

BAB III

METODOLOGI DESAIN

3.1 Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan metode perancangan desain (design-based research), yang bertujuan untuk menghasilkan solusi berbentuk produk visual yang dapat menjawab permasalahan kurangnya minat terhadap boardgame edukatif seperti Dungeons & Dragons di kalangan remaja Indonesia. Penelitian dilakukan secara kualitatif-deskriptif, di mana data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan studi literatur yang kemudian diolah untuk merancang boardgame yang sesuai dengan karakteristik target audiens.

Rancangan penelitian ini juga menggunakan tahapan proses kreatif dalam desain komunikasi visual, yaitu tahap eksplorasi, perumusan konsep, pengembangan desain, hingga pembuatan karya akhir. Dengan pendekatan ini, hasil akhir dari penelitian berupa rancangan boardgame bukan hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai alat edukatif yang menarik dan mudah dipahami bagi pemula.

3.1.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam tugas akhir ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan desain praktis. Penelitian ini tidak hanya mengeksplorasi fenomena sosial terkait perilaku remaja terhadap hiburan digital, tetapi juga menekankan proses kreatif dalam menghasilkan produk desain berupa boardgame. Penelitian kualitatif dipilih karena dapat menggali lebih dalam pemahaman, persepsi, dan pengalaman subjek dalam konteks budaya dan sosial tertentu, dalam hal ini adalah pemain dan komunitas Dungeons & Dragons di Indonesia. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menciptakan solusi desain berdasarkan data empiris dan interpretasi subjektif, sehingga hasil akhir memiliki relevansi yang tinggi terhadap kebutuhan dan karakteristik target pengguna.

3.1.2 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa pendekatan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih menyeluruh mengenai persepsi dan tantangan dalam mengenalkan boardgame terutama boardgame berbasis narasi dan petualangan interaktif seperti *Dungeons & Dragons* (D&D) kepada remaja Indonesia. Teknik yang digunakan adalah:

1. Observasi, untuk memahami bagaimana cara bermain, perkembangan boardgame, serta media yang mengangkat boardgame petualangan dan berbasis narasi seperti D&D hingga perkembangan komunitas D&D.
2. Studi Literatur, menggunakan jurnal, buku, dan artikel untuk memperoleh dasar teori serta data sekunder tentang perancangan boardgame.
3. Wawancara, merupakan metode pengumpulan data kualitatif yang dilakukan melalui interaksi langsung antara peneliti dan narasumber untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam. Wawancara bersifat eksploratif dan terbuka, memungkinkan peneliti untuk menggali opini, pengalaman, serta pandangan pribadi narasumber terhadap suatu topik. Dalam konteks laporan ini, wawancara digunakan untuk memperoleh insight dari pelaku langsung yang aktif bermain D&D di luar maupun dalam komunitas yang ada di Indonesia serta masyarakat awam yang pernah mendengar maupun belum pernah mendengar. Informasi dari narasumber digunakan untuk memahami persepsi komunitas terhadap permainan, tantangan yang mereka hadapi, serta harapan mereka terhadap pengembangan versi D&D yang lebih sederhana dan lokal. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan insight langsung dari pemain aktif boardgame D&D di Indonesia. Ada yang merupakan seorang pemain, ada yang pernah dengar saja, dan yang awam.

3.1.3 Teknik Analisa Data

Teknik analisa data dalam tugas akhir ini digunakan untuk menyaring, menyeleksi, dan mengerucutkan berbagai temuan dari hasil observasi, wawancara, dan studi literatur yang telah dilakukan. Proses ini bertujuan untuk memilah data

yang relevan dan penting dalam mendukung perancangan boardgame, serta mengeliminasi informasi yang kurang signifikan. Data yang terkumpul kemudian dianalisis untuk menemukan pola, kecenderungan, dan kebutuhan target audiens yang berkaitan dengan perilaku bermain, preferensi visual, serta hambatan dalam memahami sistem permainan yang kompleks seperti Dungeons & Dragons. Hasil dari analisa ini menjadi dasar dalam merumuskan strategi desain yang tepat sasaran, termasuk pendekatan visual, alur permainan, dan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Pendekatan analisis yang digunakan meliputi penyusunan Segmentasi, Targeting, dan Positioning (STP), analisa pesaing, serta analisa SWOT sebagai langkah lanjutan dalam menyusun arah kreatif perancangan.

3.2 Hasil Pengumpulan Data

3.2.1 Hasil Observasi

- Observasi dilakukan terhadap aktivitas permainan *Dungeons & Dragons* baik secara langsung maupun melalui dokumentasi video daring, terutama pada komunitas-komunitas pemain di Indonesia, serta film ataupun media yang mengangkat D&D. Observasi ini mencakup elemen visual permainan, mekanika gameplay, pola interaksi sosial antar pemain, serta kendala-kendala yang dihadapi selama permainan berlangsung. Tujuannya adalah untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai pengalaman bermain D&D sebagai dasar dalam proses perancangan boardgame yang akan dikembangkan.

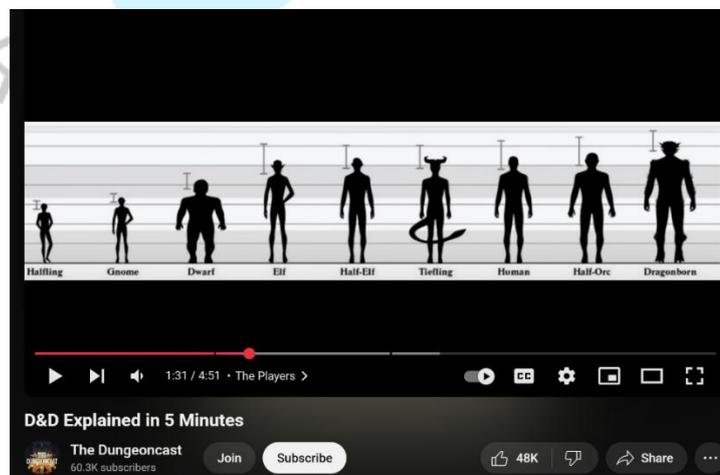
Picture:	Dice:	Use:
	D4	You will roll a D4 to see how much damage is caused when you use any of these weapons: Dagger, great club and scythe.
	D6	You will roll a D6 to see how much damage is caused when you use any of these weapons: Club, javelin, sickle, handaxe, short sword, throwing hammer, maul, hand crossbow and sling.
	D8	You will roll a D8 to see how much damage is caused when you use any of these weapons: Mace, spear, quarterstaff, long sword, rapier, scimitar, crossbow, short bow.
	D10	You will roll a D10 to see how much damage is caused when you use any of these weapons: Battle axe, war hammer, great sword, long spear, longbow.
	D12	The only weapon that uses a D12 (not including magic or special weapons) is a great axe.
	D20	The D20 is the most important dice to have, with it you do: Stealth, acrobatics, dungeoneering and any other skill check, plus you use it to check if you have hit your opponent!

