



TUGAS AKHIR - DV 184801

**PERANCANGAN *BOARD GAME* 'SHIPPING LINE :
INDONESIA' DENGAN KONTEN KEMARITIMAN INDONESIA**

**MELINDA KUSUMA HANIFA
NRP 0831154000023**

Dosen Pembimbing
Rabendra Yudistira Alamin, S.T., M.Ds.
NIP. 198303282014041002

Bidang Studi Desain Komunikasi Visual
Departemen Desain Produk
Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2020



TUGAS AKHIR – DV 184801

PERANCANGAN *BOARD GAME* 'SHIPPING LINE: INDONESIA' DENGAN KONTEN
KEMARITIMAN INDONESIA

Melinda Kusuma Hanifa
0831154000023

Dosen Pembimbing
Rabendra Yudistira Alamin, S.T., M.Ds.
NIP. 198303282014041002

BIDANG STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
DEPARTEMEN DESAIN PRODUK
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
2020



FINAL PROJECT – DV 184801

***BOARD GAME DESIGN ‘SHIPPING LINE: INDONESIA’ WITH INDONESIAN
MARITIME CONTENT***

**Melinda Kusuma Hanifa
0831154000023**

**Dosen Pembimbing
Rabendra Yudistira Alamin, S.T., M.Ds.
NIP. 198303282014041002**

***VISUAL COMMUNICATION DESIGN MAJOR
PRODUCT DESIGN DEPARTMENT
FACULTY OF CREATIVE DESIGN AND DIGITAL BUSINESS
SEPULUH NOPEMBER INSTITUTE OF TECHNOLOGI
2020***

LEMBAR PENGESAHAN
PERANCANGAN BOARD GAME 'SHIPPING LINE : INDONESIA'
DENGAN KONTEN KEMARITIMAN INDONESIA

TUGAS AKHIR (DV 184801)

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

Program Studi S-1 Desain Produk – Desain Komunikasi Visual
Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh:

Melinda Kusuma Hanifa

NRP : 0831154000023

Surabaya, 31 Januari 2020

Periode Wisuda 121 (Maret 2020)

Mengetahui,

Kepala Departemen Desain Produk

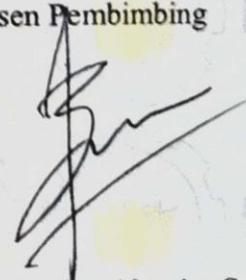


Bambang Tristiyono, S.T., M.Si

NIP. 19700703 199702 1 001

Disetujui,

Dosen Pembimbing



Rabendra Yudistira Alamin, S.T., M.DS.

NIP: 1983 0328 2014 41002

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS TUGAS AKHIR

Saya mahasiswa Bidang Studi Desain Komunikasi Visual, Departemen Desain Produk, Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, dengan identitas:

Nama : Melinda Kusuma Hanifa

NRP : 0831154000023

Dengan ini menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir yang saya buat dengan judul **“PERANCANGAN BOARD GAME ‘SHIPPING LINE: INDONESIA’ DENGAN KONTEN KEMARITIMAN INDONESIA”** adalah:

1. Bukan merupakan duplikasi karya tulis yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapat gelar sarjana di universitas lain, kecuali pada bagian sumber informasi dicantumkan sebagai kutipan/referensi dengan cara yang semestinya
2. dibuat dan diselesaikan sendiri dengan menggunakan data-data hasil pelaksanaan penelitian dalam proyek tersebut.

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, 3 Februari 2020

Yang membuat pernyataan



Melinda Kusuma Hanifa

0831154000023

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

PERANCANGAN *BOARD GAME* ‘*SHIPPING LINE : INDONESIA*’ DENGAN KONTEN KEMARITIMAN INDONESIA

Oleh: Melinda Kusuma Hanifa

NRP: 0831154000023

Departemen Desain Komunikasi Visual
Fakultas Arsitektur, Desain, dan Perancangan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya

ABSTRAK

Seiring dengan maraknya permainan digital, board game menjadi angin segar karena mampu memberikan interaksi antar pemain secara langsung juga dapat menyalurkan konten positif dalam permainannya. Di sisi lain, Indonesia berpotensi menjadi negara maritim terbesar di dunia. Namun pembelajaran akan wawasan maritim Indonesia dinilai kurang, sehingga kesadaran masyarakat akan Negara Maritim masih minim. Maka dari itu dibutuhkan boargame bertema maritim sebagai media bermain yang mampu menambah wawasan pemain akan maritim Indonesia.

Perancangan ini menggunakan metode kuesioner yang dilakukan untuk menguji keberadaan pasar akan boardgame bertema maritim. Studi eksperimental dilakukan untuk membuat draft awal. Depth interview dilakukan untuk mendapatkan masukan mengenai draft awal yang telah dibuat. Prototyping dilakukan setelah perbaikan draft selesai. kemudian play test dilakukan untuk mendapat respon dari target audiens mengenai ketertarikan pemain akan boardgame dan menguji apakah konten tersalurkan dengan baik.

Perancangan ini menghasilkan sebuah *board game* berjudul *Shipping Line : Indonesia* dengan mekanik point to point movement, action point dan drafting. Boardgame ini bercerita mengenai peran pemain sebagai pemilik perusahaan shipping line yang mengoperasikan 3 jenis kapal. Gaya gambar yang dipakai pada ilustrasi boardgame merupakan gaya gambar *cartoon* yang mampu menjagkau target audiens hingga anak-anak. Komponen dalam boardgame ini meliputi box board game, papan utama, papan personal, kartu event, kartu rute, pion kapal dan koin.

Kata kunci: *Family board game, Maritim Indonesia, Shipping line*

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

‘SHIPPING LINE : INDONESIA’ STRATEGIC BOARD GAME DESIGN WITH INDONESIAN MARITIM CONTENT

By: Melinda Kusuma Hanifa

NRP: 08311540000023

Departemen Desain Komunikasi Visual
Fakultas Arsitektur, Desain, dan Perancangan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya

ABSTRACT

Along with the rise of digital games, board games become a breath of fresh air because they are able to provide direct interaction between players and can also deliver positive content in the game. On the other hand, Indonesia has the potential to become the largest maritime country in the world. However, learning about Indonesia's maritime insight is considered lacking, so that public awareness of the Maritime Country is still minimal. Therefore a maritime-themed boardgame is needed as a play media that is able to add to the players' insights on Indonesian maritime.

This design uses a questionnaire method that is conducted to test the market presence of maritime-themed board games. An experimental study was carried out to make the initial draft. Depth interview is conducted to get input regarding the initial draft that has been made. Prototyping is done after the draft improvement is complete. Then a play test is conducted to get a response from the target audience regarding the player's interest in the board game and test whether the content is well delivered.

This design produced a board game titled ‘Shipping Line: Indonesia’ with point to point movement, action point and drafting mechanics. This board game tells the story of the role of the player as the owner of a shipping line company that operates 3 types of ships. The drawing style used in the boardgame illustration is a cartoon drawing style that is able to keep the target audience to children. Components in this boardgame include game board boxes, main boards, personal boards, event cards, route cards, ship pawns and coins.

Keywords: Family board game, Indonesian Maritime, Shipping line

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis kepada Allah SWT karena atas rahmatnya, tugas akhir dengan judul “Perancangan Board Game ‘Shipping Line: Indonesia’ dengan Konten Kemaritiman Indonesia” dapat terselesaikan dengan baik.

Kelancaran dan keberhasilan penulis tak lepas dari dukungan serta bantuan dari banyak pihak. Sehingga pada kesempatan kali ini, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua penulis, Mochammad Bachrun dan Yenie Ari Wibowo yang telah memberikan dukungan, doa dan kebutuhan finansial.
2. Pak Bendra selaku dosen pembimbing dan Pak Dhani serta Pak Yana selaku dosen penguji yang berperan besar dalam proses penyempurnaan perancangan ini.
3. Teman dari kecil penulis yang selalu memberi dukungan batin maupun motivasi dalam bentuk *traktiran* atau hiburan gratis yaitu Febrica dan Wulan.
4. Seluruh teman-teman kampus yang tergabung dalam grup *whatsapp* ‘HHHMMMMMM’ maupun tidak yang memberikan bahan obrolan segar.
5. Dwatra yang selalu menawarkan bantuan setiap saat meskipun dirinya juga dipenuhi kesibukan yang tidak kalah penting.
6. Vito, kucing kesayangan penulis yang menggemaskan sekaligus menyebalkan dan selalu meredakan stress tiap dipandang.
7. Semua teman *facebook* Melinda Kusuma H maupun Keto Prak yang memberikan dukungan moril dalam bentuk komentar maupun *haha react* disetiap konten lelucon yang *dishare* penulis.
8. Semua *client* komisi gambar penulis di seluruh penjuru dunia yang memberi dukungan finansial dalam percetakan maupun jajan dikala bosan.
9. Maling motor *scoopy* penulis yang memberikan pelajaran hidup yang sangat berharga dan melatih penulis dalam mendalami ilmu sabar dan ikhlas.
10. Teather Print 3 Gebang yang selalu bisa diandalkan dalam hal cetak laporan online.

Surabaya, 03 Februari 2020

Penulis

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS TUGAS AKHIR	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	x
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	2
1.1 Latar Belakang	2
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Perancangan.....	3
1.4 Ruang Lingkup	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Tinjauan Konten	6
2.2 Tinjauan mengenai <i>Board game</i>	10
2.3 Strategi Marketing	27
BAB III METODE PENELITIAN	29
3.1 Diagram Alur Riset.....	29
3.2 Protokol Riset.....	30
3.3 Jadwal Pelaksanaan Riset.....	34
BAB IV ANALISIS DAN PENELITIAN	35
4.1 Hasil Kuesioner	35
4.2 Hasil Studi Eksperimental I.....	36
4.3 <i>Depth interview</i> Game Play.....	38
4.4 <i>Depth interview</i> Konten	39
4.5 Hasil Studi Eksperimental II	40
4.6 <i>Depth interview</i> Konten	43
4.7 <i>Depth interview</i> Gameplay.....	44
4.8 Hasil Studi Eksperimental III	45
4.9 <i>Test play</i>	49
4.10 <i>Depth interview</i> Naskah <i>Board game</i>	50

4.11 Hasil Studi Eksperimental IV	51
4.12 <i>Depth interview</i> Mekanik permainan	55
4.13 Hasil Studi Eksperimental V	56
4.14 <i>Depth interview</i> Mekanik permainan	59
4.15 Testplay 2.....	60
BAB V KONSEP DESAIN.....	63
5.1 Gambaran umum.....	63
5.2 Konsep Desain	65
5.5 Proses Design.....	70
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....	97
6.1 Kesimpulan	97
6.2 Saran.....	98

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Jalur Transportasi Laut Indonesia</i>	6
Gambar 2. 2 Trayek tol	8
Gambar 2. 3 <i>Container vessel</i>	9
Gambar 2. 4 Breakbulk vessel	9
Gambar 2. 5 <i>Tanker vessel</i>	9
Gambar 2. 6 Contoh Kartu	11
Gambar 2. 7 Contoh Papan.....	12
Gambar 2. 8 Contoh <i>Tile</i>	12
Gambar 2. 9 Contoh Pion	12
Gambar 2. 10 Contoh dadu.....	13
Gambar 2. 11 Contoh Token	13
Gambar 2. 12 Contoh Rulebook	14
Gambar 2. 13 <i>Board game</i> Pandemic	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 14 <i>Board game</i> Risk	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 15 Deck kartu ticket to ride	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 16 Ilustrasi Naturalis	16
Gambar 2. 17 Ilustrasi Dekoratif	16
Gambar 2. 18 Gambar Kartun	16
Gambar 2. 19 Gambar Karikatur	17
Gambar 2. 20 Ilustrasi	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 21 Perbandingan <i>layouting</i> yang sesak dan lapang	18
Gambar 2. 22 Hierarki visual kartu.....	18
Gambar 2. 23 UI kartu	19
Gambar 2. 24 Tipografi dalam <i>board game</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 25 Skema Warna.....	20
Gambar 2. 26 Ticket to Ride	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 27 Blackfleet.....	22
Gambar 2. 28 Mahardika.....	25
Gambar 2. 29 Laga Jakarta.....	26
Gambar 2. 30 Salah satu punlisher <i>board game</i>	27
Gambar 2. 31 Facebook page Waroong Wars.....	28
Gambar 2. 32 Event Subogama	28

Gambar 4. 1 <i>Draft</i> awal.....	36
Gambar 4. 2 Dokumentasi.....	38
Gambar 4. 3 Papan Utama.....	42
Gambar 4. 4 Papan Personal.....	42
Gambar 4. 5 Dokumentasi.....	44
Gambar 4. 6 Dokumentasi.....	45
Gambar 4. 7 Setup awal	46
Gambar 4. 8 Papan awal.....	48
Gambar 4. 9 Papan Personal.....	48
Gambar 4. 10 Kartu Kapal	49
Gambar 4. 11 Dokumentasi.....	49
Gambar 4. 12 Dokumentasi.....	50
Gambar 4. 13 Hasil <i>Depth interview</i>	50
Gambar 4. 14 Perubahan papan.....	52
Gambar 4. 15 Dokumentasi.....	56
Gambar 4. 16 Dokumentasi.....	60
Gambar 4. 17 <i>Play test</i>	61
Gambar 4. 18 Hasil kuesioner.....	61
Gambar 5. 2 Cardboard.....	66
Gambar 5. 3 Kertas Artpaper.....	67
Gambar 5. 4 Sticker vynil	67
Gambar 5. 5 Sticker transparn	68
Gambar 5. 6 Kayu MDF.....	68
Gambar 5. 7 Dokumentasi.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 5. 8 Sketsa <i>Layout</i> Logo dan Ilustrasi Box	76
Gambar 5. 9 Sketsa awal papan utama.....	79
Gambar 5. 10 Visual acuan	79
Gambar 5. 11 Design awal papan utama.....	80
Gambar 5. 12 Penambahan flavour text.....	82
Gambar 5. 13 Final Design.....	83
Gambar 5. 14 Sketsa karakter.....	84
Gambar 5. 15 Proses pewarnaan karakter	84
Gambar 5. 16 Hasil jadi karakter	85
Gambar 5. 17 <i>Layout</i> awal papan personal	85
Gambar 5. 18 Design awal papan personal	86
Gambar 5. 19 Final Design.....	87
Gambar 5. 20 Moodboard	75
Gambar 5. 21 <i>sketch, basecolor, render</i>	88
Gambar 5. 22 Prototype awal kartu rute	89
Gambar 5. 23 Sketsa Dari kartu rute.....	89
Gambar 5. 24 Hasil jadi kartu Rute	90
Gambar 5. 25 Sketsa ilustrasi	91
Gambar 5. 26 Clean lineart.....	91
Gambar 5. 27 Hasil akhir Ilustrasi	92
Gambar 5. 28 Sketsa kartu Event	93

Gambar 5. 29 Hasil jadi <i>layout</i> kartu event.....	94
Gambar 5. 30 Dokumentasi design awal.....	94
Gambar 5. 31 Dokumentasi design final.....	95
Gambar 5. 32 Sketsa dan clean lineart kapal.....	95
Gambar 5. 33 versi sederhana pion.....	96

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Jenis-jenis Kapal	9
Tabel 3. 1 Pembagian Kuesioner.....	30
Tabel 3. 2 Studi Eksperimental	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 3 Depth interview Board game	31
Tabel 3. 4 Depth interview Konten Maritim	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 5 Studi Eksperimental 2.....	32
Tabel 3. 6 Prototyping.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 7 Testplay	33
Tabel 3. 8 Jadwal Pelaksanaan Riset	34
Tabel 4. 1 Alur Permainan.....	33
Tabel 4. 2 Hasil Studi Eksperimental II.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 3 Hasil Studi Eksperimental III.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 4 Hasil Studi Eksperimental IV	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 5 Hasil Studi Eksperimental V.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 5. 1 Segmentasi Target Audiens.....	65
Tabel 5. 2 Segmentasi Target Market	Error! Bookmark not defined.
Tabel 5. 3 Estimasi Biaya Maksimal	69
Tabel 5. 4 Estimasi Biaya Ekonomis	69
Tabel 5. 5 Alur Permainan	72
Tabel 5. 6 Ilustrasi Papan.....	Error! Bookmark not defined.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

DAFTAR BAGAN

Bagan 3. 1 Bagan Perancangan	26
Bagan 5. 1 Big Idea	60

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era yang serba digital ini, fenomena *board game* merupakan sesuatu yang unik. Dimana masyarakat sudah mulai bergantung pada media digital, *board game* mampu meningkatkan eksistensinya bahkan makin berkembang dari tahun ke tahun. Hal ini ditunjukkan salah satunya dari pameran *Essen Spiel*, yaitu pameran *board game* tahunan yang di selenggarakan tiap bulan Oktober di Jerman. Pengunjung *Essen Spiel* tiap tahun mengalami peningkatan, dan terdapat ribuan *publisher* dari berbagai penjuru dunia berlomba lomba dalam memamerkan *board game* terbaik keluarannya. Indonesia juga turut andil dengan keikutsertaan beberapa *publisher* lokal dalam ajang tersebut.

Di Indonesia, dunia *board game* sedang dalam masa perkembangan yang pesat. Perkembangan *board game* di Indonesia mulai nampak ketika diadakannya *Board game Challenge* oleh Kompas TV pada tahun 2015. *Challenge* ini memancing para creator dan publisher untuk berlomba lomba menciptakan boargame lokal yang berkualitas dan secara tidak langsung turut membantu peningkatan tren *board game* di Indonesia. Pada tahun ini, mulai bermunculan komunitas-komunitas *board game* di tiap daerah dan didirikannya café-café *board game* di kota-kota besar di Indonesia. hingga 2019, tercatat 40 café *board game* yang didirikan di pulau Jawa. Di situs belanja online Tokopedia, penjualan *board game* sendiri mencapai angka 500 kopi dalam satu bulan terakhir.¹

Sebagai media bermain, *board game* memiliki berbagai keunggulan. Interaksi antar pemain mampu mengasah softskill dengan cara yang menyenangkan. Tidak hanya terpaut pada salah satu batasan usia, *range* usia pemain *board game* sangat bervariasi, mulai dari *kids board game* untuk anak-anak, *party game* untuk remaja hingga dewasa, hingga *family games* yang dapat dimainkan oleh cangkupan umur yang luas, yaitu anak-anak hingga dewasa. *Family board game* dapat dimanfaatkan orang tua untuk menciptakan ikatan yang kuat antara anak,

¹ Dilansir dari 3 toko *board game* paling laris di Tokopedia ; Toko Board game , Monopoliswonder dan Tabletoys pada bulan Januari 2020

orangtua hingga saudara. Selain itu, *family board game* juga dapat dimanfaatkan sebagai media pengenalan dan eksplorasi konten yang positif.²

Kemaritiman merupakan salah satu konten yang tak lekang di telan zaman. Berbagai karya seni seperti film, novel, maupun komik juga banyak yang menyelipkan konten maritim yang diolah sedemikian rupa agar tidak membosankan. *One Piece* merupakan salah satu karya sukses yang mengangkat konten maritim dengan apik. Komik karya Eiichiro Oda tersebut sukses meraih *Guinness World Record* “jumlah komik terbanyak yang diterbitkan oleh satu pengarang” dengan jumlah produksi mencapai 320,866,000 kopi.

Indonesia sendiri merupakan Negara dengan potensi maritim yang besar. Dengan garis pantai terpanjang di dunia, Indonesia berpotensi menjadi Negara Maritim terkuat di dunia. Indonesia memiliki 154 pelabuhan, yang menjadikan Indonesia sebagai Negara dengan jumlah pelabuhan terbanyak nomor Sembilan di dunia. Dengan jumlah pelabuhan sebanyak itu, hiruk pikuk pelayaran kapal berperan besar dalam pemerataan pembangunan dan perekonomian Negara. Selain menarik untuk diangkat, konten maritim juga penting bagi masyarakat Indonesia kedepannya dalam menciptakan kesadaran dan kemauan dalam turut serta menggali potensi maritim di Indonesia.

Board game yang di rancang dengan mengangkat konten maritim Indonesia mempunyai dua *value* yang dapat di kembangkan, yaitu media *board game* sebagai sarana hiburan dan implementasi konten maritim Indonesia yang mengangkat nilai-nilai lokal. Oleh karena itu, penulis merancang *board game* dengan mengusung konten kemaritiman Indonesia. Selain untuk sarana hiburan, diharapkan kedepannya, board game ini mampu menjadi sarana penanaman kesadaran akan negara maritim sejak dini untuk anak-anak sehingga mendorong masyarakat untuk ikut andil dalam proses perkembangan maritim di Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

“Bagaimana merancang *family board game* sebagai media rekreatif yang menambah wawasan akan kemaritiman Indonesia?”

1.3 Tujuan Perancangan

Tujuan yang ingin diraih dari penciptaan *board game* ini antara lain

1. Menciptakan media hiburan dalam bentuk *board game*
2. Mengemas konten maritim Indonesia dalam *board game*
3. Menciptakan *board game* yang mempunyai nilai jual

² <https://kumparan.com/beritaanaksurabaya/bermain-board-games-dukung-anak-jadi-problem-solver-1554093977152258993>

1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup memiliki fungsi untuk membahas rumusan masalah lebih detail, lebih jelas, lebih terukur dan lebih teknis sehingga harus mempunyai acuan atau teori atau referensi. Dari permasalahan di atas, maka perancangan ini akan melingkupi

1.4.1 Lingkup studi

1.4.1.1 Studi eksisting

Meliputi *board game* yang mengalami kesuksesan sebagai komparator dan referensi dalam penyusunan perancangan *board game*.

1.4.1.2 Studi literature

1. Studi mengenai perancangan *board game*
2. Studi mengenai mekanik *board game*
3. Studi mengenai aspek visual
4. Studi mengenai konten kemaritiman

1.4.2 Lingkup luaran

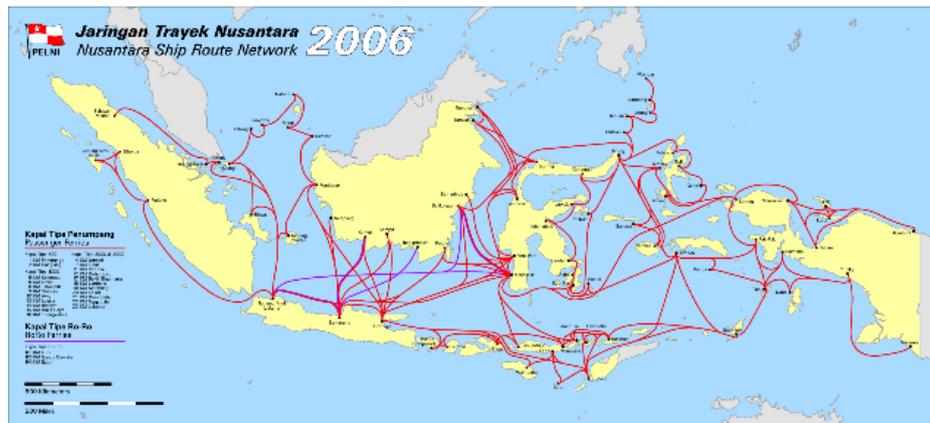
1. Media *board game* yang mengeksplor tentang potensi kemaritiman di Indonesia di sektor transportasi laut sesuai dengan berbagai sumber literature yang dapat dipertanggung jawabkan
2. Desain *board game* yang meliputi antara lain ; papan, kartu, pion, ilustrasi, dan packaging dari *Board game* itu sendiri
3. Mekanik *board game*

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Konten

2.1.1 Kemaritiman Indonesia



Gambar 2. 1 Jalur Transportasi Laut Indonesia
(sumber: fr.m.wikipedia.org)

Dalam KBBI, maritim berarti sesuatu yang berhubungan dengan pelayaran dan perdagangan jalur laut. Indonesia yang dua pertiga dari wilayahnya merupakan lautan dengan garis pantai Indonesia sepanjang 80.791 km³ sangat berpotensi dalam menjadi negara maritim terbesar di dunia. Dalam Negara maritim, fungsi angkutan laut sangat penting dalam pembangunan. Sudah sewajarnya Indonesia menempatkan perhubungan laut dalam kedudukan yang amat penting karena dalam wilayah seluas itu tersebar 17.508 pulau baik besar maupun kecil dan hampir setengahnya dihuni oleh manusia yang mutlak saling berhubungan.

Jasa angkutan laut merupakan metode transportasi yang paling efisien dalam pengangkutan barang. Dalam sebuah kapal kargo mampu mengangkut hingga 200.000 paket isi *container*. Jasa angkutan ini juga terbilang murah dibandingkan dengan jasa angkut udara. Hal ini yang mendasari mengapa pembangunan suatu Negara kepulauan dapat di tinjau dari segi angkutan lautnya, katrna berbagai suplai untuk pembangunan di angkut menggunakan kapal.

