



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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.

BAB III

METODOLOGI DAN PERANCANGAN

3.1. Gambaran Umum Tugas Akhir

Board game ini dirancang dengan konsep jajanan pasar yang bertujuan untuk mengenalkan jenis kue basah yang merupakan jajanan pasar kepada generasi muda. Kue-kue dari bangsa asing lebih diminati oleh anak-anak karena lebih mengikuti tren baru sehingga jajanan pasar cenderung dilupakan. Oleh karena itu, penulis bermaksud untuk merancang sebuah permainan yang dapat membuat generasi muda selalu mengingat akan keberadaan jajanan pasar sebagai salah satu budaya Indonesia. Jenis media yang dipilih adalah *board game* agar penyampaian wawasan lebih menyenangkan bagi anak-anak. Selain itu, anak-anak juga dapat saling berinteraksi secara langsung antara satu sama lain melalui *board game*.

3.2. Metodologi Pengumpulan Data

Perancangan ini membahas tentang *board game* dan desain visualnya. Konsep yang digunakan dalam permainan adalah jajanan pasar. Penulis membutuhkan informasi lebih dari berbagai pihak yang bersangkutan demi kelancaran proses perancangan. Oleh karena itu, penulis menentukan metode dalam mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan. Metode penelitian yang akan digunakan dalam mengumpulkan data adalah metode kualitatif. Metode yang akan digunakan adalah melakukan studi literatur, observasi, dan wawancara dengan narasumber yang terkait dengan topik perancangan. Adapun teknik pengumpulan data yang sudah

ditentukan oleh penulis agar mampu mendapatkan informasi yang lebih akurat, yakni sebagai berikut:

3.2.1. Studi Literatur

Penulis melakukan studi literatur dengan tujuan untuk mengumpulkan teori yang digunakan sebagai landasan dalam merancang permainan. Selain itu, penulis juga bermaksud menambah ilmu pengetahuan agar dapat memahami lebih jauh tentang topik yang telah ditentukan. Penulis mengumpulkan teori dengan sumber terpercaya melalui buku, jurnal, serta artikel yang tersebar di jaringan internet.

3.2.2. Wawancara

Penulis melakukan wawancara secara langsung dengan narasumber untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam proses perancangan.

3.2.2.1. Wawancara dengan Andre Dubari

Penulis menghubungi Andre Dubari melalui media sosial Whatsapp pada tanggal 30 Agustus 2017. Setelah mendapat persetujuan dari beliau, penulis melakukan wawancara di kantor Kummara Game Studio, Bandung. Andre Dubari adalah seorang *owner* sekaligus *marketing director* dari Kummara Game Studio, beliau merupakan seseorang yang ahli dalam bidang *board game*.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, Andre Dubari menggunakan istilah *board game* sebagai simplikasi dari permainan-permainan yang termasuk ke dalam *tabletop game*. *Board game* adalah suatu permainan yang sebagian besar

merupakan *non-digital*, tapi ada juga *board game* yang berbentuk digital. Namun pada umumnya, *board game* merupakan suatu permainan yang dimainkan di atas meja bersama dengan pemain-pemain lain secara langsung atau tatap muka. Kalau *digital game* menghubungkan para pemain yang berada di tempat yang berbeda, *board game* mempertemukan secara langsung para pemain sehingga interaksi antarpemain terjadi secara langsung. Beliau percaya kalau semua jenis permainan memiliki tujuan tertentu selain untuk hiburan semata. Adapun istilah yang sedang populer, dinamakan dengan *serious game*. Permainan tersebut tidak didesain untuk aspek hiburan saja, tetapi dapat bertujuan sebagai permainan yang mendidik. Selain itu, *board game* bertujuan untuk melatih para pemain dalam menyelesaikan suatu masalah. Pada dasarnya sebuah permainan tentunya bertujuan untuk membantu proses belajar-mengajar sehingga mempermudah para pemain dalam menangkap bahan pembelajaran tanpa paksaan. Namun syarat utama sebuah *board game* yang bagus adalah harus bisa menghibur para pemainnya serta membuat para pemain untuk ingin terus bermain selama berulang-ulang kali. Selain itu, sebuah *board game* harus sesuai dengan objektif dari perancangannya. Objektif perancangan tentunya berbeda dengan objektif dalam permainan. Jika dalam suatu permainan memiliki objektif yaitu mendapat poin tertinggi, maka objektif perancangannya adalah inti dari apa yang ingin disampaikan melalui permainan tersebut. Objektif tersebut dapat berupa pesan moral ataupun cerita-cerita yang mendidik. Objektif suatu permainan harus jelas, karena apabila objektif tidak jelas maka *gameplay*-nya gagal. *Gameplay* adalah kumpulan dari

mekanisme *game* yang membentuk suatu permainan. Sebuah *board game* akan berbeda dari yang lainnya jika menyatukan mekanisme-mekanisme yang berbeda dalam sebuah permainan. Selanjutnya adalah menentukan apakah permainan tersebut akan berbentuk *digital game* atau *non-digital game* berdasarkan teknologi yang cocok pada target audiens. Penjualan *board game* mulai meningkat pada tahun 2015 sehingga peminat *board game* semakin banyak. Oleh karena itu, hal tersebut merupakan suatu keuntungan bagi para *developer board game* yang perlahan mulai muncul. Selain itu, kemunculan kafe *board game* merupakan bukti kuat bahwa peminat *board game* akan semakin meningkat.

3.2.2.2. Wawancara dengan Bernadus Boy Dozan Poerniawan

Penulis menghubungi Bernadus Boy Dozan Poerniawan melalui media sosial Whatsapp pada tanggal 5 September 2017, menanyakan ketersediaan beliau untuk menjadi narasumber. Pada tanggal 5 September 2017, penulis telah mendapat persetujuan beliau untuk menjadi narasumber. Wawancara berlangsung di dalam gedung *Indonesian Design Development Center (IDDC)*, Jakarta Barat. Bernadus Boy Dozan Poerniawan merupakan *founder* serta CEO dari Joyseed Gametribe. Beliau juga memiliki posisi yaitu seorang *game artist*.

Sebuah desain visual sangat penting dalam menentukan kesan pertama para audiens saat pertama kali melihat suatu karya atau suatu permainan. Desain visual dapat menentukan apakah seorang audiens ingin memainkan permainan tersebut atau tidak. Sebelum menentukan desain visual, akan lebih

baik melakukan survei terlebih dahulu secara langsung ke target audiensnya. Menurut Bernadus Boy, anak-anak pada usia 8 tahun ke atas cenderung menyukai warna-warna yang terang karena mereka lebih tertarik pada visual dengan satu warna saja. Kemudian pada visualnya harus memperhatikan *readability*-nya, sebab apabila sebuah tulisan terlalu besar atau terlalu kecil maka akan merusak desain visual secara keseluruhan. Pada visual, tentunya harus memperhatikan *layout* agar lebih nyaman untuk dilihat. Pada desain kartu, saat akan dicetak dengan dua sisi maka harus memperhatikan apakah ilustrasi yang telah dibuat sudah presisi atau belum. Beliau menyarankan *background* kartu menggunakan warna polos atau dalam bentuk *pattern* dengan resolusi yang diperbesar sedikit daripada resolusi kartu normalnya. Agar mendapat hasil yang lebih bagus, saat mengerjakan ilustrasi harus dipastikan resolusi visual lebih besar daripada ukuran yang telah ditentukan. Hal yang paling penting adalah mencari referensi dari *board game* yang lainnya.

3.2.2.3. Wawancara dengan Stephen Setiawan

Penulis menghubungi Stephen Setiawan melalui media sosial Line pada tanggal 7 September 2017, menanyakan ketersediaan beliau untuk menjadi narasumber. Pada 7 September 2017, penulis mendapat persetujuan dari beliau untuk menjadi narasumber. Wawancara berlangsung di The Bunker Café, Gading Serpong. Stephen Setiawan merupakan *founder* sekaligus *owner* dari The Bunker Café dimana kafe tersebut merupakan sebuah kafe *board game*.

Stephen mulai mendirikan The Bunker Café pada tahun 2015 akhir. Tujuan dari kafe *board game* beliau adalah mempertemukan para pelanggan untuk bermain bersama. Sebab pada zaman modern ini, semua orang lebih sering berhubungan dengan *gadget*. Beliau menanggapi bahwa saat sebuah kelompok orang berada di meja yang sama dan masing-masing bermain dengan *gadget*-nya, hal tersebut sangatlah tidak sopan. Saat tidak ada interaksi sama sekali dengan orang-orang yang berada di dekat dengan rekannya, maka sifat-sifat orang semakin individual dengan keberadaan *gadget* yang selalu digunakan. Karena hal tersebut selalu terjadi pada akhir-akhir ini, beliau memutuskan untuk mencari media yang dapat mempertemukan orang-orang dengan tujuan dalam aspek hiburan. Oleh karena itu, beliau membuka kafe *board game* dengan tujuan mempertemukan kembali dan membuat orang-orang merasa terhibur sambil berinteraksi tanpa *gadget*. Setiap hari pengunjung kafe dapat mencapai 300 orang, sedangkan pada hari libur dapat mencapai 400 orang. Sebagian besar keluarga datang pada hari libur seperti Sabtu dan Minggu, sedangkan para remaja datang pada hari biasa.

