

MENGULAS *BOARDGAME* “SI ANAK NAKAL” DENGAN MODEL INTERAKSI ANALISIS

Oleh:

Emmareta Fauziah¹

*Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Rekayasa Industri dan Desain
Institut Teknologi Telkom Purwokerto*

Achmad Sultoni²

*Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Rekayasa Industri dan Desain
Institut Teknologi Telkom Purwokerto*

emmareta@ittelkom-pwt.ac.id¹ ; sultoni@ittelkom-pwt.ac.id²

ABSTRAK

Lebih dari 7 jam dalam sehari Generasi Z berinteraksi dengan gawai, hingga semakin sedikit waktu yang digunakan untuk berinteraksi secara langsung dengan manusia seusianya. Jenis *boardgame* merupakan salah satu permainan yang meningkatkan interaksi sesama pemain. Untuk mengembangkan *boardgame* perlu mengetahui aspek dan komponen yang terdapat didalamnya. Beberapa tahun terakhir muncul *boardgame* yang mengangkat dongeng lokal, salah satunya “Si Anak Nakal” karya Mahavira Studio. Penelitian permainan ini sudah pernah dilakukan sebelumnya oleh Kelvin dan Hantanto tahun 2019 berjudul “Perancangan Ulang Brand Identity Board Game Si Anak Nakal”. Namun lebih fokus kepada perancangan ulang dengan berdasarkan analisis terhadap identitas visual. Sedangkan penelitian ini berfokus pada analisis semua komponen yang terdapat dalam permainan. Analisis *boardgame* dilakukan dengan metode analisis data kualitatif. Metode analisis ini menggunakan model interaksi analisis yang terdiri dari pengumpulan data dengan observasi dan dokumentasi, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil dari penelitian adalah aspek dan komponen yang terkandung di dalam *boardgame* “Si Anak Nakal”.

Kata Kunci: Analisis, *boardgame*, interaksi.

ABSTRACT

More than 7 hours a day Generation Z interacts with devices, so less time is spent interacting directly with humans their age. This type of *boardgame* is a game that increases the interaction between players. To develop a *board game*, it is necessary to know the aspects and components contained in it. In the last few years, there have been *boardgames* featuring local fairy tales, one of which is “Si Anak Nakal” by Mahavira Studio. This game research has been carried out previously by Kelvin and Hantanto in 2019 entitled “Perancangan Ulang Brand Identity Board Game Si Anak Nakal”. However, it focuses more on redesign based on an analysis of visual identity. While this study focuses on the analysis of all components contained in the game. The *boardgame* analysis was carried out using qualitative data analysis methods. This analysis method uses an analysis interaction model consisting of data collection with observation and documentation, data reduction, data presentation and drawing conclusions. The results of the research are the aspects and components contained in the “Si Na Naughty” *boardgame*.

Keywords: Analysis, *boardgame*, interaction.

Copyright © 2020 Universitas Mercu Buana. All right reserved

Received: August 14th, 2021

Revised: August 24th, 2021

Accepted: September 1st, 2021

A. PENDAHULUAN

Gawai telah menjadi teman sejati remaja dan dewasa awal. Berdasarkan survei yang dilakukan Alvares, usia remaja atau dewasa awal disebut juga sebagai Generasi Z lahir antara tahun 1998 hingga tahun 2009 (di tahun 2021 berusia 12 tahun hingga 23 tahun) (Ali & Purwandi, 2020). Setiap hari, mereka menggunakan lebih dari 7 jam berselancar di dunia maya, 36,8% dari waktu tersebut mereka gunakan untuk bermain game online. Bermain merupakan kegiatan menyenangkan untuk menumbuhkan interaksi sosial dan peningkatan aspek kognitif, dan psikomotorik. Sayangnya hampir semua kegiatan bermain di layar handphone tidak membutuhkan interaksi langsung dengan manusia, hanya gawai dan kuota internet. Adapun permainan yang memerlukan interaksi, hanya sebatas suara dan video.

