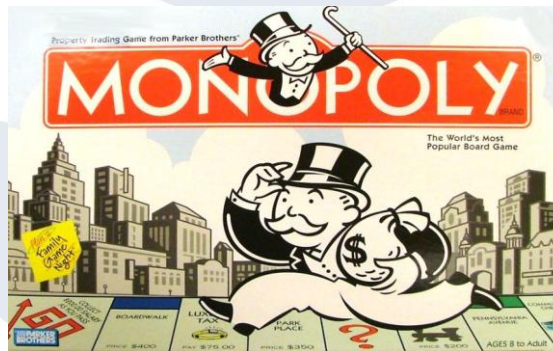


BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Board Game

Board game semakin populer sebagai salah satu media hiburan, terutama di kalangan generasi muda. Fenomena ini menunjukkan bahwa *board game* dapat menjadi penyalur informasi mengenai budaya kita (Booth, 2021, hlm. 2). Melalui buku elektronik dengan judul *Unboxed: Board game experience and design*, Calleja (2022) menyatakan *board game* menawarkan alternatif yang efektif terhadap gaya hidup digital yang mendominasi, dan dapat memberikan rasa kebersamaan yang dibutuhkan oleh kesejahteraan mental dan emosional. Selain itu, Calleja menyatakan permainan papan juga memungkinkan pemain untuk berimajinasi secara mendalam, di tengah kepuasan instan yang terjadi akibat stimulasi sensorik yang berlebihan. Oleh karena itu, *board game* dapat menjadi media yang relevan bagi masyarakat masa kini.



Gambar 2. 1 Board Game Monopoly (1935)

Sumber: <https://boardgamegeek.com/image/265476/monopoly>

2.1.1 Jenis Board game

Castle (2021) dalam artikelnya *Board Game Types Explained*, menguraikan beberapa jenis permainan papan yang paling umum digunakan dalam desain *game* modern. Klasifikasi ini dapat membantu desainer dalam memahami struktur dasar dari berbagai jenis *board game* berdasarkan mekanisme yang digunakan. Adapun beberapa tipe *board game* adalah sebagai berikut:

2.1.1.1 *Roll-and-Move*

Jenis permainan di mana pemain melempar satu atau lebih dadu yang telah disediakan, kemudian memindahkan pion sesuai hasil dadu. Umumnya, dalam mekanisme ini, mendarat di kotak tertentu dapat memicu aksi spesifik atau memberikan pilihan kepada pemain, Sistem ini dikenal dengan kesederhanaannya dan sering digunakan dalam permainan kasis. Dapat diambil kesimpulan sebagai contoh paling umum, permainan yang menggunakan lemparan dadu adalah Monopoli dan Ular Tangga.

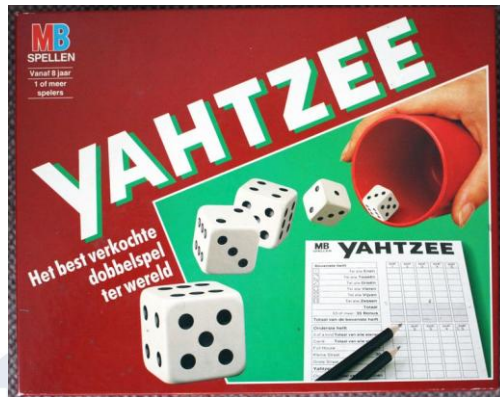


Gambar 2. 2 *Board Game Monopoly* (1935)

Sumber: <https://boardgamegeek.com/image/265476/monopoly>

2.1.1.2 *Roll-and-Write*

Dalam tipe ini, pemain melempar dadu dan memutuskan bagaimana menggunakan hasil tersebut dengan cara menuliskan pada lembar skor pribadi. Setiap keputusan akan memengaruhi opsi pemain di tahap selanjutnya, sehingga meskipun pemain menggunakan dadu yang sama, perbedaan hasil antar pemain dapat menghasilkan hasil akhir yang berbeda. Maka dari itu, permainan yang menggunakan mekanik melempar dadu dan memutuskan pilihan adalah Yahtzee.

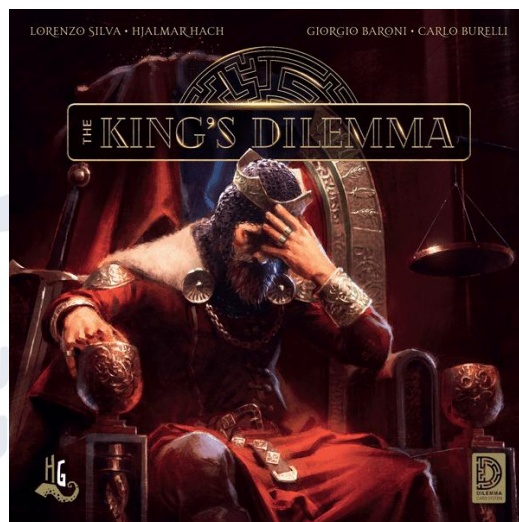


Gambar 2. 3 Board Game Yahtzee (1956)

Sumber: <https://boardgamegeek.com/boardgame/2243/yahtzee>

2.1.1.3 *Storytelling*

Permainan papan yang menekankan pada narasi dan deskripsi, baik yang diarahkan sistem maupun yang diciptakan oleh pemain. Cerita dalam permainan bisa berbentuk narasi besar yang berlangsung sepanjang permainan atau kampanye, ataupun rangkaian adegan pendek yang muncul dari *prompt* yang diberikan. Sehingga dapat disimpulkan fokus utama jenis mekanisme ini adalah pengalaman bercerita dan improvisasi. Sebagai contoh permainan dengan *storytelling*, adalah The King's Dilemma (2019)



Gambar 2. 4 Board Game The King's Dilemma (2019)

Sumber: <https://boardgamegeek.com/boardgame/245655/the-kings-dilemma>

2.1.1.4 Campaign/Legacy

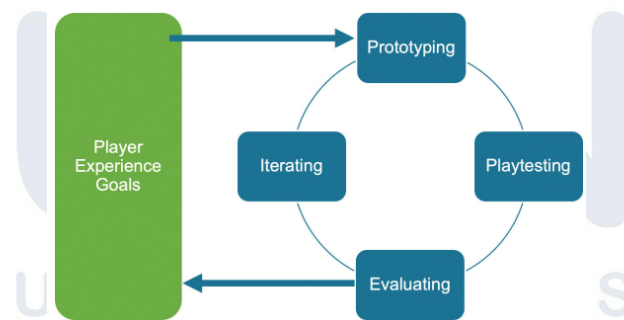
Permainan papan tipe *campaign* memiliki struktur permainan yang terdiri atas serangkaian scenario yang saling terhubung. Setiap sesi permainan (*playthrough*) merupakan alur naratif yang berkelanjutan. Aksi dari satu skenario akan memengaruhi skenario berikutnya. Dapat disimpulkan, seluruh keputusan dan tindakan akan menghasilkan perubahan permanen pada komponen permainan. Salah satu permainan dengan *genre legacy* adalah Gloomhaven.