3.2.3. Observasi Lapangan

Pada tanggal 9 September 2017, penulis berkunjung ke Pasar Modern yang berlokasi di daerah Gading Serpong. Pasar tersebut adalah Pasar Modern Paramount dan Pasar Modern Sinpasa. Penulis melakukan observasi secara langsung mendatangi pasar modern dengan tujuan mengamati apakah target audiens terlihat berkunjung ke kedua pasar modern tersebut. Setelah mengamati

cukup lama, penulis menyimpulkan bahwa tidak terlihat satupun anak-anak berusia 8-11 tahun yang berkunjung ke pasar.



Gambar 3.1. Dokumentasi Pasar Modern Paramount



Gambar 3.2. Dokumentasi Pasar Modern Sinpasa

Pada tanggal 21 September 2017, penulis melakukan observasi di pasar swalayan AEON Mall. Penulis melakukan observasi tersebut dengan tujuan mencari apakah jajanan pasar juga dijual di pasar swalayan. Setelah melakukan observasi, penulis mendapat kesimpulan bahwa jajanan pasar sudah tidak dijual lagi di pasar swalayan yang ada di mal. Kue-kue yang dijual adalah kue-kue yang berasal dari negara luar Indonesia. Selain itu, mal lebih didominasi oleh roti-roti dan kue modern daripada kue tradisional yang disebut jajanan pasar.

U M N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.3 Dokumentasi Pasar Swalayan AEON Mall



Gambar 3.4. Dokumentasi pada AEON Bakery

Pada tanggal 23 November 2017, penulis melakukan observasi di pasar tradisional yang bernama Pasar Mandiri Blok M. Penulis melakukan observasi dengan maksud mengetahui bagaimana kondisi pasar tradisional yang nantinya akan menjadi referensi dalam merancang papan permainan. Menurut hasil observasi, pasar tradisional tersebut memiliki 4 pintu yang terdiri dari pintu utara, pintu barat, pintu timur, dan pintu selatan. Pada bagian dalam pasar, peletakan penjual sayur, penjual daging, dan penjual kue dikelompokkan sehingga terlihat lebih teratur. Namun masih terdapat penjual-penjual lainnya yang menjajakan

barang berbeda dari kelompoknya. Peletakkan barang-barang yang dijajakan di atas meja masih kurang rapi daripada pasar swalayan. Di beberapa tempat terdapat ubin yang mulai menghilang sehingga pasar tidak terlihat bersih.



Gambar 3.5. Dokumentasi Pasar Mandiri Blok M

3.2.4. Studi Existing (Referensi)

3.2.4.1. Jajan Squad (Web Comic)



Gambar 3.6. Webtoon “Jajan Squad”

(Satrio, 2017)

Jajan Squad adalah sebuah komik berbasis digital yang diproduksi di webtoon.

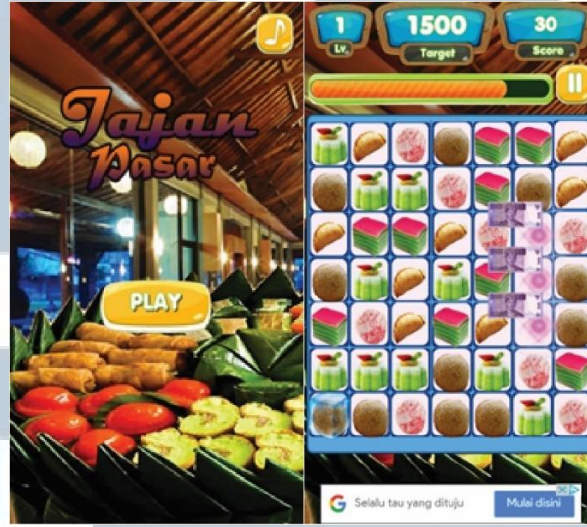
Komik ini membahas tentang makanan-makanan kuliner khas Indonesia. Hal

tersebut adalah salah satu keunggulan komik ini karena bertujuan untuk mengenalkan budaya kuliner nusantara. Namun karena didominasi oleh kuliner nusantara secara garis besar, pembahasan tentang jajanan pasar menjadi sangat sedikit dan belum lengkap.

Dari segi visual, komik interaktif ini memakai warna-warna cerah dan mencolok yang membuat semua makanan-makanan yang dibahas terlihat lezat. Peletakan visual objek yang dibahas pada setiap kotak adegan sudah teratur. Pada Gambar 3.2.3.2, kue yang dibahas terletak tepat di tengah kotak dengan garis-garis berwarna monokromatik. Desain visual tersebut membuat arah pandang pembaca langsung terfokus pada kue. Akan tetapi, nama-nama dari kue tersebut terlihat terlalu memenuhi sisa ruang kosong dari kotak tersebut. Tulisan dapat terbaca dengan mudah, tetapi peletakan nama kue yang salah sehingga membuat komik tersebut terlihat sedikit berantakan.

Dalam komik tersebut percakapan karakter memuat tulisan yang cukup banyak sehingga membuat anak-anak malas untuk membaca. Pemakaian bahasa juga sangat penting dalam menyusun percakapan karakter-karakter. Gaya bahasa yang tinggi dan panjang menyebabkan anak-anak menjadi sulit memahami isi cerita. Sebab anak-anak berusia 8-11 tahun cenderung lebih suka melihat visualnya secara langsung tanpa membaca tulisan terlebih dahulu. Tulisan yang singkat akan mempermudah anak-anak dalam memahami cerita dari komik tersebut. Selain itu, komik interaktif tidak ada unsur permainan sehingga tidak dapat menarik minat anak-anak untuk kembali membaca komik interaktif tersebut.

3.2.4.2. “Jajan Pasar” (Game)



Gambar 3.7. Mobile Game “Jajan Pasar”

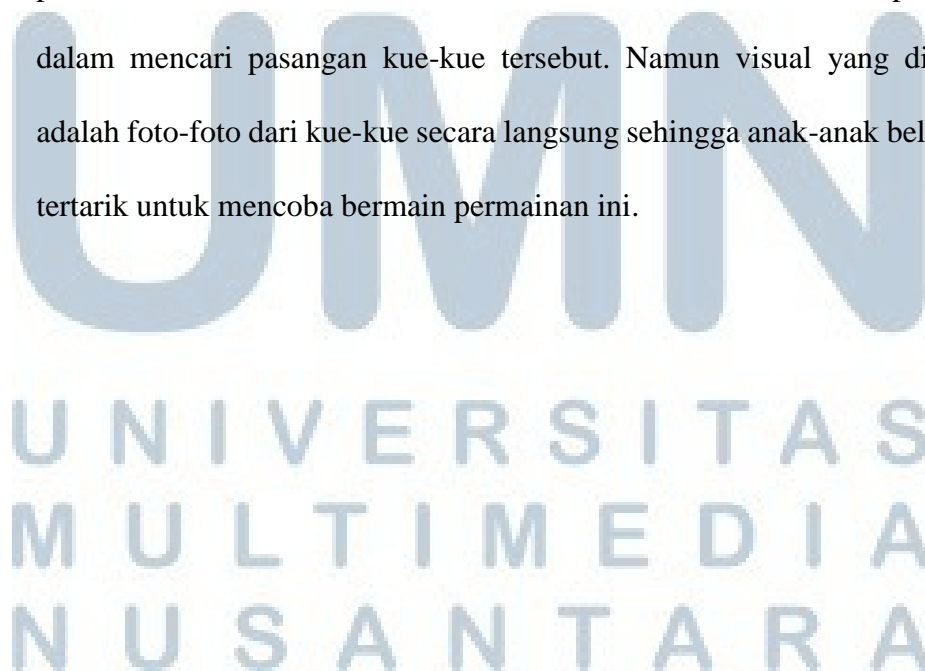
(Ganiarto Media Digital, 2016)

Permainan “Jajan Pasar” yang berbasis digital ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Pada halaman judul, warna pada judul permainan yang digunakan tidak terlihat dengan jelas dikarenakan pemakaian warna yang tidak kontras membuat judul permainan tersebut terlihat menyatu dengan *background*-nya. Permainan ini memakai ilustrasi berbasis bitmap dan vektor. Namun seharusnya sebuah permainan ditentukan apakah ingin berbasis bitmap atau vektor. Pada halaman judul terlihat dengan jelas bagian *background*-nya hanya menggunakan sebuah foto jajanan pasar yang merupakan bitmap. Akan tetapi desain visual *user interface* (UI) yang digunakan adalah vektor. Oleh karena itu, secara keseluruhan visual *game* tersebut menjadi tidak nyaman untuk dipandang.