Sebagai generasi yang selangkah lagi menuju dewasa, Generasi Z harus dibekali kemampuan memahami pola perilaku dan keterampilan komunikasi untuk bekal terjun di komunitas masyarakat. Sehingga diperlukannya permainan yang mengharuskan adanya interaksi dengan sesama pemain seperti *boardgame* yang menuntut pemain duduk di satu meja. Oleh karena itu, *boardgame* menemukan perannya dalam belajar berinteraksi dengan cara yang menyenangkan.

Menukil dari laman *boardgame.id* bahwa

terdapat lebih dari 40 judul *boardgame* Indonesia yang pernah dirilis dan dijual untuk umum. Jumlah yang sangat kecil jika dibandingkan dengan negara-negara di Eropa atau Amerika tempat permainan ini berasal. Namun dikatakan oleh Andi Taru dalam (Kelvin & Hananto, 2020) bahwa perkembangan industri *boardgame* menarik semakin banyak peminat seiring dengan perkembangan industri game digital. Hananto juga percaya bahwa kualitas *boardgame* lokal tidak kalah dengan *boardgame* internasional. Selain itu kemunculan berbagai studio pengembang *boardgame* seperti Manikmaya Games, Mahavira Studio, Hompimpa Games, Kumara Studio dan lainnya menjadi parameter perkembangan industri *boardgame* di Indonesia.

Banyak hal yang perlu diperhatikan dalam perancangan sebuah *boardgame*. Mulai dari tema, konsep, *gameplay*, tampilan visual, hingga cara untuk memunculkan dinamika yang menarik bagi pemain. Si Anak Nakal merupakan salah satu *boardgame* yang menjanjikan dilihat dari beberapa ulasan pada laman *boardgame.id*. Salah satunya ulasan dari Vicky di laman *boardgame.id* menyebutkan bahwa *boardgame* ini memiliki *core gameplay* yang menjanjikan dan secara keseluruhan sangat memuaskan sebagai *partygame* dan *gateway* bagi calon *boardgaming*.

Berkaitan dengan permasalahan di atas maka dalam upaya merancang sebuah permainan yang interaktif, diperlukan studi

terhadap *boardgame* yang sudah ada sebelumnya, seperti *boardgame* Si Anak Nakal. Peneliti berupaya untuk membedah komponen yang terdapat di dalam permainan dengan model analisis interaksi hingga akhirnya muncul pertanyaan penelitian yaitu apa saja aspek dan komponen yang terdapat dalam sebuah permainan *boardgame*?

B. TINJAUAN PUSTAKA

a. *Aktifitas Bermain*

Proses kreasi yang terjadi pada diri manusia tidak terlepas dari kegiatan-kegiatan yang pernah dilakukan. Kegiatan tersebut berdampak hingga meninggalkan memori dan persepsi terhadap keadaan disekitarnya. Menurut Hennessey & Amabi (Hennessey & Amabile, 2010) bahwa dengan bermain akan menyediakan arena untuk kegiatan dan proses kreatif. Dengan demikian manusia yang meluangkan waktu untuk bermain berpotensi menghasilkan karya dan mengambil keputusan-keputusan yang kreatif dalam hidupnya. Selain itu Piaget dalam (Hapsari, 2016) meyakini permainan dapat meningkatkan pengetahuan kognitif dan sarana untuk membentuk pengetahuan tentang dunianya.

Interaksi yang terjadi di dalam bermain *boardgame* memberikan kesempatan bagi pemain untuk mengeksplorasi aksi berdasarkan aturan dan batasan yang ditetapkan. Sehingga menurut (Giantirta et al., 2020) untuk memperoleh hasil yang diinginkan pemain harus menguji batasan dan

keaktifitas yang dimilikinya. Selain itu Giantirta juga menyebutkan bahwa dampak yang muncul dari aksi yang dilakukan pemain membuat mereka bisa mengintropeksi diri. Dalam permainan *boardgame* pemain bisa belajar dari kegagalan tanpa harus merasa terancam.

