

Perancangan *Board Game* Jelajah Kota Tua Jakarta untuk Remaja Sekolah Menengah Atas

Shafira Utami Putri dan Senja Aprela Agustin

Departemen Desain Komunikasi Visual, Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

e-mail: pampile99@gmail.com

Abstrak—Perkembangan *board game* di Indonesia sangat pesat dengan menjamurnya *board game cafe* di berbagai tempat dan bertambahnya penerbit *board game* dari tahun ke tahun. Selain itu, keseharian masyarakat yang dekat dengan budaya menjadikan *board game* dengan tema jelajah budaya lokal menciptakan peluang bisnis dalam bidang ini. Dengan mengambil tema Kota Tua Jakarta salah satu aset cagar budaya yang menyimpan sejarah tentang perdagangan dan kolonialisme Belanda yang sangat cocok dengan target segmen remaja SMA yang senang bereksplorasi. Metode yang digunakan dalam perancangan *board game* jelajah Kota Tua ini adalah dengan menggunakan studi literatur tentang sejarah Kota Tua dan langkah membuat *board game*, observasi ke beberapa tempat di Kota Tua, eksplorasi *gameplay* untuk membuat *gameplay*, wawancara dengan desainer dan game master *board game*, eksplorasi visual membuat visualisasi dari *gameplay*, *prototyping* komponen *board game*, dan *playtesting* pada target segmen yaitu remaja Sekolah Menengah Atas yang berusia 15-18 tahun. Konsep yang diambil dari perancangan *board game* ini adalah “*Let’s travel back in time*” yaitu mengajak para pemain untuk menjelajahi kota Batavia pada zaman dahulu dan mengetahui sejarah apa saja yang terjadi di sana. Selain itu, penggunaan mekanik seperti *roll dice*, *point to point movement*, *collectable set*, dan *variable player power* dipakai menyesuaikan dengan permainan serta *semi-cooperative* dan *competitive* digunakan agar pemain dapat berinteraksi dengan pemain lainnya. Harapannya dengan perancangan *board game* Kota Tua Jakarta ini pemain dapat bersenang-senang serta mendapat pengetahuan tentang cagar budaya yang ada di Kota Tua.

Kata Kunci—*Board Game*, Jelajah, Kota Tua Jakarta, Remaja SMA.

I. PENDAHULUAN

PADA tahun 2015, *board game* mulai mengalami perkembangan di Indonesia. Hal ini ditandai dengan adanya “Board Game Challenge 2015” yang membuat para pemain dan desainer *board game* bermunculan untuk mengikuti kompetisi lokal tersebut. Selain itu, perkembangan ini juga ditandai dengan maraknya *board game cafe* di beberapa tempat di Indonesia. Menurut Andre Dubari, seorang pendiri dari penerbit *board game* lokal yaitu Manikmaya Games, Indonesia sebenarnya memiliki masa depan yang cerah. Pernyataan tersebut didukung oleh pertumbuhan penerbit yang dimana pada tahun 2014 hanya ada 4 penerbit *board game*, sementara di tahun 2017 sudah mencapai 14 penerbit. Hal tersebut juga diimbangi dengan munculnya 30 judul lebih *board game* yang telah dirilis.

Perkembangan ini diikuti dengan terbentuknya Asosiasi Penggiat Board Games Indonesia (APIBGI) untuk mendukung industri *board game* lokal. Karena adanya

peluang dan potensi perkembangan dari *board game*, pada tahun 2018 dan 2019, Badan Ekonomi Kreatif Indonesia (BEKRAF) menggandeng APIBGI untuk mengikuti kontes Essen SPIEL, sebuah acara tahunan terbesar di Jerman. Pada ini, *board game* bertema Indonesia selalu dilirik dan sukses menarik perhatian pengunjung karena keunikannya. Menurut Erwin Skripsiadi, pendiri dari Hompimpa Games, konten-konten lokal jauh lebih menarik untuk dibahas dan bermanfaat karena antusiasme *board game* bisa dijadikan sarana pengenalan budaya maupun sarana edukasi.

Selain tema lokal, pemilihan genre yang tepat dipasaran juga dibutuhkan dalam pembuatan *board game*. Genre *adventure* memiliki potensi yang besar untuk dituangkan ke dalam berbagai media hiburan karena genre ini menawarkan kepada audiennya cerita tentang sebuah petualangan yang tidak terduga, keindahan dari suatu objek, pengalaman menegangkan, dan perjalanan ke tempat-tempat yang mungkin belum pernah dikunjungi. Genre ini juga sukses digemari diberbagai media seperti film dan buku.