Gambar 2. 5 Board Game Gloomhaven (2017)

Sumber: <https://boardgamegeek.com/boardgame/174430/gloomhaven>

2.1.2 Perancangan Board Game



Gambar 2. 6 Playcentric process diagram

Sumber: *A Playcentric Design Process*, Tracy Fullerton (2024)

Terdapat empat tahap dalam perancangan sebuah *board game* menurut Fullerton (2024), tahapan perancangan ini disebut *playcentric design*, diantaranya adalah *iterating*, *prototyping*, dan *playtesting*, dan *evaluating*. Tahap-tahap ini berbentuk sebuah siklus lingkaran non-linear yang berfungsi sebagai metode untuk mengembangkan dan meningkatkan pengalaman bermain sampai mencapai keinginan akhir dari target audiens (hlm. 17).

Kesimpulannya, terdapat empat tahap yang dapat dilakukan dalam perancangan sebuah *board game*. Dari empat tahap ini, dibagi kembali menjadi lima tahapan. Penjabarannya adalah sebagai berikut:

1. Ideation

Tahap *ideation* Dimulai dengan menentukan tujuan akhir dari pengalaman bermain dari pemain *board game*, setelah itu menentukan konsep atau mekanisme seperti apa yang dapat mencapai tujuan permainan (hlm. 18).

2. Physical Prototype

Sesuai dengan namanya, tahap ini adalah tahap dimana seorang desainer mulai membuat *prototype* yang sudah bisa dimainkan, hanya dengan kertas dan pena (hlm. 18). Pada tahap inilah *playtest* dilakukan, dan desainer dapat menuliskan tiga sampai enam halaman untuk menjelaskan bagaimana permainan berlangsung (hlm. 19).

3. Design Documentation

Setelah desainer melangsungkan *prototyping* dan *playtesting*, pada tahap ini desainer dapat melakukan dokumentasi dari seluruh komponen ataupun aset yang dibutuhkan dalam proses pembuatan sebuah *game* (hlm. 19)

4. Production

Tahapan selanjutnya adalah memulai produksi, dalam tahap ini seluruh komponen yang telah dikumpulkan dapat diuji coba secara mekanisme permainannya dan terus dilakukan pengembangan (hlm. 19)

5. Postproduction and Quality Assurance

Setelah melakukan tahap produksi, permainan yang sudah diuji coba dan diperbaiki dapat dinilai secara kualitasnya apakah memadai ataupun tidak. Kalau permainan sudah layak dan final, sudah dapat disebarluaskan atau diperjualbelikan (hlm. 20)

2.1.3 Elemen *Board Game*

Melalui buku *Thematic integration in board game design*, Shipp (2024) menyatakan, terdapat delapan elemen penting yang terdapat dalam sebuah *board game*. Yaitu sebagai berikut:

2.1.3.1 *Theme Building*

Theme building atau biasa disebut worldbuilding, merujuk pada elemen latar belakang cerita maupun setting yang menjadi dasar terjadinya alur cerita. Worldbuilding sering kali disampaikan melalui elemen tambahan yang bersifat opsional, seperti *lore booklet*, yang dapat membantu memperkaya pemahaman mengenai dunia dalam cerita permainan (Shipp, 2024, hlm. 35). Dengan kata lain, *theme building* adalah bagaimana seorang desainer merancang dunia dalam permainan yang dibuat.

2.1.3.2 *Mechanics*

Istilah *mechanics* dan *mechanisms* memiliki perbedaan seperti halnya *people* dan *persons*. *Mechanics* merujuk pada sistem atau kategori struktural secara keseluruhan, sementara *mechanisms* merujuk pada struktur individual yang saling berdampingan (Shipp, 2024, hlm. 3). Dapat diambil kesimpulan mekanik dan mekanisme tidak memiliki perbedaan yang signifikan hanya berbeda dalam penempatan strukturnya.

2.1.3.3 *Actions*

Dengan pemahaman tujuan mekanik dari suatu aksi, dapat diselaraskan dengan tujuan tematik. Aksi merupakan hal-hal yang dapat dilakukan para pemain dalam permainan. Aksi dalam suatu permainan dapat terbagi menjadi delapan kategori, yaitu:

1. Akuisisi

Aksi akuisisi merupakan elemen permainan yang dimiliki secara eksklusif oleh satu pemain, dapat berupa informasi rahasia, informasi pribadi, atau informasi bersama. Contoh: mengambil kartu

secara terbuka atau tertutup, dengan tujuan menguasai sesuatu, mekanik akuisisi diperlukan (Shipp, 2024, hlm.40)

2. Penempatan

Aksi yang mengubah elemen permainan dari status tersembunyi menjadi terlihat aktif. Elemen ini ditempatkan di area bermain pribadi atau bersama. Contoh: Penempatan memenuhi tujuan eksplorasi, klaim wilayah, pengumpulan pasukan, dan lainnya (Shipp, 2024, hlm.40).

3. Penyesuaian Spasial

Aksi yang mengubah posisi fisik elemen yang sudah ditempatkan, termasuk posisi dalam tumpukan. Elemen dapat milik pemain sendiri, pemain lain, atau area bersama. Contoh: memindahkan token di papan permainan. Digunakan untuk tujuan kemajuan pasukan, perlombaan, dan tujuan penempatan lainnya (Shipp, 2024, hlm.41).

4. Penyesuaian Nilai

Aksi yang dapat mengubah nilai yang diberikan pada elemen permainan, bisa berupa peningkatan nilai sendiri atau menurunkan poin lawan. Dengan tujuan untuk menyelesaikan konflik, lelang, dan lain-lain (Shipp, 2024, hlm. 41).

5. Pembentukan Nilai

Aksi yang menetapkan nilai awal menjadi tidak bernilai. Biasanya berdasar pada keberuntungan, seperti dadu dalam sebuah permainan yang memiliki peluang 1-6 (Shipp, 2024, hlm. 41).

6. Peningkatan social

Aksi yang dapat mengubah nilai persepsi tanpa mengubah nilai sebenarnya. Biasa dilakukan dengan berdiskusi dengan pemain lain untuk memengaruhi tindakan mereka, seperti negoisasi, menipu, atau membentuk aliansi. Digunakan untuk mendapatkan kekuasaan politik, siara, atau keuntungan lain (Shipp, 2024, hlm. 41).

7. Pembentukan Elemen

Aksi yang menciptakan elemen baru selama permainan, sering ditemukan dalam *party-game*. Contoh: menggambar, berakting, memberi petunjuk, bercerita (Shipp, 2024, hlm.42).

8. Aksi Null

Aksi yang tidak mengubah ruang permainan. Contoh yang paling umum adalah melewati giliran (Shipp, 2024, hlm.42).