³ Pusjianmar, Seskoal.2017. *Indonesian Maritim Journal*. Vol 4 hal 1-2

Saat ini, Indonesia memiliki 154 pelabuhan yang tersebar di seluruh pelosok Indonesia, yang menjadikan Indonesia sebagai Negara dengan jumlah pelabuhan terbanyak nomor Sembilan di dunia. Namun, angka itu masih sangatlah kurang mengingat jumlah pulau-pulau di Indonesia yang terlampau banyak. Kurangnya jumlah pelabuhan di Indonesia juga menjadi salah satu penyebab ketimpangan harga bahan pangan maupun perekonomian suatu daerah.

2.1.2 Tinjauan Mengenai Perusahaan *Shipping line*

Shipping line adalah perusahaan yang bergerak di bidang jasa pengangkutan laut, dimana mempunyai dan mengoperasikan kapal nya sendiri atau pun secara konsorsium. Keberadaan perusahaan ini sangat memberikan manfaat bagi masyarakat Indonesia dalam bisnis pengiriman barang atau pindahan ke luar pulau, karena Indonesia merupakan negara yang terdiri dari berpulau-pulau yang tidak memiliki jalur darat untuk saling terhubung.

Dalam sebuah perusahaan shippingline, terdapat beberapa keadaan yang mampu merugikan pihak *shipping line*. Berikut ini merupakan beberapa kendala yang berpotensi di alami oleh perusahaan shipping lane :

- Cuaca yang buruk yang mengakibatkan tertundanya pemberangkatan muatan.

Cuaca yang buruk tidak bisa di hindari, dan pihak *shipping line* tidak akan memberi kompensasi jika cuaca buruk terjadi hanya selang 1-2 hari saja. Jika cuaca buruk terus berlanjut, maka pihak *shipping line* akan membuat pengumuman dan pengirim bisa mengambil kembali muatan tersebut.

- Maintenance kapal yang tidak sesuai jadwal.

Hal ini mengakibatkan keberangkatan kapal tertunda dan pihak *shipping line* akan di tuntutan untuk kerugian yang di timbulkan oleh pengirim

- Ditemukannya muatan illegal

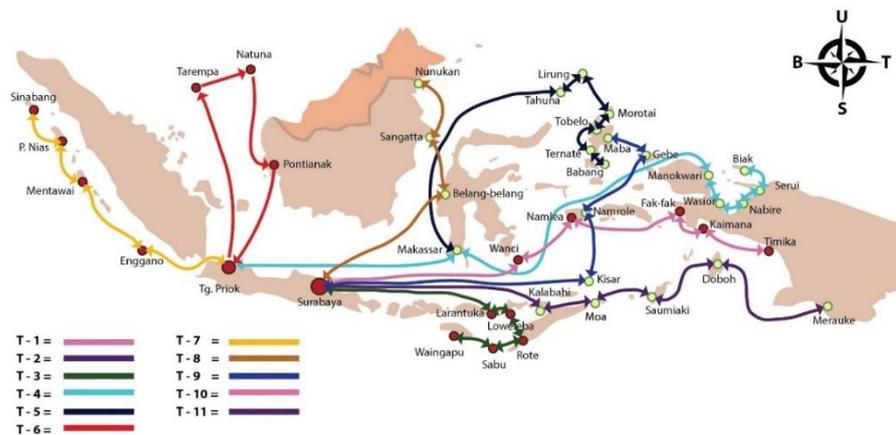
Walaupun bukan murni kesalahan dari pihak *shipping line*, ditemukannya muatan illegal akan menghambat jalannya pengiriman dan semua pihak terkait akan di bawa ke jalur hokum. Jika pihak *shipping line* kedapatan

bekerja sama dengan pihak pengirim, maka akan di jatuhkan hukuman sesuai hokum perundang-undanga yang berlaku

- o Surat perizinan muatan belum lengkap

Jika di temukan ketidaklengkapal surat izin muatan maka muatan akan di kembalikan ke pengirimnya untuk di lengkapi kembali

2.1.3 Tinjauan Mengenai Trayek Tol Laut



Gambar 2. 2 Trayek tol
(sumber: penulis, 2019)

Tol laut adalah konsep untuk memperbaiki proses pengangkutan logistik di Indonesia yang saat ini sedang gencar diterapkan sehingga proses distribusi barang di Indonesia menjadi semakin mudah yang kemudian berdampak pada harga bahan pokok yang semakin merata di seluruh wilayah Indonesia. konsep tol laut merupakan jalur pelayaran bebas hambatan yang menghubungkan hampir seluruh pelabuhan di Indonesia. Dalam satu trayek, bisa di operasikan beberapa jumah kapal tergantung dari seberapa ramainya jalur tersebut.

2.1.4 Tinjauan Mengenai Jenis-jenis Kapal Kargo

Untuk mendukung kegiatan pelayaran, perusahaan *shipping line* mempunyai kapal-kapal yang dioperasikan berdasarkan kebutuhan. Berikut merupakan jenis kapal dan fungsinya masing-masing.

Tabel 2. 1 Jenis-jenis Kapal

No	Jenis Kapal dan Gambar	Fungsi
1	<p style="text-align: center;">Kapal <i>Container</i></p>  <p style="text-align: center;">Gambar 2. 3 <i>Container</i> (sumber: marineinsight.com, 2019)</p>	<p>Kapal yang paling umum digunakan untuk mengangkut peti kemas ukuran 20, 40, dan 45 kaki. <i>Container vessel</i> memiliki kapasitas yang berbeda-beda, mulai dari sekitar 85 teus (twenty equivalent unit) hingga lebih dari 15.000 teus.</p>
2	<p style="text-align: center;">**Kapal <i>Breakbulk</i></p>  <p style="text-align: center;">Gambar 2. 4 Breakbulk (sumber: marineinsight.com, 2019)</p>	<p>Kapal ini digunakan untuk mengangkut beragam jenis kargo, seperti <i>palletised cargo</i> (misal, bahan kimia dan cat), <i>bagged cargo</i> (misal, gula dan semen), kayu, dan sebagainya</p>
5	<p style="text-align: center;">Kapal <i>Tanker</i></p>  <p style="text-align: center;">Gambar 2. 5 <i>Tanker</i> (sumber: marineinsight.com, 2019)</p>	<p>Kapal ini khusus digunakan untuk mengangkut kargo cair seperti bahan kimia dan minyak bumi.</p>

2.1.5 Maritim sebagai Tema

Konten maritim merupakan salah satu konten yang tak lekang di telan zaman. Berbagai karya seni seperti film, novel, maupun komik juga banyak yang menyelipkan

konten maritim yang diolah sedemikian rupa agar tidak membosankan. One Piece merupakan salah satu karya sukses yang mengangkat konten maritim dengan apik. Komik karya Eiichiro Oda tersebut sukses meraih *Guinness World Record* “jumlah komik terbanyak yang diterbitkan oleh satu pengarang” dengan jumlah kopi mencapai 320,866,00 cetakan

2.2 Tinjauan mengenai *Board game*

Board game adalah permainan yang dilakukan di atas “papan”. Semua permainan dilakukan di atas papan tersebut. Jumlah pemain minimal dua orang. *Board game* sudah dimainkan sejak zaman Mesir, yaitu Senet yang mirip seperti catur. Sekarang, *board game* sudah berkembang dengan berbagai macam variasi. Mulai dari yang sederhana hingga yang sulit. *Board game* yang paling mudah ditemui adalah permainan kartu dan catur. Rasanya permainan kartu sudah sangat akrab dengan anak-anak hingga dewasa. Bahkan, catur, yang dulu biasa dimainkan orang dewasa, sekarang sudah banyak dimainkan anak-anak. *Board game* selalu menyenangkan dan seru untuk dimainkan, apalagi bila dimainkan bersama kerabat, keluarga maupun teman.

2.2.1. Kriteria *Board game*

Kriteria pada *board game* dibagi menjadi 4 jenis yaitu:

1. *Kids board game*

Kids board game merupakan *board game* yang dimainkan oleh anak usia dibawah 13 tahun. *Board game* ini memiliki mekanik yang mudah dan dapat selesai dalam waktu 15-30 menit. *Board game* ini juga menonjolkan visual yang *cartoony* dan disukai anak-anak

2. *Family board game*

Family board game merupakan *board game* yang dapat dimainkan oleh anak-anak dan orangtua, namun tidak menutup kemungkinan untuk dimainkan oleh kelompok remaja atau dewasa. Kompleksitas *board game* family mudah-sedang. *Board game* ini selesai dalam 60-90 menit

3. *Party board game*

Board game ini berorientasi social interaction. Menang kalah bukan tujuan utama dari *board game* ini. *Party board game* memiliki kompleksitas mudah dan dapat selesai dalam waktu 15-30 menit. Perbedaan *party game* dan *kids game* terletak pada

konten game. Dalam *party game*, konten lebih luas dan memungkinkan bila terdapat konten yang tidak cocok untuk anak-anak

4. *Strategy board game*

Strategy Board game merupakan *board game* yang memiliki kompleksitas yang rumit. Dalam *strategy board game*, pemain dapat menghabiskan waktu 2-4 jam untuk menyelesaikan permainan. *Board game* ini didominasi oleh *board game* bertema perang.

2.2.2 Komponen *Board game*⁴

Pembeda *Board game* dengan game jenis lainnya tentu sebagian besar berasal dari komponennya. Komponen *Board game* berbentuk fisik, dan dapat di tata sebagaimana mekanik dari *Board game* tersebut. *Board game* bisa saja hanya memiliki sedikit komponen. Berikut merupakan komponen-komponen *Board game*

1. Kartu



Gambar 2. 6 Contoh Kartu
(sumber : Playday.id, 2018)

Kartu merupakan komponen yang paling sering di jumpai pada *Board game*. Umumnya, kartu *Board game* terbuat dari kertas dan memiliki fungsi bermacam-macam antara lain sebagai kartu peran, kartu petunjuk, kartu kekuatan, dan lain-lain.

2. Papan

⁴ <https://www.playday.id/blog/43-komponen-board-game>



Gambar 2. 7 Contoh Papan
(sumber : Playday.id, 2018)

Papan merupakan komponen penting dalam *Board game*, walaupun tak jarang *Board game* yang tidak memiliki komponen ini. Dalam satu *Board game* bias saha terdapat lebih dari satu papan. Penggunaannya juga tidak terpaku sebagai ‘alas’ bermain saja, ada juga *Board game* yang mengharuskan pemainnya memegang papannya sendiri-sendiri.

3. Tile



Gambar 2. 8 Contoh Tile
(sumber : Playday.id, 2018)

Tile dalam bahasa Indonesia berarti petak/kotak. Dalam *Board game*, *tile* tak hanya terpaku pada bentuk kotak, namun *tile* bias saja berupa seperti kepingan puzzle. *Tile* merupakan komponen penting dalam mekanik permainan, bahkan *tile* juga bias menentukan arah jalan permainan

4. Pion/Pion



Gambar 2. 9 Contoh Pion
(sumber : Playday.id, 2018)

Dalam *Board game* tentu kita akan menjumpai permainan peran yang di simbolkan dengan pion-pion. Pion memiliki karakter yang sesuai dengan tokoh dan tema permainan itu

sendiri. Seiring berkembangnya zaman, tak sedikit *Board game* yang memproduksi mini figure sebagai pion /pion sehingga menghasilkan kesan yang lebih nyata dan mempresentasikan tokoh yang di perankan.

5. Dadu



Gambar 2. 10 Contoh dadu
(sumber : Playday.id, 2018)

Dalam *game play* atau mekanik sebuah game terdapat komponen yang menentukan jalannya permainan. Komponen ini sering di jumpai dalam bentuk dadu. Dadu tak hanya berpaku dengan sisi bervariasi angka, namun juga bisa merupakan symbol-simbol yang memiliki makna tertentu. Namun oenggunaan dadu sebagai media utama jalannya permainan akan membuat pemain bosan karena dadu bersifat ‘push your luck’ yang bergantung sepenuhnya dengan keberuntungan dan tidak bisa di prediksi.

5. Token



Gambar 2. 11 Contoh Token
(sumber : Playday.id, 2018)

Token adalah objek yang merepresentasikan pendapatan kita dalam *Board game*. *Board game* dengan fitur jual beli tentunya memiliki komponen token. Token tak harus berupa uang, namun bisa saja berupa seperti benda-benda yang berharga, maupun benda-benda yang harus kita kumpulkan dalam game.

5. Rulebook



Gambar 2. 12 Contoh Rulebook
(sumber : Playday.id, 2018)

Rulebook merupakan komponen yang penting untuk pemain baru. Peran rulebook sangatlah sakral apabila mekanik permainan sangatlah kompleks. Makin tebal suatu rulebook, maka akan makin sulit suatu permainan.

2.2.2 Merancang Gameplay yang Menyenangkan

Board game yang diminati tentunya merupakan *board game* yang menyenangkan. Berikut ini merupakan poin penting dalam membangun *board game* yang menyenangkan⁵:

1. *Multi-path Strategy*

Dalam jalannya permainan, harus ada lebih dari satu jalan menuju kemenangan.

2. *Decision-driven Play*

Permainan harus sebisa mungkin melibatkan pengambilan keputusan pemain untuk jalannya permainan dan meminimalisir jalannya permainan berdasarkan ‘keberuntungan’ (contoh : dadu).

1. *Player Interaction*

Interaksi antar pemain adalah komponen penting dalam baordgame. Permainan yang melibatkan negosiasi, kooperatif, maupun penipuan, akan menjadi nilai plus dalam permainan.

4. *Immersive Theme*

Tema yang asik akan membawa permainan peran menjadi lebih hidup, dan tentunya aspek visual akan membantu dalam pembawaan dari tema tersebut.

5. *Replayability*

Permainan harus sebisa mungkin melibatkan pengambilan keputusan pemain untuk jalannya permainan dan meminimalisir jalannya permainan berdasarkan ‘keberuntungan’ (contoh : dadu).

6. *Tension*

⁵ <https://www.quora.com/What-makes-a-board-game-fun>

Game yang mampu membuat jalannya permainan penuh dengan tegangan akan mampu meninggalkan kesan yang kuat dan bernilai positif.

7. *Involvement*

Setiap keputusan pemain harus sebisa mungkin mempengaruhi keputusan pemain lain. Masing-masing giliran harus simple dan tidak bertele-tele.

2.2.3 Mekanik Permainan *Board game*

- *Action Points*

Action Point, dimana pemain mendapat poin yang terbatas untuk ditukarkan dengan aksi dalam permainan. Pemain memiliki kemerdekaan dalam memilih aksi dari daftar yang tersedia.

- *Point to point movement*

Point to point movement adalah pergerakan dari titik ketitik yang lain yang dihubungkan dengan garis. Pergerakan ditandai dengan perpindahan token atau figur, misalnya dari kota A ke kota B. Jika ada dua titik yang tidak terhubung dengan garis makan pemain tidak bisa memindahkan token atau figurnya kesana.⁶

- *Drafting*

Mekanik permainan *Card Drafting* terimplementasi ketika pemain memiliki kesempatan untuk memilih kartu dari opsi yang terbatas, alih-alih mengambil secara acak (*Random / Blind Draw*).

2.2.4 Kajian Visual

Berikut ini merupakan kajian visual perancangan *Board game*.

2.2.4.1 Ilustrasi

Pengertian Ilustrasi menurut Rohidi ilustrasi berkaitan dengan seni rupa adalah penggambaran sesuatu melalui elemen rupa untuk lebih menerangkan, menjelaskan atau pula memerindah sebuah teks, agar pembacanya dapat ikut merasakan secara langsung melalui mata sendiri, sifat-sifat gerak, dan kesan dari cerita yang disajikan.

Pengertian pembungkusan atau pengemasan menurut Soedarso, ilustrasi adalah seni gambar atau seni lukis yang dibagikan untuk kepentingan lain, yang memberikan penjelasan atau mengiringi suatu pengertian, umpanya cerita pendek di majalah.

Pengelompokan Jenis Ilustrasi :

1. Gambar Ilustrasi Naturalis

⁶ <https://Boardgame.id/51-game-mekanik-yang-kerap-digunakan-dalam-tabletop-game/>



Gambar 2. 13 Ilustrasi Naturalis
(sumber: artikelsiana.coml, 2018)

Gambar Ilustrasi Naturalis adalah gambar ilustrasi yang memiliki bentuk dan warna yang sama dengan kenyataan yang ada di alam tanpa adanya suatu pengurangan ataupun penambahan.

2. Gambar Ilustrasi Dekoratif



Gambar 2. 14 Ilustrasi Dekoratif
(sumber: artikelsiana.coml, 2018)

Gambar Ilustrasi Dekoratif adalah gambar yang berfungsi untuk menghiasi sesuatu dengan bentuk yang disederhanakan atau dilebih-lebihkan dengan gaya tertentu.

3. Gambar Kartun



Gambar 2. 15 Gambar Kartun
(sumber: artikelsiana.coml, 2018)

Gambar Kartun adalah gambar yang memiliki bentuk yang lucu atau mempunyai ciri khas tertentu. Biasanya gambar kartun banyak menghiasi majalah anak-anak komik, dan cerita bergambar.

4. Gambar Karikatur



Gambar 2. 16 Gambar Karikatur
(sumber: artikelsiana.coml, 2018)

Gambar Karikatur adalah gambar kritikan atau sindiran yang dalam penggambarannya telah terdapat penyimpangan proporsi tubuh. Gambar tersebut biasa ditemukan dalam majalah atau koran.

2.2.4.2 Layout

Layout atau dalam bahasa Indonesia dikenal dengan tata letak adalah pengaturan tulisan-tulisan dan gambar-gambar. Sebuah *layout* dapat bekerja dan mencapai tujuannya bila pesan-pesan yang akan disampaikan dapat segera ditangkap dan dipahami oleh pengguna dengan suatu cara tertentu. Selanjutnya, sebuah *layout* harus ditata dan dipetakan secara baik supaya pengguna dapat berpindah dari satu bagian ke bagian yang lain dengan mudah dan cepat. Akhirnya, sebuah *layout* harus menarik untuk mendapatkan perhatian yang cukup dari penggunanya.

2.2.2.2.1 Layout Kartu Board game⁷

Dalam *Board game* tak jarang menggunakan kartu sebagai komponen penting dalam permainan. *Layout* dalam kartu *Board game* harus membuat kartu tersebut mudah terbaca dan memiliki kegunaan yang baik dalam permainan. Berikut merupakan point penting dalam menrancang kartu *Board game*

1. Space

⁷ <https://medium.com/@dylanmangini/4-layout-tips-for-designing-card-games-17cc98b89b96>



Gambar 2. 17 Perbandingan *layouting* yang sesak dan lapang
(sumber : [www. medium.com](http://www.medium.com),2018)

Desain kartu yang terlihat sesak tentu akan menghambat pemain dalam jalannya permainan. Ruang kosong memberikan pemain efek lapang dalam melihat dan memberikan pengalaman bermain yang lebih halus. Contoh diatas merupakan perbedaan space yang sesak (kiri) dan space yang lapang (kanan)

2. Hierarki Visual



Gambar 2. 18 Hierarki visual kartu
(Sumber : medium.com,2018)

Informasi yang paling penting dalam kartu harus di tata seterlihat mungkin dan paling mencolok. Hierarki visual juga membantu pemain dalam mendeteksi fitur yang paling penting dalam kartu tersebut. Elemen yang penting sebisa mungkin di rancang dengan icon yang paling menarik perhatian.

3. UI dan UX



Gambar 2. 19 UI kartu
(sumber : medium.com,2018)

Cara penggunaan kartu juga akan berdampak dalam perancangan kartu. penataan kartu menyamping akan menghasilkan desain yang mengisyaratkan pemain untuk menata kartunya secara menyamping.

2.2.4.3 Tipografi

Tipografi adalah salah satu unsur penting dalam sebuah desain yang berperan dalam menyampaikan pesan kepada khalayak. Pemilihan jenis dan karakter huruf sangat mempengaruhi keberhasilan penyampaian pesan dalam sebuah karya visual. Tipografi memiliki dua fungsi yaitu sebagai fungsi estetis dan juga sebagai fungsi komunikasi. Dalam perancangan tipografi, factor kejelasan dan keterbacaan adalah faktor penting untuk memaksimalkan fungsi dari tipografi tersebut.

Kejelasan bentuk huruf (*legibility*) adalah tingkat kemudahan mata mengenali suatu karakter / rupa huruf / tulisan tanpa harus bersusah payah. Hal ini bisa ditentukan oleh:

- Kerumitan desain huruf, seperti penggunaan siripan, kontras goresan, dan sebagainya.
- Penggunaan warna
- Frekuensi pengamat menemui huruf tersebut dalam kehidupan sehari-hari



Gambar 2. 20 Contoh *legibility*
(sumber: creativepro.com, 2019)

Keterbacaan (*readability*) adalah tingkat kenyamanan / kemudahan suatu susunan huruf saat dibaca, yang dipengaruhi oleh:

- Jenis huruf
- Ukuran
- Pengaturan, termasuk di dalamnya alur, spasi, kerning, perataan, dan sebagainya
- Kontras warna terhadap latar belakang



Gambar 2. 21 Contoh *readability* (sumber: creativepro.com, 2019)

2.2.4.4 Warna

Dalam penelitian berjudul ‘Impact of Color on Marketing’ (Singh, 2006), warna dapat mempengaruhi 60-90% pembelian suatu produk. Warna juga dapat membangun suatu image yang berkaitan dengan konten yang akan kita sajikan sehingga audiens mampu menangkap esensi dalam bentuk visual dari suatu produk. Dengan memilih warna yang tepat, suatu produk mampu membedakan dirinya dari kompetitor lain.



Gambar 2. 22 Teori warna (sumber: thelogocompany.net , 2019)

2.2.2 Tinjauan Hasil Riset dan Studi Acuan Terdahulu

2.1.1 Riset Terdahulu : Perancangan *Board game* Pos – ID untuk Anak Usia 9-12 Tahun Sebagai Upaya Membangun Kesadaran Terhadap Jasa dan Produk Pos Indonesia



Gambar 2. 23 *Board game* Pos-ID
(sumber: penulis, 2020)

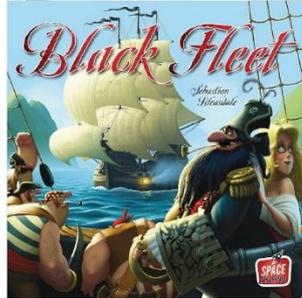
Board game pos Id adalah sebuah *board game* dengan konten pos Indonesia yang berfungsi untuk meningkatkan brand awareness yang dirancang oleh Coniesyah Zalfa Zahira sebagai tugas akhir Desain Komunikasi Visual pada tahun 2017. Konsep dari *board game* ini menjelaskan tentang keunggulan dari Pos Indonesia untuk dapat mengirim barang ke seluruh daerah di Indonesia, bahkan tempat tempat terpencil. Konsep tersebut juga menjelaskan bahwa Pos Indonesia menyanggupi untuk mengirim barang apa saja, dengan berat dan ukuran hingga mencapai maksimal 150kg. *Board game* ini tergolong pada kategori *family board game games*.

Board Game Pos Indonesia dapat dimainkan oleh 2 hingga 5 orang pemain, dengan tiap pemain bergantian giliran dalam bermain dengan melempar dadu. Pemain harus mampu untuk mencapai pulaupulau sesuai dengan alamat tujuan pada setiap misi dengan tepat. Tiap pemain pada akhirnya saling berkoperatif dalam memberi informasi pulau tujuan, atau saling mengingatkan apabila pulau yang dituju kurang tepat atau jarak tempuh terlalu jauh.

2.1.1 Studi Komparator

2.1.1.1 Aspek Visual

1. Black Fleet



(a)



(b)

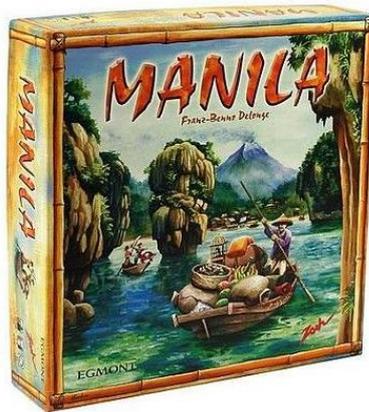


(c)

Gambar 2. 24 (a) Ilustrasi box (b) kartu ability (c) papan board game
(sumber : Board gamegeek, 2018)

Visual dari *board game* ini menggambarkan kegiatan perdagangan dengan banyaknya objek-objek seputar pelabuaahaun dan kapal. Dalam papan *board game*, terdapat banyak pulau yang menjadi tempat berhenti kapal. Dalam pulau-pulau tersebut terdapat banyak ilustrasi *flavour text* yang membuat boardgame menjadi lebih hidup. Walau berlatar belakang era Victoria, ilustrasi dari board game ini terlihat *playful* dengan perpaduan warna warna cerah kebiruan dengan style *cartoon*.

