



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Untuk memulai *game* ini *player* dapat memilih avatar yang memiliki skill khusus masing-masing, pada setiap giliran permainan pemain harus menarik kartu solusi, kemudian layer dapat mulai bergerak menuju rumah warga yang bermasalah. Selanjutnya *player* dapat mengeluarkan kartu penyelesai masalah untuk mencoba meredakan amarah warga, jika masalah itu tidak berhasil diselesaikan/kurang efektif maka mood tetangga akan naik perlahan-lahan, jika mood tetangga naik sampai batas maka tetangga itu akan pindah. Jika semua tetangga pindah dari gang Damai maka permainan *game over*.



Gambar 3.1. Dokumentasi pribadi *Board game* Senggal Senggol

Galaxy Obscurio

Galaxy obscurio adalah *board game* bertema toleransi yang dikeluarkan oleh Kumara studio / Peace generation pada tahun 2017, *game* ini menceritakan adanya suatu galaxy lain selain galaxy bimasakti. Komponen pada *board game* ini berisi set kartu karakter, kartu misi, kartu planet, dan token.

Game ini dapat dimainkan oleh 3-4 pemain dan berdurasi sekitar 30 menit. Permainan dimulai dengan pembagian kartu planet untuk setiap pemain, kemudian pemain dapat mulai membagi dek kartu karakter menjadi dua dek dan membagi kartu misi untuk setiap planet. Kartu misi meminta kita untuk mengumpulkan jenis alien sesuai dengan kartu misi kita, setiap mendapatkan setiap menyelesaikan kartu misi poin kita akan bertambah, siapa yang paling cepat menyelesaikan kartu misi akan memenangkan *gamenya*. Pada setiap giliran pemain diminta untuk meletakkan satu token pada planetnya kemudian mengambil tiga kartu karakter, jika mendapat kartu yang sama sesuai dengan kartu misi maka *player* dapat menyimpan kartu tersebut atau memberikan kartu tersebut kepada *player* lain, jika mendapatkan kartu kristal maka *player* harus menyimpan kartu tersebut, kartu ini berfungsi sebagai bayaran agar pemain dapat bermain dalam giliran selanjutnya, setelah itu *player* dapat mengintip satu kartu pada kartu pada setiap dek dan memperlihatkannya kepada *player* lain, kemudian *player* dapat mengambil salah satu kartu tersebut. Jika *player* mendapatkan kartu virus maka *player* dapat memberikan satu token merah sesuai dengan jenis kartu karakter yang ada pada setiap planet. Jika *player*

sudah menyelesaikan misi, maka kartu misi itu dapat ditukar menjadi obat untuk menghapus virus baik di planet kita maupun planet lain.

Game berakhir jika terjadi tiga hal ini, yaitu jika salah satu pemain berhasil menyelesaikan 3 kartu misi, salah satu planet mendapatkan 3 token virus, dan semua token virus sudah dibagikan / habis.



Gambar 3.2. Dokumentasi pribadi *Board game* Galaxy Obscurio

3.1.2. Studi Referensi

Studi referensi dilakukan terhadap *game Century: Spice Road* yaitu game dimana kita diajak menjadi seorang saudagar yang bersaing dalam menjual rempah-rempah yang dididapkannya di *silk road*. Player yang dalam mengumpulkan poin terbanyak pada akhir pemain lah yang dianggap sebagai pemenang, perhitungan poin ini dilakukan ketika sudah ada pemain yang mengumpulkan dengan poin pada kartu harta dan sisa rempah yang ada pada tangan. Tipe game ini termasuk dalam kategori keluarga dan strategi yang dapat dimainkan 3-5

Pada game inipun pemain diberi empat jenis gerakan yang dapat dilakukan setiap giliran, gerakan-gerakan adalah sebagai berikut :

- Menarik 1 kartu *market* untuk berdagang
- Menyelesaikan misi pada kartu *market*
- Menukar kartu *market* dengan kartu poin yang ada
- Beristirahat dengan tidak melakukan gerakan.