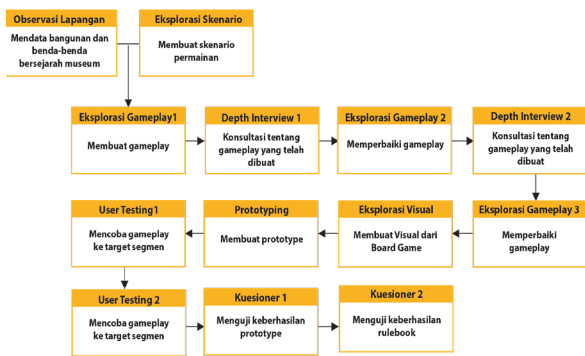
Fase remaja merupakan fase untuk mulai mencari jati diri dan mengeksplor sekitarnya dengan mencoba segala sesuatu termasuk tantangan serta berpergian ke tempat-tempat yang belum pernah dikunjungi. Hal ini didukung oleh kuesioner yang telah disebar kepada remaja SMA di Jakarta membuktikan bahwa genre *adventure* sangat digemari terutama dalam film dan permainan karena genre tersebut memberikan kesan dimana para remaja bisa bereksplorasi bebas menjelajahi dunia baru ataupun menjelajahi waktu. Maka dari itu, genre *adventure* ini sangat tepat digunakan apabila mengangkat topik sejarah seperti menjelajahi bangunan bersejarah di Indonesia.

Kota Tua Jakarta merupakan kawasan peninggalan zaman kolonialisme Belanda yang memiliki beragam bangunan tua serta koleksi-koleksi benda bersejarah. Hal tersebut menarik apabila dijadikan tema pada *board game* untuk memperkenalkan sejarah Kota Tua pada masyarakat terutama pada generasi muda untuk tetap menjaga dan melestarikan cagar budaya yang dimiliki di Kota Tua Jakarta saat ini. Terlebih lagi, saat pandemi ini, Kota Tua Jakarta dijadikan objek untuk *heritage tourism* oleh Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.

Dengan begitu, tercetus ide untuk membuat perancangan *board game* yang menjelajahi bangunan Kota Tua Jakarta untuk segmentasi remaja berusia 15-18 tahun.

A. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *board game* jelajah Kota Tua Jakarta dengan tema *adventure* untuk segmen remaja Sekolah Menengah Atas umur 15 – 18 tahun?



Gambar 1. Diagram Perancangan.



Gambar 2. Layout Kartu Destinasi.

B. Tujuan

1. Menciptakan *board game* dengan tema jelajah Kota Tua Jakarta untuk segmen remaja usia 15-18 tahun.
2. Menciptakan *board game* dengan tema lokal yang dapat dikomersilkan.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Desain

Sebelum membuat *board game*, diperlukan sebuah tinjauan desain terdahulu sebagai referensi dalam perancangannya. Berikut merupakan tinjauan desain terdahulu:

1) Luxor

Luxor merupakan sebuah permainan yang dapat dimainkan oleh 2-4 orang dalam waktu permainan sekitar 45-60 menit untuk usia 8 tahun ke atas. Mekanik yang digunakan adalah *hand management, race, set collectible, dan modular board*. Dalam permainan ini, hal yang dapat diadaptasikan ke dalam perancangan adalah permainan ini mengandalkan faktor keberuntungan dan strategi untuk memenangkan permainan.

2) Cthulhu

Cthulhu merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh 1-5 orang dengan waktu permainan 90-120 menit untuk usia 14 tahun ke atas. Permainan ini menggunakan mekanik *action point, cooperative game, dice rolling, dan variable player powers*. Hal yang dapat diadaptasikan dalam perancangan yaitu penggunaan karakter 3 dimensi serta konsep *expansion version* yang dapat dijual terpisah.

3) Dungeon Fighter

Dungeon Fighter merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh 1-6 orang dengan waktu permainan 40-60 menit untuk usia 14 tahun ke atas. Mekanik yang digunakan dalam permainan ini adalah *card drafting, cooperative game, dice rolling, modular board, point to point movement, dan variable player powers*. Hal yang dapat diadaptasikan dalam perancangan yaitu penggunaan tipe *dexterity, exploration,*



Gambar 3. Logo Board Game Oud Jacatra.