Gambar 3.1 Kegunaan Dadu dalam D&D

Dalam permainan *Dungeons & Dragons* (D&D), seperti yang dijelaskan dalam video "D&D Explained in 5 Minutes" oleh Dungeoncast, salah satu elemen paling khas dan penting adalah penggunaan berbagai jenis dadu untuk menentukan hasil aksi para pemain. Terdapat 7 jenis dadu utama yang digunakan dalam permainan, dan masing-masing memiliki bentuk serta fungsi tersendiri yang mendukung sistem roleplay dan mekanik naratif yang disorot dalam video. Dadu yang paling sering digunakan adalah 1. D20 (20 sisi), yang menjadi inti dari sebagian besar aksi dalam permainan, seperti *attack roll*, *skill check*, dan *saving throw*. Inilah dadu yang menentukan keberhasilan atau kegagalan dari tindakan yang dicoba pemain—sebuah konsep yang ditekankan dalam penjelasan Dungeoncast tentang bagaimana cerita di D&D berkembang secara dinamis berdasarkan keputusan dan keberuntungan.

Selain D20, dadu lain digunakan terutama untuk menghitung damage atau efek spesifik dari serangan dan kemampuan. 2. D12 (12 sisi) biasa dipakai untuk senjata besar seperti *greataxe*, sedangkan 3. D10 (10 sisi) digunakan untuk damage sedang seperti *longsword dua tangan* atau spell seperti *Eldritch Blast*. Dalam beberapa kasus, dua D10 juga digunakan bersamaan untuk menghasilkan angka D100 (Percentile Dice) yang kerap dipakai dalam kejadian acak atau tabel loot, sesuai dengan peran Dungeon Master (DM) dalam menciptakan dunia yang penuh kejutan seperti yang dijelaskan dalam video.

Selanjutnya, 4. D8 (8 sisi) dan 5. D6 (6 sisi) digunakan untuk senjata umum dan kemampuan kelas tertentu, seperti *Sneak Attack* milik Rogue atau spell *Magic Missile*. Terakhir, 6. D4 (4 sisi) digunakan untuk senjata kecil atau spell pendukung seperti *Guidance*. Semua dadu ini mendukung sistem narasi interaktif yang dijelaskan dalam video, di mana tidak ada cara tunggal untuk “menang”—melainkan semua hasil tindakan ditentukan melalui kombinasi imajinasi, aturan, dan keberuntungan lewat lemparan dadu. Dengan memahami fungsi ketujuh dadu ini, pemain baru bisa lebih siap menjelajahi dunia fantasi dan petualangan kolaboratif seperti yang digambarkan dengan menarik dalam video Dungeoncast tersebut.



Gambar 3.2 Youtube The Dungeoncast

The Dungeons Cast menjelaskan dalam sebuah sesi D&D, pemain berperan sebagai karakter fiksi yang mereka ciptakan sendiri. Proses pembuatan karakter dimulai dengan memilih *ras* (atau lebih tepatnya *spesies*) seperti elf, dwarf, atau manusia, lalu memilih *kelas* seperti pejuang, penyihir, atau pencuri yang menentukan keahlian utama karakter tersebut. Setelah itu, pemain mengalokasikan nilai atribut dan keahlian berdasarkan edisi permainan yang digunakan. Karakter juga diberi nama dan latar belakang cerita, yang bisa sesederhana pencuri yang mencari kekayaan atau sekompleks ksatria yang berjuang menyelamatkan kerajaannya. Intinya, pemain bebas menciptakan karakter sesuai imajinasi dan gaya bermain mereka. Setelah lembar karakter selesai, mereka siap memulai petualangan.

Serta penjelasan berikutnya mengenai siapa itu Dungeon Master (DM) adalah peran khusus yang bertugas menjadi narator, pengarah cerita, sekaligus wasit permainan. DM tidak mengendalikan satu karakter seperti pemain lainnya, melainkan mengontrol seluruh dunia: mulai dari monster, jebakan, cuaca, hingga NPC (karakter non-pemain). Meski sering terlihat seperti “lawan” pemain, DM sebenarnya adalah fasilitator utama cerita. Tugasnya memastikan narasi mengalir dengan baik, membuat tantangan yang menarik, dan membantu menciptakan pengalaman yang seru dan dinamis. DM juga menjadi penengah saat ada ketidakjelasan aturan atau saat pemain ingin melakukan sesuatu yang tidak tercantum di buku. Peran ini adalah jantung dari pengalaman D&D karena ia menciptakan dunia di mana petualangan para pemain bisa hidup.