Gambar 3.3. Board game Century: Spice Road

([https://cf.geekdo-images.com/imagepage/img/iPBpdH0gWUP8ePmq6786Qf0ddcg=/fit-in/900x600/filters:no_upscale\(\)/pic3371481.jpg](https://cf.geekdo-images.com/imagepage/img/iPBpdH0gWUP8ePmq6786Qf0ddcg=/fit-in/900x600/filters:no_upscale()/pic3371481.jpg))

Table 3.1. Penelitian antar *game*

Nama <i>Board game</i>	Kelebihan	Kekurangan
<i>Galaxy Obscurio</i>	- <i>Gameplay</i> yang mudah dimengerti, baik dari <i>level</i> anak	- <i>Gamenya</i> sulit untuk dimenangkan karena <i>gameplay</i>

	<p>smp sampai anak kuliah.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gambar yang menarik bertema monster antar <i>galaxy</i> dengan perpaduan warna pastel yang menarik mata - <i>Game</i> dengan tema yang menarik karena mengajak pemain untuk bekerja sama. 	<p>yang di desain sedemikian rupa.</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Board game</i> nya sendiri sulit untuk didapatkan karena belum dijual secara umum.
<p>Senggal Senggol Gang Damai</p>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Gameplay</i> yang sama menariknya karena juga mengajak pemainnya menyelesaikan suatu masalah pada suatu 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Gameplay</i> yang kurang efisien karena balancing yang masih bisa dikembangkan - Kontras warna pada beberapa kartu yang

	<p>komplek secara bekerja sama.</p>	<p>kurang sehingga terlihat sama dari belakang</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Visual</i> pada <i>board game</i> yang masih bisa dirombak karena terlihat biasa saja
<i>Pile-Up Rush</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Mempunyai <i>gameplay</i> yang cukup <i>complex</i> sehingga memungkinkan kita untuk berpikir dalam menyelesaikan <i>gameplay</i>nya - <i>Visual Board game</i> yang menarik kerana menggunakan <i>style painting</i> yang dibaluti 	<ul style="list-style-type: none"> - Bukan <i>game co-op</i> kerana mengincar total hasil akhir dari harga kartu yang kita kumpulkan - <i>Gameplay</i> mungkin akan sedikit sulit untuk diikuti oleh anak yang bukan target usianya.

	<p>oleh aksesoris</p> <p>pada jaman <i>silk</i></p> <p><i>road</i>.</p>	
--	---	--

3.1.3. Kuesioner

1. Metode kuesioner ini dilakukan untuk mengumpulkan data dalam menunjang pembuatan tugas akhir ini. Penghitungan error kuesioner ini menggunakan metode rumus slovin dengan penggunaan data hasil *statistics & data portal* 2015.

$$n = \frac{N}{1 + N.e^2}$$

$$n = \frac{22134800}{1 + 22134800.10^2} = 99.99$$

Gambar 3.5. Rumus slovin

2. Kuesioner ini berisi pengalaman toleransi/intoleransi remaja pada kehidupan sehari-harinya, dilakukan terhadap 100 remaja berusia 15-19 tahun
3. Dari kuesioner ini pun didapatkan sebanyak 99 anak mengetahui arti Bhinneka Tunggal Ika.
4. Sebanyak 77 responden mengaku tidak memisahkan diri dari orang yang berasal dari suku/ras yang berbeda, 75 responden mengaku menjaga kerukunan antar satu sama lain, kemudian 74 responden mengaku menghormati acara/ibadah penganut agama lain. Sebanyak 72 responden mengaku tidak memilih teman bermain

berdasarkan SARA, 70 responden juga menghormati bahasa, keanekaragaman serta tradisi yang berbeda.

5. Namun dari hasil itu juga didapatkan sebanyak 30% responden mengaku mengalami kejadian intoleran, 32% mengatakan tidak yakin atau mungkin pernah mengalami intoleransi, 38% juga mengatakan tidak pernah merasakan intoleransi. Sebanyak 52.2% menyatakan mereka mengalami intoleransi dalam kategori ras, 34.8% suku, 26.1% agama, kemudian diikuti dengan 2.2% di kategori warna kulit, bentuk badan, , *mental health*, bahasa, kepribadian, *hobby*, dan beberapa faktor lainnya.

6. Dari kuesioner itu juga didapatkan sebanyak 51% responden pernah melihat sikap intoleransi di sekolahnya, 28% mungkin atau tidak yakin, dan 21% tidak pernah melihat. 56.9% hal intoleransi itu ada dalam kategori agama, 55.4% di kategori ras, dan 25% di kategori suku, diikuti dengan 1.5% di bidang pembulian, sifat, *background* dan *intelegensi*, serta penampilan.

7. Berdasarkan hasil survey hal intoleransi ini pun dipercaya terjadi dengan alasan 82% suatu pihak menganggap dirinya/kelompoknya yang paling benar, 34% perbedaan kepercayaan/keyakinan, 21% perbedaan adat istiadat, diikuti dengan 1% kurangnya pemikiran *open minded*, pola pikir yang kuno, faktor dari orang tua dan lingkungan, adanya rasa *superior*, dan bercanda.

