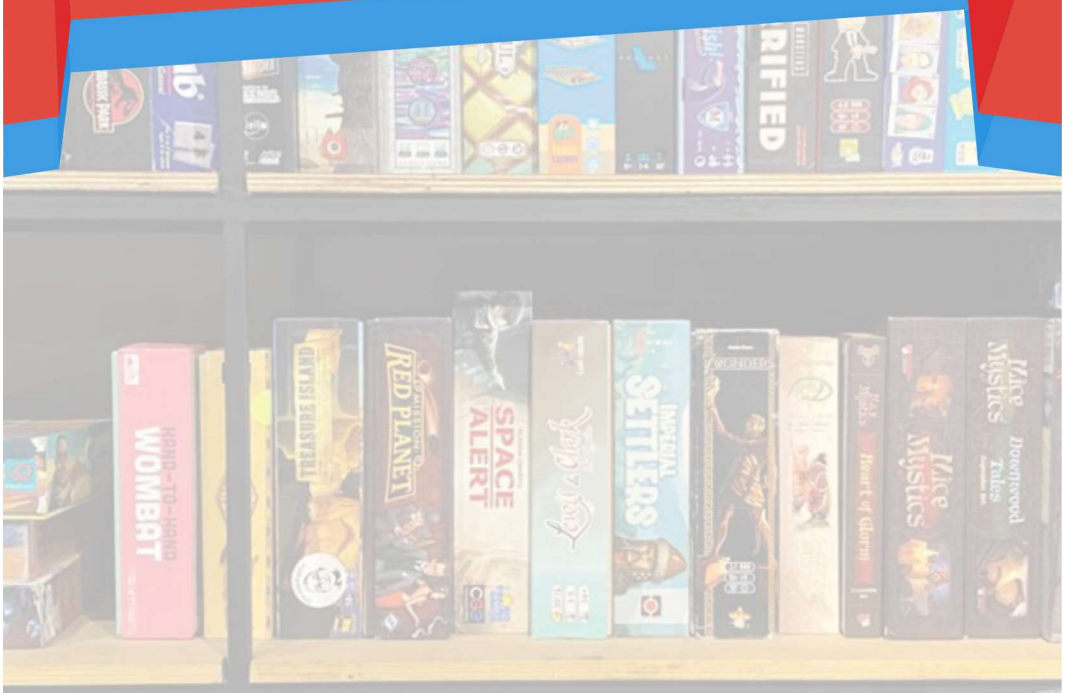




Panduan Mandiri:

Menjadi Perancang Board Game 3



Credit

Panduan Mandiri: Menjadi Perancang Board Game - 3

Penulis: Febndy Kwik dan Matheus Randy Prabowo.

Layout: Matheus Randy Prabowo

Fotografer: Taqiyya Kamilah

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.

Semua foto adalah milik Coralis Entertainment dan Arcanum Hobbies, kecuali di halaman 28 dan 36 diambil dari Freepik.

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/>



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 9: Balancing	7
Tujuan Balancing	8
Power and Cost Value Balance	8
Probabilitas pada Dadu	13
Probabilitas pada Pengambilan dari Deck	15
Balancing pada Game Kooperatif	15
Unfair Game	16
Tugas	18
Bab 10: Metagame	21
Diskusi Strategi	21
Deck Building	22
Collecting and Aftermarket	23
Tournament	26
Tugas	27

Bab 11: Publishing	29
Self-publishing	30
Kesiapan Sebelum Publishing	31
Kemungkinan Karya Ditolak	32
Do's and Don'ts	33
Tugas	35
Bab 12: Hak Kekayaan Intelektual	37
Intellectual Property	37
Copyright	37
Trademark	39
Paten	40
Lisensi	42
Tugas	45



Bab 9

Balancing

Setelah menjalani serangkaian *playtest*, Anda mungkin menerima banyak saran dan menyadari beberapa hal yang kurang pas dalam *game* Anda. Mungkin terlalu mudah dimenangkan atau sebaliknya. Proses untuk menyetel ulang parameter-parameter dalam *game* untuk menyesuaikan kesulitannya disebut sebagai *balancing*. Meskipun dinamika dan estetika *game* bersifat emosional, proses *balancing* sejatinya adalah pekerjaan matematis. Hasilnya juga harus diukur secara numerik.

Balancing dapat dilakukan pada komponen-komponen tertentu misal pada nilai *damage* dan *hit point* pada kartu monster, atau durasi yang dibutuhkan pada kartu *event*, atau jumlah grid pada *board*, dan sebagainya. Anda juga dapat melakukan *balancing* secara keseluruhan dengan mengatur ulang nilai pada setiap komponen yang ada.

Game yang kita buat akan dimainkan dari pemain pemula hingga yang sangat jago. Bahkan kita sendiri sebagai perancang belum tentu pemain paling mahir dari *game* kita sendiri. Pemain-pemain yang expert ini mungkin menemukan cara eksploitasi atau *flow* tertentu dari *game* kita. Sedangkan pemain pemula bermain lebih apa adanya. Ketika Anda melakukan *balancing*, tidak perlu memenuhi semua segmen pemain. Artinya, Anda perlu memutuskan apakah *game* ini diperuntukkan untuk pemain casual atau *hardcore* player. Hasil dari *balancing* untuk pemain *hardcore* mungkin akan terlalu sulit untuk pemain *casual* dan sebaliknya jika kita *balancing* untuk pemain casual maka pemain *hardcore* akan bosan. Jadi *balancing* selalu ada proses yang terarah kepada segmen pemain, tidak perlu memuaskan semua orang.

Tujuan Balancing

Seperti yang telah sekilas dikatakan di atas, *balancing* ditujukan untuk membuat permainan memiliki kesulitan yang pas. Namun tidak hanya itu. *Balancing* juga ditujukan untuk memberikan pilihan kepada para pemain. Dalam rancangan, kita harus memberikan beberapa opsi strategi yang memiliki peluang menang yang sama. Sebagai perancang, kita ingin pemain mencoba semua opsi yang kita berikan dan bagi pemain, mereka ingin pilihan-pilihan itu masuk akal dipilih karena memberikan kesempatan menang bagi mereka. *Balancing* dilakukan agar semua pilihan yang kita berikan bermakna dan punya timbal balik yang setimpal.

Termasuk dalam aspek ini adalah menyeimbangkan antara strategi dan keacakan. Jangan sampai mekanik dalam *game* terlalu acak sehingga pemain merasa tidak punya kontrol atas dampak dari keputusannya. Hal ini membuat pemain cepat bosan atau juga cepat putus asa karena keputusannya yang terasa tanpa makna.

Kedua, *balancing* mencegah dominasi. Ketika salah satu komponen dalam permainan kita bisa digantikan oleh komponen lain karena komponen tersebut jauh lebih bagus, hal ini disebut dominasi. Misalkan sebuah kartu yang dapat digunakan untuk menyerang musuh sebanyak 5 *damage*, dibandingkan dengan kartu lain untuk menyerang musuh sebanyak 10 *damage*. Tanpa ada faktor lain di kartu tersebut, maka kartu kedua mendominasi kartu pertama, sehingga ketika pemain diharuskan memilih kartu pertama atau kedua, pasti akan selalu memilih kartu kedua.

Power and Cost Value Balance

Seperti sudah dijelaskan pada Bab 5 Kompleksitas: Resource Flow dan Zona, bahwa satu jenis sumber daya dapat dikonversi menjadi jenis lainnya. Kadang muncul pertanyaan penting dalam desain: berapa nilai yang pantas untuk mendapatkan *resource* tertentu? Melanjutkan contoh sebelumnya, kartu yang menyerang musuh sebanyak 5 *damage* (kita sebut kartu A) dengan kartu yang menyerang sebanyak 10 *damage* (kita sebut kartu B), harusnya

memiliki biaya berbeda untuk dimainkan. Jika tidak ada biaya, maka kartu kedua akan mendominasi kartu pertama. Jika kartu A kita beri harga 5 koin untuk dimainkan dan kartu B diberi harga 10 koin untuk dimainkan, maka akan muncul situasi di mana pemain akan memilih kartu A dibandingkan kartu B. Bisa jadi ketika pemain tidak memiliki cukup uang, makan kartu A lebih baik daripada tidak menyerang sama sekali.

Membandingkan dua hal yang sama, dalam hal ini berapa *damage* yang dihasilkan oleh masing-masing kartu, tidak terlalu sulit dilakukan. Kita bisa membagi berapa *damage* yang dihasilkan dengan biaya yang diperlukan. Dalam contoh sebelumnya kita mendapat angka 1 *damage* per koin. Sehingga jika kita

membuat kartu baru (kita sebut kartu C) dengan harga 3 koin, dan menghasilkan 6 *damage* kepada lawan, kita bisa mengatakan kartu ini lebih kuat dibanding kartu B walaupun kartu B menghasilkan 10 *damage*. Karena jika dibandingkan dengan kartu B, kartu C memiliki rasio 2 *damage* per koin.

Teknik menghitung rasio biaya dan output ini disebut dengan *power and cost value balance*. Teknik ini menjadi lebih kompleks ketika kita memiliki lebih dari satu jenis efek pada kartu. Sekarang bayangkan kartu A, B dan C yang kita gunakan sebagai contoh selama ini adalah kartu pasukan. Pada saat ini kita memiliki rancangan sebagaimana ditampilkan pada **Tabel 1**.

