



Panduan Mandiri:

Menjadi Perancang Board Game 2

Credit

Panduan Mandiri: Menjadi Perancang Board Game - 2

Penulis: Febndy Kwik dan Matheus Randy Prabowo.

Layout: Matheus Randy Prabowo

Fotografer: Taqiyya Kamilah

In Frame: Muhammad Nur Armana, Dani Surya Ramadhan, Abdullah

Semua foto adalah milik Coralís 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://>



Booklet ini diterbitkan oleh Coralís Entertainment dalam kerja sama dengan Asosiasi Pegiat Industri Board Gim Indonesia (APIBGI) dan Kementerian Ekonomi Kreatif.



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

© Coralís 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 5: Kompleksitas: Resource Flow dan Zona	7
Resource	7
Zona	9
Resource Flow	11
Tugas	16
Bab 6: Delapan Jenis Kesenangan	19
Sensation	20
Fantasy	21
Narrative	23
Challenge	25
Fellowship	27
Discovery	28
Expression	30
Submission	31
Replayability	32
Tugas	32

Bab 7: Prototyping	35
Kartu	35
Dadu	39
Board dan Token	39
Saran Tambahan	41
Tugas	42
Bab 8: Playtesting	45
Menyiapkan Skenario Playtest	45
Tiga Tahap Playtest	46
Feedback	48
Menjelaskan Cara Bermain	50
Tugas	52



Bab 5

Kompleksitas: Resource Flow dan Zona

Seringkali ketika bermain *board game*, kita mendengar teman kita berkata, “*Game* ini susah/ribet banget,” atau “*Game* ini kurang kompleks, rasanya jadi nanggung.” Tidak bisa dipungkiri penilaian kompleks atau sederhana ini sangat subjektif. Pada situs **Board Game Geek**, mereka menggunakan standard angka 1 hingga 5 untuk kompleksitas, namun begitu belum ada kategorisasi yang pasti untuk tingkat kompleksitas ini. Pada bab ini kita akan membahas hal apa yang dapat mempengaruhi kompleksitas dari suatu permainan yang kita rancang.

Pada bab-bab sebelumnya kita sudah mempelajari bahwa dalam suatu *board game* terdapat beberapa *resource* dan juga sudah kita singgung bahwa terdapat pembagian zona.

Kedua hal tersebut bila digabungkan dengan mekanik permainan, akan

mempengaruhi tingkat kompleksitas suatu permainan.

Resource

Resource atau sumber daya adalah segala sesuatu yang sifatnya terbatas dan dapat dikonversi menjadi aksi, poin, peluang melakukan sesuatu, atau menjadi *resource* lain. Mekanik mengizinkan suatu *resource* bergerak dari zona satu ke zona lain, memberikan efek, atau mengalami konversi.

Resource bisa berbentuk (*tangible*) atau bersifat abstrak. Ketika di dalam suatu permainan Anda terbatas atau tidak dapat melakukan sesuatu dikarenakan tidak memiliki suatu hal, maka hal tersebut dapat disebut sebagai sumber daya atau *resource*.

Contoh *resource* yang paling mudah dipahami adalah uang atau koin dalam suatu permainan. Beberapa



Meeple road, settlement, dan city di dalam game Catan. Road adalah konversi dari beberapa jenis bahan baku. Setelah jalan tersebut dibangun, pemain dapat membuat settlement yang kemudian dapat menjadi city.

permainan menggunakan jenis *resource* lain seperti batu, emas, kayu dan lain sebagainya.

Hal yang sering terlupakan, terkadang *resource* juga bisa berupa hal abstrak seperti *action point*. Beberapa permainan menggunakan sistem ini, tanpa memberikan komponen untuk merepresentasikan *action point* yang dimiliki pemain. Dalam permainan ***Magic the Gathering***, “*mana*” juga merupakan *resource* yang tidak memiliki bentuk atau *intangible* namun tetap sangat berpengaruh kepada jalannya permainan.

Penentuan berapa banyak jenis *resource* yang akan digunakan dalam permainan akan sangat berpengaruh kepada kompleksitas permainan.

Semakin banyak jenis *resource* yang digunakan, permainan yang Anda rancang akan menjadi semakin rumit. Namun begitu, jika Anda menggunakan *resource* yang terlalu sedikit, Anda juga akan menghadapi masalah dalam proses *balancing* nantinya. Dalam proses *balancing*, jumlah *resource* yang digunakan sebagai biaya untuk melakukan suatu aksi akan membantu membuat varian

komponen dan menyetel tingkat *balance* suatu komponen dengan lebih mudah.

Anggaplah kita membuat sebuah permainan kartu bertemakan peperangan jaman yunani kuno. Jika *resource* yang kita miliki hanya satu jenis, misalkan emas atau *gold*, maka variasi kartu unit akan lebih monoton dan terbatas. Misalkan: kartu unit *Hoplite* (prajurit tombak) membutuhkan 1 emas untuk dimainkan. Sedangkan kartu *Peltast* (pelempar lembing) yang dirasa sedikit lebih kuat, diberikan harga 2 emas untuk dimainkan. Apakah *peltast* dua kali lebih kuat daripada *hoplite*? Belum tentu.

Jika kita menambahkan *resource* baru misalkan kayu ke dalam permainan, kita bisa mengubah harga unit tersebut menjadi: *Hoplite* (2 emas) dan *Peltast* (1 emas dan 2 kayu). Dengan begitu tidak ada korelasi monoton yang mendominasi antara kedua unit tersebut dan kita juga bisa memaksa pemain untuk memilih *resource* mana yang akan mereka produksi di awal sehingga pada akhir permainan, walaupun dua pemain memulai dengan *resource* yang sama,

dengan strategi produksi *resource* yang berbeda, mereka bisa berakhir di kondisi yang berbeda jauh.

Namun hati-hati jika Anda membuat terlalu banyak *resource*, maka pemain akan dihadapkan dengan terlalu banyak pilihan yang dapat membuat pemain menjadi bingung dan merasa *game* Anda menjadi terlalu kompleks.

Zona

Zona adalah ruang fisik yang ditempati oleh komponen permainan yang memiliki fungsi mekanik tertentu. Biasanya permainan tidak dapat dilanjutkan jika tidak ada tempat yang cukup untuk merepresentasikan seluruh zona yang diperlukan dalam permainan.

Untuk permainan spatial, biasanya posisi zona tidak dapat diganggu gugat atau ditukar posisinya. Dilihat dari sudut pandang kepemilikan antar pemain, zona dapat dibagi menjadi zona publik dan privat. Zona publik adalah ruang yang dapat diakses oleh semua pemain sedangkan zona privat relatif hanya dapat diakses oleh salah seorang pemain saja.

Pada umumnya *card game* seperti

kartu remi, domino, atau mungkin *Uno* hanya memiliki tiga jenis zona yaitu *hand card*, *draw pile*, dan *discard pile*. *Hand card* adalah zona privat. Pemain mengelola *resource* atau kartu yang ia pegang di tangannya sendiri. Kartu-kartu tersebut juga berlaku sebagai pilihan aksi yang ia miliki. *Draw pile* dan *discard pile* adalah zona publik. Semua pemain dapat mengambil dari *draw pile* dan dapat membuang ke *discard pile*. Mekanik *game* kemudian akan mengatur bagaimana *resource* berpindah dari antara *hand card*, *draw pile*, dan *discard pile*.

Card game yang lebih rumit seperti *Magic the Gathering*, *Pokémon*, dan *Yu-Gi-Oh!* memiliki zonasi yang lebih rumit. *Draw pile* biasanya disebut sebagai *deck* dan sifatnya adalah privat alih-alih publik. Area untuk *battle* sifatnya menjadi semi-publik, sebab meskipun kartu-kartu yang berlawanan diletakkan berhadap-hadapan dan berdekatan, tetapi tetap ada batas yang jelas antara *resource* pemain satu dengan yang lainnya.

Zona pertarungan sendiri dapat dibagi lagi menjadi zona untuk monster atau *creature* yang digunakan



Trading card game biasanya memiliki beraneka ragam zona sebagai imbal kompleksitas atas komponennya yang sederhana.

dan zona *land* (bagi MTG) atau zona *spell* dan *trap* bagi *Yu-Gi-Oh!*.

Dengan contoh sebelumnya, kita dapat melihat bahwa semakin banyak zona yang kita buat di dalam permainan kita, maka permainan kita akan menjadi semakin rumit. Karena itu, zona juga merupakan salah satu aspek penting dalam penentuan kompleksitas suatu permainan. Semakin banyak jumlah zona dalam permainan juga akan membuat *setup* permainan menjadi lebih rumit, oleh karena itu pastikan Anda tidak membuat zona yang tidak benar-benar diperlukan. Perhatikan apakah di dalam permainan Anda, ada zona yang dapat digabungkan untuk menyederhanakan rancangan Anda.

Resource Flow

Dalam suatu permainan, semua pemain biasanya mulai dengan memiliki sedikit *resource* yang sama. Proses bermain biasanya merupakan kumpulan pembuatan keputusan yang berarti. Pemain akan menggunakan *resource* yang mereka miliki untuk menjalankan suatu mekanik dan kegiatan tersebut akan menghasilkan *resource* baru atau

menghasilkan tujuan permainan, misalkan *victory point* atau mengurangi nyawa lawan. Proses aliran perubahan *resource* ini bisa disebut sebagai *resource flow* dan dapat dituangkan ke dalam diagram untuk mempermudah proses *balancing* di kemudian hari.

Resource flow berkaitan langsung dengan kompleksitas permainan. Di luar jenis *resource* dan jenis zona yang terdapat dalam sebuah permainan, banyaknya konversi yang harus dilakukan pemain untuk mencapai kemenangan juga berpengaruh drastis pada kompleksitas permainan. Untuk memahami konsep ini lebih lanjut, kita akan membahas contoh sebuah permainan.

Pertama kita akan membahas perpindahan *resource* antar zona tanpa konversi. Secara umum trading *card game* seperti yang disebutkan di atas, hanya mengalami perpindahan zona tanpa mengalami konversi. Sebagai contoh, pemain mengambil dari *deck* ke tangan, kemudian dari tangan ke zona pertandingan. Kemudian dari zona pertandingan dapat terjadi peralihan kembali ke tangan atau *discard* atau *graveyard*. Dapat

dikatakan bahwa sebuah kartu setidaknya dapat mengalami 3 lapis perpindahan: *deck* ke *hand*, *hand* ke zona pertandingan, dari zona pertandingan ke *discard*. Secara umum, bertambahnya lapis perpindahan *resource* akan menambah kerumitan, terlebih jika diberikan mekanisme untuk mengambil kartu dari *discard* dan dikembalikan ke *hand* atau ke *deck*. Hal ini disebut sebagai perpindahan siklik dan tentu saja meningkatkan faktor kompleksitas.