8. Dari hasil kuisisioner ini dapat disimpulkan bahwa remaja yang mengalami / melihat perilaku intoleran dalam faktor suku, ras dan agama. Hal ini juga diikuti dengan anggapan bahwa suatu pihak atau kelompok menganggap dirinya paling benar serta adanya perbedaan kepercayaan/keyakinan.

3.1.4 Wawancara

Wawancara untuk pembuatan *board game* toleransi di kalangan remaja ini dilakukan dengan dua ahli yaitu Bpk. Mahawira Singh Dillon selaku ahli *board game*, Bpk. Halili selaku peneliti di bidang toleransi, Bpk, Rezza Rainaldy selaku *illustrator board game*, dan Ibu Lindawanti sumpena selaku *program officer* di *Peace Generation*.

3.1.4.1 Wawancara dengan Bapak Mahawira Singh Dillon selaku ahli *board game*

Dari hasil wawancara yang dilakukan terhadap Bapak Mahawira Singh Dillon didapatkan bahwa *board game* dapat digunakan sebagai media untuk menghabiskan waktu bersama dan melakukan aktivitas Bersama. Dengan ada atau tidak adanya kerja sama dalam permainan *board game*, akan tetap terdorong cara berpikir orang secara kurang lebih sama, hal ini bisa disebut sebagai bersaing secara aman. *Board game* pun dipercaya dapat mengajarkan beberapa hal karena *board game* tidak dimainkan secara real-time. Jika di dalam *game* digital kita bisa mengalami sensory overload dimana muncul rasa ingin menghancurkan lawan, *board game* berbanding terbalik, disini kita diajari rasa menghargai dengan mengizinkan orang lewat terlebih dahulu/menunggu giliran permainan kita. Dalam pembuatan *board game* yang bertema pendidikan memang bukan hal mudah, namun hal ini bisa dilakukan dengan menyelipkan pesan-pesan sederhana kedalam komponen *game* seperti kartu atau board. Pembuatan *board game* pun

biasanya mempertimbangkan tujuan pembuatannya, seperti apakah untuk pendidikan, atau hanya untuk bersenang-senang? Lalu dari situ kita dapat menentukan target audience kita, apakah itu anak kecil atau remaja, kemudian menentukan berapa lama target *gameplay* dari *board game* tersebut. Disarankan ketika membuat *board game* mengenai pendidikan jika tidak bisa terlalu menyentuh sisi pendidikannya secara berat/dalam maka lebih ditekan ke arah fun sehingga pemain tidak bosan dalam bermain *board game* tersebut.



Gambar 3.6. Dokumentasi wawancara pribadi dengan Bapak Wira

(1 Mei 2019)

3.1.4.2 Wawancara dengan Bapak Halili, S.Pd., M.A. selaku peneliti di bidang toleransi

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Halili penulis mendapatkan beberapa kejelasan serta sumber terpercaya mengenai isu toleransi di kalangan remaja. Bapak Halili yang sudah menekuni bidang toleransi selama 13 tahun menyatakan bahwa toleransi itu sikap dimana saat kita bertemu dengan orang yang berbeda, baik dalam sisi agama maupun adat, kita dapat menerima dan membiarkan orang itu melakukan hal yang memang pada dasarnya ia lakukan, hal ini harus mampu kita terapkan dalam kehidupan sehari-hari. Toleransi merupakan pondasi penting dalam bermasyarakat, karena tanpa toleransi ini kita tidak bisa hidup dengan bebas dan merasa aman. Isu toleransi mungkin mulai terlihat terutama dalam beberapa tahun belakangan ini, namun banyak pula hal-hal positif yang masih bisa kita lihat dalam masyarakat yang masih berusaha menyikapi perbedaan secara toleran. Menurut Bapak Halili sendiri toleransi itu bisa dimulai dengan hal-hal kecil seperti mengucapkan salam saat adanya perayaan agama lain, membantu sesama walau berasal dari suku yang berbeda. Bapak Halili pun menganggap bahwa toleransi di kalangan remaja itu sangat penting karena kaum remaja lah yang akan memimpin bangsa Indonesia di masa yang akan datang. Toleransi harus mampu diterapkan sebagai pondasi yang kokoh dimasa depan.