Gambar 4. Papan Permainan Oud Jacatra.



Gambar 5. Bangunan pada Papan Permainan Oud Jacatra.

fantasy, fighting dan humor yang membuat pemain tidak bosan ketika permainan sedang berlangsung.

B. Kajian Teori

1) Board game

Board game merupakan permainan papan yang memiliki komponen papan, dadu, token, atau kartu. Contohnya seperti Monopoly, Catur, Ludo, dan Ular Tangga. *Board game* memiliki beragam genre yaitu:

a. Classic Board Game

Merupakan genre paling mudah dimainkan karena genre ini mengandalkan keberuntungan, jumlah dadu atau efek pada kartu. Contohnya seperti Ular Tangga.

b. Euro-Styles Game

Merupakan genre yang berfokus pada strategi dan kekuatan tema yang diambil karena genre ini memiliki tujuan utama untuk mengumpulkan *victory point* sebanyak-banyaknya. Contohnya seperti *Cacassone dan Paladins of the West Kingdom*.

c. Deck Building Game

Merupakan genre yang mengharuskan setiap pemain memiliki setumpuk kartu yang bisa digunakan untuk menukar, menambah, atau mengurangi kartu sesuai dengan peraturan permainan. Contohnya seperti *Harry Potter: Hogwarts Battle*.

d. Abstrack Strategy Game

Merupakan genre yang tidak memiliki tema sama sekali atau biasanya tema yang pilih tidak berhubungan dengan pengalaman bermain yang sebenarnya. Genre ini menuntut pemainnya untuk merancang strateginya sendiri untuk memenangkan permainan. Contohnya adalah Catur.

e. Strategy Game

Merupakan genre yang mirip dengan *Euro-Styles*, akan tetapi memiliki fitur yang ditampilkan lebih banyak dan narasi yang kuat. Contohnya seperti Risk.

f. Card-Based Game

Merupakan genre yang mirip dengan *Strategy Games*,



Gambar 6. Fitur pada Kartu Destinasi Oud Jacatra.



Gambar 9. Kartu Destinasi Oud Jacatra.



Gambar 10. Kartu Jalan Oud Jacatra.



Gambar 7. Ikon Tile Oud Jacatra.



Gambar 11. Kartu Aksi Oud Jacatra.



Gambar 8. Ikon Bangunan Oud Jacatra.



Gambar 12. Papan Pemain Oud Jacatra.

genre ini menggunakan elemen utama yang berupa kartu dan mengandalkan keberuntungan. Contohnya seperti Munchkin.

2) Desain Permainan

Dalam merancang *board game*, dibutuhkan cara-cara agar permainan dapat berjalan lancar. Berikut merupakan hal yang harus diperhatikan untuk merancang *board game* yaitu:

a. Game State

Sebuah kumpulan informasi visual yang dapat berganti selama permainan dan dapat dirasakan oleh pemain.

b. Player

Dalam permainan, biasanya pemain memiliki karakternya masing-masing. Karakter dari pemain biasanya disesuaikan dengan tema yang diambil.

c. Mechanic

Sebuah cara yang dilakukan untuk bermain permainan atau biasa disebut dengan peraturan. Dalam dunia permainan terutama *board game*, mekanik yang digunakan sangat beragam seperti *card drafting*, *co-operative game*, *barter*, *sell or buy*, *roll the dice*, *point to point movement*, dan sebagainya.

d. Dynamic

Sebuah pola permainan dari mekanik yang dimainkan dalam suatu permainan.

e. Goal

Tujuan dalam sebuah permainan. Bisa dengan akumulasi dari poin, koleksi terbanyak, atau yang paling cepat sampai (*race game*).

f. Theme

Sebuah tema atau topik yang diangkat dalam sebuah permainan. Biasanya *game* yang bertema, memiliki narasi yang kuat agar pemain bisa merasakan sensasi yang nyata

dalam bermain. Selain narasi yang kuat, sebuah *board game* akan lebih menarik jika dapat memanjakan mata [1].

