



Panduan Mandiri:

Menjadi Perancang Board Game 1

Credit

Panduan Mandiri: Menjadi Perancang Board Game - 1

Penulis: Febndy Kwik dan Matheus Randy Prabowo.

Layout: Matheus Randy Prabowo

Fotografer: Taqiyya Kamilah

In Frame: Muhammad Nur Armana, Dani Surya Ramadhan

Semua foto adalah milik CoralIS Entertainment dan Arcanum Hobbies.

Karya ini dilisensikan di bawah **Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License (CC BY-NC-ND 4.0)**. Anda dapat mengunduh, mencetak, dan membagikan karya ini untuk keperluan pribadi atau non-komersial, selama mencantumkan kredit yang semestinya kepada pencipta.

Penggunaan untuk tujuan komersial tidak diizinkan, dan Anda tidak boleh mengubah, mengadaptasi, atau membuat turunan dari materi ini.

Untuk teks lengkap lisensi, kunjungi: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



Booklet ini diterbitkan oleh CoralIS Entertainment dalam kerja sama dengan Asosiasi Pegiat Industri Board Gim Indonesia (APIBGI) dan Kementerian Ekonomi Kreatif dalam rangka Gimersia Creator Camp 2025.



CoralIS Entertainment dan logo yang berasosiasi dengan ini adalah merk dagang milik CoralIS Entertainment.

© CoralIS Entertainment 2025

Pandu Dirimu

Booklet ini ditulis untuk membantu orang-orang yang ingin memulai berkarya sebagai seorang perancang board game. Panduan akan dibagi ke dalam tiga booklet dan dalam booklet pertama ini kita akan membahas mengenai: mekanik, komponen, dan cara mendokumentasi karya Anda dalam Game Design Document (GDD).

Akan ada beberapa game yang disebutkan dalam booklet ini dan kami sangat menganjurkan Anda untuk setidaknya menonton cara bermain semua game yang kami cantumkan secara online. Lebih baik lagi jika menonton sebanyak mungkin video tentang gameplay aneka permainan yang tidak kami tulis di sini.

Kami juga menganjurkan teman-teman untuk mengunjungi website Board Game Geek

(<https://boardgamegeek.com>), terutama di bagian daftar mekanik. Tantang diri Anda untuk mengulik atau melakukan *reverse engineer* dari game-game yang ada. Meskipun demikian, usahakan untuk tidak serta merta menjiplak mekanik referensi tersebut dengan tema atau ilustrasi berbeda sebagai game Anda.

Kami tegaskan, bahwa ada beberapa hal yang tidak boleh Anda lakukan dalam pembuatan board game dalam program ini yaitu: *retheme* atau *reskin* game yang sudah ada; seperti membuat ulang Monopoly atau Ular Tangga, dan tidak diperkenankan untuk membuat game *trivia*; seperti tebak-tebakan pengetahuan umum.

Tunggu apa lagi? Mari kita mulai perjalanan kita.

Penulis

Daftar Isi

Credit	2
Pandu Dirimu	3
Daftar Isi	4
Bab 1: Pengantar	7
Board game, card game, atau tabletop game?	7
Manfaat game	8
Desain tematik atau mekanik?	12
Tugas	13
Bab 2: Mekanik	15
Spatial	16
Social	18
Discovery	19
Management	21
Dexterity	22
Goal	24
Supporting	24
Resep Mekanik	25
Tugas	27

Bab 3: Komponen	29
Dadu	29
Kartu	30
Board	32
Token	33
Meeple	34
Miniature	35
Standee	36
Dial	36
Kertas	37
Tugas	37
Bab 4: Game Design Document	39
Deskripsi singkat	39
Informasi dasar	40
Kategori mekanik	40
Daftar komponen	40
Setup permainan	40
Round, turn, dan phase	41
Kondisi menang dan kalah	42
Variasi gameplay	43
Change log	43
Tugas	43



Bab 1

Pengantar

Board game, card game, atau tabletop game?

Sebagian dari kita mungkin tumbuh besar dengan kartu remi, gaple atau domino, dan mungkin juga dengan permainan *Monopoly*. Sebagian cukup beruntung bisa mengenal game seperti *Catan*, *Small World*, *Splendor*, *Carcassonne*, atau *Saboteur*.

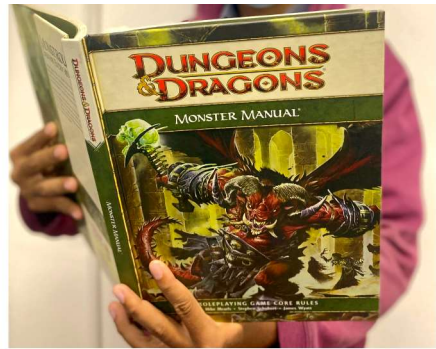
Semuanya itu memiliki benang merah yaitu dimainkan secara fisik pada sebuah meja. Secara umum, semua permainan itu disebut sebagai tabletop game. Bahkan secara luas, role-playing game seperti *Dungeons and Dragons* atau *Pathfinder* juga adalah tabletop game atau lengkapnya adalah tabletop role playing game (TTRPG).

Lantas, apa yang disebut sebagai board game? Secara intuitif kita dapat membedakan jenis game berdasarkan

komponennya. *Board game* pada umumnya terdiri dari beberapa di antara hal berikut: papan (game board), dadu, token, kartu, *meeple*, *dial*, dan sebagainya.

Jika permainan tersebut komponen yang mendominasi gameplay adalah kartu seperti: *Pokémon TCG*, *Yu-Gi-Oh! TCG*, dan *Magic the Gathering*; maka secara umum permainan tersebut adalah card game. Iya betul *Pokémon TCG* terdiri dari token-token *damage* dan status, tetapi intisari dari permainannya adalah kartu.

Permainan lain yang menggunakan komponen yang lebih bervariasi seperti token, *meeple* atau bahkan miniatur biasanya masih tetap menggunakan kartu juga, namun kerap disebut sebagai *board game*. Dalam pandangan kami, sebutan *card game* maupun *board game* lebih



Komponen game Catan, berupa board, token, meeple, kartu, serta dadu (kiri).

Buku Monster Manual sebagai salah satu pedoman dalam TTRPG Dungeons and Dragons (kanan).

melekat kepada medium penyampaian kepada pemain. Sehingga debat antara definisi *card game* dan *board game* menjadi kurang relevan dan dapat digunakan secara bergantian dalam artian yang sama.

Hal ini serupa dengan beberapa permainan populer yang sering kita dengar seperti *Skyrim* atau *FIFA*. Beberapa judul dapat menyajikan pengalaman permainan yang serupa dengan media komputer personal (PC), ataupun konsol seperti *Playstation*, *Nintendo Switch* dan

lain sebagainya. Beberapa pemain dapat berargumen pengalaman yang diberikan dapat berbeda ketika medium yang digunakan berbeda, dan dalam beberapa versi terdapat penyesuaian pada permainan untuk menyesuaikan medium yang digunakan.

Manfaat game

Pada dasarnya, game dibuat untuk membuat seseorang merasa senang. Ada sebuah kesenangan yang berbeda yang didapat dari game, dibandingkan

dengan bentuk kesenian lainnya seperti lukisan, musik, tari, atau kriya yang diapresiasi dari keindahannya; game diapresiasi dari pengalaman menyenangkan yang diciptakannya.

Namun, banyak orang menghakimi bahwa game berdampak buruk seperti menimbulkan kekerasan dalam diri pemain. Kemudian ada pula yang menyebut bermain game itu membuang-buang waktu. Apakah hal seperti ini membuat kita malu sebagai pengrajin dan perancang game? Tentu saja tidak.

Game memiliki banyak manfaat terlebih jika dikomunikasikan dengan baik dan dimainkan dengan bertanggung jawab; dan terkadang sebagai perancang atau pengrajin game, kita diminta untuk memberi semacam penjelasan formal tentang apa manfaat dari game, secara khusus board game.