2.1.3.4 Goals

Shipp (2024) menyatakan, salah satu aspek penting dalam struktur permainan adalah *goals* atau tujuan utama, hal ini mencakup *win condition* atau kemenangan. Dalam konteks ini, yang menjadi fokus adalah apa yang harus dicapai untuk menang dan mengapa seorang pemain ingin menang (hlm.38). Dapat dinyatakan, tujuan utama dalam permainan adalah hal yang menggiring para pemain kepada hasil akhir yang dapat berarti menang atau kalah. Sebagian besar permainan memiliki setidaknya satu dari tiga tujuan utama sebagai berikut:

1. Mengalahkan Lawan dalam Kompetisi

Permainan dengan kompetisi pada umumnya menggunakan *victory points*. Jika permainan menilai performa pemain dibanding pemain lain, maka permainan tersebut termasuk kompetitif. Kompetisi bisa bersifat *player vs player*, berbasis tim, atau AI (Shipp, 2024, hlm.38).

2. Menghancurkan atau Mengeliminasi Lawan

Terdapat juga permainan yang menggunakan sistem eliminasi pemain, atau permainan yang akan berakhir saat satu pemain dieliminasi. Target eliminasi bisa berupa pemain lain, atau karakter non-pemain (NPC) (Shipp, 2024, hlm.38). Sebagai contoh, pada permainan *Werewolf*, sebuah permainan deduksi sosial dengan konflik tersembunyi, di mana satu tim menang jika tim lawan berhasil dieliminasi.

2. Bertahan Lebih Lama dari Lawan

Tujuan kemenangan yang satu ini merupakan tujuan yang paling jarang berdiri sendiri, sering kali digabungkan dengan dua tujuan sebelumnya. Dalam tujuan satu ini, pemain tidak secara langsung menyerang lawan, melainkan lebih terfokus pada cara bertahan dari tantangan yang diberikan oleh permainan (Shipp, 2024, hlm.38). Dengan tujuan tetap bertahan ketika pemain lain sudah gagal. Contohnya dapat ditemukan pada permainan *Get Bit!*, di mana pemain berusaha kabur dari serangan hiu.

2.1.3.5 Story

Secara historis, *story* menjadi pengalaman satu arah yang dinikmati secara individu, sedangkan permainan merupakan pengalaman secara berkelompok. Oleh karena itu, hubungan antara cerita dan permainan masih menjadi topik perdebatan yang cukup panjang hingga saat ini. Perbedaan pandangan mengenai *story* dan mekanik permainan membuktikan bahwa integrasi keduanya memerlukan pendekatan yang seimbang dan kontekstual (Schell, 2019, hlm. 262). Kesimpulannya, narasi merupakan suatu aspek dalam permainan yang dapat menambah pengalaman selama bermain. Berdasarkan Shipp (2024), Penetapan *story* dalam sebuah permainan terbagi menjadi dua, yaitu:

1. Permainan Berbasis Naratif

Merupakan jenis permainan papan yang mengandung elemen tematik berbasis cerita spesifik, dan menyertakan potongan teks naratif yang dapat dibaca oleh pemain baik sebelum atau sesudah bagian tertentu dalam permainan. Dengan ini, narasi menjadi bagian eksplisit dari struktur permainan, baik sebagai pengantar konteks maupun sebagai kelanjutan dari alur cerita yang berkembang selama berlangsungnya permainan (Shipp, 2024, hlm.52)

2. Permainan Non-Naratif

Sebaliknya, permainan non-naratif tidak menggunakan teks naratif secara eksplisit selama sesi permainan. Meskipun demikian,

board game non-naratif tetap menghasilkan *story*. Walau tampak kontradiktif, *story* dalam konteks ini merujuk pada cerita yang terbentuk dari kejadian yang berlangsung selama permainan. Dengan kata lain, interaksi dan alur tindakan antar pemain dapat membantuk sebuah *story* (Shipp, 2024, hlm.52).

2.1.3.6 Conflict

Konflik dalam permainan dapat terjadi saat sesuatu atau seseorang, menghalangi pencapaian suatu tujuan. Segala bentuk rintangan dapat menciptakan konflik, yang akan menimbulkan ketegangan dan rasa urgensi dalam permainan. Sementara itu, keberhasilan mengatasi konflik akan menimbulkan rasa pencapaian dan kepuasan bagi pemain. Oleh karena itu, dibutuhkan keseimbangan agar permainan akan terasa menyenangkan (Shipp, 2024, hlm. 36). Kesimpulannya, konflik merupakan penghalang dalam permainan yang bertujuan sebagai ketegangan dalam permainan.

2.1.3.7 Challenges

Challenges atau tantangan adalah kesenangan yang didapatkan setelah melewati rintangan. Dalam pembuatan permainan tanpa konflik, secara mekanis, permainan tersebut harus tidak memiliki tantangan. Terdapat beberapa elemen seperti fantasi, *fellowship*, dan *discovery*, kehadiran tantangan memberikan rasa tujuan dan drama, baik dalam permainan peran, interaksi sosial, maupun eksplorasi. Dengan kata lain, tantangan dapat menciptakan konflik; sehingga permainan yang sepenuhnya bebas konflik tidak akan mampu memberikan kesan bermakna bagi pemainnya (Shipp, 2024, hlm. 36). Dapat dikatakan, tantangan merupakan aspek tambahan yang dapat menambah kesan bermakna bagi permainan.

2.1.4 Komponen Board Game

Fullerton (2024), Melalui bukunya yang berjudul *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*, komponen formal *board game* merupakan struktur utama dalam sebuah permainan (hlm.

60). Komponen ini dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu *player*, *objective*, *procedures*, *rules*, *resources*, *boundaries*, dan *outcome* (hlm. 60). Komponen utama ini merupakan dasar dari pembuatan *game* dan dapat disimpulkan, permainan bukanlah permainan tanpa komponen-komponen ini. Penjelasannya adalah sebagai berikut:

2.1.4.1 Players

Players atau pemain, merupakan salah satu komponen utama dalam berlangsungnya sebuah permainan (Fullerton, 2024, hlm. 60). Dapat disimpulkan pemain adalah komponen inti agar suatu permainan dapat berlangsung. Pada komponen pemain, terbagi menjadi empat bagian yaitu sebagai berikut:

1. Invitation to Play

Sesuai dengan namanya, pemain harus menerima undangan untuk bermain, dengan kata lain, pemain harus memiliki keinginan untuk bermain agar permainan dapat berjalan. Dalam konteks *board game*, undangan ini dapat diartikan sebagai hubungan sosial yang terjadi antar pemain, seperti ajakan dari satu pemain pada pemain lain (Fullerton, 2024, hlm. 61).

