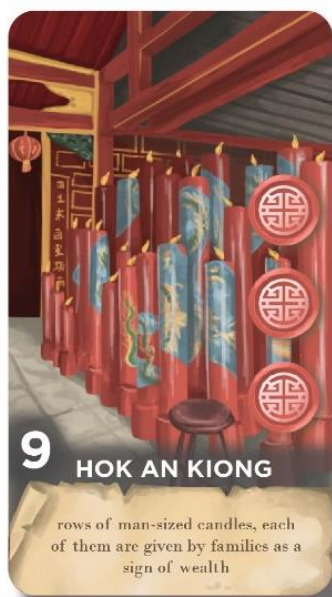


Gambar 6. 11 Ico

Sumber: Penulis, 2019

Icon berfungsi sebagai penanda kategori bangunan yang ada. Pengkategorian bangunan mengadaptasi kebijakan Wijkenstencil pada masa kolonial Belanda, yaitu pembagian wilayah Surabaya menjadi daerah Eropa, Pecinan, dan Arab. Pada Icon di atas, Eropa diwakili warna oranye, Cina diwakili warna merah, dan Arab diwakili warna Hijau. Icon tersebut akan diaplikasikan pada berbagai komponen permainan, seperti pada kartu fitur, kartu misi, serta building tiles.

6.3 Kartu Fitur



Gambar 6. 12 Kartu fitur

Sumber: Penulis, 2019

Kartu fitur berisikan ilustrasi, icon poin, nama bangunan, cost, serta flavor text sebagai penjelasan ilustrasi. Pada *layout* kartu ini, ilustrasi memenuhi 4/5 bagian kartu, sehingga menjadi fokus utama yang akan pertama dilihat oleh pemain.



Gambar 6. 13 perbedaan kartu fitur

Sumber: Penulis, 2019

Ilustrasi pada kartu selain untuk menginformasikan fitur tiap bangunan cagar budaya, juga berfungsi sebagai identitas. Kartu fitur yang berasal dari bangunan yang sama akan memiliki warna yang senada, namun dominasi warna pada tiap kategori bangunan (Eropa, Cina, Arab) berbeda. Pada kartu yang memuat bangunan Cina warna didominasi oleh warna merah, pada bangunan Arab warna hijau, dan pada bangunan Eropa warna coklat dan putih. Tone warna yang berbeda pada tiap kategori bangunan dapat memudahkan pemain dalam mengklasifikasikan bangunan.

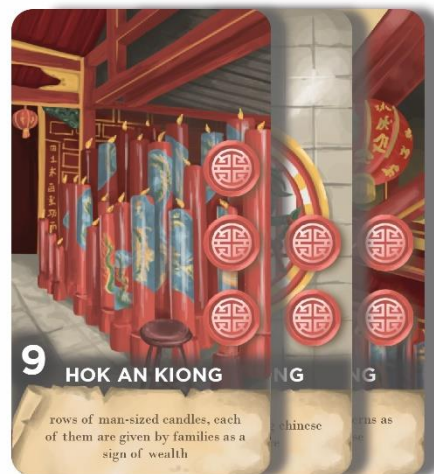


Gambar 6. 14 Set kartu fitur Hok An Kiong

Sumber: Penulis, 2019

Tulisan berwarna puutih pada kartu ini merupakan informasi yang berhubungan langsung dengan jalannya permainan. Pemilihan warna putih untuk tulisan ini dimaksudkan agar menonjol dan menempati hierarki teratas karena paling penting dan tidak boleh diabaikan oleh pemain. Nama bangunan, selain menjadi informasi mengenai bangunan tempat ilustrasi berasal, juga menunjukkan tempat pemain harus meletakkan pionnya untuk mengambil kartu tersebut. Angka di sebelah nama bangunan menunjukkan cost pada timetrack yang harus ditempuh pemain.

Flavor text berisi informasi penjelas mengenai ilustrasi yang ada. Flavor text berupa trivia atau fun fact singkat. Dengan adanya trivia ini, pemain dapat mengetahui lah-hal yang menarik dari bangunan tersebut. Trivia ini juga bisa dibaca pemain disaat luang atau menunggu pemain lain beraksi hingga gilirannya tiba.



Gambar 6. 15 Peletakkan kartu fitur

Sumber: Penulis, 2019

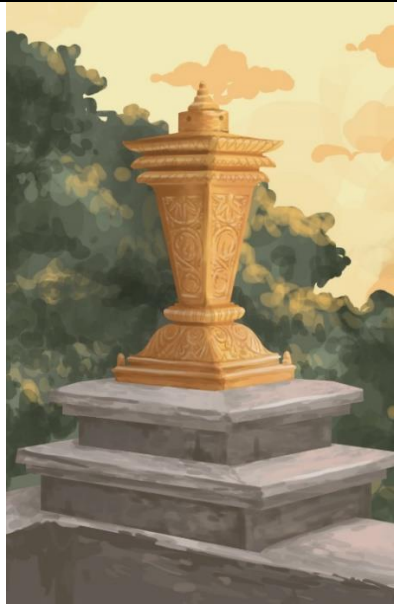
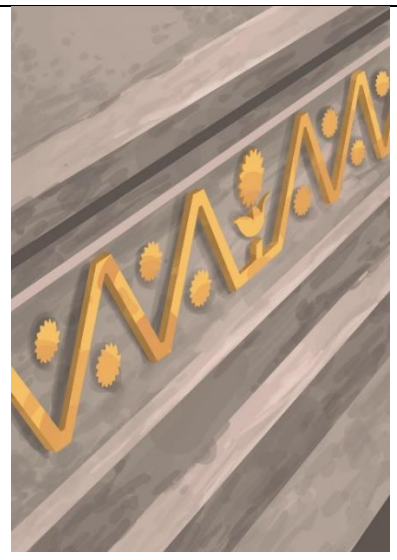
Pengaplikasian icon pada kartu fitur diletakkan pada sisi kanan kartu secara vertikal. Hal ini dimaksudkan agar ketika pemain memperoleh beberapa kartu, pemain dapat meletakkan kartu tersebut di hadapannya dengan ditumpuk sebagian secara horizontal seperti gambar di atas. Ketika pemain melakukan hal itu, pemain dapat tetap melihat jumlah poin yang mereka miliki tanpa harus menghabiskan banyak tempat di meja, maupun repot membolak-balikkan kartu untuk menghitung jumlah poin yang mereka punya. Kartu dengan tatanan *layout* seperti ini memudahkan pemain untuk mengidentifikasi masing-masing kartu sehingga mempercepat proses berfikir ketika bermain.

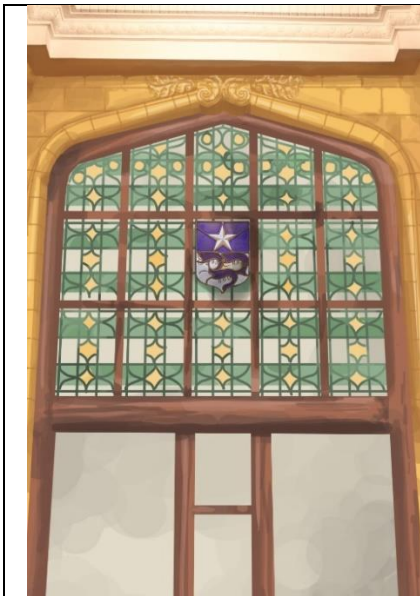
Berikut adalah ilustrasi beserta penjelasan makna gambar yang menjadi konten kartu fitur

a. De Javasche Bank

Ilustrasi	Penjelasan
	Tampak pintu masuk gedung De Javasche bank yang sekarang sudah tidak terpakai. Pintu masuk pada masa kini dipindahkan ke posisi tengah karena dirasa asimetris.
	Pintu masuk bank menggunakan konsep pintu putar, salah satu tren di Amsterdam tahun 1922
	Detail ornamen bergaya hindu-jawa yang menghiasi tembok tembok pada bangunan De Javasche Bank lantai 2. Ornamen ini mengisi sehingga tembok tidak terlihat kosong, karena langit langit lantai 2 gedung ini cukup tinggi.