Selain bertujuan untuk mendapatkan kesenangan, permainan *boardgame* juga merupakan salah satu jenis permainan yang sering dikembangkan untuk tujuan edukasi. Seperti yang dikemukakan (Prameswara et al., 2016) dalam memilih jenis permainan edukatif, *boardgame* merupakan permainan yang tepat karena pemain bisa berinteraksi langsung dengan karakter dan pemain lain hingga membuat permainan lebih spontan dan dinamis. Ditambahkan oleh (Muladi, 2021) bahwa dalam permainan *boardgame* akan muncul suasana kompetitif dan toleransi yang menimbulkan semangat kompetisi dan kolaborasi yang dibutuhkan dalam kehidupan.

b. *Desain Permainan*

Vitruvius dalam (Soedarwanto, 2019) mengarahkan bahwa fungsi merupakan bagian yang terpenting dalam sebuah desain. Fungsi utama dari sebuah permainan adalah kesenangan (*fun*). Penelitian yang dilakukan oleh Soedarwanto bertujuan untuk menganalisis unsur-unsur pembentuk kesenangan (*fun*) yang ada pada mainan tradisional. Hasil dari penelitian tersebut bahwa pemain bisa mencapai kesenangan

ketika ketiga aspek bisa terpenuhi yakni kebutuhan dasar (*basic need*), kebutuhan sosial (*social need*) dan kearifan lokal (*local wisdom*). Basic needs mengarah kepada tiga kriteria berdasarkan teori Vitruvius dalam Soedarwanto yaitu aspek fungsi (*utilitas*), aspek kekokohan dan sistem (*firmitas*) juga aspek estetika (*venistas*). Untuk *social need* Soedarwanto menggunakan teori Sir Henry Wotton mengenai 3 kriteria desain diantaranya komoditas (*commodity*), kokoh dan efisien (*firminess*) dan kesenangan (*delight*). Sementara terdapat 6 kutub yang harus diperhatikan dalam mendesain yaitu aspek *use, method, association, aesthetics, need* dan *Telesis*. Keenam aspek tersebut merupakan kriteria untuk menghasilkan desain yang memiliki unsur lokal wisdom menurut Papanek dalam (Soedarwanto, 2019). Soedarwanto dalam penelitiannya menjelaskan bahwa ketiga kebutuhan tersebut masing-masing memiliki aspek yang saling beririsan. Pertama pembahasan mengenai aspek fungsi terdapat pada *utilitas, commodity, use, method* dan *need*. Kedua mengenai aspek keindahan terdapat pada *venistas, delight* dan *aesthetics*. Ketiga pembahasan aspek material dan sistem pada *firmitas, firminess* dan *assiciation*.

Perancangan permainan dalam hal ini *boardgame* memiliki unsur-unsur yang harus diperhatikan. Setyanugraha mengisyaratkan

unsur dalam merancang sebuah *boardgame* tentang Mitigasi Kebakaran untuk anak usia 8-12 tahun terbagi atas konsep *gameplay*, mekanisme permainan papan dan konsep desain (Setyanugrah & Setyadi, 2017).

Sedangkan Jofan dalam perancangan *boardgame* tentang sejarah aliran gaya desain sebagai media pembelajaran untuk mahasiswa menerangkan unsur *boardgame* terdiri dari konten *boardgame*, mekanisme *boardgame*, ilustrasi dan warna (Giantirta et al., 2020). Fajariska mengidentifikasi unsur *boardgame* sebagai media bantu pembelajaran Bahasa Jawa untuk anak SD kelas 3 dan 4 seirama dengan Setyanugraha dan Jofan yaitu mengenai spesifikasi permainan, mekanisme permainan, visualisasi permainan dan estimasi waktu pengerjaan proyek.

Secara garis besar berdasarkan ketiga jenis perancangan yang dijelaskan sebelumnya memiliki unsur yang hampir sama. Selain unsur/ elemen *boardgame*, terdapat komponen yang berperan menghadirkan unsur-unsur tersebut kedalam bentuk nyata. Berikut ini komponen yang disajikan dalam bentuk tabel dari perancangan *boardgame* yang dibuat oleh Setyanugraha (2017), Jofan (2020), Fajarizka (2016) juga komponen *boardgame* berdasarkan artikel *boardgame.id* yang ditulis oleh vaganza(2020).

