

# Perancangan Board game dengan Tema Jelajah Bangunan Bersejarah di Kota Malang

Ichda Castabryna Aurellianza Wibowo dan Senja Aprela Agustin  
Departemen Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)  
e-mail: senja@its.ac.id

**Abstrak**— Industri permainan board game di Indonesia sedang berkembang sejak tahun 2015 dan memiliki peluang bisnis di masa depan. Tren konten sejarah maupun board game dengan tema sejarah di Indonesia, memiliki banyak peminat yang dibuktikan dengan penjualan cukup besar. Hadirnya fenomena ini menciptakan sebuah peluang untuk menciptakan board game dengan konten lokal bangunan bersejarah. Kota Malang dipilih karena merupakan hasil perencanaan kota kolonial terbaik di masa Hindia Belanda dan terdapat banyak bangunan bersejarah yang masih berdiri hingga saat ini. Keunikan dari bangunan bersejarah di Kota Malang merupakan warisan dan daya tarik bagi wisatawan dan masyarakat sehingga memiliki potensi untuk dijadikan sebagai tema permainan yang menjual. Metode riset yang digunakan dalam perancangan ini adalah diawali dengan tinjauan desain terdahulu dilanjutkan dengan studi eksperimental untuk menentukan draft gameplay, observasi terhadap bangunan bersejarah yang akan digunakan di Kota Malang, depth interview dengan para praktisi board game, hingga prototyping sederhana dan final produk permainan, serta *testplay* dan *user testing* kepada target segmen yaitu pemain board game dan peminat bangunan bersejarah berusia 16-24 tahun untuk menguji aspek *playability* dan visual. Proses ini dilakukan berulang hingga menghasilkan produk desain final yang sesuai. Hasil yang akan didapatkan dari boardgame ini adalah permainan dengan konsep wisatawan yang menjelajah kawasan di Kota Malang dan mengunjungi bangunan bersejarah di kawasan tersebut. Komponen permainan terdiri dari papan, kartu, dan pion. Konten yang dimuat dalam permainan ini adalah bangunan bersejarah yang terdapat di kawasan bangunan bersejarah pada wilayah Jalan Dr. Sutomo, Kawasan Alun-alun Tugu, Alun-Alun dan Kayutangan, serta Ijen Boulevard. Diharapkan dengan menikmati board game ini, pemain dapat mengetahui bangunan bersejarah yang ada di Kota Malang sehingga meningkatkan apresiasi terhadap warisan daerah. Para pemain juga dapat menikmati permainan ini sebagai media rekreasi yang menyenangkan.

**Kata Kunci**— board game, Jelajah, Bangunan bersejarah, Kota Malang, Media rekreasi.

## I. PENDAHULUAN

INDUSTRI board game di Indonesia telah mengalami perkembangan pesat sejak lima tahun silam. Kemajuan dalam perkembangan board game di Indonesia terjadi pada tahun 2015, yaitu hadirnya “Boardgame Challenge 2015”, yang menghasilkan lima board game terbaik untuk dicetak massal. Kemudian lahir Asosiasi Pegiat Industri Board Game Indonesia (APIBGI) sebagai wadah yang menaungi industri dan kegiatan yang berhubungan dengan board game. Fenomena ini menunjukkan bahwa industri permainan board game sedang berkembang dan memiliki peluang bisnis di masa depan. Board game sendiri juga memiliki peminat yang banyak dibuktikan dengan meningkatnya penjualan board game saat pandemi dan menjamurnya café board game.