Tabel 1

Kartu	Harga (Koin)	Damage	Ratio Damage/Koin
A	5	5	1
B	10	10	1
C	3	6	2

Misalkan kita mau menambahkan atribut baru pada kartu pasukan kita yaitu HP atau *hit point* yang akan menentukan berapa banyak *damage* dapat diterima sebelum kartu pasukan tersebut harus dibuang dari permainan. Berapa jumlah HP yang harus diberikan kepada masing-masing kartu agar ketiga kartu menjadi *balance*? Sebelum bisa menjawab hal tersebut, kita harus mengkuantifikasi setiap efek yang ada di dalam permainan kita, dalam hal

ini, *damage* yang dihasilkan dan HP yang dimiliki. Besaran kuantifikasi ini akan kita sebut sebagai *power value* (PV). Pada saat pertama kali kita melakukan *balancing*, angka koefisien ini bisa ditentukan dengan trial and error. Anggaplah kita menentukan setiap *damage* yang dihasilkan akan kita beri bobot 2 point PV, dan setiap HP yang dimiliki akan kita beri bobot 1 PV. Sehingga pada tabel sebelumnya bisa kita perbaharui menjadi seperti pada **Tabel 2**.

Tabel 2

Kartu	Harga (Koin)	Damage	Hit Point	Total PV
A	5	5	x	10+x
B	10	10	y	20+y
C	3	6	z	12+z

Catatan: 1 Damage memberikan kontribusi 2 PV. 1 HP memberikan kontribusi 1 PV.

Total PV pada kasus ini bisa kita rumuskan pada **Persamaan 1**, di mana a dan b adalah koefisien bobot yang menunjukkan seberapa besar kontribusi masing-masing atribut terhadap kekuatan total kartu. Dengan pendekatan ini, desainer dapat menilai keseimbangan antar

kartu atau *resource* lain secara lebih objektif dan sistematis. Dengan koefisien PV yang sudah kita tentukan, kita bisa menentukan berapa HP yang pantas diberikan pada setiap kartu agar setiap kartu terasa *balance* dalam permainan sebagaimana ditunjukkan di dalam **Tabel 3**.

$$PV = a \times \text{Damage} + b \times \text{HP}$$

Persamaan 1. Kombinasi linear antara atribut-atribut suatu komponen menjadi sebuah PV. Dalam hal ini adalah kombinasi antara damage dan hit point.

Tabel 3

Kartu	Harga (Koin)	Damage	Hit Point	Total PV
A	5	5	15	10+15=25
B	10	10	5	20+5=25
C	3	6	13	12+13=25

Catatan: 1 Damage memberikan kontribusi 2 PV. 1 HP memberikan kontribusi 1 PV.

Jika dilihat, ketiga kartu ini menjadi lebih adil karena setiap kartu memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, serta PV yang sama. Seiring kita melakukan *playtest*, kita akan mendapatkan gambaran seberapa kuat atribut dalam permainan dan koefisien ini dapat kita ubah untuk merefleksikan *balance* dalam permainan. Misalkan, bisa saja setelah kita mencoba permainan, ternyata *damage* yang dihasilkan tidak begitu kuatnya sehingga patut diberikan 2 point PV, maka kita bisa saja merevisi angka tersebut menjadi 1.5 atau bahkan 1.

Tapi jika kita lihat, secara biaya, ketiga

kartu ini masih belum benar-benar adil. Tahap selanjutnya, *power value* yang telah dihitung ini harus berbanding lurus dengan nilai biaya atau harga yang dibayarkan untuk memperoleh *resource* tersebut, yang disebut *cost value* (CV). Secara sederhana kita bisa membagi PV yang didapatkan dengan biaya sehingga menghasilkan nilai pada **Tabel 4**.

Dengan rumus pembagian singkat ini, bisa kita lihat kartu C memiliki skor BV (*balance value*) yang jauh lebih tinggi dibandingkan kartu lainnya. Model ini membantu desainer memastikan bahwa tidak ada *resource* yang terlalu murah untuk

Tabel 4

Kartu	Harga (Koin)	Damage	Hit Point	Total PV	BV
A	5	5	15	25	$25/5=5$
B	10	10	5	25	$25/10=2.5$
C	3	6	13	25	$25/3=8.3$

Catatan: 1 Damage memberikan kontribusi 2 PV. 1 HP memberikan kontribusi 1 PV.

kekuatannya (*undercosted*) atau terlalu mahal untuk dampaknya (*overcosted*). Dari sini, sistem ekonomi dan keseimbangan permainan dapat dikalibrasi dengan lebih terukur dan konsisten.

Langkah berikutnya yang harus Anda lakukan pada kasus ini, adalah mengurangi HP atau *damage* yang dihasilkan, atau menambah harga yang perlu dibayarkan agar BV menjadi seimbang. Pada bagian ini lah tematik akan berguna untuk membantu Anda menentukan angka akhir pada masing-masing kartu.

Pada contoh dalam **Tabel 5**, kartu A kita jadikan *benchmark* pasukan standard yang kita namakan **Soldier**. Pada permainan Anda, Anda juga dapat memilih satu kartu menjadi *benchmark* dasar penentu kartu “normal” seharusnya memiliki atribut

sekuat apa. Dari sana, kita mengubah kartu B agar memiliki BV yang mirip dengan kartu A, tetapi tetap memiliki karakter unik. Kita mengurangi harga koin dari 10 menjadi 7, dan meningkatkan HP dari 5 menjadi 10 agar kartu tersebut menjadi lebih kuat. Kemudian kita beri identitas sebagai **Berserker**, pasukan yang lebih kuat secara serangan namun lebih lemah secara HP.

Dengan begitu pemain masih tetap bisa memiliki alasan untuk memilih **Soldier** dibandingkan **Berserker** pada situasi tertentu. Kartu C kita kurangi serangan dan HP-nya agar mengimbangi biayanya yang sangat murah dan kita beri nama **Militia**, agar menyesuaikan dengan tema.

Walaupun angka BV tidak sama persis, namun sekarang kartu-kartu ini sudah menjadi lebih berimbang

Tabel 5

Kartu	Harga (Koin)	Damage	Hit Point	Total PV	BV
Soldier	5	5	15	$10+15=25$	$25/5=5$
Berserker	7	10	10	$20+15=35$	$35/7=2.5$
Militia	3	3	10	$6+10=16$	$16/3=5.3$

Catatan: 1 Damage memberikan kontribusi 2 PV. 1 HP memberikan kontribusi 1 PV.

jika disandingkan satu sama lain.

Contoh yang kami berikan pada booklet ini merupakan contoh sederhana. Pada prakteknya, koefisien masing-masing atribut, dan rumus penentuan BV bisa jadi berbeda dengan contoh yang kami berikan. Tidak ada rumus yang benar atau salah, teknik ini membantu Anda untuk mengkuantifikasi semua aspek dalam komponen Anda menjadi satu angka yang dapat dibandingkan dengan mudah.

Selama hasil akhir rancangan Anda sudah terasa adil bagi pemain, maka dapat dikatakan rumus yang Anda gunakan sudah cukup baik. Jika pada hitungan rancangan Anda sudah menunjukkan angka yang *balance* atau setara, tetapi pemain masih merasa tidak adil, berarti ada rumus yang perlu Anda sesuaikan baik dari

sisi koefisien atau rumus penentuan BV yang mungkin tidak sekedar pembagian saja.

Probabilitas pada Dadu

Dadu memberikan sentuhan randomness dalam *game*, menciptakan ketidakpastian yang membuat setiap giliran terasa dinamis. Ada banyak jenis dadu, dan masing-masing dapat menghasilkan efek yang berbeda tergantung cara digunakan. Sebagai perancang, penting untuk memahami bagaimana menyeimbangkan penggunaan dadu agar ketidakpastian tidak merusak pengalaman bermain.

Secara umum, peluang munculnya setiap sisi pada dadu d_n adalah $1/n$. Contohnya, peluang muncul angka 4 pada dadu d_6 adalah $1/6$. Begitu pula untuk angka 1 hingga 6. Pada dadu

d20, masing-masing sisi memiliki peluang 1/20 atau 5%. Rata-rata hasil lemparan dadu dn dapat diprediksi menggunakan **Persamaan 2**.

Untuk d6 hasilnya 3,5, sedangkan untuk d20 sebesar 10,5. Nilai ini penting karena menjadi dasar dalam menentukan tingkat kesulitan (*difficulty class* atau DC) pada sistem

seperti *Dungeons and Dragons* atau *Pathfinder*. Misalnya, DC 10 dianggap mudah karena sedikit di bawah nilai rata-rata (10,5), DC 15 tergolong menantang, dan DC 20 dianggap sulit.

Dengan memahami nilai rata-rata ini, dungeon master atau perancang sistem dapat menyeimbangkan

$$\text{Rata - rata} = \frac{n + 1}{2}$$

Persamaan 2. *Rata-rata hasil lemparan dadu bersisi n untuk setiap n adalah bilangan bulat.*

tantangan agar pemain merasa tertantang tanpa frustrasi.

Prinsip serupa juga digunakan dalam pertarungan. Misalnya, jika monster memiliki 20 HP dan pemain menyerang dengan 1d6 per giliran, maka secara probabilistik monster dapat dikalahkan dalam sekitar 5–6 giliran. Ini membantu desainer memperkirakan tempo dan durasi pertarungan.

Namun, kombinasi beberapa dadu seperti 2d6 menghasilkan distribusi peluang yang berbeda. Dalam 2d6 terdapat 36 kemungkinan (6×6),

tetapi nilai tengah (7) memiliki peluang terbesar karena banyak kombinasi yang menghasilkannya (1+6, 2+5, 3+4, dan sebaliknya). Distribusi ini membentuk kurva lonceng (*bell curve*), bukan peluang merata seperti 1d12. Akibatnya, hasil ekstrem (2 dan 12) lebih jarang terjadi dibanding hasil tengah (7). Sedangkan 1d12 memberikan distribusi merata dari 1 sampai 12, tanpa hasil tengah.

Di sini kita bisa memahami bahwa 2d6 memberikan hasil yang lebih stabil dan terkendali dibanding jika melempar 1d12. Pada 2d6, peluang kemunculan hasil 7 cukup tinggi

namun rendah pada nilai 2 dan 12. Sedangkan hasil 1d12 tampak lebih liar dan memiliki peluang yang sama untuk muncul nilai 1 sampai 12. Perancang dianjurkan untuk mempertimbangkan dinamika yang diharapkan dalam mengambil keputusan untuk menggunakan dadu sebagai komponen.