Tabel 1 Daftar komponen *boardgame*

Setyanugraha (2017)	Jofan (2020)	Fajarizka (2016)	Boardgame.id (2020)
1. Papan	1. Papan	1. Papan	1. Kartu
2. Kartu	2. Lembar cerita	2. Kartu	2. Kepingan/ tile
3. Pion	3. Kartu	3. Pion	3. Token dan bidak

4. Komponen Pendukung (papan koleksi nilai, koin, buku petunjuk)	4. Tile Jawaban 5. Token petunjuk 6. Buku peraturan 7. Layer desain poster 8. Dudukan pajangan	4. Dadu 5. Gift poin 6. Buku panduan 7. Packaging	4. Papan Permainan dan papan pemain 5. Dadu
--	--	--	--

Berdasarkan tabel di atas terdapat 3 komponen yang termasuk ke dalam semua model perancangan yaitu diantaranya papan, kartu, pion/ token/ bidak. Komponen buku panduan/ petunjuk/ peraturan terdapat di 3 model perancangan. Kemudian komponen tile/ kepingan, dadu dan koin/ gift poin ada di 2 model perancangan. Sementara itu komponen lain tersebar sesuai kebutuhan perancangan seperti papan koleksi nilai, lembar cerita, layer desain poster, dudukan pajangan, dan packaging.

c. Boardgame “Si Anak Nakal”

Rilis pada tahun 2019, *boardgame* ini menarik cukup perhatian dari para pecinta *boardgame* di tanah air. Permainan ini termasuk ke dalam jenis permainan papan kasual/ *casual boardgame*. Diterbitkan oleh Mahavira Studio yang merupakan salah satu perusahaan yang bergerak di bidang permainan papan. Dilihat dari instagram dan laman penjualan online resmi produk Mahavira Studio sudah meluncurkan 4 jenis *boardgame* yaitu Si Anak Nakal, Takkumpet, Azimuth dan Kopi Dash. Keempat permainan tersebut memiliki cerita yang berbeda satu dengan yang lain. Menurut Kelvin maskot Mahavira Studio adalah karakter kambing, yang merupakan manifestasi dari umat awam dalam dunia

boardgame yang dapat digembalakan agar lebih menikmati *boardgame* (Kelvin & Hananto, 2020).

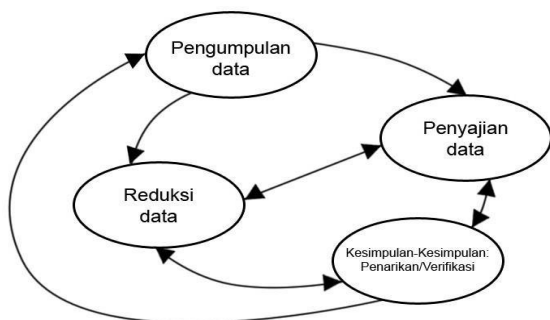
Dalam permainan ini terdapat 2 karakter yaitu kancil dan kambing. Gaya visual flat Si Anak Nakal terinspirasi dari poster-poster film ber-genre *Heist*, seperti “Ocean Eleven’ dan ‘Detective Conan’, serta ‘James Bond’” menukil dari hasil wawancara yang dilakukan oleh Kelvin kepada Hafidh Muhammad perancang *boardgame* ini. Selain itu pada wawancara yang sama dijelaskan bahwa untuk menunjukkan perbedaan dipilih warna kontras seperti merah dan biru dan dianggap identik dengan kepolisian. Menurut Kevin, Mahavira Studio berharap permainan Si Anak Nakal *affordable* (harga terjangkau) dan dapat dimainkan oleh banyak orang.

C. METODE

Model analisis interaksi berdasarkan teori Miles dan Harberman secara garis besar memuat proses dari awal penelitian hingga memperoleh hasil berupa kesimpulan. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan dokumentasi. Peneliti berperan sebagai pengamat, objek yang diamati adalah boardgame Si Anak Nakal ketika dimainkan oleh orang lain dan ketika

dimainkan sendiri, kemudian menuliskannya dalam bentuk narasi deskriptif. Proses mendokumentasikan objek dilakukan dengan memfoto keseluruhan komponen permainan dan pencarian data literatur di internet maupun cetak. Hasil dari pengumpulan data adalah catatan yang bersifat deskriptif dan reflektif. Setelah semua data dikumpulkan kemudian disajikan hal-hal yang berkaitan dan direduksi hal-hal yang tidak berkaitan dengan penelitian. Hasil reduksi dan penyajian adalah berupa penarikan kesimpulan-kesimpulan. Berikut ini merupakan gambaran model analisis interaksi Miles dan Harberman (Miles & Huberman, 2007).