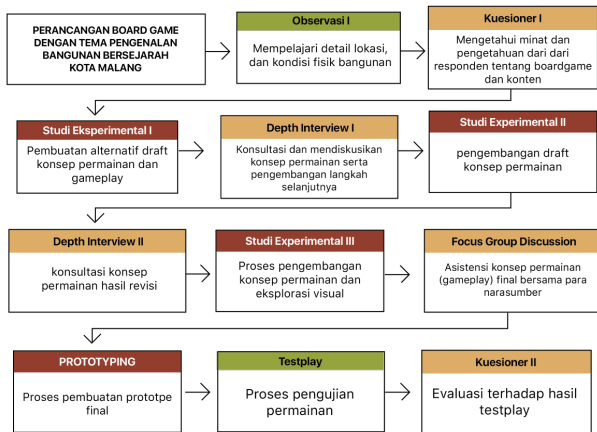
Permainan ini juga memiliki kelebihan yaitu informasi yang ingin disampaikan akan lebih mudah tercapai karena pemain merasakan kesenangan dan hal yang seru ketika bermain. Keasyikan dalam memainkan board game sebagai media rekreasi juga memiliki keunggulan interaksi sosial yaitu dengan bertatap muka langsung [1].

Melihat peluang dari board game, dilakukan penelitian untuk merancang sebuah board game dengan tema sejarah sebagai media pengenalan. Berdasarkan hasil responden kepada anak muda berusia 16-24 tahun, media dengan konten sejarah memiliki peminat yang cukup tinggi. Dan salah satu konten sejarah yang menarik untuk dibahas adalah sejarah arsitektur kolonial. Dalam fenomena ini, bangunan bersejarah di Kota Malang memiliki peluang untuk digunakan sebagai tema board game.

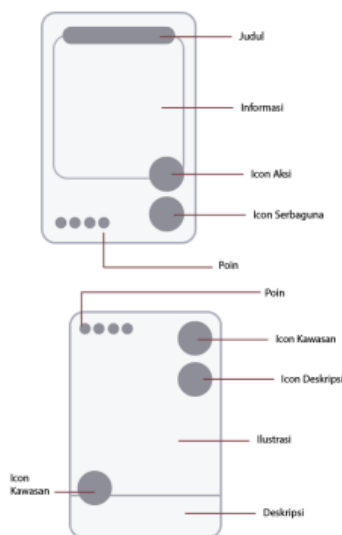
Kota Malang memiliki banyak bangunan bersejarah dan sering disebut sebagai salah satu hasil perencanaan kota kolonial terbaik pada masanya. Baru 32 bangunan bersejarah di Kota Malang yang telah ditetapkan sebagai bangunan cagar budaya. Arsitektur kolonial yang tersisa saat ini merupakan warisan yang dapat menjadi jati diri serta daya tarik bagi Kota Malang. Karena nilai keunikan sekaligus kelangkaannya, muncul komunitas pecinta bangunan bersejarah serta rencana pembangunan kawasan bersejarah oleh pemerintah kota sebagai destinasi pariwisata untuk kegiatan perekonomian sekaligus melestarikan warisan tersebut.

Meskipun bangunan bersejarah yang ada di Kota Malang memiliki keunikan dan terdapat kelompok atau komunitas penikmatnya, aktivitas perubahan bahkan penghancuran bentuk asli dari bangunan bersejarah di Kota Malang masih kerap terjadi. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman tentang bangunan bersejarah sehingga rasa kepemilikan atau sense of belonging akan bangunan sebagai warisan oleh masyarakat menjadi rendah. Banyak orang yang tidak menghargai bahkan menganggap sejarah hanya sebagai peninggalan masa lalu dan tidak memiliki manfaat bagi kehidupan [2]. Sejarah memiliki stigma yang membosankan dikarenakan proses pendidikan pelajaran sejarah di jenjang SD-SMA yang dinilai kurang menarik dan dituntut untuk menghafal. Sejarah lebih diminati oleh orang yang lebih tua, sehingga diperlukan adanya metode yang menarik untuk mengemas sejarah bagi generasi muda yang memiliki minat rendah terhadap sejarah.

