

BAB IV

STRATEGI KREATIF

4.1 Strategi Komunikasi

Strategi komunikasi dalam perancangan boardgame *Eiderial: Durjana di Balik Badai* difokuskan pada penyampaian pesan yang mudah dipahami dan menarik bagi remaja usia 18–21 tahun. Mengingat target audiens cenderung lebih responsif terhadap konten visual dan interaktif, pendekatan visual yang kuat digunakan untuk membangun daya tarik awal, seperti ilustrasi karakter yang ekspresif, tata letak yang rapi, serta pemilihan warna yang dinamis. Selain itu, narasi dan elemen storytelling dirancang agar tetap ringan namun tetap memicu rasa ingin tahu, sehingga pemain dapat terlibat secara emosional dalam permainan tanpa merasa kewalahan oleh kompleksitas cerita.

Untuk memperkuat penyampaian pesan, komunikasi juga diarahkan agar terasa inklusif dan bersahabat, baik dalam penulisan aturan main, dialog karakter, maupun elemen desain lainnya. Bahasa yang digunakan cenderung santai dan kontekstual agar lebih dekat dengan gaya komunikasi remaja saat ini. Strategi ini bertujuan menciptakan pengalaman bermain yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga membangun koneksi personal dengan pemain. Dengan demikian, boardgame ini tidak hanya menjadi media hiburan, tetapi juga menjadi sarana komunikasi yang efektif untuk menyampaikan nilai-nilai seperti kerja sama, imajinasi, dan berpikir kritis.

4.2 Konsep Perancangan

Permainan boardgame D&D "*Eiderial: Durjana Di Balik Badai*" dikembangkan sebagai media interaktif yang tidak hanya menghibur, tetapi juga bertujuan untuk mengedukasi remaja usia 18–21 tahun tentang cara mengemukakan pendapat, menyelesaikan masalah, serta komunikasi yang baik. Melalui pendekatan yang menyenangkan dan visual yang menarik perhatian para remaja, permainan ini dirancang untuk menghadirkan pengalaman bermain kooperatif yang sarat narasi dan menantang pemikiran strategis pemainnya.

Dalam permainan ini, setiap tindakan dan pilihan pemain berdampak langsung terhadap jalannya cerita dan hasil akhir permainan, sehingga memunculkan keterlibatan aktif, diskusi, dan evaluasi keputusan dalam konteks kelompok.

Tahapan awal dalam perancangan permainan dimulai dari pembangunan kerangka naratif atau *worldbuilding*, yang menjadi inti dari keseluruhan pengalaman bermain. Dunia fiksi bernama *Eiderial* dirancang sebagai latar permainan, lengkap dengan struktur sosial, ancaman antagonistik, serta konflik yang harus diselesaikan pemain bersama. Alur cerita disusun berdasarkan lokasi-lokasi yang memiliki fungsi ganda sebagai titik eksplorasi dan pendorong narasi, seperti taverna, pasar kota, rumah walikota, hingga gerbang kuil yang menyimpan boss utama. Tiap lokasi dirancang secara modular dengan narasi masuk, tantangan, dan penutup yang mendukung perkembangan cerita sekaligus memungkinkan percabangan pilihan. Konsep ini memberikan pemain ruang untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, serta empati dalam merespons konflik yang bersifat naratif.

Setelah konsep dunia terbentuk, perancangan dilanjutkan dengan sistem permainan yang terinspirasi dari mekanika *Dungeons & Dragons* namun disederhanakan untuk kebutuhan edukatif. Sistem ini menggunakan lemparan dadu (D20 untuk pemain dan D10 untuk Dungeon Master), token, dan kartu skill yang memungkinkan pemain memilih tindakan berdasarkan strategi dan kondisi kelompok. Karakter yang tersedia dirancang dengan dua subclass yang menawarkan gaya bermain berbeda, sehingga mendorong kerja sama dan pembagian peran dalam tim. Pemain dihadapkan pada berbagai situasi yang memerlukan pertimbangan kolektif baik saat menentukan jalur eksplorasi, menyusun taktik dalam pertarungan, maupun memutuskan bagaimana menghadapi peristiwa acak (kartu petualangan). Interaktivitas ini mendorong praktik pengambilan keputusan dan penyampaian ide dalam ruang aman dan menyenangkan.

Komponen permainan dikembangkan secara menyeluruh untuk mendukung tujuan edukatif dan daya tarik visual. Setiap elemen seperti kartu karakter, kartu subclass, encounter card, item, token, dan sistem koin didesain untuk memberikan konteks strategis dan estetika yang konsisten dengan dunia *Eiderial*. Sistem reward berbasis pencapaian dan narasi bercabang memastikan bahwa pemain memahami konsekuensi dari tindakan mereka, sekaligus memotivasi eksplorasi dan diskusi. Selain itu, mekanisme naratif reaktif di mana interaksi dengan satu lokasi memengaruhi cerita di lokasi lain diperkenalkan untuk memperdalam pemahaman tentang sebab-akibat dan pentingnya koordinasi dalam kelompok.

Dengan menggabungkan elemen naratif yang kuat, sistem mekanik strategis, dan komponen visual yang mendukung, boardgame *Eiderial: Durjana di Balik Badai* diharapkan dapat menjadi sarana pembelajaran yang inovatif bagi remaja dalam hal keterampilan sosial dan kognitif. Tidak hanya sebagai alat hiburan, permainan ini juga dirancang sebagai ruang simulasi di mana pemain dapat belajar dari kegagalan dan keberhasilan dalam membuat keputusan, membangun komunikasi efektif, dan menyusun strategi bersama. Oleh karena itu, boardgame ini merupakan bentuk media edukatif yang mengintegrasikan permainan, cerita, dan nilai-nilai pembelajaran ke dalam satu pengalaman terpadu.

4.3 Analisa Segmentasi, Targeting, dan Positioning

Segmentasi dan target utama dari perancangan ini berdasarkan demografi, psikografi, dan perilaku adalah:

1. Demografi: Remaja akhir berusia 18–21 tahun, mayoritas mahasiswa, yang familiar, belum familiar, serta tidak pernah memiliki pengalaman terhadap D&D.
2. Psikografi: Tertarik pada budaya pop, game, fantasy, dan visual yang menarik ataupun remaja yang menyukai permainan kasual dengan waktu yang singkat.

3. Perilaku: Aktif menggunakan media sosial dan hiburan digital, memiliki ketertarikan terhadap aktivitas sosial dan kreatif seperti nongkrong atau bermain game bersama teman dan tertarik pada boardgame tetapi menghindari game dengan sistem yang rumit.

Boardgame “Eiderial: Durjana di Balik Badai” diposisikan sebagai:

1. **Boardgame kasual berbasis D&D** yang lebih **ringkas, interaktif, dan mudah diakses** oleh remaja Indonesia.
 2. Media hiburan yang tetap mempertahankan elemen imajinatif dan edukatif dari D&D, namun disederhanakan dalam mekanika dan visual.
- Solusi alternatif dari game online dengan pendekatan yang lebih sosial, kreatif, dan mendukung pengembangan kognitif.

4.4 Analisa SWOT

Tabel 3.7 Analisa SWOT

	S (Strengths)	W (Weakness)
	Konsep naratif dan lokasi interaktif yang mendalam.	Durasi permainan panjang, kompleks bagi pemain baru.
O (Opportunities)	Strategi SO: Buat versi “starter edition” dengan sistem leveling dan lokasi yang lebih sederhana untuk menjangkau pemain baru.	Strategi WO: Buat panduan cepat atau tutorial ringkas visual untuk mempercepat pemahaman aturan pemain pemula.
T (Threats)	Strategi ST: Produksi edisi fisik terbatas dengan kualitas visual tinggi (premium artbook/kartu), fokus ke kolektor dan komunitas khusus .	Strategi WT: Uji coba beta ke komunitas boardgame untuk menyederhanakan komponen yang tidak penting .
Pasar boardgame tematik naratif di Indonesia sedang bertumbuh.		
Biaya produksi cetak tinggi karena banyaknya komponen unik.		

4.5 Aturan Permainan

Permainan dimulai dengan setiap pemain memilih 1 karakter dari 6 karakter yang tersedia, setelah itu mereka dapat memilih 1 kelas dari 2 pilihan di

setiap karakter mereka masing-masing yang akan berpengaruh terhadap kartu kekuatan yang akan dimiliki oleh karakter. Lalu pemain menaruh bidak mereka di titik awal papan permainan. Kemudian pemain yang berperan sebagai Dungeon Master (DM) akan membacakan cerita permulaan dan memberikan mereka misi dan kartu “barang bekal” permulaan. Setelah itu pemain berpindah lokasi tujuan mereka selanjutnya, setelah sampai dilokasi tujuan setiap pemain diminta untuk roll dadu D20 untuk menentukan tingkat kesulitan kartu masing-masing yang akan diambil oleh DM. Adapun hasil lemparan dadunya :

- **Set Mudah** : Lemparan dadu D20 (1-8)
- **Set Sedang** : Lemparan dadu D20 (9-16)
- **Set Sulit** : Lemparan dadu D20 (17-20)