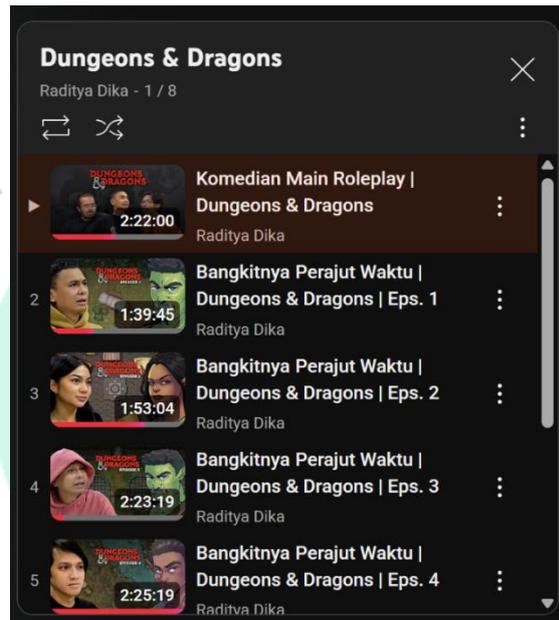
Selain itu, video ini mengingatkan pentingnya membangun narasi dan latar belakang yang kuat agar pemain dapat merasa terhubung secara emosional dan intelektual dengan dunia permainan. Hal ini mendukung tujuan utama dari proyek boardgame “Eiderial: Durjana Di Balik Badai”, yaitu bukan hanya sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana untuk mengasah kemampuan berpikir kritis dan komunikasi bagi generasi muda yang menjadi target utama. Dengan demikian, hasil observasi dari video ini memberikan landasan teoritis dan praktis

yang dapat saya terapkan dalam proses perancangan boardgame agar lebih efektif dan menarik bagi target audiens.

Bagi saya sebagai praktikan yang sedang mengembangkan boardgame dengan tujuan memperkenalkan boardgame yang melatih komunikasi kepada remaja Gen Z usia 18–21 tahun, video ini sangat bermanfaat. Pendekatan worldbuilding yang jelas dan terstruktur ini memberikan dasar yang kuat untuk membangun narasi dan latar yang tidak hanya menarik secara estetika tetapi juga mudah dipahami. Mengingat target audiens yang cenderung kesulitan dalam mengungkapkan pendapat dan berpikir kritis, dunia permainan yang terbangun dengan prinsip sebab-akibat akan membantu mereka lebih mudah memahami konteks dan logika cerita, serta mendorong keterlibatan aktif dalam gameplay. Dengan begitu, boardgame yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi media edukatif yang menyenangkan sekaligus efektif dalam mengasah kemampuan berpikir kritis dan komunikasi bagi generasi muda.

Adapun Video “Komedian Main Roleplay | Dungeons & Dragons” yang diunggah oleh Raditya Dika di kanal YouTube-nya menjadi salah satu konten yang cukup berpengaruh dalam memperkenalkan permainan Dungeons & Dragons (D&D) kepada masyarakat Indonesia. Dalam video ini, Raditya Dika yang dikenal sebagai komedian dan penulis memainkan D&D bersama beberapa rekan komika lainnya dengan dipandu oleh Indra Aziz, ketua komunitas D&D Indonesia. Format video dibuat dalam bentuk sesi roleplay langsung, di mana mereka bermain layaknya karakter dalam cerita fantasi yang dipandu oleh Dungeon Master. Ini memberikan gambaran nyata kepada penonton tentang bagaimana D&D dimainkan, mulai dari penjelasan dasar, lemparan dadu, pengambilan keputusan, hingga interaksi karakter. Raditya Dika membuka episode pertama dengan memperkenalkan konsep dasar dari *roleplay* dan Dungeons & Dragons (D&D) kepada penonton. Ia menjelaskan bahwa *roleplay* adalah kegiatan bermain peran di mana seseorang memerankan karakter tertentu, lengkap dengan latar belakang, kepribadian, dan tujuan mereka. D&D sendiri dijelaskan sebagai sebuah permainan yang menggabungkan elemen cerita,

strategi, dan improvisasi, di mana pemain membentuk tim dan menjalani petualangan dalam dunia imajinatif yang dipandu oleh seorang *Dungeon Master* (DM). Dengan gaya khasnya yang santai dan humoris, Radit menekankan bahwa D&D bukan sekadar permainan, tetapi juga pengalaman bercerita bersama yang sangat bergantung pada kreativitas dan kerja sama antarpemain.



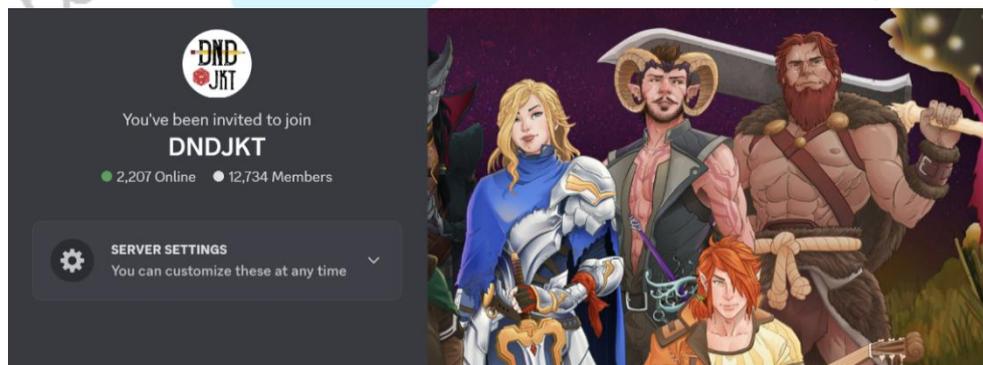
Gambar 3.3 Youtube Raditya Dika main D&D

Dalam konteks laporan Tugas Akhir saya yang berjudul “*Perancangan Boardgame 'Eiderial: Durjana Di Balik Badai' sebagai media pembelajaran komunikasi remaja*”, video ini memiliki peran penting sebagai salah satu referensi penguat bahwa D&D mulai mendapatkan tempat di kalangan masyarakat Indonesia.