3) Target Market Produk

Target yang dituju untuk *board game* ini adalah remaja usia 15-18 tahun. Tepatnya segmen pada remaja usia awal yang dimana pada masa tersebut merupakan masa peralihan dari anak-anak ke remaja. Pada masa ini, akan banyak perubahan yang terjadi seperti pencarian jati diri dan lebih berani untuk mengeksplor dunia luar. Selain itu, segmen remaja yang sudah mulai mampu mengelola keuangannya sendiri, membutuhkan barang-barang dengan harga yang terjangkau menyesuaikan dengan uang saku dari remaja tersebut. Maka dari itu, dibutuhkan produk *board game* dengan dua versi yaitu versi yang lebih murah dengan kualitas standar (*lite*) dan versi lebih mahal dengan kualitas terbaik (*premium*).

4) Pengaruh Output pada Audiens

Terdapat pengaruh yang diberikan dalam hasil akhir dari perancangan ini yaitu:

- Menjadi media pengenalan bangunan bersejarah yang memungkinkan pemain untuk terlibat aktif belajar tentang bangunan sejarah yang diangkat sebagai tema;
- Menjadi media rekreasi saat beraktivitas di rumah saat pandemi;
- Memiliki peminat dan pasar yang besar;
- Dapat melatih kemampuan berinteraksi sosial sehingga dapat memperkuat hubungan antar pemain;
- Dapat menumbuhkan jiwa kompetitif, suportif, dan melatih kesabaran antar pemain;
- Dapat menstimulasi otak dengan adanya situasi pengambilan keputusan, perencanaan strategi, mengingat



Gambar 13. Gulden Oud Jacatra.



Gambar 14. Fragment Oud Jacatra.



Gambar 15. 3D Figur Oud Jacatra.

sesuatu, dan pemecahan masalah;
g. Dapat mendetoksifikasi dari kecanduan gawai.

C. Elemen Visual Dalam Board Game

Dalam ranah Desain Komunikasi Visual, pengayaan dalam *board game* dapat dikembangkan dengan hal berikut.

1) Warna

Warna secara fisik adalah cahaya yang dipancarkan, sementara secara psikologis adalah sebagai bagian dari pengalaman dalam penglihatan. Peran warna dalam *board game* selain digunakan sebagai pembeda bidak antar pemain juga dapat menjadi sebuah pembeda tiap komponen dan menambah suasana pada tema *board game* [2].

2) Tipografi

Tipografi merupakan salah satu hal penting dalam permainan papan karena biasanya huruf dipakai sebagai penjelas kartu permainan atau sebagai tulisan di buku petunjuk permainan. Penggunaan tipografi yang bagus diukur dari adanya kemudahan mengenali karakter huruf (*legibility*), kemudahan dalam membaca huruf (*readability*), dan kemudahan membaca dalam jarak pandang (*visibility*).

3) Ilustrasi

Sesuai dengan kegunaannya, selain untuk menghias, ilustrasi juga menjelaskan kepada pemain tentang bagaimana posisi mereka saat bermain *board game*. Buku panduan juga harus didesain dengan menggunakan ilustrasi untuk memudahkan pemain memahami alur permainan yang akan dimainkan. Selain itu, ilustrasi juga berada pada beberapa komponen permainan papan seperti dalam kartu, dadu custom, tile, dan bahkan pada papan dari permainan itu sendiri.

4) Desain Layout

Dalam *board game*, *layout* digunakan untuk menentukan bagian-bagian apa saja yang harus ditaruh dalam bermain. Seperti dimana harus meletakkan papan, kartu, pion, token, dadu, dan lainnya. Begitu juga dalam penempatan *layout* kartu. Kartu yang digunakan jika memiliki efek, biasanya dibedakan dengan simbol dan warna agar dapat dibedakan.



Gambar 16. Rule Book Oud Jacatra.



Gambar 17. Packaging Oud Jacatra.

Kemudian penempatan simbol tersebut biasanya ada di sudut-sudut kartu. Hal ini dikarenakan mata lebih cepat melihat sudut daripada tengah objek kecuali objek yang terletak ditengah tersebut memiliki *highlight* dan mencolok.

5) Elemen 3D

Penggunaan elemen-elemen 3D dalam pembuatan *board game* digunakan sebagai bidak yang nantinya dapat dijalankan oleh pemain.