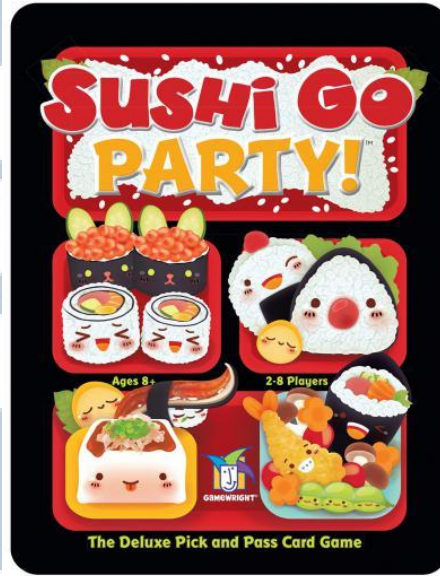
Sebelum memulai permainan, *game* ini tidak dilengkapi dengan instruksi cara bermain *game* tersebut. Hal ini membuat para pemain yang baru pertama

kali menyentuh permainan tersebut menjadi bingung bagaimana memainkan *game* itu. Selain itu, *game* ini hanya menunjukkan visual dari jajanan pasar yang ada tanpa memberikan info mengenai nama dari jajanan pasar tersebut. Hal itu menyebabkan para pemain hanya mengetahui kue yang seperti apa yang merupakan jajanan pasar tanpa mengetahui nama dari jajanan pasar tersebut.

Masing-masing visual kue tersebut memiliki ukuran yang terlalu besar untuk dimasukkan ke dalam bidang persegi. Selain itu, peletakan visual kue-kue tersebut berbeda-beda setiap kotaknya seperti kue-kue yang melewati batas garis pada bidang persegi tersebut. Selain itu, saat kue-kue dengan jenis yang sama ditarik oleh satu garis, muncul visual uang rupiah setelah kue menghilang. Hal ini membuat setiap pemain yang memainkan permainan tersebut mendapatkan persepsi yang salah, yaitu seperti berikut: apabila pemain membeli jajanan pasar, maka ia bisa mendapatkan uang. Mekanisme permainan ini cocok untuk anak-anak dikarenakan melatih kecepatan mata dalam mencari pasangan kue-kue tersebut. Namun visual yang digunakan adalah foto-foto dari kue-kue secara langsung sehingga anak-anak belum tentu tertarik untuk mencoba bermain permainan ini.



3.2.4.3. “Sushi Go Party!” (Board Game)



Gambar 3.8. Board Game “Sushi Go Party!”

(<http://engagedfamilygaming.com/wp-content/uploads/2016/02/sushi-go-party.jpg>)

“Sushi Go Party” merupakan sebuah permainan *board game* dengan jenis *card-based game* sebab permainan ini lebih didominasi dengan penggunaan kartu sebagai bahan utama permainan. Permainan ini menggunakan mekanisme *Set Collection*, *Hand Management*, *Card Drafting*, dan *Simultaneous Action Selection*. Permainan ini sangat seru untuk dimainkan bersama dalam lingkup keluarga ataupun lingkup pertemanan. Saat pertama kali memainkan Sushi Go Party, *rules* permainan cukup mudah untuk dipahami namun dibutuhkan waktu lama untuk benar-benar memahami set kartu dengan berbagai efek yang banyak pada masing-masing set. Penggunaan papan permainan hanya berguna untuk membantu para pemain dalam menghafalkan poin-poin yang didapat pada setiap ronde.

Visual pada permainan Sushi Go Party sangat lucu dan menarik. Berbagai jenis sushi hingga makanan lainnya dibuat dalam bentuk karakter sehingga membuat permainan ini menarik untuk anak-anak. Jika dibandingkan dengan bentuk sushi yang biasa saja mirip dengan aslinya akan sangat membosankan. Penambahan unsur mata dan mulut serta hiasan lainnya membuat visual keseluruhan terlihat sangat menarik. Pemakaian warna pada Sushi Go Party sangat bervariasi dan membuat setiap sushi terlihat detail. Namun setiap warna pada kartu semuanya berbeda sehingga pemain sulit untuk membedakan kartu sushi dan kartu efek.

3.2.4.4. *Family Board Games*

Berikut ini adalah daftar nama-nama *board game* dengan tipe *family games* beserta dengan informasi mengenai minimal usia, jumlah pemain dan durasi waktunya.

Table 3.1. Daftar *Family Board Games*

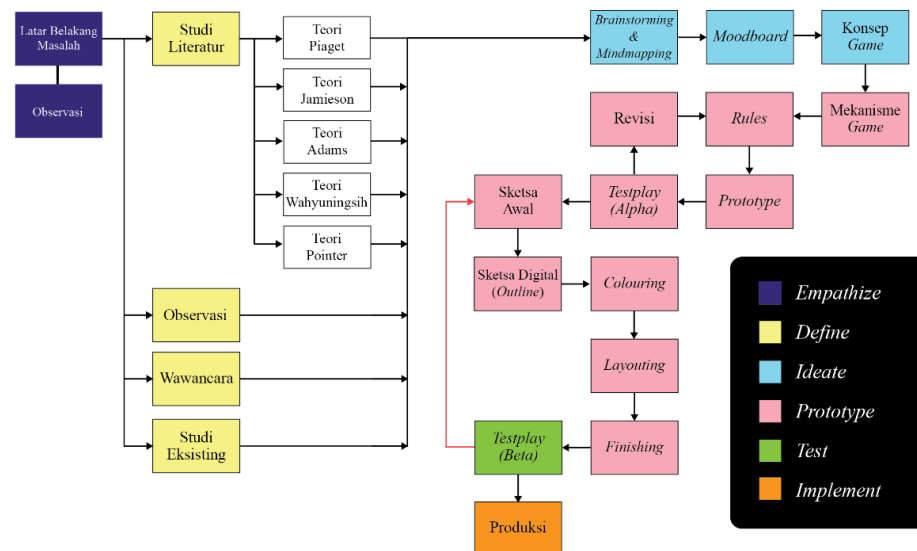
No.	Nama	Usia	Pemain	Waktu (menit)
1.	Exploding Kittens	7+	2-5	15
2.	Hanabi	8+	2-5	25
3.	Codenames Pictures	10+	2-8	15
4.	Kingdomino	8+	2-4	15-20
5.	Eight-Minute Empire: Legends	8+	2-5	8-20
6.	Scrambled States of America	8+	2-4	20
7.	Sushi Go Party!	8+	2-8	15
8.	Love Letter	8+	2-4	20
9.	Santorini	8+	2-4	20
10.	NMBR 9	8+	1-4	20

Pada Tabel 3.1., menunjukkan bahwa sebagian besar *family board games* memiliki jumlah pemain berkisar 2-8 orang dengan usia 7-10 tahun ke atas.

Family board games paling banyak dimainkan oleh anak-anak dengan kisaran usia 8 tahun ke atas. Sebagian besar *family board games* menentukan jumlah pemain sebanyak 2-4 orang. Selain itu, durasi waktu bermain dalam *family board games* minimal 15 menit dengan maksimal waktu 20 menit.

3.3. Metodologi Perancangan

Berikut adalah bagan dari proses perancangan yang akan ditempuh:



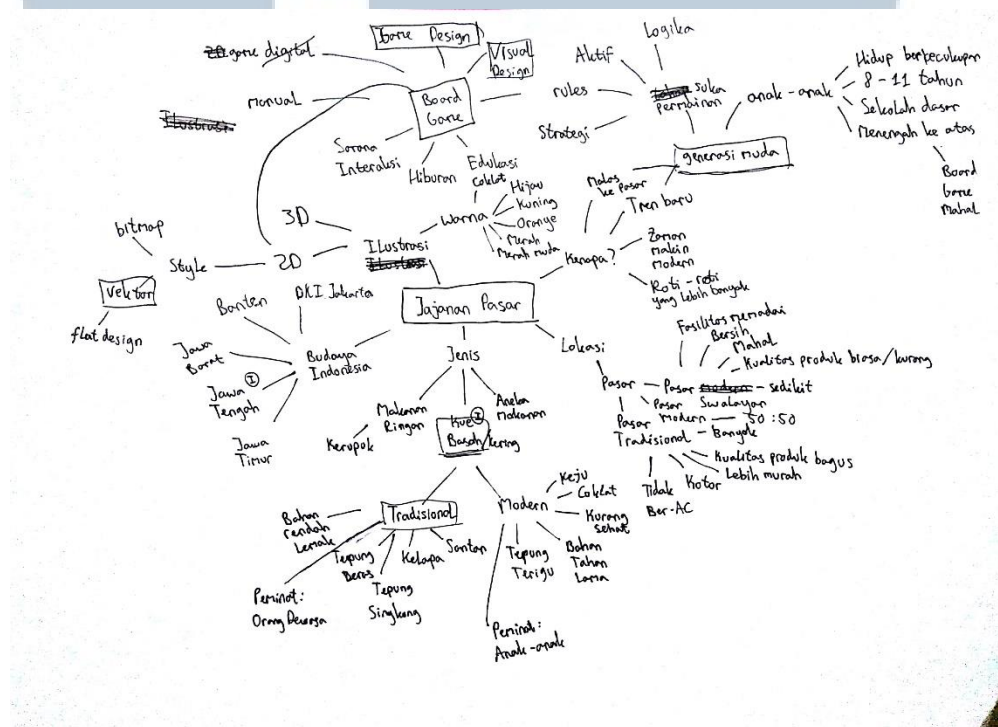
Gambar 3.9. Bagan Metode Perancangan

3.4. Perancangan

Berikut adalah langkah-langkah perancangan berdasarkan skema perancangan *board game* “Pekan Kue”. Setelah menentukan latar belakang permasalahan, penulis melanjutkan tahap perancangan berikut:

3.4.1. Brainstorming dan Mindmapping

Penulis melakukan tahap pertama memulai perancangan. Dengan melakukan *brainstorming* dan *mindmapping*, penulis mendapatkan beberapa kata yang akan menjadi ide dalam perancangan *board game*. Kata kunci diawali dengan konsep yang ditentukan oleh penulis, yaitu jajanan pasar. Berikut ini adalah hasil dari *mindmapping* yang telah dilakukan.