2. Number of Players

Setiap permainan dirancang menyesuaikan dengan berapa banyak pemain yang akan memainkannya. Permainan yang dirancang untuk jumlah pemain yang bervariasi akan berbeda dengan permainan yang dirancang untuk pemain yang spesifik (Fullerton, 2024, hlm. 61)

3. Roles of Players

Kebanyakan permainan memiliki *role* atau peran yang sama bagi setiap pemain, tapi terdapat beberapa permainan yang memberikan peran yang berbeda bagi setiap pemain. Sebagai contoh, *Role-playing game* menyediakan banyak

peran yang dapat dipilih oleh para pemain (Fullerton, 2024, hlm. 62).

4. Player Interaction Patterns

Pola interaksi pemain juga tidak kalah penting dalam perancangan *board game* (Fullerton, 2024, hlm. 63). Didukung oleh Shipp (2024) yang membagi pola interaksi ini menjadi beberapa jenis, yaitu:

a. Player vs Self

Pola ini muncul ketika seorang pemain berusaha melampaui pencapaian pribadi, seperti mengalahkan skor tertinggi atau waktu terbaik pemain. Selain itu, sering kali terdapat ketegangan antara pilihan kreatif atau pencapaian skor yang optimal sebagai nilai tambah atau kelemahan tergantung desain permainan tersebut (Shipp, 2024, hlm. 37).

b. Player vs Game

Pola ini berasal dari tantangan yang secara langsung diberikan oleh sistem permainan kepada pemain. Hampir seluruh permainan memiliki elemen konflik ini, karena pada dasarnya, permainan dibangun dengan aturan yang dapat membatasi kebebasan pemain, sehingga tercipta suatu tantangan (Shipp, 2024, hlm. 37). Sebagai contoh umum, konflik ini muncul di permainan solo, kooperatif, dan *multi-player solitaire*. Salah satu varian dari konflik ini adalah pemain vs waktu, di mana permainan memaksa pemain untuk mengambil keputusan secara cepat.

c. Player vs Player

Pola ini terjadi ketika pemain dapat mengalahkan pemain lain, dan menjadi lebih kuat jika ada interaksi langsung antar pemain. Terutama dalam bentuk negatif

seperti menyerang, menyabotase, atau merebut sumber daya. Jenis konflik ini umum ditemukan dalam permainan kompetitif dan sering menjadi bagian utama dari dinamika permainan (Shipp, 2024, hlm. 37).

2.1.4.2 Objective

Objective atau tujuan utama dalam sebuah *board game* memberi para pemain sesuatu untuk diperjuangkan. Tujuan ini memberikan rasa tantangan, tapi tetap membuat pemain merasa bisa mencapai objektif tersebut. Beberapa permainan dirancang dengan tujuan akhir yang berbeda-beda, ataupun pemain dapat memilih tujuan akhir mereka masing-masing (Fullerton, 2024, hlm. 72). Kesimpulannya, objektif merupakan hal utama yang dicapai oleh para pemain dalam suatu permainan.

2.1.4.3 Procedures

Prosedur merupakan metode permainan yang harus digunakan oleh para pemain untuk mencapai tujuan permainan. Demi berlangsungnya sebuah permainan, prosedur permainan harus diingat oleh para pemain. Dalam konteks *board game*, prosedur ini terdapat dalam buku panduan bermain (Fullerton, 2024, hlm. 78). Dengan kata lain, prosedur merupakan tata cara permainan.

2.1.4.4 Rules

Rule atau aturan main merupakan sesuatu yang mendefinisikan hal-hal apa saja yang diperbolehkan dalam suatu permainan. Sedikit mirip dengan prosedur, aturan main terdapat dalam *rule book* suatu *board game* (Fullerton, 2024, hlm. 81). Kesimpulannya, aturan main adalah aspek yang memberikan batasan kepada para pemain.

2.1.4.5 Resources

Dalam dunia nyata maupun dunia *game*, *resources* merupakan aset yang dapat digunakan untuk mencapai suatu tujuan. Pada umumnya, permainan menggunakan *resources* seperti *chips*

dalam Poker, *properties* di Monopoly, dan *gold* di Warcraft. Mengatur bagaimana dan kapan menjadi salah satu hal yang penting dalam perancangan *board game* (Fullerton, 2024, hlm. 84). Dapat disimpulkan aset-aset ini merupakan komponen yang dapat berguna sebagai nilai tukar ataupun nyawa. *Resources* dalam perancangan sebuah *board game* terjadi berbagi menjadi beberapa bagian, yaitu:

1. *Lives*

Resources paling sederhana dalam sebuah permainan adalah *lives* atau nyawa yang dimiliki setiap pemain. Contoh dari penerapan konsep ini, terdapat dalam permainan seperti Super Mario Bros, pemain diberikan sejumlah nyawa untuk menyelesaikan permainan (Fullerton, 2024, hlm. 85).



Gambar 2.7 *Lives* dalam Super Mario Bros.

Sumber: <https://boardgamegeek.com/boardgame/224907/super-mario-bros>

2. *Units*

Unit dalam permainan berfungsi dalam mempertahankan nilai yang sama sepanjang permainan. Dapat diklasifikasikan sebagai homogen, di mana setiap unit memiliki fungsi yang sama, atau heterogen, di mana unit memiliki peran dan kemampuan yang berbeda-beda (Fullerton, 2024, hlm. 86).



Gambar 2.8 *Units* dalam Catur

Sumber: <https://boardgamegeek.com/image/179487/chess>

3. *Health*

Kesehatan memiliki peran penting untuk memperkuat kesan dramatis dari suatu permainan. Penggunaan kesehatan sebagai sumber daya umumnya disertai dengan mekanisme yang memungkinkan pemain untuk meningkatkan kembali tingkat kesehatan, meskipun kesehatan tersebut secara bertahap dapat berkurang selama permainan berlangsung (Fullerton, 2024, hlm. 86).



Gambar 2.9 *Health bar* dalam Minecraft

Sumber: <https://www.minecraft.net/en-us>

4. *Currency*

Mata uang merupakan salah satu sumber daya paling kuat dalam sebuah permainan, karena dapat digunakan untuk memfasilitasi perdagangan. Namun, mata uang tidak menjadi satu-satunya cara untuk membentuk sistem ekonomi dalam permainan, banyak permainan yang menggunakan sistem barter untuk mencapai tujuan yang serupa (Fullerton, 2024, hlm. 87).



Gambar 2.10 *Currency* dalam Monopoly

Sumber: <https://boardgamegeek.com/boardgame/1406/monopoly>

2.1.4.6 *Boundaries*

Boundaries adalah pembatas yang memisahkan permainan dari semua hal yang bukan bagian dari permainan. Perasaan tenang saat mengetahui suatu permainan dapat berakhir dan dapat ditinggalkan kapan saja. Sebagai desainer, dapat memilih batasan secara fisik seperti papan permainan, atau keputusan bersama (Fullerton, 2024, hlm. 92). Kesimpulannya, batasan ini berguna untuk membedakan dunia permainan dan dunia nyata.