Board game tradisional seperti dakon atau congklak juga merupakan contoh *game* tanpa konversi *resource*. Zona privat dan publik tercampur dalam satu papan yang terdiri dari beberapa area sawah dan lumbung. Pemain memindahkan biji dakon dengan siklus: sawah sendiri kemudian lumbung sendiri kemudian sawah lawan. Pemain tidak pernah memindahkan biji dakon ke lumbung lawan. Dapat dikatakan bahwa zona yang benar-benar privat adalah lumbung sendiri, sedangkan sawah adalah zona semi publik. Jika Anda berencana membuat *game* yang sederhana, Anda dapat menggunakan

strategi perpindahan zona tanpa konversi.

Ketika terjadi konversi, tentu saja kompleksitas meningkat. Mekanisme sederhana yang bisa digunakan untuk mengantar ke topik ini adalah mekanisme pembelian. Dalam *setup*, setiap pemain mendapat sejumlah komponen yang melambangkan uang sebagai *resource* privat dari zona *pool* atau bank. Sepanjang permainan, pemain dapat membeli *resource* lain dengan mengembalikan sejumlah komponen uang ke *pool* atau bank tersebut. Mekanisme ini mengubah uang menjadi jenis *resource* yang lain.

Dalam *game Monopoly*, pemain dapat membayar sejumlah uang ke bank untuk mendapatkan aset, mulai dari fasilitas umum, tanah, rumah, hingga hotel. Aset tersebut belum memiliki efek sampai pemain lain datang ke *grid* tempat aset tersebut berada. Pemilik aset kemudian berhak menerima sejumlah pembayaran dari pemain yang berada di aset miliknya. Mekanik ini dibagi menjadi beberapa tahap: uang ke bank, pemain menerima aset dari bank, kemudian pemain menerima uang dari pemain yang sampai ke aset tersebut. Jika



Game Robinson Crusoe akan membuat Anda benar-benar merasa terdampar dan memutar otak untuk mengumpulkan serta mengelola resource agar dapat bertahan hidup.

pemain berhasil melakukan akumulasi uang melalui cara ini, maka ia dapat membeli aset lain untuk menjebak lebih lawan mainnya lebih sering hingga mengalami kebangkrutan.

Game Coup menawarkan sesuatu yang agak berkebalikan. Melalui token koin yang, seorang pemain bisa mengeliminasi *resource* lawan berupa kartu *influence* dengan aksi yang bernama *assassinate* dan *coup*. Alih-alih “membeli” suatu *resource* lain, mekanisme dalam *Coup* adalah untuk memindahkan *resource* dari zona privat lawan ke *discard*. Secara umum, *game* yang bertema *battle* atau *combat* antar pemain selalu mengandung

mekanik di mana *resource* pemain satu digunakan untuk mengurangi *resource* pemain lain.

Konversi *resource* juga bisa terjadi secara tidak langsung atau tertunda. Efek ini timbul pada *game* yang menggunakan *production phase* atau mekanik di mana, “jika pemain meninggalkan *resource* (atau *worker*) di *tile* ini maka pada *turn* berikutnya akan mendapat *resource* tertentu,” atau “jika pemain merupakan *faction* tertentu maka setiap *turn* akan mendapat *resource* tertentu.” Mekanik jenis ini biasanya akan lebih bersinar jika dipadukan dengan *area control*. Secara umum, penambahan lapis

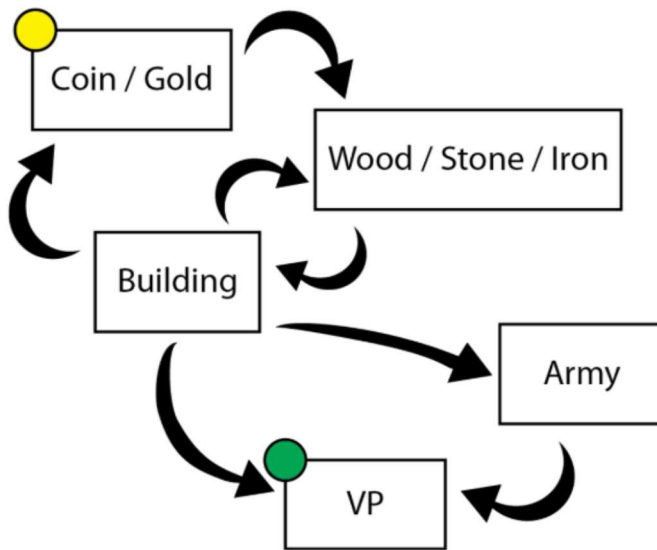


Diagram 1. *Resource flow yang menggambarkan konversi coin,gold menjadi victory point melalui beberapa rute.*

konversi *resource* dan aneka perpindahan antar zona akan menimbulkan strategi jangka panjang dan *game* akan bergeser dari yang terlalu acak menjadi lebih strategis. Ciri seperti ini biasanya dimiliki oleh *Eurogame* atau *German-style game*. Namun perlu diingatkan kembali bahwa, untuk membuat *game* yang menarik tidak harus kompleks. Anda tidak perlu membuat *Eurogame* dalam latihan ini.

Setelah Anda membuat *resource flow* diagram, biasanya Anda dapat melihat beberapa hal/masalah di dalam permainan Anda. Mari gunakan contoh diagram untuk permainan fiktif di atas (**Diagram 1**).

Bayangkan, di dalam permainan ini pemain akan memulai permainan dengan sejumlah koin. Koin tersebut kemudian dapat di tukarkan menjadi bahan baku lainnya pada giliran mereka. Bahan baku tersebut

kemudian dapat digunakan untuk membangun bangunan di mana bangunan tersebut dapat menghasilkan koin, bahan baku, pasukan atau *victory point*. Dengan melihat sekilas pada diagram ini, kita bisa melihat proses penentuan keputusan yang paling penting adalah pada bangunan apa yang akan dibangun sehingga dapat disimpulkan permainan ini berpusat pada kartu bangunan.

Jika kita memiliki informasi tersebut, maka kita dapat memberikan lebih banyak perhatian pada proses desain komponen bangunan pada permainan kita. Perlu diperhatikan juga, jika pemain memutuskan untuk membuat bangunan yang menghasilkan pasukan, maka proses konversi dari *resource* awal (*gold*) menjadi *victory point* akan menjadi satu tahap lebih panjang. Hal ini menandakan membuat pasukan idealnya memberikan lebih banyak *victory point* dibandingkan membangun bangunan yang langsung menghasilkan *victory point*.

Jika diperlukan, misalkan Anda memiliki masalah dalam mengidentifikasi komponen mana

yang terlalu kuat atau terlalu lemah secara fungsi, Anda dapat membuat diagram ini dengan versi lebih lengkap. Pada contoh **Diagram 1**, komponen bangunan dikelompokkan menjadi satu, tetapi jika Anda ingin melihat dengan lebih jelas, Anda dapat mengurai bagian bangunan menjadi masing-masing kartu bangunan yang Anda miliki dalam permainan.

Dalam konteks penentuan kompleksitas, berapa lapis proses konversi yang diperlukan untuk memenangkan permainan akan sangat berpengaruh. Perhatikan contoh **Diagram 2** untuk dua permainan yang berbeda.

Pada diagram kiri (Permainan X) kita bisa melihat *resource flow* diagram yang “dalam”. Artinya untuk mencapai tujuan kemenangan, *resource* awal harus mengalami banyak perubahan terlebih dahulu. Hal ini dapat menyebabkan permainan menjadi panjang dan monoton sehingga pemain menjadi bosan karena kemenangan rasanya sangat sulit dicapai.

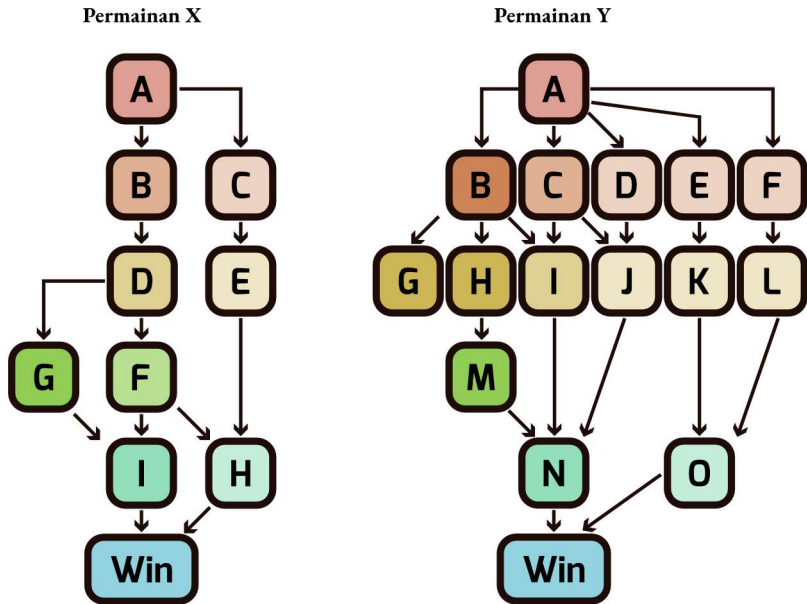


Diagram 2. *Resource flow Permainan X (kiri) menunjukkan konversi yang lebih berlapis dengan lebih sedikit pilihan konversi, dibandingkan dengan Permainan Y (kanan) yang memberikan lebih banyak pilihan konversi tetapi dengan lebih sedikit lapisan.*

Sedangkan pada diagram di kanan (Permainan Y), kita bisa melihat *resource flow* diagram yang “lebar”. Hal ini juga bisa menimbulkan masalah karena pemain dihadapkan pada terlalu banyak pilihan di saat yang bersamaan. Kedua masalah ini bisa menyebabkan *analysis paralysis* pada pemain; situasi di mana pemain menganalisa permainan terlalu lama sehingga menyebabkan pemain lain harus menunggu giliran terlalu lama.

Tugas

Pada tugas-tugas di buku pertama, Anda telah menyusun mekanik, menentukan komponen, membuat peraturan permainan, dan menuliskan semuanya dalam GDD. Bisa jadi Anda juga sudah melakukan uji coba *game* tersebut. Tugas kali ini akan membantu Anda dalam memperdalam lagi mekanik yang sudah dibuat.

1. Buatlah gambar di atas kertas tentang pembagian zona dalam *game* Anda. Kemudian Anda bisa menambahkan gambar tersebut secara digital dalam GDD.
2. Buatlah gambar diagram alir yang menceritakan bagaimana *resource* dalam *game* Anda berpindah atau dikonversi dari zona satu ke zona lain.
3. Dengan diagram tersebut, apakah Anda merasa permainan Anda terlalu kompleks atau terlalu sederhana? Apakah Anda bisa mengidentifikasi bagian mana yang memerlukan perhatian khusus untuk proses *balancing* nantinya?



Bab 6

Delapan Jenis Kesenangan

Sebagai perancang *game* tentu kita ingin *game* kita dimainkan terus menerus dan hampir tak pernah membosankan. Mekanik akan menjadi sekadar peraturan jika tidak bisa menimbulkan kegembiraan dan kesenangan pada pemain. Bahkan jika Anda merancang permainan edukatif, permainan tersebut tetap harus memberikan kesenangan agar pemain ingin memainkan permainan tersebut lagi di kemudian hari. Jika kebanyakan pemain tidak ingin memainkan permainan Anda lagi untuk kedua kalinya tanpa alasan yang jelas, bisa dibilang permainan Anda masih perlu diperbaiki lagi.