Setelah DM mengambil kartu dari set kartu penjelajahan akan ada 2 kemungkinan, Mereka akan bertemu kartu Musuh atau kartu Peristiwa, apabila mereka bertemu dengan Musuh, para pemain akan dihadapkan pertarungan dan diminta untuk roll D20 untuk menentukan giliran, yang mendapatkan angka tertinggi akan jalan terlebih dahulu, di setiap giliran pemain akan diminta untuk memilih serangan atau kekuatan spesial dari kartu kekuatan dan penggunaan kartu barang (jika ada). Setelah itu pemain akan diminta untuk roll D20 untuk menentukan apakah serangan mereka akan terkena musuh atau tidak, yang akan tertera di ketentuan kartu kekuatan mereka masing-masing. Lalu DM akan roll dadu untuk musuh menyerang balik, dan mengurangi darah pemain apabila terkena serangan. Giliran dilakukan searah jarum jam dan melakukan giliran musuh dikalahkan. Pemain yang melakukan serangan terakhir menceritakan bagaimana mereka membunuh musuh. Setelah mengalahkan musuh, pemain diminta untuk Roll dadu untuk mendapatkan kartu “benda” yang tingkat kelangkaannya akan semakin bagus apabila musuh yang mereka hadapi semakin sulit. Apabila pemain dihadapkan dengan peristiwa, mereka diharuskan roll dadu D20 atau melakukan sesuatu untuk menghindari peristiwa tersebut sesuai dengan penjelasan yang ada di kartu peristiwa tersebut. Kemudian, setelah melewati peristiwa pemain diminta untuk mengambil kartu dari set kartu nasib, yang

kemudian akan ada 2 kemungkinan, yaitu kartu keberuntungan dan kesialan. Kartu Keberuntungan akan memberikan keuntungan sesuai kartu yang didapatkan, diantaranya token untuk menambahkan darah pemain, token perlindungan untuk memberikan perlindungan penuh terhadap serangan musuh, token serangan untuk menambahkan damage serangan, dan 1 keping puzzle untuk membuka pintu boss. Kartu Kesialan akan memberikan kerugian terhadap pemain, seperti hancurnya kartu “barang”, hilangnya token, hingga kerugian lainnya sesuai ketentuan yang ada di kartu. Hal tersebut berlangsung disetiap lokasi hingga mereka sampai di lokasi pintu boss, dimana pemain diharuskan mendapatkan puzzle atau barang yang didapatkan dari lokasi-lokasi sebelumnya untuk membuka pintu boss, dimana setelah terbuka pemain dapat melawan boss yang ada di ruang boss. Permainan selesai setelah para pemain berhasil mengalahkan boss yang ada di set map yang berlangsung, apabila permainan ingin dilanjutkan pemain dapat memasang set map berikutnya dan menaikan 1 level yang ada di kartu kekuatan mereka dengan membalikan kartu kekuatan (1 kartu kekuatan terdapat 2 level).

4.6 Proses Perancangan Boardgame D&D “Eiderial: Durjana di Balik Badai”

Perancangan boardgame *Eiderial: Durjana di Balik Badai* diawali dari pendekatan naratif dan konseptual, dengan menitikberatkan pada pengembangan dunia fiksi (worldbuilding) yang menjadi fondasi utama permainan. Proses ini melibatkan eksplorasi elemen-elemen latar seperti sejarah dunia, kekuatan antagonis utama, struktur sosial masyarakat, dan latar tempat terjadinya permainan. Dalam hal ini, dunia Eiderial dibayangkan sebagai wilayah fantasi yang tengah dilanda krisis akibat bangkitnya sebuah kultus kegelapan. Untuk menjaga kedalaman narasi, penulis menyusun struktur cerita berdasarkan lokasi-lokasi penting yang akan dilalui pemain, seperti taverna, pasar, rumah walikota, menara penjaga, lorong rahasia, hingga gerbang kuil yang menjadi titik klimaks. Setiap lokasi ini dirancang tidak hanya sebagai tempat visual, tetapi juga sebagai segmen naratif dengan konflik, pilihan, serta reward-nya masing-masing.

Pendekatan ini menjadikan cerita sebagai kerangka utama permainan, bukan sekadar pelengkap mekanik.

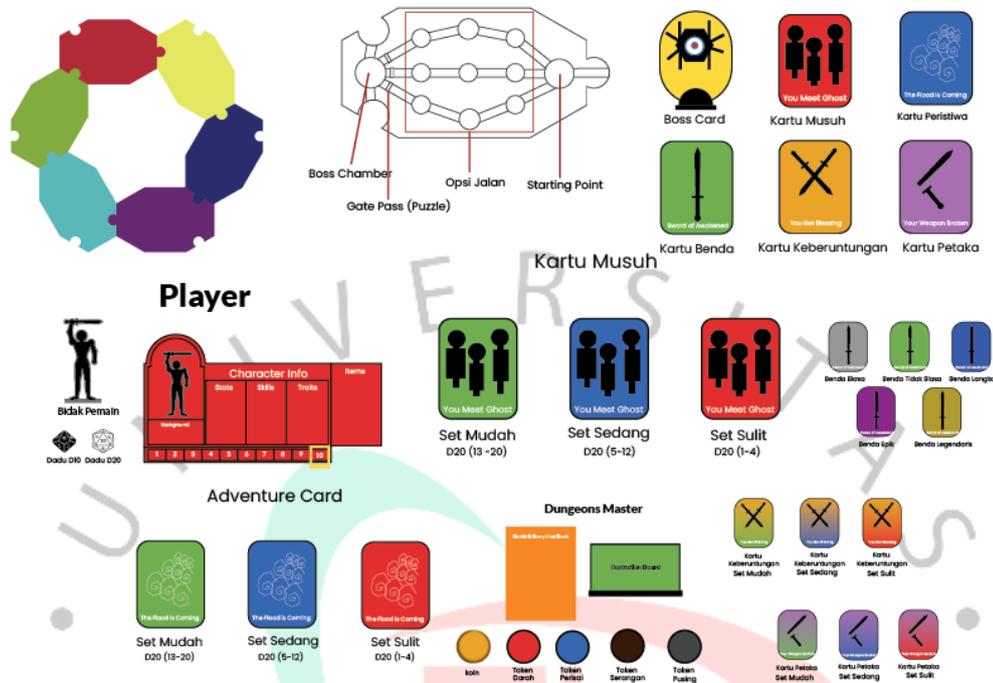
Setelah fondasi cerita terbentuk, tahap kedua fokus pada perancangan sistem permainan (gameplay system) yang mendasari interaksi antar pemain dan antara pemain dengan dunia. Mengadaptasi mekanik dari permainan Dungeons & Dragons namun disederhanakan, sistem yang digunakan bersifat turn-based dengan elemen pemakaian dadu (D20 untuk pemain dan D10 untuk Dungeon Master). Sistem pertarungan dikembangkan tanpa menggunakan mekanisme Armor Class (AC), melainkan berdasarkan threshold nilai dadu yang ditentukan dalam setiap kartu skill atau senjata. Mekanik ini dibuat agar mudah diakses pemain pemula namun tetap mempertahankan unsur strategi. Selain pertarungan, pemain juga akan menghadapi tantangan berupa encounter musuh dan peristiwa acak (adventure card) yang dikategorikan dalam tiga tingkat kesulitan mudah, sedang, dan sulit serta terintegrasi dengan sistem reward berupa item dan token. Interaksi pemain dengan lokasi juga mempengaruhi jalur naratif di tempat lain, menjadikan alur cerita bercabang namun terstruktur.

Tahap berikutnya adalah merancang karakter yang dapat dimainkan. Terdapat lima karakter utama yang masing-masing memiliki latar belakang, ras, dan kepribadian unik. Setiap karakter diberikan dua pilihan subclass yang merepresentasikan spesialisasi mereka dalam bertarung dan menghadapi tantangan. Dari subclass ini diturunkan kemampuan khusus (skills) yang ditulis dalam bentuk kartu skill karakter, terdiri dari dua kotak aksi: satu untuk serangan dasar (small weapon atau attack move), dan satu lagi untuk skill utama berdasarkan subclass. Proses ini melibatkan penciptaan mekanika khusus, efek roll dadu, dan kemungkinan strategi kombinasi antar pemain. Seluruh karakter dan subclass juga didesain dengan sistem leveling yang modular yaitu peningkatan kemampuan melalui pembalikan kartu ke sisi Level 2 setelah melewati satu stage permainan. Hal ini mendorong keterlibatan pemain dalam mengembangkan karakter mereka secara naratif dan mekanik sepanjang permainan.

Dari sisi komponen, permainan dilengkapi dengan berbagai elemen fisik yang dirancang untuk mendukung gameplay naratif. Komponen tersebut meliputi kartu karakter dan subclass, kartu item dengan lima tingkat kelangkaan (common, uncommon, rare, epic, legendary), kartu musuh, kartu boss, kartu petualangan (adventure), kartu nasib (fate), token darah, perisai, dan serangan, serta sistem ekonomi berupa koin dan kartu bekal awal. Terdapat pula lokasi toko rahasia di dalam permainan sebagai tempat pemain menukar koin dengan item dan token. Semua komponen diuji keseimbangannya melalui skenario encounter dan sistem reward yang terukur agar tidak menimbulkan ketimpangan kekuatan antarpemain. Mekanisme ini menggabungkan aspek roleplay, strategi, dan eksplorasi sehingga pengalaman bermain terasa hidup dan dinamis.

Terakhir, keseluruhan hasil perancangan dituangkan dalam satu dokumen panduan komprehensif (guidebook) yang dapat digunakan oleh Dungeon Master maupun pemain. Dokumen ini berisi aturan permainan secara menyeluruh, penjelasan sistem karakter, leveling, token, encounter, hingga skenario per lokasi yang lengkap dengan narasi masuk, tantangan, dan narasi penutup. Selain itu, seluruh jalan cerita yang dapat bercabang juga dijelaskan secara kronologis, termasuk konsekuensi dari setiap pilihan yang diambil pemain. Format naratif dan komponen visual seperti ilustrasi lokasi dan deskripsi flavor teks juga turut disiapkan untuk memperkuat imersi dalam permainan. Dengan sistem modular dan struktur episode yang tersegmentasi, *Eiderial: Durjana di Balik Badai* dirancang untuk dapat dikembangkan ke stage berikutnya tanpa kehilangan konsistensi dunia dan mekanika yang telah dibangun.