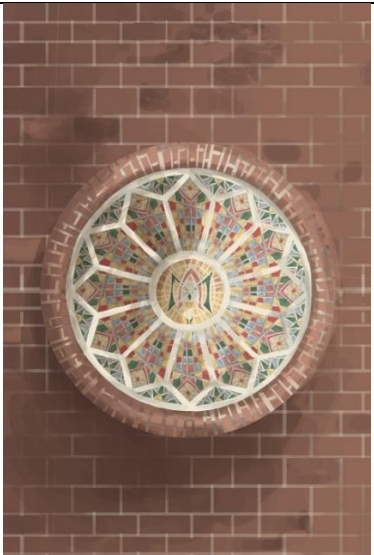
b. PTPN XI

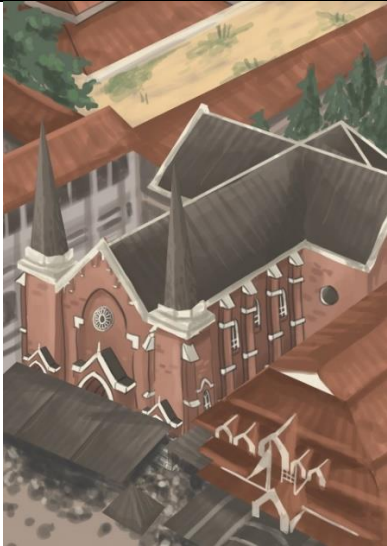
Ilustrasi	Penjelasan
	Dari balkon yang berada di bagian belakang gedung utama PTPN XI, kita dapat melihat gedung samping yang terlihat sama persis dengan style gedung utama. Namun menariknya, ternyata gedung samping ini bukanlah gedung buatan Belanda, melainkan baru didirikan setelah Indonesia merdeka. Walaupun demikian, gedung samping sengaja dibuat dengan menirukan arsitektur bangunan utama karena dirasa merupakan warisan bersejarah.
	Piala keemasan pada bagian atas pintu masuk gedung utama PTPN yang kaya akan ukiran mendetail. Ukiran yang ada pada bangunan PTPN XI terinspirasi dari ukiran candi.
	Hiasan pada dinding bangunan PTPN XI yang berbentuk garis zig-zag dan bunga matahari. Bunga matahari merupakan lambang kejayaan karena matahari memberikan cahaya.



Setiap ruangan dalam lantai 1 gedung utama masing masing memiliki jendela dengan kaca patri bermotif kupu-kupu tarung dengan lambang lambang yang merepresentasikan kota-kota.

c. Gereja Kepanjen

Ilustrasi	Penjelasan
	Eksterior bangunan Pintu utama gereja yang menunjukkan bukti gereja menggunakan kontruksi Point Arc.
	Selain arsitektur bangunan yang khas. Gereja ini memiliki ciri kaca yang menarik, pada bagian façade terdapat kaca patri yang berukir dari kaca patri yang biasa disebut rose window. Secara arsitektual hal itu digunakan untuk memasukkan cahaya dan estetika. Sedangkan dari segi religi, rose window dipakai sebagai simbol firman Tuhan yang disimbolkan sebagai cahaya

	yang masuk dan menerangi isi hati para jemaat gereja
	Ukuran gereja adalah sebagai berikut : panjang bagian dalam 47.60 meter, lebar tangan gereja 30.70 meter, transept 12.70, dari lantai sampai ujung gawel 17.40 meter. Ketinggian menara masing – masing 15 meter. Tinggi salib 3.75 meter dan tinggi ayam jago 3.50 meter. Sampai saat ini Gereja Kelahiran Santa Perawan Maria tetap kokoh berdiri.
	Jika dilihat dari atas, bangunan Gereja Kepanjen membentuk sebuah salib. Hal ini menarik karena sesuai dengan fungsi bangunan tersebut yang merupakan tempat beribadah umat katolik. Bentuk arsitektur seperti ini sering digunakan pada bangunan bangunan gereja besar di Eropa.
	Terdapat ornamen khas gaya gothic pada tiang tiang façade gereja, terdapat ornamen sulur dan dedaunan yang meliuk di atas tiang tiang bangunan.

d. Hok An Kiong

Ilustrasi	Penjelasan
	Patung dewa tidak hanya diletakan di atas altar, tapi juga dibawah altar lain. Pek Ho Yah, patung macan putih diletakan di bawah altar dewa lain, sebagai lambang bahwa Pek Ho Yah adalah macan tunggangan Dewa.
	Tergantung deretan lampion yang berwarna merah. Lampion-lampion ini menambah kental nuansa Tionghoa
	Bangunan ini sama sekali tidak menggunakan paku dari logam, tapi memakai potongan bambu yang diruncingkan



Terdapat deret lilin berwarna merah berukuran jumbo. Ukuran lilin ini bervariasi dengan tinggi maksimal seukuran orang dewasa. Lilin ini sebagai lambang kemakmuran. Lilin ini merupakan sumbangan dari keluarga keluarga, dan diberikan secara berpasang pasangan untuk diletakan pada sisi kiri dan kanan pintu masuk klenteng.



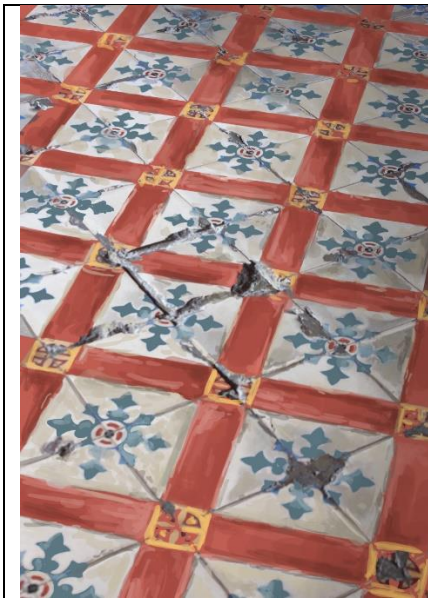
bagian muka klenteng ini juga dijaga oleh Ciok Say, sepasang patung singa di sisi kanan dan kiri pagar pintu masuk. Kalau Dolaners melihat singa yang bersama anaknya, berarti itu adalah patung singa betina dan biasanya berada di sisi kiri. Sementara di sisi kanan adalah singa jantan, dan ada bola di area kakinya



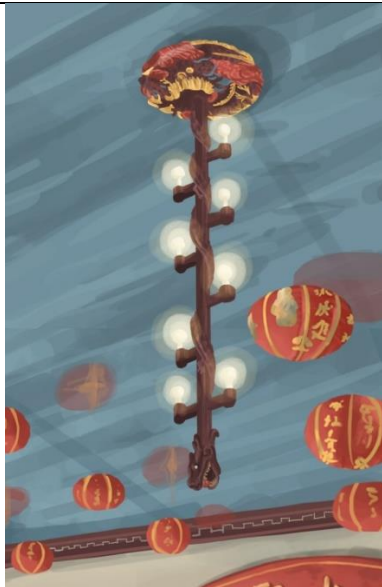
Ornamen binatang legenda Cina menjadi penghias jendela dalam bangunan klenteng Hok An Kiong ini.

e. Boen Bio

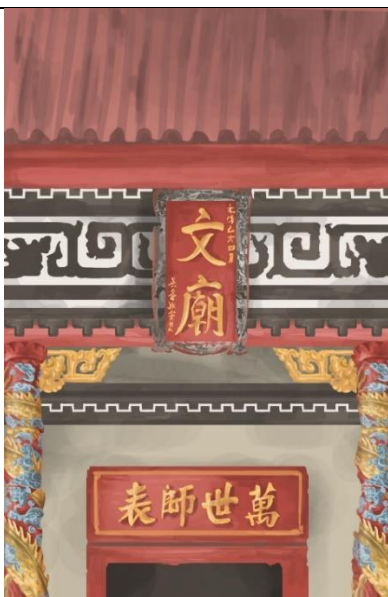
Ilustrasi	Penjelasan
	Jendela berbentuk kipas pita menghiasi dinding Klenteng Boen Bio. Kipas ini memiliki kaca yang berwarna biru, hijau, putih dan merah. Hal ini menambah kesan kekhasan nuansa Cina.
	Salah satu dari empat pilar naga di bagian depan Kelenteng Boen Bio Surabaya dengan detail ornamen dan warna kuning emas biru laut yang sangat indah. Pilar naga yang ada di sisi sebelah kiri juga tak kalah indahnya. Kebanyakan ukiran naga di dalam kelenteng dikerjakan dengan detail yang sangat teliti dan indah. Naga adalah penolak roh jahat dan penjaga keseimbangan Hongsui.
	6 jendela besar yang terdapat pada sisi bagian dalam bangunan Boen Bio melambangkan 6 kaharmonisan yang ada pada langit dan bumi.



Motif pada lantai bangunan klenteng Boen Bio yang memiliki pola khas dengan warna merah, biru, dan putih. Warna merah dan biru pada lantai ini sangat menggambarkan klenteng Boen Bio karena senada dengan dominasi warna pada klenteng.