Untuk itu, kita perlu menengok pada framework yang ditulis pada tahun 2004 pada *paper* berjudul *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research* yang ditulis oleh Robin Hunicke, Marc LeBlanc, dan Robert Zubek.

MDA adalah *mechanic*, *dynamic*, dan *aesthetic*. Dalam *paper* tersebut disebutkan bahwa mekanik (*mechanic*) akan menimbulkan suatu dinamika (*dynamic*). Dinamika yang dimaksud adalah interaksi antara pemain dengan *game* serta pemain dengan pemain lain. Dinamika menimbulkan strategi dan dapat juga menimbulkan kekecewaan pemain. Jika dinamika yang terjadi pada sebuah *game* terlalu menghukum pemain yang kurang beruntung dan menguntungkan pemain yang beruntung, atau disebut sebagai *snowballing*, maka Anda benar-benar harus merevisi mekaniknya.

Dinamika yang buruk akan merusak kesenangan. Pemain merasa “*game* ini tidak adil”, “aku dicurangi”, atau “dia terlalu beruntung, aku sial terus.” Sedangkan dinamika yang baik menimbulkan ekspektasi yang lebih terukur dan pemain bisa berinteraksi

lebih dalam dengan *game* tersebut. Dinamika yang baik akan menimbulkan suatu emosi yang baik atau perasaan yang baik atau dalam *paper* Hunicke dkk (2004) disebut sebagai estetika (*aesthetic*). Estetika tersebut digolongkan lagi menjadi delapan kategori yaitu *sensation*, *fantasy*, *narrative*, *challenge*, *fellowship*, *discovery*, *expression*, dan *submission*. Kita akan kupas satu per satu.

Sensation

Kesenangan yang timbul atas pengalaman inderawi terutama lewat penglihatan, pendengaran, dan perabaan. *Board game* yang secara visual dibuat menarik hampir dipastikan memenuhi aspek ini. Sebut saja *Tokaido*, *game* bertema Jepang yang memanjakan mata pemain dengan warna pastel dan estetika khas Jepang. Ilustrasi *game* ini memberi kesan yang menenangkan, sesuai dengan tema gamenya yang menceritakan suatu peziarahan. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa *game Tokaido* memiliki aspek visual yang sangat sinergis dengan temanya.

Game Cookie Box memiliki mekanik yang sangat erat kaitannya dengan aspek sensoris. Dalam *game* tersebut pemain diminta untuk membuat kombinasi susunan aneka kue dengan tile dan setelah selesai menyusun, pemain harus memukul bel. *Game* ini memang memberikan bel sungguhan yang benar-benar mengeluarkan suara “ting”. Ini adalah salah satu contoh mekanik dexterity yang sekaligus memberikan sensasi auditori. Kesenangan timbul dari perasaan puas dan lega setelah berhasil menjadi yang tercepat menepuk bel tersebut. Sensasi tambahan terjadi ketika pemain memukul tangan temannya dan dinamika seperti itu tampaknya meningkatkan kesenangan juga.

Game Splendor juga memberikan aspek sensoris yang sekilas terasa tidak terlalu penting, tetapi merupakan bagian penting dalam pengalaman bermain. Chip plastik tebal yang berbentuk seperti chip casino memberikan pengalaman bermain yang lebih baik dibandingkan menggunakan token karton.

Aspek sensoris yang Anda bangun dalam *game* harus menyampaikan tema dan mekanik yang digunakan.



Ilustrasi dalam game Wingspan begitu artistik, baik pada board maupun pada setiap kartu burung. Bahkan terdapat dice tower sendiri yang berbentuk rumah burung.

Namun ketika membuat prototipe nanti dalam rangkaian latihan ini, Anda harus menahan diri untuk membuat tampilan yang terlalu artistik, sebab pertama-tama tentu saja kita akan menguji gameplaynya terlebih dahulu.

Kesenangan *sensation* adalah kesenangan yang tidak perlu dijelaskan tetapi “enak aja” secara naluriah bawah sadar ketika mendapatkan *feedback* interaksi yang kita lakukan. Dalam kasus *board game*, hal ini sangat berpengaruh pada kualitas komponen yang kita gunakan.

Fantasy

Aspek fantasi membawa seseorang berada dalam realitas yang berbeda. Game dengan aspek ini membuat pemain merasa menyatu dengan dunia yang ada di dalam *game* tersebut. Kadang efek ini dinamakan sebagai imersi. Fantasi memang bisa dibangun melalui tema dan narasi, tetapi seperti yang sudah kita bahas, perancang *game* perlu menggarap mekanik gamenya untuk membentuk suatu fantasi yang imersif. Kita akan kesampingkan dulu efek fantasi yang timbul karena narasi, penceritaan, dan ilustrasi visual.

Fantasi menggeser paradigma, “aku sedang bermain *game*...” menjadi “aku sedang menjadi...”. Untuk mengembangkan tersebut dibutuhkan mekanik yang spesifik terhadap peran. Misalnya, *skill* pada karakter atau faksi. Ketika bermain atau memainkan peran tersebut, pemain butuh melakukan tindakan rasional sesuai dengan peran atau karakter yang ia mainkan. “Karena aku seorang *rogue*, aku punya modifier pada *stealth* yang tinggi,” sebagai contoh dalam permainan *Dungeons and Dragons*. Atau melalui mekanik spasial dalam *game* Cluedo, “Kamu berdiri di depan pintu sih, jadi aku tidak bisa masuk ke ruangan itu.” Berikan suatu alasan yang masuk akal mengapa pemain bisa melakukan ini itu atau tidak bisa melakukan hal tersebut dalam *game* Anda.

Coba bayangkan *game Wingspan*, tetapi tidak ada mekanik yang mengatur jenis burung tertentu bisa tinggal habitat tertentu dan makan jenis pakan tertentu. *Wingspan* menjadi menarik karena secara mekanik setiap burung memiliki prasyarat pakan dan habitat yang

berbeda-beda dan menimbulkan efek yang berbeda. Pemain akan membayangkan bahwa, “Burung itu memang begitu hidupnya.” Aneka gambar jenis pakan burung pada permukaan dadu di *game* tersebut juga memberikan suatu perasaan bahwa memang di habitat tersebut ada aneka jenis pakan dan pemain dapat memperoleh yang mana saja secara acak.

Kita akan mengambil contoh lain, dari *game 7 Wonders*. Dalam *game* tersebut terdapat pembabakan zaman yang masing-masing memiliki produk kebudayaannya sendiri. Babak zaman berikutnya dimulai ketika pemain “selesai” pada zaman sebelumnya, yang tentu saja masuk akal. Pada setiap zaman, kartu konstruksi pada tangan pemain selalu dirotasi di akhir fasa dan hal ini terasa masuk akal karena menggambarkan bahwa kebudayaan dan pengetahuan tersebar dari kota satu ke kota yang lain.

Game 7 Wonders juga menggambarkan bahwa konstruksi “wonder” tersebut tidak lain adalah puncak kebudayaan manusia yang dibangun akibat akumulasi warisan bangsa dari zaman ke zaman, bukan

sesuatu yang “tiba-tiba ada”. Game ini juga mengizinkan pemain untuk memperdagangkan *resource* di antara mereka sendiri.

Kesenangan *fantasy* harus bisa membangun kepercayaan pemain bahwa pemain sedang menjadi sesuatu. Dalam *board game* hal ini agak sulit didapatkan karena membutuhkan fantasi yang kuat dan lingkungan bermain yang kondusif. karena fantasi dapat dengan mudah

pecah jika terinterupsi oleh hal yang “tidak nyambung”.

Narrative

Narasi adalah aspek yang sangat dekat dengan fantasi dan juga erat kaitannya dengan role playing. Aspek narasi berbicara tentang drama dalam *game*. Jika fantasi lebih menonjolkan bagaimana dunia bekerja, maka narasi lebih terarah pada perubahan emosional yang terjadi. Permainan

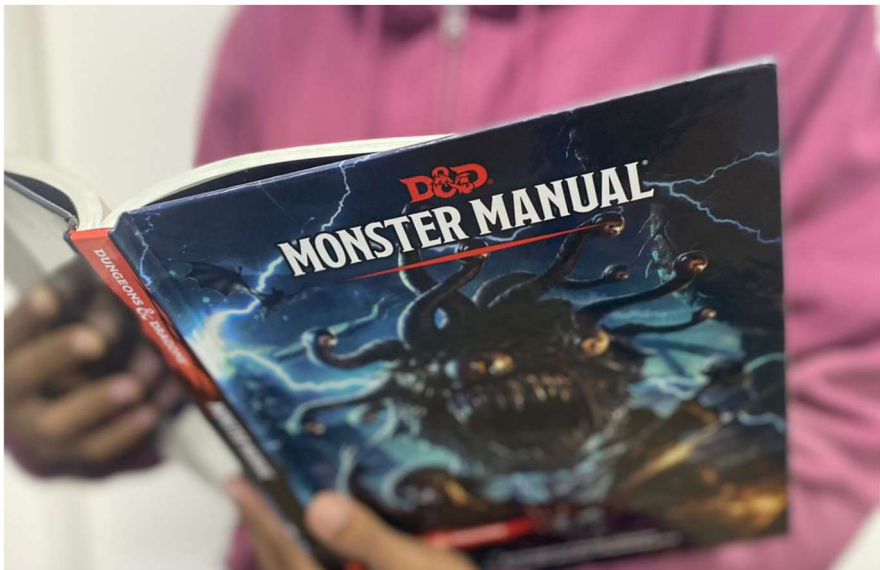


Game 7 Wonders membawa pemain melalui zaman demi zaman peradaban manusia.

dengan aspek fantasi bisa saja berjalan cerita yang monoton, tetapi jika ingin menghadirkan dorongan naratif maka perancang *game* perlu menciptakan suatu ketegangan dan akibat-akibat yang terjadi setelahnya. Kesenangan naratif dapat timbul dari konflik antara *personal objective* terhadap *group objective*, *random event*, dan mekanik legacy. Mekanik legacy adalah situasi di mana hasil akhir dari *game* sebelumnya, terbawa atau berpengaruh pada *game* berikutnya.

Salah satu *game* yang mampu memantik konflik akibat tujuan

bersama dan personal adalah *Dead of Winter*. Pada setup permainan, pada zona publik akan ditampilkan satu tujuan yang harus dicapai bersama. Akan tetapi setiap pemain akan menerima tujuan rahasia yang mana salah satu dari tujuan rahasia tersebut adalah menjadi pengkhianat. Ketegangan sosial tercipta dari mekanisme ini dan membuat setiap pemain harus memikirkan kemungkinan pengkhianatan dari pemain lain, di samping harus berjuang untuk bertahan hidup. Dilema moral menguat dengan mekanisme kartu *crossroad* di mana



Tabletop role playing game adalah salah satu jenis *game* yang menggunakan kekuatan fantasi dan narasi sekaligus untuk menciptakan *gameplay*nya yang khas.

pemain benar-benar dipaksa berada di persimpangan pilihan. Satu pilihan yang sangat beresiko namun memberikan ganjaran yang bagus sekali atau melepaskan kesempatan itu sama sekali.