4.6.1 Sketsa



Gambar 4.1 Sketsa

Sketsa dimulai sebagai tahapan awal dalam proses perancangan visual yang berfungsi untuk mengeksplorasi ide dan bentuk visual secara spontan sebelum memasuki tahap digital. Pada tahap ini, penulis membuat berbagai alternatif sketsa karakter, item, peta, dan elemen permainan lainnya untuk menentukan komposisi, proporsi, serta gaya visual yang sesuai dengan konsep dunia fantasi *Eiderial: Durjana di Balik Badai*. Sketsa ini juga menjadi sarana untuk mengevaluasi narasi dan mekanika permainan secara visual, sehingga dapat menyesuaikan kebutuhan target audiens remaja. Dengan pendekatan semi-realistis yang terinspirasi dari gaya ilustrasi Dungeons & Dragons, sketsa turut membantu membangun identitas visual yang kuat dan mendukung pengalaman bermain yang imersif.



Gambar 4.2 Sketsa Karakter

Tahapan sketsa bidak karakter dimulai dari pembuatan siluet dan bentuk dasar untuk menentukan proporsi dan ciri khas tiap tokoh, lalu dilanjutkan dengan eksplorasi pose, atribut, serta detail wajah dan kostum. Beberapa variasi dibuat untuk dipilih yang paling sesuai dengan identitas karakter. Setelah melalui revisi, sketsa diperjelas menjadi line art bersih sebagai dasar ilustrasi akhir.



Gambar 4.3 Sketsa Musuh

Sketsa karakter musuh diawali dengan menentukan bentuk tubuh, pose, dan siluet yang mencerminkan sifat antagonis atau ancaman, seperti postur menyeramkan, ekspresi garang, atau detail tubuh tidak wajar. Desain kemudian dikembangkan dengan menambahkan elemen khas seperti senjata, armor, atau fitur makhluk fantasi. Beberapa variasi dibuat untuk eksplorasi bentuk dan intensitas visual, sebelum dipilih dan diperjelas menjadi line art final sebagai dasar pewarnaan.



Gambar 4.4 Warna Dasar Karakter

Tahapan pewarnaan dasar dimulai dengan mewarnai area utama menggunakan palet warna flat (tanpa bayangan atau highlight) sesuai dengan konsep karakter, seperti warna kulit, pakaian, dan atribut. Warna dasar ini membantu memisahkan tiap elemen visual agar lebih jelas. Setelah itu, dilakukan penyesuaian palet agar harmonis dan sesuai suasana, sebelum masuk ke tahap shading dan pencahayaan.

4.6.2 Art Style

Pemilihan **artstyle** yang mengacu pada gaya visual khas Dungeons & Dragons (D&D) dalam perancangan *Eiderial: Durjana di Balik Badai* merupakan keputusan artistik yang sangat dipertimbangkan sejak tahap awal produksi. Gaya visual D&D dikenal dengan nuansa semi-realistis yang penuh tekstur, dramatis, dan atmosferik, di mana karakter, monster, lokasi, dan bahkan objek kecil seperti senjata dan item digambarkan dengan rincian tinggi dan sentuhan naratif visual yang kuat. Artstyle ini dipilih karena mampu secara efektif menggambarkan dunia fantasi kelam namun penuh makna seperti *Eiderial*, yang dipenuhi dengan simbol-simbol kultus, reruntuhan, perahasiaan, dan kekuatan kuno yang terbangkitkan. Gaya semi-realistis ini juga memungkinkan para pemain terutama remaja dan dewasa muda untuk merasa lebih terlibat secara emosional dengan karakter dan dunia permainan, karena visualnya membangun suasana yang serius namun tetap memicu imajinasi.

Lebih jauh, artstyle D&D menghadirkan **konsistensi visual antar elemen permainan**, mulai dari kartu karakter, item, encounter, lokasi, hingga narasi

papan. Misalnya, penggunaan warna-warna gelap, siluet tajam, efek pencahayaan kontras, dan detail tekstur pada kulit, logam, atau batu digunakan untuk menekankan perbedaan antara dunia cahaya dan bayangan yang menjadi tema utama permainan. Artstyle ini juga sangat mendukung penyampaian tone narasi yang bersifat sinematik misalnya, gerbang kuil tua yang digambarkan sebagai batu hitam bersimbah darah kultus, atau lorong rahasia yang diterangi lentera dengan pantulan kabut ungu magis semuanya disajikan dengan gaya visual khas petualangan gelap ala D&D. Dengan mengikuti pendekatan ini, *Eiderial* tidak hanya menghadirkan permainan yang kuat dari sisi mekanik, tetapi juga **menciptakan pengalaman visual yang kohesif, mendalam, dan mengesankan**, menjadikan dunia fiksi tersebut benar-benar “hidup” di mata para pemain.

4.6.3 Font

Dalam merancang tampilan visual boardgame *Eiderial: Durjana di Balik Badai*, pemilihan tipografi merupakan aspek krusial yang menunjang keselarasan tema, keterbacaan, dan identitas visual permainan. Font **Enchanted Land** dipilih untuk memberikan nuansa **fantasi magis dan dunia kuno**, karena bentuk hurufnya yang bergaya gotik dan menyerupai kaligrafi cerita rakyat membuatnya sangat cocok digunakan untuk elemen-elemen yang bersifat atmosferik dan sinematik seperti judul permainan, nama lokasi, dan kartu-kartu bertema magis.

Font **Firlest** digunakan untuk **judul bagian besar atau heading naratif**, karena tampilannya yang tegas namun artistik memberikan kesan misterius namun elegan. Ini menjadikannya sangat cocok untuk membedakan bagian narasi atau pengantar lokasi tanpa mengganggu keterbacaan. Sementara itu, **Sitka Heading** digunakan sebagai **font utama untuk isi teks dan paragraf**, karena bentuk serif klasiknya mudah dibaca dan memberikan kesan formal, mendalam, serta cocok dengan tone permainan yang bersifat naratif dan semi-edukatif. Kombinasi ketiga font ini menciptakan keseimbangan antara estetika fantasi dan keterbacaan praktis.

Tabel 4. 1 Font

Font	Penggunaan	Jenis Teks	Ukuran Font	Kerangan
Enchanted Land	Judul Utama Boardgame dan Heading Kartu	Decorative	28-36 pt	Menonjolkan nuansa fantasi-magis; cocok untuk elemen atmosferik & ikonik.
Firlest	Heading Bab Cerita dan Bagian Narasi	Decorative	18-24 pt	Elegan dan khas, memberi nuansa misterius tapi tetap tegas.
Sitka	Narasi Cerita Panjang dan Deskripsi Kartu	Serif	7-14 pt	cocok untuk teks panjang dan instruktif

4.6.4 Penggunaan Aset

Sebutin mana yang dibuat sendiri dan pakai AI, jelasin modifikasinya

4.6.5 Color Pallete

4.2.2.1 Warna Utama

Tabel 4. 2 Warna Utama

Warna	Hex Code	Penggunaan	Alasan Pemilihan
Darah Merah Gelap	#7A1E1E	Warna darah, token serangan, kultus	Melambangkan bahaya, kekuatan, dan pengorbanan; khas untuk dunia suram dan konflik.
Hitam Tembaga	#2C2C2C	Latar ruang boss, teks gelap	Memberi kesan gelap, misterius, dan atmosfer dunia bawah atau terkutuk.
Cokelat Kuno	#5E3E2F	Latar item & kota tua	Warna tanah dan kayu, menekankan kesan kuno, terlupakan, dan penuh sejarah.
Emas Pudar (Antik)	#C4A25A	Item rare/epic, simbol kultus	Memberi kesan sakral dan berharga, cocok untuk artefak atau kekuatan kuno.
Biru Aether	#2E5D89	Subclass mage, skill sihir	Mewakili kekuatan magis dan misteri, menyimbolkan keterikatan dengan energi

			dunia.
Hijau Kebiruan Tua	#336B57	Druid, lokasi hutan, racun	Memberi nuansa alami dan meresahkan, sering diasosiasikan dengan ramuan atau racun.
Ungu Gelap Ritual	#5C3B7A	Boss Cultist Master, efek magis	Warna sihir gelap dan kekuatan terlarang; digunakan untuk musuh utama.
Krem Kusam	#D9C89F	Kartu karakter, teks utama	Warna dasar yang netral dan cocok untuk elemen teks serta latar kartu utama.

4.2.2.2 Warna Berdasarkan Karakter

Tabel 4. 3 Warna Karakter

Karakter	Warna Dominan	Alasan Tematik
Cain Varkhos (Tiefling Rogue)	Merah Gelap	Memberi kesan licik, tersembunyi, namun juga berbahaya.
Myra Vaelwen (Human Mage)	Merah Crimson	Kesan cerdas, misterius, dan terkoneksi dengan energi sihir.
Bronn Ironjaw (Dwarf Warrior)	Abu Metal + Cokelat Gelap	Tegas, grounding, dan kuat secara fisik.
Kael Valerei (Elf Ranger)	Hijau + Cokelat Muda	Kesan alam liar, intuitif, dan kekuatan kecepatan
Thalia Blorg (Half-Orc Druid)	Hijau + Cokelat Tua	Kesan alam liar, intuitif, dan kekuatan primal.
Vyrek Lightborn (Dragonborn Paladin)	Emas Antik + Merah Tua	Kehormatan, keagungan, dan kekuatan sakral.

4.2.2.3 Warna Berdasarkan Kelangkaan Benda

Tabel 4. 4 Warna Benda

Kelangkaan	Warna	Alasan Psikologis
Biasa	Hijau Olive	Netral, stabil, cocok untuk item umum.
Tidak Biasa	Biru Kuat	Tradisional untuk Uncommon, mewakili kekuatan lebih baik.
Langka	Ungu Krimson	mewakili kekuatan spesial dan kelangkaan.
Epik	Merah Krimson	Dramatik, kuat, menandakan dampak besar.
Legendaris	Emas Tua	Simbol nilai tertinggi, langka dan agung.