Gambar 3.4 Komunitas DNDJKT

Komunitas Dungeons & Dragons Jakarta (DNDJKT) merupakan wadah bagi para penggemar dan pemain tabletop RPG Dungeons & Dragons (D&D) di Indonesia. Didirikan pada tahun 2011 oleh Indra Aziz, seorang musisi dan dosen yang juga merupakan penggemar berat RPG, komunitas ini awalnya berfokus pada pertemuan dan permainan secara langsung. Seiring perkembangan teknologi dan kebutuhan akan platform daring, pada tahun 2018 DNDJKT membentuk server Discord sebagai sarana komunikasi dan koordinasi antaranggota. Server ini dikelola secara gotong royong oleh para anggota tanpa adanya monetisasi, mencerminkan semangat komunitas yang inklusif dan kolaboratif.



Gambar 3.5 Discord Komunitas DNDJKT

Selain itu, DNDJKT juga menyediakan berbagai sumber daya di situs web mereka, termasuk artikel, foto, dan materi homebrew yang dapat digunakan oleh para pemain untuk memperkaya pengalaman bermain. Komunitas ini juga aktif di media sosial, seperti Twitter, untuk membagikan informasi terbaru dan menjalin komunikasi dengan anggota serta penggemar D&D di Indonesia. Hingga saat ini, server Discord DNDJKT telah memiliki lebih dari 12.000 anggota dan jumlahnya terus bertambah. Anggota komunitas ini berasal dari berbagai latar belakang dan daerah di Indonesia, menciptakan lingkungan yang beragam dan inklusif bagi siapa saja yang tertarik untuk bermain atau belajar tentang D&D. Kontribusi DNDJKT terhadap perkembangan D&D di Indonesia sangat signifikan. Dengan menyediakan platform bagi pemain untuk berkumpul, berbagi pengalaman, dan bermain bersama, komunitas ini telah membantu memperluas jangkauan dan pemahaman tentang D&D di kalangan masyarakat Indonesia. Melalui konten edukatif dan interaktif, DNDJKT telah menjadi salah satu pilar penting dalam mempopulerkan D&D dan membangun komunitas pemain yang solid di Indonesia.



Gambar 3.6 Film Dungeons & Dragons (2023)

Film *Dungeons & Dragons: Honor Among Thieves* (2023) menjadi salah satu titik penting dalam perkembangan eksistensi D&D sebagai fenomena budaya populer global. Film ini disutradarai oleh Jonathan Goldstein dan John Francis

Daley, dengan deretan aktor ternama seperti Chris Pine, Michelle Rodriguez, dan Hugh Grant. Berbeda dari adaptasi sebelumnya yang cenderung gagal diterima secara luas, film ini berhasil merepresentasikan semangat dan esensi dari permainan D&D itu sendiri: penuh aksi, humor, imajinasi, dan dinamika karakter yang kuat. Tidak hanya menyuguhkan kisah petualangan fantasi epik, film ini juga dengan cermat menyisipkan berbagai elemen khas dari permainan D&D, seperti *party* beranggotakan karakter dengan kelas yang berbeda, pengambilan keputusan kritis, pertarungan berbasis strategi, dan penggunaan dunia fantasi Forgotten Realms yang merupakan bagian resmi dari lore D&D.

Dari hasil observasi terhadap film ini, tampak bahwa *Honor Among Thieves* tidak hanya dibuat untuk penggemar lama D&D, tetapi juga sebagai sarana pengenalan yang ramah bagi penonton baru. Format cerita yang ringan namun tetap menghormati struktur dunia D&D berhasil menjembatani dua audiens tersebut. Beberapa momen dalam film bahkan merepresentasikan mekanisme permainan seperti kegagalan melakukan *skill check* yang divisualisasikan dalam bentuk aksi komedi, atau pemilihan tindakan yang terasa seperti hasil diskusi di meja permainan. Ini memperlihatkan bagaimana film tersebut mencoba untuk menjaga keaslian pengalaman D&D, meskipun disajikan dalam format sinematik. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan apresiasi terhadap D&D sebagai sistem permainan, tapi juga menumbuhkan rasa ingin tahu bagi mereka yang belum pernah memainkannya.



Gambar 3.7 Scene Series Stranger Things

Dalam serial populer *Stranger Things*, khususnya sejak musim pertama, pengaruh Dungeons & Dragons (D&D) sangat terasa dan menjadi bagian penting dari identitas cerita. Serial ini secara eksplisit menampilkan adegan para karakter utama—sekelompok anak remaja di kota kecil Amerika yang bermain D&D di ruang bawah tanah. Permainan ini bukan sekadar aktivitas pengisi waktu, melainkan menjadi cerminan dari cara mereka memahami dunia di sekitar mereka, termasuk fenomena supranatural yang mereka alami. Konsep-konsep seperti “The Upside Down”, “Demogorgon”, dan “Mind Flayer” awalnya diperkenalkan lewat istilah yang mereka kenal dari D&D. Bahkan, cara mereka menjelaskan ancaman baru selalu merujuk pada monster atau entitas dari lore D&D, menjadikan permainan ini sebagai jembatan antara dunia nyata dan dunia fiksi dalam narasi serial.



Gambar 3.8 Vecna *Stranger Things*

Pada musim keempat, pengaruh D&D menjadi semakin nyata dengan munculnya musuh utama bernama *Vecna*. Dalam lore resmi D&D, Vecna adalah seorang penyihir jahat yang naik menjadi *lich* dan kemudian menjadi dewa gelap,

dikenal sebagai salah satu antagonis legendaris dalam dunia *Forgotten Realms*. *Stranger Things* mengadaptasi karakter ini ke dalam dunia mereka sebagai ancaman supranatural utama, yang terhubung langsung dengan trauma dan ketakutan psikologis para karakter. Nama "Vecna" sendiri dipilih langsung oleh para karakter dalam serial sebagai bentuk interpretasi atas makhluk mengerikan yang mereka hadapi, sebagaimana mereka sebelumnya menamai monster dari dunia nyata dengan istilah dari dunia D&D. Hal ini memperlihatkan betapa besar pengaruh permainan D&D terhadap cara berpikir dan narasi dalam serial tersebut.