Probabilitas pada Pengambilan dari Deck

Randomization melalui mekanik pengambilan kartu (*deck draw*) merupakan salah satu bentuk ketidakpastian yang paling umum dalam *board game* maupun *card game*. Mekanik ini menciptakan dinamika yang membuat setiap sesi permainan terasa unik, namun sekaligus menghadirkan tantangan bagi desainer untuk menjaga keseimbangan antara keberuntungan dan kendali pemain.

Dalam perancangan *event deck* misalnya, Anda dapat memasukkan berbagai jenis kartu seperti *event* berbahaya dengan beberapa tingkat kesulitan, *event* yang memberi keuntungan, serta *event* netral. Tantangannya terletak pada

bagaimana Anda mengatur komposisi probabilitas di antara ketiganya agar permainan tidak terasa terlalu mudah atau terlalu menghukum. Jika terlalu banyak *event* negatif, pemain akan merasa frustrasi dan kehilangan motivasi. Sebaliknya, jika terlalu banyak *event* positif, rasanya terlalu santai dan membosankan.

Dengan kata lain, desain *deck* yang baik bukan hanya soal menentukan jenis kartu yang ada di dalamnya, tetapi juga seberapa sering setiap jenis kartu muncul. Keseimbangan probabilitas inilah yang menentukan ritme permainan (*pacing*), mengatur fluktuasi emosi pemain, dan memastikan bahwa setiap keputusan tetap terasa bermakna.

Balancing pada Game Kooperatif

Pada *game* kooperatif, setiap pemain harus memiliki peran yang berimbang dan berdampak. Artinya, setiap pemain perlu merasa bahwa keputusan dan tindakannya memiliki kontribusi nyata terhadap keberhasilan tim, baik melalui kemampuan unik, informasi khusus, maupun risiko yang ia ambil.

Dalam RPG yang dimainkan secara kooperatif, setiap peran harus memiliki *balance*. Seorang *damage dealer*, tentu saja memiliki *damage* besar pada serangannya tapi sebaiknya memiliki *hit point* yang biasa-biasa saja atau pertahanan yang relatif lemah. Sedangkan *support* seperti *healer*, jangan dibuat punya *damage* serangan besar tetapi bisa memberikan penyembuhan dan buff ke rekan-rekannya. Di sisi lain, peran tank boleh diberi *hit point* besar, tetapi mungkin *damage* serangannya tidak terlalu besar.

Pembedaan setiap *role* seperti di atas memberikan kesempatan setiap pemain untuk berkontribusi. Ada yang menyerang, ada yang bertahan, ada yang menyembuhkan. Setiap pemain dalam *game* kooperatif sebaiknya juga diberi keterbatasan secara *resource* atau bahkan keterbatasan informasi agar dapat selalu saling melengkapi antar pemain. Hal ini ditujukan untuk mengurangi *alpha player syndrome* di mana ada satu pemain yang mendikte pemain lain selama permainan.

Hal lain yang perlu dipertimbangkan dalam *balance game* kooperatif adalah

risiko atau dampak. Perancang perlu memastikan bahwa pemain-pemain yang terlibat dalam suatu aksi mengalami risiko bersama-sama, sesuai proporsinya masing-masing.

Unfair Game

Walaupun *balance* merupakan hal yang penting, terkadang ada *game* yang sengaja dibuat untuk membuat pemain kewalahan dan tidak terasa adil. Biasanya ada tiga skenario di mana kita mau membuat *game* yang tidak adil: *game* kooperatif, *game party*, *game* edukasi

Pada *game* kooperatif, semakin sulit permainan tersebut dimenangkan semakin menarik bagi pemainnya. Oleh karena itu ketika melakukan *balancing* pada jenis permainan ini, kita perlu mempertimbangkan juga aspek kesulitan ini.

Beberapa *game* dirancang untuk dimainkan bersama dengan teman dalam suasana pesta sehingga tujuan dari permainannya bukanlah untuk menang atau kalah, terkadang permainan dilakukan hanya untuk tertawa bersama. Dalam kasus ini, terkadang permainan yang tidak adil

justru menjadi daya tarik tersendiri. Namun perlu diperhatikan jika Anda membuat permainan jenis ini, pastikan permainan tidak berlangsung terlalu lama. Hal ini untuk mencegah memposisikan seorang pemain dalam keadaan kalah terlalu lama. Biasanya pada *party game*, permainan bisa saja berlangsung tidak adil secara ekstrim tapi permainan selesai lebih cepat sehingga posisi dapat berganti seiring permainan di ulang.

Permainan yang tidak adil dan tidak *balance* juga boleh dilakukan pada *game* edukatif. *Game* edukatif kadang memang dibuat untuk mengajari realitas di dunia yang memang tidak adil. Misal pada *game* simulasi pasar saham, *Stockastic*, terdapat mode permainan di mana pemain mendapat *role* sebagai mahasiswa atau sebagai pengusaha. Dalam *game* tersebut disimulasikan bahwa mahasiswa mendapat *resource* dan privilege yang lebih rendah daripada pengusaha. Memang sengaja dibuat tidak adil dan kemungkinan pemain dengan peran mahasiswa akan kalah. Tujuannya adalah untuk memberikan pendidikan yang lebih realistis tentang pasar saham dan risikonya.

Kadang, *game* yang terlalu adil dan deterministik seperti catur malah membosankan. Mesin kecerdasan buatan untuk catur seperti *Stockfish* misalnya, ia dapat memprediksi banyak langkah berikutnya dengan probabilitas kemenangan yang terukur. Sebab semua langkah catur dapat diprediksi secara matematis. *Game* seperti ini untuk beberapa orang kurang menyenangkan. Beda ceritanya kalau setiap buah catur memiliki hit points dan perlu lempar dadu untuk menyerang.

Namun begitu, jangan terlalu fokus pada angka dan tabel dalam menentukan *balance* permainan Anda. Pada akhirnya, permainan Anda akan dikenang dan disukai berdasarkan pengalaman yang dirasakan selama bermain. Sebagai *game designer*, Anda tidak hanya merancang komponen dan aturan main. Anda merancang pengalaman bermain yang akan melekat pada pemain sehingga mereka mau memainkan permainan Anda lagi di kemudian hari.

Tugas

1. Setelah melakukan *playtest*, komponen apa yang jarang terpakai?
2. Kemudian apakah ada komponen yang terlalu “mahal” atau terlalu “murah”?
3. Apakah terjadi snowballing effect?
4. Apakah pemain terjebak dalam kegagalan beruntun dalam jangka panjang?



Sumpstone Lynx
 Creature — Elemental Cat
 Players can't gain life.
 When Sumpstone Lynx enters, it deals damage to each player equal to the number of nonbasic lands that player controls.
 5/4

Rotting Elemental Snake
 Creature — Elemental Snake
 We are additional ever to cast this spell. You may sacrifice any number of lands to cast this spell. Permanence. The spell costs 4 less to cast for each permanent you sacrifice. If you sacrifice a permanent, you may pay a slight amount of mana to cast this spell. If you do, you may choose to cast this spell with a slight discount on its mana cost. If you do, you may choose to cast this spell with a slight discount on its mana cost. If you do, you may choose to cast this spell with a slight discount on its mana cost.
 6/6

Maha, Its Feathers Night
 Legendary Creature — Elemental Bird
 Flying trample
 Ward—Discard a card.
 Creatures your opponents control have base toughness 1.
 6/5

The Infamous Cruelclaw
 Legendary Creature — Weasel/Mercenary
 Menace
 Whenever The Infamous Cruelclaw deals combat damage to a player, exile the top X cards from the top of your library until you exile a land card. You may cast this card by discarding a card rather than paying its mana cost.
 3/3

Lumra
 Legendary Creature — Elemental Bear
 Vigilance, reach
 Lumra, Bellow of the Woods's power and toughness are each equal to the number of lands you control.
 When Lumra enters, mill four cards from your graveyard to the battlefield tapped.
 /

Beza, the Bounding Spring
 Creature — Elemental Elk
 Flying
 When Beza, the Bounding Spring enters, you gain 4 life.
 6/6

Ygra, Eater of All
 Legendary Creature — Elemental Tiger
 Ward—Sacrifice a Food.
 Other creatures are Food artifacts in addition to their other types and have "0".
 Sacrifice this permanent. You gain 3 life.
 Whenever a Food is put into a graveyard from the battlefield, put two +1/+1 counters on Ygra, Eater of All.
 6/6

Dragonhawk, Fate's Tempest
 Legendary Creature — Bird Dragon
 Flying
 Whenever Dragonhawk enters the battlefield, you may exile the top X cards of your library. The number of creatures you exile is equal to the number of cards you exiled in the previous step. Dragonhawk's power and toughness are each equal to the number of cards you exiled.
 6/6

Bab 10

Metagame

Anda sudah merancang bahwa *game* Anda memiliki *replayability* yang baik. Mungkin Anda sudah menyadari bahwa beberapa *game*, mungkin juga *game* Anda sendiri, membuat orang masih memikirkan tentang *game* tersebut. Beberapa pemain mungkin masih memikirkan strategi-strategi lain atau mungkin tentang komposisi *deck* yang optimum.

Tanpa disadari, pemain bermain *game* Anda di luar *game* tersebut. Ada permainan di luar permainan. Fenomena ini kita sebut dengan *metagame*. Prefiks meta- diambil dari bahasa Yunani Kuno *μετα-* yang berarti “setelah”, “di balik”, atau “pada”. Jadi *metagame* adalah “*game* setelah *game*” atau “*game* di balik *game*”. Lantas apa saja yang termasuk *metagame*? Mengapa itu penting?