Generasi muda kategori remaja berdasarkan riset jurnal dari The Lancet, adalah anak berusia 15 – 25 tahun. Anak muda sedang melakukan proses mencari jati diri sehingga rentan untuk mendapat pengaruh yang buruk. Maka dari itu, masa remaja merupakan langkah terakhir untuk menentukan corak dan bentuk kedewasaan yang akan dilaksanakan saat dewasa kelak [3]. Anak muda merupakan calon penerus masa



Gambar 1. Diagram alur perancangan board game jelajah Kota Malang.



Gambar 2. Layout kartu.

depan kelak beberapa tahun mendatang, pengenalan dan pemahaman sejarah terutama tentang bangunan bersejarah yang ada di Kota Malang diharapkan menanamkan rasa kepemilikan akan warisan ini sejak dini. Dengan adanya rasa kepemilikan ini, para anak muda kelak akan turut melestarikan dan melindungi warisan cagar budaya daerah agar tetap menjadi jejak sejarah dan memori.

Mengenali sejarah melalui permainan akan lebih efektif karena pemain merasakan kesenangan ketika bermain. Untuk itu, diperlukan adanya “Perancangan board game dengan tema jelajah bangunan bersejarah Kota Malang” sebagai media penunjang pengenalan bangunan bersejarah kepada generasi muda dan sebagai media rekreasi yang menyenangkan.

**A. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana merancang sebuah papan permainan dengan tema jelajah bangunan bersejarah yang ada di Kota Malang?
2. Tujuan Perancangan
3. Menciptakan permainan board game yang memuat konten jelajah bangunan bersejarah di Kota Malang dan bertujuan sebagai media rekreasi.
4. Menciptakan board game yang menunjang pengenalan bangunan bersejarah di Kota Malang.



Gambar 3. Logo board game.



Gambar 4. Gambar ilustrasi bangunan.



Gambar 5. Papan permainan.

5. Menciptakan permainan board game yang memiliki nilai jual.

**B. Batasan Masalah**

1. Hasil dari perancangan adalah board game jelajah bangunan bersejarah di Kota Malang yang terdiri dari papan, kartu, koin, pion, rulebook dan packaging.
2. Terdapat pion 3D di dalam board game berupa bangunan yang mewakili salah satu kawasan bangunan bersejarah di Kota Malang.
3. Sistem perancangan board game meliputi konten, mekanik permainan, ilustrasi, dan tata layout yang disesuaikan dengan karakteristik target segmen.
4. Konten dari permainan yaitu bangunan bersejarah yang masih berdiri di Kota Malang berdasarkan bouwplan I, II,



Gambar 6. Pion 3D bangunan.



Gambar 9. Mock up buku panduan.



Gambar 7. Sistem iconography pada permainan.



Gambar 10. Mock up kemasan.



Gambar 8. Kartu permainan.

- V, VII dan bangunan yang berada di kawasan Alun-alun kota serta kawasan Kayutangan.
- Perancangan dibuat berdasarkan hasil tinjauan literature bangunan bersejarah dan teori board game design; depth interview dengan ahli board game; serta hasil user testing meliputi pembuatan prototype dan testplay kepada ahli serta target segmen.
  - Target segmen untuk riset dan pasar yaitu remaja berusia 15-25 tahun peminat permainan board game dan bangunan bersejarah.

## II. STUDI LITERATUR

### A. Tinjauan Desain Terdahulu

#### 1) *Trekking The World*

Permainan ini bercerita tentang wisatawan yang berlomba untuk mengelilingi dunia dan mengumpulkan suvenir. Pemain dengan poin tertinggi adalah pemenangnya. Hal yang akan diterapkan dari permainan ini adalah mekanik berpindah point-to-point dan set collection mengoleksi kartu untuk mendapatkan poin.

#### 2) *Grimm Forest*

Dalam permainan ini terdapat para babi kecil yang berlomba-lomba mendirikan rumah dengan mengumpulkan bahan dan mendapatkan bantuan atau kesempatan dari tokoh dongeng. Terdapat elemen pion 3D berbentuk rumah yang dapat dibongkar pasang dan ini akan diterapkan dalam perancangan.