Pertama, game menyampaikan pendidikan dengan cara yang menyenangkan dan mudah diterima. Sebagian dari kita mungkin menjalani pelajaran formal di sekolah, dengan pola kurang lebih demikian: baca



Board game dapat digunakan untuk memfasilitasi pelatihan kepemimpinan dan karakter.

buku teks standar, mendengarkan guru, mengerjakan pekerjaan rumah (PR), ulangan harian, dan aneka ujian.

Cara tersebut mungkin dapat kita anggap sebagai cara paling formal yang memungkinkan. Sebagian dari kita mungkin membayangkan proses tersebut cukup membosankan dan berat, meskipun memang memberikan manfaat. Tetapi pendidikan tidak sesempit itu dan board game dapat melengkapi celah di antaranya.

Dalam membuat permainan edukatif atau yang sering juga disebut sebagai *serious game*, menurut kami hal yang paling penting adalah seberapa menyenangkan pengalaman memainkan permainan tersebut.

Materi yang ingin disampaikan tidak kalah pentingnya, namun menurut kami hal tersebut masih bisa diduakan dalam konteks ini. Jika kita tidak mampu membuat permainan edukatif yang menyenangkan, maka tidak ada nilai tambah antara permainan yang kita rancang dengan buku cetak. Sebaliknya, permainan edukatif yang tidak seru malah menambah halangan proses pembelajaran karena pemain harus mempelajari aturan permainan sebelum bisa memahami permainan itu sendiri. Anda juga harus berhati-hati agar peraturan permainan tidak mengalihkan perhatian pemain dari esensi pesan yang ingin disampaikan.

Misal, seorang siswa SMA bermain game *Evolution*. Di dalam game tersebut ia akan disajikan suatu model



Board game *Ticket to Ride*, *Saboteur*, dan *Camel Up* (kiri ke kanan)

yang mencerminkan tekanan-tekanan yang dialami makhluk hidup sehingga harus berevolusi untuk bertahan hidup, seperti keterbatasan pangan dan kehadiran predator. Dengan bermain *game* ini, siswa tersebut akan mendapat pengalaman yang imersif bahwa ia tidak hanya tahu tetapi juga memahami, karena ia mengalami sendiri ketika harus mencegah spesiesnya dari kepunahan. *Game* juga dapat menjadi alternatif praktikum-praktikum di lab yang secara ilmiah memang lebih tepat, tetapi lebih mahal daripada membeli sebuah *game*. Pengalaman imersif dan kompromis ini dihadirkan dengan efektif melalui sebuah *board game*.

Kedua, *game* memberikan simulasi pengalaman yang sulit dicapai atau beresiko dilakukan dalam dunia nyata. Sebagai contoh dalam permainan ***Stockastic: Stock Trading Game***, pemain ditempatkan dalam posisi pedagang saham dan ditugaskan mengelola sejumlah uang untuk membeli dan menjual saham untuk mendapatkan keuntungan. Dalam permainan tersebut, pemain akan belajar untuk menganalisa dan menentukan saham perusahaan mana

yang layak dibeli. Hal serupa jika dilakukan dalam dunia nyata membutuhkan modal dan dapat menimbulkan resiko keuangan jika pemain belum betul-betul memahami cara kerja bursa. Permainan papan tersebut membantu menyederhanakan konsep tersebut agar pemain dapat melakukan eksperimen tanpa resiko. Hal serupa juga dapat di lihat dalam beberapa permainan lain yang mensimulasikan pertumbuhan atau proses yang membutuhkan waktu lama untuk dapat diamati di dunia nyata.

Ketiga, *board game* mempertahankan aspek sosial ditengah perubahan digital yang begitu pesat. Banyak yang berpikir bahwa *board game* akan hilang ditelan waktu seiring dengan berkembangnya dunia teknologi terutama dengan munculnya banyak *game* digital dan *mobile*. Namun ternyata banyak juga permainan yang dimulai dari permainan digital justru berkembang dengan merambah masuk ke dalam dunia *board game* fisik. Hal ini sekilas terlihat aneh, tetapi sebenarnya masuk akal karena *board game* menyajikan pengalaman yang tidak bisa didapatkan dari



Pokémon Trading Card Game, salah satu card game yang sangat populer di Indonesia.

bermain game digital. Anda bisa melempar dadu pada layar handphone atau tablet Anda dengan sentuhan atau klik, tapi hal tersebut tidak akan menggantikan sensasi melempar dadu dan melihat dadu bergulir di atas meja. Komunikasi dengan teman melalui *voice chat* atau *video call* tidak akan sama dengan bertatap mata melihat gelagat teman Anda ketika sedang berbohong di dalam permainan *Werewolf*. Selagi manusia masih hidup di dunia nyata, pengalaman sensorial dan komunikasi sosial langsung tidak akan tergantikan, dan board game menjadi pengiring yang tepat dalam proses sosialisasi tersebut.

Secara umum, board game memenuhi kebutuhan manusia akan berpikir

(kognitif), mengapresiasi seni, dan bagi anak-anak beberapa game dapat melatih motorik halus. Board game mengatasi keterasingan antar manusia dan menolong manusia agar tetap dapat berinteraksi dan nyata tanpa layar gawai.

Desain tematik atau mekanik?

Saatnya kita memasuki tahap awal pembuatan *board game*. Setidaknya ada dua hal yang membuat kita tertarik memainkan sebuah board game: tema dan mekanik. Mungkin sebagian dari kita menyukai tema *medieval*, atau *luar angkasa*, atau mungkin tentang *dinosaur*, atau yang lain. Tema *board game* terlihat dengan jelas sekali pada kemasannya dan itu sudah cukup membuat kita jatuh cinta.

Ketika dimainkan ada hal kedua yang membuat game menarik, yaitu mekanik. Mungkin ada yang suka *bluffing*, atau mungkin *set collection*, atau *deduction*, atau yang lain. Mekanik yang membuat yang baik membuat tema yang dihadirkan semakin relevan dan game semakin imersif.

Namun kita sebagai perancang game, dari mana kita harus memulai? Dari memilih tema atau menentukan mekanik? Sebenarnya, kedua pendekatan ini memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Mari kita ulas satu per satu.

Pendekatan tematik memberikan kita keuntungan dalam membayangkan game apa yang akan kita buat. Tema memberikan kita gambaran dan pedoman awal tentang rencana perancangan kita. Memulai dari tema juga terasa “lebih menggugah”.

Berdasarkan gambaran awal secara tematik, terkadang membantu kita lebih mudah menentukan mekanik apa yang akan kita gunakan. Tetapi berhati-hatilah dengan tema. Kita bisa terlalu “asyik” menggali tema tersebut lebih dalam dan membuat kita membuat hal-hal yang kurang perlu. Misal, detail-detail yang secara gameplay memperumit permainan. Kemudian, kita tergoda untuk memanifestasi “segalanya” ke dalam game, sehingga berdampak pada scope creep.

Bagaimana dengan pendekatan mekanik? Pendekatan mekanik bisa menjadi sangat “abstrak” dan

“kosong” karena tidak ada tema yang menyertai. Kekosongan imajinasi ini dapat mengurangi semangat kita sebagai perancang serta memperlemah kekayaan tematik dari game itu sendiri.

Namun, pendekatan mekanik memberikan beberapa keuntungan. Pekerjaan akan menjadi lebih cepat, sebab tidak ada godaan untuk tambah “ini itu” untuk memuaskan imajinasi yang berakhir menjadi *scope creep*. Keabstrakan pendekatan tematik juga mempermudah kita untuk melakukan penggantian tema di kemudian hari atau dikenal sebagai “*retheme*”.

Tugas

1. Ingat kembali judul-judul board game yang pernah Anda dan temanmu mainkan atau sekadar pernah Anda tonton *gameplay*nya. Coba tuliskan setidaknya lima board game tersebut.
2. Untuk masing-masing board game tersebut, tulislah apa saja komponen, tema, dan mekanik utamanya.
3. Kemudian refleksikan, apakah Anda merasa belajar suatu hal dari board game tersebut?