2. Manila



(a)



(b)

(c)

Gambar 2. 25 (a) ilustrasi box (b) papan permainan (c) koin
(sumber : boardgamegeek.com, 2019)

Board game Manila merupakan board game dengan backstory sebagai pengantar goods. Papan utama dri boardgame ini didominasi oleh wilayah perairan dengan warna biru cerah. Komponen kapal terbuat dari kayu yang akan ditumpangi oleh pion worker dari pemain. Koin dalam *board game* Manila menggunakan 3 perbedaan warna yakni *gold*, *silver* dan *copper* yang akan diadaptasi penulis dalam pembuatan koin *board game* ‘Shipping Line : Indonesia’

2.1.1.1 Aspek Mekanik

1. Pandemic

Pandemic (2008) adalah contoh populer dan menjadi *staple* implementasi mekanik action point . Kemampuan pemain memilih aksi dari empat jatah yang diberikan akan menentukan nasib dunia yang sedang dilanda wabah.⁸

⁸ [Board game.id/mechanik-101-action-point-allowance-sang-pabrik-ap/](http://Boardgame.id/mechanik-101-action-point-allowance-sang-pabrik-ap/)

Action *Point* adalah mekanik dimana pemain mendapat poin yang terbatas untuk ditukarkan dengan aksi dalam permainan. Pemain memiliki kemerdekaan dalam memilih aksi dari daftar yang tersedia.



Gambar 2. 26 Board game Pandemic
(sumber : medium.com,2019)

2. Risk

Contoh penggunaan mekanik *point to point movement* adalah board game Risk. Implementasi *point to point* dalam board game ini dimodifikasi dalam bentuk area, dimana token tidak bisa dipindahkan ke area lain yang tidak bersentuhan (terhubung).



Gambar 2. 27 Board game Risk
(sumber : businessinsider.com,2019)

3. Ticket to ride

Dalam ticket to Ride terdapat mekanik drafting dalam pengambilan kartu kereta. Pemain dihadapkan pada beberapa pilihan kartu yang terbuka sehingga pemain dapat memilah kartu mana yang paling menguntungkan



Gambar 2. 28 Deck kartu ticket to ride
(sumber : *board gamequest.com*,2019)

2.2.2 Studi Kompetitor

2.2.2.1 Mahardika



Gambar 2. 29 Mahardika
(sumber : *Playday.id*, 2019)

Board game ini mengangkat latar kisah sejarah perjuangan kemerdekaan dari awal masa Pergerakan Nasional hingga pengukuhan kedaulatan RI melalui perjanjian Konferensi Meja Bundar (KMB) 1949. Permainan ini bisa dimainkan oleh 4 sampai dengan 7 orang, bertipe kooperatif karena semua pemain saling bekerjasama untuk menuntaskan misi dan melawan *board game* itu sendiri. Pada giliran pemain, pemain menerima sejumlah poin tindakan yang dapat digunakan untuk mengajukan dadu guna mencapai acara politik / ekonomi / militer / sosial, atau pergerakan pemain ke seluruh negara untuk memimpin Tentara Nasional Indonesia melawan Belanda.

2.2.2.2 Laga Jakarta



Gambar 2. 30 Laga Jakarta
(sumber : Playday.id, 2019)

Didesign oleh Nata, Darwin dan Desyanto, *board game* ini mengusung tema kehidupan dan perjuangan di kota Jakarta . Jakarta menjadi tempat berkumpulnya jutaan manusia dari segala penjuru yang mencoba mengadu nasib, memperjuangkan impian demi meraih masa depan yang cerah. Di *board game* in, pemain bisa merasakan serunya lika liku dan kerasnya hidup di ibukota. Pemain bisa jadi apapun di sini, mulai dari ondel-ondel, polantas bahkan jadi bintang film. Laga Jakarta menggunakan mekanik sebuah *board game* tradisional; congklak, dengan modifikasi di beberapa bagian.

2.2.2.2 Pagelaran Jogja



Gambar 2. 31 Pagelaran Jogja
(sumber : Playday.id, 2019)

Didesign Adhitya W. Purnama , Diah Rahmawati , Eko Heri S. , Erwin Skripsiadi, *board game* ini bercerita tentang Pagelaran Yogyakarta, gedung pertunjukan terbesar di Yogyakarta yang selalu menampilkan pertunjukan khas Yogyakarta ini akan digusur dan digantikan dengan sebuah mall besar. Pemerintah Kota Yogyakarta memilih 4 orang untuk menyelamatkan gedung bersejarah ini. Setiap

pemain adalah 4 calon manajer yang bertugas mementaskan pertunjukan untuk mendapatkan rating penonton. Rating dihitung dari banyaknya penonton yang terpuaskan dengan pertunjukan yang ditampilkan. Penonton yang puas adalah penonton yang memiliki warna indikator yang sama dengan pertunjukan yang ditampilkan. Dalam waktu 5 bulan, pemain harus mampu mendapatkan 50 rating. Jika dalam waktu 5 bulan belum ada pemain yang mencapainya, maka gedung pertunjukan digusur dan diganti dengan mall, semua pemain kalah.

2.3 Strategi Marketing

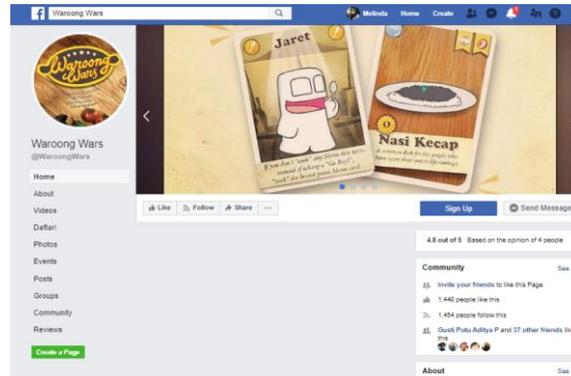
2.3.1 Submit Publisher



Gambar 2. 32 Salah satu punlisher *board game*
(sumber : manikmanaya.com, 2019)

Pengajuan *board game* kepada publisher akan membantu dalam distribusi dan promosi *board game*. Publisher *board game* tak berbeda jauh dengan publisher buku, dimana kita harus berusaha membuat *board game* yang sedemikian menarik agar pihak publisher tertarik dengan *board game* yang telah dibuat. Penyesuaian *board game* juga mungkin dilakukan jika kriteria *board game* kurang berkenan bagi publisher

2.2.2 Kampanye Media Sosial



Gambar 2. 33 Facebook page Waroong Wars
(sumber : penulis, 2019)

Kampanye di lakukan di jejaring media social yang sering di pakai oleh orang Indonesia seperti facebook, instagram, dan twitter. Penggunaan hashtag dan *layout* konten yang menarik ditonjolkan sehingga target audience akan merasa tertarik akan *board game* ini. Penggunaan iklan berbayar juga merupakan pilihan yang tepat karena kita bisa menyesuaikan iklan dengan segmen yang diminati dan dapat memperoleh informasi insight terhadap iklan kita.

2.2.2 Mengikuti Pameran *Board Game*

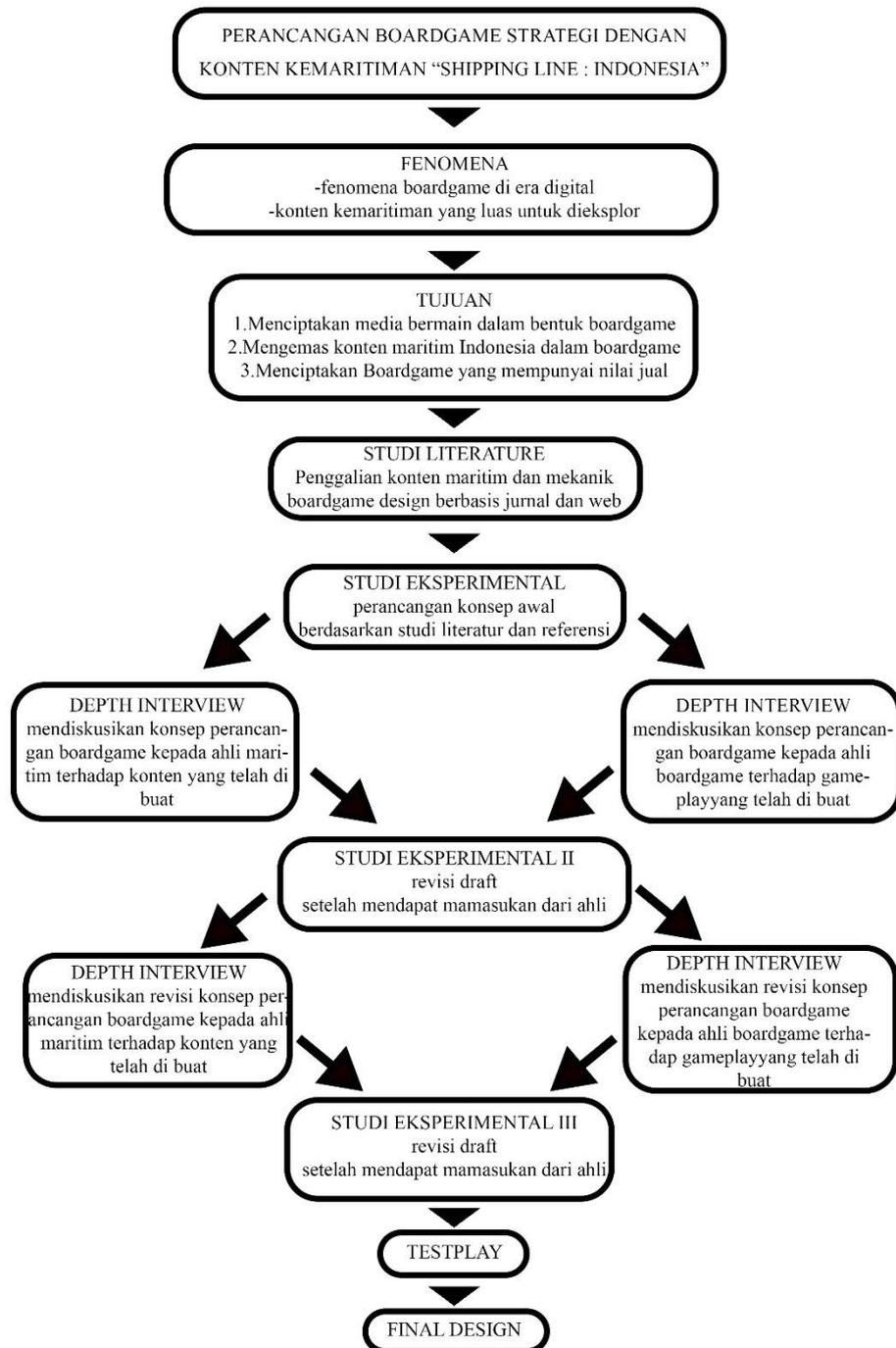


Gambar 2. 34 Event Subogama
(sumber : penulis, 2019)

Mengikutsertakan *board game* dalam pameran *board game* selain meningkatkan awareness akan produk juga memberi kesempatan pada target audience untuk mencoba permainan ini dan memancing pemain untuk membeli *board game*.

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Diagram Alur Riset



Bagan 3. 1 Bagan Perancangan
(Sumber: Penulis 2019)

Dalam perancangan *Board game* “*Shipping line : Indonesia*” menggunakan metode-metode data primer dan data sekunder. Data sekunder berupa studi literature dan studi eksisting yang telah di bahas di bab sebelumnya, sedangkan data primer meliputi pengambilan jenis data dengan metode studi eksperimental, *depth interview*, dan di lanjutkan dengan pembuatan prototype lalu di uji dengan testplay. *Depth interview* terbagi menjadi dua bagian yaitu *depth interview* terhadap konten dan mekanik permainan. *Depth interview* terhadap konten di lakukan dengan pakar maritim / orang ahli sedangkan *depth interview* terhadap mekanik dilakukan dengan game master.

3.2 Protokol Riset

Protokol riset memberi acuan kepada pendekatan yang terorganisirm dan juga memudahkan jalannya evaluasi terhadap hasil yang dicapai. Berikut merupakan protocol riset yang dirancang untuk Perancangan bardgame “*Shipping line : Indonesia*”

3.2.1 Pembagian Kuesioner

Pembagian kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui ketertarikan pemain *Board game* dalam perancangan ini serta mencari sumber referensi *Board game* yang disukai oleh pemain.

Output : Referensi *Board game* dari pemain *Board game*

Tabel 3. 1 Pembagian Kuesioner

Focus penelitian	Ketertarikan konsumen <i>Board game</i> dalam penggunaan konten maritim dalam <i>Board game</i>
Jenis data	Primer
Protokol	-Sejauh mana pemahaman mengenai konten maritim -Skala ketertarikan mengenai <i>Board game</i> dengan konten maritim. -Sumber referensi <i>Board game</i> yang sering dimainkan

3.2.1 Studi Eksperimental

Studi eksperimental ini bertujuan untuk merancang segala *draft* yang di perlukan untuk konsep *Board game* berdasarkan data-data yang di dapat mengenai studi literature

Output : sketasa game play, sketsa *layout*, elemen *Board game*, naskah *Board game*.

Tabel 3. 2 Studi Eksperimental

Focus penelitian	Merancang <i>draft</i> yang di perlukan untuk konsep <i>Board game</i> berdasarkan studi literature
Jenis data	Primer
Protokol	- Rencana gameplay <i>Board game</i> - <i>draft</i> naskah cerita dalam permainan

3.2.2 Depth interview

1. Depth interview Board game

Narasumber *Interview*: Ahli *Board game* / Penggiat *Board game*

Alat Wawancara : Perekam dan Kamera

Tujuan : mendiskusikan *draft* konsep perancangan *Board game* terutama gameplay yang yang telah di buat penulis untuk mendapatkan kritik yang akan di gunakan untuk perancnagan selanjutnya.

Data yang di ambil : data primer mengenai perbaikan, saran dan masukan mengenai rancangan awal *Board game Board game*

Tabel 3. 3 Depth interview Board game

Fokus penelitian	Diskusi <i>draft Board game</i> yang dibuat penulis
Jenis data	Primer

Pertanyaan	<p>Apa game play yang telah di buat sudah sesuai target audiens?</p> <p>Apakah alur gameplay sudah komunikatif ?</p>
------------	--

2. *Depth interview* Konten Maritim

Narasumber *Interview* : Ahli Maritim

Alat Wawancara : Perekam dan Kamera

Tujuan : mendiskusikan kecocokan konten pada *draft* yang telah di buat oleh penulis.

Data yang di ambil : data primer mengenai perbaikan konten dalam *Board game*

Tabel 3. 4 *Depth interview* Konten Maritim

Fokus penelitian	Diskusi marketing dan material <i>draft Board game</i> yang telah di buat
Jenis data	Primer
Pertanyaan	Apakah konten <i>Board game</i> saya sudah sesuai dengan kondisi kemaritiman Indonesia?

3.2.4 Studi Eksperimental 2

Studi eksperimental ini bertujuan untuk menyempurnakan kembali konten dan mekanik dari hasil studi eksperimental sebelumnya

Output : game play, sketsa *layout*, elemen *Board game*

Tabel 3. 5 Studi Eksperimental 2

Focus penelitian	Merancang <i>draft</i> yang di perlukan untuk konsep <i>Board game</i> berdasarkan masukan dari para ahli.
Jenis data	Primer
Protokol	-revisi mekanik <i>Board game</i>

3.2.3 Prototyping

Studi eksperimental ini bertujuan untuk merevisi kembali mekanik yang kurang dari testplay sebelumnya.

Output : game play, sketsa *layout*, elemen *Board game*

Tabel 4. 1 Alur Permainan

Focus penelitian	Pembuatan purwarupa awal
Jenis data	Primer
Output	Purwarupa hasil <i>draft</i> Komponen permainan Sketsa alur gameplay

3.2.3 Testplay

Tujuan : mendapatkan saran dan masukan mengenai *Board game* secara keseluruhan.

Tabel 3. 6 Testplay

Focus penelitian	Eksperiens pemain memainkan <i>Board game</i>
Jenis data	Primer
Output	Gameplay permainan Mekanik permainan

	Pemahaman isi permainan Ketertarikan pemain dalam <i>Board game</i> yang telah dibuat
--	--

3.3 Jadwal Pelaksanaan Riset

Tabel 111 jadwal pelaksanaan riset

Tabel 3. 7 Jadwal Pelaksanaan Riset

Kegiatan	Minggu ke										
	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
SE 1											
DI 1											
DI 2											
Prototyping											
<i>Test play</i>											
SE 2											
Konsep desain											

BAB IV ANALISIS DAN PENELITIAN

4.1 Hasil Kuesioner

Kuesioner di sebar di kalangan konsumen *Board game*. Berdasarkan hasil dari kuesioner, dapat diambil segmentasi dari *Board game* ini adalah sebagai berikut

Segmentasi demografis

- -Gender: Laki-laki **77%** , Perempuan **22,3%**
- -Usia
 - 18-22 **18%**
 - 23-25 **16,5%**
 - 26-30 **40%**
 - >30 **21,4%**

Perihal kemaritiman Indonesia

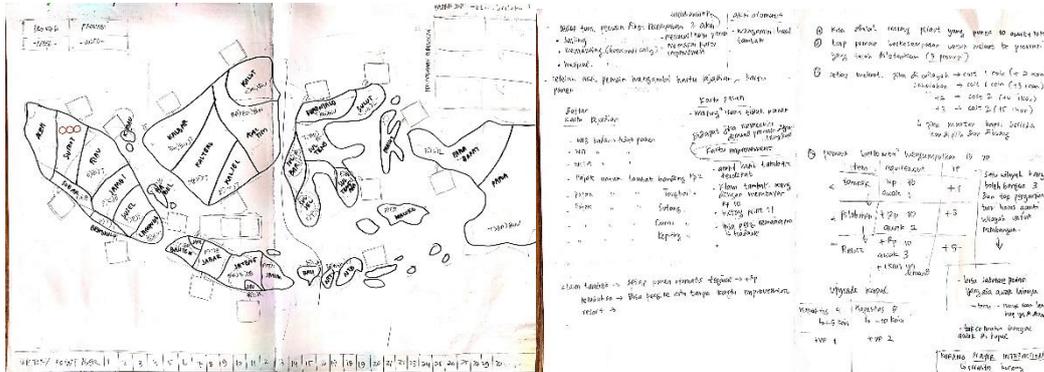
- 13% masih belum paham tentang kemaritiman Indonesia
- 45% mengaku lumayan paham akan kemaritiman Indonesia
- 39% mengaku paham betul akan kemaritiman Indonesia
- 40,8% mengaku 1-3 kali menggunakan transportasi kapal
- 22,8% mengaku 4-10 kali menggunakan transportasi kapal
- 17,5% mengaku tidak pernah menggunakan transportasi kapal
- 13,6% mengaku lebih dari sepuluh kali menggunakan transportasi kapal
- 100% responden setuju bahwa pengetahuan akan kemaritiman di Indonesia sangat minim walaupun Indonesia mempunyai peluang besar dalam menjadi poros maritim dunia

Perihal *Board game* berkonten Kemaritiman Indonesia

- **36,9%** responden bermain *Board game* sebulan sekali
- 22,3% responden bermain *Board game* 2-3 kali dalam seminggu
- 21,4% responden bermain *Board game* 2-3 kali dalam satu bulan
- 19,4% responden bermain *Board game* seminggu sekali
- **92%** tertarik mengenai *Board game* berkonten maritim Indonesia'
- 8% kurang tertarik mengenai *Board game* berkonten maritim Indonesia

4.2 Hasil Studi Eksperimental I

Berdasarkan studi literature penulis mencoba untuk membuat *draft* dari konsep permainan yang si rancang untuk mengetahui apakah konten dan mekanik permainan cukup relevan atau belum. Berikut *draft* konten awal yang di buat oleh penulis.



Gambar 4. 1 *Draft* awal (sumber: penulis, 2019)

Alur permainan :

Tabel 4. 2 Alur Permainan

<p>Game Starts</p>	<p>Pada awal permainan, masing-masing pemain mendapatkan 5 kartu destinasi dan satu kartu quest. Kartu destinasi dibagikan acak dari deck. Pemain memilih salah satu dari 5 destinasi tersebut untuk berlabuh, dan sebisa mungkin mengambil rute quest yang tertera pada kartu quest sehingga point yang di dapat lebih banyak/</p>
<p><i>Movement Phase</i></p>	<p>Setelah meletakkan kapal, pemain berkesempatan untuk meletakkan satu awak kapal di wilayah tersebut. Meletakkan awak kapal berarti meninggalkannya untuk melaut, dan awak kapal akan berusaha untuk menjaga wilayah itu dari pemain lain</p> <p>Pemain kemudian memilih satu kartu destinasi yang akan di gunakannya untuk berlabuh kembali. Setiap pemain akan mendapatkan ikan ketika berlayar, dengan ketentuan:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Jika masih dalam satu wilayah berhak memancing 1 ikan, dan membayar 1 koin - Jika melaut ke wilayah sebelah berhak memancing 2 ikan, dan membayar 2 koin - Jika melaut melewati dua wilayah berhak memancing 3 ikan, dan membayar 3 koin
<i>Movement Phase</i>	<p>Setelah pemain selesai meletakkan kapalnya di suatu wilayah, maka telah di hitung satu turn, dan giliran pemain selanjutnya untuk melaut. Pemain akan memilih destinasi berdasarkan ikan yang di dapat, agar dapat di jual sesuai dengan demand yang berada di wilayah tujuannya. Namun pemain juga harus berhati-hati karena slot ikan di kapal terbatas dan hanya mampu menampung 3 slot pada awalnya. Pemain yang berhasil memnuhi keseluruhan demand dari sebuah daerah berkesempatan untuk mendapat kartu improvement yang akan memberikan ability tertentu pada pemain sehingga memudahkan jalannya permainan.</p>
Fase Pembangunan	<p>Di setiap putaran, selain untuk melaut, pemain juga berkesempatan untuk membangun tambak. Tambak di bangun untuk mendapatkan ikan, dan tambak bisa di upgrade hingga dibangun resort. berikut merupakan ketentuan membangun tambak dan resort</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Tabak : memiliki 2 awak di wilayah yang akan di bangun, membayar sejumlah 10 koin, menyerahkan 3 kayu dan 1 besi ❖ Resort : memiliki tambak dan 3 awak di wilayah yang akan di bangun, membayar sejumlah 20 koin dan menyerahkan 5 kayu dan 3 besi

	<p>Membangun tambak akan menambah victory point sebesar +3 poin dan membangun resort akan menambah victory point sebesar +5 point.</p> <p>Wilayah yang di bangun tambak maupun resort akan di tandai dengan berdirinya pion di wilayah tersebut.</p>
Spinning Phase	<p>Ketika kembali pada pemain pertama, seluruh kartu destinasi di kembalikan kembali pada deck, di kocok, dan di bagikan kembali kepada seluruh pemain. Setiap pemain jug amendapatkan kartu quest kembali. Namun , pemain pertama bergeser ke pemain kedua, dan seterusnya.</p>

4.3 Depth interview Game Play

Setelah dilakukan perombakan terhadap game play yang telah di uji coba oleh penulis, penulis langsung melakukan *depth interview* kepada salah satu game master dari Tabletoys. Berikut merupakan hasil *interview*



Gambar 4. 2 Dokumentasi
(sumber: penulis, 2019)

- Alur permainan sudah jelas dan bisa di mainkan
- Permainan memakan waktu yang cukup lama karena mekanik yang lumayan sulit dan aturan yang bertumpukan
- slot terlalu lapang sehingga efek 'blocking' tidak terasa
- token kapal kurang berguna
- kartu badai sebaiknya di ganti menjadi dadu
- pendapatan koin terlalu mudah sehingga koin terlalu menumpuk.

-Balancing masih perlu di perbaiki. Batas vp untuk menentukan kemenangan masih belum di tentukan.

4.4 *Depth interview* Konten

Berikut merupakan hasil *depth interview* dengan Bapak Prof. Daniel M. Rosyid PhD, M.RINA Dosen Teknik Kelautan Institut Teknologi Sepuluh November . *Depth interview* ini dilakukan pada 15 Oktober 2018, di gedung Rosyid College Of Arts & Maritim Studies.