Bagan 1: Model Interaksi Analisis



(Miles dan Haberman 1992:20)

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, terdapat 3 kebutuhan yang harus ada dalam sebuah permainan yang memungkinkan permainan tersebut menghadirkan fungsi kesenangan. Kebutuhan dasar, kebutuhan sosial dan kebutuhan kearifan lokal yang saling berhubungan antara satu dengan yang lain. Pada penelitian ini aspek tersebut

dijabarkan ke dalam 3 aspek yaitu aspek fungsi, aspek keindahan dan aspek material dan sistem.

Observasi pertama terhadap permainan “Si Anak Nakal” dilakukan dengan mencermati setiap aspek dan komponen yang ada dalam permainan dan melakukan simulasi kegiatan bermain. *Boardgame* “Si Anak Nakal” berfungsi sebagai sarana bermain bagi remaja usia 12 tahun hingga dewasa awal usia 20 tahun. Berdasarkan panduan yang tertera di kemasan, permainan dimainkan oleh 2-5 pemain dengan durasi bermain sekitar 10 hingga 15 menit. Namun, dibutuhkan 15-20 menit untuk memahami mekanisme dan peraturan permainan. Harga permainan ini adalah Rp. 75.000 di salah satu toko penjualan online.

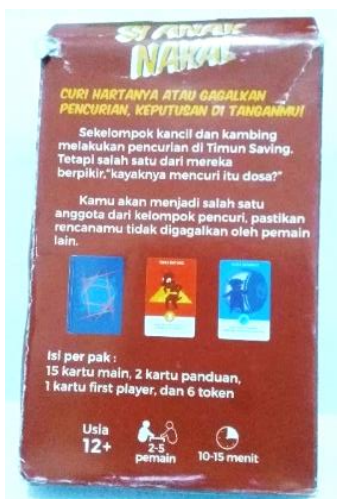


Gambar 1 Packaging dan Komponen Permainan

Boardgame berbentuk kartu dengan menggunakan material kertas tebal dan 6 buah token berbentuk lingkaran yang terbuat dari karton dengan ukuran 19 mm ketebalan 2 mm. Terdapat 18 kartu dengan ukuran 57 mm x 90 mm yang terdiri dari 15 kartu main,

2 kartu panduan dan 1 kartu *first player*. Sisi lain kartu panduan berfungsi sebagai *board* atau papan atau denah bermain untuk meletakkan token. Kertas yang digunakan adalah jenis kertas *doff* yang bisa memantulkan sedikit cahaya namun tidak terlalu mengkilap (*glossy*).

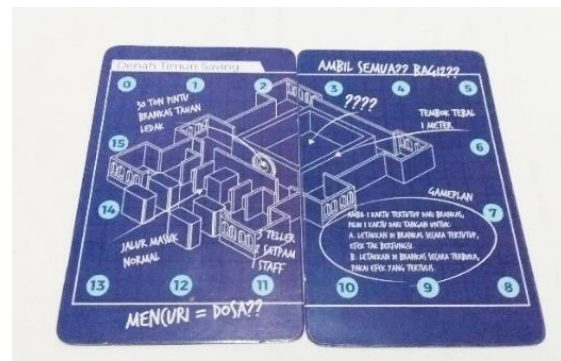
Desainer menggunakan tokoh kancil yang sudah familiar dikalangan masyarakat Indonesia sebagai “anak nakal”. Sehingga judul dan karakter dari permainan “Si Anak Nakal” sudah bisa menarik perhatian calon pembeli atau pemain. Slogan atau kalimat singkat yang menarik dan mencerminkan permainan ini adalah “CURI HARTANYA ATAU GAGALKAN PENCURIAN, KEPUTUSAN DI TANGANMU!” Melalui kalimat tersebut pemain bisa mendapatkan gambaran cerita yang ingin disampaikan oleh desainer melalui permainan. Berikut ini adalah cerita yang tertera di belakang kemasan permainan:



Gambar 2 Tampak Belakang Kemasan

“Sekelompok kancil dan kambing melakukan pencurian di Timun Saving. Tetapi salah satu dari mereka

berpikir, “kayaknya mencuri itu dosa?” Kamu akan menjadi salah satu anggota dari kelompok pencuri, pastikan rencanmu tidak digagalkan oleh pemain lain.”