Diskusi Strategi

“Wah, tadi itu harusnya begini...” mungkin ungkapan ini mewakili dan mengawali suatu diskusi strategi. Barangkali Anda pernah mengalami kegelisahan setelah bermain— menganalisis langkah-langkah yang bisa diambil, mencari cara yang lebih efisien, atau memikirkan bagaimana lawan bisa dikalahkan di ronde berikutnya. Kegiatan kognitif semacam itu termasuk dalam *metagame*. Ini adalah tingkat kesadaran di mana pemain tidak lagi hanya bermain dalam sistem, tetapi juga memikirkan sistem itu sendiri. Dalam konteks desain, fenomena ini adalah salah satu indikator tertinggi dari *replayability*.

Efek diskusi strategi dapat ditimbulkan melalui beberapa cara.

Pertama, memperlebar *resource flow* dalam rangka mencapai kondisi kemenangan (lihat Bab 5). Artinya, ada banyak jalur menuju kemenangan sehingga pemain dapat membandingkan dan mengoptimalkan alur mereka.

Kedua, ciptakanlah *counter-strategy*. *Counter-strategy* yang dimaksud adalah situasi seperti kita bermain batu-gunting-kertas. Jadi ada situasi di mana strategi A, mengalahkan strategi B. Strategi B dapat mengalahkan strategi C. Kemudian strategi C mengalahkan strategi A. Tidak ada yang paling unggul pada ketiganya dan hal ini membuat pemain harus selalu mengamati strategi lawan bermainnya sekaligus berupaya beradaptasi dengan semua strategi yang ada.

Ketiga, meningkatkan variasi pada komponen; seperti kombinasi skill karakter, efek *resource*, atau jenis bangunan; yang membuat tiap permainan menghasilkan pola interaksi berbeda. Ketiga siasat yang ditawarkan ini tentu saja tidak harus berdiri sendiri-sendiri, namun dapat dipadupadankan.

Sebagai contoh dalam TCG *Magic the Gathering*, tentu saja komponen utamanya adalah kartu. Namun, mekanik dalam kartu tersebut ada bermacam-macam dan itu sudah masuk ke dalam variasi pada komponen. Kemudian mekanik tersebut “dikemas” dalam lima warna dalam MTG, membentuk suatu efek atau kesan di mana warna tertentu membawa gaya permainan tertentu. Hal ini dapat masuk ke dalam *counter-strategy*.

Jika pada akhir permainan seluruh pemain setuju dengan satu strategi yang paling baik untuk memenangkan *game* Anda, berarti *game* Anda kurang baik secara *balance*. Idealnya Anda ingin pemain Anda berargumen satu sama lain ketika menentukan strategi mana yang paling baik untuk memenangkan *game* Anda.

Deck Building

Deck building itu ada dua macam. Pertama yang ada di dalam mekanik yang memang dengan cara itu *game* tersebut dimainkan. Seperti dalam *game* Clank, semua komponen sudah tersedia di dalam *game* tersebut. Hanya saja, selama permainan pemain

diberikan *deck* pribadi yang terbatas dan bisa “membeli” kartu dari *resource* publik yang kemudian ditambahkan ke dalam *deck*nya sendiri.

Deck building jenis kedua adalah yang dilakukan di luar permainan seperti yang terjadi pada *trading card game*. Biasanya, pemain TCG yang benar-benar mendedikasikan waktunya untuk menata komposisi kartu di dalam *deck* akan menghabiskan waktu lebih banyak di tahap ini daripada ketika bermain. Aktivitas ini bukan sekadar memilih kartu terkuat, melainkan seni merancang sinergi, peluang, dan ritme permainan.

Sebenarnya, *deck building* juga merupakan kelanjutan dari diskusi strategi yang telah dibahas sebelumnya. Bedanya, di sini fokusnya lebih spesifik pada kegiatan mengutak-atik *deck* agar sesuai dengan gaya bermain dan kemungkinan situasi di medan permainan. Pemain akan mempertimbangkan probabilitas munculnya kartu penting, keseimbangan antara kartu sumber daya dan kartu aksi, serta potensi counterplay terhadap strategi lawan.

Collecting and Aftermarket

Bagi sebagian orang, *game* bukan lagi tentang dimainkan, melainkan tentang dimiliki. Kesenangan bermain beralih menjadi kesenangan mengoleksi. Contoh paling klasik tentu *trading card game* (TCG), di mana sebagian pemain justru terobsesi untuk mengumpulkan kartu-kartu langka, edisi khusus, atau bahkan satu set lengkap dari suatu terbitan. Dalam konteks ini, kepemilikan menjadi bentuk kemenangan tersendiri.

Permintaan terhadap kartu tertentu melahirkan apa yang disebut aftermarket; pasar sekunder tempat kartu diperjualbelikan di luar jalur distribusi resmi. Di sinilah muncul dinamika ekonomi berbasis kelangkaan (*scarcity*), di mana keterbatasan pasokan dan tingginya minat kolektor mendorong nilai kartu tertentu melampaui harga aslinya. Fenomena ini membuat kartu tidak lagi sekadar komponen permainan, tetapi aset yang memiliki nilai tukar dan bahkan nilai spekulatif.

Menariknya, pasar primer pun ikut terdorong oleh sistem ini. Kartu-kartu

baru biasanya dijual dalam bentuk booster pack yang isinya acak, mekanisme yang kini dikenal luas juga sebagai gacha. Pemain membeli dengan harapan menemukan kartu langka di dalamnya, menciptakan sensasi mirip lotre yang mempertemukan antara psikologi harapan dan perilaku konsumtif. Pada titik ini, desain distribusi kartu bukan hanya soal mekanik permainan, tetapi juga strategi ekonomi yang membentuk ekosistem kolektor dan pemain sekaligus.

Agar sebuah *game* memiliki nilai kolektibel, ia harus dirancang tidak hanya sebagai media bermain, tetapi juga sebagai objek yang layak dimiliki. Tiga prinsip utama mendukung hal ini. Pertama, *game* tersebut harus memiliki *collectible value*, yaitu sesuatu yang membuat pemain ingin menyimpannya karena estetika, kelangkaan, atau makna personal yang melekat. Kedua, pembuat *game* perlu memiliki komitmen terhadap keterbatasan cetakan, misalnya melalui reserved list atau edisi eksklusif *Kickstarter*, sehingga kepemilikan menjadi istimewa dan tidak dapat direplikasi tanpa batas.

Ketiga, *game* itu harus memiliki *original characteristic*, yaitu identitas desain, gaya visual, atau tema yang unik dan tak mudah disamakan dengan *game* lain apalagi kartu bajakan atau tiruan. Kombinasi ketiganya menciptakan daya tarik emosional dan ekonomi: pemain merasa memiliki sesuatu yang berharga dan kolektor menganggapnya layak dilestarikan.

Dalam industri barang kolektibel, terutama pada TCG (*trading card game*), bahkan terdapat lembaga khusus yang memberikan penilaian kualitas fisik dan keaslian kartu, yang disebut *grading company*. Perusahaan *grading* akan melakukan pemeriksaan mendetail terhadap keaslian kartu dan tingkat kerusakan atau keausannya. Semakin sempurna kondisi kartu, tanpa goresan, lipatan, atau cacat cetak, semakin tinggi pula *grade* yang diperoleh, dan tentu nilainya di pasar sekunder akan meningkat. Biasanya perusahaan *grading* juga lebih memperhatikan kartu-kartu yang memiliki potensi *scarcity*, seperti edisi pertama, promo terbatas, atau varian dengan kesalahan cetak langka.

Setelah dinilai, kartu akan disegel dalam wadah akrilik transparan (slab) yang tahan lama, dilengkapi dengan barcode atau nomor seri unik sebagai penanda resmi. Perusahaan *grading* kemudian menerbitkan laporan populasi (*population report*), yaitu data statistik mengenai berapa banyak kartu dengan *grade* tertentu yang ada di dunia. Data inilah yang membuat

persepsi *scarcity* menjadi nyata dan terukur. Orang dapat mengetahui bahwa misalnya hanya ada sekian kartu Charizard edisi pertama yang mendapat *grade* “*Gem Mint 10*”. Hal ini menjadikan *grading* bukan sekadar validasi kualitas, melainkan juga mekanisme pembentukan nilai ekonomi dan legitimasi pasar kolektibel.



Booster memberikan kartu yang acak bingga kadang mendorong pembelian impulsif.

Tournament

Bentuk lain dari *metagame* adalah turnamen. Turnamen menambahkan lapisan baru pada pengalaman bermain dengan memberikan kesempatan bagi pemain untuk tidak hanya memenangkan satu permainan, tetapi juga menaklukkan serangkaian pertandingan hingga dinobatkan sebagai *champion*. Unsur kompetisi ini memperluas dunia *game* ke ranah sosial dan prestasi, sementara keberadaan hadiah baik berupa uang, barang, maupun pengakuan, mendorong antusiasme dan loyalitas komunitas pemain.

Agar *game* Anda dapat mencapai tingkat ini, ada beberapa fondasi penting yang harus disiapkan. Pertama, *game* harus memiliki player base yang cukup besar dan aktif, karena turnamen tidak akan hidup tanpa komunitas yang solid. Kedua, rancang aturan dan format turnamen secara jelas, termasuk sistem eliminasi, penilaian, durasi permainan, serta standar etika dan sportivitas. Ketiga, pastikan penyelenggaraan dilakukan secara profesional: siapkan anggaran, rekanan, serta tim panitia yang kompeten.

Dari sisi teknis, peraturan kompetitif juga harus disesuaikan. Beberapa



Turnamen trading card game menjadi aktivitas metagame tersendiri.

komponen atau kartu mungkin perlu dimasukkan dalam banned list untuk menjaga keseimbangan, sementara allowed list atau format tertentu dapat digunakan untuk memberi variasi permainan. Pertimbangkan pula sistem *tiered league* atau liga bertingkat yang memungkinkan pemain pemula naik menuju liga puncak yang akan menciptakan ekosistem kompetisi yang berkelanjutan dan memberi ruang bagi pertumbuhan keterampilan. Dengan demikian, turnamen bukan hanya ajang adu kemampuan, tetapi juga mesin sosial yang menjaga *game* Anda tetap hidup, berkembang, dan relevan.