Game *Pandemic Legacy* memberikan pengalaman yang sama sekali berbeda. Permainan ini terbagi menjadi beberapa babak naratif dan apa yang terjadi pada babak sebelumnya akan mempengaruhi *gameplay* pada babak berikutnya. Beberapa komponen dalam permainan ini bersifat consumable atau sekali pakai. Pemain dapat diminta untuk menempelkan stiker pada komponen atau bahkan menyobek kartu. Praktis pemain ini tidak dapat diulang. *Pandemic Legacy* adalah campaign kooperatif. Artinya, para pemain akan bersamasama menjalani cerita sesuai panduan yang disediakan.

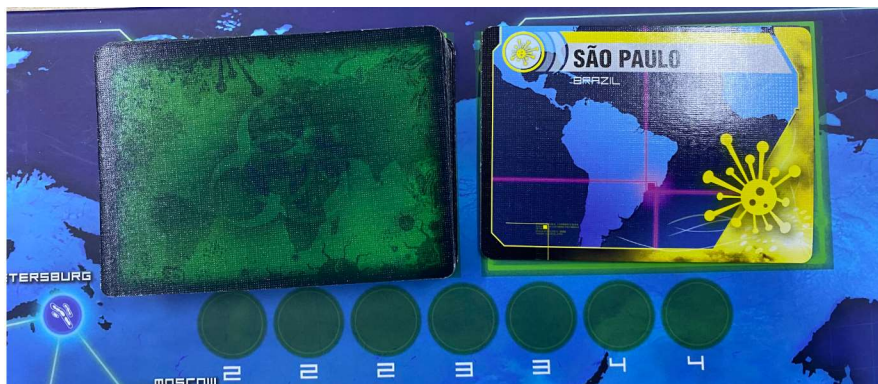
Pada kesenangan narasi biasanya pemain memiliki rasa penasaran tentang apa yang akan terjadi berikutnya. dalam *board game* hal ini bisa dilakukan dengan membuat cerita seperti pada permainan *Unlock* atau *Story Time*. Namun begitu, biasanya permainan ini akan menjadi

kurang menarik jika dimainkan untuk kedua kalinya karena pemain sudah mengetahui cerita tersebut.

Challenge

Challenge atau tantangan, bagi beberapa orang mungkin adalah hal yang sangat mengesalkan. Tetapi tantangan juga menjadi alasan untuk fokus pada tujuan dan menemukan makna dalam hidupnya. Hidup adalah perjuangan, begitulah kata orang-orang. Emosi inilah yang membuat *game* juga menyenangkan. Melalui tantangan, pemain menghadapi batas diri mereka dan berjuang untuk melampauinya. Game yang terlalu mudah rentan sekali untuk menjadi membosankan, tetapi kesulitan yang diberikan secara gradual atau bertahap serta berimbang akan membeli kesetiaan pemain.

Tantangan dapat ditimbulkan dari berbagai cara. Salah satunya adalah dengan keterbatasan *resource*. Membatasi *action per turn*, jumlah *round*, dan *hit point* dapat menjadi beberapa cara untuk memberi tekanan pada pemain. Proses untuk mendapatkan kesulitan yang wajar



Game Pandemic memberikan elemen kesenangan berupa *challenge* dan *fellowship* di saat yang bersamaan. Pemain ditekan untuk bekerja sama sebelum segalanya terlambat.

dan sesuai ekspektasi sering disebut sebagai *balancing* dan kegiatan ini pada dasarnya adalah hal yang matematis.

Membatasi *action per turn* akan memaksa pemain melakukan efisiensi dan merancang strategi sebelum bertindak. Tekanan bisa ditambah dengan memberi keterbatasan *resource* lain seperti koin atau bahan baku, sehingga pemain harus memikirkan bagaimana membelanjakan *resource* yang ia miliki dalam kesempatan *action* yang terbatas.

Jumlah *round* juga bisa dibatasi untuk menekan pemain, misal dengan mekanik, “Jika setelah 6 *round* pemain belum mencapai goal, maka pemain kalah.” Dengan membatasi

action, *resource*, dan waktu atau *round*; pemain praktis menghadapi tekanan dari tiga arah.

Kedua, tantangan bisa diberikan dengan cara memberikan keacakan risiko. Keacakan atau *randomization* dapat menggugurkan ekspektasi pemain atau memaksa pemain mengubah rencana. Misal dalam game **Clank**, pemain diajak untuk berpetualang mencari harta tersembunyi di dalam sebuah *dungeon*.

Pemain tentu saja bisa memilih untuk mencari-cari di permukaan saja dengan risiko yang minim, tetapi juga bisa menjelajah semakin dalam dengan risiko yang lebih besar. Hadiah yang dapat diperoleh tentu

lebih menarik di bawah sana. Tindakan pemain yang dianggap menimbulkan kericuhan atau disebut sebagai *clank*, meningkatkan risiko pemain tersebut untuk diserang oleh seekor naga dalam *dungeon*.

Ketiga, tantangan dapat berupa kesulitan logis yang membutuhkan deduksi logis seperti yang sudah kami singgung ketika membahas *game Turing Machine*, *The Search for Planet X*, dan *Cluedo*. Game deduksi semacam ini kesannya lebih abstrak dan monoton, sehingga perlu cara tersendiri untuk mempertahankan kesetiaan pemain.

Perancang dapat mempertimbangkan untuk memberikan puzzle ekstra secara online baik lewat web atau aplikasi telepon seluler, sebab mencetak semua puzzle dalam *rulebook* akan memakan biaya. Web app ini tidak akan menggantikan komponen fisik *game* Anda.

Biasanya dalam *board game*, kesenangan tantangan ini akan termanifestasi dalam bentuk rancangan *board game* kooperatif di mana para pemain harus bekerja sama untuk mengalahkan sistem yang

sengaja dirancang sulit untuk dikalahkan.

Fellowship

Kesenangan yang timbul akibat interaksi sosial adalah bagian dari aspek *fellowship* dan tentu saja erat kaitannya dengan mekanik sosial. Ciri khas aspek ini adalah emosi yang timbul akibat interaksi antar pemain dan tujuan kolektif. Interaksi yang termasuk dapat sangat beragam seperti: menuduh, berargumentasi, membantah, berbohong, membujuk, menyusun rencana bersama, dan lain-lain. Game sosial dan kooperatif wajib menguatkan aspek ini.

Meskipun membuat efek ini semudah menerapkan mekanik-mekanik sosial dan kooperatif seperti *voting*, *bluffing*, *negotiation*, *auction*, *hidden role*, dan sebagainya; *game* sosial memiliki satu syarat penting yaitu, “leave no one behind,” atau tidak boleh ada pemain yang dikucilkan.

Masalah yang biasa terjadi adalah *alpha player syndrome*, di mana ada seorang pemain yang terlalu mendominasi pemain lain sehingga membuat ia seolah-olah menjadi bos

alih-alih rekan yang sederajat. Pemain lain terpaksa pasif dan memendam kekesalan. Kita bisa berusaha mencegah ini terjadi dengan cara membuat setiap pemain memiliki peran yang unik dengan *skill* yang terbatas, memberikan informasi yang terbatas, dan jika perlu beri batasan tertulis dalam menggelar sebuah diskusi.

Masalah lain yang mungkin timbul adalah mekanisme eliminasi. Beberapa permainan memiliki mekanisme *voting* untuk mengeliminasi pemain. Mekanik ini harus diperhatikan betul agar pemain-pemain yang sudah dieliminasi terlebih dahulu tidak menunggu terlalu lama sampai *game* berakhir agar tidak bosan. Bisa diatasi juga dengan memberikan role yang khusus bisa diambil ketika sudah tereliminasi. Durasi permainan mungkin juga bisa dipangkas agar *game* berikutnya dapat dimulai tanpa menunggu lama.

Keseruan *fellowship* sangat berpengaruh pada pemain lain yang diajak bermain dalam satu sesi tersebut. Terkadang permainan yang seru jika dimainkan dengan orang dekat, akan menjadi tidak seru ketika

dimainkan oleh dua orang yang tidak saling kenal.

Discovery

Menemukan sesuatu yang baru, yang belum dikenali, adalah salah satu hasrat alami dalam diri manusia.

Discovery adalah kesenangan yang timbul akibat menemukan sesuatu yang belum dikenali. Efek ini dapat diperoleh dengan mekanik *random event/encounter*, *role board/engine building*, *engine building*, *combo effect/skill*, dan sebagainya. Dapat pula menggunakan genre *escape the room*, tetapi dengan risiko *game* tersebut hanya dapat dimainkan satu kali. Untuk menguatkan aspek *discovery*, perancang memang harus pandai-pandai membuat *randomization* yang segar.

Beberapa *game* memberikan efek *combo* atau efek berantai atas keputusan-keputusan pemain sebelumnya. Tujuannya adalah menciptakan perasaan, “Coba ulang main, mungkin hasilnya akan berbeda.” Pemain diajak untuk penasaran mencoba strategi baru atau kombinasi baru. Keluarga *game* *Wingspan*, *Finspan*, dan



Dalam game Dice Forge, pemain menemukan elemen discovery ketika berusaha menemukan komposisi dice face yang optimum untuk meraih point sebanyak-banyaknya.

Wyrmspan adalah contoh di mana placement yang dilakukan pemain akan menimbulkan kombo efek yang berbeda-beda. Kombinasi tersebut timbul dari relasi antara *resource* satu dengan yang lain. Tentu saja harus diperhatikan agar jangan sampai terjadi *snowballing*.

Random event atau *encounter* atau plot juga dapat digunakan untuk mendorong terjadi *discovery*. Mekanik ini akan mendorong pemain untuk beradaptasi pada beraneka situasi. Aspek ini terasa dekat sekali dengan aspek naratif, akan tetapi

penekanannya berbeda. Kekuatan narasi terletak pada penceritaan sedangkan kekuatan *discovery* terletak pada rasa “terkejut” karena suatu penemuan. Namun, Anda tidak perlu terlalu bingung dengan hal ini, sebab jika keduanya tercapai tentu saja *game* Anda akan memiliki nilai lebih.

Deck building pada banyak permainan TCG juga merupakan salah satu jenis kesenangan *discovery* di mana pemain berusaha membuat dek yang sempurna untuk memenangkan permainan.



Game Unmatched memberi empat pilihan hero pada pemain: Medusa, King Arthur, Sinbad, atau Alice; yang memiliki gameplay berbeda-beda.