- Indonesia memiliki posisi geopolitik, geoekonomi, geososial unik, ada di perbatasan asia-australia. Diantara dua samudera. Posisi yang sangat strategis. Laut sebagai ruang, bukan sebagai benda. Tidak hanya sebatas komoditi. Kepentingan maritim, bagaimana kita memanfaatkan posisi untuk memaksimalkan lalu lintas dagang yang ada di sekitar kita.
- Indonesia merupakan Negara kepulauan, oleh karena itu laut menjadi salah satu hal yang perlu di perhatikan. Perairan harusnya di anggap menjadi jalur transportasi alami yang harusnya di manfaatkan. Bukan hanya lautan, sungai-sungai juga semestinya mampu dijadikan sebagai jalur transportasi. Indonesia perlu membangun armada laut dalam berbagai jenis, ukuran maupun kecepatan yang memadai untuk menyatukan antar pulau.
- Infrastruktur yang paling penting dalam sebuah Negara maritim merupakan **kapal**, namun dalam kenyataannya kemajuan transportasi laut kurang di minati. Jika Indonesia mampu membenahi dan memfasilitasi kapal-kapal yang telah ada, Indonesia bisa satu langkah lebih maju dalam menjadi poros maritim dunia.
- Sebelum belanda masuk, perdagangan antar pulau di Indonesia di kuasai oleh kerajaan mataram islam setelah kerajaan demak. Demak mengambil alih dari majapahit. Bada abad ke 20, perdagangan di Indonesia tergolong maju dengan berbasis armada laut. Namun, Belanda sadar akan potensi maritim Indonesia yang kuat dan mulai menjajah dengan perlahan-lahan mengambil alih transportasi laut yang akhirnya melumpuhkan arus perdagangan nusantara sehingga perdagangan juga tak luput di kuasai oleh belanda.
- Setelah beberapa decade, Jepang mulai memasuki Indonesia (yang pada kala itu telah bersatu). Indonesia kemudian di masuki oleh teknologi transportasi darat yang semakin membuat transportasi laut di pandang sebelah mata. Hingga sekarang, Indonesia masih ‘dijajah’ dengan lebih memilih transportasi darat /udara dari pada transportasi laut,

padahal dalam suatu Negara kepulauan transportasi laut sangatlah sacral, tidak hanya untuk menghubungkan antar pulau, namun transportasi laut juga bisa dimaksimalkan

- Kita harus bisa mencontoh Negara seperti Belanda ‘menciptakan’ sungai buatan dan di jadikan suatu komoditas transportasi yang setara dengan jalut darat, hingga wilayah pesisir sungai termasuk dalam wilayah yang prestigious dan tidak bisa di tempati oleh sembarang orang.
- Konten *Board game* yang di buat oleh penulis masih kurang dalam dalam menggali konten maritim dan cenderung focus pada aspek komoditi saja. Harusnya, konten maritim lebih mengedepankan tentang perkapalan maupun perdagangan dengan transportasi laut.
- Pengangkatan tema maritim dalam pembuatan *Board game* cukuplah menarik, karena konten kemaritiman merupakan konten yang luas untuk di bahas dan tidak ada habisnya, apalagi jika mampu mengangkat konten-konten lokal seperti keadaan laut Indonesia.
- Beberapa konten yang di terapkan dalam *Board game* kurang relevan dengan aslinya.

4.5 Hasil Studi Eksperimental II

Setelah mendapat masukan dari pakar maritim, penulis merombak kembali mekanik *Board game* guna untuk memuat masukan dari pakar kedalam *Board game*.

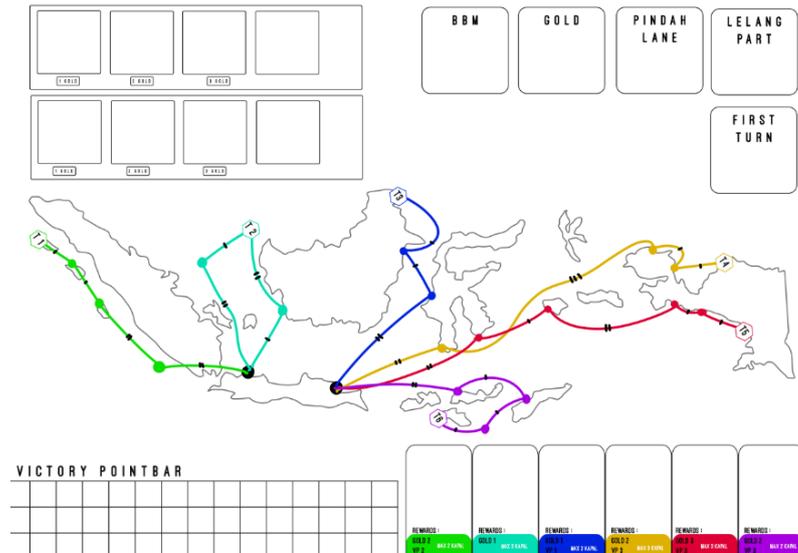
Tabel 4. 3 Hasil studi eksperimental

<p>Game Starts</p>	<p>Pada awal permainan, masing-masing pemain mendapatkan :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Koin sejumlah 10 <p>Pemain kemudian di suguhkan 5 kartu kapal (diacak dari deck) dan menggunakan koinnya untuk membeli kapal. Jika ada 2 atau lebih pemain yang memperebutkan 1 kapal, maka yang mampu mengeluarkan koin terbanyak akan menang lelang.</p>
<p><i>Movement Phase</i> (1 round)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Pemain kemudian meletakkan kartu kapal di depannya masing-masing. - Pemain kemudian bergantian mengambil 2 kartu muatan, yang akan mengisi slot <i>container</i> kapal. Jika pemain merasa jumlah muatan kurang, maka

	<p>pemain berkesempatan untuk mengambil 1 kartu lagi dengan membayar sejumlah 1 koin</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jika tujuan dalam kartu tidak ada, maka pemain harus mengantarkan tujuan ke pelabuhan terdekat dari tujuan asli dan mendapat separuh dari total pendapatan dari kartu muatan. - Pemain dapat bekerja sama dengan pemain lain untuk mengantarkan barang jika pemain lain mempunyai kapal dengan rute tujuan yang sesuai dengan kartu. Hasil akan di bagi sesuai dengan ketentuan yang tertera di kartu. - setelah barang terkirim, pemain mendistribusikan victory point dan mendapatkan koin sesuai dengan yang tertera di kartu muatan - pemain kemudian mengocok 2 buah dadu yang berpotensi memberikan VP atau kartu kejadian. - Pemain diberi kesempatan untuk membeli kapal
Fase improvement (bisa di lakukan bisa tidak)	<p>Di setiap putaran, selain untuk mengantarkan muatan, pemain juga berkesempatan untuk menambah rute dengan membeli kapal. Rute kapal di kocok kembali setiap turn dan dibuka kesempatan untuk di lelang kepada pemilik kapal.</p> <p>Pemain juga mampu menjual kapal yang di milikinya berdasarkan harga yang tertera di kartu kapal.</p>
Spinning Phase	Seluruh kartu muatan di kembalikan ke deck kartu muatan
Winning the Game	Permainan berakhir ketika salah satu dari pemain berhasil mendapatkan X victory point

Dalam *Board game* tentunya terdapat berbagai macam elemen guna mmebantu berjalannya permainan. Elemen-elemen tersebut meliputi:

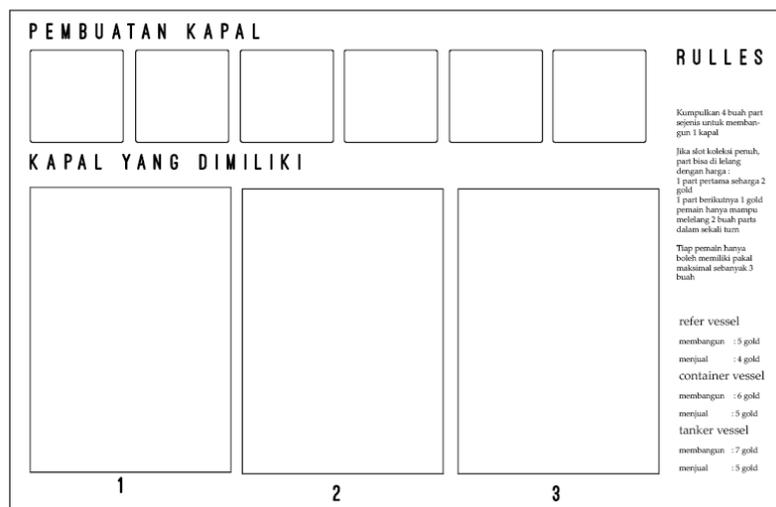
- Papan Utama



Gambar 4. 3 Papan Utama
(sumber: penulis, 2019)

Pada *Board game* ini, mekanik worker replacement merupakan map based yang berdasar pada map asli Indonesia. pada bagian atas kanan papan terdapat slot resource yang dapat diambil oleh masing-masing pemain. Pada bagian kiri bawah terdapat victory point bar yang menunjukkan seberapa banyak vp telah di raih oleh pemain. Pada bagian kanan bawah, terdapat slot kartu untuk meletakkan kartu kejadian yang di ambil tiap akhir turn.

- Papan personal



Gambar 4. 4 Papan Personal
(sumber: penulis, 2019)

Papan personal merupakan papan dimana pemain meletakkan kartu kapal dan koleksi part kapal. Dalam papan personal juga terdapat beberapa peraturan yang bisa di lihat sewaktu-waktu oleh pemain.

- Pion
 - Pion kapal
 - Pion worker
 - Pion penentu victory point
 - Pion

- Kartu

- Kartu kapal

kartu dengan penjelasan mengenai kapal yang setiap kapal berjalan akan mendapatkan resources dari kapal tersebut

- Kartu kejadian

Kartu yang diambil tiap akhir turn yang akan membawa keberuntungan maupun kerugian pada trayek dan berimbas pada pemain yang memiliki kapal di trayek yang terdampak kartu kejadian.

- Kartu parts kapal

Kartu yang di gunakan untuk membangun kapal

4.6 Depth interview Konten

Setelah dilakukan perombakan terhadap game play yang telah di uji coba oleh penulis, penulis langsung melakukan *depth interview* kepada seorang Ahli Maritim Bpk. Sukariyanto selaku CEO Taksomi Sokai pada tanggal 8 Maret 2019.



Gambar 4. 5 Dokumentasi
(sumber: penulis, 2019)

Hasil *depth interview* nya adalah sebagai berikut

- Elemen utama permainan kapal masih terlalu general. Penulis bisa mengeksplorasi jenis jenis kapal yang ada dan bisa mengembangkan muatan-muatan yang di angkut tidak hanya ikan saja
- Jalur perdagangan laut masih bisa di eksplorasi apalagi dengan adanya trayek tol laut baru yang telah di resmikan.
- Penggunaan 3 wilayah Indonesia untuk menentukan jalur kapal kurang sesuai dengan kenyataan Karena penentuan tarif juga di tentukan oleh jarak vertical dari peta Indonesia. Penggunaan jalur tol laut jauh lebih menggambarkan keadaan asli dan juga lebih menjangkau daerah-daerah di bagian timur Indonesia
- Pihak yang mempunyai perusahaan kapal di sebut shipping lane, dan pihak shipping lane menanggung penuh kerusakan yang terjadi ketika ada kejadian-kejadian tak terduga, seperti adanya cuaca buruk, kelalaian pihak kapal yang mengakibatkan terjadinya kerusakan pada kapal.
- Beberapa mekanik dalam *Board game* kurang mendapat cerita yang relevan

4.7 Depth interview Gameplay

Setelah di rombak kembali, pemain membawa rancangan *Board game* untuk di uji kembali kepada game master



Gambar 4. 6 Dokumentasi
(sumber: penulis, 2019)

Kesimpulan yang di dapat:

- Masih banyak plot hole dalam mekanik
- Alur permainan tidak balance
- Durasi permainan terlalu lama
- Kenaikan point VP terasa sangat lambat
- Beberapa komponen game masih belum di persiapkan dengan matang
- Beberapa mekanik dalam *Board game* tidak mendapat alur cerita yang relevan
- Ukuran papan terlalu kecil
- Beberapa kurun slot resources kurang bisa menampung pion worker karena ada slot resources yang bisa di isi lebih dari 1 worker
- Penambahan slot 1 bahan bakar dan 1 koin guna penempatan worker yang efisien
- Slot parts kapal kurang lapang sehingga menyulitkan pemain untuk mengoleksi parts yang di inginkan dengan system pengambilan parts harus di ambil secara keseluruhan jika berada di tengah-tengah urutan.

4.8 Hasil Studi Eksperimental III

Setelah mendapat masukan dari game master dan memperbaiki konten, pelunis merombak mekanik dan interface dari *Board game* dengan menyesuaikan beberapa variable

dalam permainan guna agar pemain terasa lebih lancar. Berikut merupakan beberapa perubahan yang dibuat oleh penulis.

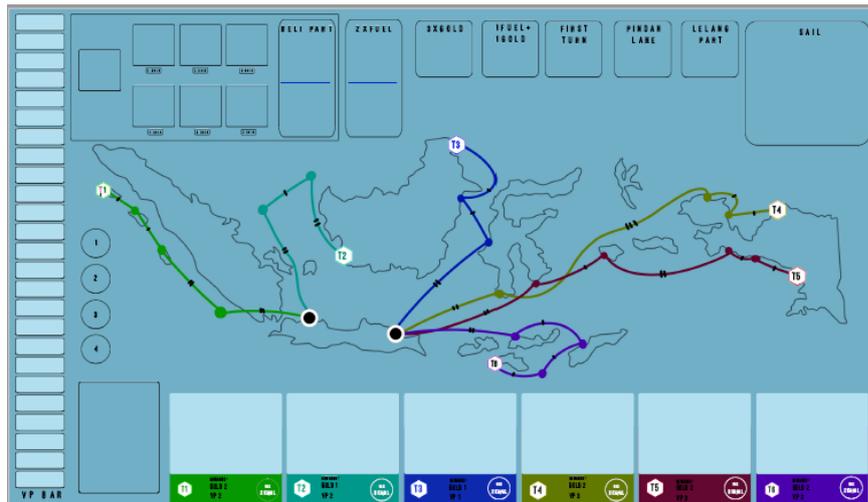
Tabel 4. 4 Hasil eksperimental III

<p>Setup</p>	<div style="text-align: center;">  <p>Gambar 4. 7 Setup awal (sumber: penulis, 2019)</p> </div>
<p>Game Starts</p>	<p>Pada awal permainan, pemain mendapatkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> -1 buah kartu kapal beserta pion kapal -2 buah worker -1 papan personal -2 buah koin
<p><i>Movement Phase</i></p>	<p>Terdapat 6 jalur trayek laut yang berbeda-beda. Tiap trayek memiliki bonus dan kekurangan yang berbeda-beda. Pemain kemudian secara bergantian mengocok dadu untuk menentukan di trayek mana kapal mereka akan berlayar. Setelah itu pemain meletakkan pion kapal di pelabuhan awal sesuai angka yang keluar pada dadu.</p> <p>Ada beberapa slot yang bisa di isi pemain secara bergantian yaitu :</p> <ul style="list-style-type: none"> -koin : mendapat kan 2 koin sekaligus -bbm : mendapatkan 2 buah bbm -part kapal : mendapat part kapal yang bisa di bangun setelah mengumpulkan 4 jenis yang serupa -berlayar : menjalankan kapal ke kota destinasi selanjutnya - lelang part : melelang part kapal

	- pindah trayek : pindah trayek
<i>Movement Phase</i>	Setelah masing masing pemain meletakkan workernya dan mendapatkan resource yang dipilih, kartu kejadian di buka. Kartu ini mengindikasikan ada sesuatu yang terjadi pada satu trayek. Setelah kartu di buka, dadu di kocok untuk menentukan trayek manakah yang akan terkena dampak dari kartu kejadian. Kartu kejadian dapat menguntungkan atau merugikan pemain yang berada di trayek terdampak
Fase Pembangunan	Pemain juga dapat menambah kapal dengan mengumpulkan 4 part kapal yang sama. Ketika pemain telah memiliki 4 part tersebut, pemain dapat menukarkannya dengan kartu dan pion kapal dengan membayar sejumlah koin tergantung jenis kapal yang dibeli. Pemain juga mendapat 1 tambahan worker setiap melakukan pembelian kapal. Pembelian kapal hanya dapat dilakukan di akhir turn dan pemain bisa menjalankan kapalnya di turn berikutnya.
Winning the Game	Permainan berakhir ketika salah satu dari pemain berhasil mendapatkan 50 victory point. Victory point di dapat ketika kapal berlayar dan menyelesaikan 1 trayek.

Komponen dalam *Board game* :

1. Papan

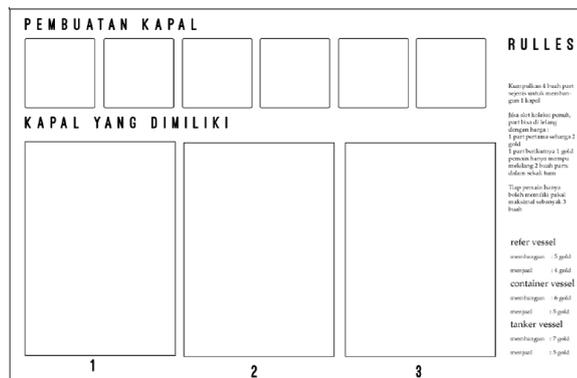


Gambar 4. 8 Papan awal
(sumber: penulis, 2019)

Gambar 4.8 Perubahan ukuran slot resources (sail, beli part dan bahan bakar)

- Perubahan letak victory point bar
- Penambahan bar urutan bermain
- Penambahan slot bahan bakar dan koin

2. *Layout* papan personal



Gambar 4. 9 Papan Personal
(sumber: penulis, 2019)

- Slot parts kapal di tambah

3. *Layout* kartu kapal

TANKER VESSEL	CONTAINER VESSEL	REFER VESSEL	REFER VESSEL																																																																																																				
<p>kapal pengangkut bahan bakar proses maintenance yang lebih sering karena rawan kebocoran minyak namun mendapat vp lebih banyak</p>	<p>kapal utama dalam sistem perdagangan laut mendapat ekstra 5 gold tiap berhari saat maintenance</p>	<p>membawa bahan makanan/ barang yang perlu penyimpanan khusus dalam pendingin denda 1 gold jika tidak di jalankan hingga 2 turn</p>	<p>membawa bahan makanan/ barang yang perlu penyimpanan khusus dalam pendingin denda 1 gold jika tidak di jalankan hingga 2 turn</p>																																																																																																				
<table border="1"> <tr><td>M</td><td>2VP</td><td>M</td><td>F</td><td>VP</td></tr> <tr><td>VP</td><td colspan="3">bahan bakar</td><td>M</td></tr> <tr><td>M</td><td></td><td></td><td></td><td>2VP</td></tr> <tr><td>2VP</td><td></td><td></td><td></td><td>M</td></tr> <tr><td>VP</td><td>M</td><td>F</td><td>VP</td><td>2VP</td></tr> </table>	M	2VP	M	F	VP	VP	bahan bakar			M	M				2VP	2VP				M	VP	M	F	VP	2VP	<table border="1"> <tr><td>M</td><td>VP</td><td>F</td><td>M</td><td>VP</td></tr> <tr><td>VP</td><td colspan="3">bahan bakar</td><td>F</td></tr> <tr><td>F</td><td></td><td></td><td></td><td>2VP</td></tr> <tr><td>M</td><td></td><td></td><td></td><td>VP</td></tr> <tr><td>2VP</td><td>VP</td><td>F</td><td>VP</td><td>M</td></tr> </table>	M	VP	F	M	VP	VP	bahan bakar			F	F				2VP	M				VP	2VP	VP	F	VP	M	<table border="1"> <tr><td>M</td><td>F</td><td>VP</td><td>M</td><td>VP</td></tr> <tr><td>VP</td><td colspan="3">bahan bakar</td><td>VP</td></tr> <tr><td>VP</td><td></td><td></td><td></td><td>F</td></tr> <tr><td>F</td><td></td><td></td><td></td><td>VP</td></tr> <tr><td>VP</td><td>M</td><td>2VP</td><td>F</td><td>VP</td></tr> </table>	M	F	VP	M	VP	VP	bahan bakar			VP	VP				F	F				VP	VP	M	2VP	F	VP	<table border="1"> <tr><td>M</td><td>F</td><td>VP</td><td>M</td><td>VP</td></tr> <tr><td>VP</td><td colspan="3">bahan bakar</td><td>VP</td></tr> <tr><td>VP</td><td></td><td></td><td></td><td>F</td></tr> <tr><td>F</td><td></td><td></td><td></td><td>VP</td></tr> <tr><td>VP</td><td>M</td><td>2VP</td><td>F</td><td>VP</td></tr> </table>	M	F	VP	M	VP	VP	bahan bakar			VP	VP				F	F				VP	VP	M	2VP	F	VP
M	2VP	M	F	VP																																																																																																			
VP	bahan bakar			M																																																																																																			
M				2VP																																																																																																			
2VP				M																																																																																																			
VP	M	F	VP	2VP																																																																																																			
M	VP	F	M	VP																																																																																																			
VP	bahan bakar			F																																																																																																			
F				2VP																																																																																																			
M				VP																																																																																																			
2VP	VP	F	VP	M																																																																																																			
M	F	VP	M	VP																																																																																																			
VP	bahan bakar			VP																																																																																																			
VP				F																																																																																																			
F				VP																																																																																																			
VP	M	2VP	F	VP																																																																																																			
M	F	VP	M	VP																																																																																																			
VP	bahan bakar			VP																																																																																																			
VP				F																																																																																																			
F				VP																																																																																																			
VP	M	2VP	F	VP																																																																																																			

Gambar 4. 10 Kartu Kapal
(sumber: penulis, 2019)

- penambahan VP setiap kapal di jalankan

4.9 Test play

Setelah di lakukan perombakan terhadap balancing game dan beberapa perubahan *layout*, penulis melakukan *test play* yang di lakukan di Texas Kertajaya ppada tanggal 17 April 2019. *Test play* ini diikuti oleh 4 orang antara lain:

- Tino Raharja (usia : 30)
- Christina Setiawati (usia : 27)
- Nick Romanrio (usia : 29)
- Eka Pramudta (usia : 30)



Gambar 4. 11 Dokumentasi
(sumber: penulis, 2019)

Setelah di lakukan *test play*, para pemain mengisi kuesioner yang telah di buat oleh penulis.

Beberapa masukan yang di dapat oleh penulis dari peserta testplay antara lain :

- Game cukup menyenangkan dan bisa di ikuti.
- Perlunya penggunaan token yang berbeda agar tidak membingungkan (dalam *test play* ini penulis masih menggunakan token yang sama untuk beberapa fungsi karena masalah keterbatasan)

- Gameplay sudah bisa di selesaikan
- Game selesai dalam 75 menit

4.10 Depth interview Naskah Board game

Setelah Mekanik permainan permainan beres, pemain merevisi naskah yang telah di buat kepada Board game master untuk di tinjau kembali sehingga mendapatkan naskah yang menarik dan penyusunan naskah alur mekanik yang runtut.



Gambar 4. 12 Dokumentasi (sumber: penulis, 2019)

Sinopsis

Indonesia merupakan Negara kepulauan yang luas. Perdagangan laut memiliki dampak yang luas dalam meningkatkan pertumbuhan ekonomi. Sebagai pemilik perusahaan shippingline (perusahaan pemilik kapal), pemain akan menghadapi berbagai masalah dari pelabuhan asal ke pelabuhan tujuan sebanyak mungkin. Pemain di hadapan pada pilihan resources yang terbatas, pemilihan traxek yang tepat, dan kejadian-kejadian di laut yang tidak dapat dihindari yang dapat mengganggu maupun membantu pemain dalam menjalankan kapalnya.