3.2.2 Studi Literatur pada Buku Panduan D&D

Studi literatur dilakukan untuk memperkuat dasar teoretis dari perancangan boardgame, terutama dalam kaitannya dengan aspek desain dan perancangan boardgame D&D, Sumber yang digunakan mencakup buku yang dirilis oleh D&D Official seperti *Player's Handbook*, *Dungeon Master's Guide*, dan *Monster Manual*. Studi tersebut membantu dalam pembuatan boardgame D&D "Eiderial: Durjana Di Balik Badai" sebagai acuan dalam pembuatan aturan, karakter, dan juga musuh.



Gambar 3.9 Buku Panduan D&D

3.2.3 Hasil Wawancara

3.2.3.1 Faktor Pendorong Pemain D&D

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap Harya Kurniawan, anggota komunitas DNDJKT pada tanggal 14 April 2025, Adhi, pemain aktif D&D pada tanggal 17 April 2025, Akbar, pemain aktif D&D pada tanggal 12 April 2025, Rafi, siswa SMA yang pernah mendengar namun belum pernah memainkan D&D pada tanggal 6 April 2025, Aqsal, Mahasiswa yang tidak pernah mendengar D&D sama sekali pada tanggal 6 April 2025, terdapat berbagai faktor yang mendorong ketertarikan mereka terhadap permainan seperti Dungeons & Dragons (D&D). Sebagian besar responden yang pernah bermain mengaku tertarik karena D&D menawarkan pengalaman yang tidak biasa dibandingkan game mainstream yakni kebebasan memerankan karakter imajinatif dan menjelajahi dunia fantasi yang unik. Elemen roleplaying ini memungkinkan pemain menjadi penyihir, kesatria, atau makhluk lain sesuai imajinasi mereka, sesuatu yang sulit ditemukan dalam permainan digital biasa. Selain itu, aspek interaksi sosial juga menjadi daya tarik utama. D&D tidak hanya dimainkan untuk memenangkan permainan, melainkan untuk membangun cerita bersama, berdiskusi, berdebat, dan bekerja sama. Hal ini menjadi ruang alternatif bagi mereka yang menyukai dinamika kelompok dan komunikasi langsung. Bahkan bagi responden yang belum pernah mencoba D&D, daya tarik utama datang dari narasi petualangan dan potensi permainan ini dimainkan secara berkelompok. Narasi yang kuat dan interaksi sosial kolaboratif menjadi kombinasi yang mendorong rasa penasaran dan keinginan mencoba, terutama jika dikemas secara ringan dan mudah diakses.

3.2.3.2 Pengaruh D&D terhadap kemampuan kognitif

Wawancara juga menunjukkan bahwa D&D memiliki pengaruh positif terhadap pengembangan kemampuan kognitif, terutama dalam aspek berpikir kritis, pemecahan masalah, dan improvisasi (Wawancara dengan Harya, 14 April 2025). Pemain ditantang untuk mengambil keputusan berdasarkan situasi naratif yang terus berubah, mengevaluasi risiko, serta merancang strategi dalam

menghadapi konflik atau teka-teki di dalam permainan. Beberapa responden menyatakan bahwa melalui permainan ini mereka belajar membangun cerita, menyusun argumen, dan menyampaikan gagasan dengan lebih percaya diri. Aktivitas ini secara tidak langsung melatih keterampilan komunikasi, logika berpikir, dan kemampuan menyusun struktur naratif. Responden yang aktif bermain menyebut bahwa D&D juga membantu mereka menjadi lebih ekspresif dan berani berbicara di depan kelompok. Interaksi dengan pemain lain dalam lingkungan aman dan menyenangkan memberikan ruang bagi pengembangan soft skill seperti empati, kerja sama, serta kreativitas verbal dan visual. Meskipun responden yang belum pernah bermain belum merasakan langsung dampak komunikasi tersebut, mereka menganggap bahwa konsep D&D yang berbasis cerita dan kerja tim adalah sesuatu yang "berisi", tidak hanya hiburan kosong.

3.2.3.3 Faktor Penghambat dalam Bermain Boardgame

Meskipun daya tariknya tinggi, terdapat sejumlah hambatan yang membuat boardgame terutama boardgame seperti D&D belum menjangkau kalangan remaja secara luas di Indonesia. Kendala yang paling sering disebut adalah durasi permainan yang panjang. Banyak responden menyatakan bahwa sesi D&D bisa berlangsung selama dua hingga tiga jam, bahkan lebih jika narasinya kompleks. Hal ini menjadi tantangan tersendiri di tengah gaya hidup remaja yang serba cepat dan terbatas waktu. Selain itu, kompleksitas sistem permainan dan banyaknya aturan membuat pemula merasa kesulitan untuk mulai bermain. Beberapa responden bahkan mengaku tidak tahu harus mulai dari mana, dan tidak memiliki teman yang bisa mengajak atau membimbing. Permainan ini juga masih memiliki akses yang terbatas, baik dari segi komunitas maupun perangkat bermain seperti buku panduan, lembar karakter, dan miniatur, yang bisa terasa asing atau mahal bagi mereka yang belum terbiasa dengan budaya tabletop RPG. Hambatan lain yang muncul adalah persepsi awal bahwa D&D adalah permainan yang “ribet” atau “khusus untuk orang yang sudah mengerti duluan”, membuat banyak remaja menghindarinya meskipun sebenarnya tertarik.

3.2.3.4 Solusi dalam Penyelesaian Masalah

Menanggapi berbagai kendala tersebut, mayoritas responden memberikan masukan yang konsisten: D&D perlu diadaptasi menjadi versi yang lebih sederhana, cepat dimainkan, dan visual. Permainan yang dapat dimainkan dalam durasi 30 hingga 60 menit dianggap ideal, terutama untuk konteks santai seperti bermain di café, saat nongkrong bersama teman, atau di lingkungan kampus. Selain penyederhanaan aturan, penyajian visual yang menarik dinilai penting agar pemain baru dapat memahami konsep dengan cepat tanpa harus membaca terlalu banyak teks. Modul singkat, petunjuk interaktif, serta dukungan media ilustratif akan sangat membantu dalam membuat D&D lebih ramah pemula. Beberapa responden juga menyarankan agar versi singkat ini disesuaikan secara lokal baik dari sisi bahasa, gaya cerita, maupun desain karakter agar lebih relevan dengan budaya dan kebiasaan remaja Indonesia. Dengan kemasan yang lebih ringan namun tetap mempertahankan unsur cerita dan imajinasi, permainan ini berpotensi menjadi alternatif hiburan yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mendidik dan membangun keterampilan sosial.