Gambar 3.10. Mindmapping

Berdasarkan *mindmap* yang telah dibuat, penulis menarik beberapa *keyword* yang akan digunakan dalam perancangan. *Mindmap* tersebut menunjukkan target pasar yaitu anak-anak berusia 8 tahun sampai dengan 11 tahun. Namun dikarenakan *board game* ditargetkan untuk anak-anak, maka *board game* yang ditentukan berjenis *family games* sehingga dapat dimainkan oleh segala umur di atas 8 tahun.

Selain itu, penulis juga menentukan *style* visualnya, yaitu *flat design* berbasis vektor mengikuti target pasar.

3.4.2. Moodboard

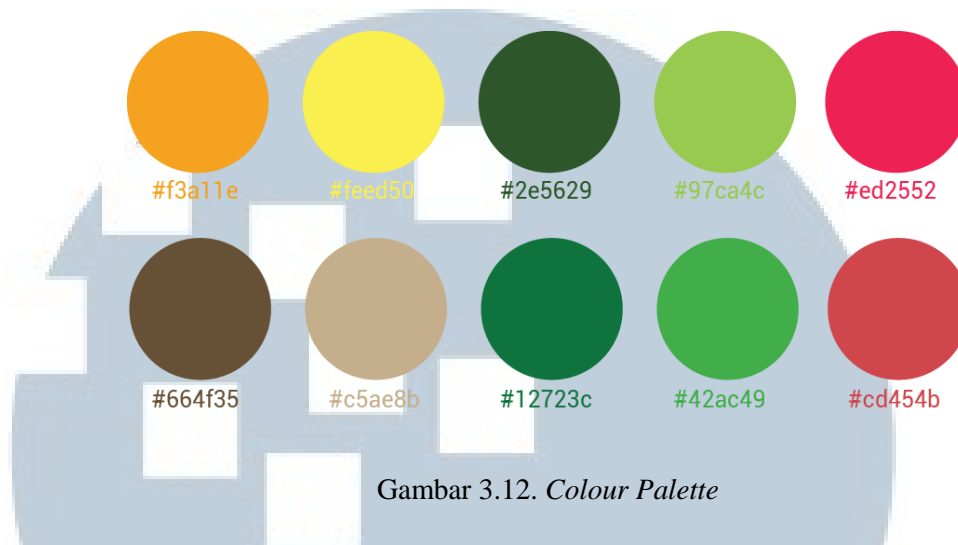
Berdasarkan riset yang telah dilakukan, penulis menentukan *moodboard* dengan menggunakan foto jajanan pasar sebagai warna utamanya. Kemudian dari *moodboard* tersebut, penulis menentukan *colour palette* yang akan digunakan dalam pewarnaan aset *board game*.



Sumber:

1. <http://www.tulungagungtourism.com/wp-content/uploads/2016/05/Cenil-3.jpg>
2. <http://kabarnews.com/wp-content/uploads/2016/11/talam-ubi-800x600.jpg>
3. <https://i.pinimg.com/736x/e5/3e/f2/e53ef2028673c27d4d963bc0d27745e7--kue-lapis-traditional-cakes.jpg>
4. <https://static.rancahpost.co.id/wp-content/uploads/2016/12/cara-membuat-nagasari.jpg>
5. <https://resepcaramasak.org/wp-content/uploads/2014/12/Resep-Membuat-Kue-Putri-Ayu-yang-Enak-585x320.jpg>
6. https://ecs7.tokopedia.net/img/product-1/2016/7/22/1295572/1295572_1fb97d34-0dd0-4aab-9983-8100ab0e0417.jpg
7. <https://thumbs.dreamstime.com/z/indonesian-food-putu-mayang-red-sugar-traditional-popular-as-jajanan-pasar-51546918.jpg>
8. http://cdn2.tstatic.net/jatim/foto/bank/images/semar-mendhem_20171113_214421.jpg
9. <https://thumbs.dreamstime.com/z/fun-tom-kha-kai-vector-cartoon-character-cute-tom-yum-kung-thai-spicy-soup-s-faces-shrimp-japanese-food-happy-characters-74926755.jpg>
10. <https://img.clipartpig.com/2017/2043762000-sushi-set-soy-sauce-sushi-roll-japanese-food-wasabi-rolls-vector-cartoon-illustration-cute-stylish-characters-63501080.jpg>

Gambar 3.11. Moodboard



Gambar 3.12. *Colour Palette*

Penulis memilih penggunaan warna-warna yang *vivid* dan terlihat mencolok untuk memberikan kesan yang cerah dan segar. Penulis menggunakan pewarnaan yang paling banyak terdapat di jajanan pasar serta terlihat tradisional. Penulis menggunakan *style* visual berbasis vektor 2D tanpa *outline* dan tidak realistis dengan menambahkan unsur wajah sehingga visual jajanan pasar memberikan kesan ceria dan seru. Tipografi yang akan dipilih penulis adalah tipografi yang sederhana dan mudah dibaca oleh anak-anak.

3.4.3. Konsep permainan

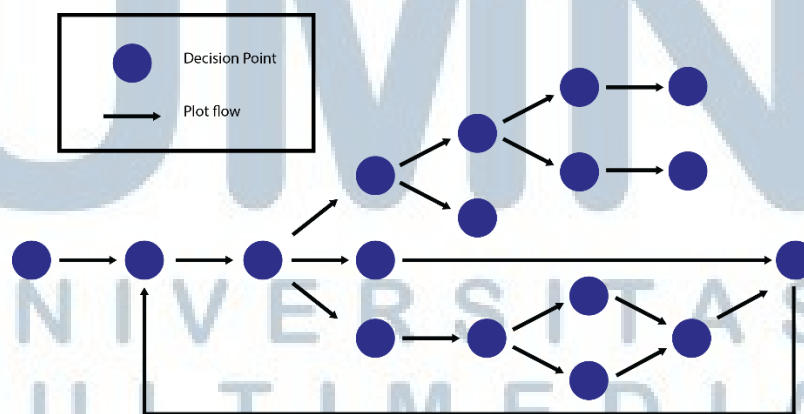
Di sebuah pasar tradisional, diadakan sebuah kompetisi menghias kue tampah. Namun setiap kue tampah telah ditentukan jajanan pasar apa saja yang harus dikumpulkan. Para peserta kompetisi (para pemain) menghias kue tampah harus berlomba-lomba mengumpulkan jajanan pasar yang telah ditentukan dengan berkeliling di pasar untuk sampai ke tujuan dengan menggunakan berbagai kesempatan yang ada. Peserta yang selesai mengumpulkan jajanan pasar terlebih dahulu adalah pemenangnya.

3.4.4. Mekanisme permainan

Penulis menentukan sebanyak 3 mekanisme dalam *board game* “Pekan Kue” berdasarkan teori 51 mekanisme oleh Board Game Geek (terjemahan dari Manikmaya, 2015). *Hand Management*, ditandai adanya token dan pion yang digunakan pemain untuk memenangkan permainan, serta penggunaan aksi dari kartu efek yang didapat oleh pemain. *Set Collection*, yang merupakan obyektif dari permainan ini yaitu para pemain harus berlomba-lomba mengumpulkan set yang tertera pada aset tampah. *Dice Rolling*, para pemain menentukan berapa langkah yang harus ditempuh dengan cara melempar dadu. Oleh karena itu, permainan ini lebih berpengaruh pada keberuntungan masing-masing pemain. Yang terakhir adalah *Grid Movement*, ditandai dengan pergerakan pion ke petak-petak tertentu dengan arah yang ditentukan oleh pemain sendiri.