<p>Setup</p> <ol style="list-style-type: none"> Masing-masing pemain berperan sebagai perusahaan shipping line (perusahaan yang mengatur dan memiliki kapal). Pemain harus bisa mengumpulkan 50 victory point secepatnya yang dapat di peroleh dari menjalankan kapal, sampai di pelabuhan tujuan, maupun dari kartu even. Di awal permainan, pemain mendapatkan: <ol style="list-style-type: none"> Personal board (untuk meletakkan kartu kapal yang dimiliki) 1 set kartu kapal (kartu kapal, penanda traxek, serta pion kapal yang akan di letakkan di board utama) 2 worker : untuk di meletakkan resources 4 gold : untuk membeli parts kapal / membeli fuel 3 fuel : untuk menjalankan kapal Pemetaan siapa yang menjadi first player diambil dengan suit. Pemain selanjutnya di tentukan berdasarkan arah jarum jam. Pemain mengocok dadu untuk menentukan titik awal kapal mereka akan berlayar. Masing-masing traxek memiliki reward dan jarak yang berbeda-beda. 	<p>Game turn</p> <ol style="list-style-type: none"> Terdapat 8 jenis resources yang dapat di kalin oleh pemain yaitu: <ol style="list-style-type: none"> Sail : pemain dapat menjalankan 1 kapal dari 1 titik ke titik berikutnya. Menjalankan kapal akan memakan fuel (jumlah yang tertera di peta. Menjalankan kapal sekaligus akan menjalankan pion di status bar secara jarum jam. Status bar di kartu kapal terdiri dari vp, maintenance, gold, fuel, maintenance mengharuskan kapal untuk tidak jalan meskipun pemain mengambil resources Sail. Ball Parts : pemain dapat membeli maksimal 3 parts kapal 2x Fuel : pemain berhak mendapatkan 2 buah fuel 1 Fuel + 1 Gold : pemain berhak mendapatkan 1 fuel dan 1 gold 	<p>End game</p> <ol style="list-style-type: none"> Permainan berakhir jika terdapat 1000 atau pemain yang mencapai 50 victory point.
--	---	--

Gambar 4. 13 Hasil Depth interview (sumber: penulis, 2019)

Sinopsis

Sebagai pemilik perusahaan shippingline, pemain dapat membangun berbagai jenis kapal dan sebisa mungkin mengatur jalannya kapal dari pelabuhan ke pelabuhan. Pemain di

hadapkan pada pilihan aksi maupun resources yang terbatas, pemilihan trayek yang tepat, dan kejadian-kejadian di laut yang tidak dapat dihindari yang dapat menguntungkan maupun menghambat pemain dalam meraih kemenangan. Ayo raih kemenangan dengan menjadi shippingliners terhandal!

Namun, terdapat beberapa point yang dirasa kurang cocok untuk segmentasi pasar

1. Mekanik permainan terlalu berbelit-belit

1. Mekanik permainan butuh waktu yang lama untuk dipelajari
2. Terlalu banyak komponen sehingga biaya produksi akan semakin mahal untuk *Board game* komersil
3. Sulit di jangkau oleh mayoritas pemain *Board game* dengan tingkat kesulitan *Board game* mudah-medium.

4.11 Hasil Studi Eksperimental IV

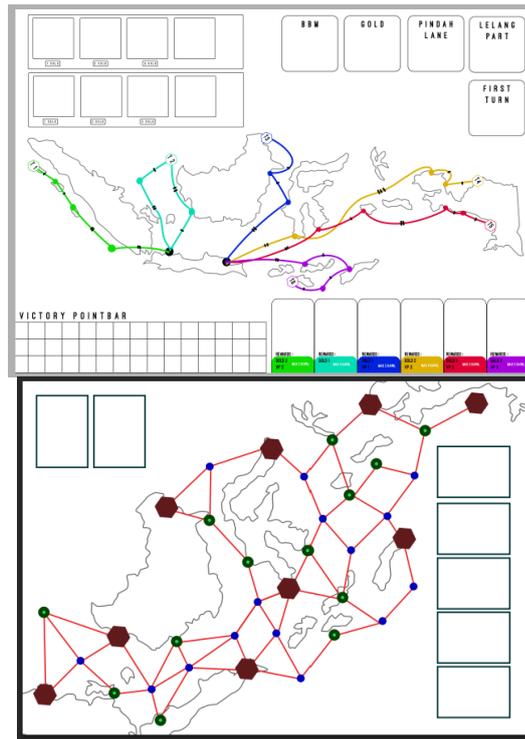
Setelah melakukan beberapa pengamatan terhadap *Board game* maka penulis melakukan perombakan terhadap *Board game* yang telah di rancang. Perombakan tersebut antara lain:

1. Mengurangi tingkat kesulitan *board game*

Hal ini dilakukan dengan mengganti core mekanik *Board game* dari worker replacement menjadi Action point. Map tetap berdasarkan peta asli Indonesia, namun beberapa komponen seperti slot resources di hilangkan. Komponen yang digunakan juga dipangkas

2. Menyederhanakan konten maritim

Konten disederhanakan dengan mengesampingkan rute asli dan memangkas jalur trayek menjadi lebih cepat dan saling terhubung satu sama lain agar lebih banyak peluang untuk interaksi antar pemain.



Gambar 4. 14 Perubahan papan
(sumber: penulis, 2019)

Tabel 4. 5 Hasil studi eksperimental IV

Perbandingan gameplay sebelum dan sesudah dirombak		
	Sebelum	Sesudah
Game Starts	<p>Pada awal permainan, pemain mendapatkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> -1 buah kartu kapal beserta pion kapal -2 buah worker -1 papan personal -2 buah koin 	<p>Pada awal permainan, pemain mendapatkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kartu rute - 3 buah pion kapal - Koin 10 - Bensin 10
<i>Movement Phase</i>	<p>Terdapat 6 jalur trayek laut yang berbeda-beda. Tiap trayek memiliki bonus dan kekurangan yang berbeda-beda. Pemain kemudian secara bergantian mengocok dadu untuk menentukan di</p>	<p>Terdapat 6 jalur trayek laut yang berbeda-beda. Tiap trayek memiliki bonus dan kekurangan yang berbeda-beda. Pemain meletakkan pion kapalnya dengan muatan yang sesuai pada titik awal yang tertera di kartu rute.</p>

	<p>trayek mana kapal mereka akan berlayar. Setelah itu pemain meletakkan pion kapal di pelabuhan awal sesuai angka yang keluar pada dadu. Ada beberapa slot yang bisa di isi pemain secara bergantian yaitu :</p> <ul style="list-style-type: none"> -koin : mendapat kan 2 koin sekaligus -bbm : mendapatkan 2 buah bbm -part kapal : mendapat part kapal yang bisa di bangun setelah mengumpulkan 4 jenis yang serupa -berlayar : menjalankan kapal ke kota destinasi selanjutnya - lelang part : melelang part kapal - pindah trayek : pindah trayek 	<p>Tiap turn, pemain mendapat 3 kesempatan aksi antara lain untuk :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menjalankan kapal 1 titik dengan membayar bensin sebanyak yang tertera di masing-masing kartu rute - Membeli kartu rute dari deck seharga yang tertera di kartu rute - Membeli bensin seharga 2 koin untuk 5 bensin <p>Ketika pemain dalam gilirannya, pemain harus menjalankan semua kapal yang telah memiliki kartu rute.</p>
Event phase	<p>Setelah masing masing pemain meletakkan workernya dan mendapatkan resource yang dipilih, kartu kejadian di buka. Kartu ini mengindikasikan ada sesuatu yang terjadi pada satu trayek. Setelah kartu di buka, dadu di kocok untuk menentukan trayek manakah yang akan</p>	<p>Dalam masing-masing rute, terdapat point ability yang mengharuskan pemain mengambil kartu ability dari deck. Kartu ability akan menguntungkan pemain ketika digunakan. Macam-macam kartu ability:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sekali jalan 2 titik - Mengambil alih muatan pemain lain di rute yang sama

	<p>terkena dampak dari kartu kejadian. Kartu kejadian dapat menguntungkan atau merugikan pemain yang berada di trayek terdampak</p>	<p>dengan membayar sejumlah 4 koin x jarak titik awal-titik kapal pemain lain berada</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kapal bebas mengangkut muatan apapun - Mendapat 2x nilai koin ketika menyelesaikan rute - Kebal kartu petaka <p>Sedangkan, pemain yang tidak bisa menjalankan kapalnya (karena uang habis) maka akan mendapat kartu petaka, dimana pemain akan mendapatkan konsekuensi yang merugikan pemain. macam-macam kartu petaka:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Disusupi barang illegal (kapal berhenti 2 turn) - Surat muatan tidak lengkap (membayar sejumlah 5 koin) - Badai (pemain kembali ke titik asal) - Salah kirim (berikan kartu rute ke pemain lain yang memiliki kapal di rute 1/2/3/4/5/6)
<p>Fase Pembangunan</p>	<p>Pemain juga dapat menambah kapal dengan mengumpulkan 4 part kapal yang sama. Ketika pemain telah memiliki 4 part tersebut, pemain dapat menukarkannya dengan kartu dan pion kapal dengan membayar sejumlah koin</p>	<p>Ketika rute telah selesai, maka pemain mendapat kesempatan untuk mengambil kartu rute secara gratis. Ketika pemain ingin menambah rute walau tidak ada rute yang telah selesai, maka pemain akan membayar sejumlah koin yang tertera di kartu rute</p>

	<p>tergantung jenis kapal yang dibeli. Pemain juga mendapat 1 tambahan worker setiap melakukan pembelian kapal. Pembelian kapal hanya dapat dilakukan di akhir turn dan pemain bisa menjalankan kapalnya di turn berikutnya.</p>	
<p>Winning the Game</p>	<p>Permainan berakhir ketika salah satu dari pemain berhasil mendapatkan 50 victory point. Victory point di dapat ketika kapal berlayar dan menyelesaikan 1 trayek.</p>	<p>Permainan berakhir jika deck kartu rute telah habis. jumlah vp dari tiap kartu yang selesai di hitung dan perolehan vp tambahan di dapat dari</p> <ol style="list-style-type: none"> Koin terbanyak > +5vp Mengirim ke wib paling banyak > +4vp Mengirim ke wit paling banyak > +4vp Mengirim ke wita paling banyak > +4vp <p>Pemain yang mendapatkan perolehan vp tertinggi dari kartu rute menjadi pemenang</p>

4.12 *Depth interview* Mekanik permainan

Setelah merombak mekanik permainan, mengajukan *draft* yang dibuat ke praktisi *Board game*. Dan setelah di lakukan uji coba permainan, terdapat beberapa koreksi sebagai berikut



Gambar 4. 15 Dokumentasi
(sumber: penulis, 2019)

1. Koin terlalu berlebihan diawal sehingga tidak ada potensi pemain mengambil kartu petaka
2. Game terlalu monoton
3. Pemberian kartu rute gratis terlalu memudahkan pemain

4.13 Hasil Studi Eksperimental V

Setelah melakukan beberapa pengamatan terhadap *Board game* maka penulis melakukan perombakan terhadap *Board game* yang telah di rancang. Perombakan tersebut antara lain:

1. Mengganti pola rute awal dari garis lurus menjadi web dan saling terhubung
2. Memasukkan mekanik blocking dimana pemain yang bertabrakan dengan pemain lain harus membayar 1 koin/kapal yang di tabrak
3. Menghilangkan komponen bensin

Tabel 4. 6 Hasil studi eksperimental V

Perbandingan gameplay sebelum dan sesudah dirombak		
	Sebelum	Sesudah
Setup	<p>Pada awal permainan, pemain mendapatkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kartu rute acak dari deck - 3 buah pion kapal - Koin 10 - Bensin 10 	<ul style="list-style-type: none"> • Pada awal permainan, pemain di beri: <ul style="list-style-type: none"> - 1 personal board - 10 koin - 3 pion kapal -

<p>Game start</p>	<p>Terdapat 6 jalur trayek laut yang berbeda-beda. Tiap trayek memiliki bonus dan kekurangan yang berbeda-beda. Pemain meletakkan pion kapalnya dengan muatan yang sesuai pada titik awal yang tertera di kartu rute.</p> <p>Tiap turn, pemain mendapat 3 kesempatan aksi antara lain untuk :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menjalankan kapal 1 titik dengan membayar bensin sebanyak yang tertera di masing-masing kartu rute - Membeli kartu rute dari deck seharga yang tertera di kartu rute - Membeli bensin seharga 2 koin untuk 5 bensin <p>Ketika pemain dalam gilirannya, pemain harus menjalankan semua kapal yang telah memiliki kartu rute.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pada awal permainan, kartu rute dibuka sejumlah 2 x jumlah pemain. pemain pertama yang di tentukan dengan suit memilih kartu, kemudian pemain kedua memilih 1 kartu, pemain ketiga mengambil 2 kartu, pemain kedua mengambil 1 kartu, pemain pertama mengambil 1 kartu. • Pemain kemudian meletakkan pion kapalnya di titik awal yang tertera pada masing-masing rute. • Tiap pemain mendapat 3 kesempatan aksi antara lain : <ul style="list-style-type: none"> - Manjalankan 1 titik kapal (jika kapal dijalankan 2 titik maka memakan 2x kesempatan) - Membeli kartu rute seharga yang tertera di kartu rute
<p>Event phase</p>	<p>Dalam masing-masing rute, terdapat point ability yang mengharuskan pemain mengambil kartu ability dari deck. Kartu ability akan menguntungkan pemain ketika digunakan. Macam-macam kartu ability:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sekali jalan 2 titik - Mengambil alih muatan pemain lain di rute yang 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketika pemain menjalankan kapalnya dan bertabrakan dengan kapal pemain lain, pemain diharuskan membayar 1 koin kepada setiap kapal yang ada di titik yang dilalui • Pemain membayar 1 koin ketika melewati pelabuhan kecil dan membayar 2 koin untuk pelabuhan besar

	<p>sama dengan membayar sejumlah 4 koin x jarak titik awal-titik kapal pemain lain berada</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kapal bebas mengangkut muatan apapun - Mendapat 2x nilai koin ketika menyelesaikan rute - Kebal kartu petaka <p>Sedangkan, pemain yang tidak bisa menjalankan kapalnya (karena uang habis) maka akan mendapat kartu petaka, dimana pemain akan mendapatkan konsekuensi yang merugikan pemain. macam-macam kartu petaka:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Disusupi barang illegal (kapal berhenti 2 turn) - Surat muatan tidak lengkap (membayar sejumlah 5 koin) - Badai (pemain kembali ke titik asal) <p>Salah kirim (berikan kartu rute ke pemain lain yang memiliki kapal di rute 1/2/3/4/5/6)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ketika melewati event point, pemain mengambil satu kartu event dari deck. Kartu event merupakan gabungan dari kartu ability dan kartu petaka yang dikocok dalam satu deck.
Fase penyelesaian	<p>Ketika rute selesai, pemain mendapat koin dan vp sejumlah yang tertera pada kartu rute</p> <p>Pemain juga mendapat kesempatan untuk mengambil kartu rute secara gratis. Ketika pemain ingin</p>	<p>Ketika rute selesai, pemain mendapat koin dan vp sejumlah yang tertera pada kartu rute</p> <p>pemain kemudian menyimpan kartu rute dan mengembalikan kapal ke</p>

	menambah rute walau tidak ada rute yang telah selesai, maka pemain akan membayar sejumlah koin yang tertera di kartu rute	personal deck sampai mendapat rute kembali
Winning the Game	<p>Permainan berakhir jika deck kartu rute telah habis. jumlah vp dari tiap kartu yang selesai di hitung dan perolehan vp tambahan di dapat dari</p> <p>a. Koin terbanyak > +5vp b. Mengirim ke wib paling banyak > +4vp c. Mengirim ke wit paling banyak > +4vp d. Mengirim ke wita paling banyak > +4vp</p> <p>Pemain yang mendapatkan perolehan vp tertinggi dari kartu rute menjadi pemennng</p>	<p>Permainan berakhir jika deck kartu rute telah habis. jumlah vp dari tiap kartu yang selesai di hitung dan perolehan vp tambahan di dapat dari</p> <p>a. Koin terbanyak > +5vp b. Mengirim ke wib paling banyak > +4vp c. Mengirim ke wit paling banyak > +4vp d. Mengirim ke wita paling banyak > +4vp</p> <p>Pemain yang mendapatkan perolehan vp tertinggi dari kartu rute menjadi pemennng</p>

4.14 *Depth interview* Mekanik permainan

Setelah merevisi mekanik permainan, mengajukan *draft* yang dibuat ke praktisi *Board game*. Dan setelah di lakukan uji coba permainan, terdapat beberapa masukan sebagai berikut



Gambar 4. 16 Dokumentasi
(sumber: penulis, 2019)

1. Mekanik permainan mudah dipahami dan sudah masuk dalam kategori ‘mudah dimainkan.
2. Unsur interaksi antar pemain sudah cukup baik.
3. Permainan berpotensi mampu dikembangkan lagi menjaid lebih kompleks.
4. Untuk melancarkan regenerasi kartu rute, di terapkan peraturan dalam membeli kartu rute. Kartu rute yang dijual dibuka 4 buah disamping deck kartu rute yang tertutup . Harga untuk kartu paling kanan adalah yang tertera di kartu, urutan ketiga seharga kartu+1, urutan kedua seharga kartu+2 dan urutan pertama harga kartu +3.
5. Pemberian tanda pada kartu event apakah kartu tersebut harus digunakan langsung atau bisa disimpan untuk kesempatan lain.

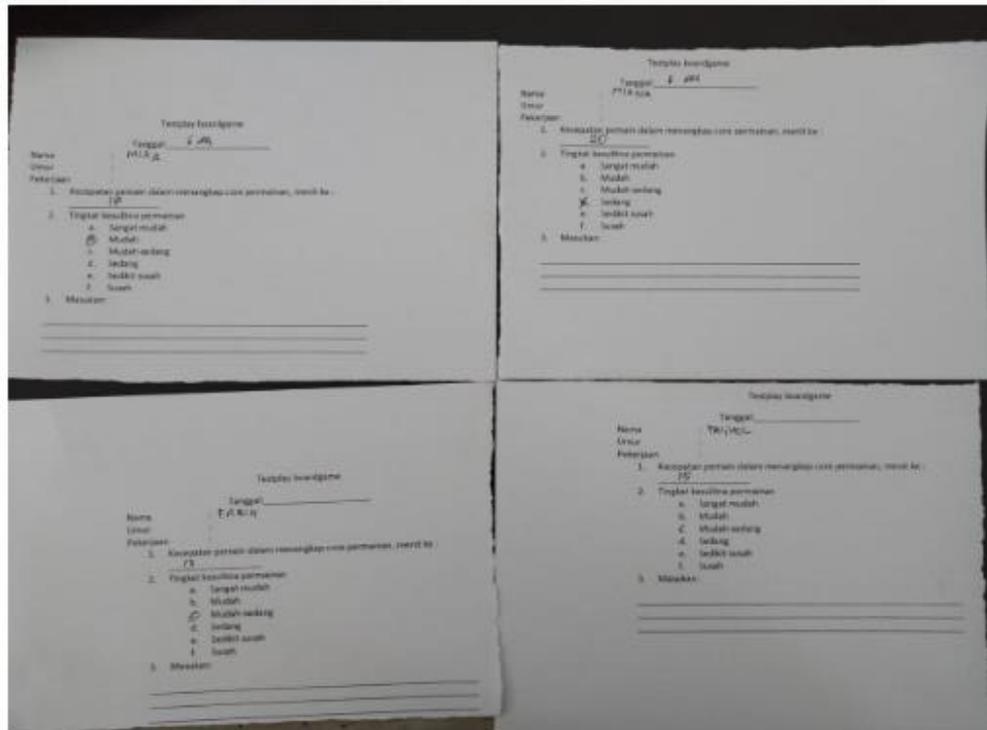
4.15 Testplay 2

Testplay dilakukan untuk menguji apakah *board game* susah sesuai dengan parameter yang ditetapkan. Parameter tersebut antara lain

- Waktu selesai permainan
- Kecepatan pemain dalam menangkap core permainan
- Tingkat kesulitan permainan (mudah – sedang)



Gambar 4. 17 *Play test*
(sumber: penulis, 2019)



Gambar 4. 18 Hasil kuesioner
(sumber: penulis, 2019)

Kesimpulan *play test* :

- *Play test* dilaksanakan pada tanggal Senin, 6 Desember 2020 pukul 13.32
- Hasil rata-rata kompleksitas mekanik : mudah – sedang
- Permainan selesai dalam 78 menit
- Pemain memahami permainan dalam waktu dibawah 25 menit

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB V KONSEP DESAIN

5.1 Gambaran umum

5.1.1 Deskripsi Perancangan

Industri *Board game* juga tengah mengalami peningkatan pesat yang didorong oleh munculnya *Board game-boargame café* di Surabaya dan event *Board game Challenge* oleh Kompas. *Board game* dapat memberikan pengalaman tersendiri dalam mengeksplorasi konten kemaritiman melalui aspek visual dan storytelling sehingga pemain dapat memahami cerita dengan baik.

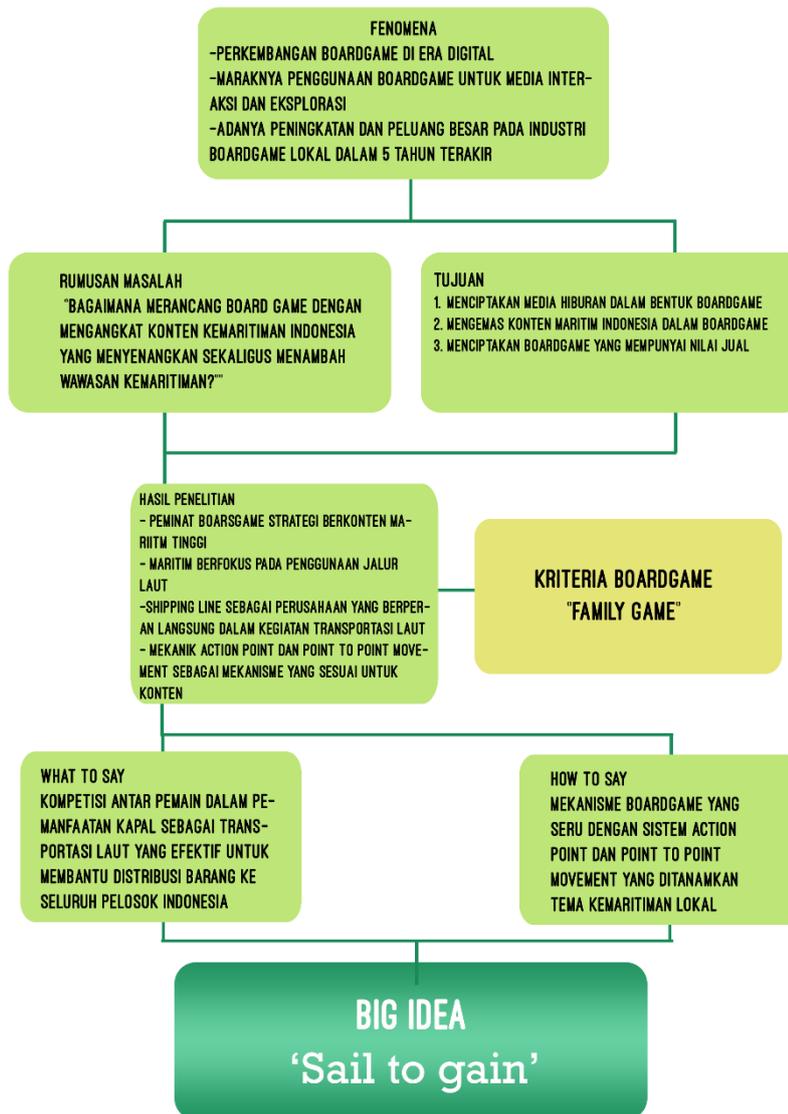
Konsep desain dari perancangan *Board game* bertema maritim ini didapatkan melalui analisa data dari studi literatur, *depth interview*, dan studi eksperimental. Setelah itu dilakukan prototyping dan *Board game* diujicoba ke target market untuk ditinja useberapa besar ketertarikan pemain terhadap *Board game* yang telah dibuat.

5.1.2 Output Perancangan

Output dari perancangan ini adalah sebuah *Board game* dengan komponen-komponen sebagai berikut :

1. *Box Packaging*
2. *Rulebook*
3. Papan utama
4. Papan personal
5. Kartu event
6. Kartu rute
7. Pion Kapal
8. Koin

5.1.3 Big Idea



Bagan 5. 1 Big Idea
(sumber: penulis, 2019)

Konsep yang ditawarkan dalam perancangan *Board game* adalah “*Sail to gain*”. Sesuai dengan konsep tersebut, maka ditetapkan bahwa judul dari *Board game* ini adalah ‘*Shipping line : Indonesia*’. *What to say* dari *Board game* ini adalah tentang kompetisi para pemain dalam memanfaatkan kapal yang efektif untuk membantu persebaran barang di Indonesia. Cara yang digunakan penulis dalam menyampaikan pesan tersebut adalah dengan merancang alur permainan *board game* sebagai berikut :

- *Pick order* : Pemain mengambil kartu rute
- *Sail* : Pengiriman muatan ke pelabuhan tujuan
- *Gain* : Mendapat hadiah (berupa koin dan victory point) setiap menyelesaikan rute

5.2 Konsep Desain

5.2.1 Konsep *Board game*

Produk dari perancangan ini merupakan *board game* yang mengangkat konten kemaritiman Indonesia. Konten maritim yang ditonjolkan dalam *board game* ini adalah eksistensi *shipping line*, yaitu perusahaan pemilik kapal dan jenis-jenis kapal maupun jenis muatannya. Dengan menambahkan nilai-nilai lokal, diharapkan *board game* ini mampu memenuhi peluang pasar *Board game* di Indonesia yang tinggi.