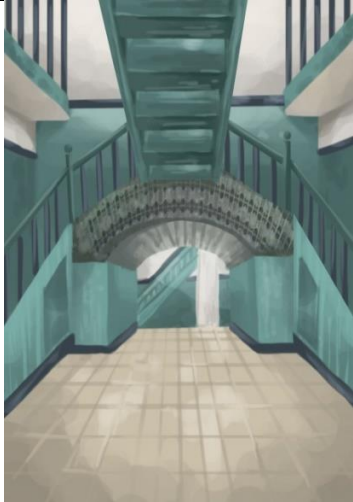


Tempat lampu pada bagian atap klenteng Boen Bio yang berbentuk tiang dengan ukiran lilitan naga.

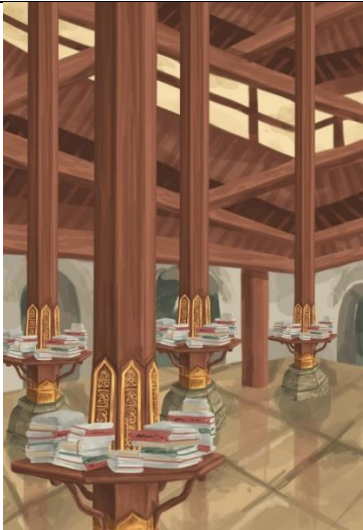


Menempel pada gebyok kayu di bagian tengah atas klenteng adalah plakat bertuliskan Sen Diao Nan Cing (Berkumandang ke Selatan), aseli pemberian Kaisar China, yang melambangkan penyebaran ajaran Khonghucu ke bagian Selatan China

f. Hotel Kemajuan

Ilustrasi	Penjelasan
	Memasuki pintu hotel, kita akan disambut dua tangga berlantai kayu melingkar di kedua sisi bangunan, yang membentuk goa dengan dinding keramik bernuansa Turki.

g. Masjid Ampel

Ilustrasi	Penjelasan
	Tiang-tiang (pilar) penyangga terlihat sangat kokoh, terbuat dari kayu jati berbentuk bundar dengan panjang diameter 60 sentimeter, jumlah tiang sebanyak 16 buah. Masing-masing tiang tingginya mencapai 17 meter dan terhubung satu sama lain dengan balok jati berukuran lebih kecil. Tinggi pilar itu melambangkan jumlah rakaat dalam sholat lima waktu.
	Di bagian bawah tiang-tiang penyangga terpasang rak untuk menempatkan kitab suci Alqur'an.



Ada 5 gapura kuno dengan ornamen-ornamen indah yang berada di sekitar lokasi masjid, kelima gapura itu bernama paneksen (kesaksian) melambangkan syahadat, madep (menghadap) melambangkan sholat, ngamal (beramal) melambangkan zakat, poso (puasa) melambangkan puasa Ramadan dan munggah (naik haji) melambangkan ibadah haji. Kelima gapura itu menggambarkan Rukun Islam.



Terdapat 48 pintu di sekeliling tembok Masjid Ampel. Bentuknya melengkung pada bagian atas pintu menunjukkan pengaruh dari arsitektur Arab.



Menaara Masjid Ampel setinggi 50m. Menara ini berfungsi sebagai tempat mengumandangkan Adzan.

6.4 Kartu Misi



Gambar 6. 16 Kartu misi

Sumber: Penulis, 2019

Kartu misi, atau yang dalam permainan disebut achievement card, berfungsi sebagai target yang harus dikumpulkan oleh pemain untuk dapat memenangkan permainan. Kartu misi berukuran 7,5 x 5,1 cm. Ilustrasi pada kartu misi berupa papan pengumuman yang memberitakan misi yang ada, disertai ilustrasi yang menggambarkan seorang mayor yang memakai kerudung, sebagai asosiasi Bu Risma, walikota Surabaya yang terkenal dicintai warganya.

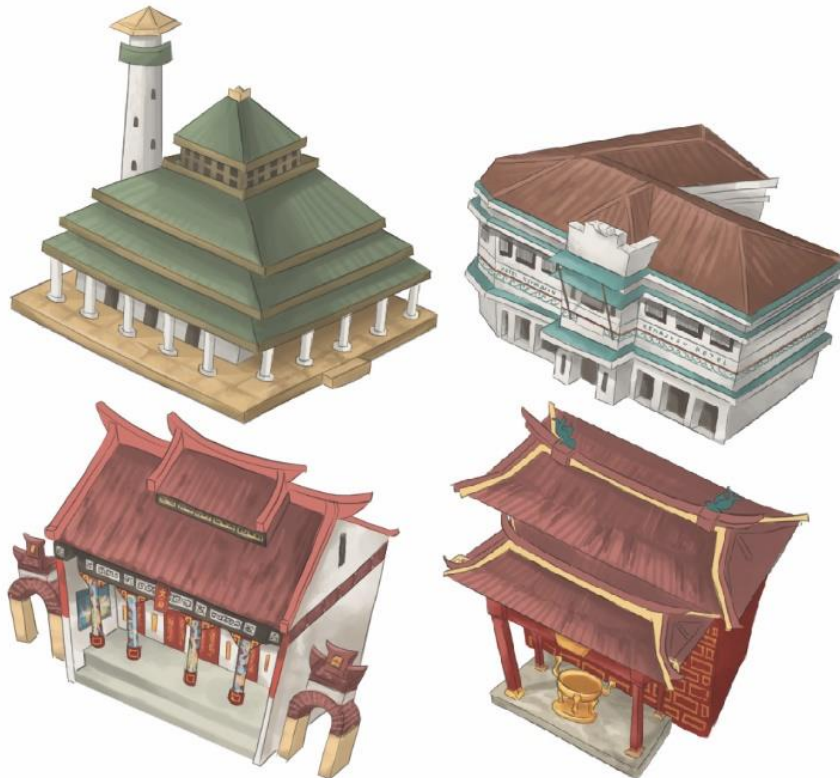


Gambar 6. 17 Jenis kartu misi

Sumber: Penulis, 2019

Kartu misi memuat beberapa jenis misi, diantaranya pemain harus mengumpulkan building tiles dengan jenis dan jumlah yang telah ditentukan, membuat susunan building tiles sesuai dengan pola, dan mengumpulkan building tiles dengan formasi yang sesuai hingga berhasil membuat sejumlah ‘wall’ terhubung

6.5 Building Tiles

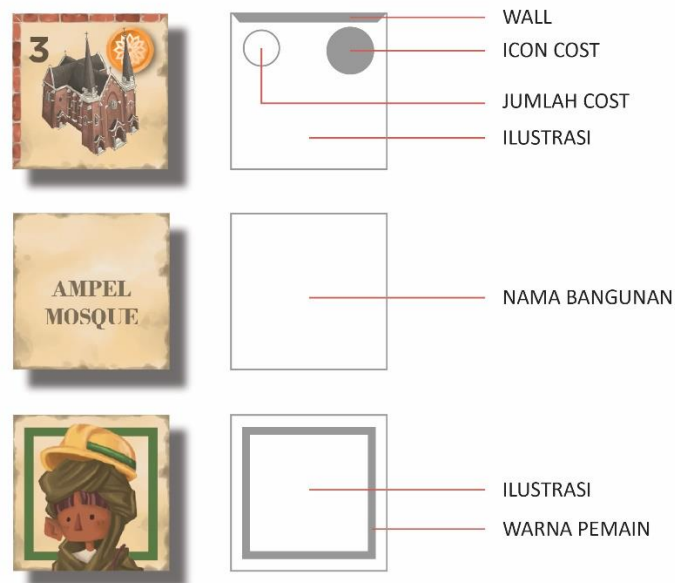




Gambar 6. 18 ilustrasi bangunan

Sumber: Penulis, 2019

Gambar di atas merupakan bangunan bangunan cagar budaya Surabaya yang akan dimuat dalam building tiles. Bangunan tersebut merepresentasikan miniatur bangunan yang akan disusun oleh pemain dalam museumnya.



Gambar 6. 19 Building tiles

Sumber: Penulis, 2019

Building tiles berisikan ilustrasi bangunan, jumlah dan icon cost, serta wall. Pemain dapat membeli building tiles apabila sudah mempunyai sejumlah kartu fitur yang cukup. Warna poin cost disesuaikan dengan ilustrasi bangunan yang ada. Apabila ingin membeli bangunan bernuansa Eropa, maka pemain juga harus membayar dengan poin berwarna oranye yang merepresentasikan Eropa.



Gambar 6. 20 Building Tiler

Sumber: Penulis, 2019

Tiap building tiles memiliki jumlah dan letak wall yang beragam. Wall digambarkan dengan susunan batu bata, sehingga ketika pemain menempelkan sesama building tiles yang memiliki wall, maka akan terlihat seperti sebuah wall atau tembok.