2.1.4.7 *Outcome*

Outcome merupakan hasil yang didapatkan dari sebuah permainan, hal ini dibutuhkan untuk menarik dan menahan perhatian pemain terhadap permainan. Hasil ini bergantung pada konsep permainan seperti apa yang dimiliki sebuah *board game* (Fullerton, 2024, hlm. 96). Dapat disimpulkan, hasil akhir ini merupakan hal yang memengaruhi berjalannya suatu permainan.

2.2 Desain *Board Game*

Engelstein (2021) menyatakan perancangan *board game* dalam sisi desain grafis mencakup elemen desain dan prinsip desain (hlm. 42). Dalam perancangan *board game*, desain permainan yang baik adalah permainan yang mudah dipelajari, dimainkan, dan membuat pemain merasa *immersed* dengan permainan (hlm.43). Dapat disimpulkan desain dalam *board game* memiliki pengaruh dalam

pengalaman bermain para pemain yang memainkan. Terdapat beberapa aspek yang dapat diperhatikan dalam perancangan *board game*, yaitu:

2.2.1 Elemen Desain *Board Game*

Elemen desain dalam sebuah *board game* tidak perlu dipikirkan dalam sisi seni, hanya perlu diperhatikan dalam sisi perancangan (Engelstein, 2021, hlm. 43). Terdapat beberapa elemen-elemen penting dalam perancangan sebuah *board game* sebagai berikut:

2.2.1.1 Ilustrasi

Ilustrasi pada *board game* dapat menjadi salah satu elemen yang berfungsi sebagai dekoratif. Namun, perlu diperhatikan makna dari setiap elemen ilustrasi yang tersedia, karena hal ini dapat berpengaruh dalam proses permainan dan dapat menambah *immersion* bagi pemain (Engelstein, 2021, hlm. 41).

Terdapat empat gaya ilustrasi yang umum digunakan diantaranya adalah gaya realis, semi realis, kartun, dan fantasi (hlm. 15-17). Dapat disimpulkan penggunaan ilustrasi dapat menambah pengalaman bermain dalam permainan. Penjelasananya adalah sebagai berikut:

1. Gaya Ilustrasi Realis

Melalui artikel yang ditulis oleh Juan Maulana Rajab (2025), menyatakan bahwa ilustrasi realis merupakan gambar yang mirip dengan bentuk aslinya. Sebagai contoh, *Wingspan* merupakan salah satu *board game* yang menggunakan gaya ilustrasi realis. Permainan ini merupakan permainan kartu kompetitif yang bertujuan sebagai edukasi mengenai burung.



Gambar 2.11 *Board Game Wingspan* (2019)

Sumber: <https://www.nintendo.com/us/store/products/wingspan-switch/>

2. Gaya Ilustrasi Semi-realis

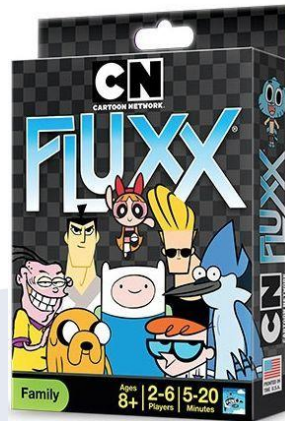
Gaya ilustrasi semi-realis merupakan gaya yang menggambarkan makhluk hidup secara tidak sama persis dengan yang ada di dunia nyata, dan cenderung ditargetkan pada anak-anak (Chelsea dkk., 2024, hlm. 15). Salah satu contoh *board game* dengan gaya ilustrasi semi-realis adalah 1-2-3 Cheese! (2024), merupakan permainan kartu dengan mekanisme *race*. Permainan ini masuk dalam kategori semi-realis karena ilustrasi yang ditampilkan sesuai dengan bentuk tikus nyata, tetapi tikus digambarkan sebagai *superhero*.



Gambar 2.12 Board Game 1-2-3 Cheese (2025)
Sumber: <https://boardgamegeek.com/image/4449792/wingspan>

3. Gaya Ilustrasi Kartun

Gaya ilustrasi ini memiliki ciri khas yaitu dengan bentuknya yang simpel, ekspresi yang kuat, dan dilebih-lebihkan (Rajab, 2025). Sebagai contoh, *board game* dengan ilustrasi gaya kartun adalah *Cartoon Network Fluxx* (2014), sesuai dengan namanya, permainan ini merupakan permainan dengan tema *Cartoon Network*. *Board game* ini merupakan permainan kartu dengan mekanisme yang bebas diatur oleh pemainnya.



Gambar 2.13 Card Game Cartoon Network Fluxx (2024)

Sumber: <https://boardgamegeek.com/image/2046143/cartoon-network-fluxx>

4. Gaya Ilustrasi Fantasi

Gaya ilustrasi ini terinspirasi dari cerita yang menggambarkan karakter supranatural dan meliputi mitologi, sihir, dongeng (Aparaschivei, 2022). Salah satu contoh board game dengan gaya ilustrasi fantasi adalah *The Lord of the Rings: Duel for Middle-earth* (2024). Permainan ini merupakan permainan kartu strategi dengan latar *The Lord of the Rings*. Sisi fantasi dari permainan ini adalah desain karakter yang tidak sesuai dengan bentuk manusia asli, terdapat ras karakter fantasi seperti *elf*, *hobbit*, *dwarves*, dan lain-lain.



Gambar 2.14 Board Game The Lord of the Rings: Duel for Middle-earth (2024)

Sumber: <https://boardgamegeek.com/boardgame/421006/the-lord-of-the...>

2.2.1.2 Tipografi

Tipografi berpengaruh besar dalam tema yang mau dibangun dalam sebuah *board game*. Penggunaan *font* yang terlalu banyak dapat menimbulkan visual yang tidak konsisten. Sehingga, penggunaan dua

jenis *font* sudah cukup dalam perancangan *board game* (Engelstein, 2021, hlm. 54). Seorang desainer perlu memerhatikan pemilihan jenis tipografi yang digunakan, penggunaan *font* yang terlalu dekoratif dapat menurunkan aspek keterbacaan dan akan membingungkan pemain (Engelstein, 2021, hlm. 54).

Penggunaan tipografi yang konsisten dapat membantu dalam membangun tema yang diinginkan dalam sebuah *board game*. Selain itu, penting untuk memerhatikan ukuran yang pas untuk mendukung keterbacaan dan hirarki teks (Engelstein, 2021, hlm. 55). Kesimpulannya, tipografi dapat menambah keseimbangan dalam suatu perancangan permainan dan memiliki fungsi sebagai penuntun arah permainan. Sebagai contoh, dalam *board game* Monsters vs. Heroes: Victorian Nightmares (2015), tipografi dalam kartunya memiliki konsistensi dalam aspek desain.