Gambar 3 Denah atau papan permainan

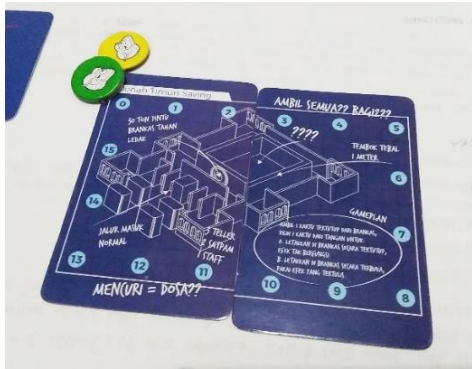
Permainan ini tidak bisa dimainkan sendiri melainkan harus dengan lawan main. Area bermain terbagi menjadi 2 yaitu di atas denah (2 kartu disejajarkan) dan area brankas. Alur bermain dibagi menjadi 3 tahap dan berlangsung dalam beberapa ronde hingga salah satu pemain mencapai jumlah poin 15. Tiga tahap bermain adalah tahap persiapan permainan, tahap persiapan ronde dan tahap putaran permainan. Berikut ini merupakan penjelasan setiap tahap permainan yang terdapat pada kartu panduan:



Gambar 4 Kartu Panduan

1. **Persiapan Permainan:** Setiap pemain memilih token karakter. Letakkan token di angka 0, di kartu denah

sebagai penanda poin.



Gambar 5 Token dan Denah

2. **Persiapan Ronde:** Kocok kartu, berikan setiap pemain 1 kartu. Tunjuk first player, pisahkan 1 kartu (tidak dipakai) dan sebarkan sisanya tertutup di meja sebagai brankas. Berikan kartu first player ke pemain sebelah kiri setiap ronde berakhir.



Gambar 6 Area bermain

3. **Putaran Permainan:** Ambil 1 kartu tertutup dari brankas, pilih 1 kartu dari tangan untuk A. Letakkan di brankas secara tertutup, efek tak berfungsi. B. Letakkan di brankas secara terbuka, pakai efek yang tertulis.

Permainan memiliki sistem poin sehingga pada setiap kartu main bergambar kancil tertera sejumlah poin. Jumlah poin

menjelaskan berapa banyak langkah yang bisa diambil oleh token di atas denah. Pembagian poin pada kartu terbagi atas 4 kartu “karung uang” dengan poin 3, 3 kartu “emas batang” dengan poin 5 dan 1 kartu “bongkah permata” dengan poin 7. Aturan permainan yang tertera pada kartu panduan adalah sebagai berikut:

1. Akhir Ronde (poin): Pemain hanya mendapat poin diakhir ronde bila kartu di tangan sama warna dengan mayoritas kartu terbuka dibrankas. Pemegang kartu biru mendapat poin sesuai jumlah kartu biru terbuka di brankas. Pemegang kartu merah mendapat poin tertulis pada kartu yang dipegang.
2. Objektif: Permainan berlangsung beberapa ronde, pemain yang mencapai 15 poin pertama menang.

Skill atau keterampilan yang harus dimiliki oleh pemain ketika memainkan “Si Anak Nakal” adalah kemampuan strategi dan memori. Kemampuan strategi diperlukan untuk menyusun rencana hingga memperhitungkan jumlah kartu dan poin untuk memenangkan permainan. Kemampuan memori atau mengingat kartu apa saja yang sudah terbuka di brankas dan kartu yang belum terbuka dari brankas.