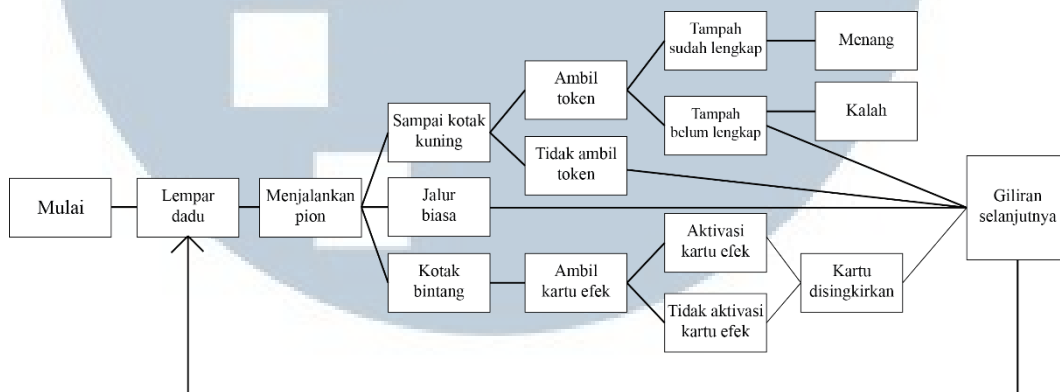
3.4.5. Desain Game

Pola interaksi yang diterapkan untuk permainan ini adalah *Modulated Plot*.



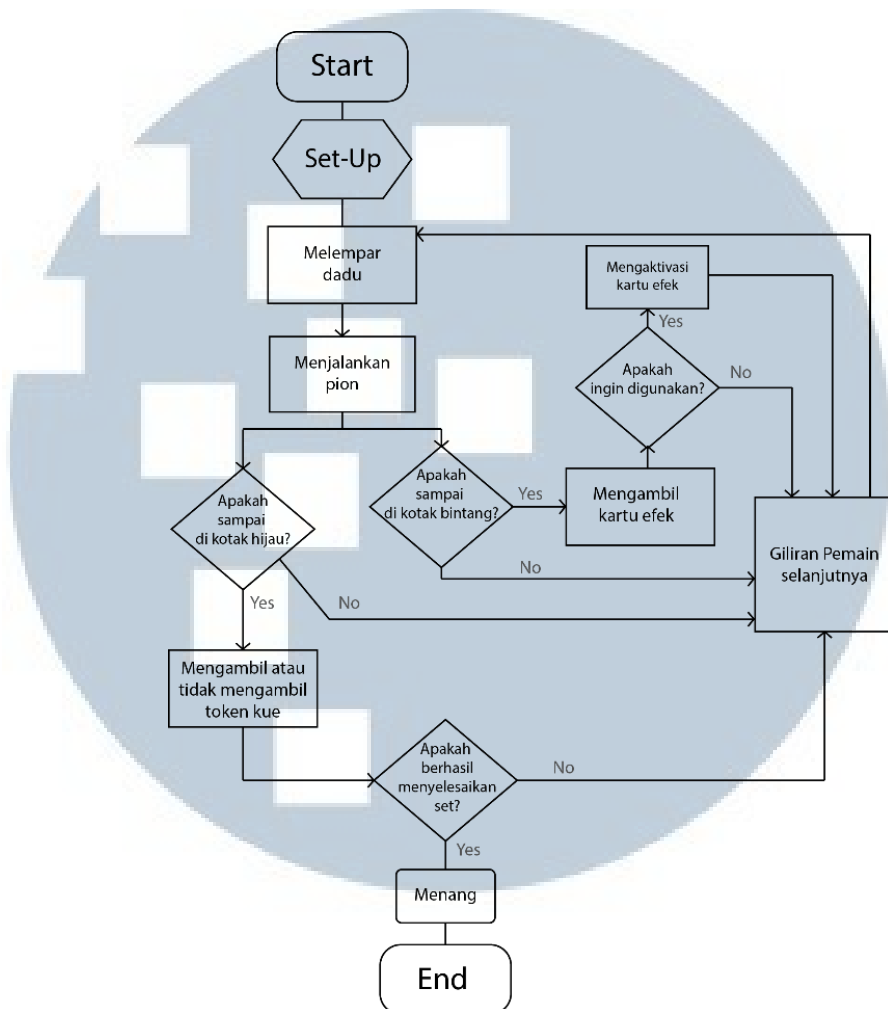
Gambar 3.13. Struktur *Modulated Plot*

Dengan berdasarkan teori dari Meadows (seperti yang dikutip oleh Sloan, 2015), pola interaksi dari permainan ini hanya ada satu permulaan yaitu memulai permainan. Kemudian dilanjutkan dengan melempar dadu dan kemudian menjalankan pion. Pada tahap ini, para pemain dihadapkan pada 3 variabel, apakah pemain hanya sampai di jalur biasa, sampai di kotak kuning, atau mencapai kotak bintang. Kemudian masing-masing dari variable tersebut kembali terpecah menjadi variable lainnya. Akhir dari permainan ini ada dua jenis, yaitu menang atau kalah.



Gambar 3.14. Pola Interaksi Permainan “Pekan Kue”

Dari pola interaksi tersebut, penulis mulai merancang desain interaksi pada *board game* berdasarkan hasil dari pengumpulan data yang telah dilakukan. Pada tahap ini, aturan-aturan dalam permainan mulai terbentuk. Pada tahap pertama, desain interaksi dibuat dalam bentuk *flowchart* untuk memperjelas arah permainan. Pada tahap ini, penulis dapat melakukan revisi berdasarkan hasil dari *testplay*. Berikut adalah hasil perancangan *flowchart*:



Gambar 3.15. *Flowchart* Desain Interaksi

3.4.6. *Prototype* dan *Testplay* (alpha)

Penulis melakukan percobaan dengan *prototype* yang sudah dibuat. Tahap ini berguna untuk mengetahui kekurangan pada segala penentuan komponen, *rules*, dan mekanisme dari *board game* yang telah dibuat. Setelah menemukan kesalahan atau kekurangan pada desain *game*, penulis melakukan revisi. Setelah melakukan revisi, penulis kembali melakukan *testplay*. Tahap ini dapat dilakukan berulang kali sampai desain *game* yang dirancang telah sesuai dengan ekspektasi. Penulis telah melakukan *testplay* sebanyak 10 kali. Berikut adalah tabel hasil *testplay*:

Table 3.2. Hasil *Testplay*

Ver.	Players	Time	Komponen	Gameplay	Feedback
1.1	3	-	Board, dadu, 4 pion, kartu jajanan pasar, daftar set 20 jajanan pasar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mulai dari area <i>starter</i> yang ada di tengah <i>board</i>. 2. Bebas mau ke arah mana dahulu. 3. Pion harus dilangkahkan sesuai angka dadu. 4. Pemain harus melengkapi daftar set untuk menang. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desain <i>board</i> berantakan dan banyak <i>white space</i> yang mempersempit ruang gerak pemain. 2. Jumlah petak satu ke petak lainnya terlalu pendek sehingga terlalu mudah bagi pemain untuk mencapai satu kotak biru.
1.2	3	-	Board, dadu, 4 pion, kartu jajanan pasar, daftar set 15 jajanan pasar	<p><i>Rules</i> yang sama seperti sebelumnya, ditambah <i>rules</i> baru.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jika sampai di tujuan sesuai angka dadu, pemain boleh ambil kartu jajanan pasar. 2. Pion diperbolehkan melewati pion pemain. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Setiap pion pemain melewati tempat dengan kartu jajanan pasar, apakah pemain diperbolehkan untuk mengambil kartu jajanan pasar yang dilewati atau tidak. Kalau diperbolehkan, maka pemain menjadi terlalu mudah untuk menang dan jangka waktu bermain terlalu cepat. 2. Jumlah jajanan pasar coba dipertahankan tetap 20 jenis. 3. Jalur yang dirancang juga masih terlihat kacau jad

					bingung. Keseluruhan <i>board</i> harus diubah.
2.1	4	15	20 jajanan pasar (satu kue 7 token), <i>board</i> , dadu, 4 pion, 20 kartu set dengan poin 1	<p><i>Rules</i> yang sama seperti sebelumnya, ada perubahan.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mulai dari area <i>starter</i> yang ada di masing-masing tempat pemain berada (utara, timur, barat, selatan). 2. Pemain boleh menyimpan token yang ia capai terlebih dahulu. 3. Tumpukan kartu set di tengah, 4 kartu teratas dibuka. 4. Pemain berlomba-lomba mendapatkan token untuk menyelesaikan kartu set lebih dulu. 5. Pion harus sampai di kotak hijau untuk mendapatkan token. 6. Pion tidak boleh melangkahi petak yang ada pion lain. 7. Token-token kue jenisnya sama per kotak. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak tertulis peraturan bahwa langkah yang pemain ambil apakah boleh bolak-balik atau tidak. Langkah bolak-balik dapat mengakibatkan kecurangan pada jumlah langkah yang diambil. 2. Ada satu area yang merupakan sudut, karena tidak boleh bolak-balik maka area tersebut harus diganti. 3. Permainannya seru, papan permainannya sudah cukup. Tapi jangan ada sudut.