5.2.2 Parameter Kriteria *Board game*

Parameter kriteria *board game* yang ingin dicapai yaitu kategori *family board game*. Parameter *family board game* antara lain:

- Dapat dimainkan oleh anak dan orangtua dan tidak menutup kemungkinan untuk dimainkan oleh kelompok remaja dan dewasa
- Konten aman untuk anak-anak (tidak mengandung unsur vulgar, kekerasan, dan hal-hal yang mengganggu)
- Kompleksitas *board game* mudah – sedang (tidak mengandung lebih dari 4 mekanik dasar)
- *Board game* selesai dalam 60 – 90 menit.

5.2.3 Segmentasi Target Pemain

Tabel 5. 1 Segmentasi Target Audiens

Demografis	Geografis	Psikologis
Usia >13 Gender Laki-laki dan Perempuan Pekerjaan Pelajar/Mahasiswa, pegawai kantor, wiraswasta, designer	Berdomisili di Indonesia khususnya di daerah kota-kota besar seperti Jakarta, Surabaya, dan tiap ibu kota di provinsi Indonesia	Casual gamer Tergabung pada komunitas <i>board game</i> Memiliki minat dan ketertarikan terhadap <i>board game</i> lokal

5.2.4 Segmentasi Target Market

Tabel 5. 2 Segmentasi Target Market

Demografis	Geografis	Psikologis
------------	-----------	------------

Usia 20-35 Gender Laki-laki dan Perempuan Penghasilan >3.000.000	Berdomisili di Indonesia khususnya di daerah kota-kota besar seperti Jakarta, Surabaya, dan tiap iu kota di provinsi Indonesia	Tergabung dalam komunitas <i>board game</i> Memiliki koleksi <i>board game</i> Memiliki minat terhadap <i>board game</i> local Membeli judul <i>board game</i> baru setiap bulan
--	--	--

5.6.4 Material

Dalam pembuatan boargame ini dibutuhkan beberapa material yang berbeda antara lain

a. *Cardboard*



Gambar 5. 1 Cardboard
(sumber: penulis, 2019)

Cardboard adalah material yang terbuat dari *pulp*, baik *pulp* organik, *pulp* sintetis atau sisa produksi kertas (daur ulang.). Dikarenakan sifatnya yang mudah dibentuk dengan peralatan seperti *cutter*, bernilai ekonomis (murah), dan bisa ditemukan dimana-mana, membuat karton menjadi salah satu media kreasi yang cukup diminati oleh masyarakat. Terbukti dengan banyaknya kreasi yang terbuat dari *cardboard* digunakan untuk hiasan atau peralatan yang bisa kita gunakan sehari-hari. Seperti kotak mainan yang memiliki nilai edukasi, hingga membuat *folding box* dari *cardboard* bekas.

b. Kertas *Artpaper*



Gambar 5. 2 Kertas Artpaper
(sumber: penulis, 2019)

Kertas *artpaper* merupakan pilihan yang baik untuk mencetak kartu rute maupun kartu event. Di samping ringan, kertas ini juga memiliki sifat yang licin pada permukaannya sehingga mudah untuk di *shuffle*

c. *Sticker vynil*



Gambar 5. 3 Sticker vynil
(sumber: penulis, 2019)

Sticker Vinyl adalah bahan cetak sticker yang biasa digunakan di percetakan *Digital Printing*. Sticker ini banyak sekali dipakai di berbagai kalangan. Bahan ini sangat cocok dipakai untuk mencetak keperluan seperti Label, *Signage*, kaca, dinding, lantai dan berbagai keperluan promosi dalam ruangan ataupun luar ruangan.

d. *Sticker Transparan*



Gambar 5. 4 Sticker transparan
(sumber: penulis, 2019)

Stiker transparan adalah stiker yang dicetak pada bahan *vinyl* transparan menggunakan proses cetak digital, yang dapat menghasilkan stiker dengan latar belakang yang bening, baik itu satu warna ataupun banyak warna. Karena menggunakan proses cetak digital, stiker ini juga dapat dicetak dengan menggunakan warna gradasi ataupun warna lainnya mengikuti desain yang diinginkan, sehingga hasil cetak stiker yang dihasilkan bisa lebih optimal.

e. Kayu *MDF*



Gambar 5. 5 Kayu *MDF*
(sumber: penulis, 2019)

Medium-density fibreboard (MDF) adalah papan material yang tersusun dari kombinasi serat kayu dan serbuk kayu yang dipadatkan dalam tekanan dan temperatur suhu yang tinggi dengan bantuan resin dalam prosesnya. Seperti halnya *plywood*, *MDF* banyak dipakai untuk rangka *furniture/* mebel. Permukaan *MDF* jauh lebih halus dan lebih rata dibandingkan dengan permukaan *plywood*.

5.6.4 Biaya produksi

Berikut merupakan estimasi biaya produksi dari board game dengan memaksimalkan kualitas bahan

Tabel 5. 3 Estimasi Biaya Cetak Premium

No	Komponen	Bahan	Jumlah	Harga satuan	jumlah
1	Papan Utama	Cardboard	1	18.000	18.000
		Sticker Vynil A3+laminasi	2	15.000	30.000
2	Papan Personal	Sticker Vynil A3+laminasi	1	15.000	15.000
3	Kartu rute	Artpaper A3 310g	1	6.000	6.000
4	Kartu even	Artpaper A3 310g	1	6.000	6.000
5	Pion kapal	Kayu (lasercut + grafir)	4	2.000/menit x 30	60.000
6	Koin	Cardboard	1	18.000	18.000
		Sticker vynil A3 + lamianis	1	15.000	15.000
7	Rulebook	Artpaper 210g A3	2	12.000	24.000
8	Box	Artpaper 310+laminasi	4	15.000	60.000
Total					252.000

Tabel 5. 4 Estimasi Biaya Cetak Ekonomis

No	Komponen	Bahan	Jumlah	Harga satuan	jumlah
1	Papan Utama	Artpaper 310+laminasi	2	15.000	30.000
2	Papan Personal	Artpaper310+laminasi	1	15.000	15.000
3	Kartu rute	Artpaper A3 210g	1	4000	4.000
4	Kartu even	Artpaper A3 210g	1	4.000	4.000
5	Pion kapal	Aklirik	4	2000	8.000
		Sticker bening	1	5000	5.000
6	Koin	Cardboard	1	18.000	18.000

		Sticker vynil A3 + laminasi	1	15.000	15.000
7	Rulebook	HVS	2	3000	6000
8	Box	Artpaper 310+laminasi	4	15.000	60.000
Total					165.000

5.5 Proses Design

5.5.1 Tema

Board game ini mengusung tema maritim ‘sail to gain’ yang terfokus pada proses delivery muatan ke penjuru Indonesia dengan menggunakan kapal sebagai sarana transportasi yang efisien.

Skenario

Sebagai pemilik perusahaan *shipping line*, pemain dapat membangun berbagai jenis kapal dan sebisa mungkin mengatur jalannya kapal dari pelabuhan ke pelabuhan. Pemain di hadapkan pada pilihan aksi maupun resources yang terbatas, pemilihan rute yang tepat, dan kejadian-kejadian di laut yang tidak dapat dihindari yang dapat menguntungkan maupun menghambat pemain dalam meraih kemenangan. Ayo raih kemenangan dengan mengantarkan muatan sebanyak-banyaknya!

Garis besar permainan

- Papan permainan berisi trayek lintas kapal yang memiliki beberapa persinggahan hingga sampai ke pelabuhan ujung.
- Di awal permainan pemain di beri 3 kapal yang berbeda jenis muataanya dan dua kartu rute yang dipilih di awal permainan secara bergantian.
- Pemain awal ditentukan dengan cara suit.
- Di papan utama, rute saling berhubungan satu sama lain. Pemain sebisa mungkin menghindari berhenti di titik yang sama dengan pemain lain atau pemain harus membayar sejumlah koin kepada pemain yang meletakkan kapalnya terlebih dahulu.
- Tiap putaran, pemain mendapat 3x kesempatan aksi yang dapat digunakan antara lain menjalankan kapal atau mengambil kartu rute baru.

- pemain berlomba mendapatkan victory point yang di dapatkan dari terselesaikannya kartu rute.

Mekanik *Board game*

- Action Points
Dalam *board game* ini, pemain mendapat 3 kesempatan untuk melakukan aksi di tiap giliran
- *Point to point movement*
Pemain menjalankan kapalnya dari satu titik ke titik lain
- Drafting
Pemain memilih kartu rute dari pilihan kartu yang telah terbuka

5.5.1 Konten

Konten dalam isi *Board game* tersirat dalam papan utama, deck kartu kapal dan kartu event. Konten-konten tersebut meliputi trayek tol taut, peran perusahaan shipping lane, serta trayek tol laut yang menghubungkan lautan Indonesia.

1. Peran Perusahaan *Shipping line*

Dalam permainan ini, pemain memerankan diri sebagai pemilik perusahaan *shipping line*. Pemain akan mengatur jalannya kapal di saat yang paling menguntungkan dan mampu menambah armada kapalnya hingga 3 buah. Kesan kepemilikan perusahaan ini diperkuat dengan adanya personal board guna ‘memarkirkan’ kapal yang tidak terpakai dan disisi kanan papan personal terdapat peraturan-peraturan sebagai pihak *shipping line* dalam menjalankan permainan.

Kartu even menunjukkan kejadian-kejadian yang dapat menguntungkan maupun merugikan pihak *shipping line*. Kejadian-kejadian yang dapat di temukan dalam kartu even tersebut antara lain:

- Cuaca buruk
- Maintenance kapal darurat
- Barang illegal
- Surat izin muatan tidak lengkap
- Bantuan Pemerintah

- o Salah kirim muatan

2. Jenis-jenis kapal

Jenis-jenis kapal digambarkan dalam tiga pion kapal yang dimiliki oleh pemain, yaitu kapan *container*, kapal *bulk* dan kapal *tanker*. Kapal *container* berfungsi untuk mengangkut parcel/ paket barang, kapal *bulk* berfungsi untuk mengangkut kayu curah, dan kapal *tanker* digunakan untuk mengangkut minyak.

3. Trayek tol laut

Trayek tol laut diimplementasikan pada titik kuning dan hijau di pelabuhan di peta. Titik tersebut merupakan kota yang pelabuhannya dilewati oleh jalur tol laut. Titik kuning melambangkan pelabuhan besar yang dilalui lebih dari 1 trayek laut.



Gambar 5. 6 Tol Laut Indonesia
(sumber: fr.m.wikipedia.org , 2019)

5.5.1 Alur Permainan

Berikut merupakan alur permainan dari *Board game* yang telah di rancang oleh penulis

Tabel 5. 5 Alur Permainan

<p>Setup</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Masing-masing pemain berperan sebagai perusahaan shipping lane (perusahaan yang mengatur dan memiliki kapal). Pemain harus bisa mengantarkan muatan sebanyak-banyaknya untuk mendapatkan victory point. Semakin jauh rute maka victory point yang di dapatkan semakin banyak. 2. Di awal permainan, pemain mendapatkan :
--------------	--

	<ul style="list-style-type: none"> a. Personal board (untuk meletakkan kartu rute yang dimiliki) b. 3 pion kapal : untuk menunjukkan posisi kapal di papan utama c. Koin sejumlah 10 d. 1 buah kartu rute yang di ambil random dari deck kartu rute <p>3. Penentuan siapa yang menjadi first player diambil dengan suit. Pemain selanjutnya di tentukan berdasarkan arah jarum jam.</p> <p>4. Pemain langsung meletakkan kapal yang telah memiliki kartu rute ke titik awal rute.</p>
Game tur	<p>1. Dalam satu kali bermain, pemain mendapat 3x aksi. Aksi tersebut bisa di gnakan pemain untuk :</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Menjalankan kapal sejauh 1 titik (dihitung 2x aksi ketika menjalankan sejauh 2 titik –dan seterusnya) b. Mengambil kartu rute dengan membayar sejumlah koin yang tertera pada bagian bawah kiri kartu. Pemaim kemudian meletakkan kartu rute pada slot kapal yang sesuai dengan jenis muatan pada personal board <p>2. Ketika pemain menjalankan kapal, pemain sebisa mungkin menghindari bertabrakan dengan kapal lain. Pemain yang terpaksa bertabrakan dengan kapal pemain lain diharuskan untuk membayar sejumlah 1 koin.</p> <p>3. Jika pemain melewati pelabuhan kecil (ditandai dengan lingkaran hijau) maka pemain harus membayar ke bank sejumlah satu koin. Jika pemain melewati/berhenti di pelabuhan besar (di tandai dengan segi enam berwarna kuning) maka pemain membauar sejumlah dua koin ke bank.</p>

Event	<ul style="list-style-type: none"> - Dalam rute kapal, ada beberapa spot kartu event yang ditandai dengan tanda (!?). ketika pemain melewati / berhenti di titik kartu event, maka pemain harus mengambil satu kartu dari deck kartu event. - Kartu event merupakan campuran antara kartu ability maupun kartu petaka. Kartu ability merupakan kartu yang menguntungkan pemain, sedangkan kartu petaka merupakan kartu yang merugikan pemain. kartu dengan tanda petir berarti harus langsung digunakan sedangkan kartu dengan tanda panah kebawah berarti kartu dapat disimpan. Masing-masing pemain hanya dapat menyimpan 1 kartu. Ketika pemain telah menyimpan kartu dan mendapat kartu event yang dapat disimpan, maka kartu yang baru hangus.
End game	<p>Permainan berakhir jika deck kartu rute telah habis. Semua pemain kemudian menghitung jumlah perolehan victory point dari kartu rute yang di selesaikan. Pemain dengan perolehan victory point tertinggi menjadi pemenang.</p>

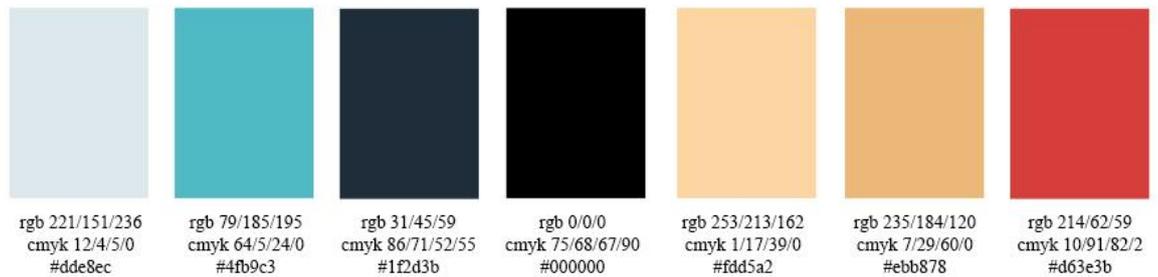
5.5.1 Proses Desain Aset Visual

Perancangan *board game* dimulai dengan membuat moodboard bertemakan laut, kapal dan pelabuhan. Hal ini untuk memudahkan penulis dalam membuat elemen *layout* yang bertemakan pelabuhan dan kapal.



Gambar 5. 7 Moodboard
(sumber: penulis, 2019)

Dari moodboard, didapatkan warna-warna khas pelabuhan yang akan menjadi skema warna dari board game yang akan dibuat.



Gambar 5. 8 Skema Warna
(sumber: penulis, 2019)

Pada perancangan ini, tipografi atau *typeface* yang digunakan harus mewakili kedua fungsi komunikasi dan fungsi estetis. Pemilihan jenis font yang di gunakan dalam perancangan ini adalah perpaduan serif (Rockwell) dan sans serif (Futura Lt Bt) . Dipilihnya font ini di karenakan font tersebut cocok digunakan sebagai font dari tiket yang berkaitan dengan tiket-tiket di pelabuhan . sans serif di pilih untuk menggambarkan mood yang *fun* dalam permainan. Ukuran dalam penggunaan font dalam *Board game* ini berkisar 8pt hingga 16 pt.

Rockwell	The quick brown fox jumps over the lazy dog 1234567890
Futura Lt Bt	The quick brown fox jumps over the lazy dog 1234567890

Gambar 5. 9 Font *board game*
(sumber: penulis, 2019)

1. Perancangan Logo dan Cover Box *Board game*

Perancangan logo *Board game* ‘*Shipping line : Indonesia*’ diawali dengan pembuatan sketsa kapal dan tulisan. Logo akan berbentuk *logotype*, sedangkan ilustrasi kapal digunakan untuk ilustrasi cover. Sketsa logo dan cover dibuat bersamaan karena cover *Board game* adalah yang pertama kali dilihat oleh konsumen, dan diharapkan sketsa ini mampu member gambaran secara utuh dari hasil jadi cover box *Board game*.



Gambar 5. 10 Sketsa alternative *Logotype* dan Ilustrasi Box
(sumber: penulis, 2019)

Alternative pertama dipilih karena memiliki komposisi yang seimbang. Penulis melakukan beberapa perubahan pada penempatan *logotype* karena dinilai lebih cocok jika peletakan logo terletak di atas dan menyisakan space di bawah untuk ketentuan jumlah pemain, lama permainan dan minimal usia.



Gambar 5. 11 Sketsa alternative *Logotype* dan Ilustrasi Box
(sumber: penulis, 2019)

Penulis kemudian melakukan perombakan karena ilustrasi box masih belum menggambarkan narasi dari *board game*. Salah satu karakter dari *board game* di tambahkan dalam ilustrasi dan emakan porsi yang besar dari seluruh komposisi sehingga menggambarkan inti permainan dalam *board game* adalah mengenai peran utama pemain dalam *board game* yaitu sebagai pemilik perusahaan *shipping line* dan mengatur jalannya kapal. Dibelakangnya terdapat karakter polisi dan petugas bengkel yang mengimplementasikan kejadian dalam kartu event.

Logo juga diganti dengan pemilihan warna yang lebih cerah agar lebih terbaca dan ceria. Kerning antar huruf dalam tulisan *shipping line* di persempit dan ukuran font diperbesar agar seimbang dengan tulisan Indonesia. Efek emboss diterapkan pada *logotype* agar logo terkesan kaku seperti elemen-elemen besi yang banyak di jumpai di pelabuhan. Penambahan slogan di bawah logo sekaligus sebagai penyampaian point what to say dari inti permainan



Gambar 5. 12 Sketsa alternative *Logotype* dan Ilustrasi Box
(sumber: penulis, 2019)



Gambar 5. 13 Perubahan Logo
(sumber: penulis, 2019)

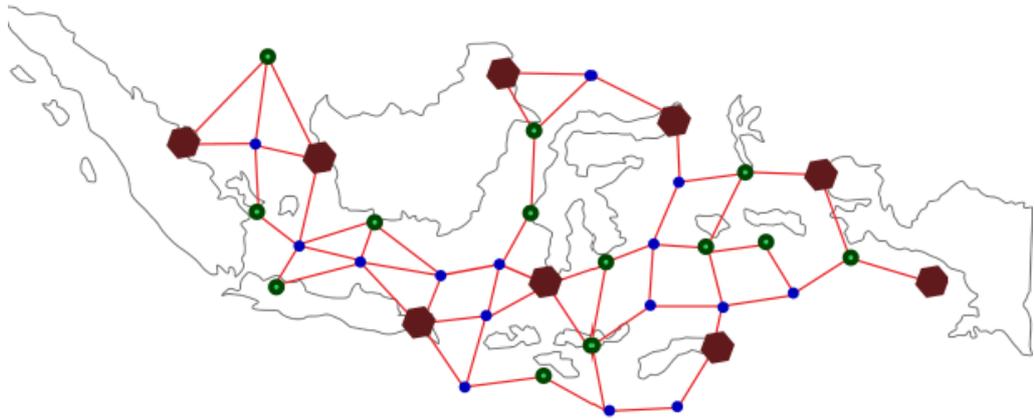
Penulis melakukan perombakan kembali pada logo *board game*, karena logo sebelumnya lebih condong terhadap ‘Indonesia’ dari pada *Shipping line* dengan menukar posisi *shipping line* dan Indonesia. Efek emboss diterapkan pada tulisan ‘*Shipping line*’ sehingga menimbulkan kesan lebih mencolok dari pada tulisan ‘Indonesia’.



Gambar 5. 14 Final design box
(sumber: penulis, 2019)

a. Papan utama

Papan utama dibuat berdasarkan kondisi asli Indonesia, dimana rute-rute mulanya dibuat asli menyerupai trayek tol Indonesia. Namun, unsur interaksi antar pemain menjadi kurang karena jalurnya tidak saling berhubungan, maka karena itu rute map di rombak kembali dengan mengadaptasi mekanik *point to point* dimana titik titik antar rute saling terhubung.



Gambar 5. 15 Sketsa awal papan utama
(sumber: penulis, 2019)

Pada rute, terdapat titik-titik penghubung antar pelabuhan. Titik tersebut dibagi dalam tiga kategori, pelabuhan besar (titik kuning) pelabuhan kecil (titik hijau) dan jalur di laut (titik biru). Ukuran point pelabuhan besar dibuat lebih besar dari pelabuhan kecil karena pemain harus membayar lebih mahal jika berhenti/melewati pelabuhan tersebut.

Kemudian karena pemain kesulitan untuk mencari dengan cepat nama kota-kota yang tidak familiar, tiap titik di buhhi nomor agar memudahkan pemain untuk mencari dengan cepat titik yang dituju.



Gambar 5. 16 Visual acuan
(sumber: penulis, 2019)

Pewarnaan pada pulau-pulau di Indonesia disederhanakan dari keadaan aslinya untuk fungsi estetis. pewarnaan laut dan pulau terinspirasi dari *Board game Black Fleet* dan *Manila*.



Gambar 5. 17 Design awal papan utama
(sumber: penulis, 2019)

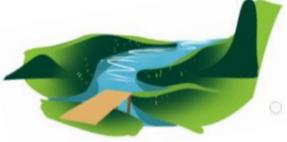
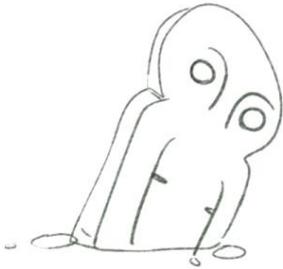
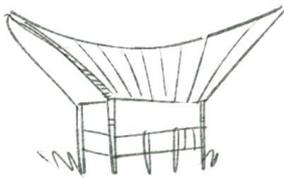
Peta Indonesia kemudian dirombak kembali agar tidak monoton. Penambahan monument maupun onbject wisata di beberapa titik kota bertujuan untuk memberikan kesan yang jauh dari kata peta dan agar terlihat lebih hidup dan menarik.

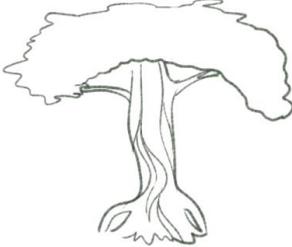
Peembuatan papan mulanya didesain dengan peta menyerong, namun dengan mempertibangkan estetik dan balance dari papan tersebut maka gambar peta dibuat lurus. Penambahan slot untuk kartu event dan kartu rute diletakkan di bagian atas papan.

Penambahan flavour text dalam peta dirancang berdasarkan destinasi/tempat iconic dari masing-masing daerah di Indonesia. Ilustrasi bangunan dibuat lebih besar daripada aslinya untuk menimbulkan efek *pop up* yang estetik.

Tabel 5. 6 proses pembuatan flavour text

No.	Destinasi Ikonik daerah	Sketsa	Hasil jadi
1	 Gambar 5. 18 Menara siger , Lampung		

2	 <p>Gambar 5. 19 Cagar Alam Tanjung Puting Kalimantan Tengah</p>		
3	 <p>Gambar 5. 20 Bukit Matang Kaladan, Kalimantan Selatan</p>		
4	 <p>Gambar 5. 21 Pemandian air Panas ,Baturaden, Jawa tengah</p>		
5	 <p>Gambar 5. 22 Wisata Taman Nasional Lore Lindu, Sulawesi tengah</p>		
6	 <p>Gambar 5. 23 Rumah adat Toraja, Sulawesi Selatan</p>		

7	 <p>Gambar 5. 24 Patung Bunda Maria ,Bukit Nilo Maumere</p>		
8	 <p>Gambar 5. 25 Pohon Pelangi, Taman Nasional Manusela ,</p>		
9	 <p>Gambar 5. 26 Rumah Honai, Papua</p>		



Gambar 5. 27 Penambahan flavour text
(sumber: penulis, 2019)

Warna panel-panel dalam papan dirancang menjadi coklat keabu-abuan agar mendapatkan kesan unity pada kartu yang mengandung makna ‘besi’ dan elemen-elemen yang berkaitan dengan moodboard pelabuhan. Titik-titik pelabuhan diganti dengan bentuk yang menyesuaikan bentuk pulau dan dibubuhi atribut pelabuhan seperti mercusuar dan crane agar terlihat lebih menyatu dengan papan. Penambahan elemen-elemen ombak pada sudut-sudut kapal dimaksudkan agar papan terasa lebih hidup.