Gambar 3.7. Dokumentasi wawancara pribadi dengan Bapak Halili

(8 Mei 2019)

3.1.4.3 Wawancara dengan Bapak dengan Rezza Rainaldy selaku *illustrator board game*

Wawancara dengan Rezza Rainaldy selaku *illustrator board game* di Kumara Studio selama 3 tahun, awal karirnya dimulai dengan ajakan teman untuk membantu membuat *illustrator board game*nya, yaitu dengan *style vector art*, selama masa karirnya ia sudah pernah menjadi 3 *illustrator board game* yaitu *mat goceng* dan *aquatico*. Menurutnya ilustrasi pada *board game* merupakan aspek utama / penting yang sejajar dengan *gameplay* karena dari konten visual juga harus mampu mendukung suasana dan tujuan dari *board game* tersebut. Dalam pembuatan ilustrasi sketsa harus disesuaikan dengan jenis *gameplay*, *illustrator* harus berdiskusi dengan tim serta meminta masukan maupun revisi dalam proses pembuatan

visual, perombakan pun dapat terjadi dalam tingkat minimum maupun total bergantung pada persetujuan dan play test yang sudah dilakukan. Pemilihan *style* dilakukan berdasarkan preferensi dan *target audience*, seperti ketika kita membuat *game* untuk anak kecil disarankan memilih *art* yang sederhana/kartun dengan warna cerah dan tulisan yang minim, untuk anak remaja dapat menggunakan *art* yang lebih serius atau detail dengan teks sebagai pelengkap, dan untuk keperluan kantor atau pemerintah, mereka biasanya lebih memilih untuk menggunakan *style* bersih seperti *vector art*. Sedangkan remaja sendiri lebih fleksible dalam memiliki *artsyle* karena selernya yang bervariasi.



Gambar 3.8. Dokumentasi wawancara pribadi dengan Bapak Rezza Rainaldy
(29 Juli 2019)

3.1.4.1 Wawancara dengan Ibu Lindawanti Sumpena selaku *program officer* di *Peace Generation*

Wawancara yang dilakukan bersama Ibu Lindawanti Sumpena selaku *program officer* di *Peace Generation* selama 3 tahun, Ibu Lindawanti mulai bekerja di *Peace Generation* tidak dengan alasan yang spesifik. Ia awalnya hanya lanjut bekerja disana untuk melanjutkan magangnya, namun ketika bekerja disana ia merasakan perubahan pada diri dan lingkungan sekitar. Hal ini didasari oleh program kerja *Peace Generation* dimana kita diajak mensosialisasikan toleransi di berbagai kalangan. Menurut ibu Lindawanti kondisi toleran remaja saat ini masih tergolong rendah, dengan adanya beberapa kasus intoleran antar remaja juga mendukung penurunan toleransi selama beberapa tahun belakangan ini. Hal ini juga mendukung *Peace Generation* untuk membuat beberapa *board game* bertemakan toleransi, salah satunya adalah *galaxy obscurio* yang mengangkat dua nilai perdamaian *Peace Generation*. *Game* ini bermula dari kita sebagai seorang *player* yang diajak untuk menjaga perdamaian suatu *galaxy*, *game* ini menggunakan metode *discovery learning* dimana kita akan mengerti atau menemukan pesan tersirat selama bermain, di *game* ini *player* juga diminta untuk kritis dan berkolaboratif dengan *player* lain, dikarenakan *game play* yang bertemakan *co-op* ini tidak bisa dimenangkan secara sendiri, salah satu alasannya adalah karena ada beberapa alur di mana jika kita tidak bekerja sama maka akan terjadi *game over* dalam permainan.

3.2. Metodologi Perancangan

Dalam buku '*Challenge for Game Designer*' (Brathwaite & Schreiber, 2009) disebutkan proses *iterative design* yang merupakan proses desain yang menekankan prototipe dan play test. *iterative design* adalah metode dimana desain dibuat berdasarkan dengan pengalaman ketika bermain *game* sambil mengembangkannya. Dalam proses ini prototipe ini harus sering diturunkan bersamaan dengan proses pengembangan. Prototipe ini tidak menekankan visual namun menekankan interaktivitas ketika dimainkan, dievaluasi, diatur, dan di mainkan lagi agar *game* desainer atau tim desainer mendapatkan evaluasi untuk membuat *game* yang sukses. *Iterative design* juga meliputi proses berputar antara *rapid prototype, play test, revision, and repeat*.

1. *Rapid Prototype*

Desainer akan membuat *gameplay* kemudian melakukan *testplay* secara terus menerus untuk mencari kelebihan dan kekurangan dari *gameplay board game* ini.

2. *Play test*

Jika dirasa sudah cukup matang maka desainer akan mulai ke tahap membuat visual yang dilakukan bersamaan dengan *testplay* secara terus menerus. *Testplay* juga tetap akan dilakukan beberapa kali setelah *visual board game* selesai.