Expression

Game dapat menjadi sarana pemain untuk mengekspresikan diri dan aktualisasi diri. Melalui *game*, pemain ingin menunjukkan jati dirinya, prinsip yang ia pegang, dan ideal diri yang ingin ia raih. Ekspresi ini tampak dari aspek visual, caranya bermain peran, maupun strategi yang ia ambil. Singkatnya, aspek ini menuntut “sense of belonging”. Ekspresi visual dapat timbul dari mekanik kustomisasi, di mana pemain bisa

mengubah penampilannya atau avatarnya sesuai dengan apa yang ia anggap menarik. Fitur ini memang lebih banyak dihadirkan di video *game* RPG. *Board game* yang memiliki mekanik kustomisasi visual barangkali adalah *Canvas*. Dalam *game Canvas*, pemain berperan sebagai pelukis dengan cara meletakkan secara tumpang tindih beberapa obyek dalam lukisan sehingga menjadi rupa yang memiliki nilai keindahan.

Ekspresi moral dan ideologi biasanya dekat dengan TTRPG yang jalan ceritanya dapat dipengaruhi oleh pilihan moral atau ideologi pribadi pemain. Beberapa pemain TTRPG bahkan benar-benar menjadikan sesi bermain sebagai lahan drama. Salah satu pedoman moral yang biasa dipakai adalah *nine alignment*, di mana pemain dapat memilih menjadi “good” atau “evil” atau netral secara moral. Kemudian pemain juga dapat memilih menjadi pribadi yang “lawful” atau “chaotic” atau netral. Kombinasi antara skala *good-evil* dan *lawful-chaotic*, menimbulkan sembilan jenis *alignment*.

Ekspresi juga bisa muncul sebagai strategi dan gaya bermain. Sebagai contoh dalam permainan kartu *Magic the Gathering*, terdapat lima warna yang mencerminkan lima archetype dan pola bermain: putih, biru, hitam, merah, dan hijau. Putih melambangkan tipe bermain yang erat dengan *healing*, *buff*, dan *protection*. Biru biasanya dikaitkan dengan tipe pertarungan yang mengandalkan fleksibilitas, kontrol, jebakan, dan manipulasi. Hitam diasosiasikan dengan ke kematian, pengorbanan,

undead, dan *necromancy*. Merah melambangkan agresi, emosi, ledakan, dan damage langsung. Terakhir, hijau berasosiasi dengan alam, sinergi, dan *mana ramp*.

Submission

Pemain yang menikmati suatu *game* menurut aspek *submission* dapat diartikan bahwa ia sudah sangat komitmen dengan *game* tersebut. Ia bermain karena rasa kecocokan dan sudah menjadi bagian dari hidupnya. Pemain dalam fasa ini tidak keberatan dengan hal-hal repetitif dalam permainan tersebut dan mungkin memang memanfaatkannya untuk menghabiskan waktu saja.

Pada *game* digital, jenis permainan yang biasa mencakup kesenangan *submission* adalah permainan yang bisa dimainkan berulang tanpa banyak berpikir misalkan *Candy Crush*, atau *Diablo*. Biasanya permainan-permainan ini dilakukan sendiri alias solo. Pada *board game*, contoh kesenangan *submission* bisa dilihat pada permainan *Solitaire* atau permainan solo serupa yang sifatnya lebih repetitif.

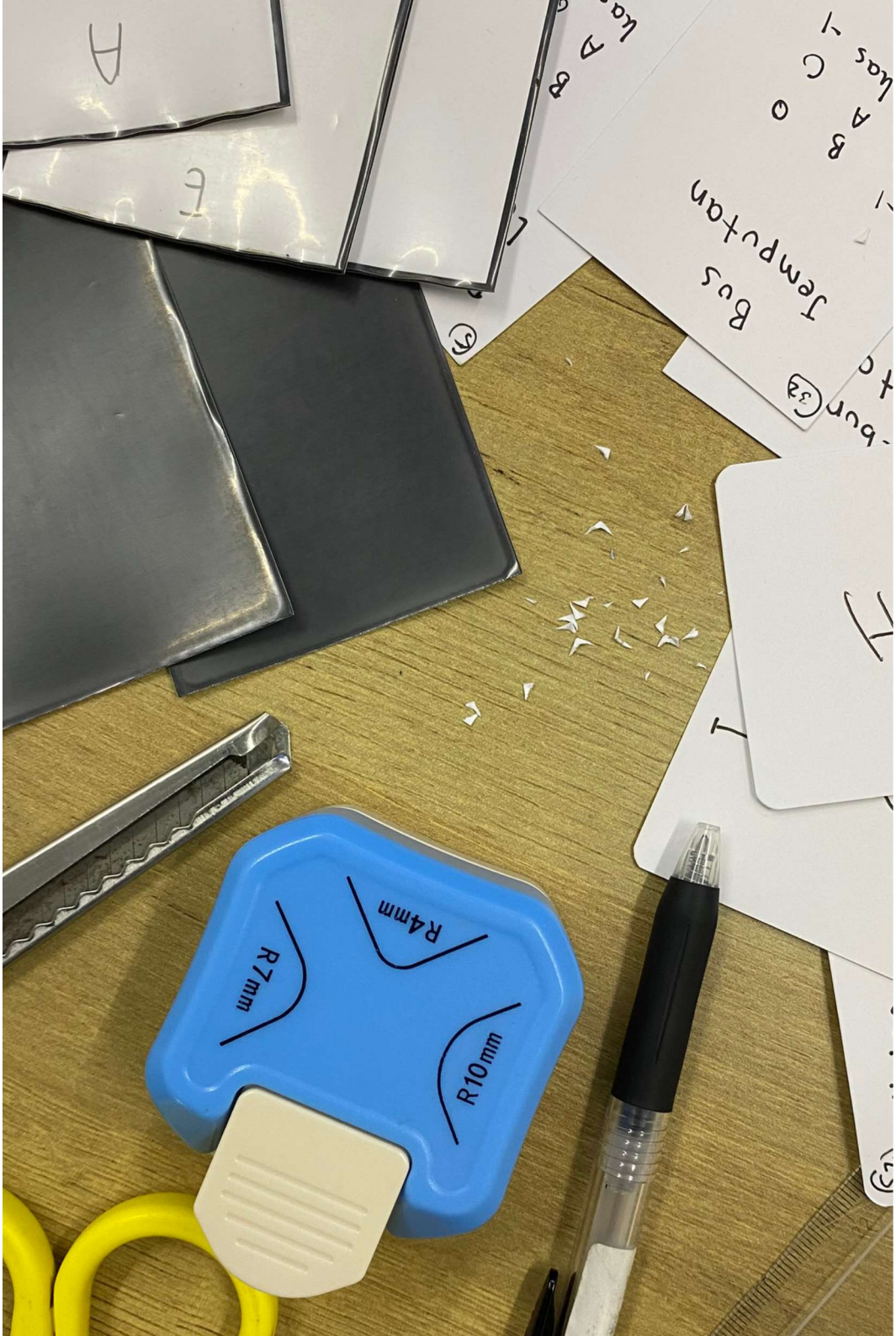
Replayability

Intisari dari bab ini adalah bagaimana pemain mau memainkan *game* Anda, lagi dan lagi. Efek ini kita sebut sebagai replayability. Kunci dari replayability adalah memberikan alasan untuk pemain agar mau memainkan *game* rancangan kita kembali. Kesenangan bagi setiap orang berbeda-beda sehingga menimbulkan subyektifitas dalam penilaian apakah sebuah *game* seru atau tidak. Jika *game* Anda memenuhi lebih dari satu aspek diatas, maka permainan Anda akan dapat dinikmati oleh lebih banyak orang. Namun kami rasa tidak bijak jika Anda berusaha memenuhi semua jenis kesenangan dalam satu permainan yang sama. Untuk menentukan jenis kesenangan apa yang harus Anda cakup, sebaiknya adan melakukan penelitian target audiens terlebih dahulu, atau buatlah *game* yang Anda sukai terlebih dahulu. Cobalah dengan memilih 2 sampai 3 jenis kesenangan sebagai inti utama permainan Anda.

Tugas

Periksalah lagi GDD yang sudah Anda buat dan coba renungkan beberapa hal berikut.

1. Apakah *game* Anda menyenangkan secara visual atau secara motorik?
2. Apakah *game* Anda memberikan perasaan imersif ke dalam dunia fantasi yang Anda bangun?
3. Apakah cerita dalam *game* Anda menyenangkan untuk diikuti?
4. Apakah *game* Anda memiliki tantangan yang terstruktur dan punya imbal hasil sepadan?
5. Apakah *game* Anda cocok dimainkan dalam kelompok dan menyenangkan secara sosial?
6. Apakah pemain dapat menemukan hal baru berkali-kali dalam *game* Anda?
7. Apakah *game* Anda mengizinkan pemain untuk melakukan personalisasi?
8. Apakah *game* Anda, cukup menghanyutkan dan menenangkan?



Bab 7

Prototyping

Setelah melalui proses penyusunan GDD, kini tibalah saatnya Anda mewujudkan rancangan Anda menjadi kenyataan. Sebelum benar-benar mempublikasikan *game*, tentu saja kita harus mengujinya dulu, sehingga dalam bab ini kita akan mempelajari membuat perangkat pengujian sekaligus *copy* pertama *game* Anda.

Kartu

Kartu adalah komponen paling sederhana yang bisa dibuat dalam prototipe. Terdapat berbagai jenis ukuran kartu dan tentu saja pilihannya sepenuhnya jatuh ke tangan Anda. Tetapi sebagai pilihan netral, Anda dapat menggunakan standar *trading card game* yaitu 2.5 inch x 3.5 inch atau 63.5 mm x 88.9 mm. Jika Anda menggunakan ukuran kartu ini terdapat sebuah keuntungan yaitu sudah tersedia *card sleeve*

ukuran ini di pasaran. Kita akan membahas cara membuat prototipe dengan beberapa cara.

Pertama, cara yang paling mudah adalah membeli buku gambar atau *sketch book* ukuran A3 atau A4. Kemudian siapkan penggaris dan pensil untuk membuat garis potong dengan ukuran di atas. Kertas yang sudah digarisi dapat Anda potong dengan alat pemotong kertas atau gunting.

Cara kedua adalah coba pergi ke percetakan atau toko *fotocopy* dan tanyakan apakah bisa membeli kertas yang sudah terpotong-potong dengan ukuran tersebut. Tentu saja ada kemungkinan Anda juga harus membayar biaya potong kertasnya. Kertas yang dipilih dapat kertas gambar atau art paper ukuran 210 g/m². Cara ini dapat menghemat waktu dan tenaga, namun dapat

dipastikan mengeluarkan biaya yang lebih besar. Hindari menggunakan *art paper* di atas 210 g/m² atau Anda akan mengalami kesulitan untuk memasukkan kartu tersebut ke dalam *sleeve*.

Sleeve membantu kartu-kartu Anda lebih awet dan memiliki punggung kartu yang konsisten. Jika Anda berniat untuk menggunakan bagian belakang kartu yang masih kosong, Anda juga tidak perlu pusing memikirkan untuk menghapus gambar dan tulisan pada kartu. Serta Anda dapat menggunakan satu lembar kartu dua kali.