Gambar 5. 28 Final Design
(sumber: penulis, 2019)

b. Papan personal

Papan personal dirancang untuk meletakkan kartu rute. Terdapat 3 slot kartu rute untuk masing-masing kapal. mulanya papan personal dirancang hanya untuk penempatan kartu rute saja, namun untuk memudahkan pemain papan personal dilengkapi dengan rules permainan sehingga memudahkan pemain dalam mengingat jalannya permainan.

Terdapat empat warna dari papan personal yang memudahkan pemain dalam mengidentifikasi asetnya yaitu merah, kuning, hijau, biru. Penambahan karakter dalam visual papan personal dimunculkan agar papan terlihat lebih menarik. Karakter dibuat sebagai *representative* dari pemilik perusahaan *shipping line*, sehingga pakaian yang di kenakan cenderung formal.

Pembuatan karakter juga didasari oleh empat warna yang berbeda yang menjadi penanda antara pemain satu dengan lainnya. Karakter untuk warna kuning bernama

Pak Kuna, warna biru sebagai Bu Brina, warna hijau sebagai Pak Oji, warna merah sebagai Bu Mira.



Gambar 5. 29 Sketsa alternatif karakter.
Sketsa (a) merupakan sketsa terpilih
(sumber: penulis, 2019)

Pembuatan karakter diawali dengan membuat sketsa kasar yang dilakukan langsung dengan media digital dengan software painttool sai. Selanjutnya, karakter diberi base color. Pemberian warna pada baju dari masing masing karakter berdasarkan warna papan personal yang diwakili oleh karate tersebut.



Gambar 5. 30 Proses pewarnaan karakter
(sumber: penulis, 2019)

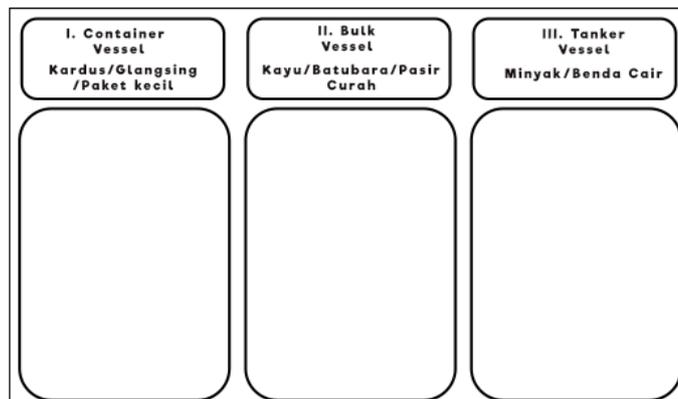
Setelah memberi base color, pemberian shading pada tiap karakter dibuat dengan menggunakan metode multiply pada gambar. Setelah itu, proses pemolesan

ilustrasi karakter dilakukan dengan merapikan warna dan garis dan pemberian highlight agar lebih apik.

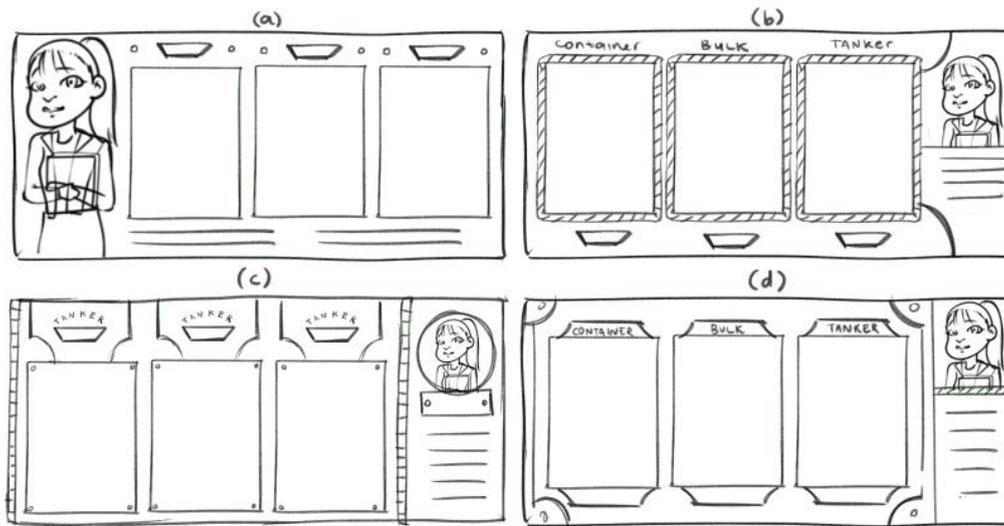


Gambar 5. 31 Hasil jadi karakter
(sumber: penulis, 2019)

Untuk *layout* dari Papan personal, design awal hanya terdapat slot kartu dan keterangan dari masing-masing kartu. Namun akhirnya untuk memudahkan pemain dan mengembangkan aspek visual, penuli smenambahkan ringkasan dari peraturan agar memudahkan jalannya permainan dan menambahkan elemen karakter agar lebih menarik.

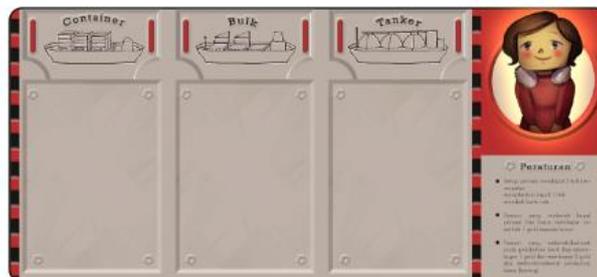


Gambar 5. 32 portotype papan personal
(sumber: penulis, 2019)



Gambar 5. 33 alternatif papan personal. Opsi (c) terpilih
(sumber: penulis, 2019)

Papan personal dirancang dengan warna abu-abu dan menggunakan efek emboss dan pada slot kartu, terdapat aksesoris baut yang terpasang pada ujung-ujungnya agar kesan material besi dan baut pada kapal terlihat pada papan tersebut. garis *stripe* hitam-warna pada bagian kiri papan dan pembatas slot kapal sebagai aksesoris safety line yang sering dijumpai pada kapal dan pelabuhan seperti yang tertera pada moodboard.



Gambar 5. 34 Design awal papan personal
(sumber: penulis, 2019)

Design awal kemudian direvisi kembali dengan menambahkan ilustrasi muatan ke tiap slot kapal agar memudahkan pemain dalam meletakkan kartu rute.



Gambar 5. 35 Final Design
(sumber: penulis, 2019)

2. Kartu Board game

Terdapat dua jenis kartu dalam *Board game* ini, yaitu kartu rute dan kartu event. Kartu rute berisikan muatan, jenis kapal yang dibutuhkan, harga kartu, koin dan vp yang di dapat setelah menyelesaikan rute. Sedangkan kartu event dapat berisi petaka maupun ability yang dapat menguntungkan maupun merugikan pemain.

a. Kartu Rute

Ilustrasi dalam kartu rute terdiri dari object muatan. Muatan tersebut meliputi:

- Barel minyak > muatan kapal *tanker*



Gambar 5. 36 Barel Minyak
(sumber: penulis, 2019)

- Kardus paket > muatan kapal *container*



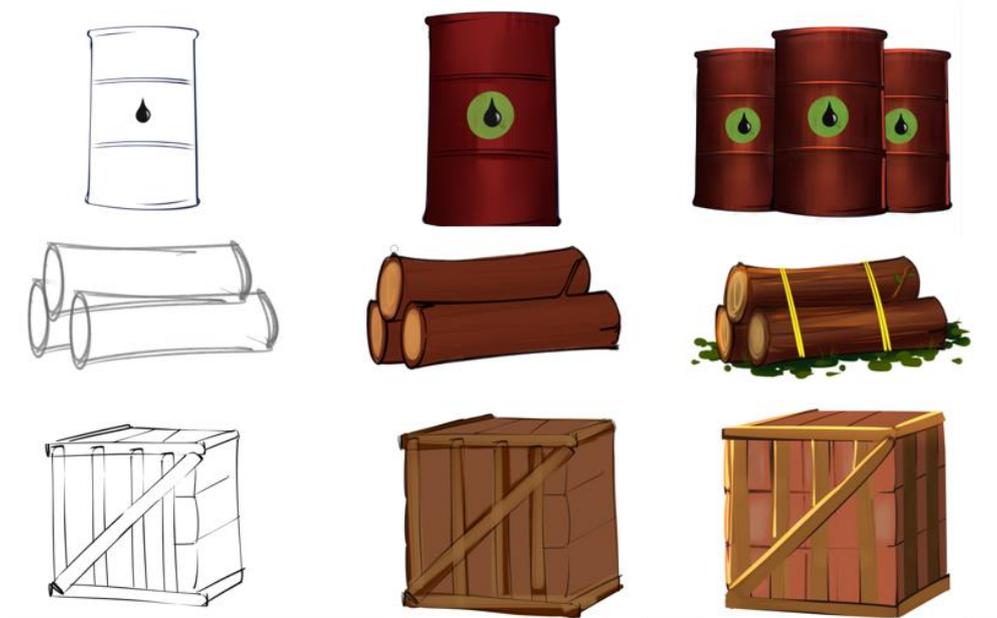
Gambar 5. 37 Paket kayu
(sumber: penulis, 2019)

- Kayu > muatan kapal *bulk*



Gambar 5. 38 kayu curah
(sumber: penulis, 2019)

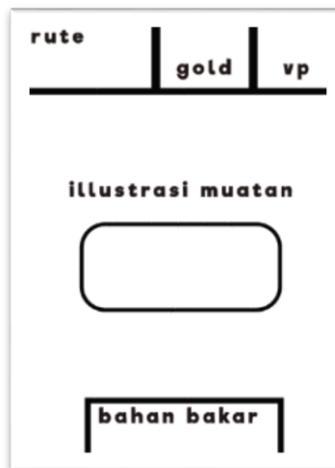
Pembuatan ilustrasi diawali dengan pembuatan sketsa. setelah sketsa selesai di buat, kemudian dibubuhi warna, dan diselesaikan dengan penambahan shading dan highlight. Ilustrasi



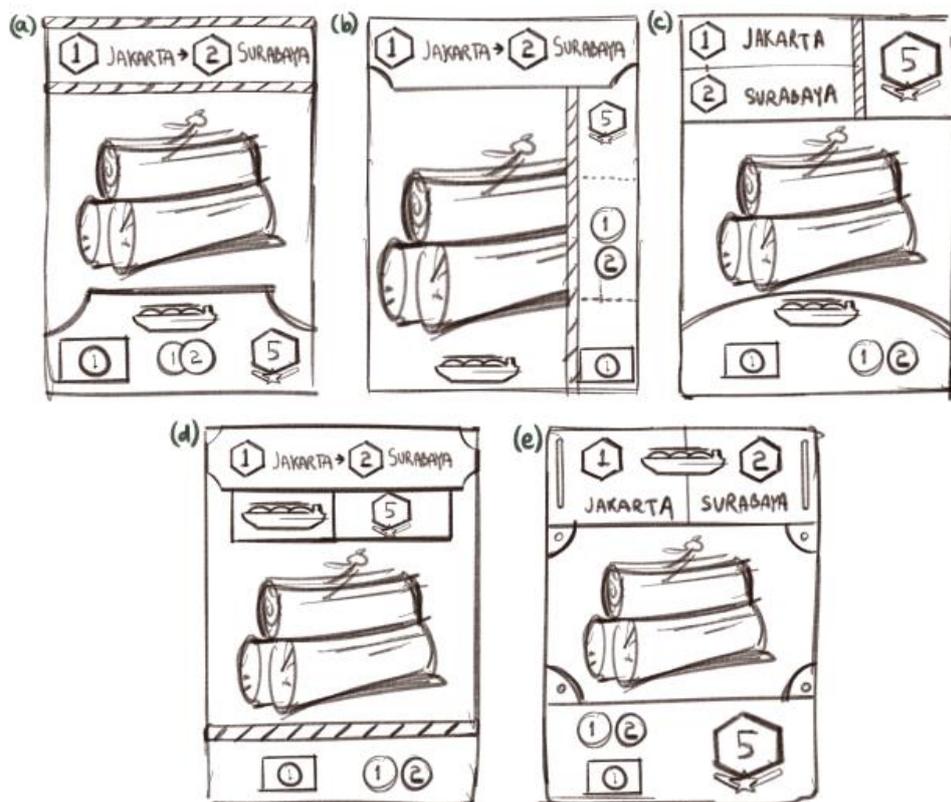
Gambar 5. 39 sketch, basecolor, render.
(sumber: penulis, 2019)

Di kartu rute, terdapat beberapa informasi yang harus dimasukkan antara lain :

1. Pelabuhan asal dan tujuan
2. Ilustrasi muatan
3. Gold yang harus di bayar
4. Gold yang diterima ketika rute selesai
5. Perolehan VP ketika rute selesai



Gambar 5. 40 Prototype awal kartu rute
(sumber: penulis, 2019)



Gambar 5. 41 Sketsa alternatif dari kartu rute. Opsi (a) terpilih.
(sumber: penulis, 2019)

. Penulis memilih warna bu-abu karena merupakan warna yang netral dan sejalan dengan warna keseluruhan dari personal board. Penulis menambahkan elemen tali agar terlihat lebih estetik. Kemudian penulis mendesign bagian belakang dari kartu dengan memanfaatkan elemen-elemen yang telah ada agar unity tetap dapat dirasakan.



Gambar 5. 42 Hasil jadi kartu Rute
(sumber: penulis, 2019)

b. Kartu Event

i. Ilustrasi

Kartu event merupakan kartu yang didapat ketika pemain melewati titik dengan *symbol* tanda *event* (tanda Tanya) kartu event dibagi menjadi dua yaitu kartu yang mendatangkan keuntungan bagi pemain dan kartu yang mendatangkan kesialan. Ilustrasi dari kartu event meliputi:

1. Salah kirim
2. Disusupi barang illegal
3. Surat izin tidak lengkap
4. Maintenance kapal
5. Badai
6. Ulang tahun perusahaan > memberi pemain lain 1 gold
7. Speed (sekali jalan 2 node)
8. Kebal kartu petaka
9. Kapal bebas mengangkut muatan apapun
10. Mendapat +5 gold ketika menyelesaikan rute pengiriman ke Indonesia (timur/tengah/barat)

Proses pembuatan kartu event diawali dengan pembuatan sketsa untuk masing masing ilustrasi dari kartu event. Pembuatan sketsa ini dilakukan secara digital

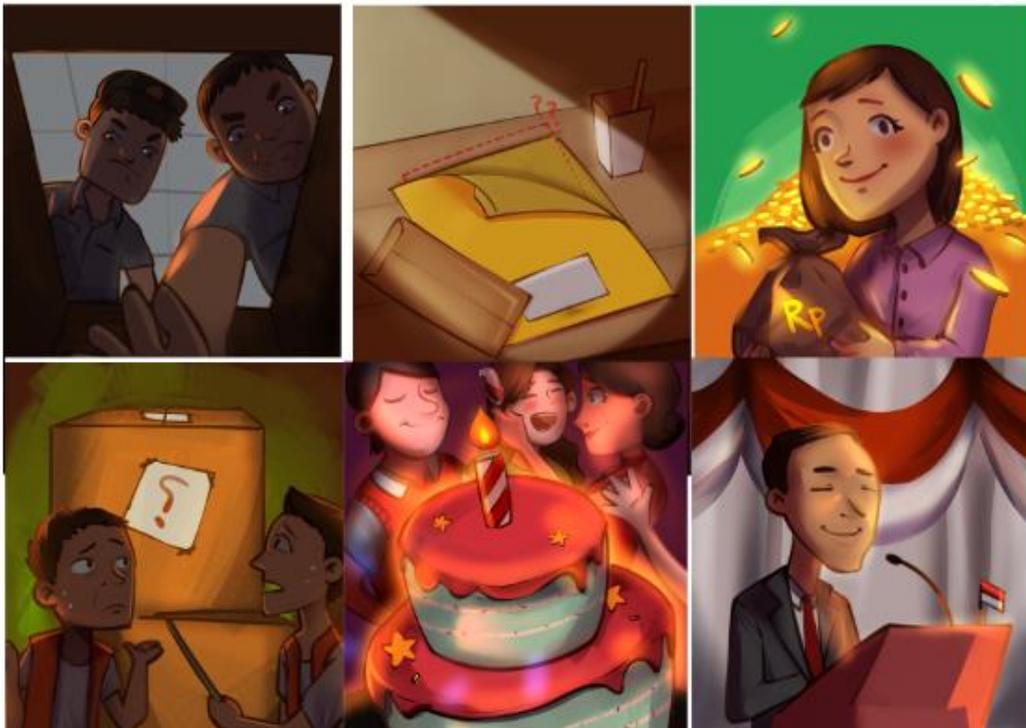


Gambar 5. 43 Sketsa ilustrasi
(sumber: penulis, 2019)



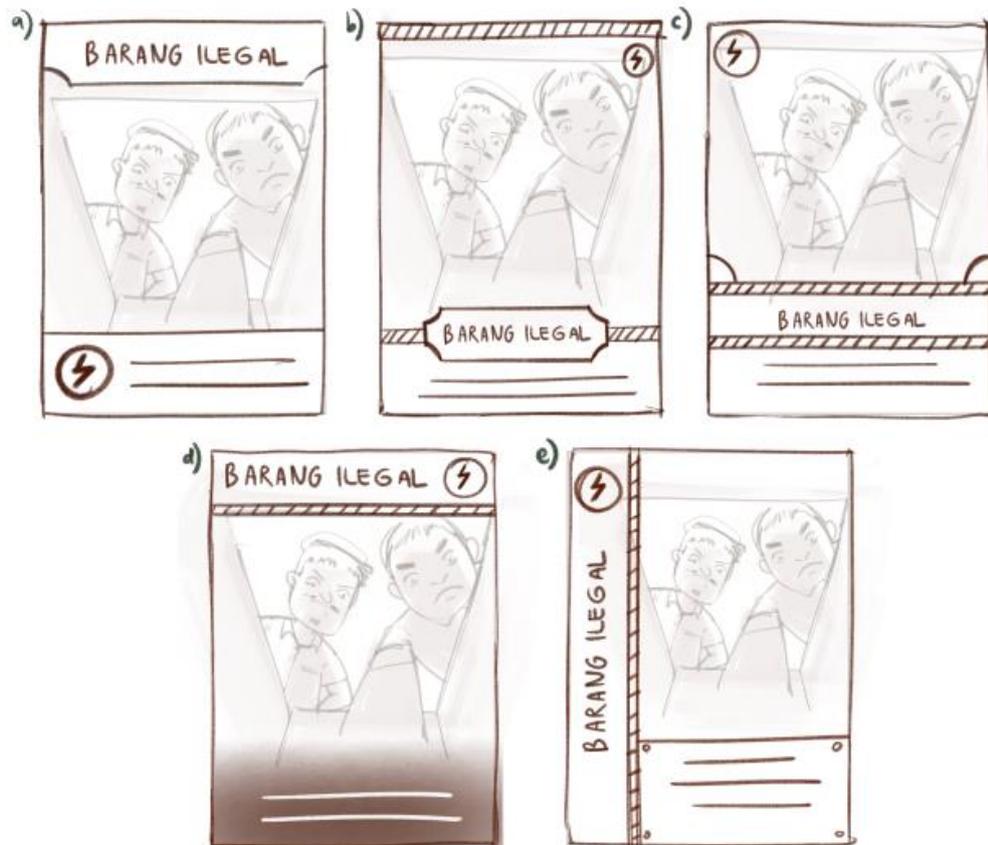
Gambar 5. 44 Clean lineart
(sumber: penulis, 2019)

Kemudian, sketsa tersebut diolah dengan membuat versi clean line nya. Setelah clean line jadi, proses pengerjaan base color dilakukan. Setelah base color selesai, gambar di selesaikan dnegan memberi shading dan highlight.



Gambar 5. 45 Hasil akhir Ilustrasi
(sumber: penulis, 2019)

i. *Layout* kartu



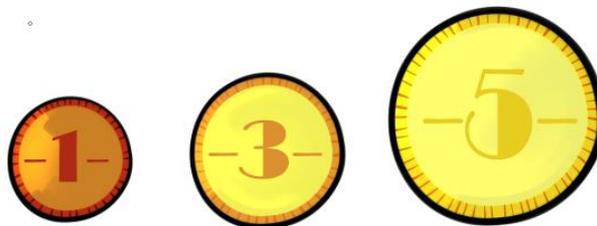
Gambar 5. 46 Sketsa alternatif kartu Event. (b) merupakan alternative terpilih (sumber: penulis, 2019)

Pembuatan *layout* diawali dengan pembuatan tiga *alternative* dari kartu event. Setelah *layout* terpilih, penulis membuat versi kartu baru dengan pemilihan warna yang lebih cerah untuk menandakan bahwa kartu event tersebut merupakan kartu ability, tetap dengan *layout* yang sama namun berbeda warna.



Gambar 5. 47 Hasil jadi layout kartu event
(sumber: penulis, 2019)

3. Resources koin



Gambar 5. 48 design awal koin
(sumber: penulis, 2019)

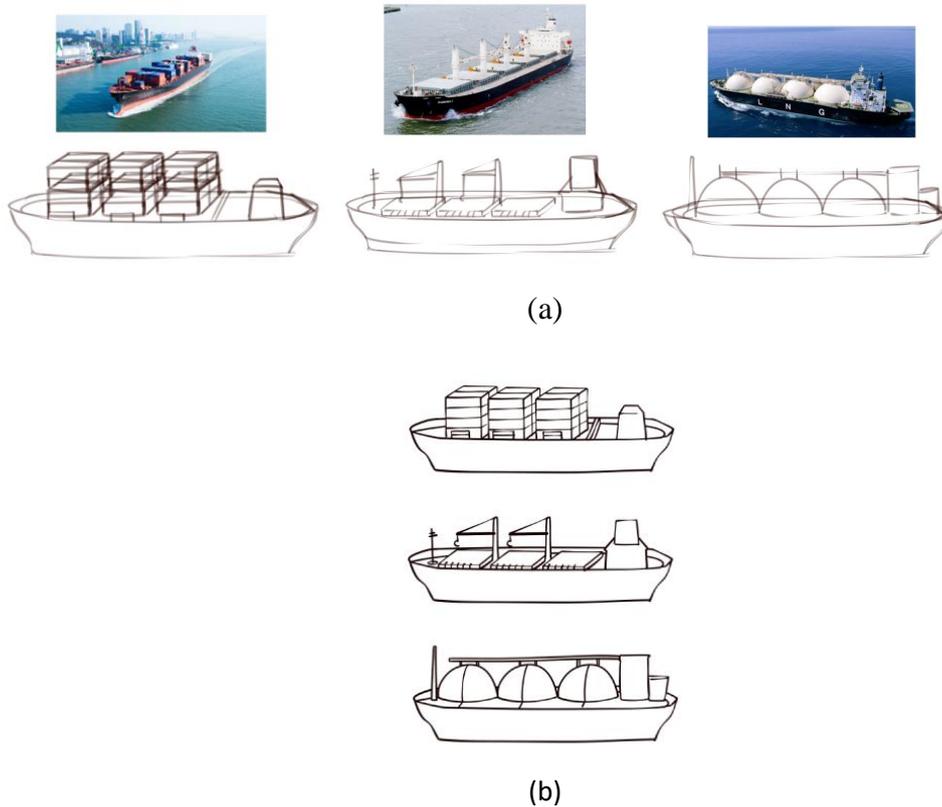
Koin di desain dengan mempertimbangkan hierarki nilai dari koin tersebut. Koin dengan nilai terendah berwarna coklat tua yang menandakan bahan copper . selanjutnya koin dengan nilai 3 di warnai dengan warna abu-abu yang menunjukkan bahan silver yang bernilai lebih tinggi dari copper. Koin dengan nilai 5 di tandai dengan warna kuning mencolok yang menunjukkan kesan *gold*. Koin dapat digunakan untuk membeli kartu rute, membayar denda, maupun membayar ke pemain lain ketika kapal melewati kapal mereka.