3. *Revision*

Revisi akan dilakukan terhadap *visual* dan *game play* jika dirasa perlu sebelum menuju sidang akhir.

4. *Repeat*

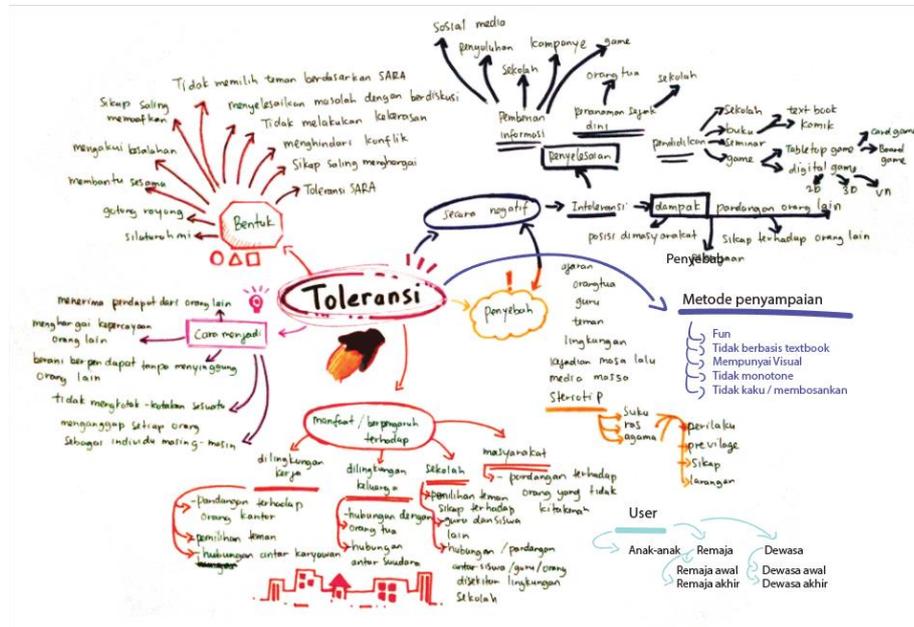
Jika mengalami kegagalan dalam pembuatan maka desainer akan kembali ke tahap pertama yaitu *Rapid Prototype*.

3.2.1 Rapid Prototype

Pada tahap ini penulis mulai membuat prototipe yang didasarkan dari hasil mindmapping dan konsep dari *game* yang ingin dibuat. Bagian dari mind mapping dibagi menjadi tiga kategori yaitu toleransi, remaja, dan *boardgame*. Dari hasil mind ini juga disempitkan lagi kedalam bagian toleransi secara agama dan suku, remaja dengan kategori umur 16-19 tahun, dan media *board game* sebagai media penyampaian kerana *game* dianggap sebagai media pembelajaran yang paling efisien menurut buku *The Republic Plato* (Paiget, 2010) dan *Board game* dipilih secara lebih spesifik karena tingkat kemungkinan bertemu secara nyata lebih tinggi disbanding *2D game* dan *3D game*.

Prototype pun mulai dibuat pada tahap ini, dimulai dari kata kunci yang dipilih yaitu harmoni dan kebersamaan, maka tipe *gameplay* yang dipilih adalah *co-op* atau bekerja sama dalam menyelesaikan *game* tersebut, *turn-based luck game*, *cooperative game*, and *stacking game*.

. Pada tahap ini pun mulai dibuat prototype pertama yang terdiri atas komponen kartu event, kartu misi, kartu skill, dan pion.



3.3.2. Playtest

Tahap ini dimulai jika penulis merasa bahwa tahap prototype dan *brainstorming* dirasa cukup, pada bagian ini playtest telah dilakukan untuk mencari balance dan feedback dalam pembuatan *board game* ini, testplay pun dilakukan berkali-kali hingga dirasa cukup, pada tahap ini juga mulai dilakukan pembuatan asset visual.