3.2.3.5 Preferensi Visual dan Gaya Bermain Remaja

Dari wawancara yang dilakukan, terlihat jelas bahwa preferensi visual memegang peranan penting dalam menarik minat remaja terhadap permainan seperti D&D. Visual yang keren, ilustratif, dan tematik dianggap mampu menciptakan kesan pertama yang menentukan apakah seseorang tertarik mencoba atau tidak. Beberapa responden secara eksplisit menyebut bahwa tampilan desain yang menarik dapat menjadi “pintu masuk” sebelum memahami isi permainan. Di samping itu, gaya bermain kasual dan non-kompetitif lebih diminati dibandingkan sistem permainan yang kaku dan kompetitif. D&D dalam versi yang ringan, fleksibel, dan mengedepankan cerita kolaboratif dianggap sangat sesuai dengan gaya bermain remaja Indonesia masa kini yang gemar berekspresi dan berinteraksi sosial secara kreatif. Oleh karena itu, dalam pengembangan produk boardgame seperti *Eiderial: Durjana di Balik Badai*, aspek visual dan fleksibilitas interaksi

harus menjadi dua pilar utama agar desain dapat selaras dengan kebutuhan dan preferensi target audiens.

3.2.4 Analisa Pada Boardgame yang Sudah Ada

Analisa dilakukan untuk memahami keunggulan dan kekurangan produk sejenis di pasar Indonesia. Beberapa pesaing relevan meliputi:

1. *D&D Dungeons Mayhem*



Gambar 3.10 Kartu *D&D Dungeons Mayhem*

Salah satu referensi penting yang dijadikan acuan dalam perancangan boardgame ini adalah *Dungeons & Dragons: Dungeon Mayhem*, sebuah game kartu berbasis karakter yang terinspirasi dari dunia D&D namun dikemas dalam format permainan ringan dan cepat. *Dungeon Mayhem* menawarkan pendekatan yang menarik dalam menyederhanakan sistem pertarungan fantasi menjadi mekanik yang mudah dicerna, tetapi tetap menyimpan elemen strategis melalui penggunaan kartu serangan, pertahanan, dan efek khusus karakter. Aspek ini menjadi inspirasi penting, terutama dalam bagaimana mekanik *turn-based* dan *card activation* dapat menciptakan ketegangan dan interaksi antar pemain tanpa membutuhkan waktu bermain yang terlalu panjang. Selain itu, desain kartu yang penuh warna, karakter yang karismatik, dan format modular dari setiap karakter

menampilkan bagaimana kompleksitas sistem pertempuran bisa dibungkus dengan gaya visual dan mekanik yang menyenangkan namun tetap imersif.



Gambar 3.11 Kartu D&D Dungeon Mayhem

Dungeon Mayhem juga memberikan contoh bagaimana sebuah game dapat menghadirkan tema dunia bawah tanah yang gelap namun dengan presentasi yang komunikatif dan jelas. Dalam pengembangan boardgame ini, konsep seperti identitas kartu musuh, pengelompokan efek, serta kejelasan antar ikon menjadi poin penting yang diadaptasi. Misalnya, kartu musuh dalam Dungeon Mayhem tidak hanya berfungsi sebagai alat menyerang, tetapi juga memperkuat karakterisasi lawan, sesuatu yang ingin dihadirkan dalam kartu musuh di game ini di mana tiap musuh memiliki identitas visual, kemampuan unik, serta dampak naratif. Hal ini memperkuat gagasan bahwa gameplay yang sederhana bukan berarti miskin kedalaman, dan bahwa karakterisasi dapat dibangun tidak hanya dari narasi tertulis, tetapi juga dari cara kartu-kartu berinteraksi dalam sistem

permainan. Maka dari itu, Dungeon Mayhem bukan hanya inspirasi dari sisi mekanik, tetapi juga dari desain pengalaman bermain yang menyeluruh.

2. *Mansion of Madness*

Mansion of Madness adalah boardgame berbasis eksplorasi dan narasi dengan latar dunia horror dan misteri. Permainan ini menonjolkan kekuatan atmosfer cerita dan didukung oleh aplikasi digital yang berfungsi sebagai pengarah alur, sehingga menciptakan pengalaman bermain yang sangat imersif. Keunggulan utama dari permainan ini terletak pada interaktivitas yang terjalin antara pemain dengan lingkungan permainan, serta kualitas visual dan ilustrasi papan yang tinggi. Elemen investigasi dan teka-teki menjadi daya tarik bagi pemain yang menyukai tantangan naratif. Namun, meskipun kaya akan elemen visual dan cerita, permainan ini memiliki sejumlah kelemahan. Persiapan permainan cukup rumit dan durasi permainannya bisa sangat panjang. Beberapa pemain pemula merasa kewalahan dengan banyaknya komponen dan mekanisme yang harus dipelajari sebelum memulai. Dengan mempertimbangkan hal ini, *Eiderial* dapat mengambil inspirasi dari *Mansion of Madness* dalam hal kekuatan atmosfer dan kualitas visual, namun tetap menyederhanakan mekanika permainan agar tetap sesuai untuk pemain kasual, terutama remaja.