III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, proses perancangan dilakukan dengan mengobservasi wilayah Kota Tua Jakarta sekaligus membuat skenario awal permainan. Lalu, dari kedua hal tersebut, dibuat sebuah eksplorasi terhadap *gameplay* kemudian melakukan *depth interview* dengan *game master*. Setelah itu membuat eksplorasi visual sekaligus membuat *prototyping* menggunakan secara *online* dengan Tabletopia dan secara *offline* dengan hasil *prototype*. Setelah itu, *gameplay* yang telah dibuat diuji cobakan dengan *user testing*. Lalu memberikan kuesioner terhadap *audiens* tentang *gameplay* dan *rule book*.

B. Diagram Perancangan

Dalam perancangan ini, dilakukan beberapa metode riset. Gambar 1 merupakan diagram perancangan yang dilakukan.

IV. KONSEP DESAIN DAN IMPLEMENTASI

A. Konsep Desain

Poin-poin dari ide besar yang digunakan pada perancangan *board game* jelajah Kota Tua Jakarta yaitu *adventure*, *heritage*, dan *Interaction*. Hal ini dibuat agar para pemain bisa merasakan menjadi penjelajah waktu ke zaman dulu tepatnya pada masa kejayaan Batavia yang dimana banyak orang berkunjung ke kota ini dan menjelajah tiap-tiap bangunan bersejarah. Maka dari itu, muncul *tagline* dengan menggabungkan ketiga unsur tadi

yaitu “*Let’s travel back in time*” yang dimana mengajak para pemain ikut menyusuri lorong waktu ke Kota Batavia Lama.

B. Kriteria Desain

1) Warna

Warna merupakan salah satu aspek penting pada pembuatan desain *board game*. Selain untuk membedakan pemain, warna juga memberikan suasana pada penggunaannya agar merasakan nuansa zaman dulu. Maka dari itu, digunakan beberapa warna yang sesuai dengan tema heritage. Warna yang digunakan pada tema ini biasanya menggunakan warna kusam, usang, dan berkesan tua karena peninggalan sejarah biasanya terjadi di waktu yang lampau. Palet warna yang digunakan adalah merah, biru, kuning, dan biru untuk membedakan karakter serta penggunaan warna cokelat yang beragam untuk menimbulkan kesan tua.

2) Layout Kartu

Dalam merancang layout kartu pada *board game*, perlu untuk memperhatikan tatanan letak dan fungsi dari tiap-tiap komponennya. Pada board game yang akan dirancang, diperlukan hierarki peletakan angka *victory point*, *icon*, nama benda, penjelasan tentang benda, dan gambar ilustrasi benda agar pemain lebih mudah memahaminya. (Gambar 2)

3) Gaya Gambar

Gaya gambar yang digunakan pada *board game* yang dirancang adalah dengan gaya *Victorian*. Gaya Victorian memiliki ciri yaitu memiliki unsur dekoratif, banyak menggunakan kurva, menggunakan *banner*, dan menggunakan gaya gambar ilustrasi yang realis. Penggunaan gaya gambar realis berfungsi agar pemain dapat mengerti bentuk dari benda bersejarah yang ada pada museum dan juga bentuk fasad dari museum tersebut.

4) Tipografi

Tipografi yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan dua jenis font yaitu font Serif (memiliki kait) dan font Sans Serif (tidak memiliki kait). Jenis Font Serif biasanya digunakan sebagai *headline* sedangkan font Sans Serif biasanya digunakan untuk teks yang memiliki paragraf yang panjang seperti pada *body text*. Pada perancangan ini menggunakan 3 font. Font Serif yaitu Royale Kingdom, font Sans Serif TGL0-1451Engschrift, dan font Sans Serif Quicksand. Royale Kingdom diperuntukan sebagai font utama karena memiliki bentuk yang dekoratif serta dapat menunjukkan kesan tua dan elegan seperti berada pada era Victorian.

C. Proses Desain

1) Tema

Tema yang diangkat dalam *board game* jelajah Kota Tua yang sedang dirancang adalah “*Let’s travel back in time*”. Tema ini mengajak para pemain untuk menjelajahi waktu ketika Kota Tua Jakarta masih bernama Batavia. Yang dimana pada masa ini, orang-orang dari penjuru negeri berdatangan untuk bisa mendapatkan rempah-rempah yang berkualitas. Selain itu, karena ada banyaknya akulturasi bangsa-bangsa asing, bangunan-bangunan dari kota ini memberikan kesan yang menakjubkan untuk bisa dijelajahi.