Game dimulai dengan *player* mengocok kartu *player* dan *skill*, kemudian *player* akan dibagikan papan *player* sesuai dengan jenis kartu *player* yang didapatkannya untuk menyusun *pion*. Setiap *player* datasi 3 jenis gerakan setiap ronde permainan, beberapa gerakan yang terdapat di *game* ini adalah

- Menarik kartu misi

- Menarik pion kayu
- Menyusun pion kayu di bangunan sendiri
- Menyusun pion kayu di bangunan lain
- Menukar *pion* kayu dengan *player* lain

Yang telah direvisi menjadi

- Menarik kartu event (wajib)
- Menarik pion kayu (optional)
- Menyusun pion kayu di bangunan sendiri (optional)
- Menyusun pion kayu di bangunan lain (optional)
- Menukar *pion* kayu dengan *player* lain (optional)
- Menukar *pion* yang sudah di papan sendiri ke papan teman (2 gerakan)
- Menarik kartu tangkis ketika mendapat kartu yang mengurangi gerakan (optional)

Permainan ini dapat menjadi *game over* jika terjadi :

- Semua kartu tangkis habis
- Semua kartu event habis sebelum misi selesai
- Semua *pion* habis ketika belum semua *player* mencapai sepuluh balok.

Game akan berakhir jika semua *player* berhasil menyusun sepuluh balok secara aman dan sukses.

- Balok yang sudah terbang dapat disusun kembali dengan mengorbankan 1 giliran *player*.

Board game ini terdiri dari beberapa jenis komponen, diantaranya adalah :

- *Box board game*
- Pion kayu
- Kartu misi
- Kartu event dan kartu tangkis
- Kartu *player* dan *skill*
- Papan *player*
- *Guide sheet*

3.2.3. Revision

Prototipe juga sudah melalui beberapa tahap revisi baik besar maupun kecil, revisi besar pun dapat dijabarkan perkomponen sebagai berikut :

1. Kartu event

Kartu event yang merupakan kartu wajib yang harus ditarik pada setiap giliran, kartu ini berisi kejadian-kejadian atau masalah yang terjadi dimasyarakat Indonesia.

Terjadi penamambahan variasi kartu yang sebelumnya hanya ada :

- Kartu dana tertahan (skip)
- Kartu protes warga (skip)
- Kartu cuaca buruk (skip)
- Kartu mendapat bantuan warga (+1 gerakan)
- Kartu mendapat dana tambahan (+1 gerakan)
- Kartu skip

- Kartu ok (permainan berjalan seperti biasa)

Dari jenis ini pun ditambahkan dua jenis varian kartu yaitu :

- Kartu bangunan rubuh (semua balok pemain harus di kurangi 1)
- Kartu bangunan rubuh 2 (balok *player* yang menarik rubuh 1).
- Kartu Tarik kartu tangkis

2. Kartu pemain

Kartu pemain dan kartu skill yang sebelumnya merupakan kartu yang berbedai diputuskan untuk digabungkan untuk menghemat dan menekankan efektifitas komponen. Berikut adalah perubahan dari skill kartu karakter :

- *Player* dapat menghindari kartu misi dana yang tertahan
- *Player* dapat menghindari kartu misi cuaca buruk
- *Player* dapat menghindari kartu misi protes warga
- *Player* dapat mengocok ulang pion yang didapaknya setiap dua giliran.
- *Player* dapat mengocok ulang kartu misi yang didapaknya setiap dua giliran.

Dari skill tersebut dijabarkan dan di pilih kembali agar lebih efisien dan mengikuti logika yang ada, penambahan 1 karakter pun dilakukan untuk mencocokkan dengan jumlah agama yang ada di Indonesia.

- **Pengacara** - *Player* dapat menghindari kartu event dana yang tertahan

- **Peneliti** - *Player* dapat menghindari kartu event cuaca buruk
- **Artis** - *Player* dapat menghindari kartu event protes warga
- **Pelajar** - *Player* mendapat bantuan warga (+ 1 gerakan setiap mendapat kartu mendapat bantuan warga)
- **Pengusaha** - *Player* mendapat dana tambahan (+ 1 gerakan setiap mendapat kartu dana tambahan)
- **Insinyur** – *Player* dapat menghindari kartu bangunan rubuh.

3. Pion

Pion yang dipakai sebagai elemen utama dalam goal *board game* ini mengalami perubahan representasi dari agama yang ada di Indonesia menjadi nilai kebaikan atau sikap dari toleransi. Jumlah pion yang ada pun dikurangi, sebelumnya pion berjumlah 60 sekarang hanya berjumlah 40.

4. Kartu tangkis

Penambahan varian kartu dimana kita bisa membatalkan kartu event dan kemungkinan terjadinya *game over*, hal ini bisa terjadi jika semua kartu tangkis yang ada di deck habis, berikut varian dari kartu tangkis :

- Semua *player* aman, digunakan untuk kartu bangunan rubuh
- *Player* aman, digunakan untuk kartu bangunan rubuh 2 dan kartu sejenis skip.