4.6.6 Komponen Permainan

4.2.6.1 Peta



Gambar 4. 5 Papan Peta

Peta dalam *Eiderial* bukan hanya sebagai ilustrasi latar, tetapi merupakan struktur progresi permainan berbasis lokasi, yang secara langsung memengaruhi alur cerita, encounter, dan strategi pemain. Peta disusun dalam bentuk node lokasi yang terhubung oleh jalur eksplorasi, di mana setiap lokasi memiliki urutan masuk yang bebas namun berdampak terhadap perkembangan cerita dan reward yang diperoleh. Mekanika ini menghadirkan struktur bercabang namun terkunci secara logis untuk menjaga alur permainan tetap terarah dan penuh konsekuensi.

Setiap pemain memulai dari lokasi Tavern Awan Retak, yang berfungsi sebagai titik awal dan pusat informasi. Dari sini, pemain dapat menuju satu jalur pertama yaitu menuju ke Pasar Kota eksplorasi: ke kiri menuju Rumah Walikota, ke kanan menuju Menara Penjaga, atau lurus ke Gerbang Kuil. Lokasi-lokasi ini dapat dikunjungi dalam urutan bebas, namun beberapa area memiliki syarat akses naratif atau logistik misalnya, Lorong Rahasia hanya dapat ditemukan jika pemain sudah ke Rumah Walikota dan memiliki Lentera dari Menara Penjaga, dan

Gerbang Kuil tidak dapat dibuka jika pemain belum mengumpulkan tiga simbol segel dari lokasi lain.

Setiap lokasi dalam peta memiliki empat elemen mekanik utama:

1. Ilustrasi lokasi (ditampilkan oleh DM)
2. Narasi masuk lokasi (dibacakan oleh DM untuk membangun atmosfer)
3. Tantangan encounter/adventure (mengacu pada deck dan sistem dadu)
4. Narasi penutup dan reward lokasi (berupa item cerita, token, atau segel)

Dengan demikian, peta dalam *Eiderial* bersifat progresif naratif dan strategis. Pemain dituntut untuk memutuskan urutan kunjungan lokasi berdasarkan clue, kondisi karakter, serta kebutuhan tim (misalnya, apakah membutuhkan token tambahan, membuka lorong, atau mencari item pendukung). Selain itu, sistem map juga memperkenalkan konsekuensi eksplorasi seperti kehilangan reward jika melewati lokasi tanpa syarat, atau menghadapi kondisi lebih sulit jika mengakses lokasi tanpa persiapan.

4.2.6.2 Bidak



Gambar 4. 6 Bidak Karakter

Bidak karakter dalam boardgame *Eiderial: Durjana di Balik Badai* berfungsi sebagai representasi fisik pemain di atas papan permainan. Setiap pemain memiliki satu bidak yang melambangkan karakter yang mereka pilih, dan bidak ini digunakan untuk menunjukkan lokasi pemain di dunia permainan yang disusun secara modular. Fungsi utama bidak bukan hanya sebagai simbol posisi, tetapi juga sebagai penggerak narasi dan petunjuk visual bagi Dungeon Master (DM) untuk mengetahui urutan eksplorasi yang dilakukan oleh para pemain.

Penggunaan bidak mengikuti alur eksplorasi yang ditentukan bersama oleh seluruh pemain. Karena sifat permainan ini adalah kooperatif, semua bidak karakter akan bergerak bersamaan ke lokasi yang dipilih oleh tim secara kolektif. Artinya, tidak ada pemain yang menjelajah sendiri; semua keputusan eksplorasi bersifat timbal balik dan satu kesatuan. Posisi bidak sangat penting dalam membantu DM memberikan narasi lokasi yang sesuai, memicu encounter atau event tertentu, serta mengelola progresi cerita.

Secara fungsi, bidak karakter memiliki peran sebagai berikut:

1. Menandai lokasi aktif para pemain dalam peta dunia, dimulai dari titik awal di Tavern Awan Retak dan bergerak menuju lokasi seperti Rumah Walikota, Menara Penjaga, atau Gerbang Kuil.
2. Membantu visualisasi urutan eksplorasi, sehingga DM dapat menyesuaikan urutan encounter dan reward.
3. Mewakili keputusan kolektif tim dalam memilih jalur cerita, sehingga seluruh bidak akan selalu berada di satu lokasi yang sama.
4. Memicu interaksi dengan lokasi atau sistem tertentu, seperti pembukaan pintu kuil atau akses ke toko rahasia, tergantung pada posisi bidak.

Secara visual, bidak dapat dibuat dalam bentuk standee (akrilik berdiri). Untuk mendukung keterbacaan dan diferensiasi, setiap bidak sebaiknya memiliki warna bingkai atau dasar yang unik sesuai karakter. Dengan demikian, penggunaan bidak tidak hanya memperjelas posisi dan arah cerita, tetapi juga memperkuat imersi visual dan kemudahan dalam pengelolaan jalannya permainan.

4.2.6.3 Dadu



Dadu D10 Dadu D20

Gambar 4. 7 Dadu D10 dan D20

Penggunaan dadu dalam boardgame *Eiderial: Durjana di Balik Badai* merupakan elemen mekanik utama yang mendasari hampir semua bentuk interaksi pemain dengan dunia permainan. Sistem ini mengadopsi pendekatan sederhana namun strategis dari gaya permainan tabletop RPG, dengan tujuan memberikan pengalaman yang tetap menegangkan dan penuh pertimbangan tanpa mempersulit proses bermain. Terdapat dua jenis dadu yang digunakan: dadu D20 (dua puluh sisi) yang digunakan oleh para pemain, dan dadu D10 (sepuluh sisi) yang digunakan oleh Dungeon Master (DM).

Dadu D20 digunakan oleh pemain untuk menentukan hasil dari berbagai aksi, seperti serangan, penggunaan skill subclass, menghindari rintangan, serta menentukan keberhasilan atau kegagalan saat menghadapi kartu petualangan (adventure). Misalnya, untuk menyerang musuh, pemain akan melihat prasyarat skill atau senjata di kartu mereka misalnya “serangan berhasil jika mendapatkan nilai ≥ 11 pada D20”. Sistem ini memberi ruang pada ketidakpastian dan keberuntungan, namun tetap dikontrol melalui nilai ambang yang ditentukan berdasarkan kesulitan dan kekuatan efek.

Sementara itu, DM menggunakan dadu D10 terutama untuk mengatur tingkat kesulitan encounter dan menentukan hasil acak dari musuh atau kartu lokasi. Sebagai contoh, saat pemain memasuki lokasi baru, DM akan meminta seluruh pemain melakukan roll D20, dan nilai rerata akan menentukan apakah mereka menarik encounter dari deck Easy, Medium, atau Hard. DM juga dapat

menggunakan D10 untuk variasi peristiwa musuh, efek lingkungan, atau mengelola tindakan musuh tertentu secara acak.

Secara mekanis, sistem dua dadu ini menciptakan struktur permainan yang fleksibel, adil, dan terukur, di mana dadu tidak hanya menjadi alat acak, tetapi juga menjadi sumber keputusan penting dan penentu jalur cerita. Nilai lemparan dadu sering kali memiliki konsekuensi langsung dalam narasi misalnya, kegagalan dalam lemparan bisa berarti kehilangan darah, mendapatkan kartu petaka, atau melewatkan hadiah. Dengan demikian, penggunaan dadu dalam *Eiderial* menambah lapisan ketegangan dan replayability yang tinggi, tanpa mengorbankan arah naratif permainan.

4.2.6.4 Papan Karakter



Gambar 4. 8 Papan Karakter

Papan karakter dalam boardgame *Eiderial: Durjana di Balik Badai* dirancang sebagai pusat kontrol dan identitas visual dari masing-masing pemain selama permainan berlangsung. Papan ini berfungsi tidak hanya sebagai referensi informasi karakter, tetapi juga sebagai tempat untuk menyusun elemen-elemen penting seperti traits (subclass), skill, item, token, serta status darah (HP) secara terorganisir dan tematik. Dengan desain visual yang mengikuti gaya khas Dungeons & Dragons, papan ini memperkuat imersi pemain terhadap karakter yang mereka mainkan.

Secara struktur, papan karakter terdiri dari beberapa komponen utama. Di bagian atas terdapat kolom nama karakter dan kelas yang ditampilkan secara jelas, lengkap dengan ilustrasi karakter dan latar belakang singkatnya. Tepat di bawahnya terdapat slider darah (HP) sebuah mekanisme geser atau tracker yang dapat dipindahkan untuk menandai sisa darah karakter dari total darah maksimal (biasanya 10 HP). Hal ini memudahkan pemain dan DM untuk melihat status kesehatan karakter secara cepat tanpa harus mencatat manual.

Di bagian tengah papan terdapat slot untuk menempatkan kartu Subclass (Traits), yaitu pilihan jalur karakter yang menentukan skill dan gaya bermain. Slot ini terletak berdampingan dengan dua kotak skill, yang berasal dari subclass tersebut, terdiri dari kotak serangan dasar (small weapon atau attack move) dan kotak skill utama. Di bawah slot tersebut, tersedia ruang untuk menyusun hingga tiga kartu item yang dimiliki karakter. Setiap slot dilengkapi dengan ikon panduan atau warna dasar berbeda agar pemain mudah membedakan jenis kartu yang ditempatkan. Terakhir, di sudut atau sisi papan terdapat ruang kecil untuk menyimpan token seperti darah, perisai, dan serangan, yang dapat diletakkan dalam bentuk fisik di atas area yang ditandai. Beberapa papan karakter juga bisa menampilkan indikator efek status (seperti stun atau bleeding) jika diperlukan, terutama dalam encounter tingkat lanjut. Dengan semua elemen ini, papan karakter di *Eiderial* berperan sebagai dashboard pribadi pemain, memungkinkan mereka melacak perkembangan karakter, kemampuan yang tersedia, dan strategi yang sedang dijalankan dengan cepat dan tematik. Desain ini juga memudahkan Dungeon Master dalam mengelola alur permainan dan memastikan setiap pemain tetap terlibat secara visual maupun strategis sepanjang petualangan.