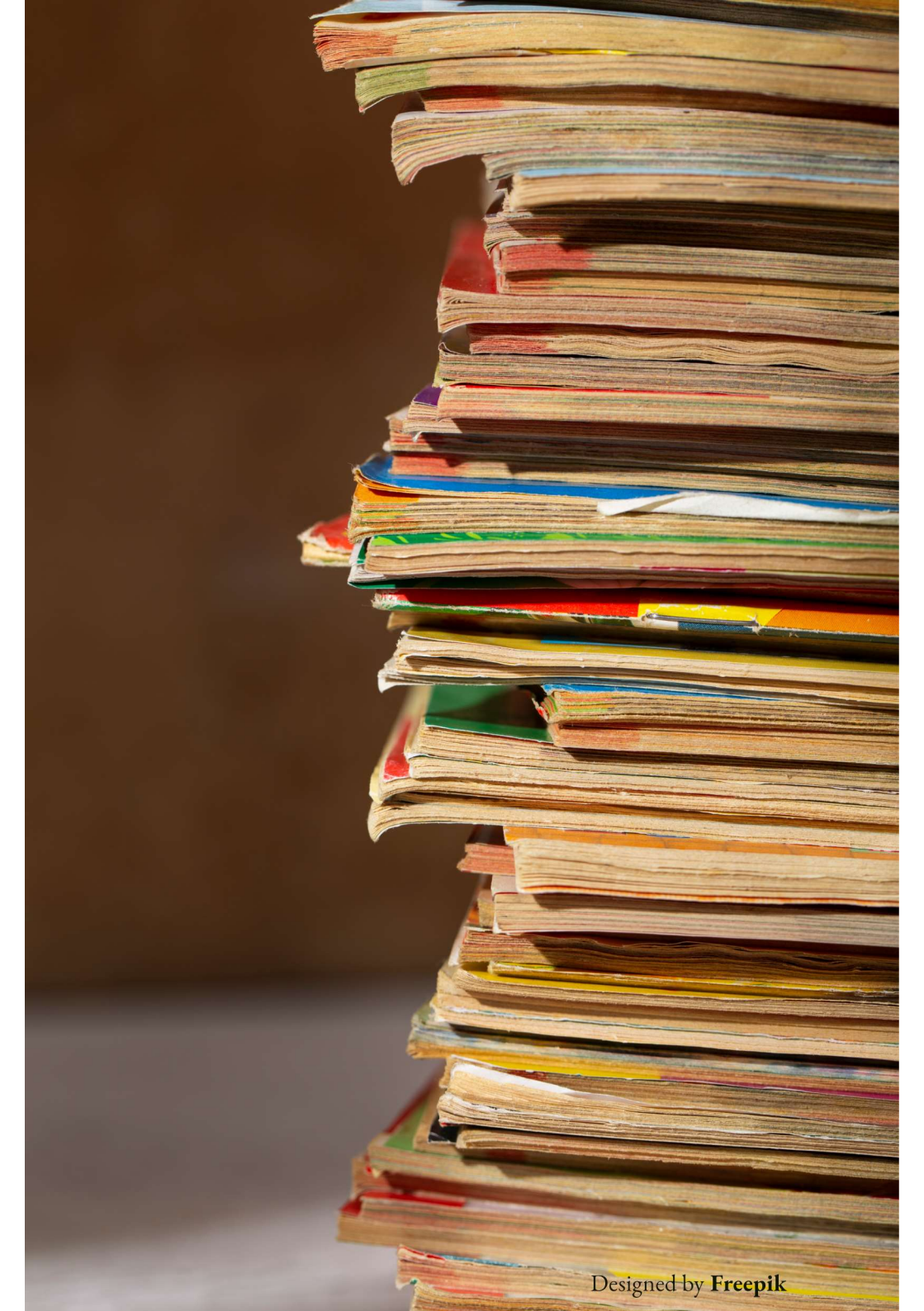
Pada booklet ini, kami hanya membahas *metagame* yang umum dilakukan. Namun begitu dengan berkembangnya zaman, tidak menutup kemungkinan muncul *metagame* lain seperti penggunaan aplikasi atau NFT. Tetapi pada intinya, semua *metagame* memiliki tujuan yang sama, yaitu menjaga agar pemain Anda tetap terikat pada permainan Anda, bahkan mungkin ‘invested’ pada permainan Anda sehingga semakin sulit untuk

berpindah ke permainan lain.

Bayangkan jika Anda memiliki koleksi TCG bernilai ratusan juta atau pernah menjuarai turnamen boardgame di tingkat nasional, tentunya permainan tersebut akan terus melekat pada Anda seumur hidup dibandingkan dengan permainan yang Anda mainkan beberapa kali di masa kecil yang kemungkinan akan Anda lupakan ketika sudah dewasa.

Tugas

1. Jenis *metagame* seperti apa yang Anda rasa paling cocok untuk permainan Anda?



Bab 11

Publishing

Kita semakin mendekati akhir dari buku ini dan dalam 2 bab terakhir kita akan membahas lebih dalam tentang menerbitkan *board game* yang sudah Anda rancang. Perlu kami tegaskan bahwa, sampai titik ini, seharusnya Anda telah melakukan banyak sekali *playtest* sehingga yakin untuk mempublikasi *game* Anda.

Biasanya perancang dihadapkan pada dua pilihan: *self-publish* atau mengajukan ke *publisher*. Keduanya memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Jika Anda mengajukan *game* Anda kepada *publisher* untuk diterbitkan, sebenarnya terdapat beberapa kelebihan. *Publisher* akan mengurus banyak hal untuk Anda sehingga Anda tidak terlalu repot. Anda juga tidak perlu mengeluarkan biaya yang terlalu banyak namun pendapatan yang Anda terima tentu saja tergantung dari berapa yang akan

dicetak penerbit. Dengan diterimanya *game* Anda, setidaknya Anda tidak terlalu memikirkan penjualannya sebab sebagian besar ditangani oleh *publisher* tersebut.

Kesulitannya adalah *publisher* tentu saja selektif pada karya yang mereka terima, sehingga *game* Anda harus benar-benar bagus dan memiliki keunggulan. Kadang mereka juga tidak menerima karya dari luar karena lebih memilih mengembangkan *game* mereka sendiri. Kemudian, *publisher* tentu sudah melakukan serangkaian riset yang memberikan pedoman tentang *market* dan *audience* yang mereka sasar. Di sini, kita harus memahami target pasar mereka jika betul-betul ingin karya kita diterima. Setiap *publisher* pun memiliki pengaturan dan ketersediaan anggaran yang berbeda-beda, sehingga mereka tentu punya prioritas tersendiri perihal karya yang dapat

mereka terima. Anda juga harus siap jika rancangan Anda harus dirubah untuk mengikuti kebutuhan dari *publisher*.

Self-publishing

Jika Anda ingin menerbitkan sendiri dengan upaya dan biaya sendiri, perjalanannya tentu lebih menantang tapi pengalaman yang didapat akan sangat mematangkan diri Anda. Mungkin kita mulai dari “susah”nya dulu. Dalam *self-publishing*, Anda menanggung seluruh biaya cetak. Tentu saja Anda juga yang harus mencari percetakan sendiri. Sebuah fakta pahit yang harus Anda terima saat ini di tahun 2025 adalah kualitas cetakan *board game* dari percetakan di dalam negeri kita ini belum lebih baik daripada percetakan luar negeri. Untuk mencetak dengan kualitas terbaik di dalam negeri, akan memakan biaya yang besar.

Namun untuk mencetak di luar negeri, saat ini sejauh pengetahuan kami, Anda harus mencetak sesedikitnya 500 *copy*. Mencetak 500 *copy* di luar negeri, ironisnya, bisa jadi lebih murah dari dalam negeri. Dengan kualitas cetak yang tentu saja

lebih baik di luar sana. Jika mencetak di luar negeri tentu saja Anda harus punya rekening bank dalam mata uang asing dan mempelajari seluk beluk impor barang terlebih dahulu.

Dalam *self-publishing* Anda juga harus bekerja keras untuk mengupayakan ilustrasi dan *layout* sendiri. Tentu Anda dapat membayar seseorang untuk melakukan itu, tetapi Anda harus mengelola berbagai lini produksi sendiri. Termasuk di dalamnya adalah merancang kemasan *board game* Anda.

Setelah itu urusan cetak mencetak, Anda masih harus mengurus penjualan. Karena tidak ada *publisher* yang membantu memasarkan dan menjual, maka Anda harus berupaya sendiri untuk mengerjakan tugas tersebut. Meskipun demikian, tidak dapat dipungkiri bahwa Anda bisa lebih bebas mengatur harga jual Anda sendiri. Tidak ada *publisher* yang mengatur bagi hasil dengan Anda.

Self-publishing merupakan usaha yang besar dan perjalanan panjang yang memerlukan lebih dari satu bab untuk dibahas. Oleh karena itu, kami akan lebih fokus menjelaskan

mengenai publishing melalui *publisher* pada bagian ini. Jika Anda memiliki pertanyaan terkait self publishing, Anda bisa menghubungi kami atau anggota asosiasi yang bersedia menjadi mentor.

Kesiapan Sebelum Publishing

Sebelum melakukan penerbitan baik swadaya maupun lewat penerbit, ada beberapa hal yang harus disiapkan.

Pertama tentu saja GDD dan prototipe. Pastikan GDD dan prototipe sudah pada versi yang paling siap untuk publikasi.

Kemudian, siapkan juga sell sheet seperti dijelaskan di Bab 8. Jika Anda berniat untuk melakukan *pitching* ke *publisher*, jangan lupa siapkan pula pitch presentation yang baik.