Gambar 2.15 Monsters vs. Heroes: Victorian Nightmares (2015)

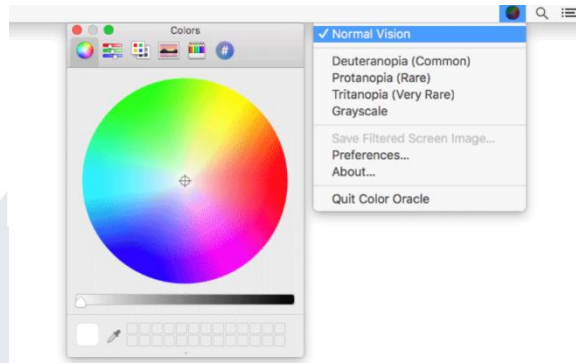
Sumber: <https://boardgamegeek.com/image/2471989/monsters-vs-heroes...>

2.2.1.3 Warna

Pemilihan warna untuk membedakan fitur-fitur yang terdapat dalam sebuah *board game* adalah teknik yang umum digunakan desainer sebagai penanda dan pembeda. Saat penggunaan warna memiliki nilai fungsi tersendiri, penting bagi penulis untuk memilih warna yang mudah untuk dibedakan (Engelstein, 2021, hlm. 58).

Selain itu, dalam *board game*, diperlukan untuk merancang permainan yang dapat diakses oleh banyak orang, termasuk orang dengan buta warna (Engelstein, 2021, hlm. 58). Banyak alat yang dapat digunakan untuk melihat bagaimana material *game* terlihat di orang-orang dengan buta warna. Salah satu cara adalah dengan Color Oracle,

yang dapat menampilkan karya dalam berbagai kondisi buta warna (Engelstein, 2021, hlm. 59). Dapat disimpulkan warna memiliki peran penting dalam suatu permainan agar pemain dapat dengan mudah mengidentifikasi perbedaan fungsi dari setiap komponen permainan.



Gambar 2.16 *Color Oracle*
Sumber: <https://colororacle.org>

2.2.1.4 Kemasan

Kemasan *board game* secara umum berbentuk kotak, terdapat dua tipe kotak yang sering digunakan dalam perancangan kemasan *board game*, yaitu *two-piece box* dan *tuckbox*. *Two-piece box* merupakan kotak dengan dua bagian yaitu atas dan bawah, sedangkan *tuckbox* adalah kotak yang digunakan untuk *board game* yang berukuran lebih kecil seperti kartu (Engelstein, 2021, hlm. 151).

Sebagai contoh, Monopoly menggunakan dua jenis kemasan pada dua jenis permainannya. Pada Monopoly (1935) kemasan yang digunakan adalah *two-piece box*, yaitu penggunaan dua sisi kotak.



Gambar 2.17 Monopoly (1935)
Sumber: <https://boardgamegeek.com/image/327769/monopoly>

Sedangkan pada permainan Monopoly Card Game (2008), jenis kotak yang digunakan adalah *tuckbox* yaitu jenis kotak yang sering digunakan untuk permainan kartu.



Gambar 2.18 Monopoly Deal Card Game (2008)

Sumber: <https://boardgamegeek.com/image/812525/monopoly-deal-card-game>

2.2.2 Prinsip Desain *Board Game*

Landa (2018) dalam bukunya yang berjudul *Graphic Design Solution* edisi ke 6 menyatakan terdapat beberapa prinsip penting dalam desain (Landa, 2018, hlm. 25). Prinsip yang digunakan dalam perancangan suatu permainan dapat berguna dalam aspek visual. Prinsip-prinsip ini dapat dijadikan acuan dalam pembuatan *board game*. Penjelasannya adalah sebagai berikut:

2.2.2.1 *Visual Hierarchy*

Hirarki visual dapat menjadi cara untuk mengarahkan pengguna ke bagian mana yang ingin dijadikan fokus utama dalam sebuah desain. Selain itu, hirarki visual dapat berfungsi sebagai penekanan dan mempermudah desainer dalam memberikan informasi kepada target sasaran desain (hlm. 25). Dapat dikatakan hal ini menjadi cukup krusial dalam pembuatan *board game* karena dibutuhkan hirarki yang terstruktur dan runut untuk menyampaikan informasi apa yang ingin disampaikan pada pemain terlebih dahulu.



Gambar 2.19 *Board Game Rival Restaurants* (2019)

Sumber: <https://boardgamegeek.com/boardgame/262114/rival-restaurants>

Pada salah satu kartu dalam permainan *Rival Restaurants* (2019), dapat terlihat desainer ingin pemain untuk melihat ilustrasi terlebih dahulu, dapat dilihat dari ukuran ilustrasi yang lebih besar dibanding elemen lainnya. Sehingga, dengan hirarki visua, para pemain dapat dengan jelas mengetahui komponen mana yang lebih utama dan lebih dulu untuk dilihat.

2.2.2.2 Alignment

Alignment merupakan salah satu hal dasar dalam sebuah perancangan, hal ini meliputi bagaimana elemen-elemen dalam suatu desain tertata rapi. Fungsi utama dari *alignment* adalah menyatukan dan menyeimbangkan suatu komposisi desain (hlm. 26). Dalam *board game*, hal ini terdapat dalam elemen seperti teks dalam kartu, atau papan permainan. Dapat disimpulkan *alignment* berguna agar suatu perancangan dapat menjadi lebih seimbang.

2.2.2.3 Unity

Sesuai dengan namanya, *unity* berarti kesatuan dalam sebuah desain, kombinasi dari seluruh elemen dapat membuat keselarasan dan hal ini dapat membantu *immersion* dalam sebuah rancangan *board game* karena adanya kesatuan yang ditampilkan (hlm. 27). Kesimpulannya, kesatuan berfungsi sebagai keselarasan dan keseimbangan dalam perancangan suatu permainan.

2.2.2.4 Space

Ruang dibutuhkan sebagai tempat untuk pemain agar bisa bernafas sejenak. Selain itu, ruang juga berfungsi sebagai arahan bagi pemain untuk menerima dan mencerna satu elemen desain ke yang lainnya (hlm. 28). Dapat disimpulkan dalam konteks *board game*, ruang dibutuhkan sebagai ruang untuk bernafas agar tidak terjadi visual stress dan memudahkan pemain untuk menerima informasi yang diberikan.



Gambar 2.20 Board Game Eclipse: Second Dawn for the Galaxy (2020)

Sumber: <https://boardgamegeek.com/boardgame/246900/eclipse-second-dawn-for-the-galaxy>

2.2.2.5 Law of Perceptual Organization

Law of Perceptual Organization atau hukum Gestalt, terbagi menjadi beberapa bagian. Landa (2018) menyatakan, otak manusia cenderung mencoba untuk mengelompokkan dan menyocokkan visual dalam suatu desain (hlm.29). Dapat disimpulkan hukum ini mengacu pada bagaimana otak manusia bekerja dalam menangkap sekumpulan gambar. Sebagai contoh, berikut diantaranya, yaitu:

1. *Similarity*

Elemen yang memiliki kemiripan, dari bentuk, tekstur, warna, atau arah, akan dikelompokkan secara bersamaan dan dianggap memiliki kegunaan yang serupa. Sebagai contoh implementasi pada *board game* terdapat pada komponen kartu burung dari permainan Wingspan (2019). Penggunaan *layout* yang seragam, mengidentifikasikan komponen ini adalah satu jenis kartu.