4.2.6.5 Kartu Sifat dan Keahlian



Gambar 4. 9 Kartu Sifat dan Keahlian

Kartu sifat dan kartu keahlian merupakan satu kesatuan, dimana para pemain dapat memilih di antara 2 kartu sifat di setiap karakternya, lalu apabila sudah menyesuaikan nama kartu keahlian dengan sifatnya. Karena setiap karakter memiliki kemampuan, senjata, serta keahliannya masing-masing yang dapat berpengaruh terhadap hasil pertempuran. Semua gambar kartu sifat dan keahlian ditampilkan di lampiran.

4.2.6.6 Kartu Barang Bekal



Gambar 4. 10 Kartu Barang Bekal

Kartu Barang Bekal merupakan salah satu komponen dalam permainan *Eiderial: Durjana di Balik Badai* yang berfungsi sebagai alat bantu pemain dalam menghadapi awal tantangan petualangan. Kartu ini berisi berbagai perlengkapan awal untuk para pemain seperti koin, kartu barang, dan juga beberapa token. Semua gambar sketsa kartu barang bekal dan final art akan ditampilkan di lampiran.

4.2.6.7 Kartu Musuh



Gambar 4. 11 Kartu Musuh

Kartu musuh atau encounter cards dalam boardgame *Eiderial: Durjana di Balik Badai* merupakan komponen kunci dalam membangun tantangan dan dinamika pertempuran selama permainan berlangsung. Setiap encounter card merepresentasikan musuh yang dihadapi pemain dalam suatu lokasi, dan memberikan detail lengkap mengenai jenis musuh, kemampuan serangan, efek khusus, dan tingkat kesulitannya. Encounter card ini dikelompokkan dalam tiga kategori tingkat kesulitan Easy, Medium, dan Hard yang ditentukan melalui hasil lemparan dadu pemain saat memasuki suatu lokasi.

Secara tampilan, setiap encounter card menampilkan ilustrasi musuh di bagian atas sebagai pengenalan visual, diikuti dengan nama musuh, jumlah darah (HP) yang umumnya 10 poin untuk musuh biasa, dan daftar kemampuan dalam bentuk kotak-kotak aksi. Masing-masing musuh memiliki 2–3 jenis serangan atau skill, lengkap dengan ketentuan lemparan dadu yang harus dilakukan oleh Dungeon Master (menggunakan D10), serta efek dari serangan tersebut (misalnya kehilangan darah, efek status seperti stun, atau kehilangan token).

Encounter card dirancang dengan mekanik sederhana namun bervariasi. Sebagai contoh:

1. Bandit bisa melakukan serangan cepat dan mencuri token dari pemain.

2. Cultist Mage memiliki serangan sihir area dan kemungkinan memberikan efek burning.
3. Hell Hound dapat menyerang dua pemain sekaligus atau memicu efek panik dengan lemparan dadu tinggi.
4. Cultist Assassin bergerak diam-diam dan memberikan damage besar jika DM mendapatkan nilai dadu tertentu.
5. Cultist Biasa memiliki serangan standar namun sering muncul berkelompok.

Encounter tidak hanya menantang dari sisi pertarungan, tetapi juga menjadi sumber utama reward dan progresi, karena setelah mengalahkan musuh, pemain dapat melakukan lemparan dadu untuk mendapatkan kartu item sesuai dengan tingkat encounter-nya. Ini menciptakan insentif strategis bagi pemain dalam memutuskan jalur eksplorasi mereka di peta. Dengan sistem ini, encounter card memberikan struktur yang terukur, modular, dan tematik, memperkuat unsur tantangan dan aksi dalam petualangan. Setiap kartu musuh dibuat seimbang agar memberikan ancaman nyata tanpa menciptakan pengalaman yang frustratif, sambil tetap menjaga koherensi dengan dunia naratif *Eiderial*. Semua gambar sketsa kartu musuh dan final art ditampilkan di lampiran.

4.2.6.8 Papan Giliran



Gambar 4. 12 Papan Giliran

Papan ini digunakan untuk keperluan giliran dalam pertempuran, sehingga setiap pemain dapat tahu siapa saja yang sedang jalan dan siapa yang jalan di giliran berikutnya. Dalam papan ini terdapat 2 baris dimana baris atas yang

berwarna hijau adalah penanda para pemain atau musuh yang sedang menunggu gilirannya untuk menyerang, sedangkan baris ke dua yang berwarna abu adalah para pemain yang telah menyerang pada giliran tersebut dan 8 kotak angka ke kanan adalah penentu urutan giliran dimana angka 1 menunjukkan giliran pertama hingga seterusnya.

4.2.6.9 Kartu Barang



Gambar 4. 13 Kartu Benda

Kartu Barang dalam permainan *Eiderial: Durjana di Balik Badai* merupakan elemen pendukung yang berisi berbagai item yang dapat digunakan pemain selama permainan berlangsung. Kartu ini mencakup peralatan, senjata, ramuan, dan benda sihir yang memiliki fungsi tertentu seperti menambah kekuatan, menyembuhkan, atau memberikan efek khusus saat menghadapi musuh atau rintangan. Setiap kartu dirancang dengan ilustrasi dan simbol yang jelas agar mudah dikenali, serta dilengkapi deskripsi singkat yang menjelaskan kegunaannya. Kehadiran kartu barang tidak hanya memperkaya strategi bermain, tetapi juga membantu memperkuat unsur naratif dan atmosfer petualangan dalam dunia *Eiderial*. Adapun tingkatan-tingkatan barang dari mulai barang biasa (berwarna hijau olive), barang tidak biasa (berwarna biru), barang langka (berwarna ungu), barang epik (berwarna merah), dan barang legendaris (berwarna emas). Setiap kartu memiliki kekuatannya masing-masing, semakin tinggi kelangkaan kartu, semakin kuat juga efek dari kartu tersebut untuk membantu para pemain melewati berbagai rintangan hingga mengalahkan boss.

Kartu item dibagi menjadi lima tingkatan kelangkaan :

1. Biasa
2. Tidak biasa
3. Langka
4. Epik

5. Legendaris

Setiap tingkatan memiliki jumlah kartu unik dan jumlah duplikat yang berbeda. Item tingkat biasa hingga langka dapat dibeli menggunakan koin di Toko Rahasia, sementara epik dan Legendaris hanya dapat diperoleh sebagai hadiah dari kartu musuh atau peristiwa sulit. Untuk mengambil hadiah barang setelah mengalahkan musuh atau dari kartu lainnya, para pemain harus lempar dadu D20 untuk menentukan mereka dapat barang tingkatan yang mana seperti demi menjaga keseimbangan permainan:

Lembaran dadu kartu set mudah : 1-10 (Barang Biasa), 11-19 (Barang Tidak Biasa), 20 (Barang Langka).

Lembaran dadu kartu set sedang : 1-5 (Barang Biasa), 6-15 (Barang Tidak Biasa), 16-19 (Barang Langka), 20 (Barang Epik).

Lembaran dadu kartu set sulit : 1-5 (Barang Tidak Biasa), 6-15 (Barang Langka), 16-20 (Barang Epik), 20 (Barang Legendaris)

Setiap kartu item menampilkan:

1. Nama item
2. Ilustrasi atau ikon visual
3. Deskripsi efek (misal: “Pulihkan 2 darah kepada satu pemain”)
4. Cara penggunaan (digunakan saat giliranmu / hanya sekali per encounter / saat sebelum diserang)
5. Batas penggunaan (sekali pakai atau dapat digunakan sepanjang permainan)

Contoh item:

1. Ramuan Darah (Tidak Biasa): Memulihkan 1 darah dan menambahkan 1 kerusakan pada serangan, hanya dapat digunakan 1x.

2. Jubah Kegelapan (Epik): Menghindari serangan musuh atau kartu petaka, hanya dapat digunakan 3x.
3. Perisai Eiderial (Legendaris): Jika pemain mati, hidup kembali dengan darah penuh, hanya dapat digunakan 1x.

Kartu item bersifat taktis dan reaktif, artinya pemain harus menentukan waktu penggunaan yang tepat untuk memaksimalkan efeknya. Beberapa item bisa disimpan untuk menghadapi boss, sementara item lain lebih cocok digunakan dalam encounter kecil untuk mempertahankan posisi tim. Selain itu, kombinasi item antar pemain juga mendorong strategi kooperatif, seperti memberi item penyembuh ke karakter dengan HP rendah, atau memperkuat pemain tertentu sebelum menghadapi musuh kuat.

Dengan desain yang terukur dan bervariasi, sistem kartu item memberikan kedalaman strategis dan nuansa koleksi, serta mendukung alur cerita dengan beberapa item yang memiliki kaitan naratif atau “fungsi kunci” terhadap lokasi atau jalur cerita tertentu. Hal ini memperkaya dinamika permainan tanpa mengorbankan keseimbangan antar pemain. Semua gambar sketsa kartu barang dan final art akan ditampilkan di lampiran.

4.2.6.10 Kartu Peristiwa



Gambar 4. 14 Kartu Peristiwa

Kartu Peristiwa dalam boardgame *Eiderial: Durjana di Balik Badai* (juga dikenal sebagai adventure cards) merupakan elemen mekanik yang dirancang untuk menambahkan variasi, kejutan, dan konsekuensi naratif selama perjalanan para pemain menjelajahi dunia Eiderial. Tidak seperti encounter card yang memicu pertarungan dengan musuh, kartu peristiwa menguji keputusan, keberuntungan, dan kerja sama tim melalui tantangan berbasis cerita, situasi lingkungan, maupun interaksi sosial.