Gambar 6. 21 Bagian belakang building tiles

Sumber: Penulis, 2019

Pada bagian belakang building tiles, terdapat tulisan nama bangunan yang sesuai dengan ilustrasi yang ada di baliknya. Hal ini membuat pemain dapat mengetahui nama bangunan yang ia pegang, tanpa mengganggu *layout* building tiles yang sangat kecil, yaitu berukuran 3,5 x 3,5 cm.



Gambar 6. 22 Starting tiles

Sumber: Penulis, 2019

Setiap pemain akan mendapat sebuah starting tiles. starting tiles ini diletakan di hadapan pemain sebagai pusat untuk memulai penyusunan building tiles. Tiap starting tiles memiliki ilustrasi karakter yang berbeda. Pemain akan mendapatkan starting tiles yang sesuai dengan pion karakter yang mereka ambil. Pada starting tiles ini, terdapat persegi yang berwarna, sebagai penunjuk warna karakter.

6.6 Back Card



Gambar 6. 23 Back card

Sumber: Penulis, 2019

Back card merupakan bagian belakang kartu. Back card menjadi penting karena menjadi penunjuk klasifikasi atau kumpulan kartu ketika dihadapkan terbalik. Bagian belakang kartu fitur diilustrasikan dengan menggunakan kaca pembesar, sebagai penggambaran mencari informasi di bangunan bangunan tersebut. Bagian belakang kartu misi menggunakan ilustrasi medali, sebagai penggambaran penghargaan yang didapat setelah berhasil melaksanakan misi yang diberikan.

6.7 Pion Karakter



Gambar 6. 24 Pion akrilik

Sumber: Penulis, 2019

Pion karakter menjadi penunjuk pemain yang akan digunakan untuk menjelajah bangunan pada board. Pion tersebut dibuat dengan menggunakan ilustrasi yang ditempelkan pada akrilik. Hal ini dimaksudkan agar dapat berdiri dengan baik.

Ilustrasi karakter berjumlah 4, menggambarkan tiap tiap wilayah yang ada pada permainan ini, yaitu Pribumi (Surabaya), Eropa, Cina, dan Arab. Tiap karakter juga memiliki warna sendiri yang mewakili karakternya. Warna tersebut dapat dilihat dari dominasi warna pada pakaiannya. Selain itu, warna tersebut juga tercantum pada topi proyek karakter. Hal ini lebih memudahkan pemain untuk menyebutkan giliran pemain lainnya, dibandingkan dengan pemberian nama pada karakter.



Gambar 6. 25 Karakter pribumi

Sumber: Penulis, 2019

Karakter Pribumi dilambangkan dengan warna coklat. Karakter ini digambarkan dengan menggunakan pakaian tradisional Jawa. Hal ini dikarenakan set atau tempat kejadian *board game* ini adalah di Surabaya, sehingga tokoh Pribumi yang diangkat adalah yang bersuku Jawa.



Gambar 6. 26 karakter eropa

Sumber: Penulis, 2019

Karakter Eropa dilambangkan dengan warna kuning. Karakter ini digambarkan dengan menggunakan baju dengan nuansa barat, dan memiliki rambut berwarna pirang. Selain menandakan bahwa karakter ini adalah karakter kulit putih, warna rambutnya juga memberikan penekanan pada warna karakter, yaitu kuning.



Gambar 6. 27 karakter cina

Sumber: Penulis, 2019

Karakter Cina dilambangkan dengan warna putih. Karakter ini digambarkan dengan menggunakan baju sutra yang berlapis lapis dan membawa lentera untuk menguatkan kesan Tionghoa. Warna kulitnya juga dibuat lebih putih pucat, dan memiliki mata yang sipit dibandingkan dengan karakter lainnya.

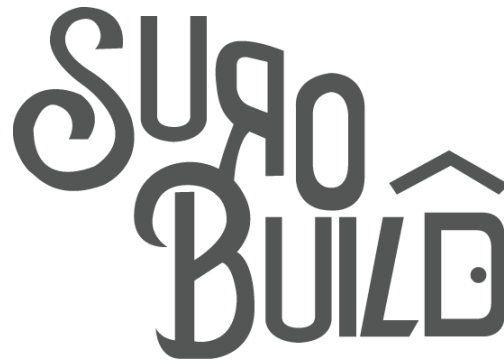


Gambar 6. 28 karakter Arab

Sumber: Penulis, 2019

Karakter Arab dilambangkan dengan warna hijau. Karakter ini digambarkan dengan menggunakan kain berwarna hijau yang dililitkan menyerupai sorban. Warna kulit karakter ini dibuat lebih gelap dari karakter lainnya untuk memberikan kesan karakter timur tengah.

6.8 Logo

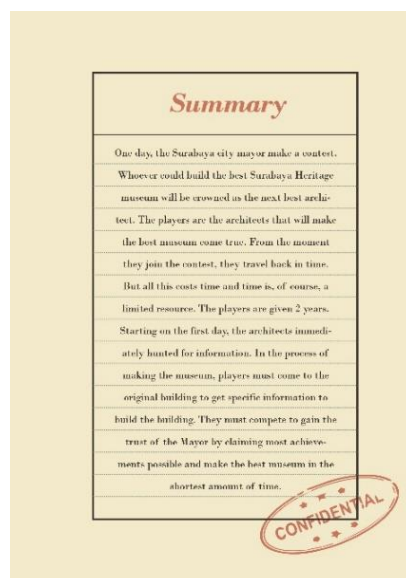


Gambar 6. 29 Logo

Sumber: Penulis, 2019

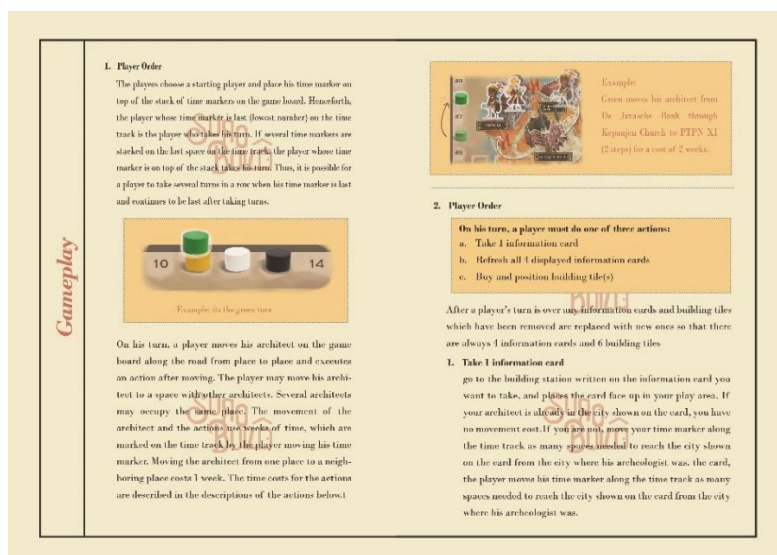
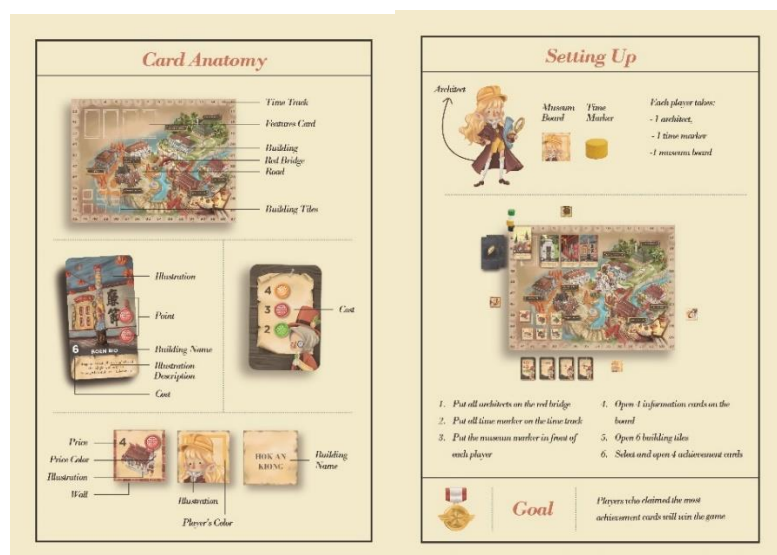
Gambar di atas merupakan logo dari *board game* ini. Surobuild berasal dari kata Suro-Boyo, yang menjadi konsep permainan ini dan build yang artinya membangun. Pada logo di atas, huruf D dibuat membentuk sebuah pintu, dan diberikan ornamen garis bersiku sehingga membentuk seperti atap.