#### 3) *Rajas of The Ganges*

Permainan ini bercerita tentang bangsawan berpengaruh di India yang berlomba satu sama lain untuk mendukung kekaisaran dengan mengembangkan sebuah provinsi yang kaya dan megah. Hal yang akan diterapkan dari permainan ini adalah sistem penggunaan ikon yang jelas dan mudah dipahami sebagai elemen untuk meringkas istilah yang sering digunakan dalam permainan.

### B. Tinjauan Teori

#### 1) *Teori Desain Permainan*

Merupakan proses pembuatan konten dan peraturan dari sebuah permainan. Desain permainan yang bagus adalah adanya tujuan yang membuat pemain termotivasi. Adanya mekanik permainan membuatnya menjadi sangat menarik ketika dimainkan. Mekanik dapat disebut sebagai sebuah aturan bermain. Berikut adalah mekanik yang digunakan secara umum dalam permainan[4]: Setup atau peraturan; Kondisi saat menang; Perkembangan permainan; Aksi setiap pemain; Tampilan permainan yang dipengaruhi oleh mekanik.

#### 2) *Komponen 3D*

Dalam proses modelling 3D, elemen yang penting adalah mesh atau kumpulan titik dalam satu ruang. Kumpulan titik ini dipetakan dalam objek 3D menjadi poligonal, atau

segitiga. Dalam proses permodelan 3D, biasanya diawali dengan objek kubus dan desainer diharuskan menggunakan tools untuk membagi permukaan yang sederhana menjadi lebih kompleks.

### 3) *Warna*

Warna dapat membantu audiens dengan cepat memberikan reaksi kepada sebuah produk merek atau jasa. Warna juga dapat menghasilkan komposisi yang seimbang serta sebagai media untuk menyarankan dan menyampaikan makna[5]. Warna juga membantu audiens memahami informasi serta membantu mendiferensiasikan objek atau konten.

### 4) *Ilustrasi*

Merupakan penggambaran sesuatu melalui elemen seni rupa untuk menjelaskan lebih rinci atau memperindah suatu teks atau naskah dengan tujuan agar pembaca mampu merasakan secara langsung kesan dari cerita atau teks yang ditampilkan [6]. Ilustrasi dalam board game harus mampu mengkomunikasikan makna atau informasi yang ingin disampaikan.

### 5) *Tipografi*

Tipografi merupakan komponen penting dalam desain antarmuka pengguna karena tipografi yang baik memberikan keseimbangan grafis, membentuk hierarki visual yang kuat, dan memandu serta memberikan pengalaman bagus kepada pengguna.

### 6) *Layout*

Layout atau tata letak dan komposisi merupakan fondasi dari komunikasi yang baik karena tata letak dapat menjadi media bercerita yang paling efektif dengan memahami efeknya terhadap persepsi visual audiens [9]. Terdapat teori psikologi tata letak oleh Gestalt, yaitu otak manusia mengelompokkan beberapa elemen bersama untuk membentuk suatu kesatuan. Hal ini juga sama ketika membuat desain permainan board game dan komponennya. Tata letak dari elemen visual dapat mendukung pengalaman ketika bermain dan merupakan elemen yang menarik dalam permainan.

## III. METODOLOGI PENELITIAN

### A. *Observasi*

Observasi dilakukan untuk mengamati dan menganalisa secara langsung objek serta suasana sekitar yang akan digunakan dalam perancangan yaitu bangunan bersejarah sebagai konten permainan. Objek yang diobservasi adalah Gereja Ijen, Sekolah Kosayu Dr. Sutomo, Bank Indonesia, Gereja Kayutangan, Rumah Namsin, Balai Kota Malang serta suasana disekitar bangunan dapat dilihat pada Gambar 1.