Bab 2

Mekanik

Jika Anda bertanya, ada berapa banyak mekanik dalam game, Anda bisa berkunjung ke website *Board Game Geek* (<https://boardgamegeek.com>) dan melihat daftar hampir semua jenis mekanik yang mereka dokumentasikan. Sampai pada Oktober 2025 ketika booklet ini ditulis, tidak kurang dari 192 jenis mekanik tercantum di sana. Setiap tahunnya, jumlah mekanik baru yang didaftarkan pada halaman ini bertambah. Sebagian dari mekanik tersebut bahkan dapat diperdebatkan sebagai mekanik yang sama atau sangat mirip.

Ketika Anda mengunjungi toko atau kafe board game, Anda dihadapkan dengan lemari penuh dengan berbagai judul board game. Pertanyaan sulit yang muncul selalu adalah “Permainan seperti apa yang mau kita mainkan hari ini?” dan biasanya untuk menjawab pertanyaan tersebut, game

master atau tuan rumah akan menanyakan “Permainan apa yang Anda sudah pernah main dan sukai?”. Walaupun pilihan sudah mengerucut, tetapi masih ada kemungkinan Anda menyukai aspek yang berbeda dari permainan yang Anda sebut dengan apa yang dipikirkan oleh sang penanya. Misalkan, dua orang bisa mengatakan mereka menyukai permainan *Monopoly*, tetapi bisa jadi salah satu dari pemain tersebut menyukai *Monopoly* karena aspek mengumpulkan uangnya, sedangkan pemain lainnya menyukai aspek sosial atau melempar dadunya.

Hal ini menjadi semakin sulit ketika Anda mau membeli board game baru karena kemungkinan besar board game yang Anda tertarik masih tersegel rapat dan mungkin toko tersebut tidak mempunyai *demo copy*. Mengingat harga beberapa *board game* tidak tergolong murah,

kemungkinan besar Anda akan melakukan penelitian dengan mencari ulasan online atau menonton video cara bermain terlebih dahulu. Proses ini terkadang memakan waktu yang cukup lama dan beberapa game yang tergolong baru mungkin belum memiliki ulasan yang dipublikasikan.

Febndy, salah satu penulis dan penggagas kurikulum booklet ini, melalui observasi dan pengalaman bermain dan mengajar design board game sejak tahun 2012, mengagaskan tujuh kategori mekanik yang dapat digunakan untuk membantu proses ini.

Seluruh mekanik yang ada pada situs *Board Game Geek*, dapat dikategorikan menjadi satu atau lebih kategori berikut.

Spatial

Semua mekanik yang berkaitan dengan posisi, arah, dan ukuran dikelompokkan dalam mekanik spasial. Dalam mekanik spasial; parameter posisi, jarak, ukuran, arah, dan kecepatan harus sangat dipertimbangkan dalam perancangan. Singkatnya, jika posisi menentukan prestasi, maka mekanik tersebut dapat digolongkan sebagai mekanik spasial. mekanik yang dimaksud biasanya



Mekanik spasial dalam Zombicide tidak hanya dihadirkan dalam grid movement tetapi juga noise dan line of sight.

Grid heksagonal dalam game Catan bersifat modular. Artinya, pemain dapat mengubah-ubah setup permainan dan fitur ini menimbulkan suatu replayability dalam game.



akan memberikan batasan ketat bagaimana komponen permainan harus di letakkan di awal permainan dan aturan untuk memindahkan posisi komponen permainan tersebut selama permainan.

Contoh paling umum mungkin adalah penerapan grid (baik kotak maupun heksagonal). Grid memberikan ruang dua dimensi di mana token atau komponen lain dapat bergerak di atasnya. Permainan catur adalah salah satu contoh tertua penggunaan grid, di samping banyak sekali board game klasik lainnya.

Game *Zombicide* memberikan pengalaman spasial yang menarik. Tidak hanya pemain dan para *zombie* bergerak dalam grid, di dalam

permainan ini terdapat mekanik *line of sight* dan kebisingan. Mekanika ini mensimulasikan hal empiris berupa penglihatan dan pendengaran untuk mendukung tema survival-nya.

Lain lagi dengan game *Dream Home*. Game yang mengajak kita berfantasi tentang rumah impian ini menantang kita untuk benar-benar memperhatikan peletakan ruang dalam rumah. Kartu-kartu ruangan bertindak sebagai komponen yang modular yang ditempatkan dalam grid “rumah kosong”. Peraturan dan scoring sangat bergantung pada tata letak ruangan. Sebagai contoh, pemain tidak bisa meletakkan kamar di lantai dua, jika belum ada ruangan lain di lantai satu.

Mekanik modular board juga termasuk ke dalam spasial. Efek ini dapat memberikan *replayability* yang baik seperti dalam game **Catan**.

Geografi pulau yang menjadi area bermain bagi player dapat diubah-ubah dengan penataan *hexagonal tile* yang disediakan. Para pemain dapat berkreasi dan merasakan *gameplay* yang kurang lebih berbeda dari waktu ke waktu.

Berikut beberapa mekanik spasial umum: *Grid Movement*, *Point to Point Movement*, *Area Control*, *Tile Placement*, *Area Enclosure*, *Network Building*, *Modular Board*, *Line of Sight*, *Zone Control*.

Social

Mekanik sosial sangat erat kaitannya dengan emosi, relasi, pikiran, dan intuisi manusia satu terhadap yang lain. Mekanik ini meliputi *bluffing*, *bidding*, dan *voting* yang pada dasarnya tidak dapat dilakukan atau disimulasikan jika hanya dimainkan seorang diri. Walaupun kebanyakan permainan menyebutkan jumlah pemain minimal dua atau lebih, beberapa permainan dapat disimulasikan dengan satu orang

pemain berpura-pura menjadi pemain lain dalam menentukan keputusan.

Namun dalam kategori mekanik sosial, hal tersebut tidak dapat disimulasikan karena perlu adanya ketidaklengkapan informasi (*incomplete information*) yang sangat krusial dalam jalannya permainan tersebut. Ketika satu pemain mensimulasikan pemain lain, informasi yang mereka miliki menjadi lengkap sehingga permainan tidak bisa disimulasikan dengan sempurna.

Salah satu game yang populer, **Werewolf**, sangat bisa mencerminkan mekanik ini. Pada dasarnya game tersebut adalah *role-playing game* di mana pemain yang menjadi *werewolf* harus pandai-pandai menyembunyikan dirinya dari *villager* agar tidak terbunuh. Para *villager* harus mampu mengenyahkan para *werewolf* dari keterbatasan informasi yang ada dalam mekanisme voting. Jika permainan ini disimulasikan sendiri, maka siapa yang menjadi *werewolf* langsung diketahui sehingga proses *voting* tidak dapat lagi dilakukan dengan baik.

Aspek emosional terutama dalam kaitannya dengan pengelolaan finansial, tercermin dari game ***Power Grid***. Mekanik lelang dalam game tersebut membuat seorang pemain bisa memaksa pemain lain membeli pembangkit listrik dengan harga yang lebih mahal sehingga mengurangi cash power pemain tersebut. Pemain juga dapat menekan pemain lain agar dapat membayar harga bahan bakar lebih tinggi dengan cara memborong bahan bakar yang tersedia di market.

Meskipun bukan mekanik sosial secara langsung, mekanik ini menekan secara psikologis. Karena penentuan untuk melanjutkan atau tidak sangat bergantung pada psikologis pemain, maka hal tersebut tidak dapat disimulasikan hanya dengan satu pemain karena akan ada konflik kepentingan (*conflict of interest*).

Berikut beberapa mekanik sosial yang umum: *Negotiation*, *Voting*, *Bluffing*, *Auction*, *Team-Based*, *Hidden Role*, *Communication Limit*.