Gambar 2. 21 *Similarity* pada Wingspan (2019)

Sumber: <https://boardgamegeek.com/image/4444007/wingspan>

2. *Proximity*

Kedekatan elemen secara jarak, cenderung akan dikelompokkan secara bersamaan. Sebagai contoh pengaplikasiannya dalam *board game*, terdapat pada penempatan token di atas *tile* pada permainan Century: Eastern Wonders (2018) yang mengidentifikasi kepemilikan dari komponen pelabuhan.



Gambar 2. 22 *Proximity* pada Century: Eastern Wonders (2018)

Sumber: <https://boardgamegeek.com/boardgame/242574/century-eastern-wonders>

3. *Continuity*

Kesinambungan antar elemen, baik secara visual maupun tidak, dapat dikelompokkan menjadi satu bagian, dan dapat memiliki impresi pergerakan dalam suatu permainan. Sebagai contoh terdapat pada komponen papan dari Monopoly City (2009) yang menunjukkan alur permainan searah jarum jam.



Gambar 2.23 *Continuity* pada Monopoly City (2009)
 Sumber: <https://boardgamegeek.com/image/493608/monopoly-city>

4. *Closure*

Otak cenderung mengelompokkan dan membuat *pattern* saat ada elemen-elemen yang saling terkoneksi. Penerapannya pada *board game* terdapat pada permainan Century: Eastern Wonders (2018), yaitu pada komponen *tiles* pelabuhan yang walaupun terpisah-pisah, papan membentuk peta utuh.



Gambar 2.24 *Closure* pada Century: Eastern Wonders (2018)
 Sumber: <https://boardgamegeek.com/boardgame/242574/century-eastern-wonders>

5. *Common fate*

Elemen-elemen yang bergerak ke arah yang sama, memiliki kemungkinan merupakan satu kesatuan. Sebagai contoh pada *board game* Ticket to Ride (2004), permainan ini memiliki komponen alur

rel kereta yang telah ditentukan pada papan, memiliki satu tujuan yang sama yaitu membangun jaringan pada rel sehingga mengidentifikasi semua kereta merupakan satu kesatuan.



Gambar 2.25 *Common fate* pada Ticket to Ride (2004)
Sumber: <https://boardgamegeek.com/image/115214/ticket-to-ride>

2.3 Interaktivitas

Interaktivitas melibatkan pengguna aktif dalam media interaktif yang memungkinkan pengalaman non-linear di mana pengguna dapat mengontrol bagaimana pengalaman tersebut berjalan (Griffey, 2020, h. 3). Dalam konteks *board game*, sebuah permainan memang dirancang untuk interaksi antar pemain (Fullerton, 2024, hlm. 156). Dapat disimpulkan interaktivitas dapat berguna dalam menambah pengalaman bermain dalam permainan dan berinteraksi dengan pemain lainnya. Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan mengenai interaktivitas dalam suatu permainan, yaitu:

2.3.1 Information Structure

Struktur informasi yang diterima oleh pemain dapat berpengaruh pada keberlangsungan permainan. Semakin sedikit informasi yang diterima oleh pemain, semakin sedikit juga pilihan yang dimiliki pemain. Dalam perancangan sebuah *board game* perlu diperhatikan informasi seperti apa yang ingin disampaikan kepada pemain (Fullerton, 2024, hlm. 156). Struktur informasi yang dinamis dapat menciptakan keseimbangan permainan karena berpengaruh pada pengetahuan dan strategi pemain (Fullerton, 2024, hlm. 158). Dapat disimpulkan semakin banyak struktur informasi dalam suatu permainan, semakin lancar suatu permainan dapat

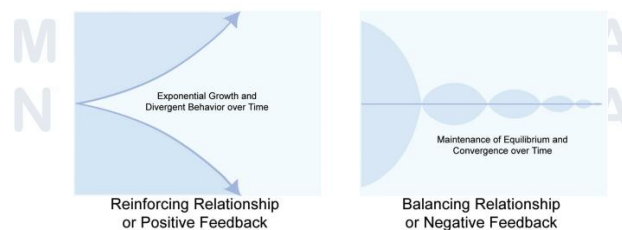
berjalan dikarenakan pemain dapat berstrategi dan menambah pembendaman selama bermain.

2.3.2 Control

Kontrol dalam permainan terhubung secara langsung dengan desain fisik sebuah permainan. Dalam *board game* atau *card game*, kontrol ditawarkan melalui *direct manipulation* (Fullerton, 2024, hlm. 157). Seorang desainer perlu memilih jenis kontrol seperti apa yang akan digunakan dalam permainan, hal ini berpengaruh terhadap pengalaman bermain setiap pemain. Saat pemain merasa tidak memiliki kontrol, mereka dapat memilih untuk meninggalkan permainan. Namun, saat pemain merasa memiliki kontrol penuh atas permainan, dapat menimbulkan rasa bosan dan tidak menantang, sehingga dibutuhkan keseimbangan dalam memilih tingkatan kontrol yang diberikan kepada setiap pemain (Fullerton, 2024, hlm. 158). Dengan kata lain, kontrol pemain terhadap permainan dapat dibuat dengan seimbang sehingga para pemain mendapatkan titik di mana pemain tidak merasa frustrasi tapi juga tidak bosan.

2.3.3 Feedback

Umpan balik merupakan salah satu aspek penting dalam interaktivitas dalam sebuah *board game*. Dalam sistem suatu permainan, *feedback* merupakan hubungan antar interaksi yang terjadi, dapat berbentuk positif maupun negatif sehingga terdapat keseimbangan yang tercipta (Fullerton, 2024, hlm. 159). Dapat disimpulkan umpan balik berguna dalam terjadinya interaktivitas antar pemain dan berlangsungnya permainan.



Gambar 2.26 Feedback negatif dan positif

Sumber: Game Design Workshop A Playcentric Approach to Creating Innovative Games...

2.4 Kuliner Kutai Kartanegara

Menurut KBBI, kuliner adalah sesuatu yang berkaitan dengan masakan. Terdapat beragam kuliner dari Indonesia karena kekayaan rempah-rempah yang dimiliki oleh negara ini (Luckyardi & Apriliani, 2022, hlm. 282). Salah satu daerah yang memiliki kekayaan dalam bidang kuliner adalah Kutai Kartanegara. Namun, kuliner ini masih kurang mendapatkan perhatian. Kenyataannya, masakan dari Kutai Kartanegara memiliki rasa yang khas dan tampilan yang unik serta lezat (Kamalia & Putri, 2025, hlm. 463).