6.9 Rulebook



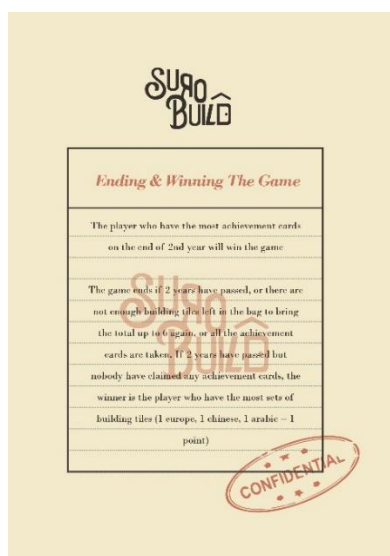
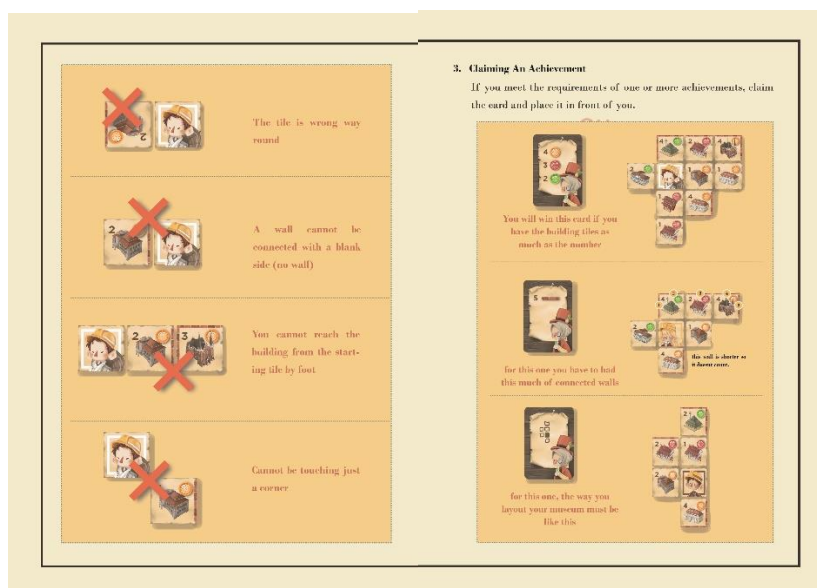
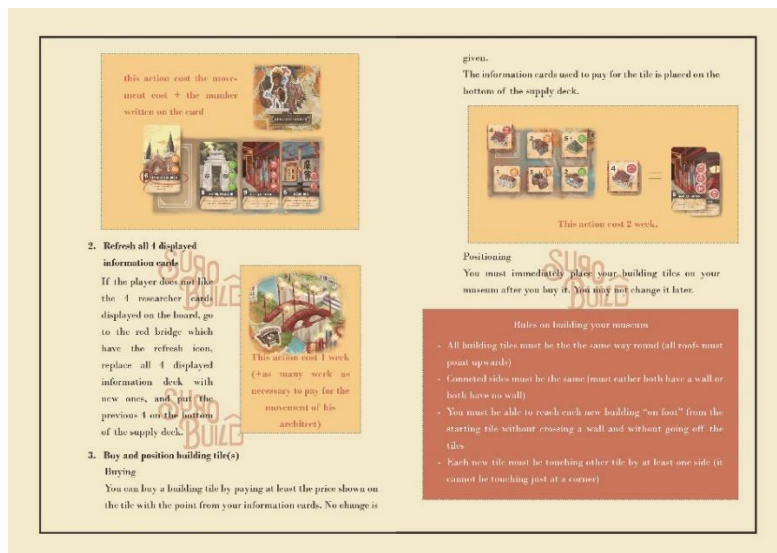
Gambar 6. 30 rulebook

Sumber: Penulis, 2019



Gambar 6. 31 halaman rulebook

Sumber: Penulis, 2019

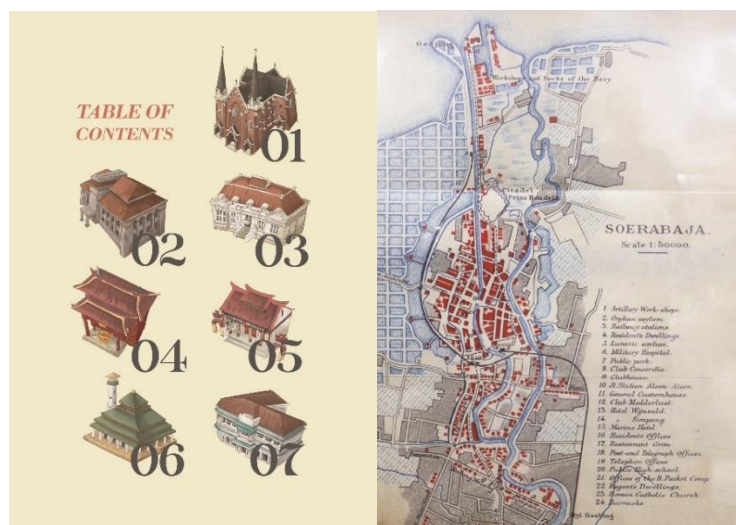
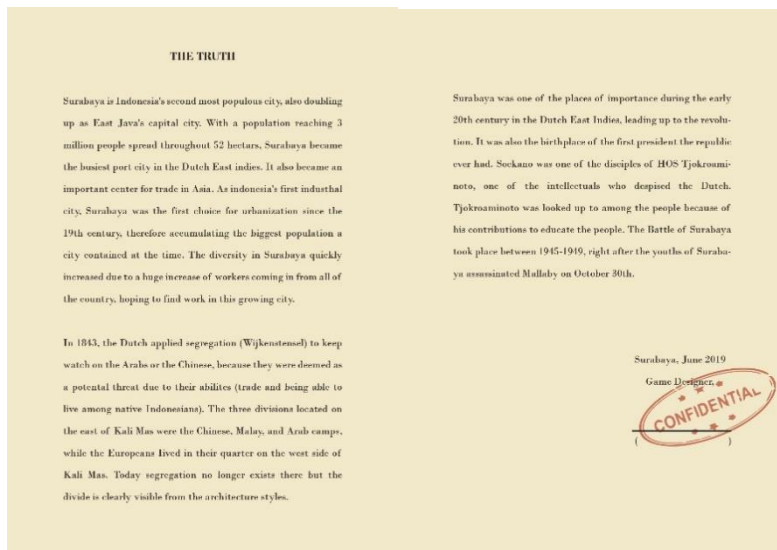


Gambar 5. 49 halaman rulebook

Sumber: Penulis, 2019

Rulebook dibuat dengan menggunakan *layout* seperti di atas. Kertas yang dipilih sebagai media cetak adalah kertas bookpaper. Kertas ini dipilih karena memiliki warna dasar kekuningan dibandingkan dengan kertas HVS biasa. Selain itu, kertas bookpaper juga memiliki tekstur yang khas sehingga menambahkan kesan vintage.

6.10 Buku Trivia



Gambar 5. 50 sampel halaman buku trivia

Sumber: Penulis, 2019



Gambar 6. 32 sampel halaman buku trivia

Sumber: Penulis, 2019

Buku Trivia dibuat dengan menggunakan *layout* seperti di atas. Kertas yang dipilih sebagai media cetak adalah kertas bookpaper. Kertas ini dipilih karena memiliki warna dasar kekuningan dibandingkan dengan kertas HVS biasa. Selain itu, kertas bookpaper juga memiliki tekstur yang khas sehingga menambahkan kesan vintage.

6.11 Packaging



Gambar 6. 33 packaging Surobuil

Sumber: Penulis, 2019

Packaging merupakan pelindung komponen *board game*, oleh karena itu *packaging* harus dibuat dengan struktur yang kokoh. Karton duplek 2mm dipilih menjadi bahan dasar *packaging*. Selain menjadi pelindung, *packaging* juga berfungsi sebagai muka *board game* yang harus merepresentasikan isi permainannya.