Discovery

Mekanik *discovery* secara umum mencakup hal-hal yang membatasi

pengetahuan pemain terhadap suatu informasi. Pemain harus mampu mendeduksi suatu kesimpulan dari informasi yang tersedia dan mengatasi keterbatasan informasi itu sepanjang permainan.

Beberapa permainan dengan mekanik *discovery* sangat dekat dengan mekanik sosial terutama jika keterbatasan informasi itu berhubungan dengan *hidden role*. Berbeda dari mekanik sosial, beberapa game dengan mekanik analisis masih mengizinkan pemain bermain solo, dan dalam mekanik *discovery*, biasanya selalu ada jawaban yang benar dan yang salah.

Selain game ***Werewolf*** yang kita sebutkan pada bagian sebelumnya, mekanik hidden role juga terdapat di game seperti ***Clue*** yang memiliki mekanik *discovery* yang sangat kental. Dalam game ***Clue***, pemain diajak untuk menemukan seorang pembunuh di antara para pemain dengan keterbatasan informasi berupa alat dan ruangan dalam rumah. Pemain harus beradu cepat dalam logika untuk mendapat informasi tambahan dan memecahkan misteri pembunuhan itu secepatnya.

Salah satu permainan yang sangat bersifat *discovery* dan dapat dimainkan solo adalah ***Turing Machine***. Game ini mengasah logika matematika kita untuk memecahkan kode yang terdiri dari 3 angka dengan pertolongan sebuah “mesin” yang dirancang untuk menjawab verifikasi pemain tanpa peran manusia. Artinya, meskipun dimainkan dengan pemain lain, kita tidak perlu “mencari-cari” informasi dari pemain lain. ***Turing Machine*** dapat dimainkan secara kompetitif dan kooperatif.

Mekanik yang mirip dapat ditemukan pada game ***The Search for Planet X***. Alih-alih dengan tema komputer

seperti game ***Turing Machine***, game ini menggunakan tema eksplorasi astronomi dan menggunakan simbol seperti asteroid dan komet. ***The Search for Planet X*** barangkali tidak terasa terlalu membosankan dibanding ***Turing Machine*** yang lebih abstrak dan banyak angka. Namun keduanya tetap memberikan pengalaman deduksi yang khas dalam temanya masing-masing.

Berikut kami berikan daftar beberapa mekanik *discovery: Limited Information*, *Logic Puzzle*, *Deduction*, *Pattern Recognition*.



Dalam game ***Power Grid***, pemain bisa “memainkan” harga pasar dari bahan baku pembangkit listrik: batu bara, minyak, sampah, dan uranium.



Game Pandemic memberikan kesempatan kepada para pemain untuk bekerja sama mengalahkan penyebaran penyakit secara kooperatif.

Management

Bagi Anda yang senang dengan permainan yang berkaitan dengan optimalisasi sumber daya dan ingin mendapatkan sensasi sebagai “pengelola” alih-alih “petualang”, maka inilah mekanik yang cocok untuk Anda garap. Game ***Power Grid*** yang kita bicarakan pada bagian mekanik sosial juga memiliki aspek manajemen yang kuat. Di samping mekanik lelang yang beraspek sosial, tata kelola aset dan sumber daya dalam ***Power Grid*** juga sangat penting. Jadi sebenarnya pemain bisa

memilih untuk mengusik keputusan pemain lain atau memilih tidak peduli dengan capaian pemain tersebut demi fokus pada optimasi pembangunannya sendiri.

Mari kita ambil contoh game ***Terraforming Mars***. Tampak dari namanya, game ini mengajak kita untuk mengubah permukaan Mars agar layak dihuni oleh koloni manusia. Pemain harus mengelola beberapa jenis sumber daya seperti *credit*, *steel*, *platinum*, *greenery*, *heat*, dan lain-lain untuk dikonversi menjadi tiga global parameter: luas

perairan, temperatur, dan kadar oksigen. Perlu dicatat, bahwa sumber daya yang kita miliki bersifat pribadi, namun global parameter bersifat umum dan dipengaruhi oleh campur tangan pemain lain. Penjelasan lebih lanjut tentang *resource flow* dalam game akan dijelaskan pada bagian lain.

Berbeda dari *Terraforming Mars* yang kompetitif, game *Pandemic* bersifat kooperatif. Siapapun yang membaca buku ini ketika di tahun 2025 hampir dapat dipastikan mengalami kurang lebih 3 tahun masa pandemi Covid-19. Dalam game *Pandemic* kita dapat berimajinasi dalam situasi di mana kita harus mengelola sumber daya berupa: beberapa jenis action, bidak yang merupakan diri pemain, dan kartu kota untuk satu tujuan yaitu menghentikan pandemi.

Satu hal yang menjadi ciri khusus dari game ini adalah adanya tekanan eksternal yang mensimulasikan penyebaran wabah dan eskalasi krisis. Jika krisis mencapai puncaknya maka semua pemain kalah.

Kata kunci untuk suatu mekanik bisa tergolong ke dalam mekanik

manajemen adalah “Milik (saya, kamu, pemain A, B, dst)” Jika di dalam suatu permainan seorang pemain memiliki sesuatu, maka ia harus me-manage sumber daya tersebut. Sumber daya yang dikelola dapat berupa kartu, token, atau komponen lain yang serupa. Hampir semua board game memiliki mekanik management, justru lebih sulit mencari permainan yang tidak memiliki mekanik management. Contoh permainan yang tidak memiliki mekanik management adalah *Jenga*,

Beberapa mekanik manajemen yang umum: *Resource Income*, *Resource Conversion*, *Resource Allocation*, *Deck Building*, *Set Collecting*, *Card Drafting*, *Hand Management*.

Dexterity

Mekanik *dexterity* adalah proses yang tidak bisa digantikan oleh pemain lain karena berkaitan dengan ketangkasan atau keterampilan motorik, indrawi, dan memori dari pemain itu sendiri. Contoh klasik yang bisa kita angkat untuk ini barangkali adalah *Jenga*. Permainan ini memiliki komponen dan tujuan permainan yang cukup

Mekanik dexterity dalam Jenga memaksa pemain untuk benar-benar terampil secara motorik. Tanpa itu, analisis setajam apapun akan runtuh dalam sekejap.



sederhana. Pemain terakhir yang berhasil mengambil balok tanpa merobohkan menaranya adalah pemenangnya. Mekaniknya hanyalah mengambil satu balok dengan satu tangan dan meletakkannya di paling atas menara.

Melalui game tersebut, dengan mudah kita dapat menangkap apa maksud dari definisi “tidak bisa digantikan pemain lain”. Dalam permainan catur, pemain bisa saja menyuruh orang lain menjalankan buah caturnya tetapi tidak mungkin dalam permainan Jenga seseorang menitipkan gilirannya pada orang lain.

Game klasik lainnya adalah *carrom* atau lebih dikenal sebagai karambol, terutama jika Anda rajin mengikuti

ronda di pemukiman Anda.

Permainan tabletop ini tentu saja masuk dalam kelompok *dexterity* karena cara memainkannya adalah dengan menyentil disc atau lempengan dan memasukkannya ke lubang di sudut papan permainan, mirip *billiard*. Disini kita bisa melihat irisan antara game dalam arti permainan dengan sport atau olahraga.

Gabungkan mekanika menyentil ini dengan tema *dungeon crawling* maka kita akan mendapatkan game ***Catacomb***. Game ini tampak seperti carrom dengan penceritaan dan tema yang menarik. Atau kita juga bisa mengambil contoh ***Uno*** yang memiliki elemen dexterity ketika meneriakkan “Uno!”.

Beberapa mekanik *dexterity* yang umum: *Flicking*, *Stacking/Balancing*, *Throwing/Tossing*, *Physical Removal*, *Timed (with hourglass)*.

Goal

Lima kategori mekanik sebelumnya menjadi fundamental dalam proses mempermudah pemahaman cara bermain suatu *board game*.