2.2	4	30<	20 jajanan pasar (satu kue 7 token), <i>board</i> , dadu, 4 pion, 10 kartu set poin 2, 10 kartu set poin 3, 5 kartu poin 4, 5 kartu poin 5 (Jumlah poin sama dengan jumlah kue di kartu set itu)	<p><i>Rules</i> sama seperti sebelumnya, ada perubahan.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Satu orang hanya diperkenankan untuk mengambil satu token dari setiap jenis kue. 2. Tidak boleh bolak-balik. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ada pemain yang bisa mendapat dua syarat sekaligus karena telah memiliki token kuenya. 2. Permainan terlalu lama. 3. Untuk mendapatkan satu kartu set saja sangat sulit.
2.3	2	25	20 jajanan pasar (jumlah token disesuaikan jumlah pemain), <i>board</i> , dadu, 4 pion, 10 kartu set poin 2, 10 kartu set poin 3, 5 kartu poin 4, (Jumlah poin sama dengan jumlah kue di kartu set itu)	<p><i>Rules</i> sama seperti sebelumnya, ada perubahan.</p> <p>Kalau set sudah lengkap, pemain mengambil kartu set dan mengembalikan token pada tempatnya.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jumlah kartu coba dibatasi per jumlah pemain. 2 pemain = 8 kartu 3 pemain = 14 kartu 4 pemain = 20 kartu 2. Kartu dan papan permainan sudah cukup. 3. Kartu yang diincar apabila diketahui oleh pemain lain tidak masalah. 4. Ukuran dadu lebih besar lebih baik. 5. Sistem permainan bagian kartunya diganti 6. Pemain sulit menemukan jenis kue yang diinginkan

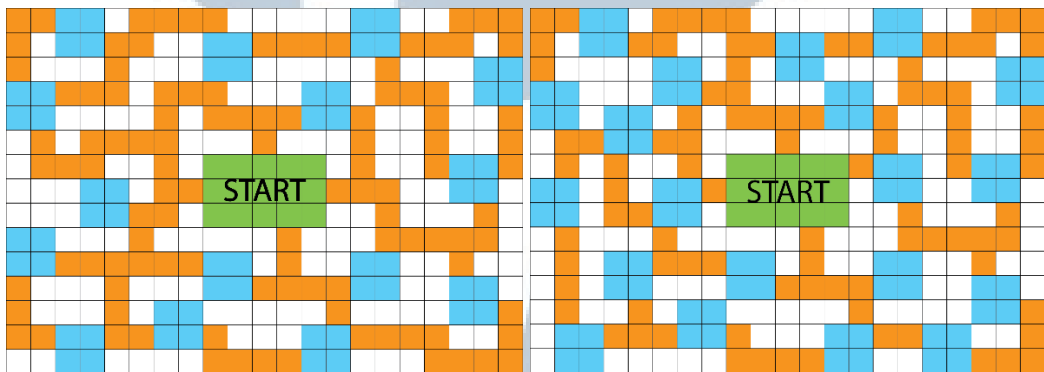
					karena jenisnya ada 20 (banyak).
2.4	2	25	20 jajanan pasar (jumlah token disesuaikan jumlah pemain), <i>board</i> , dadu, 4 pion, 10 kartu set poin 3 (Jumlah poin sama dengan jumlah kue di kartu set itu)	<p><i>Gameplay</i> sama seperti sebelumnya, ada perubahan.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kartu set diambil satu per satu secara langsung dari tumpukan kartu. 2. Apabila kartu set sudah dilengkapi, kartu otomatis milik pemain. 3. Pemain lanjut mengambil 1 kartu set dari dek. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah kartu set terakhir otomatis jadi pemilik pemain yang mengambil kartu tanpa mendapatkan setnya terlebih dahulu? 2. Permainan berakhir seri.
2.5	3	30<	20 jajanan pasar (jumlah token disesuaikan jumlah pemain), <i>board</i> , dadu, 4 pion, 15 kartu set poin 3 (Jumlah poin sama dengan jumlah kue di kartu set itu)	<p><i>Gameplay</i> sama seperti sebelumnya, ada perubahan.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pemain ambil 5 kartu sekaligus. 2. Satu token hanya berlaku untuk satu kartu (tidak berlaku kelipatan). 3. Pemain hanya boleh memiliki satu token per jenis kue. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Para pemain menghabiskan waktu lebih lama pada saat mengamati dan mencari token jajanan pasar. 2. Para pemain tidak beruntung sehingga menghabiskan waktu lebih lama pada satu tempat saja. 3. Sudah 20 menit lebih, para pemain baru berhasil menyelesaikan 3 kartu set. 4. Kartu coba diubah menjadi 3 kartu set per pemain atau mengganti

					kartu-kartu set tersebut dengan opsi yang lainnya.
3.1	4	Sesi 1: 30< Sesi 2: 30< Sesi 3: 22	80 token kue (4 token per jenis), <i>board</i> , dadu, 4 pion, 4 aset tampah, 30 kartu efek (ada 5 jenis)	Perubahan pada <i>rules</i> : 1. Masing-masing pemain mengambil satu aset tampah yang mana saja. 2. Satu tampah ada 8 kue yang harus dilengkapi untuk menang. 3. Pion yang sampai di simbol bintang berhak mengambil kartu efek. 4. Pemain memilih apakah kartu efek ingin diaktifkan atau tidak. Apabila tidak ingin diaktifkan, kartu efek dikembalikan ke tumpukan kartu paling bawah.	1. Kalimat pada <i>rules</i> tertulis masih susah dimengerti. 2. Pemain lebih mengincar kuenya sehingga kartu efek jarang dipakai. 3. Permainan terlalu lama. 4. Pada sesi 1 dan sesi 2, pemain jarang memakai kartu efek.
3.2	4	30<	80 token kue (4 token per jenis), <i>board</i> , dadu, 4 pion, 12 aset tampah, 30 kartu efek (ada 5 jenis)	<i>Rules</i> dan <i>gameplay</i> masih sama.	1. Ada yang langsung mengerti jalan permainannya, ada yang mengamati rules dalam waktu yang cukup lama. 2. Permainan seru, tapi durasinya terlalu lama.

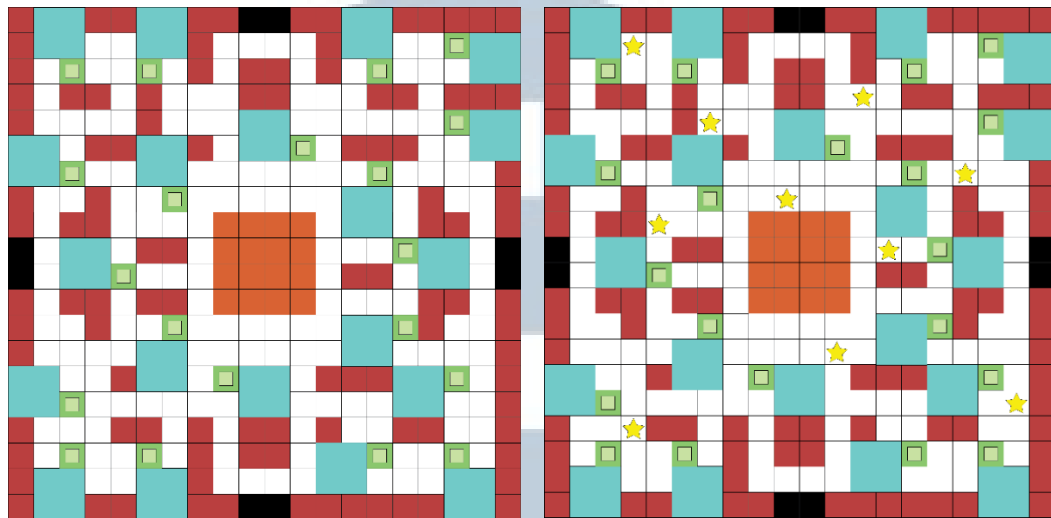
					<p>3. Seperti sebelumnya, pemain jarang memakai kartu efek.</p> <p>4. <i>Rules</i> akan diubah bahasanya agar lebih sederhana dan mudah dimengerti. Selain itu, <i>rules</i> ditambah visual agar lebih mudah.</p>
3.3	4	20	<p>Jumlah kue jadi 10 jenis saja.</p> <p>40 token kue (4 token per jenis), <i>board</i>, dadu, 4 pion, 4 aset tampah, 30 kartu efek (ada 5 jenis)</p>	<p><i>Rules</i> dan <i>gameplay</i> masih sama. Ada perubahan.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Token kue disebarakan secara bebas pada stan yang ada. Satu stan ada 2 token dengan bebas jenis apapun. 2. Token tidak lagi ditumpuk per jenis. 3. Pemain hanya bisa mengambil token yang ditumpuk paling atas. 4. Daftar jajanan pasar di atas tampah menjadi 7 jenis saja. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kartu <i>shuffle</i> muncul terus, tidak berguna dan disarankan untuk dibuang. 2. Ada pemain yang tidak bisa menang karena token kue yang ia butuhkan semuanya ada di tumpukan bawah.
3.4	4	15	<p>40 token kue (4 token per jenis), <i>board</i>, dadu, 4 pion, 4 aset tampah, 25</p>	<p><i>Rules</i> masih sama, ada perubahan:</p> <p>Token kue yang diambil tidak harus di tumpukan paling atas saja.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Permainan lebih cepat selesai karena para pemain sudah memahami <i>rules</i> dengan baik.

			kartu efek (ada 4 jenis)	2. <i>Rules</i> dan <i>gameplay</i> sudah cukup.
--	--	--	--------------------------	--

Berikut ini adalah perubahan *prototype* dari *board* yang dirancang. Penulis melakukan *testplay* dengan 3 versi *board* yang berbeda sehingga memberikan hasil akhir yang maksimal. *Prototype* 1 adalah papan yang dirancang pertama kali namun bentuknya masih terlihat abstrak sehingga *board* terlihat berantakan dan tidak nyaman untuk dilihat. Oleh karena itu, penulis kembali merancang *board* dengan susunan petak yang lebih rapi seperti pada Gambar 2.17. yaitu *prototype* 2. Pada *prototype* 3, penulis menambahkan simbol bintang yang tersebar di beberapa petak dikarenakan penambahan aset baru, yaitu kartu efek.