### B. *Studi Eksperimental*

Melakukan eksperimen untuk menemukan konsep permainan serta konsep ilustrasi yang akan diterapkan. Diawali dengan menghasilkan draft skenario dan mekanik alternatif, gaya gambar alternatif, dan prototype awal permainan untuk menguji playability.

### C. *Depth Interview*

Depth interview dilakukan terhadap para pegiat board game sebagai narasumber untuk mendapat masukan serta saran terhadap hasil studi eksperimental yang telah dilakukan yaitu draft konsep permainan beserta prototype awal.

Didapatkan masukan perihal konsep dan mekanik permainan yang akan diterapkan pada hasil akhir permainan.

### D. *Focus Group Discussion*

Focus Group Discussion bertujuan untuk mendiskusikan serta mengujikan permainan kepada para narasumber yaitu pegiat board game.

### E. *Prototyping*

Setelah melalui proses depth interview serta studi eksperimental, dilakukan prototyping untuk menciptakan purwarupa dari perancangan yang nantinya akan diujikan kepada target segmen dalam proses testplay.

### F. *Testplay*

Testplay bertujuan untuk menguji permainan kepada target segmen untuk melihat respon pemain, menguji kelayakan serta mendapat masukan. Setelah proses testplay akan dilakukan kuesioner.

### G. *Kuesioner*

Kuesioner dilakukan dua kali dalam perancangan ini yaitu untuk mendapatkan data pendapat dan minat dari target segmen yaitu anak muda berusia 15-25 tahun serta untuk menguji kelayakan dari board game.

## IV. KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN

### A. *Konsep Desain*

Perancangan ini memiliki konsep “Explore Inheritance” atau jelajah untuk mengenal warisan. Makna dari konsep ini adalah, para pemain dapat mengetahui macam-macam bangunan bersejarah yang ada di Kota Malang beserta cerita dibalikinya dengan cara menjelajah kota. Pemain dapat mengetahui informasi dan gambar dari bangunan ini dengan menjelajah sudut-sudut kota dan mengunjungi semua destinasi bangunan yang ada dalam papan permainan. Konsep jelajah diambil karena cocok dengan karakteristik target segmen yaitu anak muda yang suka mencari dan mencoba hal baru.

Board game ini bernama “Treverse Ville” yang berasal dari campuran kata Traverse, yang berarti melintasi, Trek yang berarti melakukan perjalanan serta kalimat Travel yang memiliki arti berwisata. Sedangkan makna kata Ville adalah sebuah kota. “Treverse Ville” merupakan permainan berseri yang berkonsep jelajah bangunan bersejarah di beberapa kota di Indonesia. Perancangan board game jelajah kota dapat direncanakan dengan menggunakan konten kota berbeda seperti Kota Semarang, Medan, Jakarta dan berbagai kota lainnya dalam kesempatan penelitian selanjutnya. Dalam perancangan ini, board game yang dirancang hanya berfokus pada “Treverse Ville: Malang Heritage”.

### B. *Konsep Permainan*

Dalam board game berdurasi 45 hingga 60 menit ini, pemain dapat merasakan pengalaman menjadi seorang wisatawan backpacker yang sedang menjelajahi kota dengan perbekalan yang terbatas. Pemain diharuskan menyelesaikan misi yaitu mengunjungi seluruh bangunan bersejarah yang ada di Kota Malang dan mengumpulkan pengalaman atau informasi setelah mengunjungi destinasi tersebut. Pemain berlomba-lomba menjadi wisatawan yang mengunjungi

destinasi tercepat dan memiliki pengalaman terbanyak. Dalam perjalanan, antar pemain juga dapat saling membantu bahkan saling mengganggu untuk menyelesaikan misi dengan menggunakan kartu aksi. Para pemain mengumpulkan informasi dalam bentuk kartu kawasan dan kartu bangunan yang harus dikumpulkan dengan peraturan tertentu untuk mendapatkan poin. Pemain yang berhasil mengumpulkan poin terbanyak menjadi pemenang dan permainan berakhir ketika ada satu pemain yang berhasil mengunjungi seluruh destinasi dalam permainan.