Mainan menggunakan warna-warna primer dengan dominan biru dan merah menggunakan ilustrasi dan karakter utama kancil dan kambing. Terdapat 5 jenis kartu

main yang masing-masing memiliki jumlah yang berbeda. Kartu “buka brankas” ada 4 buah, kartu “bunyi alarm” ada 2 buah, kartu “karung uang” ada 4, kartu “emas batang” ada 3 dan kartu “bongkah permata” ada 1. Setiap kartu memiliki warna dan elemen bentuk yang bisa membantu pemain mengidentifikasi kartu selama permainan berlangsung (Kelvin & Hananto, 2020).



Gambar 7 Kartu main biru

Kartu “buka brankas” dengan ilustrasi kambing tampak belakang sedang membuka brankas berbentuk lingkaran, menggunakan warna dominan biru dan terdapat ikon panah melengkung di bagian tengah kartu, juga terdapat tulisan di bagian bawah dengan latar putih. Kartu memberikan kesan peluang yang terbuka. Kartu “bunyi alarm” dengan warna dominan biru dan ilustrasi kambing tampak depan sedang berlari, terdapat aksesoris warna merah sebagai latar dan garis vertikal sejajar di kedua sisi kambing, terdapat ikon alarm di tengah kartu dan tulisan dengan latar putih. Kartu tersebut memberikan kesan *urgent*.



Gambar 8 Kartu Main Merah

Kartu “karung uang” merupakan kartu main dengan warna dominan merah dan ilustrasi kancil sedang mengangkat kedua tangan yang di atasnya terdapat sekarung uang kertas dan koin yang juga berterbangan. Poin tertera di bagian tengah dengan *font* yang besar dan latar merah berbentuk lingkaran. Kartu memberikan kesan *euphoria*. Kartu “emas batang” menggunakan warna dominan merah dan ilustrasi kancil yang sedikit membungkuk sedang memegang 1 batang emas batang berwarna kuning. Di belakang kancil terdapat “gunung” emas batang yang sama di susun segitiga. Poin tertera dibagian tengah kartu dengan latar berbentuk lingkaran berwarna kuning. Kartu memberikan kesan keberhasilan kancil yang cerdas. Terakhir adalah kartu “bongkah permata” dengan aksesoris biru sebagai warna permata dan dominan warna merah sebagai latar. Ilustrasi kancil sedang bergantung berusaha mengambil berlian dari atas. Poin terdapat di tengah kartu dengan latar berbentuk lingkaran berwarna biru. Kartu memberikan kesan kesenangan dan berkilauan.

Pembahasan

Aspek fungsi yang kemukakan oleh Soedarwanto, mekanisme permainan yang

dijelaskan Setyanugraha dan Fajariska juga mekanisme *boardgame* yang dijelaskan oleh Jofan terlihat dalam permainan “Si Anak Nakal”. Fungsi utama dari permainan adalah untuk terciptanya interaksi sesama pemain melalui *board*, token dan kartu yang diikat oleh peraturan-peraturan dalam permainan. Permainan ini harus dimainkan dengan lawan main hingga salah satu pemain sudah mengumpulkan 15 poin dan sampai di garis *finish*. Keterampilan dalam membaca pergerakan lawan, mengecoh, berpura-pura, berstrategi dalam mengeluarkan kartu, memilih pihak kancil atau kambing dan memori dibutuhkan untuk memenangkan permainan “Si Anak Nakal”. Setiap komponen kartu dalam permainan memiliki dibutuhkan dan digunakan dalam bermain.

Aspek keindahan sama halnya dengan konsep desain, ilustrasi warna, dan visualisasi permainan. Pada permainan “Si Anak Nakal” warna yang digunakan kontras antara satu dengan yang lain seperti merah sebagai warna hangat dan biru sebagai warna dingin. Komposisi warna disusun dengan baik hingga menghasilkan keseimbangan. Warna dalam permainan digunakan untuk mengidentifikasi kartu (kancil-kambing), mengidentifikasi poin (3,5,7) dan penguat elemen grafis seperti garis/ lengkung/ bidang/ ruang/ tekstur dll. Terdapat perbedaan tone warna antara kartu dan packaging, hal ini dianggap sebagai kekurangan oleh peneliti sebelumnya

(Kalvin). Karakter kancil yang dikenal sebagai si anak nakal mampu membangkitkan memori masa kecil hingga menjadi dorongan awal ketertarikan.