Pastikan juga Anda sudah melakukan riset pasar. Pelajari lebih dulu permintaan pasar di wilayah geografis tertentu. Setiap populasi punya kesukaannya masing-masing. Kadang ada jenis *game* yang sedang trending di suatu tempat atau suatu waktu.

Namun, jangan sampai menjiplak *game* lain meskipun Anda terinspirasi *game* tersebut. Bedakan batas antara terinspirasi dengan menjiplak. Ini

dapat diatasi dengan mengubah tema dan mekanik agar setidaknya ada nilai pembeda pada *game* Anda.

Khusus untuk *self-publishing*, siapkanlah file yang akan dicetak. Biasanya percetakan menerima file dalam format ai, namun setidaknya Anda juga menyimpannya dalam bentuk pdf. Mungkin Anda menyiapkan font tersendiri untuk versi cetak *game* Anda. Pastikan bahwa font yang Anda gunakan boleh digunakan untuk tujuan komersil atau setidaknya memiliki Open Font License. Sertakan font tersebut dalam file yang akan Anda serahkan ke percetakan sebab mereka belum tentu memiliki font tersebut.

Pastikan juga Anda memiliki hak cipta untuk semua ilustrasi yang Anda gunakan. Jika Anda membayar seseorang untuk membuat ilustrasi tersebut, pastikan pada kontrak yang Anda buat dengan ilustrator menyebutkan bahwa Anda memiliki hak cipta atas penggunaan komersil ilustrasi tersebut. Sebab *publisher* biasanya memiliki klausul indemnification untuk mengalihkan semua *legal issue* terkait hak cipta kepada Anda. Mereka akan

mengasumsikan Anda sudah melakukan semua pemeriksaan ini sehingga mereka tidak perlu lagi melakukannya.

Ketika Anda ekspor file dari pengolahan gambar ke format pdf, Anda dapat melakukan rasterisasi pada file Anda.

Rasterisasi akan membuat seluruh vektor dan gambar pada dokumen Anda menjadi raster. Akibatnya, file Anda akan jadi lebih kecil tetapi menjadi tidak bisa diedit. Sebab beberapa pengolahan gambar dapat membaca vektor dan teks pada pdf dan menjadi *editable*. Sedangkan proses rasterisasi membuat semua vektor dan teks menjadi gambar yang tidak *editable*. Jika memang percetakan meminta file yang masih dapat diedit, Anda dapat memberikan pdf yang tidak dirasterisasi. File yang tidak dirasterisasi biasanya ukuran filenya lebih besar.

Seperti sudah dijelaskan pula pada Bab 7, berikan *bleed* sebesar 3 mm pada komponen kartu yang akan dicetak. *Bleed* membantu percetakan untuk memotong dengan rapi tanpa risiko kehilangan konten. Kemudian, dokumen pdf yang diberikan harus dengan format warna CMYK, jangan

RGB. Sebab, tidak semua titik warna pada ruang warna RGB dapat diterjemahkan oleh printer yang bekerja dalam ruang warna CMYK. Bahkan sebaiknya dari awal pengerjaan design dan *layout*, gunakanlah CMYK.

Dalam proses publikasi ini, tidak menutup kemungkinan *publisher* akan meminta Anda untuk mengurangi komponen atau mengubah beberapa komponen dengan tujuan optimisasi biaya. Apabila beberapa hal dapat direvisi tanpa mengubah sensasi bermain dan dapat menekan biaya produksi, tidak ada salahnya Anda lakukan. Tetapi di satu sisi, komponen yang “mewah” dapat menjadi *selling point* yang membuat *game* Anda semakin laku.

Kemungkinan Karya Ditolak

Di depan sudah disinggung bahwa *publisher* tidak mesti menerima karya Anda. Sebabnya dapat beragam dan beberapa *publisher* mungkin tidak mengkomunikasikan hal ini dengan detail karena banyaknya *game* yang harus mereka *review* atau berusaha menolak dengan sopan. Untuk itu kami berikan beberapa alasan umum

mengapa suatu *game* tidak diterima oleh *publisher*.

Kemungkinan pertama, *game* Anda mungkin bagus tetapi bukan genre yang diminati oleh *publisher*. Alasan lanjutannya mungkin karena pasar untuk *game* jenis itu kurang menjanjikan atau bukan pasar yang mereka targetkan. Perlu diingat bahwa setiap segmen masyarakat memiliki preferensi yang berbeda-beda.

Kemungkinan berikutnya terkait anggaran. *Publisher* bisa saja mengatakan pada Anda bahwa mereka tidak punya anggaran lagi tahun ini untuk menerbitkan *game* Anda atau mengatakan *game* Anda terlalu mahal.

Alasan lain adalah antrian panjang. *Publisher* mungkin akan mengatakan bahwa sudah ada beberapa *game* yang antri untuk diterbitkan jadi Anda harus “menunggu” lebih lama. *Publisher* bisa juga sudah pernah menerbitkan *game* yang mirip sekali dengan *game* Anda dan tidak mau *game* yang Anda ajukan menjadi kompetitor *game* mereka sebelumnya.

Sebab lain yang mungkin karya Anda

ditolak adalah diri Anda sendiri.

Maksudnya, barangkali memang Anda belum begitu terkenal sehingga tidak “dianggap” oleh *publisher*. Di sini, Anda harus benar-benar menjaga reputasi. Sebab mungkin *game* Anda baik-baik saja, tetapi pihak *publisher* kurang berkenan dengan watak Anda. Jika Anda pernah ditolak *publisher* karena “kelakuan” Anda, bisa jadi *publisher* yang lain menganggap itu adalah rekam jejak yang tidak baik.

Dari segi kualitas, barangkali *game* Anda memang secara obyektif tidak bagus. Bisa jadi karena mekanik atau karena tidak *balance*. Dari segi mekanik, mungkin *game* Anda dianggap tidak umum atau terlalu “nyeleneh”. Atau bisa jadi *game* Anda terlalu rumit untuk bisa dipahami.

Do's and Don'ts

Untuk meyakinkan *publisher*, kami menganjurkan Anda sudah melakukan banyak *playtest* sebelum mengajukan *game* Anda. Siapkan data hasil *playtest* yang sudah dilakukan dan mungkin testimoni dari orang-orang dalam komunitas yang suka pada *game* Anda. Anda juga perlu menginformasikan dengan jelas asal

usul semua ilustrasi dari *game* Anda. Jika digambar, jelaskan siapa ilustratornya dan jika diambil dari internet, jelaskan pula sumbernya dan jenis lisensinya. Penggunaan gambar tanpa lisensi dapat membahayakan Anda.

Jangan mengirimkan karya Anda ke banyak *publisher* sekaligus. Industri *board game* masih tergolong kecil sehingga para *publisher* biasanya mengenal satu sama lain. Jika lebih dari satu *publisher* berminat pada karya Anda di saat bersamaan, bisa saja terjadi konflik pada proses dealing yang beresiko menyebabkan kedua *publisher* justru mundur dari negosiasi. Idealnya lakukan pengajuan satu kali saja setiap waktu dan baru ke tempat lain jika ditolak.

Untuk melindungi rancangan Anda, ketika Anda mengirimkan email kepada *publisher* berisi rancangan Anda, kirim juga email tersebut sebagai carbon *copy* (CC) kepada diri Anda sendiri, sehingga menjadi bukti bahwa Anda pernah mengirimkan desain tersebut kepada *publisher*. Beri waktu kepada *publisher* untuk mereview *game* Anda, jika memang setelah sekian lama *publisher* tidak

merespon, maka kirimkan email lagi untuk menginformasikan bahwa Anda akan mengirimkan rancangan kepada *publisher* lain.

Kemudian, hindari menggunakan IP lain yang bukan milik Anda tanpa seizin pemilik hak ciptanya. Misalkan, Anda nekat membuat *game* dengan karakter komik yang sudah dikenal secara internasional. Jangan berharap bahwa *publisher* akan membantu Anda melakukan negosiasi dengan pemegang hak cipta yang sah.

Terakhir, jangan *reskin game* lain. Walaupun secara legal *reskin* tidak dapat dituntut, kembali lagi, industri boardgame masih tergolong kecil, sehingga reputasi Anda *me-reskin game* tanpa seijin penciptanya akan cepat menyebar dan berdampak negatif pada karir Anda. Banyak hal terkait hak kekayaan intelektual yang dapat menjerat Anda atau mengusik Anda. Namun, secara khusus akan kita bahas pada bab berikutnya.

Tugas

1. Lakukan riset mandiri terhadap penerbit atau percetakan di dalam maupun luar negeri, yang secara khusus bekerja di bidang *board game*.
2. Siapkan dengan rapi dalam komputer atau cloud drive Anda semua file siap cetak. Siapkan juga data *playtest* dan testimoni dari teman-teman *playtest* Anda.
3. Apakah font dan elemen visual yang Anda gunakan aman untuk penggunaan komersial?



Bab 12

Hak Kekayaan Intelektual

Anda sudah berlelah-lelah berkarya, *playtest* semalam suntuk, dan bolak-balik *pitching* ke *publisher*. *Game* Anda mungkin tinggal sejengkal lagi untuk terbit. Tetapi, apakah yang menjamin *game* Anda tidak dibajak? Apa jaminannya Anda dapat royalti yang sepatutnya dari *publisher*? Apa yang melindungi kekayaan intelektual Anda?

Pernahkah Anda mendengar tentang *intellectual property* (IP) atau kekayaan intelektual, *copyright* atau hak cipta, *trademark* atau merek dagang, paten, dan *license*. Semuanya berkaitan dengan kekayaan intelektual. Apa bedanya? Mana yang akan melindungi Anda dari kecurangan?