Dalam permainan ini, terdapat gambar dan gimmick pion 3D serta ilustrasi macam-macam bangunan yang dijadikan konten permainan dalam papan dan kartu. Pemain dapat melihat secara langsung visual bangunan dengan mengunjungi station bangunan tersebut. Fitur dan konsep yang menarik mampu meningkatkan minat pemain dan mempermudah menangkap info yang ingin disampaikan.

### C. Kriteria Desain

#### 1) Warna

Warna merupakan elemen penting dalam desain karena dapat membawa suasana yang ingin ditunjukkan. Warna yang digunakan dalam perancangan ini adalah warna yang memiliki tone hangat, dusty, dan fun. Hal ini bertujuan untuk mendukung tema perancangan yaitu jelajah bangunan bersejarah. Warna pada ilustrasi bangunan menggunakan warna asli hasil observasi objek namun dengan pengayaan dan penyesuaian dengan tone warna yang digunakan.

#### 2) Layout

Dalam merancang layout kartu board game, diharuskan menggunakan hierarki yang runtut dan tepat guna mencegah user kebingungan dalam mencerna informasi. Penataan layout kartu adalah dominan ilustrasi, sehingga user akan tertuju pada ilustrasi lalu informasi penjelas di sekitarnya.

#### 3) Gaya Gambar

Gaya gambar yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah semi realis, yaitu gaya gambar yang sesuai dengan bentuk aslinya namun mengalami beberapa penyederhanaan. Ilustrasi yang semi realis dinilai sesuai dengan tema permainan, sehingga terkesan menyenangkan dan tidak terlalu serius atau kaku dapat dilihat pada Gambar 2.

#### 4) Tipografi

Tipografi yang digunakan dalam perancangan ini adalah font yang mampu menghasilkan kesan vintage dan bertema jelajah namun tetap mudah untuk dibaca. Digunakan dua jenis tipografi dalam perancangan ini yaitu untuk headline dan bodytext atau flavor text pada kartu. Font yang digunakan terdiri dari dua hingga 3 jenis, sesuai kebutuhan dalam perancangan.

#### 5) Logo

Logo berupa tipografi sederhana dengan penataan berbentuk melengkuk. Bentuk lengkungan ini identik dengan detail ornament pada bangunan kolonial yang melekuk. Permainan ini merupakan permainan berseri yang berkonsep jelajah bangunan bersejarah di beberapa kota di Indonesia. Namun, pada perancangan ini hanya berfokus pada "Treverse Ville: Malang Heritage".

#### 6) Ilustrasi Bangunan

Ilustrasi bangunan dibuat terlihat 3D agar pemain mampu melihat keseluruhan detail bangunan. Ilustrasi bangunan ini nantinya akan digunakan dalam papan permainan dan

ilustrasi kartu. Setelah melalui proses sketsa, dilakukan pewarnaan menggunakan digital dengan teknik shading halus dapat dilihat pada Gambar 3.

#### 7) Papan Permainan

Papan main berukuran 32,5 cm x 48 cm dan memiliki konsep seperti peta tua Kota Malang untuk menguatkan tema jelajah. Pada papan terdapat destinasi yang disertai icon penjelas pada setiap kawasan seperti station warung untuk mendapatkan kartu aksi, station kecil untuk mendapat karti kawasan, station bangunan utama untuk mendapat kartu bangunan dan ATM untuk mendapatkan uang dapat dilihat pada Gambar 4 – 5.

#### 8) Papan Pemain

Papan pemain berukuran 13 cm x 9 cm dan berbentuk seperti buku yang berisikan destinasi yang harus dikunjungi oleh para pemain. Ketika pemain telah mengunjungi destinasi tersebut, diharuskan menandai menggunakan spidol untuk mendapatkan sejumlah poin.