Aspek material dan sistem pada permainan “Si Anak Nakal” dapat dilihat dari tujuan desainer untuk menghasilkan permainan *boardgame* yang relatif murah. Komponen dihadirkan dengan efisien seperti tidak adanya *board* pada permainan namun 2 kartu yang dijadikan 1, kartu panduan bermain merupakan sisi lain kartu *board*. Selain itu ukuran kartu yang pas digenggam dengan jumlah yang cukup diperlukan untuk berlangsungnya permainan.

Tidak semua komponen *boardgame* terdapat dalam permainan “Si Anak Nakal”. Komponen yang ada seperti papan/denah yang digabungkan dengan 2 kartu panduan, 1 kartu *first player*, 15 kartu main dan 6 token sedangkan komponen yang tidak ada seperti dadu. Sedangkan komponen tile/ kepingan/ gift poin menjadi satu dengan kartu.

E. KESIMPULAN

Semua aspek dalam permainan khususnya *boardgame* bisa dilihat pada permainan “Si Anak Nakal” seperti fungsi, mekanisme permainan, keindahan, konsep desain, visualisasi, material dan sistem. Namun ada aspek yang berhubungan dengan proses perancangan seperti estimasi waktu pengerjaan proyek yang tidak menjadi bagian dari permainan.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek yang harus ada dalam permainan yaitu pertama aspek yang berkenaan dengan fungsi dan mekanisme permainan, kedua aspek konsep desain dan visualisasi permainan. Ketiga aspek yang berkenaan dengan nilai atau cerita/*story* yang ingin dibangun oleh desainer. Keempat aspek yang berkenaan dengan teknologi atau ketepatan pemilihan material yang efisien. Sedangkan untuk komponen permainan *boardgame* secara garis besar memuat 3 hal yaitu kartu, papan, dan token. Komponen lain yang tidak termasuk disesuaikan dengan aspek-aspek dalam permainan.

F. DAFTAR PUSTAKA

- ALVARA. (2020). *Indonesia Gen Z And Millennial Report 2020: The Battle Of Our Generation*. Jakarta: PT Alvara Strategi Indonesia.
- Putri, J. G. S., & Alamin, R. Y. (2020). Perancangan Boardgame tentang Sejarah Aliran Gaya Desain Dengan Metode Gamifikasi Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Sains & Seni*, 9(2), 170-177.
DOI:10.12962/j23373520.v9i2.58612
- Hapsari, I. I. (2016). *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Indeks.
- Hennessey, B. A., & Amabile, T. M. (2010). Creativity. *Annual Review of Psychology*, 61, 569–598.
DOI:https://doi.org/10.1146/annurev.psych.093008.105556
- Kelvin, & Hananto, B. A. (2020). Perancangan Ulang Brand Identity Board game 'Si Anak Nakal'. *Prosiding Konferensi Mahasiswa desain Komunikasi Visual (KOMA), Vol.1*, 472–481.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2007). *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru* (Buku Terje). Jakarta: UI Press.
- Suryadi, A., & Muladi, E. (2021). Tinjauan Board Game Edukatif & Non Edukatif. *NARADA, Vol. 8(1)*, 125–135.
DOI:https://doi.org/10.2241/narada.2021.v8i1.1010
- Prameswara, A., Siswanto, R. (Desember, 2016). Perancangan *Board Game* Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Menumbuhkan Minat Baca Anak Jalanan Di Bekasi. *e-Proceeding of Art & Design*, 3(3), 423–430.
- Setyanugrah, F., & Setyadi, D. I. (2017). Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Mitigasi Kebakaran Untuk Anak Sekolah Dasar Usia 8-12 Tahun Di Surabaya. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 6(1), 62–68.
DOI:https://doi.org/10.12962/j23373520.v6i1.22949
- Soedarwanto, H. (2019). Tinjauan Mainan Lokal Menggunakan Kecenderungan Basic Needs Design, Social Needs Design Dan Local Wisdom Design. *NARADA*, 6(2), 267–284.
DOI: 10.22441/narada.2019.v6.i2.005