Setiap kartu peristiwa memiliki judul, narasi singkat, dan tiga tingkat kesulitan: mudah, sedang, dan sulit. Tingkat kesulitan yang muncul ditentukan dari rerata lemparan dadu D20 seluruh pemain saat memasuki lokasi. Setelah diketahui, Dungeon Master (DM) mengambil satu kartu dari deck dengan tingkat kesulitan tersebut. Di dalam kartu, pemain akan diminta untuk:

1. Melakukan lemparan dadu D20 untuk menghindari bahaya atau menyelesaikan situasi.
2. Membuat pilihan (misalnya memberi bantuan, mengorbankan koin, atau mengabaikan peristiwa).
3. Menerima konsekuensi berdasarkan hasil lemparan atau keputusan yang mereka ambil.

Contohnya, dalam kartu *Pengemis Tua*, pemain diberikan opsi untuk memberikan sejumlah koin untuk membantu pengemis dan sebagai gantinya memperoleh reward berupa token atau kartu keberuntungan. Jika tidak membantu, pemain bisa mendapatkan kartu petaka atau penalti dalam pertarungan berikutnya. Ada pula kartu seperti *Banjir*, *Gas Beracun*, atau *Gempa*, yang menantang pemain secara fisik melalui lemparan dadu dan memberikan reward atau penalti berdasarkan hasilnya.

Kartu peristiwa juga terkoneksi dengan kartu Nasib (keberuntungan dan Petaka), yang ditarik setelah peristiwa terjadi, memberikan efek tambahan seperti mendapatkan token ekstra, kehilangan item, atau efek status (seperti berdarah).

Mekanik ini memperkuat nuansa naratif dinamis dan konsekuensi tak terduga, menjadikan pengalaman bermain lebih hidup dan tidak monoton.

Dengan demikian, kartu peristiwa berfungsi sebagai alat naratif dan uji keberuntungan yang melengkapi struktur eksplorasi dalam permainan. Mereka mendorong pemain untuk berpikir secara moral dan strategis, sambil memperkaya atmosfer dunia Eiderial dengan cerita-cerita kecil yang menambah lapisan kedalaman dari perjalanan mereka. Semua gambar sketsa kartu peristiwa dan final art ditampilkan di lampiran.

4.2.6.11 Kartu Keberuntungan



Gambar 4. 15 Kartu Keberuntungan

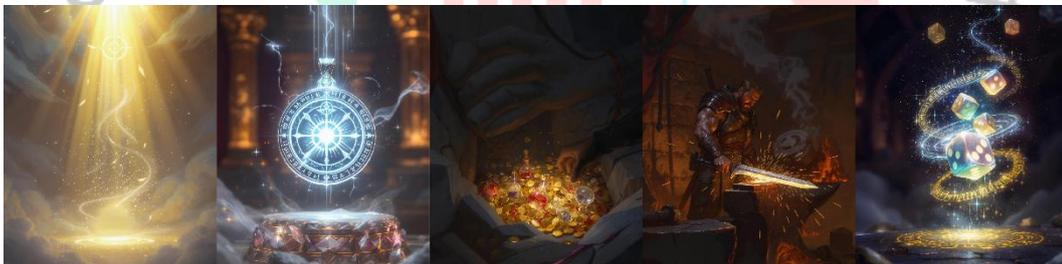
Kartu Keberuntungan (Fortune Cards) dalam boardgame *Eiderial: Durjana di Balik Badai* adalah komponen tambahan yang berfungsi sebagai reward acak positif yang diperoleh pemain setelah berhasil menyelesaikan peristiwa (adventure card) atau melakukan pilihan bijak dalam situasi tertentu. Keberadaan kartu ini memberikan elemen kejutan yang menyenangkan dan mendorong pemain untuk mengambil risiko dan berinteraksi lebih dalam dengan narasi permainan.

Setiap kartu keberuntungan memberikan efek sekali pakai yang langsung berdampak positif terhadap strategi atau kondisi pemain, baik dalam pertarungan maupun persiapan menghadapi encounter berikutnya. Kartu ini tidak boleh disimpan jangka panjang begitu digunakan, kartu dikembalikan ke deck, kecuali

jika efeknya tertunda (misalnya memberikan token untuk digunakan di masa mendatang).

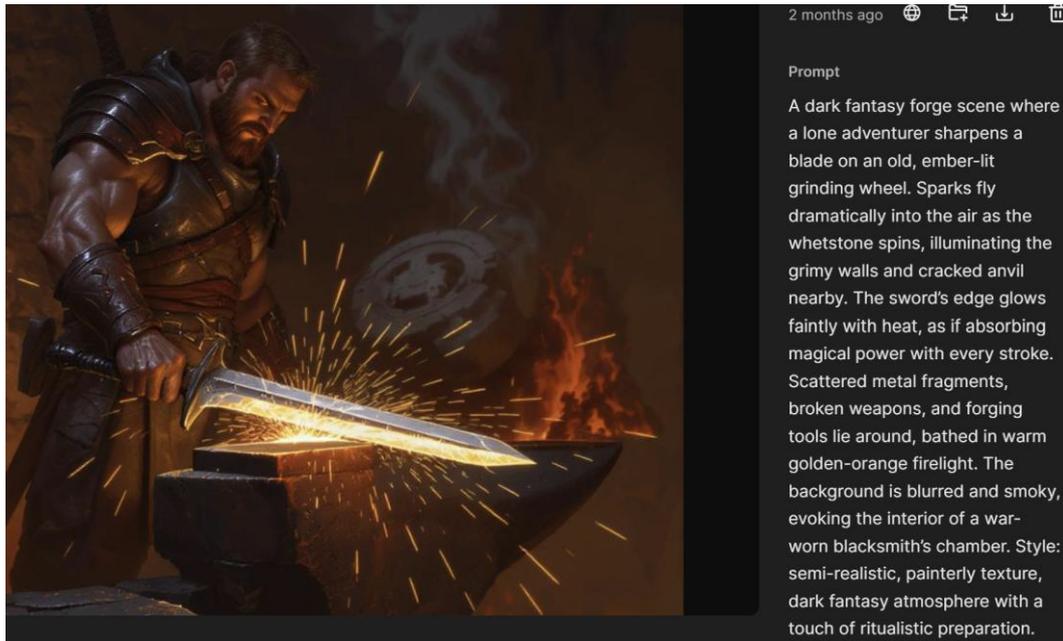
Kartu-kartu ini tidak dapat dibeli dan hanya bisa diperoleh melalui hasil baik dari kartu peristiwa atau reward spesifik dari lokasi. Hal ini menjadikan kartu keberuntungan sebagai mekanisme insentif yang mendorong pemain untuk mengeksplorasi dengan aktif dan menyelesaikan tantangan naratif.

Secara desain, kartu keberuntungan memiliki warna latar cerah (biasanya emas atau krem terang) dengan ikon visual yang mudah dikenali dan teks deskriptif singkat namun jelas. Efeknya dirancang agar cukup kuat untuk memberi keuntungan, namun tidak sampai mengganggu keseimbangan permainan secara keseluruhan. Kartu ini juga menjaga ritme permainan tetap positif dan bervariasi, sekaligus memberi pemain rasa pencapaian yang memotivasi. Dalam perancangan kartu ini menggunakan AI *engine* PIKASO sebagai bagian dari ilustrasi.



Gambar 4. 16 Ilustrasi Kartu Keberuntungan AI PIKASO

Penggunaan AI PIKASO dalam pembuatan 5 ilustrasi kartu keberuntungan bertujuan untuk mengeksplorasi gaya visual yang unik dan ekspresif dengan pendekatan eksperimental. PIKASO, yang mengandalkan model AI generatif bergaya abstrak dan ekspresif, digunakan untuk menghasilkan variasi ilustrasi yang merepresentasikan makna simbolik dari masing-masing kartu keberuntungan, seperti dadu keberuntungan dan penempa besi. Setiap gambar dihasilkan melalui deskripsi teks (prompt) yang disesuaikan dengan tema kartu, lalu dipilih dan disesuaikan secara manual untuk menjaga kesesuaian dengan gaya visual boardgame secara keseluruhan.



Gambar 4. 16 Contoh Penggunaan AI PIKASO

4.2.6.12 Kartu Petaka



Gambar 4. 17 Kartu Petaka

Kartu Petaka (Misfortune Cards) dalam boardgame *Eiderial: Durjana di Balik Badai* merupakan komponen permainan yang dirancang untuk memberikan efek negatif atau hukuman kepada pemain sebagai konsekuensi dari keputusan yang berisiko, kegagalan dalam lemparan dadu, atau pilihan moral yang mengabaikan situasi penting dalam cerita. Kartu ini adalah kebalikan dari kartu

keberuntungan bukan memberikan bantuan, tetapi menciptakan tekanan, tantangan tambahan, atau penalti yang harus dihadapi pemain.

Setiap kartu petaka memiliki efek yang bersifat langsung, tertunda, atau berkelanjutan, dan ditujukan untuk menciptakan ketegangan naratif serta mendorong pemain berpikir lebih strategis. Beberapa kartu hanya berdampak sekali pakai (seperti kehilangan koin), sementara yang lain tetap berada di tangan pemain sampai kondisi tertentu terpenuhi (seperti efek “Bleeding”).

Ada 5 jenis efek kartu petaka utama, masing-masing dengan 2–3 salinan berbeda untuk menjaga variasi:

1. Luka Terbuka (Bleeding)

Pemain kehilangan 1 darah di akhir setiap gilirannya. Kartu ini tetap berada di tangan hingga pemain memulihkan HP atau menyelesaikan encounter.

2. Senjata Retak

Pemain tidak bisa menggunakan satu kotak serangan di kartu skill hingga akhir encounter berikutnya.

3. Pencurian Koin

Pemain langsung kehilangan 2 koin. Jika tidak punya koin, kehilangan giliran berikutnya.