2) Skenario Permainan

Pada abad ke 18, Kota Batavia dijuluki “Ratu dari Timur”. Hal inilah yang membuat para penjelajah dari seluruh negara di dunia tertarik mengunjungi kota ini. Selain karena rempah-rempahnya yang melimpah, bangunan dari kota ini juga sangat indah. Akan tetapi, semua itu menjadi sia-sia ketika penghubung antara dua wilayah Kota Batavia yaitu Jembatan Kota Intan, terputus akibat adanya gempa. Sementara para pemain yang menjadi penjelajah asing tidak bisa melanjutkan penjelajahan di Kota Batavia kecuali memperbaiki jembatan. Ayo, jadilah nomor satu diantara penjelajah lain dengan menemukan *fragment-fragment* untuk memperbaiki jembatan dan kunjungi setiap bangunan indah di Kota Batavia sebelum kembali ke negara asal.

3) Aturan main

a. Objektif

Permainan ini memiliki tiga tahapan fase yaitu fase mencari *fragment* untuk memperbaiki Jembatan Kota Intan yang rusak, fase menjelajahi bangunan, dan fase menaiki kapal.

b. Cara bermain

Langkah pertama dalam permainan ini adalah menyusun *set up board game* dan membagikan papan pemain pada pemain serta membagikan *resource* yang sesuai dengan *ability* masing-masing karakter yang dipilih. Lalu pemain dapat berjalan menggunakan memilih salah satu kartu jalan. *Tile* pada papan permainan memiliki icon yang berbeda-beda. Ada *tile* untuk *fragment*, Gulden, Life, Lubang, dan Destinasi yang dapat diambil *resource* sesuai dengan *tile* masing-masing. Jika pemain memiliki kartu aksi, maka pemain dapat menggunakan kartu aksi tersebut sesuai dengan gambar yang tertera pada kartu. Jika pemain memiliki TNT, maka pemain dapat menaruhnya pada semua *tile* kecuali pada *tile* destinasi. Pemain dapat membeli kartu aksi dan TNT pada *mechant* dengan menggunakan Gulden. Pemain bisa mendapatkan poin apabila mendapatkan *fragment*, kartu destinasi, menyelesaikan misi, ataupun dari efek kartu aksi. Jika pemain mendapatkan poin, pemain dapat menggeser *point tracker* karakter masing-masing.

c. Penentuan pemenang

Permainan berakhir apabila salah satu pemain berada pada garis *finish*. Pemain tersebut juga akan mendapatkan tambahan poin. Selain itu, penentuan pemenang ditentukan dari pemain yang memiliki poin terbanyak.

3) Mekanisme Board Game

Mekanik yang digunakan dalam perancangan *board game* ini adalah *racing*, *card drafting*, *point to point movement*, *collectable card*, dan *victory point*.

D. Aspek Visual

1) Logo

Logo pada *board game* yang dirancang ini berisikan kata dan dekorasi yang merepresentasikan identitas dari permainan. Hal yang ingin ditampilkan pada logo yang dirancang adalah kesan tua era Victorian dan jelajah. (Gambar 3)

2) Papan Permainan

Papan Permainan yang dirancang memiliki *tile* yang berguna untuk tempat jalan para pemain. Pada papan ini

terdapat ikon *resource* yang dapat diambil pemain, ikon bangunan untuk menunjukkan gambar destinasi bangunan, dan kotak *merchant* untuk membeli barang. (Gambar 4)

3) Bangunan

Gambar bangunan digunakan untuk menunjukkan bentuk bangunan bersejarah dan menjadi bagian dari belakang kartu destinasi. Bentuk ilustrasi dari bangunan dibuat datar karena banyak sekali bangunan bersejarah yang berdempetan dengan bangunan lain, sehingga cukup sulit untuk menggunakan gambar perspektif bangunan. (Gambar 5)

4) Fitur

Dalam permainan ini terdapat gambar-gambar fitur pada kartu destinasi sesuai dengan destinasi bangunan yang dijelajahi. Contohnya seperti pada kartu destinasi Museum Wayang memiliki koleksi museum berupa wayang mainan, Museum Bahari yang memiliki koleksi Perahu Lancang Kuning, Museum Sejarah Jakarta yang memiliki Meriam Si Jagur, dan Museum Seni Rupa & Keramik yang memiliki koleksi Kendi Bercarat Berkaki. Gambar-gambar ini memiliki gaya gambar yang sama seperti gaya gambar pada bangunan yaitu realis dengan pewarnaan *brush* untuk mendapatkan tekstur tua. (Gambar 6)