Gambar 3.16. *Prototype* 1



Gambar 3.17. *Prototype 2 dan Prototype 3*

Berdasarkan hasil *testplay* 3.4, penulis sampai pada keputusan terakhir dalam menetapkan komponen dan peraturan dari permainan. Berikut adalah komponen-komponen yang akan digunakan dalam permainan:

1. 1 papan permainan
2. 1 dadu
3. 4 pion pemain
4. 40 token (4 token per jenis jajanan pasar)

Jenis jajanan pasar yang akan digunakan ada 10 jenis:

Klepon, lumpur, putri noong, talam, putu ayu, getuk lindri, awuk-awuk, jojorong, nagasari, apem selong.

5. 4 kue tampah
6. 25 kartu efek (4 jenis):
 - a. Tambah 3 langkah (angka bebas dari 1-6)
 - b. Bebas pindah ke area bintang yang lain
 - c. Mengurangi 1 token kue dari satu pemain yang lain
 - d. Langsung ke satu toko kue yang diinginkan

Urutan permainan terbagi menjadi persiapan dan cara bermain. Selain itu penulis juga menuliskan peraturan khusus dalam permainan “Pekan Kue”. Peraturan-peraturan tersebut menggunakan bahasa yang lebih bersahabat sesuai dengan target umur.

1. Peraturan (*Basic Rules*)

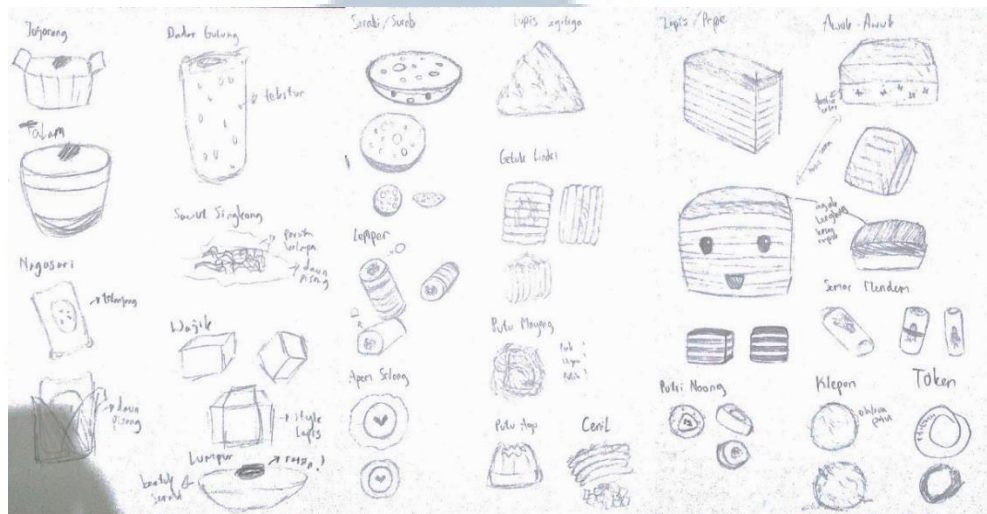
- a. Pemain harus mendapatkan semua jajanan pasar yang tertera di daftar tampah miliknya.
- b. Pion pemain hanya boleh berjalan di jalan yang berwarna hijau. Tidak boleh mengambil langkah diagonal.
- c. Pion pemain tidak boleh jalan bolak-balik. Jika peserta ingin kembali ke kotak sebelumnya, ia harus berputar.
- d. Pemain dilarang melewati jalan yang telah ditempati peserta lain. Jika pemain tidak ingin mengambil jalan lain, maka jumlah langkahnya hangus.
- e. Satu toko berisi maksimal dua token kue.
- f. Pion pemain harus berhenti di kotak kuning untuk mendapatkan token kue sesuai dengan jumlah angka dadu.
- g. Pion pemain yang berhenti di kotak berlambang bintang berhak mengambil kartu efek yang ada di dek. Pemain dapat memilih apakah ia ingin menjalankan efek kartunya atau tidak.
- h. Pemain dilarang untuk mengambil token kue yang tidak ada di daftar tampah yang pemain miliki.
- i. Pemain menang kalau selesai mengumpulkan semua token kue di daftar tampah lebih dulu dari yang lain

2. Persiapan
 - a. Letakkan papan permainan.
 - b. Sebarkan semua token kue secara acak maksimal dua token di setiap toko.
 - c. Para peserta mengambil satu tampah.
 - d. Taruh tumpukan kartu efek di tengah papan permainan.
 - e. Peserta menaruh pionnya pada gerbang masuk pasar.
3. Cara bermain
 - a. Para peserta menentukan peserta pertama. Setelah itu urutan peserta searah jarum jam.
 - b. Peserta pertama melemparkan dadu.
 - c. Berdasarkan angka dadu, peserta menjalankan pionnya.
 - d. Setelah gilirannya berakhir, peserta selanjutnya melempar dadu.
 - e. Jika kartu di dek habis, semua peserta mengembalikan kartu yang telah ia dapat sebelumnya.

3.4.7. Sketsa awal dan referensi

Sebelum mulai membuat aset *board game*, penulis membuat sketsa kasar terlebih dahulu untuk menentukan bentuk visual dari aset-aset yang ada dengan referensi tertentu.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.18. Sketsa Awal



Gambar 3.19. Referensi Visual

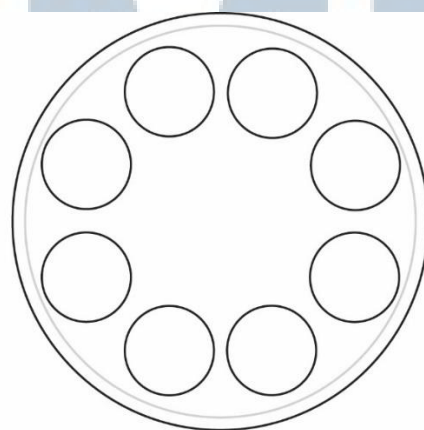
3.4.8. Sketsa secara *digital* (outline)

Setelah menggambar sketsa, penulis membuat aset kue-kue yang sudah disketsa ke dalam AI (Adobe Illustrator). Perencanaan jajanan pasar akan ditambahkan unsur wajah namun akan ditambahkan pada bagian *colouring*. Penulis sudah melakukan

sketsa outline pada aset token kue dan aset tampah. Sketsa pada papan permainan sudah dirancang sejak pembuatan prototype.



Gambar 3.20. Outline Aset untuk Token Kue



Gambar 3.21. Outline Aset Tampah



Gambar 3.22. Referensi Aset Tampah

Berikut ini adalah daftar set jajanan pasar dari setiap tampah. Setiap tampah ada 8 jenis jajanan pasar. Nomor 1 sampai dengan 8 menunjukkan urutan nomor agar mempermudah penulis dalam membedakan set-set yang lainnya.

3.4.9. *Colouring* pada aset

Pada tahap selanjutnya, penulis mulai memasukkan warna berdasarkan *colour palette* yang telah dipilih dari *moodboard*. Namun *colour palette* tersebut hanya warna utama yang akan menjadi warna dalam token kue. Pertama-tama, penulis membuat terlebih dahulu jajanan pasar dengan detail kecil tanpa unsur wajah. Setelah dipindahkan ke dalam token, wajah-wajah pada token kue baru ditambahkan. Penulis juga menambahkan warna cahaya (*highlight*) yaitu putih dan hitam. Walaupun desain visualnya berbasis 2D, detail pada jajanan pasar harus tetap terlihat agar dapat dikenal dengan mudah. Pada bagian unsur wajah setiap makanan menggunakan warna coklat tua.