5. Papan *player*

Papan *player* yang merepresentasikan agama-agama yang ada di Indonesia dengan ilustrasi bangunan di atasnya. Terjadi penambahan jumlah dari 5 menjadi 6 untuk menyesuaikan dengan jumlah agama yang ada di Indonesia

6. Kartu misi

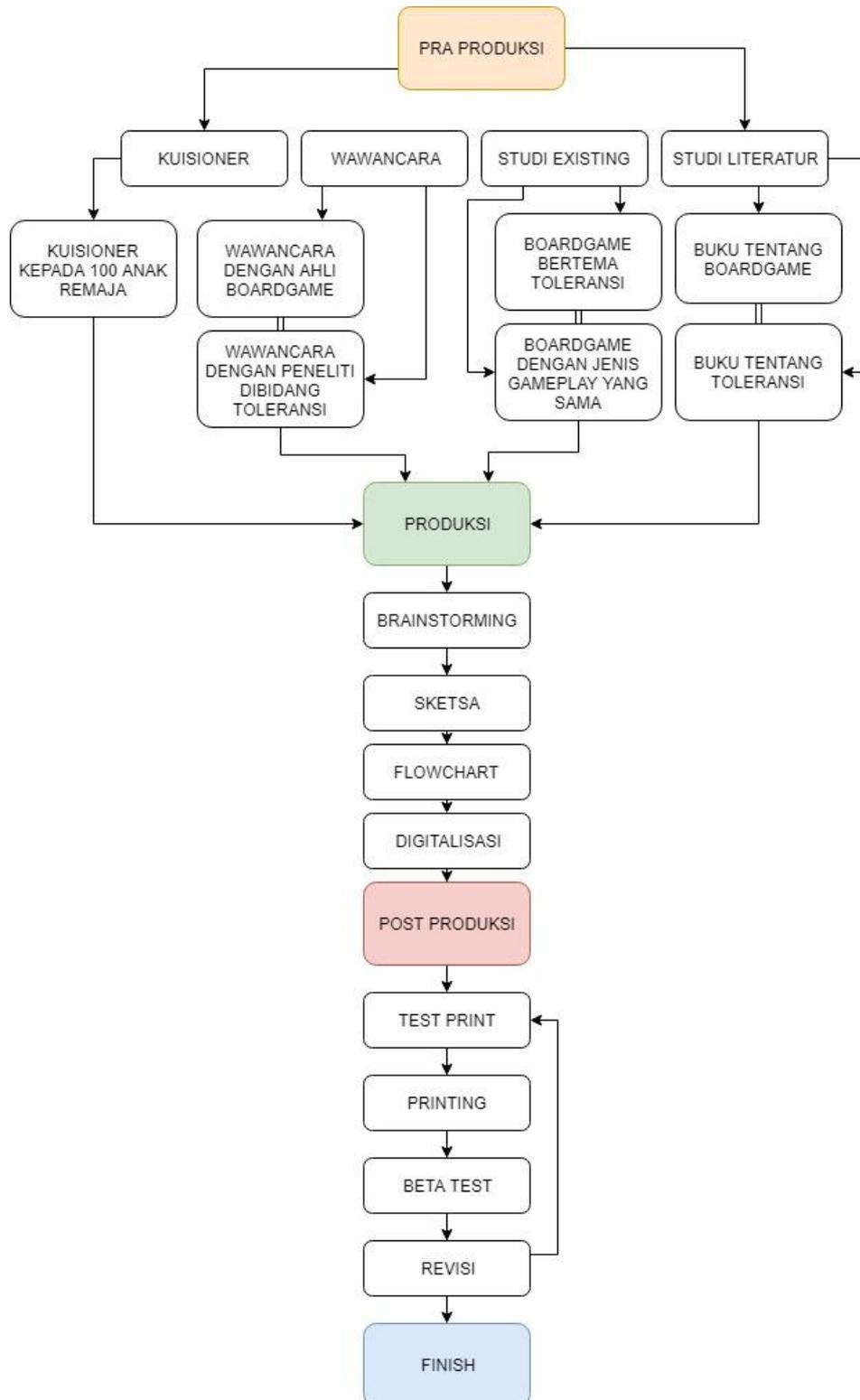
Kartu misi dimana *player* harus berhasil menyusun jenis pion sesuai dengan misi masing-masing.