5) Ikon Tile

Pada papan terdapat ikon-ikon yang berbeda pada papan permainan. Pada ikon ini terdapat enam jenis yaitu destinasi, *fragment*, Gulden, *Life*, lubang, dan kosong. (Gambar 7)

6) Ikon Bangunan

Pada ikon destinasi, terdapat sembilan jenis ikon sesuai dengan bangunannya masing-masing. Ikon ini dibuat sesuai dengan representasikan bangunan dengan warna yang berbeda-beda. (Gambar 8)

7) Kartu Destinasi

Kartu destinasi memiliki ukuran yang lebih besar daripada kartu lainnya yaitu 70 mm x 125 mm dan dicetak dengan *art paper* 260 gsm. Di bagian depan kartu ini memuat gambar ilustrasi benda bersejarah, penjelasan tentang benda bersejarah, *victory point*, dan *resource*. Fungsi dari kartu ini adalah sebagai kartu yang akan dikoleksi oleh para pemain untuk menyelesaikan misi dan juga untuk mendapatkan poin. Pada belakang kartu, terdapat nama bangunan dan gambar bangunan yang berbeda di setiap bangunannya. (Gambar 9)

8) Kartu Jalan

Kartu Jalan memiliki ukuran 45 mm x 68 mm dan dicetak dengan *art paper* 260 gsm. Kartu ini dibuat dengan ukuran yang kecil untuk mengikuti fungsinya yaitu memberikan informasi angka untuk melangkah. Kartu ini berisikan angka-angka dari satu sampai enam yang dapat digunakan untuk menjalankan pion. Selain itu, terdapat dua kartu spesial dalam kartu jalan yaitu kartu untuk bebas memilih angka dan kartu yang dapat menukar kartu jalan dengan pemain lain. (Gambar 10)

9) Kartu Aksi

Kartu kesempatan memiliki ukuran 56 mm x 87 mm dan dicetak dengan *art paper* 260 gsm. Kartu ini dapat memberikan efek kepada pemainnya seperti mendapatkan TNT, menukar Gulden, atau membuat pemain lain bergerak menuju TNT terdekat. (Gambar 11).

10) Papan Pemain

Papan pemain memiliki ukuran 70 mm x 125 mm dan dicetak dengan *art paper* 260 gsm. Papan ini merupakan gabungan dari kartu karakter dan kartu misi. Pada bagian kiri papan, terdapat informasi mengenai ilustrasi karakter, nama, asal negara, warna yang akan digunakan pemain, dan *speciality* dari karakter tersebut. Pada bagian kanan papan, berisikan efek karakter yang diberikan pada pemain dan misi yang harus dijalankan pemain menggunakan karakter tersebut. (Gambar 12)

11) Gulden

Token digunakan sebagai alat pembayaran dalam permainan ini bernama Gulden. Gulden sendiri diambil dari sebutan uang koin pada kota Batavia zaman dulu. Desain dari Gulden ini juga menggunakan referensi dari koin-koin lama. Gulden ini memiliki tulisan “India Batav: 1819” yang berarti koin ini dikeluarkan di Hindia Belanda atau Batavia pada tahun 1819. Gulden ini memiliki kedua sisi yang berbentuk sama untuk mempermudah produksi. Selain itu, ukuran yang digunakan untuk Gulden ini berdiameter 30 mm. (Gambar 13)

12) Fragment

Permainan ini memiliki objektif yaitu memperbaiki jembatan yang rusak dengan cara mengumpulkan *fragment*. Maka dari itu, dibutuhkan desain *fragment* jembatan yang sudah diperbaiki untuk membuat pemain dapat menyebrangi kedua belah wilayah Kota Batavia. (Gambar 14)

13) 3D Figur

Pada permainan ini, penggunaan pion karakter dibuat dengan 3D model dengan bantuan aplikasi Blender. Sebelumnya, dilakukan *sketching* untuk membuat model dari tampak depan dan tampak samping. Pembuatan model ini juga dibuat dengan gaya gambar yang semi realis dengan kepala yang besar agar fitur-fitur pada wajah karakter tidak hilang karena ukuran pion yang sangat kecil yaitu 4 cm. (Gambar 15)