2.4.1 Nilai Historis Kuliner Kutai Kartanegara

Cara pengolahan resep kuliner dari Kutai Kartanegara bersifat turun-temurun. Salah satu kuliner Kutai Kartanegara yang memiliki nilai historis tinggi adalah Nasi Bekepor (Kamalia & Putri, 2025, hlm. 464). Secara fisik, nasi ini memiliki kemiripan dengan nasi liwet khas Jawa, yang membedakan adalah bahan dan rempah-rempah yang digunakan dalam hidangan ini (Kamalia & Putri, 2025, hlm. 462).



Gambar 2. 27 Nasi Bekepor
Sumber: www.idntimes.com

Nasi bekepor merupakan salah satu hidangan yang menjadi suguhan para Raja. Cara memasak nasi ini cukup unik yaitu dengan cara diputar perlahan-lahan selama 45 menit, teknik inilah yang disebut bekepor. Sejarahnya, hidangan ini menggunakan rempah-rempah yang merupakan komoditas dengan nilai tinggi pada zaman dahulu (Kamalia & Putri, 2025, hlm. 461). Tidak hanya bahannya, cara pembuatannya pun cukup eksklusif, yaitu

penggunaan kencana yang terbuat dari emas. Secara faktor fungsional, kencana berbahan dasar emas ini dapat menjaga suhu makanan agar tetap hangat dalam waktu yang lama (Kamalia & Putri, 2025, hlm. 462-463).

Tidak hanya Nasi Bekepor, ada lauk pauk tambahan yang dihidangkan bersamaan dengan nasi ini pada masa kesultanan. Masakan-masakan tersebut adalah Gangan Asam Kutai, Gence Ruan, dan Sambal raja (Kamalia & Putri, 2025, hlm. 461-462). Hidangan-hidangan tersebut pada awalnya hanya disajikan untuk keluarga kerajaan dan para tamu terhormat, tapi setelah masa ke masa, hidangan tersebut dapat dihidangkan kepada masyarakat umum (Kamalia & Putri, 2025, hlm. 461).

2.4.2 Potensi Kuliner Kutai Kartanegara

Aneka kuliner dapat menjadi salah satu potensi untuk menjadikan Kabupaten Kutai Kartanegara sebagai salah satu destinasi yang kaya akan kuliner khas daerah (Kaltimtoday.co, 2024). Kuliner tradisional yang dilestarikan dapat berkontribusi pada ekonomi daerah melalui penciptaan lapangan kerja, pendapatan masyarakat, dan pengembangan sektor UMKM yang bergerak dalam bidang kuliner (Mau et al., 2024, hlm. 124).



Gambar 2.28 Festival Merayakan Gastronomi Indonesia (2024)

Sumber: www.farah.id

Kuliner Kutai Kartanegara memiliki potensi yang besar, dalam acara “Merayakan Gastronomi Indonesia” yang diselenggarakan oleh Pusaka Rasa di bawah naungan UNESCO, kuliner ini ditetapkan menjadi salah satu kuliner yang memiliki nilai budaya kuat, walaupun kurang diketahui dan hampir punah (Pandu, 2024). Hal ini membuktikan bahwa informasi mengenai kuliner Kutai masih minim dan sulit untuk diakses.

2.4.2 Tantangan Kuliner Kutai Kartanegara

Pelaku usaha kuliner tradisional menghadapi berbagai tantangan seperti berkurangnya permintaan akibat perubahan selera konsumen yang lebih menyukai kuliner modern dan cepat saji, kesulitan mendapatkan bahan baku, keterbatasan pemasaran digital, serta persaingan ketat dengan kuliner modern (Pohan et al., 2024, hlm. 142). Meski demikian, rasa unik kuliner tradisional masih diminati dan menjadi kunci dalam pelestariannya. Untuk menjaga keberlanjutan usaha kuliner tradisional diperlukan inovasi produk, pemanfaatan teknologi digital, ditambah lagi dengan dukungan komunitas dan pemerintah (Salim, 2025).

Kuliner Kutai Kartanegara juga menghadapi tantangan dalam proses pelestariannya. Dalam acara “Merayakan Gastronomi Indonesia” (2024) yang diselenggarakan oleh Pusaka Rasa, kuliner Kutai Kartanegara kurang diminati oleh masyarakat luas karena aksesnya yang terbatas (Detikfood, 2024). Hal ini terjadi karena kuliner Kutai Kartanegara secara sejarah merupakan kuliner khusus yang hanya boleh dinikmati oleh Raja dan tidak boleh bagi masyarakat umum (Kamalia & Putri, 2025, hlm. 461).

2.5 Penelitian yang Relevan

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang mengangkat topik mengenai Kutai Kartanegara. Penelitian ini dikaji ulang sebagai acuan dalam mendalami perancangan serta memberikan kebaruan dari penelitian yang sudah ada. Beberapa penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Nasi Bekepor: Jendela Pendidikan Budaya Kutai Kartanegara dalam Kajian Gastronomi Sastra	Alfin Luluk Kamalia, Nina Queena Hadi Putri	Nasi bekepor tidak hanya sebagai deskripsi resep atau rasa. Namun, menjadi simbolisme dalam nilai-nilai historis yang dimiliki hidangan ini.	Pendekatan dengan gastronomi sastra, simbolisme lokal dan mekanisme tradisional.

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
2.	Sajian Kuliner Kabupaten Kutai Kartanegara	Chandra Andri	Sejarah dan budaya kuliner Kutai Kartanegara begitu kaya dengan cita rasa yang kuat dan unik.	Menggunakan pendekatan analisis dari sisi Tata Boga, dengan dokumentasi yang sistematis.
3.	Pengembangan Pariwisata Berbasis Masyarakat pada Program Ekowisata Sungai Hitam Lestari, Kecamatan Samboja, Kutai Kartanegara	Rodhi Dwi Priono, Sarah Dhea Pratiwi, Abi Muhammad Nugraha, Naufaldy Azzura Herdiana, Nurliana Cipta Apsari, Santoso Tri Raharjo, Sahadi Humaedi, Budi Muhammad Taftazani, Meilanny Budiarti Santoso.	Program fokus pada pengembangan bentuk pariwisata yang berkelanjutan di Kutai Kartanegara.	Keterpaduan konservasi dan pemberdayaan masyarakat, membedakan dari studi ekowisata lain yang fokus pada satu aspek saja.

Kesimpulan yang dapat diambil dari ketiga penelitian di atas adalah, penelitian yang telah dilakukan sebelumnya tidak secara spesifik membahas informasi mengenai kuliner Kutai Kartanegara secara keseluruhan. Kebaruan dalam penelitian penulis adalah *output* berupa perancangan *board game* sebagai media yang belum pernah diangkat dan memiliki fokus utama nilai-nilai historis kuliner Kutai Kartanegara.