Melengkapi kelima kategori tersebut, kategori mekanik *goal* menentukan cara menang atau kalah dalam suatu game. Tanpa mekanik goal, suatu game menjadi tidak punya tujuan dan tentu saja tidak dapat dimenangkan. Walaupun terdapat banyak mekanik yang bisa tergolong dalam kategori ini, namun secara garis besar terbagi menjadi tiga grup utama yaitu:

Victory Point: mulai dengan 0 dan mengumpulkan poin untuk menang;

Health System: mulai dengan sejumlah nyawa dan berkurang hingga kalah;

Campaign: harus menyelesaikan tugas tertentu atau membuat permainan menjadi kondisi tertentu.

Mekanik penentu kemenangan lain

biasanya merupakan variasi dari ketiga mekanik ini seperti *sudden death* yang hanya memiliki 1 *health* atau nyawa.

Supporting

Beberapa mekanik tidak dapat masuk ke dalam kategori lain karena sifatnya yang sangat sederhana, namun ketika diaplikasikan ke dalam suatu permainan, akan mengubah permainan dengan drastis. Mekanik ini dikategorikan sebagai mekanika pendukung atau *supporting* dan biasanya tidak dapat berdiri sendiri menjadi game yang utuh. Contoh: *action point*, *turn order*, *victory point*, *roll dice*, *shuffle card*, *draw card*, dan sebagainya.

Walaupun mekanik-mekanik ini digabungkan dengan mekanik goal, jika tidak didampingi oleh mekanik dari kategori lain, biasanya permainan yang dihasilkan menjadi tidak seru atau bahkan tidak dapat dimainkan.

Namun mekanik *supporting* dapat berdampak besar dalam mengubah jalannya suatu permainan. Salah satu contoh mekanik *supporting* adalah *simultaneous action* yang berarti melakukan giliran setiap pemain

secara bersamaan dan *die rolling* yaitu melempar dadu untuk menentukan sesuatu. Kedua mekanik ini jika digabungkan dengan mekanik goal misalkan *victory point*, akan menjadi permainan yang sangat abstrak, melempar dadu, secara bersamaan kemudian mendapatkan *victory point* untuk kemenangan. Bisa dimainkan, tapi kemungkinan besar tidak akan seru karena permainan dirasa sangat sederhana.

Tapi kedua mekanik ini jika ditambahkan ke permainan yang sudah berjalan misalkan catur; mekanik spasial dan manajemen sederhana dengan tujuan permainan *campaign* (membunuh raja lawan).

Bayangkan bermain catur dengan *simultaneous action*, artinya setiap pemain menjalankan gilirannya tidak bergantian tapi secara bersamaan. Atau melempar dadu sebelum bisa menentukan bidak mana yang bisa bergerak atau sejauh apa bidak bisa bergerak. perubahan kecil ini akan mengubah permainan dengan drastis.

Mekanik supporting yang bisa dipakai untuk perancangan *board game*: *Action Point, Turn Order, Phase*

Order/Round Structure, Time Track, Event System, Variable Setup, Die Rolling.

Resep Mekanik

Seperti disinggung sebelumnya, untuk membuat sebuah game yang berjalan dengan baik, minimal Anda memerlukan 1 mekanik *goal* dan 1 mekanik dari pilihan: spasial, sosial, *discovery*, manajemen, dan *dexterity*. Mekanik pendukung atau *supporting* dapat ditambahkan untuk memberi variasi. Mari kita gali sebuah contoh.

Permainan catur dapat dibilang terdiri dari banyak mekanik spasial dan beberapa mekanik goal dan manajemen. Mekanik goalnya tentu saja, “jika buah catur Raja dalam keadaan terancam dan tidak punya opsi untuk berpindah tempat, maka pemilik Raja tersebut kalah.” Situasi ini disebut sebagai *checkmate* atau skakmat. Jika check tapi Raja masih bisa terlepas dari ancaman, belum *checkmate*. Jika pemain tidak memiliki opsi untuk melakukan legal move tetapi Raja tidak dalam keadaan terancam, situasi ini dikenal sebagai *stalemate* atau remis. Hanya *checkmate* dan *stalemate* yang



Goal dalam game *Cluedo* sebenarnya sederhana: mencari pembunuh dalam rumah itu dan dia ada antara pemain. Namun mekanik spasial dan discovery membuat game ini menjadi permainan deduksi yang menantang.

mengakhiri permainan, selain *resign* atau menyerah. Goal dalam permainan ini bersifat campaign atau memenuhi suatu kondisi.

Karena di dalam permainan ini pemain memiliki bidak catur untuk digerakkan, maka pemain harus mengatur sumber daya bidak catur yang akan dimainkan sehingga catur memiliki mekanik management. Mekanik spasialnya tentu saja sudah dikenal banyak orang soal bagaimana buah catur pion, kuda, gajah, benteng, raja, dan ratu bergerak dan posisi mereka diletakkan di awal tidak boleh diganggu gugat. Termasuk di dalamnya soal mekanik *castling* atau rokade; promosi dan *en passant*. Tetapi terlepas dari itu, secara dominan adalah aneka mekanik

spasial dan situasi *checkmate* atau *stalemate*.

Contoh berikutnya kita ambil dari game ***Codename***. Mekanik goal yang ada dalam game ini cukup sederhana, jika menemukan seluruh agen kita terlebih dahulu, akan menang. Sedangkan jika salah singkap dan mendapat kartu *assassin*, maka otomatis kalah.

Mekanik sosial dari game ***Codename*** tampak dari pembagian pemain dalam kelompok dan komunikasi *spy master* kepada anggota timnya, terutama dalam pembatasan 1 kata sebagai petunjuk. Juga hampir tidak mungkin game ini dimainkan solo atau tanpa tim, meskipun ada aturan khusus untuk dimainkan 2-3 orang.

Aspek *discovery* tentu saja terletak pada pemberian informasi terbatas antara spy master dan anggota tim masing-masing dan kunci jawaban sebagai penentu benar salah. Terdapat aspek spasial yang perlu diperhatikan juga, sebab kartu kunci jawaban dan pembagian kartu dalam grid 5x5 berkaitan dengan gameplay dan tidak dapat dipindah-pindahkan selama permainan.

Tugas

Sekarang saatnya Anda yang meramu mekanik-mekanik game yang tersedia menjadi game Anda sendiri. Sangat dianjurkan untuk mempelajari video-*video gameplay board game* yang banyak tersedia di internet dan juga apabila ada kesempatan dapat main di *cafe board game* untuk memperoleh inspirasi.

Mulai dari bagian ini sampai akhir seri booklet ini, kami akan memandu Anda membuat sebuah *board game*. Pada bagian ini, kita akan mulai dari sisi mekanik.

Jika Anda sudah memiliki tema tertentu, Anda dapat menggunakan tema tersebut sebagai panduan dan

mempelajari mekanik apa yang cocok merepresentasikan tema tersebut.

1. Pilih minimal satu mekanik *goal*, tentukan dengan jelas bagaimana pemain akan menang atau kalah.
2. Pilih minimal satu mekanik dari antara kategori spasial, sosial, analisis, manajemen, dan dexterity; baik dari pilihan yang ada di buku ini atau dari yang Anda pelajari sendiri melalui website Board Game Geek.
3. Pilih mekanik supporting sejauh perlu untuk merekatkan mekanik-mekanik yang sudah Anda pilih sebelumnya.
4. Berdasarkan mekanik yang Anda sudah pilih, Anda akan dapat menentukan komponen-komponen apa saja yang kira-kira dibutuhkan pada game yang Anda rancang ini. Tulis jenis-jenis komponen yang Anda akan butuhkan namun tidak perlu dilengkapi terlalu detail untuk masing-masing komponen.



Bab 3

Komponen

Semua *board game* datang dengan aneka komponen. Semua komponen itu memiliki tujuan yang sama yaitu mendukung simulasi mekanik sehingga menciptakan *gameplay* yang menyenangkan. Dalam bab ini kita akan mengupas beberapa komponen yang umum digunakan serta pertimbangan-pertimbangan untuk menambahkannya ke dalam *game* kita.