4. Stres Mental

Pada encounter berikutnya, hasil lemparan D20 pemain -2 secara tetap.

5. Malapetaka Tak Terduga

Pemain harus membuang 1 kartu item secara acak (jika punya). Jika tidak punya, langsung kehilangan 2 darah.

Kartu petaka biasanya ditarik:

1. Setelah gagal menyelesaikan tantangan dalam kartu peristiwa.
2. Saat memilih untuk mengabaikan bantuan dalam skenario moral.
3. Sebagai hasil dari efek musuh, seperti serangan dari Boss atau Hell Hound.

Desain visual kartu petaka menggunakan warna gelap atau merah keunguan, dengan ikon simbolis seperti luka, rantai, darah, atau siluet kutukan. Efeknya dijelaskan secara singkat dan tegas, memastikan pemain bisa segera memahami dampaknya. Semua gambar sketsa kartu peristiwa dan final art ditampilkan di lampiran.

Mekanika kartu petaka berfungsi untuk mendorong rasa konsekuensi dalam eksplorasi dan keputusan pemain, menciptakan keseimbangan antara reward dan risiko. Selain itu, keberadaan kartu ini menambah elemen tekanan psikologis dan dinamika kelompok, karena pemain perlu bekerja sama lebih erat saat salah satu anggota tim terkena efek buruk yang berkepanjangan. Dalam perancangan kartu ini menggunakan AI *engine* PIKASO sebagai bagian dari ilustrasi.



Gambar 4. 18 Ilustrasi Kartu Petaka AI

Penggunaan AI PIKASO dalam pembuatan 5 ilustrasi kartu Petaka bertujuan untuk mengeksplorasi gaya visual yang unik dan ekspresif dengan pendekatan eksperimental. PIKASO, yang mengandalkan model AI generatif bergaya abstrak dan ekspresif, digunakan untuk menghasilkan variasi ilustrasi yang merepresentasikan makna simbolik dari masing-masing kartu petaka, seperti bisikan gila dan tas rusak. Setiap gambar dihasilkan melalui deskripsi teks (prompt) yang disesuaikan dengan tema kartu, lalu dipilih dan disesuaikan secara manual untuk menjaga kesesuaian dengan gaya visual boardgame secara keseluruhan.



Gambar 4. 19 Contoh Penggunaan Prompt AI PIKASO

4.2.6.13 Token



Gambar 4. 20 Token

Dalam *Eiderial: Durjana di Balik Badai*, token dan koin adalah elemen pendukung penting yang berperan sebagai sumber daya taktis dalam permainan. Setiap jenis token memiliki fungsi yang berbeda dan penggunaannya dapat memengaruhi jalannya pertarungan, eksplorasi, dan strategi kelompok.

Token hati digunakan untuk memulihkan satu poin HP (Health Point) karakter. Pemain dapat mengaktifkannya kapan saja, baik di dalam maupun di luar giliran. Token ini hanya bisa digunakan sekali dan langsung dikembalikan ke stok umum setelah dipakai. Token ini bisa diperoleh melalui kartu keberuntungan, item penyembuh, kartu bekal, atau reward dari peristiwa tertentu.

Token perisai berfungsi sebagai pelindung dari satu serangan musuh. Ketika pemain diserang, token ini akan aktif secara otomatis dan menyerap kerusakan sepenuhnya. Seperti token darah, token perisai juga hanya digunakan sekali dan langsung dihancurkan setelah pemakaian. Token ini bisa diperoleh dari berbagai sumber seperti kartu keberuntungan, toko rahasia, item defensif, atau bekal awal.

Token serangan memberikan tambahan satu poin damage saat pemain melakukan serangan. Berbeda dengan dua token sebelumnya, token serangan bersifat aktif dan digunakan secara sadar sebelum pemain melempar dadu serangan. Token ini juga bersifat satu kali pakai, namun dapat disimpan hingga waktu yang dianggap paling strategis. Pemain bisa mendapatkannya dari kartu keberuntungan, efek peristiwa, atau sebagai bagian dari bekal awal.

Token pusing adalah penanda efek status negatif. Token ini diberikan kepada pemain sebagai konsekuensi dari peristiwa tertentu seperti gagal menghadapi gempa atau terkena serangan musuh. Efek dari token ini adalah kehilangan giliran pertama saat pertarungan berikutnya. Setelah satu pertarungan berlangsung, token ini otomatis dihapus dari karakter yang terkena dampaknya.

Token Berdarah adalah penanda efek status negatif. Token ini diberikan kepada pemain sebagai konsekuensi dari peristiwa tertentu seperti gagal menghadapi hujan belati atau terkena serangan musuh. Efek dari token ini adalah berkurangnya satu darah di awal giliran pertarungan berikutnya. Setelah satu giliran pertarungan berlangsung, token ini otomatis dihapus dari karakter yang terkena dampaknya.

Token Racun adalah penanda efek status negatif. Token ini diberikan kepada pemain sebagai konsekuensi dari peristiwa tertentu seperti gagal menghadapi gas beracun atau terkena serangan musuh. Efek dari token ini adalah berkurangnya satu darah di akhir giliran pertarungan berikutnya. Setelah satu

giliran pertarungan berlangsung, token ini otomatis dihapus dari karakter yang terkena dampaknya.

Token Trik Pikiran adalah penanda efek status negatif. Token ini diberikan kepada pemain sebagai konsekuensi dari peristiwa tertentu seperti gagal menghadapi kartu petaka bisikan gila. Efek dari token ini adalah membuat pemain kewalahan dan serangannya menuju ke pemain lain, apabila tidak ada pemain, apapun serangannya tidak akan kena. Setelah satu giliran pertarungan berlangsung, token ini otomatis dihapus dari karakter yang terkena dampaknya.

Koin digunakan sebagai alat tukar dalam permainan, khususnya di Toko Rahasia. Pemain dapat menggunakan koin untuk membeli kartu item dengan tingkat kelangkaan tertentu (hanya hingga barang langka), atau membeli token tambahan seperti hati, perisai, dan serangan jika tersedia. Koin diperoleh dari hadiah mengalahkan musuh, peristiwa, kartu keberuntungan, dan kartu bekal. Setiap pemain mengelola jumlah koin mereka secara individual, dan nilai koin tetap sepanjang permainan.

Keseluruhan sistem token dan koin ini menambahkan kedalaman strategi dalam permainan. Pemain tidak hanya fokus pada pertempuran dan narasi, tetapi juga dituntut untuk mengelola sumber daya secara efisien demi kelangsungan hidup tim dan keberhasilan misi. Token dan koin juga menjadi sarana interaksi kooperatif antar pemain, di mana pertukaran, pemberian, atau penyimpanan menjadi bagian dari taktik kelompok.



Gambar 4. 21 Token Karakter dan Musuh

Adapun token giliran karakter dan musuh yang digunakan setelah lemparan dadu pada saat bertemu musuh, token ini untuk di letakkan di papan giliran.

4.2.6.14 Papan dan Kartu Toko Rahasia



Gambar 4. 22 Papan Toko Rahasia

Toko Rahasia adalah lokasi tersembunyi dan eksklusif dalam permainan *Eiderial: Durjana di Balik Badai* yang hanya bisa diakses satu kali sepanjang permainan. Tersembunyi di balik reruntuhan kuil tua, toko ini menawarkan beragam barang penting seperti Token Hati, Perisai, Serangan, serta Kartu Barang Biasa, Tidak Biasa, dan Langka. Pemain dapat membeli barang menggunakan Token Koin, dengan harga yang ditentukan: Token Hati (2 Koin), Token Perisai (3 Koin), Token Serangan (3 Koin), Barang Biasa (3 Koin), Barang Tidak Biasa (5 Koin), dan Barang Langka (7 Koin). Selain membeli, pemain juga dapat menjual kembali kartu barang yang mereka miliki dengan harga tetap: Barang Biasa (2 Koin), Tidak Biasa (3 Koin), dan Langka (4 Koin).



Gambar 4. 23 Kartu Toko Rahasia

Namun, Toko hanya bisa dikunjungi satu kali: setelah semua pemain keluar, toko langsung tertutup dan tidak bisa diakses kembali hingga akhir permainan. Aturan lainnya adalah: token tidak dapat ditukar menjadi koin, dan semua barang yang dibeli langsung masuk ke tangan pemain. Dengan pilihan yang terbatas dan waktu yang sempit, pemain perlu bijak dalam mengatur sumber daya dan strategi belanja mereka. Narasi dan karakter penjaga toko yang unik menambah suasana misterius, menjadikan kunjungan ke toko ini sebagai momen penting dalam jalannya petualangan.

4.2.6.15 Papan Puzzle



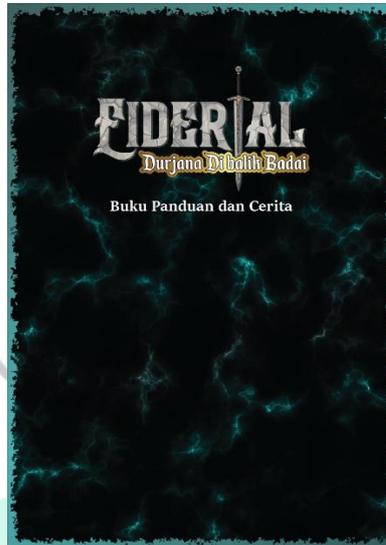
Gambar 4. 24 Papan Puzzle

Papan Puzzle adalah elemen permainan yang merepresentasikan kunci utama untuk membuka Gerbang Kuil dan melanjutkan ke tahap akhir petualangan. Papan ini terdiri dari tiga slot simbolik yang harus diisi dengan Segel Simbolik yang dikumpulkan dari tiga lokasi penting: Menara Penjaga, Rumah Walikota, dan Lorong Rahasia. Setiap simbol yang berhasil dikumpulkan dan diletakkan di papan akan menyala dan memicu respons dari gerbang kuil, memperlihatkan progres pemain dalam mengungkap misteri yang menyelimuti Eiderial.