Gambar 5. 49 Dokumentasi design final
(sumber: penulis, 2019)

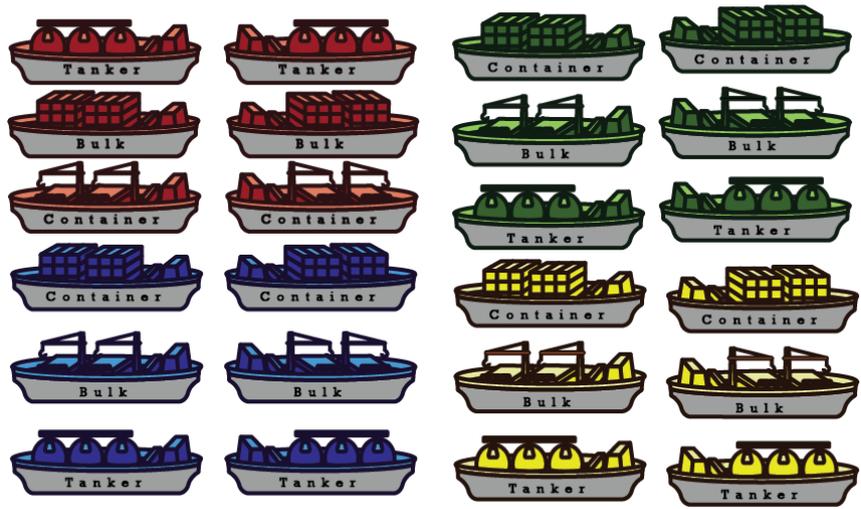
4. Pion kapal

Pembuatan pion kapal diawali dengan pembuatan sketsa yang dibuat berdasarkan kapal aslinya. Kapal yang dijadikan pion antara lain kapal *container*, kapal *bulk* dan kapal *tanker*. Kapal-kapal tersebut dipilih karena memiliki perbedaan yang signifikan dari segi bentuk dan mudah dibedakan satu sama lain.



Gambar 5. 50 (a) Sketsa (b) clean lineart kapal
(sumber: penulis, 2019)

Versi sederhana dari kapal kemudian dibuat agar lebih terbaca ketika dicetak menjadi pion dengan ukuran yang kecil. Versi sederhana dibuat berbasis vector dan dilakukan beberapa penyederhanaan dalam bentukan kapal. pemberian warna dilakukan guna untuk membedakan pion antar pemain.



Gambar 5. 51 versi sederhana pion
(sumber: penulis, 2019)

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

- ❖ Perancangan *board game* dilatar belakangi oleh potensi *board game* bukan hanya sebagai sarana bermain, namun juga sebagai media pengenalan dan eksplorasi yang baik dalam penanaman wawasan maritim Indonesia.
- ❖ Tahap riset yang di lakukan di perancangan ini antara lain studi eksperimental (pembuatan *draft* awal), *depth interview* (konten dan *board game*), *prototyping*, serta *test play* kepada target audiens untuk memastikan bahwa *board game* telah memenuhi parameter sebagai family *board game*
- ❖ Berdasarkan hasil riset, diperoleh data mengenai parameter Family *board game* sebagai berikut :
 - Dapat dimainkan oleh anak dan orangtua dan tidak menutup kemungkinan untuk dimainkan oleh kelompok remaja dan dewasa
 - Konten aman untuk anak-anak (tidak mengandung unsur vulgar, kekerasan, dan hal-hal yang mengganggu)
 - Kompleksitas *board game* mudah – sedang (tidak mengandung lebih dari 4 mekanik dasar)
 - *Board game* selesai dalam 60 – 90 menit.
- ❖ *Board game* mengambil tema maritim dari segi perdagangan laut yang difokuskan kepada :
 - *Shipping line*

Pemain berperan sebagai pemilik perusahaan *shipping line* yang menjalankan 3 kapalnya untuk mengantarkan muatan menuju pelosok Indonesia
 - Jenis-jenis kapal
Pemain mendapatkan tiga jenis kapal yaitu kapal *container* untuk mengangkut parsel/paket, *bulk* untuk mengangkut kayu curah, dan kapal *tanker* untuk mengangkut muatan minyak
 - Tol laut

- Dalam permainan, pemain menjalankan kapalnya dari dan menuju pelabuhan dari satu titik ke titik lain. Titik-titik pelabuhan ini berdasar pada tol laut Indonesia yang tersebar di pelosok negeri
- ❖ Mekanik yang digunakan dalam penyampaian konten maritim ini adalah mekanik *point to point movement* dengan mengimplementasikan titik-titik pelabuhan di Indonesia, *action point* sebagai kesempatan pemain dalam menjalankan kapal sebagai pemilik perusahaan shipping line, dan *drafting* dalam pemilihan rute kapal.
- ❖ Berdasarkan hasil *play test*, diperoleh data mengenai target audiens sebagai berikut :
 - Dari segi gameplay, interaksi antar pemain sudah terlihat dengan adanya peraturan membayar jika menempati titik kapal lain. Pemain sanggup untuk membayar jika hanya terdapat satu kapal, namun lebih memilih untuk menjalankan kapal ke titik lain yang lebih jauh atau tidak menjalankan kapalnya sama sekali jika titik yang akan dilewatinya terdapat lebih dari dua kapal.
 - Dari segi konten, sebelum bermain, pemain familiar dengan keberadaan jenis-jenis kapal, namun tidak mengetahui secara pasti nama-nama kapal dan muatan dari masing-masing kapal. Pemain juga baru mengetahui istilah perusahaan *shipping line* dan peranannya dalam industri maritim Indonesia
 - Dari segi visual, keterbacaan kartu, pion, dan papan sudah mencukupi. Beberapa gambar ilustrasi dari kartu even memiliki *value* yang berbeda akibat perbedaan tempat cetak sehingga beberapa kartu terlihat lebih cerah dari pada kartu lainnya.
 - Pemain tertarik untuk memainkan *board game* kembali

6.2 Saran

Pembuatan *board game* juga harus di dukung dengan produksi yang sesuai dengan kegunaan komponen dan materialnya, karena berdampak pada experience permainan secara keseluruhan. Kedepannya, *board game* ini mampu di kembangkan lebih jauh lagi dari segi mekanik maupun kontennya, seperti penambahan jenis-jenis kapal, penambahan muatan dan penambahan mekanik.

DAFTAR PUSTAKA

Elliot, Nelson R (2017, 10 Desember). *What makes a board game fun?*. Dikutip 17 September 2018 dari quora.com : <https://www.quora.com/What-makes-a-board-game-fun>

Mangini, Dilan (2018, 4 Mei). *4 Layout Tips for Designing Card Games*. Dikutip 17 September 2018 dari medium.com : <https://medium.com/@dylanmangini/4-layout-tips-for-designing-card-games-17cc98b89b96>

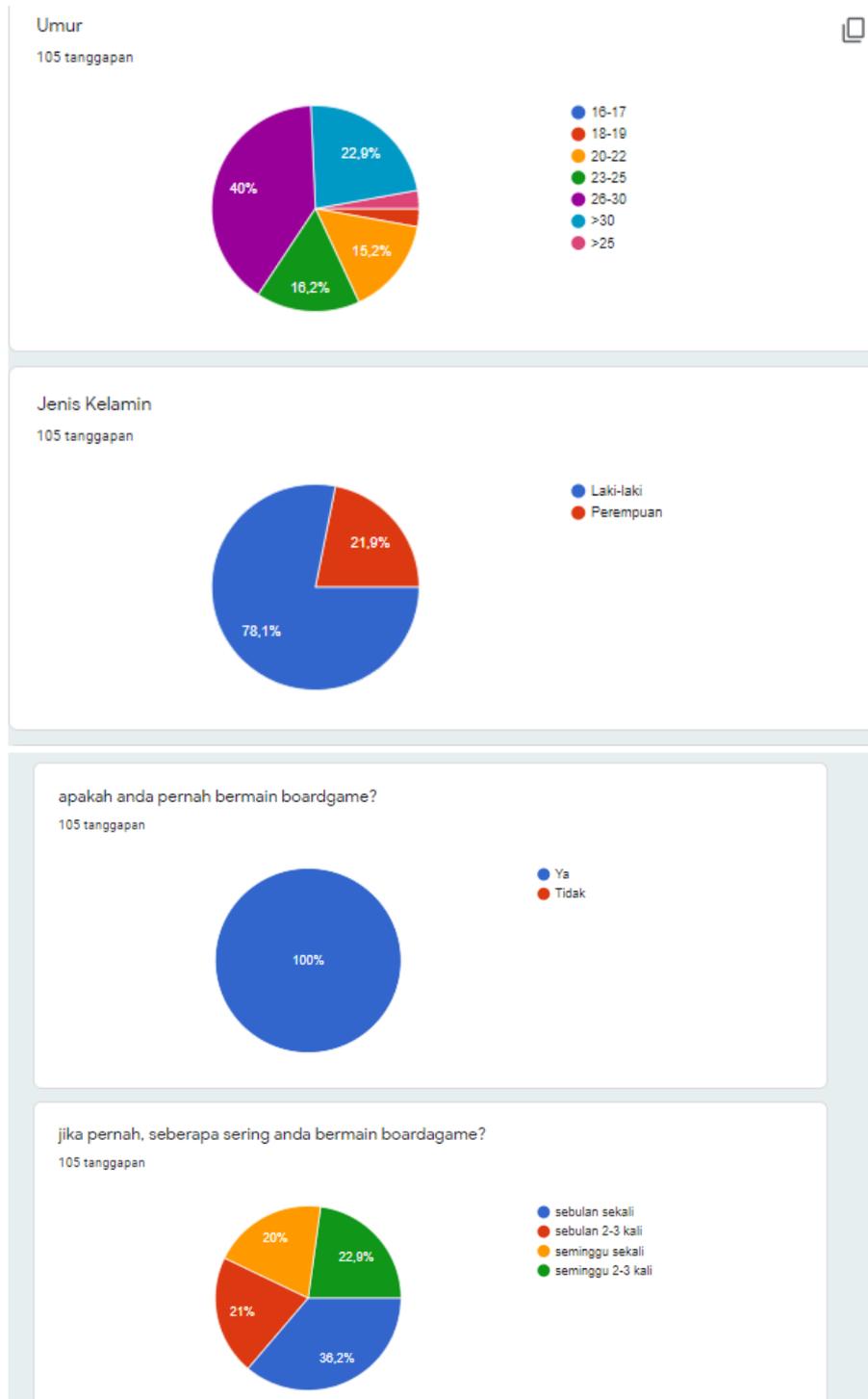
Silverman, David (2013, 29 November). *How to Learn Board game Design and Development*. Dikutip 17 September 2018 dari gamedevelopment.tutsplus.com: <https://gamedevelopment.tutsplus.com/articles/how-to-learn-board-game-design-and-development--gamedev-11607>

Taru, Andi (2018, 2 Maret). *INI DIA 7 KOMPONEN BOARD GAME YANG PALING SERING KITA JUMPAI!*. Dikutip 17 September 2018 dari playday.id : <https://www.playday.id/blog/43-komponen-board-game>

Vaganza (2018, 6 Juli). *Board game Kembali Rajai Kategori Game di Kickstarter Tahun 2017*. Dikutip 17 September 2018 dari board game.id : <http://boardgame.id/board-game-rajai-kickstarter-2017/>

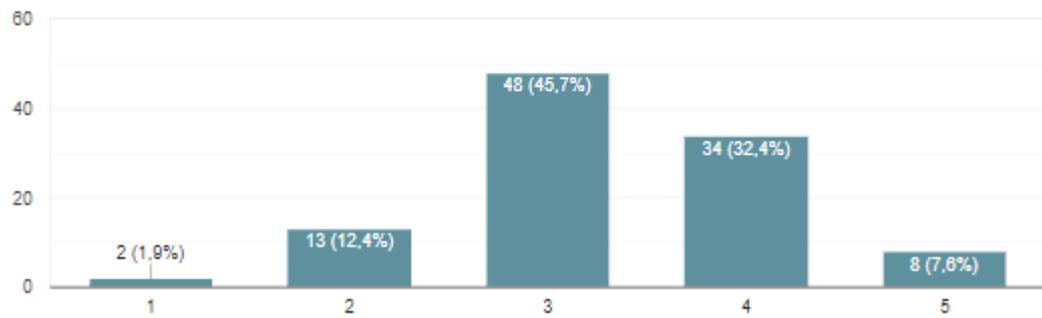
LAMPIRAN

Hasil kuesioner



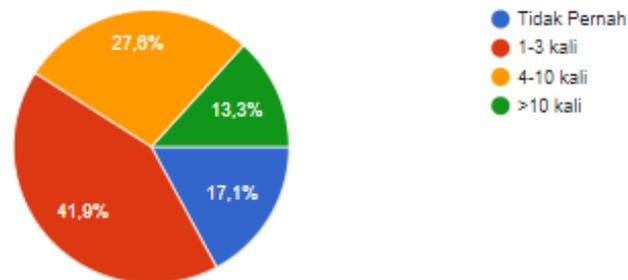
Seberapa jauh anda memahami Indonesia sebagai negara Maritim?

105 tanggapan



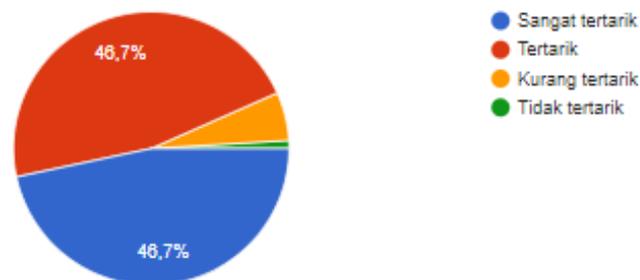
Berapa kali anda berpergian menggunakan kapal?

105 tanggapan



Seberapa tertarikkah anda dalam perancangan boardgame berkonten maritim?

105 tanggapan



Draft 1 Depth Interview

[Type here] Role Player sebagai Shipping Lane

Penjabaran Isi Boardgame (Prototype)

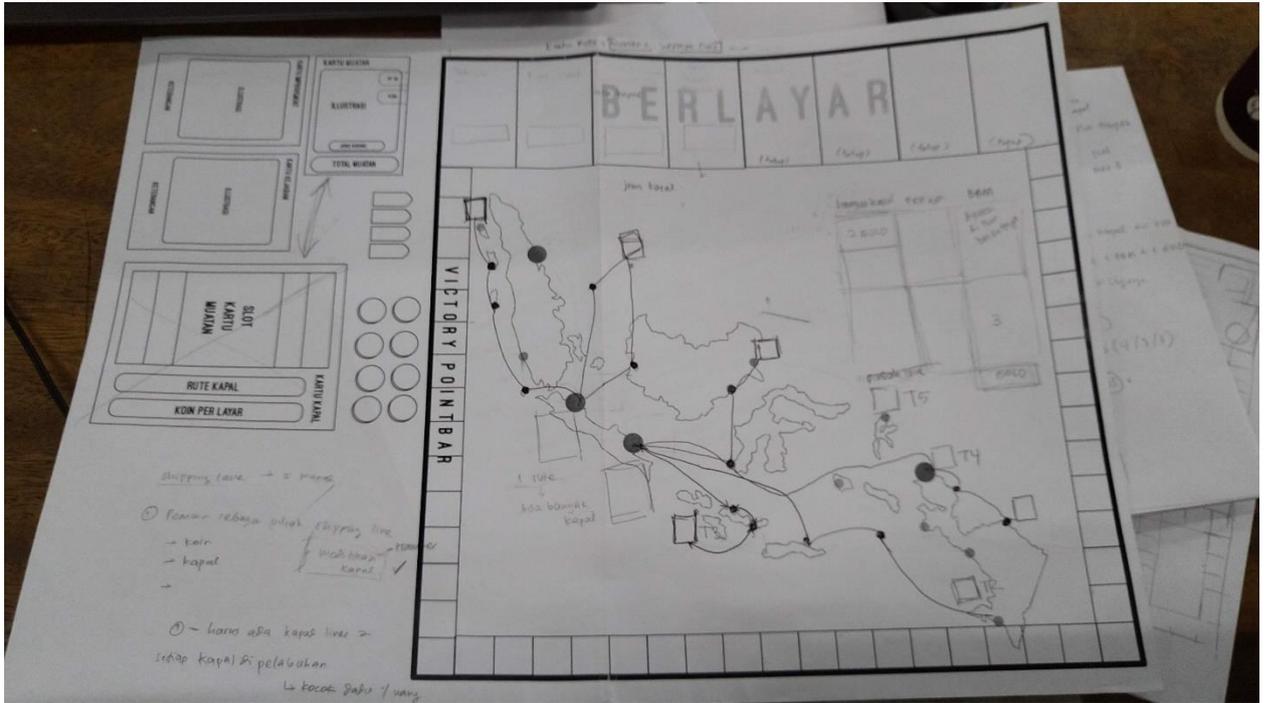
5.5.1 Alur Permainan

X = jumlah masih belum pasti

<p>Game Starts</p> <p>Rute bisa ke ↳ p. relung pemerintah ↳ Ajukan pihak SL</p> <p>1 rute bisa banyak kapal → semakin ramai rute - tambahkan rute!</p>	<p>Pada awal permainan, masing-masing pemain mendapatkan :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Koin sejumlah X <p>Pemain kemudian di suguhkan X kartu kapal (diacak dari deck) dan menggunakan koinnya untuk membeli kapal. Jika ada 2 atau lebih pemain yang memperebutkan 1 kapal, maka yang mampu mengeluarkan koin terbanyak akan menang lelang.</p>
<p>Movement Phase (1 round)</p> <p>1. Forwarding 2. Kencukai 3. otoritas pelabuhan. 3. shipping line → punya kapal (looking space) punya container juga COC → carriers own container Waga SOC → shippers own container ekspansi</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Pemain kemudian meletakkan kartu kapal di depannya masing-masing. - Pemain kemudian bergantian mengambil X kartu muatan, yang akan mengisi slot container kapal. Jika pemain merasa jumlah muatan kurang, maka pemain berkesempatan untuk mengambil 1 kartu lagi dengan membayar sejumlah X koin - Jika tujuan dalam kartu tidak ada, maka pemain harus mengantarkan tujuan ke pelabuhan terdekat dari tujuan asli dan mendapat separuh dari total pendapatan dari kartu muatan. - Pemain dapat bekerja sama dengan pemain lain untuk mengantarkan barang jika pemain lain mempunyai kapal dengan rute tujuan yang sesuai dengan kartu. Hasil akan di bagi sesuai dengan ketentuan yang tertera di kartu. - setelah barang terkirim, pemain mendistribusikan victory point dan mendapatkan koin sesuai dengan yang tertera di kartu muatan - pemain kemudian mengocok 2 buah dadu yang berpotensi memberikan VP atau kartu kejadian. - Pemain diberi kesempatan untuk membeli kapal

1

Draft 2 Depth Interview



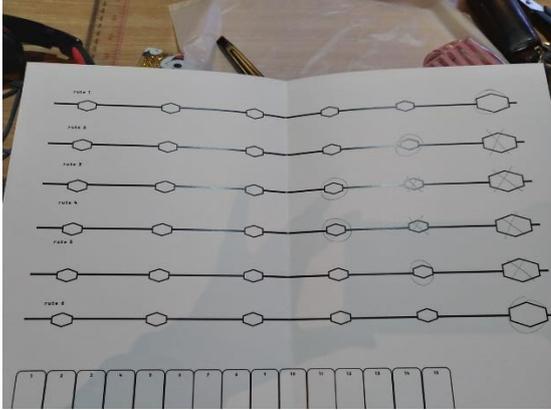
Sinopsis

Indonesia merupakan Negara kepulauan yang luas. Perdagangan laut memiliki dampak yang kuat dalam meningkatkan perekonomian. Sebagai pemilik perusahaan shippingline (perusahaan pemilik kapal), pemain ~~sebagai~~ ^{sebagai} ~~menjalin~~ ^{menjalin} muatan dari pelabuhan asal ke pelabuhan ujung sebanyak mungkin. Pemain di hadapkan pada pilihan resources yang terbatas, pemilihan trayek yang tepat, dan kejadian-kejadian di laut yang tidak dapat dihindari yang dapat menguntungkan maupun mengambat pemain dalam menjalankan kapalnya.

setup	<ol style="list-style-type: none"> Masing-masing pemain berperan sebagai perusahaan shipping lane (perusahaan yang mengatur dan memiliki kapal). Pemain harus bisa mengumpulkan 50 victory point secepatnya yang dapat di peroleh dari menjalankan kapal, sampai di pelabuhan ujung, maupun dari kartu even. Di awal permainan, pemain mendapatkan: <ol style="list-style-type: none"> Personal board (untuk meletakkan kartu kapal yang dimiliki) 1 set kartu kapal (kartu kapal, penanda trayek, serta pion kapal yang akan di letakkan di board utama) 2 worker : untuk di mengklaim resources 4 gold : untuk membeli parts kapal / membeli fuel 3 fuel : untuk menjalankan kapal Penentuan siapa yang menjadi first player diambil dengan suit. Pemain selanjutnya di tentukan berdasarkan arah jarum jam. Pemain mengocok dadu untuk menentukan titik awal kapal mereka akan berlayar. Masing-masing trayek memiliki rewards dan jarak yang berbeda-beda.
Game turn	<ol style="list-style-type: none"> Terdapat 8 jenis resources yang dapat di klaim oleh pemain yaitu <ol style="list-style-type: none"> Sail : pemain dapat menjalankan 1 kapal dari 1 titik ke titik berikutnya. Beli Parts : pemain dapat membeli maksimal 3 parts kapal 2x Fuel : pemain berhak mendapatkan 2 buah fuel 1 Fuel + 1 Gold : pemain berhak mendapatkan 1 fuel dan 1 gold 3x gold : pemain berhak mendapatkan 3 gold First Turn : pemain berhak menjadi pemain utama dalam turn selanjutnya Pindah Lane : pemain berhak mengganti trayek kapal dengan membayar sejumlah 2 gold Lelang Part : pemain dapat menjual parts kapal yang di miliknya Pemain secara bergantian meletakkan workernya satu persatu . setelah worker di letakkan di tempat, maka pemain langsung bisa mengklaim resources yang dipilhnya. Pemain mengklaim vp (jika mendapat vp) Membuka kartu even. Kartu di letakkan di trayek sesuai koccokan dadu. Efek dari kartu even akan berlaku di turn selanjutnya. Kartu even dapat menguntungkan maupun merugikan pemain yang menjalankan kapalnya di trayek yang terdampak. Diakhir turn pemain berkesempatan untuk membeli fuel seharga 2 gold atau membeli kapal sesuai dengan harga yang tertera di parts kapal. Pemain akan mendapatkan 1 buah worker tambahan untuk setiap kapal yang di beli.
End game	<ol style="list-style-type: none"> Permainan berakhir jika terdapat salah satu pemain yang mencapai 50 victory point.

setup	<ol style="list-style-type: none"> Masing-masing pemain berperan sebagai perusahaan shipping lane (perusahaan yang mengatur dan memiliki kapal). Pemain harus bisa mengumpulkan 50 victory point secepatnya yang dapat di peroleh dari menjalankan kapal, sampai di pelabuhan ujung, maupun dari kartu even. Di awal permainan, pemain mendapatkan: <ol style="list-style-type: none"> 1 set kartu kapal 2 worker : untuk di letakkan di slot resources 4 gold : untuk membeli karts kapal / membeli fuel 3 fuel : untuk menjalankan kapal Penentuan siapa yang menjadi first player diambil dengan suit. Pemain selanjutnya di tentukan berdasarkan arah jarum jam. Pemain mengocok dadu untuk menentukan titik awal kapal mereka akan berlayar. Masing-masing trayek memiliki rewards dan jarak yang berbeda-beda.
Game turn	<ol style="list-style-type: none"> Terdapat 8 jenis resources yang dapat di klaim oleh pemain yaitu <ol style="list-style-type: none"> Sail : pemain dapat menjalankan 1 kapal dari 1 titik ke titik berikutnya. Beli Parts : pemain dapat membeli maksimal 3 parts kapal 2x Fuel : pemain berhak mendapatkan 2 buah fuel 1 Fuel + 1 Gold : pemain berhak mendapatkan 1 fuel dan 1 gold 3x gold : pemain berhak mendapatkan 3 gold First Turn : pemain berhak menjadi pemain utama dalam turn selanjutnya Pindah Lane : pemain berhak mengganti trayek kapal dengan membayar sejumlah 2 gold Lelang Part : pemain dapat menjual parts kapal yang di miliknya Pemain secara bergantian meletakkan workernya satu persatu . setelah worker di letakkan di tempat, maka pemain langsung bisa mengklaim resources yang dipilhnya. Pemain mengklaim vp (jika mendapat vp) Membuka kartu even. Kartu di letakkan di trayek sesuai koccokan dadu. Efek dari kartu even akan berlaku di turn selanjutnya. Kartu even dapat menguntungkan maupun merugikan pemain yang menjalankan kapalnya di trayek yang terdampak. Diakhir turn pemain berkesempatan untuk membeli fuel seharga 2 gold atau membeli kapal sesuai dengan harga yang tertera di parts kapal. Pemain akan mendapatkan 1 buah worker tambahan untuk setiap kapal yang di beli.
End game	<ol style="list-style-type: none"> Permainan berakhir jika terdapat salah satu pemain yang mencapai 50 victory point.

Pre-Playtest



Playtest 1



Playtest 2