3.2.3. Repeat

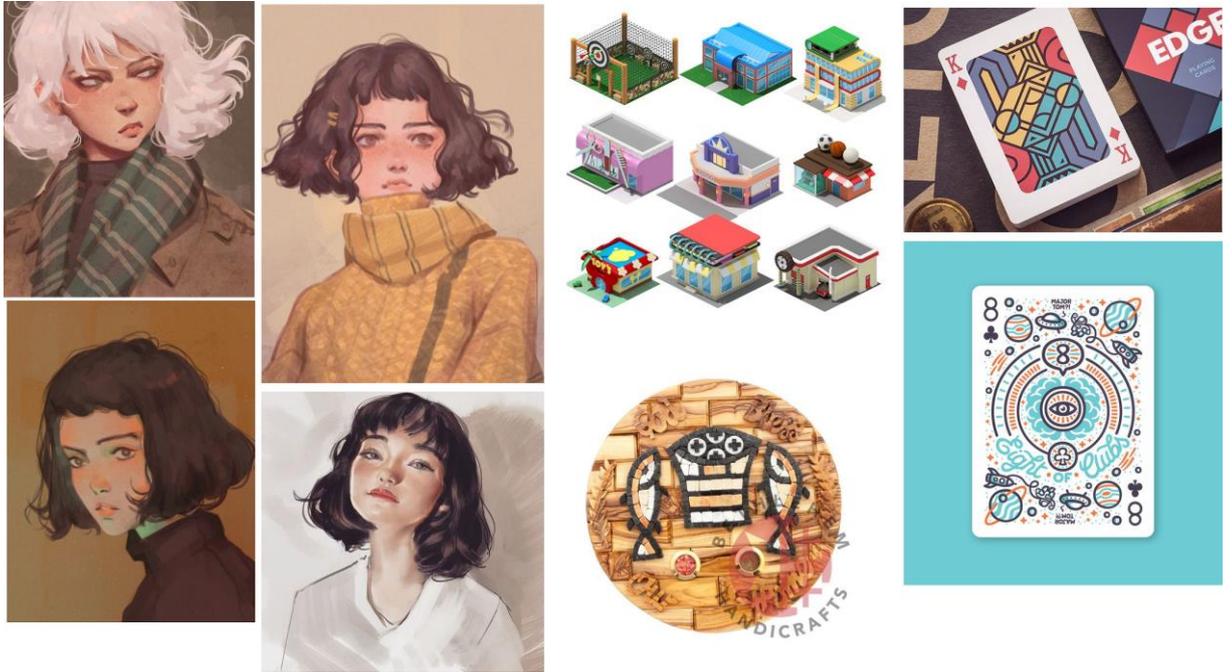
Tahap ini akan dilakukan penulis jika penulis merasa bahwa *gameplay* dan *brainstorming* yang dilakukan tidak mencapai tujuan atau goal yang diharapkan.

3.2.5. Skematika Perancangan

Table 3.3 Skematika Perancangan



3.2.6. Moodboard



Gambar 3.9. Mood Board

3.2.7. Sketsa



Gambar 3.10. Sketsa protoype pertama

Galaxy Obscurio

Galaxy obscurio adalah *board game* bertema toleransi yang dikeluarkan oleh Kumara studio / Peace generation pada tahun 2017, *game* ini menceritakan adanya suatu galaxy lain selain galaxy bimasakti. Komponen pada *board game* ini berisi set kartu karakter, kartu misi, kartu planet, dan token.

Game ini dapat dimainkan oleh 3-4 pemain dan berdurasi sekitar 30 menit. Permainan dimulai dengan pembagian kartu planet untuk setiap pemain, kemudian pemain dapat mulai membagi dek kartu karakter menjadi dua dek dan membagi kartu misi untuk setiap planet. Kartu misi meminta kita untuk mengumpulkan jenis alien sesuai dengan kartu misi kita, setiap mendapatkan setiap menyelesaikan kartu misi poin kita akan bertambah, siapa yang paling cepat menyelesaikan kartu misi akan memenangkan *gamenya*. Pada setiap giliran pemain diminta untuk meletakkan satu token pada planetnya kemudian mengambil tiga kartu karakter, jika mendapat kartu yang sama sesuai dengan kartu misi maka *player* dapat menyimpan kartu tersebut atau memberikan kartu tersebut kepada *player* lain, jika mendapatkan kartu kristal maka *player* harus menyimpan kartu tersebut, kartu ini berfungsi sebagai bayaran agar pemain dapat bermain dalam giliran selanjutnya, setelah itu *player* dapat mengintip satu kartu pada kartu pada setiap dek dan memperlihatkannya kepada *player* lain, kemudian *player* dapat mengambil salah satu kartu tersebut. Jika *player* mendapatkan kartu virus maka *player* dapat memberikan satu token merah sesuai dengan jenis kartu karakter yang ada pada setiap planet. Jika *player*