Intellectual Property

Kekayaan intelektual atau *intellectual property* (IP) adalah istilah umum untuk semua bentuk hasil cipta,

penemuan, atau inovasi manusia yang diakui oleh hukum sebagai milik yang bisa dilindungi. *Copyright*, *trademark*, dan paten adalah bagian dari IP. Masih banyak lagi hal yang termasuk dalam IP tapi kita akan membahas tiga hal itu terlebih dahulu. *World building* pada *game* Anda juga termasuk dalam IP, meskipun Anda harus membagi-baginya ke dalam bentuk perlindungan hukum yang sesuai.

Copyright

Copyright atau hak cipta menurut UU Nomor 28 Tahun 2014 Pasal 1 Ayat 1 adalah “hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan”.

Begitu karya Anda sudah dipublikasi

dengan cara apapun secara nyata: ditulis, direkam, dilukis, digambar, difilmkan, atau diprogramkan (ditulis dalam kode pemrograman) dan dapat diakses siapapun, maka karya Anda sudah memiliki hak cipta. Hak cipta sudah melekat ketika deklarasi itu terjadi. Anda bisa mendaftarkan hak cipta atas karya Anda tersebut ke Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual sebagai pencatatan administratif, tetapi pencatatan bukanlah awal dari melekatnya hak cipta pada penciptanya.

Dalam undang-undang yang sama juga menjelaskan tentang hak ekonomi yang diturunkan dari hak cipta tersebut. Hak ekonomi adalah hak eksklusif yang dimiliki oleh pencipta atau pemegang hak cipta untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas ciptaan (karya yang Anda buat).

Hak ekonomi meliputi penerbitan, penggandaan, pendistribusian, penyewaan, penerjemahan hingga pengadaptasian. Setiap orang yang menggunakan hak-hak ekonomi tersebut harus mendapatkan izin dari pencipta atau pemegang hak cipta. Tanpa izin tersebut, siapapun dilarang

(oleh undang-undang) untuk menggandakan atau mendistribusikan untuk tujuan komersil.

Jika hak cipta dimiliki oleh pribadi atau beberapa orang, perlindungan hak cipta berlaku selama para pencipta karya tersebut hidup dan 70 tahun setelah pencipta karya meninggal dunia per 1 Januari tahun berikutnya. Jika pencipta lebih dari 1 orang, 70 tahun dihitung sejak orang terakhir meninggal dunia.

Masalahnya, dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tidak disebutkan sama sekali tentang “*board game*”. Untuk mengatasi ini kita dapat mengasumsikan *board game* terdiri dari beberapa bagian yang masing-masing dapat dilindungi hak cipta. Sebagai contoh, *rule book* dapat dilindungi sebagai karya tulis. Kartu, token, *board*, dan seluruh komponen beserta ilustrasinya bisa dianggap sebagai karya seni rupa. Sehingga, bagian-bagian dari *board game* Anda tidak boleh digandakan untuk tujuan komersial. Singkatnya, tidak boleh dibajak. Tetapi, perlu ditegaskan kembali bahwa cara bermain (mekanik) *board game* Anda tidak dilindungi. Hak cipta dalam lingkup

ini hanya melindungi permainan Anda dari penjiplakan sama persis seperti bagaimana Anda pertama kali mempublikasi *board game* Anda.

Trademark

Jika *copyright* menentukan tentang suatu karya boleh digandakan atau tidak untuk tujuan komersil, maka *trademark* atau merek dagang berbicara tentang identitas suatu merek (*brand*). Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2016, merek adalah tanda yang dapat ditampilkan secara grafis berupa gambar, logo, nama, kata, huruf, angka, susunan warna, dalam bentuk 2 (dua) dimensi dan/atau 3 (tiga) dimensi, suara, hologram, atau kombinasi dari 2 (dua) atau lebih unsur tersebut untuk membedakan barang dan/atau jasa yang diproduksi oleh orang atau badan hukum dalam kegiatan perdagangan barang dan/atau jasa.

Sedangkan, merek dagang adalah merek yang digunakan pada barang yang diperdagangkan oleh seseorang atau beberapa orang secara bersama-sama atau badan hukum untuk membedakan dengan barang sejenis

lainnya. Berbeda dengan hak cipta yang muncul dengan prinsip deklaratif, merek dagang tidak dilindungi jika tidak didaftarkan. Prinsip ini disebut sebagai prinsip konstitutif.

Perlindungan pada *trademark*, membuat logo yang Anda buat dalam *board game* dapat dilindungi dari pihak yang membuat semacam *rip-off*, tiruan, atau plesetan. Jadi, jika pihak lain yang hendak membuat merchandise atau produk apapun yang menggunakan logo *game* Anda, Anda bisa menuntut mereka atau setidaknya melayangkan somasi.

Secara umum, *trademark* melindungi identitas pembeda yang Anda daftarkan dari orang yang berusaha meniru atau mengelabui pembeli seakan-akan produk mereka dibuat oleh Anda. Perlindungan merk dagang tidak terikat pada satu produk, melainkan pada merek atau identitas dan kelas produk yang Anda daftarkan (*Nice classification*). Ketika mendaftarkan merek dagang, Anda perlu menentukan golongan produk yang ingin Anda cakup. Pada saat booklet ini dibuat, ada 45 jenis klasifikasi produk dan jasa pada *Nice*

Classification untuk pendaftaran merek.

Sebagai contoh, misalkan Anda membuat suatu permainan dengan judul ABCXYZ kemudian Anda mendaftarkan merek dagang ABCXYZ ke dalam kelas 28 (*board game* dan mainan lainnya). Maka jika dikemudian hari ada orang lain yang membuat *board game* yang berbeda jauh dengan *game* Anda, namun menggunakan nama ABCXYZ, Anda tetap berhak menuntut mereka untuk berhenti menggunakan nama tersebut. Tapi jika orang lain membuat makanan ringan seperti keripik kentang dan menggunakan nama ABCXYZ, maka Anda tidak dapat menuntut mereka karena makanan ringan masuk kedalam kelas Nice 29 (*processed food*). Jadi Anda hanya bisa melindungi merek dagang Anda pada kelas yang Anda daftarkan.

Selain itu, merek dagang juga tidak hanya melindungi merek Anda secara sama persis, tetapi juga merek yang dibuat serupa dengan tujuan membingungkan pembeli. Misalkan, pada contoh diatas merek yang Anda daftarkan adalah ABCXYZ, jika

seseorang menggunakan merek ABCDXYZ atau ABC-XYZ, maka Anda tetap boleh menuntut mereka karena dianggap mereka bertujuan membuat merek yang sangat mirip untuk membingungkan pembeli. Namun kembali lagi, merek dagang tidak melindungi cara bermain suatu permainan.

Patent

Berdasarkan Undang Undang Nomor 13 Tahun 2016, paten adalah hak eksklusif yang diberikan oleh negara kepada inventor atas hasil invensinya di bidang teknologi untuk jangka waktu tertentu melaksanakan sendiri invensi tersebut atau memberikan persetujuan kepada pihak lain untuk melaksanakannya.

Invensi atau penemuan itu biasanya adalah suatu penyelesaian pada masalah teknologi baik proses dan produknya. Atau bisa juga penyempurnaan atau pengembangan proses atau produk tertentu. Jika dipikir-pikir, hal apa di dalam *board game* yang bisa dipatenkan? Proses manufakturnya? Metodologi desainnya?

Berdasarkan definisi ini, cara bermain dapat dilindungi dengan paten.

Namun begitu, paten hanya melindungi cara yang sama persis dengan penemuan yang kita daftarkan. Misalkan, paten membuat suatu obat menjelaskan teknik yang dilakukan untuk menghasilkan obat tersebut. Komposisi bahan baku, waktu dipanaskan dan temperatur juga sudah ditentukan dengan jelas dalam pendaftaran paten. Perubahan kecil dalam proses ini akan menghasilkan obat yang tidak sempurna atau bahkan tidak berefek sama sekali. Oleh karena itu, paten sangat efektif untuk melindungi proses ini.

Namun jika kita ingin melindungi cara bermain suatu *game*, orang yang berusaha menjiplak karya kita bisa dengan mudah mengubah sedikit dari cara bermain kita agar menjadi tidak sama persis dengan paten yang terdaftar. Walaupun perubahan kecil masih bisa dilindungi dalam paten, biasanya proses legal yang harus ditempuh tidak sepadan dengan apa yang kita dapatkan.

Pada tahun 1995 sebuah perusahaan di bidang *board game* besar

melakukan pendaftaran paten tentang metode baru untuk memainkan *game* dan komponen-komponennya yang terwujud dalam suatu *trading card*.

Perusahaan ini berargumen bahwa belum ada (yang melakukan klaim) bahwa terdapat suatu *game play* bahwa terdapat permainan kartu yang sepenuhnya menggunakan kartu. Mereka mengkontraskan dengan *trading card* bertema baseball yang populer di negara asal perusahaan tersebut, sebagai *trading card* yang tidak punya *game play*, dan terhadap *playing card game* (kartu remi/poker) yang punya *game play* tetapi punya set yang tetap. Perusahaan yang tidak perlu kami sebutkan di sini, mengklaim melakukan invensi yang memadukan *game play* dengan *trading card game*. Paten tersebut berakhir masa perlindungannya pada 22 Juni 2014.

Pada tanggal 14 Mei 2014, perusahaan ini mengajukan gugatan pada perusahaan lain karena perusahaan tergugat membuat *game* digital dengan mekanik dan *game play* yang sangat mirip dengan produk perusahaan penggugat. Perlu ditekankan pula bahwa produk

perusahaan tergugat ini membuat desain kartu yang mirip sekali secara struktur. Pada akhirnya, di antara kedua pihak ini mencapai kesepakatan di luar pengadilan. Yang perlu di perhatikan di sini adalah gugatan bersifat mirip dan kebanyakan dari kasus penuntutan ini berakhir dengan kesepakatan antara kedua pihak di luar pengadilan. Dalam konteks ini, proses pengadilan akan memakan waktu lama dan menghabiskan banyak biaya, tidak peduli siapa yang akan menang atau kalah. Perusahaan besar yang memiliki sumberdaya lebih banyak, tetap akan menempuh jalur hukum untuk melindungi produk mereka walaupun mereka tahu mereka tidak akan menang dengan mudah atau bahkan tidak akan menang sama sekali. Tetapi dengan menyeret Anda ke dalam proses hukum, hal itu sudah cukup membuat siapapun yang berniat menjiplak produk mereka menjadi takut.