Kedua cara di atas membutuhkan Anda untuk menulisi secara manual di masing-masing kartu. Dalam penulisan prototipe di atas kartu, tulislah dengan jelas dan mudah dibaca. Gunakan *pen* atau *marker* yang memiliki warna gelap agar kontras dengan warna kartu.

Kemudian, tidak perlu terlalu detil dan tidak perlu artistik. Tekankan kata kunci, simbol, dan angka yang mudah dipahami oleh siapapun. Hindari menggunakan gambar pada prototipe pertama Anda. biasanya

gambar akan berubah sesuai dengan kebutuhan mekanik dan dapat dilakukan di akhir proses desain.

Kecuali permainan Anda membutuhkan gambar tersebut, Anda dapat menghemat waktu dan biaya dengan menggunakan gambar tangan terlebih dahulu.

Jika Anda sudah yakin dengan prototipe tahap awal ini dan berniat untuk membuat prototipe lanjutan secara digital untuk dicetak dari *file* digital, maka Anda perlu melakukan layouting dengan baik. Usahakan untuk menggunakan aplikasi pengolah gambar, bukan pengolah kata apalagi *spreadsheet*.

Dalam layouting *file* yang akan dicetak, pastikan Anda juga menggunakan ukuran 2.5 inch x 3.5 inch atau 63.5 mm x 88.9 mm, tetapi kali ini berikan *margin* kira-kira sampai 3 mm dari tepi. Sehingga area untuk menggambar konten kartu sebenarnya adalah 57.5 mm x 82.9 mm. Kemudian, tambahkan juga *bleed* sebesar 3 mm di luar ukuran kartu mula-mula. Di area *bleed* tidak boleh ada konten yang bermakna seperti angka atau simbol penting, tetapi boleh ada *extended art* atau

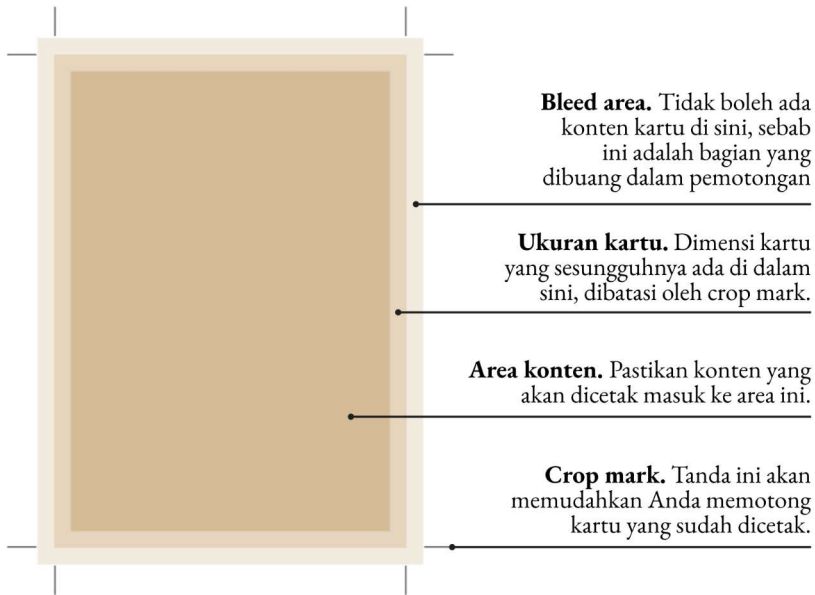


Diagram 3. Pembagian area ketika *layouting* kartu untuk pembuatan dokumen siap cetak.

background. *Bleed* adalah daerah toleransi ketika memotong kertas yang gunanya untuk memastikan *background* yang sudah Anda rancang masuk ke dalam kartu. Di luar *bleed*, juga perlu ditambahkan *crop mark* atau panduan bagi pemotong kertas yang ukurannya mengikuti ukuran kartu.

Hal ini diperlukan karena percetakan digital tidak akan sempurna dalam memposisikan kedua sisi kartu sehingga kartu Anda akan bergeser sedikit antara muka depan dan belakangnya tergantung seberapa ahli

percetakan tersebut. Minta pada percetakan untuk memotong kartu dari sisi belakang untuk memastikan sisi belakang kartu Anda nampak seragam ketika dimainkan.

Setelah *layouting* selesai, pastikan Anda ekspor ke dalam pdf dengan format 1 page untuk 1 kartu. Anda juga perlu rasterisasi seluruh aset dalam pdf Anda agar konten Anda tidak dimanipulasi dan memastikan tidak ada font yang berubah. Jika *file* sudah siap, Anda dapat mencetak dokumen Anda di percetakan.



Sudut kartu perlu dipotong bundar agar tidak melukai dan dapat tampil lebih elegan.

Agar kartu Anda cukup tebal dan nyaman ketika dimainkan, gunakan setidaknya kertas 210 g/m² dan apabila perlu berikan laminasi doff dua sisi untuk menambah durabilitas. Laminasi doff biasanya memberikan tampilan yang lebih elegan, namun membuat warna desain Anda menjadi sedikit lebih gelap. Laminasi glossy menjaga warna desain Anda sedekat mungkin dengan aslinya, namun rentan menjadi lengket akibat minyak dan membuat kartu jadi terlihat murah. Jika Anda memutuskan untuk mencetak dengan printer sendiri, Anda dapat melayout kembali

kartu-kartu Anda di format A4 lalu dapat dicetak dengan kertas yang sesuai.

Terakhir, Anda mungkin membutuhkan pemotong sudut kartu, agar sudut kartu tidak runcing. Sudut kartu yang bundar lebih aman, tidak berisiko menggores tangan, serta membuat kartu tampak lebih elegan. Selain itu pojokan yang bulat akan mencegah laminasi untuk terkelupas jika kartu tersebut jatuh atau terbentur pada sudutnya.

Dadu

Komponen berikutnya yang mungkin Anda butuhkan adalah dadu terutama d6. Konstruksi dadu tentu saja membutuhkan usaha dan biaya yang tidak murah. Oleh karena itu, kami tidak menganjurkan Anda membuat dadu sendiri. Pilihan yang paling mudah adalah membelinya secara satuan (per biji), per set, atau secara grosir.

Jika Anda memutuskan untuk tidak menggunakan angka-angka pada dadu, mungkin karena Anda ingin menggantinya dengan simbol-simbol tertentu, Anda dapat membeli dadu polos yang kemudian ditempel dengan stiker. Namun dadu polos yang tersedia biasanya hanya dadu kubus atau d6. Pilihan material dadu polos juga beraneka ragam, seperti plastik dan kayu.

Untuk pilihan dadu kayu, Anda dapat memberi simbol tambahan dengan *pen* atau *marker*. Namun jika Anda memilih dadu plastik, kami lebih menganjurkan untuk mencetak stiker saja, kemudian ditempelkan di dadu tersebut. Menggunakan stiker juga bisa lebih fleksibel karena dadu

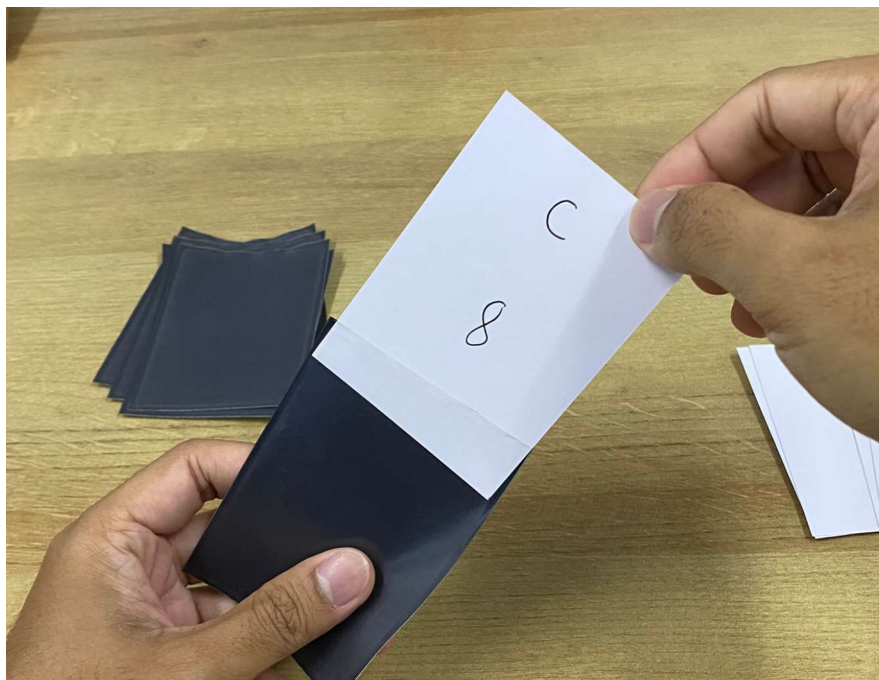
tersebut bisa digunakan kembali dengan mengelupas stiker yang lama dan diganti dengan yang baru.

Board dan Token

Dua komponen ini lebih sulit untuk dibuat serta lebih membutuhkan usaha. Secara umum kedua komponen ini cocok dibuat dengan art *board* atau karton. Kita akan mendalami beberapa cara pembuatan *board* dan token.

Untuk konstruksi prototipe *board* awal, Anda dapat menggunakan *board* yang digambari sendiri dengan *pen* atau *marker*. Pastikan bentuk dan simbol digambar dengan rapi dan mudah dipahami. Sedangkan untuk pembuatan token dengan karton, pertama-tama Anda perlu membuat gambar-gambar lingkaran dengan diameter sekitar 25 mm pada karton tersebut. Gambar juga simbol-simbol di dalam lingkaran tersebut sesuai kebutuhan. Setelah gambar selesai dipersiapkan, Anda dapat memotong karton tersebut sesuai pola.

Jika Anda sudah yakin dengan rancangan yang Anda buat, maka bentuk prototipe ini dapat



Penggunaan sleeve membuat prototipe lebih konsisten dan lebih tahan lama.

ditingkatkan lagi. Anda dapat merancang terlebih dahulu konten dari *board* dan token secara digital, kemudian cetaklah dokumen tersebut pada stiker vinyl. Stiker kemudian ditempelkan pada karton dan digunting setelahnya sesuai dengan rencana.

Token secara khusus dapat juga dibuat dengan bantuan *coin capsule* ukuran 25 mm. Anda dapat menggunakan kertas yang lebih tipis seperti kertas 70 g/m², namun Anda

harus memasukkannya ke dalam *coin capsule* tersebut. Memang, Anda jadi harus mengeluarkan biaya lebih untuk membeli banyak *coin capsule*, tetapi *coin capsule* bisa dipakai lagi kemudian hari dan kertas di dalamnya bisa diganti.