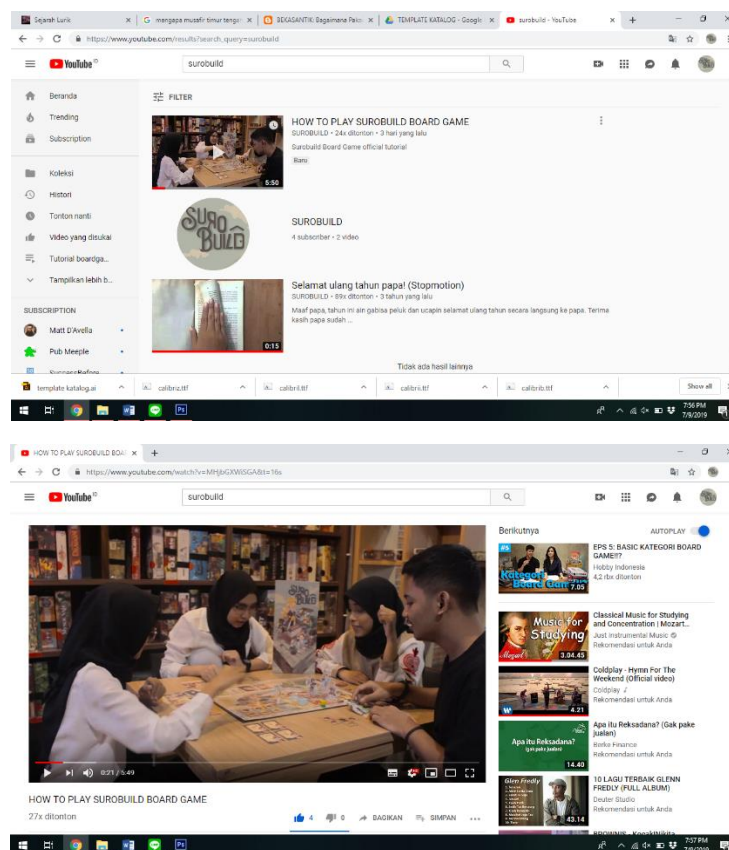
Gambar 6. 34 ilustrasi cover packaging Surobuild

Sumber: Penulis, 2019

Bagian cover depan *packaging* berisikan ilustrasi penuh pada seluruh area gambar. Pada cover menceritakan karakter yang seakan akan menjadi raksasa yang sedang berjalan disela sela bangunan mini. Hal ini dimaksudkan sebagai penggambaran isi permainan dimana karakter memang harus berkeliling bangunan untuk mengetahui fitur-fitur bangunan. Bangunan digambarkan lebih kecil daripada karakter dimaksudkan sebagai penggambaran museum miniatur bangunan yang harus dibangun para karakter sebagai tujuan game ini. Selain ilustrasi, bagian cover depan *packaging* juga berisikan logo dan nama membuat *board game*.

Bagian belakang *packaging* memuat berbagai informasi seperti deskripsi permainan, logo, *preview* kartu, tampilan *set up* permainan ketika semua komponen sudah diujarkan, komponen, nama pembuat *board game*, ikon spesifikasi permainan, serta *QR code* yang dapat dipindai untuk melihat video *tutorial* permainan.

6.12 Video Tutorial

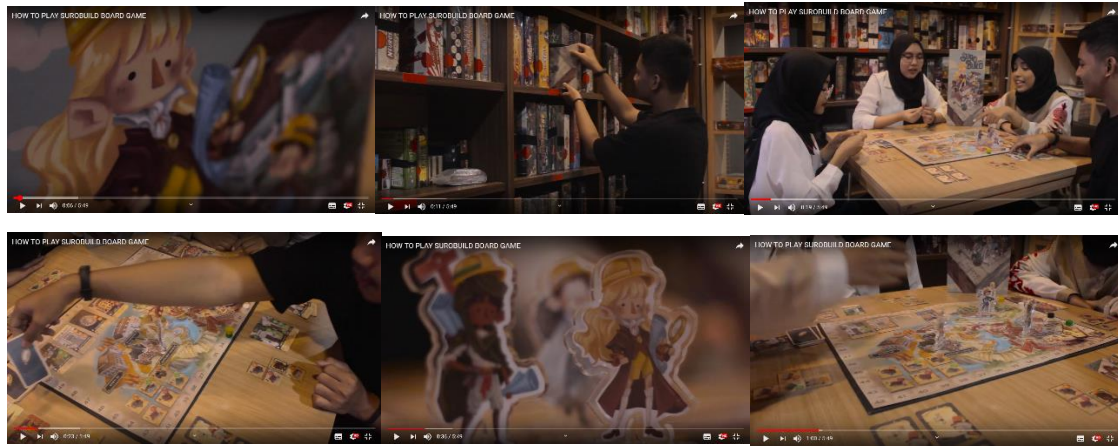


Gambar 5. 51 tangkapan layar youtube

Sumber: Penulis, 2019

Video tutorial yang telah dibuat diunggah ke *channel Youtube* sehingga memudahkan pemain untuk mencarinya. Video tutorial dibuat dengan konsep permainan secara langsung. Pada video ini, digambarkan sekelompok anak yang sedang

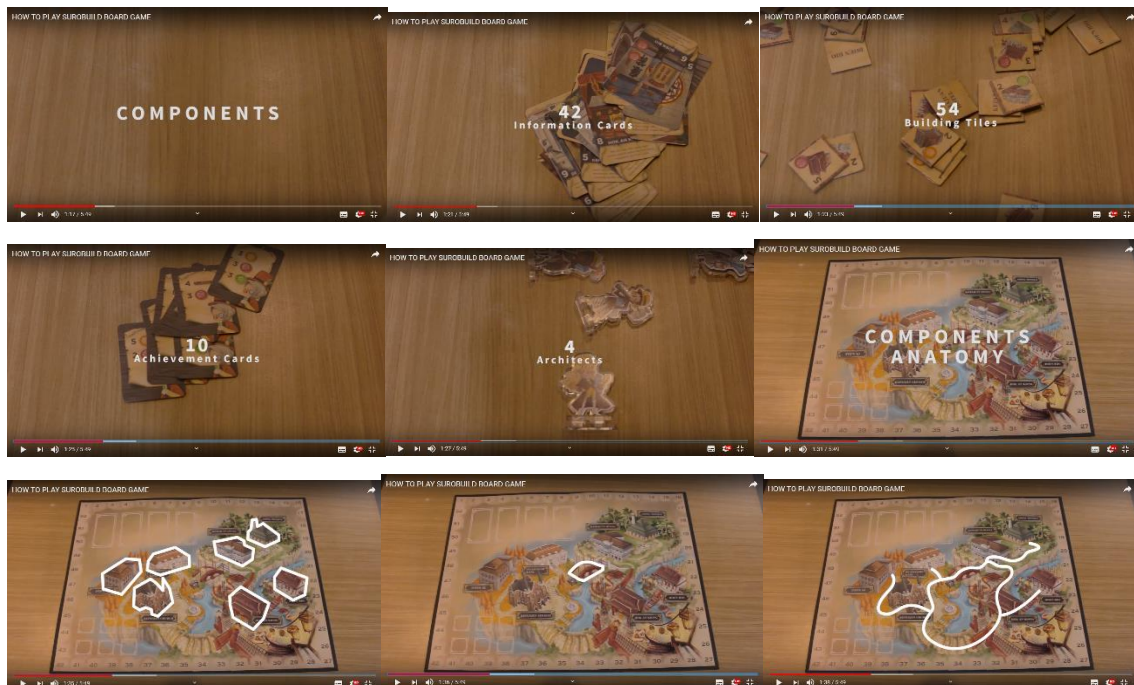
memperagakan kegiatan bermain board game Surobuild. Video diiringi dengan musik klasik khas Eropa dan *dubbing* atau narasi berisikan cara bermain yang ingin disampaikan.