14) Rule Book

Dalam permainan, perlu adanya sebuah mekanisme peraturan untuk memainkan suatu permainan. Maka dari itu, dibutuhkan sebuah buku petunjuk agar pemain lebih mudah mengerti cara bermainnya. Buku ini dibuat berukuran A5 dan berjumlah 44 halaman. Selain berisi tata cara bermain, *rule book* ini juga berisikan daftar komponen dan *guide book* tentang bangunan- bangunan bersejarah yang digunakan pada permainan “Oud Jacatra”. (Gambar 16)

15) Packaging

Packaging merupakan sebuah tempat untuk menyimpan komponen agar tidak rusak dan tidak berceceran. Maka dari itu, *packaging* dibuat dengan bahan yang tebal seperti karton dengan ketebalan 2mm agar lebih kuat. Selain itu, penggunaan kemasan bahan pelapis anti air juga digunakan agar tahan lama dan tidak mudah hancur ketika terkena air. Selain berfungsi sebagai tempat menyimpan komponen permainan, *packaging* merupakan hal yang paling utama dilihat dari pemain untuk memainkan *board game*. Untuk itu, perlu dibuat dengan desain yang menarik serta informatif agar menarik perhatian pemain. (Gambar 17)

V. KESIMPULAN & SARAN

A. Kesimpulan

Perancangan *board game* jelajah Kota Tua Jakarta untuk remaja Sekolah Menengah Atas ini mengusung konsep “*Let’s travel back in time*” yang dimanipulasi pemain diajak untuk menjelajahi bangunan di Kota Tua Jakarta dengan memasuki lorong waktu ke zaman dimana daerah tersebut bernama Batavia. *Board game* ini berpotensi sebagai media pengenalan bangunan-bangunan dan koleksi benda bersejarah yang berada pada Kota Tua Jakarta serta pengenalan media *board game* pada remaja.

Berdasarkan hasil dari penelitian, *board game* yang dirancang ini memiliki mekanik yang menarik. Mirip dengan permainan Monopoly, tetapi dikembangkan dengan sangat baik. Tidak hanya mengelilingi kota, tetapi pemain juga dapat menghalangi pemain lain sehingga permainannya tidak membosankan. Penjelasan pada *rule book* juga sangat detail dalam menerangkan peraturan karena terdapat gambar yang memudahkan pemain memahami permainannya. Begitu pula dengan visualnya yang sangat menarik dengan konsep era Victorian sehingga pemain dapat terbawa ke suasana Kota Tua Jakarta pada abad ke-18.

Diharapkan dengan adanya *board game* “Oud Jacatra”, pemain dapat bersenang-senang dengan *gameplay semi cooperative-competitive* sekaligus dapat pengetahuan tentang bangunan-bangunan serta koleksi benda-benda bersejarah yang ada di Kota Tua Jakarta.

Adapun saran yang dapat digunakan apabila akan ada pengembangan selanjutnya yaitu dapat dikembangkan kembali pada bagian mekanik dan komponennya agar jumlahnya tidak terlalu banyak. Semakin banyak komponen yang digunakan, harga yang ditawarkan akan lebih mahal. Hal itu berkaitan dengan potensi pembelian *board game* pada pasar di Indonesia yang masih dalam tahap berkembang. Jika produk ini ingin dipasarkan, sebaiknya dibuat dua versi yaitu versi *premium* untuk penggemar *board game* dan versi *lite* untuk khalayak umum.

Selain itu, perancangan *board game* ini juga dapat menjadi suatu sarana promosi wisatawan ke Kota Tua Jakarta dengan cara bekerjasama dengan Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. Hal ini juga mendukung adanya program dari kementerian tersebut yaitu pengembangan Kota Tua sebagai “*Heritage Town*” dan *board game* inilah yang nantinya akan menjadi *merchandise* dari Kota Tua Jakarta. Perancangan *board game* ini juga dapat dilanjutkan dengan seri-seri berikutnya di wilayah Jakarta yang mencakup bangunan bersejarah seperti Museum Nasional, Museum Gajah, Museum Tekstil, dan lain-lain.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. Brathwaite and I. Schreiber, “Challenges for Game Designers ‘non-digital exercises for video game designers,’” USA, 2009.
- [2] S. Sanyoto, *Dasar-Dasar Tata Rupa & Desain*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran, 2005.