Box dan Insert

Box seharusnya menjadi bagian terakhir dari proses prototyping Anda. Jika permainan Anda belum sesuai keinginan, lebih baik Anda menggunakan box yang tersedia secara

pasaran untuk menghemat waktu dan biaya. Anda hanya perlu membuat box sendiri untuk sampel produksi ke percetakan atau jika Anda mengerjakan *board game design* untuk klien.

Metode yang digunakan biasanya membuat jaring-jaring box pada *gray board* berukuran 1 - 2 mm, kemudian melekatkan stiker *vinyl* sebagai perekat sekaligus dekorasi untuk box tersebut. Anda juga bisa meminta beberapa percetakan digital untuk melakukan proses ini namun Anda harus siap mengeluarkan biaya yang tidak sedikit.

Box yang biasanya dipakai dalam *board game* berbentuk *burger box*, atau terpisah menjadi dua bagian, atas dan bawah. Namun ada juga beberapa varian *box* yang berbentuk seperti buku ataupun seperti kotak korek api yang digeser. Jika Anda berencana memproduksi masal permainan Anda, kami sarankan menggunakan box standard *burger box* untuk menghemat biaya produksi.

Insert adalah karton yang dilipat atau plastik yang dimasukkan ke dalam kotak *board game* untuk memastikan

komponen di dalamnya tidak bergeser saat kotak dipindahkan. Ketika merancang *insert* dan *box*, pikirkan juga ukuran kartu jika sudah dimasukkan ke dalam *sleeve*. Pastikan *box* masih bisa tertutup rapat ketika seluruh kartu permainan di *sleeve*. Untuk itu, insert hampir pasti diperlukan agar dapat mengisi kelonggaran ketika *board game* pertama kali dibeli dan belum dilindungi *sleeve*.

Saran Tambahan

Komponen seperti *meeple* dan kubus sebagai *game bit* tentu saja tidak perlu Anda buat sendiri. Anda bisa mencarinya di toko daring dan membelinya secara grosir. Secara umum, dua komponen ini berlaku sebagai simbol yang abstrak dan tidak perlu ditemplei stiker lagi. *Meeple* dan *game bit* bisa digunakan berulang-ulang kebutuhan yang lain.

Dalam proses awal pembuatan prototipe, tidak perlu memaksakan diri membuat semua komponen dengan sempurna. Yang penting adalah dapat dimainkan dan dapat dibaca dengan jelas. Setelah fasa ini, Anda akan melakukan *playtesting*.

Setelah *playtesting*, Anda akan menyadari banyak hal yang perlu diubah sehingga kemungkinan Anda akan merombak prototipe awal.

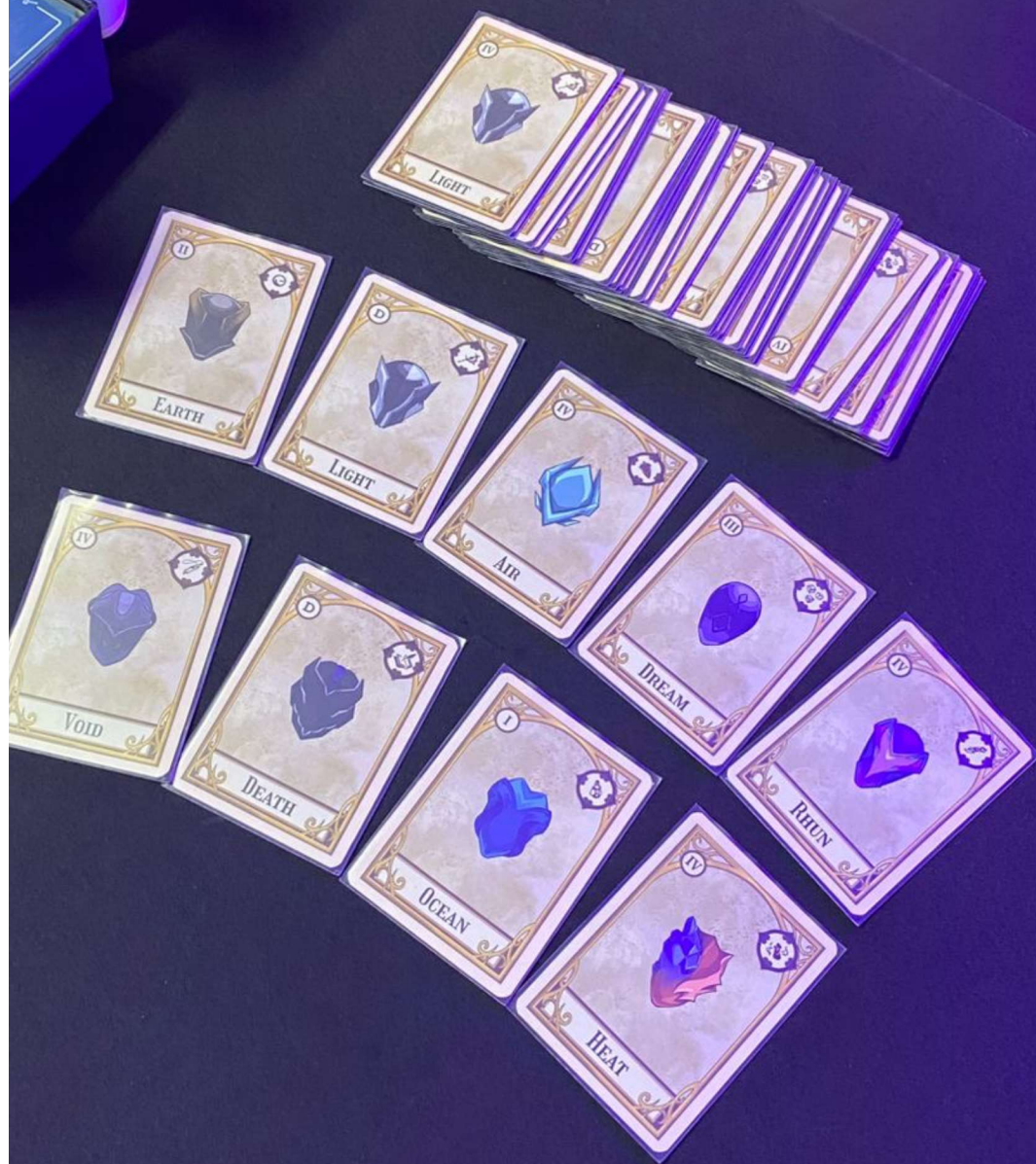
Dalam pembuatan prototipe, selalu sediakan kotak peralatan dan komponen Anda sendiri. Beberapa hal yang harus selalu ada adalah gunting, alat tulis, dan beberapa penggaris. Selain peralatan, masukkan juga komponen Anda ke dalam kotak tersebut. Seiring karir Anda sebagai *board game* designer berkembang, Anda akan memiliki semakin banyak komponen-komponen menarik dan lucu sehingga Anda mungkin akan membutuhkan beberapa kontainer untuk segala kebutuhan prototyping Anda.

Jika permainan Anda membutuhkan banyak kartu/komponen untuk dimainkan, misalkan: 50 kartu serangan, dan 100 kartu monster.

Jangan membuat seluruh kartu tersebut pada prototype pertama Anda. Cukup buat sebagian dari komponen tersebut dan pilihlah komponen yang paling mendasar yang benar-benar diperlukan untuk jalannya permainan. Dengan demikian Anda dapat dengan cepat mencoba jalannya permainan dan mengurangi jumlah kartu yang harus Anda revisi.

Tugas

Selamat! Anda akan membuat prototipe pertama Anda. Tidak perlu dijelaskan lebih lanjut lagi, tugas Anda di akhir bab ini, tentu saja adalah membuat prototipe. Pastikan prototype Anda mudah dibaca, namun jangan menghabiskan waktu terlalu banyak untuk mendekorasi pada tahap ini. Setelah tahap test play, kemungkinan besar prototype Anda akan berubah lagi dengan drastis.



Bab 8

Playtesting

Sebagai perancang *game*, tentu Anda ingin meyakinkan diri Anda sendiri bahwa mekanik yang sudah dibuat, akan berjalan mulus. Selama Anda merancang permainan Anda, imajinasi Anda sudah melangkah jauh ke depan dan Anda membayangkan betapa seru dan menyenangkan *game* rancangan Anda.

Namun begitu pada faktanya, permainan Anda tidak akan berjalan seindah dalam bayangan Anda. Untuk itu sangat penting bagi perancang *game* untuk mencoba hasil rancangannya terlebih dahulu. Mendesain sebuah *game* adalah proses mendesain sebuah pengalaman, dan tidak ada cara lebih baik untuk menguji rancangan kita selain mencoba memainkannya.

Dalam bab ini, kita akan mendalami bagaimana menguji mekanik *board game* yang sudah dirancang, mulai

dari merancang uji coba itu sendiri serta bagaimana cara menanggapi hasil uji coba yang kita peroleh.

Menyiapkan Skenario Playtest

Game Anda mungkin memiliki banyak aksi yang dapat dimainkan, atau banyak *random event*, atau terdapat beberapa tingkat kesulitan. Anda perlu mencatat semua kombinasi dari *gameplay* yang mungkin terjadi dari *game* Anda, kemudian membuat prioritas secara sistematis untuk menentukan mana yang harus diuji terlebih dahulu dan kemudian. Biasanya, ini ditentukan dari seberapa kuat komponen yang Anda sudah rancang. Jika Anda ragu, Anda bisa kembali ke Bab 5 dan membuat *resource flow diagram* untuk membantu mengidentifikasi hal ini.

Berapa kali saya harus menguji coba permainan saya? Tidak ada jawaban

pasti untuk ini, tetapi semakin sering Anda menguji coba permainan Anda semakin baik. Karena *board game* akan didistribusikan secara fisik, Anda tidak dapat melakukan “*patch*” untuk memperbaiki *balance* dalam permainan Anda. Beberapa *publisher* bahkan membutuhkan 400 hingga 800 *playtest* sebelum sebuah *game* dinyatakan layak cetak massal.

Anda dapat melakukan *playtest* dengan dua cara: *playtest* dengan skenario dan simulasi permainan. *Playtest* dengan skenario berarti Anda telah menyiapkan skenario khusus yang Anda ingin coba untuk mencari tahu apakah hal tersebut menimbulkan masalah. Misalkan, Anda sudah mengatur kartu pertama yang akan diambil oleh pemain atau menentukan susunan kartu *event* atau monster dan lain sebagainya.

Hal ini cocok dilakukan jika Anda ingin menguji *balance* untuk komponen tertentu dan untuk beberapa *game* dapat dilakukan sendiri atau secara internal antar perancang *board game* tersebut. Dalam tahap ini Anda mau memastikan bahwa semua komponen benar-benar terpakai dan semua

skenario yang berpotensi menghentikan permainan telah Anda coba terlebih dahulu. Setelah semua skenario yang Anda pikirkan sudah dicoba, Anda dapat melakukan permainan normal dengan pemain lain (simulasi permainan).