Gambar 3.23. Colour Palette Jajanan Pasar

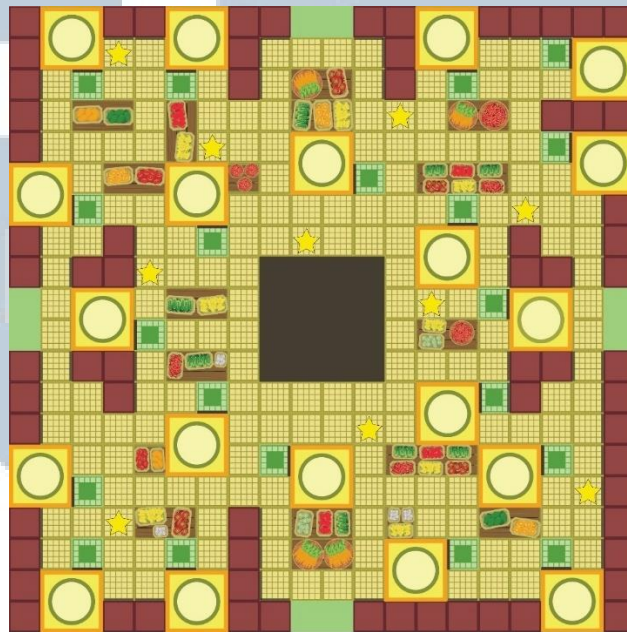


Gambar 3.24. Token Jajanan Pasar



Gambar 3.25. Aset Tampah

Pada bagian papan permainan, penulis menggunakan *pattern* lantai yang mudah dibedakan per langkahnya. Pada bagian sekeliling papan permainan diberi pembatas berupa toko-toko yang menjadi pagar dari pasar tersebut, berdasarkan referensi dari hasil observasi pasar.



Gambar 3.26. Papan Permainan

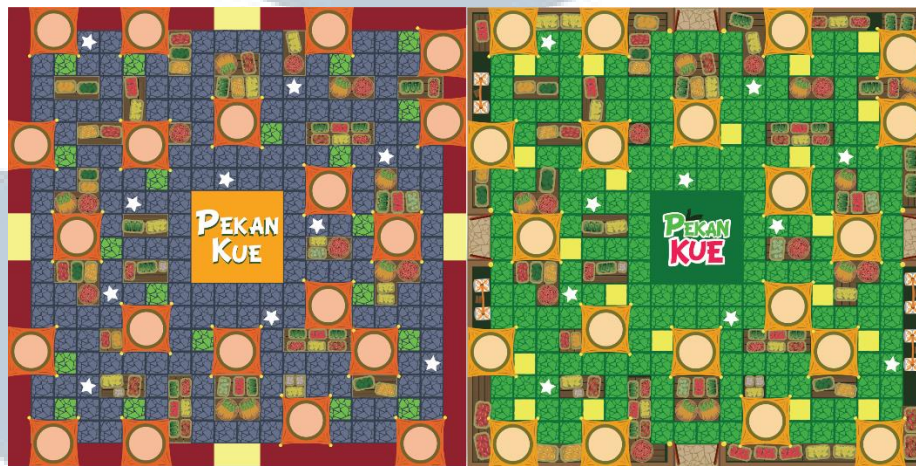


Gambar 3.27. Aset Pelengkap Papan Permainan

Setelah penulis melewati pra sidang 2, penulis mendapatkan beberapa masukan dari berbagai pihak mengenai visual serta jumlah dari jenis jajanan pasar. Jumlah token kue dikurang menjadi 10 jenis saja, kemudian *background* dari setiap token diubah menjadi warna jingga pastel.



Gambar 3.28. Revisi Token Kue

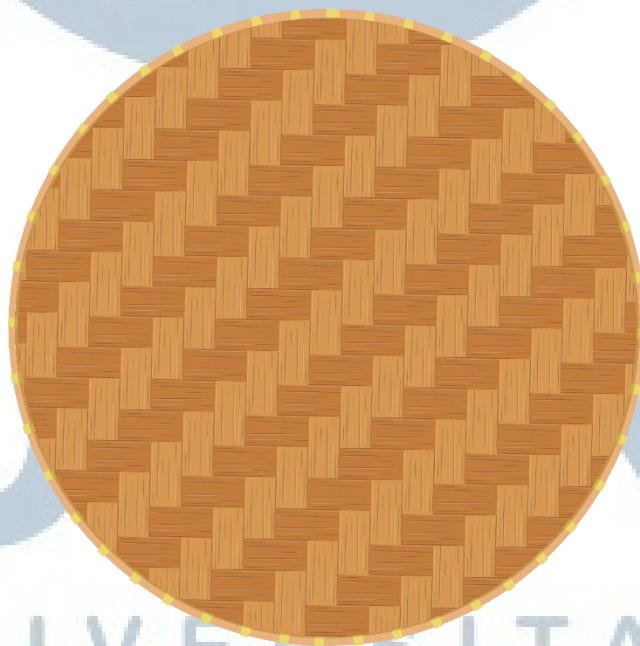


Gambar 3.29. Pewarnaan Baru Aset Papan Permainan

Setelah melakukan beberapa percobaan warna, akhirnya penulis memilih warna yang didominasi hijau karena lebih menggambarkan sebuah pasar. Penulis juga melakukan revisi pada aset tampah. Penulis menambahkan bagian belakang tampah agar aset tersebut dapat terlihat seperti tampah aslinya.



Gambar 3.30. Revisi Aset Tampah

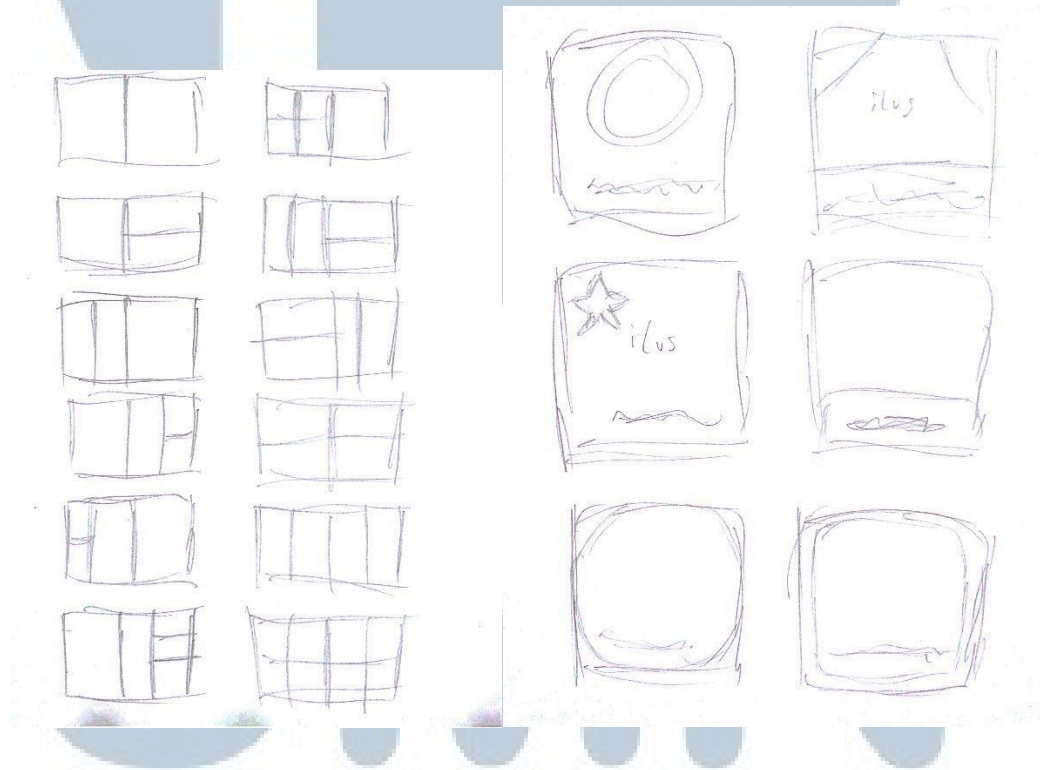


Gambar 3.31. Aset Tampah Bagian Belakang

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.4.10. *Layouting* pada aset

Penulis melakukan proses *layouting* pada 2 aset, yaitu *rulesbook* dan kartu efek. Pertama penulis mengerjakan sketsa terlebih dahulu. Kemudian dari beberapa opsi yang telah dibuat, penulis memilih *layout* yang cocok dan mudah bacanya cukup mudah terutama bagi target market. Penulis juga mengerjakan sketsa *layout* kartu. Dari sekian sketsa yang dirancang oleh penulis, penulis memilih *layout* kartu dimana terdapat lingkaran di tengahnya.



Gambar 3.32. Sketsa *Layout Rulesbook* dan Kartu Efek

Berikut ini adalah hasil akhir dari *layout rulesbook* dan kartu efek yang disesuaikan dengan target umur. Pada *layout* kartu, penulis menaruh letak penjelasan dari kartu efek di bagian bawah dan visual kartu pada bagian tengah. *Layout* kartu tersebut sudah dicoba kepada target market dan mereka tidak

memberikan keluhan apapun mengenai kartu efek tersebut. Sama halnya dengan *rulesbook* dimana target market mudah memahami cara bermain *board game* ini.



Gambar 3.33. Hasil Akhir dari *Rulesbook*



Gambar 3.34. Hasil Akhir dari Kartu Efek