Secara mekanis, papan ini digunakan oleh Dungeon Master (DM) untuk melacak kemajuan cerita utama. Ketika semua tiga segel berhasil dikumpulkan dan diletakkan di papan, maka Gerbang Kuil akan terbuka, dan pemain dapat mengakses Ruang Boss untuk menghadapi musuh terakhir. Jika segel belum lengkap, maka kuil tetap tertutup dan petualangan tidak bisa berlanjut.

Papan Puzzle ini juga menjadi alat visual yang kuat untuk menciptakan rasa pencapaian dan ketegangan, karena setiap segel yang berhasil didapat membawa pemain semakin dekat pada akhir dari babak pertama dan mengungkap misteri yang lebih besar di balik badai yang melanda kota Warden.

4.2.6.16 Buku Panduan Cerita



Gambar 4. 25 Buku Panduan

Buku Panduan dalam boardgame *Eiderial: Durjana di Balik Badai* berfungsi sebagai dokumen utama yang memuat keseluruhan isi permainan, mulai dari alur cerita, mekanika permainan, komponen, hingga tata cara bermain yang harus diikuti oleh pemain dan Dungeon Master (DM). Buku Panduan ini tidak hanya bersifat teknis sebagai buku petunjuk, tetapi juga berperan sebagai media naratif dan visual yang mengikat keseluruhan pengalaman bermain ke dalam satu kesatuan yang utuh dan imersif.

Isi buku panduan dibagi ke dalam beberapa bagian yang runtut. Pertama, bagian pembuka berisi latar dunia Eiderial dan pengenalan cerita utama, termasuk atmosfer dunia, tokoh penting seperti Theren, dan ancaman kultus yang menjadi fokus petualangan. Selanjutnya, terdapat bagian aturan permainan yang menjelaskan secara sistematis mengenai pemilihan karakter, kelas, peran DM, penggunaan dadu, token, kartu barang, musuh, peristiwa, hingga sistem leveling dan hadiah. Tidak hanya itu, buku panduan ini juga memuat deskripsi detail setiap lokasi dalam petualangan, lengkap dengan narasi masuk, tantangan, dan penutup lokasi yang dibacakan oleh DM menjadikannya juga sebagai naskah penceritaan resmi.

Selain aspek naratif dan teknis, guide book *Eiderial* akan diperkaya dengan ilustrasi artistik yang selaras dengan nuansa dunia fantasi kelam khas *Dungeons & Dragons*. Ilustrasi ini mencakup gambar lokasi seperti Tavern Awan Retak, Gerbang Kuil, dan Lorong Rahasia; visual karakter dan musuh; serta tampilan kartu item, token, dan simbol kultus. Gaya ilustrasi yang digunakan bersifat semi-realistis dengan warna-warna gelap dan aksen magis, menciptakan atmosfer petualangan yang kuat dan menggugah imajinasi pemain.

Proses pembuatan ilustrasi untuk buku panduan ini akan dikerjakan oleh rekan dalam satu judul Tugas Akhir (TA), yang berperan sebagai visual artist dalam pengembangan *Eiderial*. Kolaborasi ini memungkinkan keterpaduan antara narasi, sistem permainan, dan visual menjadi satu produk akhir yang tidak hanya dapat dimainkan, tetapi juga dapat dinikmati secara estetis. Guide book ini diharapkan menjadi bagian penting dari daya tarik permainan dan mampu berfungsi baik sebagai panduan praktis maupun sebagai buku dunia yang memperkuat pengalaman petualangan pemain dalam menjelajahi *Eiderial*.

4.2.6.17 Kemasan Kartu



Gambar 4. 26 Kemasan Kartu Barang

Kemasan kartu ini dirancang khusus untuk menyimpan Kartu dalam permainan *Eiderial: Durjana di Balik Badai*, menciptakan wadah yang praktis sekaligus selaras dengan nuansa visual game secara keseluruhan. Latar bertekstur

gelap berawan dengan efek seperti kilatan petir memberikan kesan misterius dan magis, konsisten dengan atmosfer dunia Eiderial.

Pada bagian depan kemasan, terdapat logo utama “EIDERIAL: Durjana di Balik Badai” yang dicetak jelas dan tajam, memperkuat identitas merek permainan serta memudahkan pemain untuk mengenali isi kotak. Di sisi lainnya, tampak simbol kantong emas yang menjadi ikon visual dari Kartu Barang, untuk kemasan kartu lainnya menyesuaikan dengan simbol kartunya masing-masing. Menandakan bahwa kotak ini adalah tempat penyimpanan untuk elemen-elemen yang bernilai dan berguna dalam petualangan. Bentuk desainnya mengikuti pola potongan lipat yang ringkas, dengan bukaan yang memudahkan pemain mengambil dan menyimpan kartu secara efisien selama atau setelah permainan. Ukuran dan fungsinya didesain agar sesuai dengan dimensi kartu dan menjaga agar kartu tidak tercecer di dalam box utama. Dengan tampilan elegan, simbolis, dan terorganisir, box ini tidak hanya menjadi tempat penyimpanan, tapi juga memperkuat kesan premium dan profesional dari keseluruhan produk.

4.2.6.18 Kemasan Boardgame



Gambar 4. 27 Kemasan Bagian Depan

Bagian depan kemasan *Eiderial: Durjana di Balik Badai* menampilkan nuansa gelap dan misterius yang mencerminkan tema utama permainan: petualangan fantasi di tengah badai dan kekuatan jahat yang tersembunyi. Latar belakang bergaya petir dan kabut biru kehijauan menciptakan atmosfer magis yang kuat, menggambarkan dunia yang dilanda kekacauan dan energi supernatural. Di bagian tengah, logo *EIDERIAL* ditampilkan secara menonjol dengan tipografi berbatu yang kokoh, disertai pedang yang menancap vertikal menggantikan huruf "I", menekankan elemen aksi dan pertarungan dalam permainan. Subjudul "Durjana di Balik Badai" tertulis dalam warna emas berbingkai gelap, memberikan kontras dan penegasan cerita utama. Bagian bawah menampilkan visual empat karakter utama dari permainan — masing-masing dengan gaya ilustrasi semi-realistis yang merepresentasikan keragaman ras, kelas, dan kepribadian pemain. Visual ini membantu pemain langsung mengenali identitas heroik yang bisa mereka pilih. Di sisi kiri bawah terdapat informasi teknis permainan berupa ikon yang menjelaskan bahwa game ini dapat dimainkan oleh 2–5 pemain, dengan durasi permainan sekitar 30–90 menit, dan ditujukan untuk pemain usia 13 tahun ke atas. Elemen-elemen ini ditata rapi untuk memberikan kesan profesional dan informatif, tanpa mengganggu visual utama. Keseluruhan desain menciptakan kesan pertama yang kuat: ini adalah boardgame petualangan aksi dengan dunia yang imersif, penuh tantangan, dan karakter penuh gaya yang siap diajak beraksi.

kesan aksi dan dinamika karakter, serta menghidupkan nuansa petualangan yang epik dan kolaboratif. Bagian bawah dilengkapi ikon informasi teknis: jumlah pemain (2–5 orang), durasi permainan (30–90 menit), dan batasan usia (13+ tahun), memudahkan pembaca untuk mengetahui spesifikasi dasar permainan secara cepat. Secara keseluruhan, desain belakang box ini berfungsi tidak hanya sebagai informatif, tapi juga membangun atmosfer naratif dan visual yang menarik bagi pemain potensial, mengundang mereka untuk masuk ke dunia fantasi gelap yang kaya akan konflik dan keputusan taktis.

4.2.6.19 Hasil Perancangan dan Relevansinya Terhadap Pengembangan Komunikasi Remaja

Hasil akhir dari perancangan boardgame “Eiderial: Durjana di Balik Badai” menunjukkan keberhasilan dalam merancang media interaktif yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu mendorong remaja untuk lebih aktif dalam berkomunikasi, berpikir kritis, dan menyampaikan pendapat. Dengan durasi permainan yang lebih singkat dan sistem permainan yang disederhanakan menggunakan referensi dari Dungeons & Dragons, boardgame ini menjadi lebih mudah diakses dan dimainkan oleh remaja di Indonesia, khususnya mereka yang belum terbiasa dengan permainan berbasis role-playing. Elemen-elemen seperti kartu peristiwa, karakter, item, dan sistem giliran mendorong pemain untuk berdiskusi, membuat strategi bersama, dan menyampaikan opini dalam suasana kolaboratif.

Permainan ini juga menyediakan ruang aman bagi remaja untuk berekspresi secara bebas melalui peran karakter yang mereka mainkan. Ketika pemain dihadapkan pada tantangan dalam permainan, mereka dituntut untuk berdialog, bernegosiasi, dan membuat keputusan secara kelompok. Aktivitas ini secara tidak langsung melatih keterampilan komunikasi interpersonal, keberanian untuk berbicara, dan pemikiran logis yang terstruktur. Dengan latar fantasi dan alur cerita yang melibatkan kerja sama tim, konflik moral, serta solusi kreatif,

permainan ini menjadi alat yang efektif untuk memperkuat kemampuan komunikasi serta meningkatkan kepercayaan diri dalam menyampaikan pendapat.

Sebagai media alternatif yang menyenangkan dan edukatif, boardgame ini berhasil menjawab tantangan era digital yang cenderung membuat remaja pasif dan bergantung pada hiburan individual seperti game online. Hasil uji coba awal menunjukkan bahwa pemain merasa lebih terlibat secara sosial dan menikmati pengalaman diskusi serta pengambilan keputusan bersama. Maka dari itu, “Eiderial: Durjana di Balik Badai” tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai alat pembelajaran yang relevan dan solutif dalam mendukung pengembangan keterampilan komunikasi remaja Gen Z usia 18–21 tahun.