Tiga Tahap Playtest

Dalam *playtest*, Anda ingin menemukan batas dari permainan Anda. Pertama, coba *game* Anda dengan tim internal Anda sendiri atau orang-orang terdekat. Cobalah untuk menemukan semacam “kerusakan” dalam *game* Anda di mana *game* tersebut dapat dimainkan terus seolah tanpa akhir.

Kondisi ini barangkali tercapai, karena skor tidak pernah mencapai titik akhir atau mungkin terdapat satu *resource flow* yang tidak pernah terjadi. Untuk itu Anda benar-benar perlu memaksa *game* Anda melalui semua pilihan aksi yang mungkin.

Kemudian, Anda harus benar-benar tega ketika mencoba *game* Anda sendiri, tetapi tidak boleh curang/*cheating*. Dalam konteks ini, Anda tidak boleh mengalah dengan pemain



Selalu mulai playtest dengan tim Anda sendiri dan tenaga ahli sebelum uji publik.

lain dan harus benar-benar bermain untuk menang. Ini adalah salah satu untuk menembus batas dan merusak *game* Anda sendiri. Gunakan semua strategi dan kemungkinan yang dapat terjadi. Selalu periksa *resource flow* yang Anda rancang. Cari peluang di mana pun mekanik dapat dieksploitasi atau justru macet.

Tahap kedua adalah playtesting dengan tenaga ahli atau orang yang sudah terbiasa dalam uji coba *board game*. Test ini sering disebut sebagai *closed beta*. Carilah *game* master atau sesama perancang atau rekan komunitas yang Anda anggap ahli. Kali ini, jangan jelaskan cara bermain *game* tersebut pada mereka. Biarkan

mereka membaca sendiri dan biarkan mereka mainkan dengan apa yang mereka pahami. Anda boleh saja ikut bermain untuk meluruskan beberapa hal akan tetapi jangan terbawa suasana. Jagalah jarak antara perasaan Anda dengan permainan dan teman-teman Anda. Di sini Anda lebih sebagai pengamat daripada pemain. Usai uji coba, berikan *debrief* kepada mereka dan dengarkan *feedback* yang diberikan.

Dalam tahap ini, jika Anda membuat *game* edukasi Anda juga boleh mengajak ahli pada bidangnya walaupun mereka belum pernah bermain *board game* sebelumnya. Tujuannya adalah memastikan pesan

dan ilmu yang ingin Anda sampaikan benar dan sesuai dengan pesan yang seharusnya ditangkap oleh pemain.

Tahap ketiga adalah uji publik atau *open beta*. Di tahap ini, carilah pemain-pemain baru yang sedapat mungkin tidak Anda kenal sama sekali dan sesuai dengan target usia yang Anda rencanakan. Pastikan juga Anda mendapat pemain yang beragam mulai dari yang baru mengenal *board game* hingga pemain-pemain yang sudah terbiasa.

Feedback

Anda tentu ingin mendapatkan tanggapan atau *feedback* pada *game* Anda. Saran dan tanggapan tentu sangat berguna namun perlu Anda kelola dengan baik. Ada beberapa cara dalam menggali saran lebih dalam dan untuk itu, ada beberapa hal yang mungkin dapat Anda hindari ketika menanyakan saran dari para pemain.

Beberapa pertanyaan yang sebaiknya dikurangi saat menanyakan tanggapan adalah, “Bagaimana seru tidak?”, “Bagaimana menurut kalian?”, “Suka



Dalam uji publik, bersiaplah dengan keragaman peserta juga feedback yang mereka berikan.

tidak dengan gamenya?”, dan “Bagaimana, ada saran?” Pertanyaan semacam ini kadang hanya akan dijawab dengan “Ya seru-seru saja.” Beberapa juga mungkin sungkan dan tidak memberi saran yang membangun. Mungkin juga tidak terlalu paham harus menjawab apa. Padahal Anda butuh saran yang membangun dan menemukan kelemahan dalam *game* Anda untuk kemudian diperbaiki.

Lebih baik tanyakan langsung seperti ini, “Bagian mana dalam *game* ini yang paling membosankan dan mana yang paling baik?” Pertanyaan ini akan memaksa mereka menyebutkan kelemahan *game* Anda. “Apakah kamu pikir kartu ini (menyebut satu nama kartu) terlalu kuat atau tidak ada gunanya?” atau “Mengapa kamu tidak menggunakan strategi ini (menyebut satu jenis strategi)?”

Pemain akan memberi saran pada Anda, terlepas Anda senang atau tidak. Apapun yang mereka katakan, jangan defensif. Jangan menyangkal. Jangan banyak alasan. Jangan membantah mereka. Cukup dengarkan saja. Ini adalah emas dalam rancangan Anda yang dapat Anda

eksploitasi.

Anda bisa katakan, “Mengapa menurut kamu itu bagus atau buruk untuk *game* saya?” Dengarkan penjelasan mereka. Anda bisa menanggapi dengan, “Nanti coba saya pertimbangkan ke depannya untuk saya tambahkan.” Tetapi, Anda tidak punya kewajiban untuk menuruti semua saran dan tanggapan, sebab Anda memiliki pagar, pilar, dan dasar. Anda harus menyaring dan mempertimbangkan matang-matang untuk memperbaiki sesuatu. Jika Anda mengiyakan semua saran dan tanggapan, Anda akan jatuh ke dalam bahaya scope creep yang justru membuat *game* Anda tidak pernah selesai.

Jangan lupa untuk mencatat semua saran tersebut dengan rapi dan perbarui GDD Anda secara bertahap. Jika satu jenis komplain sering muncul, bisa jadi itu benar-benar masalah. Setelah Anda melakukan semua perbaikan yang perlu, Anda bisa menjadwalkan kembali untuk uji coba ulang.

Menjelaskan Cara Bermain

Permainan Anda tidak dapat menjelaskan dirinya sendiri. Setidaknya belum bisa pada tahap ini. Salah satu tantangan terbesar dalam mempromosikan *game* kita adalah seberapa mudah pemain dapat mempelajari *game* kita. Untuk itu, Anda sebagai pencipta *game* tersebut harus bisa menjelaskan cara bermain dengan baik.

Untuk menjelaskan cara bermain dengan baik, Anda dapat menggunakan struktur berikut:

1. Anda bermain sebagai...
2. Dalam permainan ini, Anda bertujuan untuk...
3. Anda akan memulai permainan dengan...
4. Kemudian Anda bisa melakukan...

Hal ini penting karena Anda perlu mengajak calon pemain masuk ke dalam tema atau dunia permainan terlebih dahulu. Banyak desainer atau *game* master memulai penjelasan cara bermain suatu *game* dengan menjelaskan cara bermain *game*

tersebut. Walaupun secara konteks benar, hal ini biasanya bisa mengintimidasi calon pemain sehingga mereka merasa permainan menjadi lebih rumit dari seharusnya karena mereka belum memahami konteks mereka bermain sebagai apa di dalam permainan tersebut.

Urutan ini juga sangat membantu jika Anda mengajarkan *game* edukasi sehingga pemain dapat dengan cepat melakukan pencocokan di dalam kepala mereka ketika dijelaskan langkah bermain berikutnya.

Bila Anda sudah menemukan cara paling mudah dan lancar untuk menjelaskan cara bermain *game* Anda, Anda bisa menuangkan hal tersebut ke dalam GDD Anda. Perubahan urutan tersebut akan sangat membantu di masa mendatang untuk Anda menyusun *rulebook*. Pastikan juga Anda mencatat pertanyaan yang sering muncul dari pemain ketika Anda menjelaskan permainan Anda dan masukkan sebagai contoh atau FAQ di dalam dokumen Anda. Setelah GDD dan *rulebook* Anda tersusun dengan baik, Anda bisa meluangkan waktu untuk membuat selebaran *sell sheet*.

Sell sheet adalah lembaran yang berisi esensi dari permainan Anda untuk dapat dipelajari dalam waktu singkat. Lembaran tersebut harus berisi introduksi ke permainan Anda, dan mengapa permainan Anda wajib di beli.

Anda dapat menonjolkan bagian paling menarik dari permainan Anda tanpa harus menjelaskan cara bermain dengan terlalu detail. Cara bermain tetap perlu dijelaskan, namun cukup untuk memberikan gambaran apakah pemain akan menyukai *game* ini atau tidak. Sebagai tambahan, Anda juga dapat memasukkan kategori mekanik seperti pada Bab 2 yang paling relevan di dalam permainan Anda.

Selain itu masukkan juga informasi target umur pemain, jumlah pemain yang bisa bermain dan estimasi waktu yang diperlukan untuk bermain. Jangan lupa juga menyertakan informasi kontak Anda jika *publisher* atau pembeli tertarik dengan *game* Anda.

Sangat bagus apabila Anda dapat merekam cara bermain *game* Anda terutama jika Anda berniat mendemonstrasikannya kepada

playtester yang tinggal jauh dari Anda. Sebab mungkin terdapat situasi di mana Anda hendak *playtest* di beberapa tempat, sehingga Anda perlu mengirimkan *file* siap cetak atau beberapa *copy* dari *game* Anda kepada pihak lain. Video *how-to-play* juga akan membantu Anda mendapatkan lebih banyak pemain yang tertarik pada *game* Anda dan meningkatkan kepercayaan *publisher* terhadap rancangan Anda.

Video *how-to-play* membantu Anda di kemudian hari ketika *game* Anda telah dijual publik, sehingga pemain dan *game* master dapat dengan cepat belajar cara bermain permainan Anda. Urutan yang baik untuk membuat video *how-to-play* Anda dapat dibuat sebagai berikut:

1. Penjelasan singkat mengenai *game* menggunakan struktur yang dijelaskan sebelumnya.
2. Penjelasan komponen *game* dan fungsinya secara singkat.
3. Penjelasan cara setup *game*
4. Penjelasan cara bermain dengan contoh beberapa giliran pertama

5. Penjelasan cara penentuan pemenang atau penghitungan skor.

6. Penjelasan skenario tertentu yang dirasa perlu dijelaskan lebih lanjut.

7. Penjelasan variasi komponen atau *game mode* jika ada.

Sudut pengambilan gambar bisa dilakukan dengan cara *bird eye view* atau *high angle* dengan variasi *close up*. Anda dapat merekam gambar terlebih dahulu dan membuat *voice over* pada *file* yang berbeda, untuk kemudian digabungkan dalam penyuntingan. Akan tetapi, apabila tidak memungkinkan bagi Anda untuk merekam video, dapat juga membuat fotografi saja dan ditambahkan *voice over*.

Tugas

1. Susunlah skenario-skenario pengujian untuk internal dan *closed beta* permainan Anda.

2. Lakukanlah *playtest* internal dan *closed beta* kemudian buatlah catatan revisi-revisi yang perlu dikerjakan.

3. Buatlah jadwal uji publik atau *open beta*, tentukan waktu dan lokasi, serta buat undangan untuk pelaksanaan uji publik.

4. Lakukan uji publik atau *open beta* dan evaluasi kembali rancangan *game* Anda.

5. Sebagai tambahan, buatlah video *how-to-play* dari *game* Anda.