#### 9) Koin dan Pion

Koin merupakan elemen penting dalam permainan yaitu sebagai transaksi untuk berpindah tempat. Koin berbentuk lingkaran dengan tulisan nominal angka satu pada setiap kepingnya. Tulisan angka satu yang besar bertujuan agar pemain dapat melihat dengan jelas nominal yang ada.

Terdapat juga 6 pion bangunan dari hasil permodelan 3D bangunan yang dijadikan destinasi dalam permainan. Pion bangunan ini bertujuan untuk membantu pemain mengenali bentuk asli bangunan dari segala sisi.

#### 10) Ikon

Ikon diperlukan untuk membantu membedakan informasi yang sering digunakan. Ikon juga berfungsi sebagai acuan mengelompokkan kartu untuk mengumpulkan poin dalam permainan. Ikon yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah ikon kawasan dan informasi pada kartu kawasan. Ikon kawasan terdapat empat jenis yang memiliki warna dan bentuk yang merepresentasikan setiap kawasan. Kawasan ini dikelompokkan berdasarkan perancangan pembangunan kota Bouwplan dan kawasan Alun-alun, yaitu Kawasan Oranjeburt, Kawasan Tugu, Kawasan Alun Kayutangan, dan Kawasan Ijen. Sedangkan ikon informasi bertujuan untuk mendeskripsikan informasi yang tertera pada kartu dapat dilihat pada Gambar 6.

#### 11) Kartu

Terdapat 3 macam kartu dan semua berukuran 6 cm x 9 cm. Kartu kawasan Kartu kawasan terdiri dari 4 jenis yang masing-masing mewakili setiap kawassan seperti Ijen, Tugu, Alun-alun Kayutangan dan Ooranjeburt. Kartu ini memuat ilustrasi yang sesuai dengan deskripsi atau informasi masing-masing kawasan. Masing-masing kawasan terdapat 6 macam kartu ilustrasi dapat dilihat pada Gambar 7.

Kartu aksi berisikan aksi, kesempatan, dan gangguan yang dapat dilakukan oleh pemain. Kartu aksi juga dapat disimpan dan digunakan untuk melengkapi set collection kartu kawasan. Kartu ini harus memiliki keterbacaan yang jelas sehingga pemain dapat langsung memahami aksi yang ada.

Kartu bangunan terdiri dari 6 jenis, yang mewakili bangunan-bangunan utama dari setiap 4 kawasan. Jumlah dari kartu bangunan cukup terbatas yaitu hanya ada tiga kartu setiap jenisnya sehingga pemain harus segera mengumpulkan kartu ini untuk mendapatkan bonus poin lebih banyak.

### 12) Back Card

Back card atau bagian belakang kartu berfungsi untuk membantu mengenali kartu ketika sedang dalam posisi terbalik. Bagian belakang kartu bangunan utama berwarna putih dengan kumpulan gambar bangunan. Desain kartu aksi menggunakan warna merah dengan ilustrasi alat-alat gambar dan kompas untuk menimbulkan kesan aksi jelajah. Sedangkan kartu kawasan menggunakan desain yang sama dengan warna yang berbeda-beda sesuai dengan masing-masing warna kawasan dapat dilihat pada Gambar 8.

### 13) Buku Panduan

Buku petunjuk bermain dari Treverse Ville berukuran 15,5 cm x 11 cm. Buku ini berisi penjelasan cara bermain, fungsi setiap komponen, dan penjelasan cara mengumpulkan poin secara runtut agar mudah dipahami oleh para pemain. Pada bagian halaman belakang rulebook terdapat konten mini yang berisikan informasi unik dari bangunan utama yang digunakan dalam permainan beserta foto bangunan aslinya.