Gambar 3.12 *Mansions of Madness* Boardgame

Tabel 3.1 Analisis Boardgame Mansions Madness

Visual	Mekanik	Gameplay	Durasi	Ukuran	Komponen
<p>Visual dalam <i>Mansions of Madness</i> sangat mendukung nuansa horor dan investigasi. Ilustrasi karakter, monster, dan lingkungan digambar dengan detail gelap, atmosferik, dan imersif. Desain kartunya mencerminkan era Lovecraftian dengan warna-warna kusam dan tekstur tua. Board modular menggambarkan ruangan-ruangan dalam rumah atau lokasi menyeramkan dengan gaya seni realistis.</p>	<p>Game ini menggabungkan <i>cooperative gameplay</i>, <i>action points system</i>, dan <i>dice-based combat</i> dengan bantuan aplikasi digital. Mekanik utama berpusat pada eksplorasi peta yang terbuka seiring waktu (<i>modular map exploration</i>), investigasi, dan penyelesaian teka-teki (<i>puzzle solving</i>) secara fisik maupun melalui aplikasi. Pemain tidak memainkan peran sebagai Game Master, karena semua narasi dan kontrol musuh dikelola aplikasi.</p>	<p>Pemain memilih karakter dengan kemampuan unik dan bekerja sama untuk memecahkan misteri, bertarung melawan makhluk horor, dan bertahan dari efek kegilaan (<i>insanity</i>). Tersedia banyak skenario dengan jalan cerita berbeda. Game berfokus pada atmosfer, narasi bercabang, dan ketegangan survival. Setiap keputusan berdampak pada alur cerita.</p>	<p>Rata-rata waktu permainan adalah 120–180 menit, tergantung pada skenario dan jumlah pemain. Beberapa skenario bisa lebih pendek (~90 menit) atau lebih panjang tergantung tingkat kesulitan.</p>	<p>Tidak memiliki satu papan tetap, karena menggunakan modular tile system. Ukuran board dapat berubah tergantung skenario dan eksplorasi pemain. Biasanya membutuhkan area meja cukup luas (± 80×80 cm atau lebih).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 24 miniatur karakter & monster • 30 Tile Map modular • 200+ kartu item, spell, kondisi, dll • Token sanity & wound • 8 karakter investigator • Buku rulebook & reference • Akses aplikasi digital (wajib) sebagai pengganti DM, kontrol musuh, event, dan puzzle.

3. Path of Exile

Meskipun *Path of Exile* bukan boardgame melainkan permainan digital berbasis RPG, permainan ini tetap relevan untuk dianalisis dari sisi tematik dan worldbuilding. *Path of Exile* menawarkan dunia fantasi yang gelap, kompleks, dan penuh dengan lore mendalam, serta sistem karakter yang dapat dikustomisasi dengan sangat luas. Hal ini menjadikannya sumber inspirasi yang kuat dalam pengembangan narasi dan visualisasi dunia permainan. Namun demikian, karena merupakan produk digital, *Path of Exile* tidak bisa dijadikan model dalam hal interaksi sosial langsung, yang menjadi keunggulan utama boardgame. Permainan

ini juga sangat kompleks dan lebih menasar pemain hardcore yang terbiasa dengan RPG berat, sehingga kurang cocok dijadikan acuan dalam hal aksesibilitas untuk pemula. Dalam konteks *Eiderial*, inspirasi yang diambil dari *Path of Exile* lebih pada nuansa visual dunia, tone cerita, dan elemen artistik, bukan mekanika permainan.



Gambar 3.13 Path of Exiles Boardgame

Tabel 3. 2 Ananlisis Boardgame Path Exile

Visual	Mekanik	Gameplay	Durasi	Ukuran	Komponen
Gaya visual dark-fantasy khas Path of Exile, dengan ilustrasi karakter, monster, dan lingkungan yang detail dan atmosferik. Warna dominan gelap (abu-abu, coklat, merah darah), mendukung tema gothic dan horor.	Mengusung mekanik aksi RPG klasik: eksplorasi dungeon, pertarungan berbasis giliran, pengembangan karakter (skill tree), dan loot. Kemungkinan besar menggunakan sistem modular board untuk dungeon dan kartu untuk skill/item.	Kooperatif untuk 1–4 pemain. Pemain menjelajahi dungeon, bertarung melawan musuh, dan meningkatkan karakternya melalui loot dan skill. Ada unsur <i>deck-building</i> dan strategi tim. Setiap pemain memiliki build unik berdasarkan jalur skill.	Diperkirakan 90–180 menit per sesi, tergantung skenario dan jumlah pemain. Setiap campaign bisa terdiri dari beberapa skenario.	30x30x10	<ul style="list-style-type: none"> • Lembar Karakter • Kartu Nyawa dan Mana • Kartu Flask • Kartu Senjata Awal • Kartu Serangan dan Skill Awal • Kartu Skill dan Support • Kartu Monster • Kartu Loot dan Item • Kartu Modifikasi Item • Peta Area (Hexagon) • Pohon Skill Pasif • Token dan Penanda

4. *Monopoly*

Sebagai salah satu boardgame paling populer di dunia, *Monopoly* dikenal luas di kalangan semua usia. Keunggulan utamanya adalah kesederhanaan aturan serta nilai nostalgia yang dimilikinya. *Monopoly* tidak memerlukan latar belakang pengalaman khusus, sehingga sangat cocok dimainkan oleh keluarga maupun kelompok santai. Aspek kompetisi dalam bentuk ekonomi juga memberikan daya tarik tersendiri, terutama karena durasi permainan bisa disesuaikan. Namun, dari sisi naratif dan imajinatif, *Monopoly* hampir tidak menawarkan elemen storytelling ataupun eksplorasi dunia. Interaksi yang terjadi cenderung mekanistik dan terbatas pada transaksi serta penguasaan properti. Hal ini berbeda jauh dengan pengalaman bermain dalam boardgame seperti D&D. Meskipun begitu, *Eiderial* dapat mengambil inspirasi dari kesederhanaan *Monopoly*, terutama dalam bagaimana permainan ini mudah dijelaskan dan cepat dimainkan. Elemen-elemen ini penting untuk menjaga keterlibatan remaja yang cenderung memiliki perhatian terbatas terhadap permainan yang terlalu kompleks.