Dadu

Dadu adalah hal yang sangat lazim terutama dalam *tabletop role playing game*. Dadu yang paling umum adalah dadu d6 atau dadu 6 sisi. Dadu jenis ini biasanya pertama kali dikenali dari permainan *Ular Tangga*, *Ludo*, atau *Monopoly*. Notasi penulisan dadu biasanya diawali dengan huruf D, kemudian diikuti dengan angka yang menunjukkan jumlah sisi yang

dimiliki dadu tersebut. Beberapa jenis dadu yang populer yaitu D4, D6, D8, D10, D12 dan D20. Dadu D10 biasanya memiliki dua varian dimana salah satu ditulis dengan notasi 0-9, dengan 0 bermakna 10; atau dengan notasi 00-90, dengan 00 bermakna nol. Sehingga dua jenis dadu 10 ini dapat digabungkan sebagai D100 atau persentil dengan rentang nilai 1-100. Tujuh dadu ini umumnya disebut sebagai *polyhedral die set* atau *7 die set*.

Dadu memberikan keacakan yang terbatas tergantung dari jumlah mata sisi dadu. Namun dadu dapat dikombinasikan untuk menimbulkan efek tertentu dalam *gameplay*. Dalam suatu permainan terkadang beberapa dadu yang sama dapat digabungkan dalam penggunaannya dan hal ini ditulis seperti: 2d6 yang artinya pemain diminta melemparkan dua dadu bersisi enam. Terkadang hasil akhir dari dadu tersebut akan

dimodifikasi dengan penambahan sebelum digunakan untuk menentukan hasil, misalkan: $3d4 + 2$, yang artinya pemain diminta melemparkan tiga dadu bersisi empat kemudian hasil yang didapatkan ditambahkan dengan angka dua sebelum digunakan untuk penentuan.

Dadu merupakan komponen yang sangat mudah digunakan karena hanya perlu dilempar atau dijatuhkan dan dilihat angka yang menghadap ke atas. Selain itu dadu juga merupakan komponen pengacakan (*randomization*) yang tergolong cukup adil karena sulit dimanipulasi selama dadu yang digunakan terbuat dengan baik.

Secara umum dari segi manufaktur, produksi dadu tergolong mahal terutama untuk dadu dengan wajah atau sisi khusus yang tidak hanya menunjukkan angka. Karena proses produksi dadu memerlukan injeksi plastik jika volume produksi kecil, maka penggunaan dadu custom harus dipertimbangkan baik-baik. Sebaiknya untuk menekan biaya produksi, gunakan dadu berangka yang umum ditemukan di pasaran sehingga tidak memerlukan proses produksi khusus.

Penggunaan dadu sebaiknya juga dipertimbangkan agar game tidak terlalu random dan berjalan tanpa strategi seperti *Ular Tangga*.

Keacakan penggunaan dadu perlu diimbangi dengan narasi dan *role playing* yang meyakinkan sehingga pemain tidak merasa semuanya hanya keberuntungan atau kesialan.

Biasanya permainan yang ingin dirancang menjadi lebih kompetitif, harus membatasi penggunaan pengacakan seperti dadu agar pemain dapat mengendalikan strategi mereka dengan baik. Walaupun begitu, bukan berarti permainan strategi tidak boleh memiliki aspek keacakan, justru sedikit aspek keacakan biasanya membantu membuat permainan menjadi lebih menarik.

Kartu

Kartu umumnya lebih sering dijumpai daripada dadu dalam suatu *board game*. Tidak jarang suatu permainan terdiri hanya dari kartu saja tanpa ada komponen lainnya. Hal ini menjadi preferensi beberapa desainer karena beberapa alasan.

Pertama, biaya produksi kartu jauh

lebih murah dibandingkan komponen lainnya. Kartu juga lebih ringan dan tidak memakan banyak ruang. Kita dapat memilih ketebalan kartu dan jenis pelapis (*coating* atau *laminating*) sehingga harga dan kualitas menjadi lebih fleksibel.

Ukuran kartu juga dapat kita optimasi agar lebih sesuai dengan anggaran ataupun banyaknya informasi yang ingin ditampilkan. Meskipun demikian, karena berbahan kertas, tentu saja kartu mudah usang apalagi jika sering dimainkan dan dipegang tangan yang basah atau berminyak.

Beberapa permainan dibuat dengan kartu berbahan plastik, namun jenis kartu ini menjadi jauh lebih mahal dibandingkan kartu lainnya.

Kedua, kita bisa menuliskan banyak informasi yang beragam pada kartu. Jika lambang pada dadu harus diterjemahkan lagi maknanya karena keterbatasan ukuran, kartu bisa memuat informasi yang lebih lengkap.

Karena kartu memiliki dua sisi, informasi yang dicetak di kartu bisa menjadi informasi rahasia dengan membalik kartu tersebut. Kartu juga sering digunakan sebagai penanda



Kartu sebagai komponen untuk menjelaskan persenjataan dan atributnya dalam game Zombicide.



Setup game Power Grid yang terdiri dari beberapa komponen yaitu: papan permainan, kartu pembangkit listrik, kertas uang, dan beraneka ragam meeple yang mencerminkan rumah serta sumber daya.

kepemilikan.

Ketiga, kartu adalah pengacak yang lebih fleksibel dari dadu. Dengan kartu kita bisa mensimulasikan D7, D9, D13 dan sebagainya dengan mengocok dek berisi sejumlah kartu yang kita kehendaki. Digabungkan dengan manfaat kedua, satu dek kartu bisa mensimulasikan berbagai macam randomization yang kita perlukan.

Sebagai contoh, kartu remi memiliki angka, simbol dan warna dalam satu kartu yang sama. Empat simbol (wajik, sekop, hati dan keriting) dapat digunakan untuk mensimulasikan peluang satu banding empat. tiga belas angka (1 - 10, J, Q, K) dapat mensimulasikan peluang satu banding tiga belas. dua warna (merah dan

hitam) dapat mensimulasikan peluang satu banding dua. Semua itu dilakukan dengan 52 kartu yang sama.

Keempat, penggunaan kartu juga memudahkan proses *balancing* pada game. Kita bisa dengan mudah menambahkan atau mengurangi jumlah distribusi kartu atau mengubah informasi yang tercetak pada kartu. Dengan begitu banyak kebebasan yang bisa dilakukan menggunakan kartu, wajar jika banyak game yang dapat dibuat hanya dengan kartu sebagai komponennya.

Board

Papan sebagai komponen dalam board game digunakan untuk memberi keterangan yang bersifat

umum dan memberikan zonasi yang jelas dalam permainan. Memang, mencetak papan lebih mahal daripada mencetak kartu, namun papan memberikan beberapa keuntungan.

Papan membuat permainan tampak eksklusif dan biasanya secara memberikan perasaan yang lebih imersif. Secara fisik, papan juga lebih kuat dari kartu tetapi tidak terlalu rumit dalam proses produksinya.

Papan sering digunakan untuk menampilkan informasi spasial dalam permainan, baik sebagai peta maupun sebagai grid. Peta atau grid sangat berguna pada *game* yang bertipe taktikal. Selain itu pada papan juga dapat digunakan sebagai progress tracking, baik progres skor pemain maupun resource tertentu yang dapat membantu menghemat penggunaan token dalam permainan. Papan juga sering digunakan sebagai penanda untuk hal dapat dibangun atau dimiliki oleh pemain.

Beberapa permainan menggunakan papan yang dibagi menjadi beberapa bagian untuk membentuk peta permainan. Teknik ini disebut sebagai modular board dan dapat

menambahkan variasi permainan dengan usaha yang relatif kecil dalam produksi ataupun *balancing*.