### 14) Kemasan

Packaging atau kemasan dari board game sebaiknya terbuat dari bahan yang kokoh dan dari segi visual mampu merepresentasikan isi permainan. Pada cover bagian depan terdapat logo dan ilustrasi kumpulan beberapa bangunan dengan latar belakang pemandangan. Maksud dari ilustrasi ini adalah permainan ini berisikan konten tentang bangunan bersejarah yang ada di Kota Malang. pada kemasan juga memuat informasi durasi, skenario permainan, tampilan set-up komponen, dan spesifikasi dapat dilihat pada Gambar 9.

## V. KESIMPULAN

Perancangan board game dengan tema jelajah bangunan bersejarah di Kota Malang ini berpotensi dapat menjadi media pengenalan tentang sejarah Heritage kota Malang dengan cara yang menyenangkan. Mengenali sejarah melalui permainan karena dianggap lebih efektif karena pemain akan merasakan kesenangan ketika bermain. Board game dengan menggunakan tema jelajah bangunan bersejarah di Kota Malang juga berpotensi besar untuk dijual melihat banyaknya peminat board game dan sejarah bangunan. Keberadaan board game ini juga turut mendukung suksesnya program pemerintah yaitu mengenalkan Kota Malang sebagai Kota Heritage dapat dilihat pada Gambar 10.

Proses perancangan ini memperhatikan aspek kedekatan pengguna dan ketepatan konten sebagai media pengenalan sejarah. Diawali dengan observasi bangunan cagar budaya untuk mengamati langsung, eksplorasi visual dan konsep, konsultasi dengan ahli dan pada proses akhir dilakukan prototyping untuk diujikan kepada pengguna.

Berdasarkan hasil testplay dan kuesioner kepada target segmen, permainan dinilai menyenangkan ketika dimainkan karena mudah dipahami, dan adanya misi serta interaksi antar pemain melalui efek kartu aksi yang menambah bumbu dalam permainan. Desain dan ilustrasi dari bangunan yang menarik dan sesuai tema meningkatkan pengalaman bermain sehingga pemain menjadi lebih mengerti bangunan bersejarah yang ada di Kota Malang.

Diharapkan perancangan board game ini dapat dilanjutkan dengan serial bangunan bersejarah di beberapa kota Indonesia dan mengeluarkan serial bangunan bersejarah Kota Malang

yang lain sebagai peluang edukasi serta promosi pariwisata daerah.

Aspek fungsi dalam elemen permainan seharusnya dapat berfungsi secara keseluruhan. Elemen pion 3D bangunan dalam permainan nyatanya dalam pengaplikasiannya cukup mengganggu pandangan pemain dalam melihat papan permainan. Disarankan untuk membuat pion 3D dengan ukuran yang lebih kecil atau gimmick pion 3D dapat dialihkan dari pion bangunan menjadi pion pemain berkarakter.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Jeffrey P. Hinebaugh, *A Board Game Education*. Lanham, Maryland: Rowman & Littlefield Education, 2009.
- [2] Wardo, "Menumbuhkan Kesadaran Sejarah Generasi Muda," Yogyakarta, 2017.
- [3] S. Hamali, "Karakteristik keberagaman remaja dalam perspektif psikologi," *Al-Adyan: Jurnal Studi Lintas Agama*, vol. 11, no. 1, pp. 81–98, 2016, doi: 10.24042/AJSLA.V11I1.1438.
- [4] B. Brathwaite and I. Schreiber, *Challenges for Game Designers*. Boston: Course Technology/Cengage Learning, 2009.
- [5] A. Sherin, *Design Elements, Color Fundamentals: A Graphic Style Manual for Understanding How Color Affects Design*. Beverly: Rockport Publishers, 2012.
- [6] T. R. Rohidi, *Lintasan Peristiwa & Tokoh Seni Rupa Indonesia (bentuk mikro)*. Semarang: IKIP Semarang Press, 1984.