Gambar 3.14 *Monopoly* Boardgame

Tabel 3. 3 Analisis Boardgame *Monopoly*

Visual	Mekanik	Gameplay	Durasi	Ukuran	Komponen
Ikonik, warna warni dengan teman properti dan kota	Giliran berputar, lempar dadu, beli properti, dan kota	Beli, sewa, jual properti, hindari kebangkrutan	60-180 menit	40x40	Uang kertas, dadu, pion, kartu properti, kartu change & community, rumah & hotel

5. *Star Wars: Rebellion* atau *Star Wars: Imperial Assault*

Boardgame berbasis franchise populer seperti *Star Wars: Rebellion* atau *Star Wars: Imperial Assault* menunjukkan keberhasilan penggabungan narasi fiksi ilmiah dengan strategi permainan. Permainan ini menawarkan elemen taktik, konflik, dan narasi yang kuat, ditambah dengan kualitas visual dan komponen yang sangat premium. Daya tarik utama dari boardgame ini adalah kekuatan brand *Star Wars* itu sendiri, yang membuatnya memiliki basis pemain yang besar bahkan dari kalangan non-gamer. Meskipun demikian, sebagian besar versi boardgame *Star Wars* memiliki kompleksitas yang cukup tinggi dan harga yang relatif mahal. Selain itu, permainan ini seringkali memerlukan sesi permainan panjang dan pemahaman strategi tingkat lanjut, sehingga tidak terlalu cocok untuk remaja yang baru mengenal dunia boardgame. *Eiderial* dapat belajar dari kekuatan visual dan branding *Star Wars*, terutama dalam membangun dunia dan karakter yang memikat, namun tetap harus dikemas dalam format yang ringan, cepat, dan terjangkau.



Gambar 3. 15 Starwars Boardgame

Tabel 3. 4 Analisis Boardgame Starwars

Visual	Mekanik	Gameplay	Durasi	Ukuran	Komponen
Cinematic, desain bertema galaksi dan karakter star wars	Asimetri faksi, misi rahasia, penempatan unit dan pertempuran	Rebel Vs Empire, sembunyi markas dan dominasi galaksi	150-240 menit	Papan besar membagi sektor dan garis	Miniatur, karakter & kapal, kartu misi, token pengaruh, dadu, papan faksi

Dari analisa ini, dapat dilihat bahwa pasar remaja lebih menyukai permainan dengan durasi singkat dan interaksi sosial tinggi. Namun, segmen permainan yang menggabungkan narasi dan strategi masih belum banyak digarap secara lokal.

Tabel 3.5 Tabel Analisa Pesaing

Produk	Yang Bisa Diadaptasi	Yang Perlu Dihindari
Mansion of Madness	Kekuatan atmosfer dan visual	Komponen terlalu banyak, setup rumit
Monopoly	Kesederhanaan mekanik dan durasi singkat	Minim narasi, tidak edukatif secara imajinatif
Star Wars Boardgame	Kekuatan visual branding	Biaya tinggi dan gameplay kompleks

Path of Exile (digital RPG)	Visual dunia gelap, tone cerita	Interaksi digital non-sosial
-----------------------------	---------------------------------	------------------------------

3.2.5 Studi Proses Penciptaan Aset

Dalam beberapa produk permainan yang telah ada, seperti Dungeons & Dragons (D&D), penggunaan teknologi Artificial Intelligence (AI) mulai dimanfaatkan untuk mendukung proses penciptaan aset, baik oleh pengembang resmi maupun komunitas. Salah satu contoh yang populer adalah Dungeon Alchemist.



Gambar 3. 16 Dungeon Alchemist

Sebuah aplikasi map-building berbasis AI yang memungkinkan pengguna membuat peta dungeon atau lingkungan permainan secara otomatis berdasarkan input teks sederhana. Ini mempermudah Dungeon Master (DM) dalam merancang ruang bermain tanpa perlu menggambar secara manual. Selain itu, AI generatif seperti Midjourney dan DALL·E juga sering digunakan oleh komunitas D&D untuk menghasilkan ilustrasi karakter, monster, atau lokasi fantasi sebagai referensi visual. Dalam aspek naratif, beberapa DM juga menggunakan language model seperti ChatGPT untuk membantu membuat alur cerita, nama karakter, hingga skenario interaktif yang dapat dikembangkan lebih lanjut secara manual. Penggunaan AI ini menunjukkan bagaimana teknologi dapat berperan sebagai alat bantu kreatif yang mempercepat dan memperkaya proses penciptaan aset dalam permainan *tabletop* modern.

3.2.6 Hasil Analisa Pengumpulan Data

Tabel 3.6 Tabel Analisa Pengumpulan Data

Metode	Temuan Utama	Implikasi Terhadap Desain
Observasi	Durasi D&D terlalu lama, pemula kesulitan memahami sistem, komunitas D&D aktif di media digital.	Buat versi singkat, gunakan media visual, sediakan panduan ringkas.
Wawancara Anggota Komunitas (DNDJKT)	Pemain pemula butuh versi yang lebih cepat dan visual, perlu pendekatan lokal.	Fokus pada visual storytelling dan bahasa yang mudah.
Wawancara Remaja Usia 18-21 Tahun	Tertarik jika visual keren dan aturan sederhana, kesulitan akses teman/main.	Desain yang kasual, mudah dipelajari, dan cocok dimainkan di café.
Studi Literatur	Boardgame dapat latih kognitif, desain visual mendukung pengalaman imajinatif.	Gunakan pendekatan modular visual dan mekanik yang ringan.

3.3 Kesimpulan Hasil Analisis

Hasil analisis menunjukkan bahwa remaja Indonesia usia 18–21 tahun memiliki minat terhadap boardgame jika dikemas secara menarik, tidak rumit, dan cepat dimainkan. Meskipun Dungeons & Dragons memiliki potensi besar dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kerja sama, dan imajinasi, kompleksitas sistem serta durasi permainan menjadi penghambat utama. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan baru yang mampu menjembatani daya tarik D&D dengan kebiasaan bermain remaja masa kini yang lebih kasual dan visual.