Hak cipta, merek dagang dan paten, semua bersifat hak. Artinya, Anda sebagai orang yang berhak harus secara proaktif mempertahankan hak Anda. Tidak ada institusi lain yang

akan melakukan pemeriksaan atau penuntutan kepada orang yang melanggar hak Anda selain diri Anda sendiri. Oleh karena itu, jika Anda sudah memiliki hak cipta, merek dagang atau paten, pastikan Anda melakukan pemeriksaan secara proaktif dan mengirimkan surat somasi atau sering disebut juga dengan *cease and desist* ketika Anda menemukan pelanggaran yang terjadi atas hak Anda.

Lisensi

Ketika Anda meminta kepada *publisher* untuk menerbitkan *board game* Anda, pada dasarnya Anda memberikan izin kepada *publisher* untuk memanfaatkan hak ekonomi pada IP Anda. Jadi lisensi pada dasarnya adalah izin untuk memanfaatkan IP yang kita buat. Lisensi diberikan dalam sebuah kontrak dan bernilai hukum. Dalam bagian ini kita akan membahas apa saja yang perlu ada dalam kontrak lisensi. Pada bagian ini, kami akan membahas beberapa hal yang perlu Anda perhatikan dalam pembuatan kontrak dengan *publisher*.

Royalti. Menurut Undang-Undang

nomor 28 tahun 2014, royalti adalah imbalan atas pemanfaatan hak ekonomi suatu ciptaan atau produk hak terkait yang diterima oleh pencipta atau pemilik hak terkait. Royalti dalam *board game* biasanya dihitung dengan nilai *rate* (dalam persen) dikali dengan MSRP, dikali dengan jumlah *copy* yang menurut kesepakatan akan dicetak. MSRP adalah *manufacturer suggested retail price* atau harga akhir produk yang dianjurkan oleh penerbit kepada konsumen akhir. Bukan distributor dan bukan *reseller*. Rate royalti dapat berkisar antara 4%-12%, tergantung reputasi Anda.

Sebagai contoh, sebuah lisensi diberikan kepada *publisher* dari Anda untuk menerbitkan *game* Anda. Dalam perjanjian, akan dicetak 1000 *copy*. Kemudian disepakati bahwa *rate* royalti Anda adalah 10% dan produk tersebut akan dijual dengan harga Rp 200.000 per buah. Maka royalti yang seharusnya Anda terima sebelum pajak (jika ada) adalah Rp 20.000.000.

Advance Payment. Beberapa *publisher* mungkin bersedia membayar Anda terlebih dahulu. Pembayaran ini disebut sebagai

advance payment. Nilainya adalah sebagian dari royalti yang dijanjikan pada Anda, seperti dijelaskan di atas. Perjanjiannya bisa dapat berupa mendapat royalti atas sekian *copy* pertama setelah penandatanganan kontrak, sebelum pencetakan.

Period of License. Dalam kontrak, Anda perlu memastikan berapa lama kontrak berakhir. Hal yang perlu diperhatikan adalah apakah *publisher* boleh mencetak lebih dari yang disepakati di awal. Misalkan, *publisher* menjanjikan untuk mencetak 1000 *copy* dengan periode lisensi selama 3 tahun. Apa yang terjadi jika sebelum 3 tahun keseluruhan dari 1000 *copy* itu sudah terjual atau terdistribusikan? Apakah kontrak berhenti? Atau Anda mengizinkan *publisher* untuk mencetak lagi. Yang jelas, jangan kehilangan royalti dari tiap *copy* yang dicetak. Kemudian, jangan biarkan *publisher* hanya “memiliki” lisensi Anda tanpa ada komitmen untuk mencetak. Anda boleh membuat klausul pengembalian hak lisensi jika dalam kurun waktu tertentu *publisher* tidak mencetak *board game* Anda.

Bahasa. Pastikan bahasa apa yang akan digunakan dalam pencetakan

board game Anda. Perhatikan juga bahwa bahasa tidak sama dengan negara. Misal Bahasa Inggris, tidak berarti *game* Anda hanya akan dipasarkan di Kerajaan Inggris. Tentu saja Bahasa Inggris berlaku secara global. Atau Bahasa Perancis, tidak hanya digunakan di Republik Perancis. Bahasa ini juga banyak digunakan di Kanada. Sama halnya dengan Bahasa Portugis, tidak hanya digunakan di Kerajaan Portugal tetapi juga di Timor Leste dan Brazil

Territory. Anda juga perlu memastikan di negara mana saja atau di *region* mana saja *board game* Anda dijual. Mungkin Anda memilih *publisher* yang berbeda untuk negara yang berbeda. Atau mungkin *publisher* Anda tidak memiliki distributor di negara-negara tertentu. Ini harus jelas, agar ekspektasi Anda tidak meleset. Untuk amannya, biasa lisensi Anda berikan untuk satu negara saja.

Exclusiveness. Sepakati dengan *publisher* Anda apakah *publisher* tersebut mendapat hak eksklusif untuk mencetak pada *region* atau negara tertentu dan dengan bahasa tertentu. Barangkali *publisher* Anda

ingin mendapat hak publikasi yang eksklusif secara global. Ini harus dibahas dari awal agar tidak ada sengketa di kemudian hari.

Selling Channel. Memasuki bagian penjualan, Anda perlu menyepakati *game* Anda akan dijual lewat jaringan retail apa saja. Kemudian apakah juga akan dijual secara online atau hanya secara fisik lewat toko. Pastikan apakah Anda boleh menjual *game* Anda sendiri secara online ketika *publisher* sudah menjual *game* tersebut melalui jalur distribusi mereka.

Format dan Produk Turunan.

Publisher Anda barangkali membutuhkan sosial media dan merchandise untuk mempromosikan *game* Anda. Atau mungkin membuat produk turunan lain untuk meningkatkan penjualan. Di sini Anda harus membuat kesepakatan perihal apakah IP Anda boleh dimanfaatkan di luar bentuknya sebagai *board game*.

Periode Pembukuan. Anda juga membutuhkan perjanjian yang jelas mengenai tentang periode pelaporan keuangan. Termasuk di dalamnya

adalah jadwal laporan keuangan dan pembayaran royalti. Kemudian detail-detail seperti jumlah *copy* yang terjual, jumlah stok yang tersedia, jumlah yang sudah terdistribusi ke *reseller*, dan sebagainya.

Kontrak dapat sangat bervariasi dan bergantung dari banyak hal. Maka, Anda sebagai perancang *board game* harus sangat teliti dan hati-hati. Jangan takut untuk menanyakan hal-hal yang belum Anda pahami. Meskipun demikian, terutama bagi yang pertama kali akan menerbitkan gamenya, bersikaplah fleksibel. Mungkin yang pertama Anda butuhkan adalah dikenal dulu sebagai perancang *board game*.

Anda harus benar-benar membaca kontrak yang Anda terima, halaman demi halaman. Semua pihak yang terlibat dalam kontrak harus menandatangani kontrak tersebut halaman demi halaman. Kemudian masing-masing pihak harus pegang 1 salinan. Setiap salinan ditandatangani di atas materai Rp 10.000 pada salah satu pihak. Misal hanya ada dua pihak, antara Anda dan seseorang di pihak *publisher*, maka Anda memegang salinan yang ada tanda

tangan pihak *publisher* di atas materai. Sedangkan *publisher* memegang satu salinan dengan tanda tangan Anda di atas materai. Jangan terburu-buru dalam mengurus kontrak. Jika perlu, gunakan tim legal yang membantu Anda menganalisis semua klausul dalam kontrak.

Dengan demikian, tuntaslah sudah hal-hal mendasar yang secara umum perlu Anda ketahui untuk merancang dan menerbitkan *board game*. Semoga buku ini dapat mendampingi Anda dengan baik. Selamat!

Tugas

1. Periksa sekali lagi apakah *game* Anda terlalu mirip dengan *game* atau IP lain.
2. Kumpulkan logo-logo atau elemen-elemen pada *game* Anda yang berpotensi jadi merek dagang.
3. Tunggu apa lagi? Publikasikan segera *game* Anda, agar hak cipta Anda terlindungi.







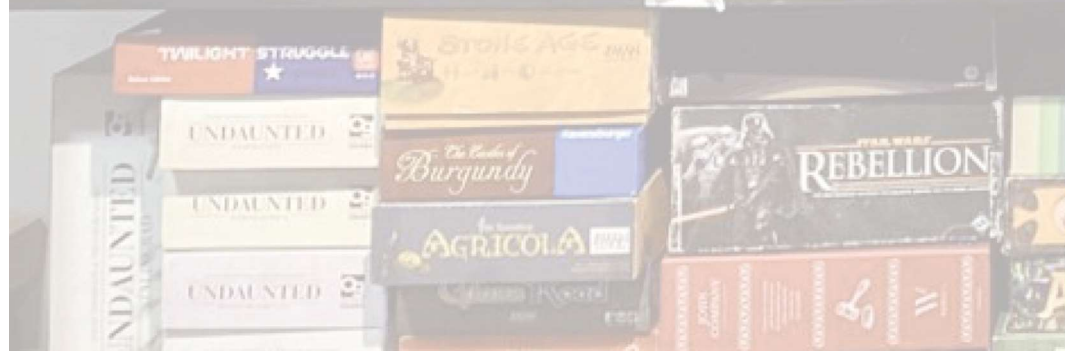
DEMO



DEMO



NEW



NEW