Token

Token dalam board game seringkali digunakan untuk menunjukkan jumlah *resource*, entah itu uang atau sumber daya alam. Beberapa permainan menggunakan token untuk *damage*, karakter, atau status.

Token bisa memberikan imersi tersendiri, terlebih jika itu berkaitan dengan resource. Banyak sedikitnya resource yang dimiliki pemain benar-benar terasa nyata. Namun jika rancangan dan manufaktur tidak dikerjakan dengan baik, token bisa terlihat biasa saja atau malah kurang menarik.

Kebanyakan token dibuat menggunakan bahan yang sama dengan *board*, namun beberapa permainan menggunakan bahan lain yang lebih eksklusif sebagai token sebagai tambahan nilai jual. Contoh game yang sangat sukses yang menurut kami terdorong karena kualitas tokennya adalah *Splendor*. Jika token dibuat menggunakan



Meeple berbentuk hewan sebagai komponen utama dalam Animal Upon Animal.

bahan yang lebih eksklusif, biaya produksi permainan Anda akan menjadi lebih mahal secara signifikan, meskipun demikian token tetap adalah opsi yang cukup ekonomis untuk fungsi yang ia penuhi.

Meeple

Meeple adalah representasi tiga dimensi paling sederhana dalam komponen *board game*. Sebenarnya fungsi meeple ini sangat mirip dengan token yang merupakan representasi dua dimensi. Tentu saja biaya produksinya lebih mahal daripada

token, namun setidaknya meeple adalah opsi tiga dimensi termurah (jika dibandingkan dengan minis) dan lebih tahan lama daripada token yang biasanya terbuat dari karton.

Dalam beberapa game seperti *Animal Upon Animal*, meeple memiliki fungsi spasial yang krusial sebab digunakan untuk disusun secara vertikal. Meeple juga memberikan fungsi penentu posisi pemain dalam permainan dan juga sering digunakan sebagai penanda *resource*.



Miniature zombie dalam game Zombicide hadir sebagai penguat imersi.

Miniature

Miniatur atau minis adalah representasi tiga dimensi yang mewah dalam permainan *board game*. Salah satu game yang wajib menggunakan minis ini adalah **Warhammer**. Dalam permainan tersebut, ukuran miniatur seperti lebar dan tinggi miniatur mempengaruhi peraturan dalam permainan. Sehingga, praktis tanpa minis, kita tidak bisa memainkan **Warhammer**.

Namun begitu, pada permainan lain, seperti **Dungeons and Dragons**,

minis tidaklah wajib melainkan hanya digunakan sebagai alat pendukung imersi dan imajinasi, tanpa mempengaruhi mekanik. Tetapi tidak dipungkiri bahwa miniatur memberikan kesan keindahan dan kemewahan tersendiri dalam memainkan permainan **Dungeons and Dragons**.

Manufaktur minis tentu saja jauh lebih mahal daripada token atau meeple. Meskipun kini sudah ada teknologi *3D printing*, tetapi masih tidak memungkinkan untuk

digunakan sebagai produksi masal.

Selain produksi miniatur sendiri memerlukan volume produksi massal dalam jumlah besar untuk mendapat harga produksi yang ideal, Anda juga harus memikirkan tempat penyimpanan miniatur tersebut agar tidak musah patah dalam pengiriman.

Hal tersebut menambah biaya produksi lebih lanjut jika ingin menggunakan miniatur di dalam permainan Anda. Untuk *game* pertama Anda, kami tidak menganjurkan untuk memasukkan komponen ini dalam rancangan yang Anda buat.

Standee

Standee adalah kompromi di antara token dan miniatur. Tidak sedatar token, tapi tidak semewah minis. Lebih murah tentu saja dan lebih mudah disimpan. Dalam beberapa *board game*, bagian-bagian *standee* kadang dicetak bersama dengan token dalam format *kiss cut* lalu dirakit menjadi *standee*.

Standee tidak banyak digunakan dalam *board game*, tetapi merupakan komponen yang menarik untuk

dikembangkan dalam TTRPG.

Kebanyakan penggunaan *standee* lebih berfokus untuk mendapatkan *table presence* dengan cara yang lebih murah dibandingkan *miniature*.

Dial

Dial digunakan untuk tujuan yang sangat khusus dalam beberapa permainan. Biasanya dial digunakan untuk melacak *hit point*, *resource*, *counter* waktu, *chaos*, atau variabel lain. Dial juga digunakan untuk menyembunyikan sebagian informasi dari pemain. Dalam game *Star Wars: X-Wing*, dial digunakan untuk menentukan manuver pesawat yang akan dilakukan secara tersembunyi dari pemain lain.

Dial membutuhkan proses produksi yang lebih rumit daripada token, sehingga perlu pertimbangan mendalam terkait biaya produksi *board game*. Kebanyakan fungsi dial dapat digantikan oleh komponen lain, sehingga menggunakan dial menjadi pilihan berdasarkan preferensi atau untuk meningkatkan *table presence*.

Kertas

Kertas dalam *board game* biasanya digunakan untuk mencatat sesuatu, entah sebagai *character sheet* atau *score tracking*. Tentu saja kertas ini bersifat consumable, artinya pemain akan menghabiskan kertas-kertas yang disertakan sebagai komponen *game*. Terdapat beberapa hal yang dapat dipertimbangkan jika ingin melibatkan kertas.

Pertama, kertas sangat mudah murah dan mudah untuk diproduksi. Di saat yang sama juga dapat dengan mudah digantikan. Kertas tidak akan terlalu membuat anggaran bengkak.

Alangkah baiknya jika perancang *board game* menyediakan *printable* secara *online*, sehingga pemain dapat mengunduh dan mencetak sendiri apabila persediaan kertas dalam board game tersebut sudah habis.

Kedua, terkadang kertas terlihat murahan dan tidak terlalu tahan lama. Pastikan bahwa rancangan grafis dalam kertas itu jelas dan baik sehingga tidak mempersulit pemain serta pilihlah jenis kertas yang memang baik untuk ditulis dan tidak mudah rusak.

Tugas

Teman-teman telah mempelajari beberapa board game dan sudah memulai merancang board game sendiri. Berdasarkan mekanik yang sudah Anda susun pada bab sebelumnya, langkah berikutnya adalah penentuan komponen.

1. Untuk setiap mekanik yang sudah ditentukan, pilihlah komponen apa yang bisa merepresentasikan dan menjalankan mekanik tersebut.
2. Pertimbangkanlah, apakah pilihan komponen tersebut mudah dibuat dalam prototype dan tidak terlalu mahal.
3. Pastikan jumlah komponen dalam permainan Anda optimal, tidak terlalu sedikit namun juga tidak terlalu banyak untuk menjaga biaya produksi dengan tetap memastikan permainan Anda menarik.



Bab 4

Game Design Document

Setelah merancang dan merencanakan mekanik dan komponen, tidak baik jika tidak dicatat. Pada bab ini kita akan belajar cara menuliskan rancangan kita secara formal dalam sebuah *Game Design Document* (GDD). Catatan ini akan menolong agar kita tetap pada jalur, konsisten pada rancangan kita, serta memiliki rekam jejak yang jelas pada setiap perubahan-perubahan.

Terlebih lagi jika Anda mengerjakan desain game Anda sebagai pekerjaan sampingan, kemungkinan besar akan Anda meninggalkan rancangan Anda untuk pekerjaan utama atau kesibukan Anda. Tanpa game design document yang baik, Anda akan lupa dengan proses yang sudah dijalani selama mendesain permainan.

Game Design Document juga akan membantu Anda membuat *rulebook* di kemudian hari. Untuk itu pastikan

Anda memiliki dokumen selengkap mungkin dengan mempertimbangkan kasus-kasus tertentu ketika masa percobaan permainan. *Game Design Document* dapat ditulis dan ditambahkan secara berkala, jadi tidak perlu terlalu fokus pada salah satu bagian, melainkan usahakan untuk menyelesaikan semua bagian terlebih dahulu kemudian mengunjungi kembali dokumen Anda untuk revisi atau penambahan. Apa saja yang terdapat dalam GDD untuk memastikan permainan Anda terdokumentasi dengan baik?