Gambar 6. 35 tangkapan layar intro video tutorial

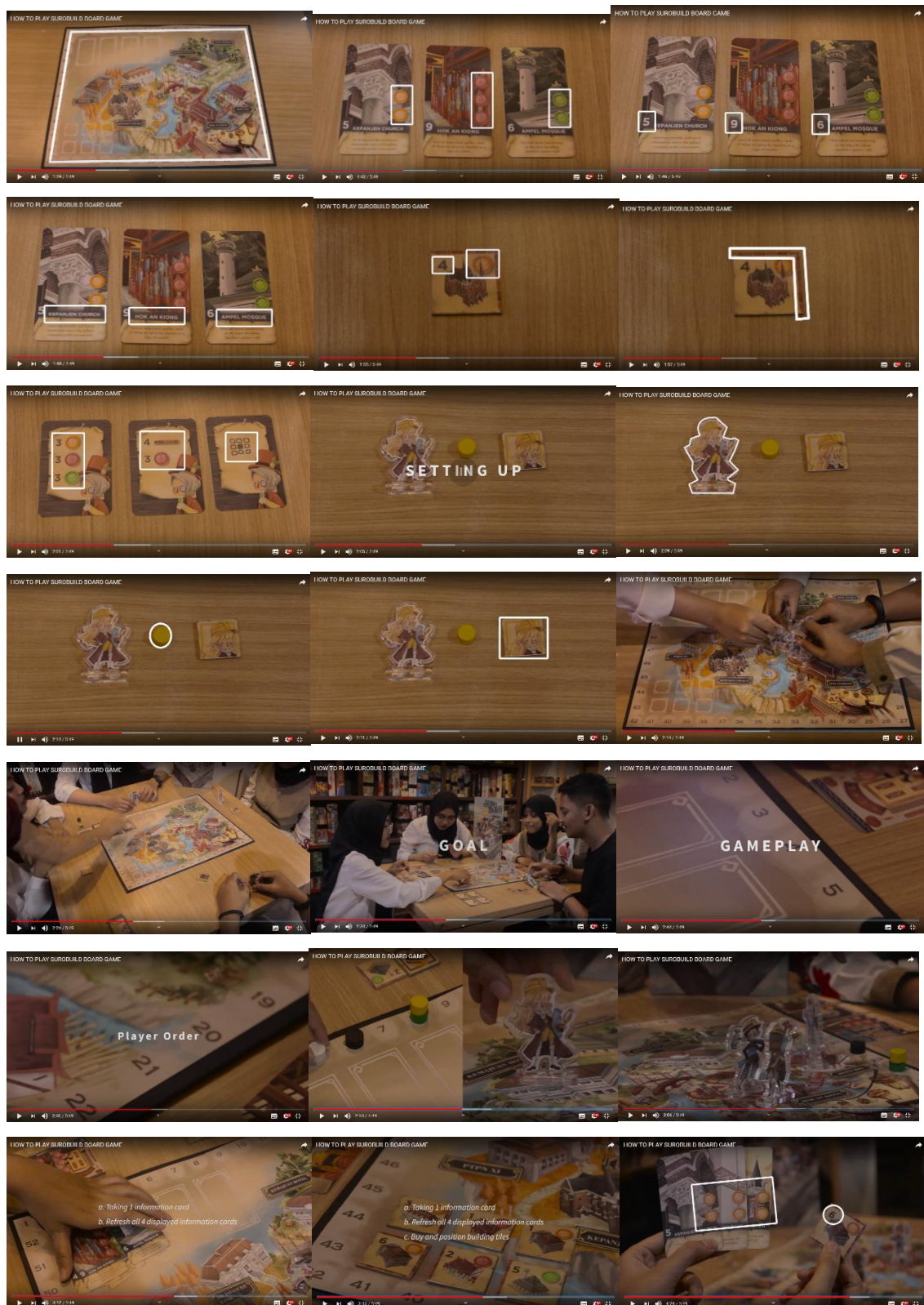
Sumber: Penulis, 2019

Video tutorial dimulai dengan intro. Pada bagian ini, pengambilan gambar difokuskan pada kegiatan bermain langsung. Dimulai dari mengambil gambar *zoom* pada ilustrasi *packaging*, kegiatan mengambil *packaging* dari lemari yang penuh dengan *board game* lainnya, kegiatan bermain, sampai ke sekilas detail detail komponen permainan.



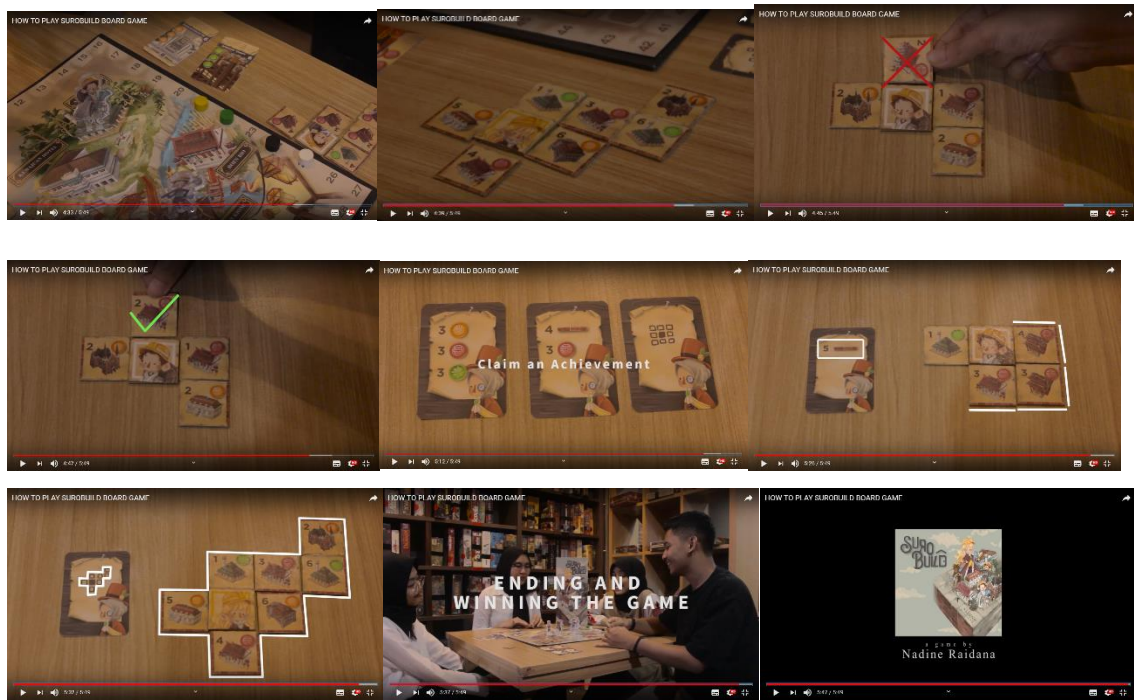
Gambar 6. 36 tangkapan layar video tutorial

Sumber: Penulis, 2019



Gambar 6. 37tangkapan layar video tutorial

Sumber: Penulis, 2019



Gambar 6. 38 tangkapan layar video tutorial

Sumber: Penulis, 2019

Setelah intro, masuk ke bagian penjelasan peraturan permainan. Pada penjelasan peraturan permainan, penjelasan diberikan melalui *dubbing* atau narasi. Narasi menggunakan Bahasa Inggris karena merupakan bahasa universal. Yiap bagian penjelasan dipisah dengan tulisan judul berwarna putih pada area tengah layar. Untuk memperjelas penjelasan, tiap bagian yang menjadi poin penting pada permainan diberi *highlight* berupa garis putih. Video diakhiri dengan ilustrasi yang sama dengan cover *packaging board game* Surobuild dan nama desainer *board game*.



Gambar 6. 39 QR code video tutorial Surobuild

Sumber: Penulis, 2019

Video tutorial *Board game* Surobuild dapat diakses melalui tautan <https://tinyurl.com/surobuild> atau dengan memindai QR code diatas. Dengan memindai QR code tersebut, akan langsung diarahkan ke channel youtube SUROBUILD.

(halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB VII

KESIMPULAN

7.1 Kesimpulan

Berdasarkan tren *board game* yang sedang naik per 5 tahun belakangan, penulis menemukan peluang untuk mengangkat konten-konten lokal yang memiliki value sebagai insight atau nilai tambah bagi para penggemar boargame di Indonesia yang sedang berkembang pesat, sehingga range market untuk para penggemar *board game* di Indonesia merupakan sasaran yang tepat untuk mengenalkan materi lokal agar mendapat pengetahuan yang lebih terhadap konten lokal yang berpotensi tinggi, salah satu potensi konten lokal yang bisa diangkat sebagai tema *board game* adalah bangunan cagar budaya Kota Surabaya.

Berdasarkan proses penelitian yang lalui oleh penulis, mulai dari studi literature, wawancara, observasi hingga *prototyping* penulis mendapat temuan berupa konsep “explore to know better” yang menjelajahi kota untuk mengajak pemain mencari tau bentuk asli bangunan cagar budaya kota Surabaya.

Perasaan yang ingin dibangun ketika pemain memainkannya adalah pengalaman menjelajah kota dan mendirikan bangunan. Pada penjelajahan ini terdapat banyak informasi mengenai fitur-fitur khusus masing-masing bangunan cagar budaya yang diangkat. *Board game* ini mengajak pemain untuk berpetualang sebagai arsitek ahli yang berlomba untuk membuat museum replika bangunan. Dalam usaha untuk memperbaiki bangunan-bangunan tersebut, mereka harus menjelajahi kota dan bangunan cagar budaya Surabaya untuk mendapatkan info fitur-fitur yang harus ada dalam bangunannya. Dalam mengumpulkan informasi tersebut, seluruh pemain haruslah berhati hati dan memperhitungkan langkahnya. Mereka harus pergi melewati bangunan-bangunan lain untuk akhirnya mendapatkan informasi yang diinginkan. Pemain juga berlomba-lomba untuk menjadi yang tercepat dan terbanyak dalam membangun replika bangunan, karena mereka harus melaksanakan tugas untuk mendapatkan penghargaan.