Deskripsi singkat

Pertama, kamu bisa menjelaskan *lore* atau cerita yang melatari permainan ini. Cara yang baik untuk menjelaskan permainan Anda biasanya dimulai dengan menjelaskan sebagai siapa pemain berperan di dalam permainan Anda. Setelah

menjelaskan peran pemain, lanjutkan dengan tujuan permainan dan cara mencapai tujuan tersebut secara singkat. Jangan menjelaskan terlalu detail cara bermain pada bagian ini, karena bagian ini lebih bertujuan untuk mengundang pemain mencoba permainan Anda.

Informasi dasar

Hal berikutnya yang perlu dijelaskan adalah permainan ini ditujukan untuk pemain berusia berapa tahun, untuk berapa banyak pemain, dan estimasi pemain. Sebagai contoh: 2-4 pemain, usia 13+, 30 menit permainan.

Sebagai pelengkap di dalam dokumen ini, Anda bisa juga ditambahkan siapa audiens yang dituju oleh game ini. Apakah pelajar, anak-anak, atau dewasa? lebih detail lagi Anda bisa menentukan apakah pemain yang Anda sasar bersifat lebih kasual atau kompetitif dalam bermain karena hal tersebut akan mempengaruhi arah rancangan Anda.

Kategori mekanik

Sebagai panduan tambahan untuk memahami permainan Anda, tuliskan lima kategori mekanik fundamental

(*Spatial, Social, Discovery, Management, Dexterity*) yang sudah Anda pelajari dan tandai seberapa banyak Anda menggunakan mekanik dari kategori tersebut di dalam permainan Anda. Anda juga dapat menambahkan informasi mekanik kemenangan (*goal*) Anda dan beberapa supporting mechanic pada permainan Anda.

Daftar komponen

Pada bagian ini cantumkan semua komponen yang Anda sertakan beserta jumlahnya. Misal: 30 kartu aksi, 30 kartu event, 2 dadu sisi 6, 6 player board, dan seterusnya. Jika ada komponen yang hanya digunakan dalam mode permainan tertentu, sebutkan dengan jelas. Bagian ini akan berguna untuk membantu Anda dalam persiapan produksi nantinya, untuk itu Anda dapat menambahkan detail ukuran komponen. Untuk kartu, pastikan Anda menampilkan kedua sisi kartu jika diperlukan.

Setup permainan

Sampai titik ini seharusnya pembaca dokumen sudah memahami apa saja komponen yang Anda sertakan. Kini



Informasi dasar yaitu jumlah pemain, usia minimal, dan waktu permainan perlu dicantumkan dalam GDD dan box permainan.

saatnya untuk menjelaskan bagaimana untuk menata semua komponen di atas meja.

Usahkan untuk menjelaskan dari apa yang umum atau dilihat oleh semua pemain, seperti papan permainan. Kemudian jelaskan apa saja yang harus diletakkan pada papan tersebut.

Jika hal yang umum sudah dijelaskan, barulah setup per pemain. Jelaskan dengan baik apa yang didapat setiap pemain, berapa token atau kartu yang harus mereka terima di awal permainan dan sebagainya.

Round, turn, dan phase

Sebelum melangkah lebih jauh, kita pahami terlebih dahulu tentang *Round*, *Turn*, dan *Phase*.

Turn adalah giliran pemain. Ketika seorang pemain sudah selesai melakukan apa yang mereka boleh lakukan dalam satu giliran, giliran mereka dianggap selesai.

Round atau ronde adalah satu putaran permainan di mana setiap pemain sudah melakukan satu kali *Turn* atau giliran.

Phase atau fase merupakan tahapan atau langkah yang berguna sebagai

pembatasan cakupan kegiatan apa saja yang boleh dilakukan dalam suatu waktu.

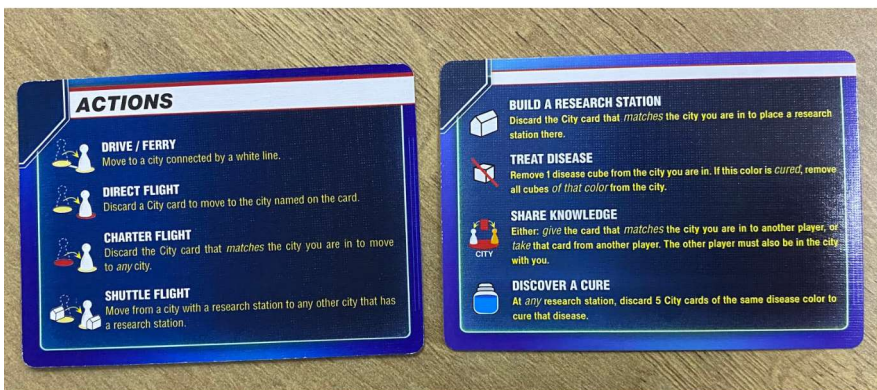
Terkadang, di dalam satu ronde bisa terdiri dari beberapa fase namun beberapa permainan bisa juga menggunakan beberapa ronde dalam satu fase. Dalam GDD, Anda harus menjelaskan cara menentukan urutan giliran baik pada awal permainan atau pada setiap round.

Kemudian perlu dijelaskan terdapat fase apa saja dan apa yang bisa dilakukan di setiap fase. Terakhir, beri keterangan bagaimana setiap ronde berakhir dan apa yang harus dilakukan di akhir sebuah ronde atau fase.

Kondisi menang dan kalah

Pada bagian ini jelaskan bagaimana pemain dapat menang atau kalah. Apabila terdapat suatu sistem penilaian, berikan deskripsi yang jelas bagaimana cara penilaian tersebut dilakukan. Jika ada lebih dari satu cara menang atau kalah, pastikan semua cara tersebut tertulis pada bagian ini.

Apabila permainan bersifat kompetitif dan berdasarkan nilai, berikan cara untuk memutuskan kondisi seri atau dikenal sebagai tie breaker. Pastikan tie breaker yang mudah dipahami dan dapat diterima semua pemain. Hindari kondisi di mana terdapat lebih dari satu pemenang kecuali jika permainan



Semua aksi yang dapat dilakukan pemain harus dicantumkan dengan jelas pada GDD dan juga kemudian pada rule book atau rule card.

merupakan permainan ringan atau party game.

Variasi gameplay

Terkadang untuk mencapai visi yang Anda inginkan dan mencakup semua ide yang Anda miliki suatu game bisa dimodifikasi untuk memiliki beberapa mode bermain.

Mode permainan yang umum ditambahkan sebagai variasi adalah mode solo (bermain sendiri), mode kooperatif (bekerja sama dalam group), mode edukasi atau tantangan (skenario dalam permainan yang diubah untuk menyampaikan pesan tertentu atau tingkat kesulitan tertentu).

Penambahan variasi bisa membuat permainan Anda menghadirkan pengalaman baru menggunakan komponen yang tidak jauh berbeda.

Change log

Pastikan Anda mencatat setiap perubahan yang Anda lakukan pada game Anda. Hal ini memastikan Anda tidak mengulang kesalahan yang sama ketika melakukan proses balancing. Selain itu juga pencatatan

ini memastikan ketika Anda meninggalkan desain Anda dalam jangka waktu yang panjang, Anda dapat segera melanjutkan proses desain Anda. Seiring berjalannya waktu, Anda akan memiliki banyak desain yang belum di publikasi sehingga bagian ini akan menjadi bagian yang penting dalam dokumen Anda.

Tugas

Sekarang Anda sudah siap menulis Game Design Document Anda. Dengan semua informasi yang Anda sudah siapkan dari bab sebelumnya, rangkailah sebuah GDD yang baik mengikuti panduan ini. Anda boleh menambahkan informasi tambahan yang Anda rasa berguna ke dalam GDD Anda jika diperlukan.