Dengan bermain boargame ini, secara langsung dapat membuat menjadi media rekreasi yang menyenangkan. Pemainnya mengetahui bentuk dan nama bangunan cagar budaya kota Surabaya, dan mengetahui apa saja fitur-fitur kekarakteristikan khusus dan konten bangunan tersebut. Selain itu, pemain juga akan mengetahui ciri khas tiap pengkategorian bangunan cagar budaya kota Surabaya, karena adanya pembagian berdasarkan wilayah dan budaya yang mempengaruhi (Cina, Eropa, Arab). Secara tidak

langsung, dengan memainkan *board game* ini, pemain akan semakin tertarik untuk melihat langsung bangunan yang ia mainkan.

Menurut David Santoso, manager di *Tabletoys Board Game Library*, dengan jumlah, ukuran, dan kualitas komponen *board game* yang disajikan, Surobuild memiliki nilai jual yang tinggi dan berpotensi untuk diterbitkan serta diproduksi secara massal. Harga jual yang cocok untuk Surobuild adalah Rp650.000, dan memungkinkan untuk bisa masuk ke ESSEN SPIEL, pameran *board game* di Jerman. Jika ingin menyasar pasar Indonesia, bisa dijual seharga Rp400.000, namun dengan komponen yang lebih dikecilkan untuk menekan biaya produksi.

Aspek *replayability* atau potensi dimainkan berulang pada boardgame ini sudah mencukupi. Hal ini dikarenakan adanya aspek interaksi, penyusunan strategi, dan kartu misi. Interaksi ditimbulkan dengan dibukanya kartu fitur dan *building tiles* sebagai target bersama, hal ini membuat antar pemain dapat menerka-nerka kartu apa yang diincar pemain lainnya. Rasa kompetisi yang dihasilkan membuat permainan menjadi lebih dinamis. Penyusunan strategi ikut mendukung karena faktor random dalam keluarnya kartu fitur dan *building tiles* pada setiap permainan tidak akan sama, hal ini menyebabkan berapa kalipun permainan ini dimainkan, pemain harus menyusun strategi baru agar dapat membuat museum yang diinginkan. Kartu misi ikut berperan penting dalam penyusunan strategi yang membuat permainan menjadi lebih dinamis.

Dengan berbagai pembahasan pada laporan ini, dapat disimpulkan bahwa Surobuild dapat menjadi sarana rekreasi yang menarik, dapat dimainkan berulang kali, memiliki nilai jual yang tinggi, serta berpotensi untuk dipasarkan tidak hanya di Indonesia, namun juga di luar negeri.

DAFTAR PUSTAKA

- Anhut, A. (2013, November 26). Howtonotsuckatgamedesign. Retrieved from Howtonotsuckatgamedesign:
<http://howtonotsuckatgamedesign.com/2013/11/generating-visual-interest/>
- Brathwaite, B., & Schreiber, I. (2009). Challenge for Game designer. Boston: Course Technology.
- Casual game Revolution. (2016, juli 14). Retrieved from Casual game Revolution:
<http://casualgamerevolution.com/blog/2016/07/tabletop-games-onkickstarter-from-2014-to-2016-a-must-see-infographic-for-project>
- Jesse, S. (2008). The Art of Game Design. Burlington: Morgan Kaufman.
- Kliever, J. (2015, Maret 5). Canva. Retrieved from Canva Design School:
<https://designschool.canva.com/blog/combining-fonts-10-must-know-tipsfrom-a-designer/>
- Rosewater, M. (2016, Desember 12). ten things every game needs, part 1 & part 2. Retrieved from Magic the gathering:
<http://magic.wizards.com/en/articles/archive/making-magic/ten-thingsevery-game-needs-part-1-part-2-2011-12-19>
- Wirawan, A. R. (2016, Mei 25). Adhicipta.com. Retrieved from Adhicipta.com:
<http://www.adhicipta.com/penjualan-card-game-warooong-wars-2016/>

(halaman ini sengaja dikosongkan)

LAMPIRAN

TEKS RULEBOOK SUROBUILD

SUMARY

One day, the Surabaya city mayor make a contest. Whoever could build the best Surabaya Heritage museum will be crowned as the next best architect. The players are the architects that will make the best museum come true. From the moment they join the contest, they travel back in time. But all this costs time and time is, of course, a limited resource. The players are given 2 years. Starting on the first day, the architects immediately hunted for information. In the process of making the museum, players must come to the original building to get specific information to build the building. They must compete to gain the trust of the Mayor by claiming most achievements possible and make the best museum in the shortest amount of time.

COMPONENTS

- 42 information cards
- 50 building tiles
- 10 achievement cards
- 4 acrylic character
- 1 building tiles pocket

CARD ANATOMY

SETTING UP

Each player takes: - 1 architect, - 1 time marker -1 starting tiles

GOAL

Players who claimed the most achievement cards will win the game

GAMEPLAY

1. Player order

The players choose a starting player and place his time marker on top of the stack of time markers on the game board. Henceforth, the player whose time marker is last (lowest number) on the time track is the player who takes his turn. If several time markers are stacked on the last space on the time track, the player whose time marker is on top of the stack takes his turn. Thus, it is possible for a

player to take several turns in a row when his time marker is last and continues to be last after taking turns.

On his turn, a player moves his architect on the game board along the broken lines from place to place and executes an action after moving. The player may move his architect to a space with other architects. Several architects may occupy the same place. The movement of the archeologist and the execution of actions use weeks of time, which are marked on the time track by the player moving his time marker. Moving the architect from one place to a neighboring place costs 1 week. The time costs for the actions are described in the descriptions of the actions below.

2. Execute an action

On his turn, a player must do one of three actions:

- a. Take 1 information card
- b. Refresh all 4 displayed information cards
- c. Buy and position building tile(s)

After a player's turn is over any information cards and building tiles which have been removed are replaced with new ones so that there are always 4 information cards and 6 building tiles

a. Taking 1 information card,

go to the building station written on the information card you want to take, and places the card face up in his play area. If the player's archeologist is already in the city shown on the card, the player has no movement cost.

If the player's archeologist is not in the city shown on the card, the player moves his time marker along the time track as many spaces needed to reach the city shown on the card from the city where his archeologist was.

b. Refresh all 4 displayed information cards

If the player does not like the 4 researcher cards displayed on the board, go to the red bridge, replace all 4 displayed information deck with new ones, and put the previous 4 on the bottom of the supply deck. This action cost 1 time space (+as many spaces as necessary to pay for the movement of his architect)

c. Buy and position building tile(s) buying

A player can buy a building tile from a building market, by paying at least the price shown on the tile with the information cards. No change is given. The information cards used to pay for the tile is placed on the bottom of the supply deck.

New building tiles will only be restocked on the end of your turn.

This action cost 2 time space

Positioning

You must immediately place your building tiles on your museum after you buy it.

Rules on building your museum

- all building tiles must be the the same way round (all roofs must point upwards)
- conneted sides must be the same (must eather both have a wall or both have no wall)
- You must be able to reach each new building “on foot” from the starting tile without crossing a wall and without going off the tiles
- Each new tile must be touching other tile by at least one side (it cannot be touching just at a corner)

3. Claim an Achievement

If you meet the requirements of one or more achievements, claim the card and place it in front of you.

These are the following Achievements: *gambar*

4. A year has end

When a player’s time marker crosses space 52, a new year begins for that player.

When the last player’s time marker crosses space 52, the player moves the year marker to the next year.

ENDING AND WINNING THE GAME

The player who have the most achievement cards on the end of 2nd year will win the game

The game ends if 2 years have passed, or there are not enough building tiles left in the bag to bring the total up to 6 again, or all the achievement cards are taken. If 2 years have passed but nobody have claimed any achievement cards, the winner is the player who have the most sets of building tiles (1 europe, 1 chinese, 1 arabic = 1 point)

(halaman ini sengaja dikosongkan)

PROFIL



Anak Agung Nadine Karina Maharani, atau yang lebih dikenal sebagai Nadine Raidana, lahir di Kota Bogor pada tanggal 10 November 1997. Tumbuh dan dibesarkan di Kota Denpasar sejak SD hingga akhirnya kembali mengenyam pendidikan SMA di kota kelahirannya. Anak dari pasangan Bapak Anak Agung Ngurah Oka Raidana dan Ibu Gina Brigitasari ini tumbuh menjadi pribadi yang kreatif dan pemberani berkat didikan orang tuanya. Empat tahun menyelesaikan studi di kampus impian ini sungguh tidak disangka karena awal mulanya ia mendaftar di Institut Teknologi Sepuluh Nopember hanya karena perguruan tinggi yang dipilihnya ini memiliki nama yang sama dengan tanggal ulang tahunnya. Begitu banyak kenangan dan pelajaran berharga yang didapatkan selama berkuliah di ITS. Beberapa karyanya dapat dilihat melalui akun instagram @nraidana.