



1.05%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 17 JUL 2025, 6:17 PM

Similarity report

Your text is highlighted according to the matched content in the results above.

● CHANGED TEXT
1.05%

Report #27534711

5 BAB I PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Dalam beberapa tahun terakhir, ketertarikan masyarakat, khususnya remaja usia 18 hingga 21 tahun, terhadap hiburan digital mengalami peningkatan yang signifikan. Game online dan media sosial menjadi dua bentuk hiburan yang paling dominan dan mudah diakses melalui perangkat gawai (Nanang Masrur Habibi, 2022). Hal ini secara tidak langsung memengaruhi kebiasaan sosial remaja, seperti menurunnya interaksi tatap muka, kesulitan dalam mengutarakan pendapat secara langsung, serta berkurangnya aktivitas yang mampu menstimulasi pemikiran kritis dan kreatif. Penelitian menunjukkan bahwa kecanduan game online memiliki pengaruh negatif signifikan terhadap interaksi sosial remaja, yang membangun sikap tanpa empati dan kurangnya berkomunikasi terhadap orang lain (Dela dkk., 2022). Padahal, kemampuan komunikasi seperti berpikir kritis dan kreatif sangat penting dalam kehidupan sosial modern. Keterampilan ini tidak hanya mendukung proses pembelajaran formal, tetapi juga berperan dalam membentuk karakter dan pola komunikasi yang sehat. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran alternatif yang menyenangkan, bersifat partisipatif, dan mendorong pengembangan kemampuan kognitif secara tidak langsung (Wardhani dkk., 2024).

8 Salah satu media yang memenuhi kriteria tersebut adalah permainan papan atau boardgame. Selain berfungsi sebagai sarana hiburan, boardgame juga memiliki potensi besar sebagai alat pembelajaran interaktif (Mizer, 2019). Karakteristik permainan papan

yang melibatkan strategi, interaksi sosial, dan kreativitas menjadikannya cocok untuk diterapkan pada segmen remaja. . Salah satu boardgame yang paling relevan dengan tujuan tersebut adalah Dungeons & Dragons (D&D), yang dikenal secara global sebagai permainan berbasis strategi dan role-playing (Haslett, 2021). Namun demikian, popularitas D&D di Indonesia masih sangat terbatas. Permainan ini sering dianggap terlalu kompleks dan memakan waktu lama, sehingga kurang sesuai bagi remaja yang menginginkan hiburan yang bersifat kasual dan tidak menghabiskan waktu berjam-jam. Hal ini menjadi tantangan tersendiri untuk menjadikan D&D sebagai referensi boardgame yang baru sebagai alternatif hiburan yang positif. (Aziz, 2019). Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan adaptasi terhadap sistem permainan D&D agar menjadi lebih sederhana, mudah diakses, dan sesuai dengan kebiasaan sosial remaja di Indonesia. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah dengan merancang boardgame baru versi lebih singkat daripada D&D yang dapat dimainkan dalam waktu lebih terbatas, tanpa menghilangkan esensi strategis dan imajinatifnya. Implementasi permainan ini juga dapat diarahkan ke ruang sosial seperti boardgame café, tempat nongkrong, atau komunitas kreatif lainnya, sehingga permainan menjadi lebih "reachable" dan relevan dengan keseharian masyarakat. (Aziz, 2011). Melalui pendekatan ini, diharapkan boardgame tidak hanya menjadi sarana hiburan alternatif, tetapi juga mampu

berperan sebagai media pengembangan kemampuan imajinasi, dan komunikasi remaja. Selain itu, adaptasi ini juga dapat menjadi salah satu upaya untuk mereduksi dampak negatif dari kecanduan game online dengan menghadirkan pengalaman bermain yang tetap menyenangkan namun lebih membangun secara sosial dan intelektual.

1.2 Identifikasi Masalah Penulis menemukan beberapa permasalahan yang perlu dipecahkan berdasarkan uraian latar belakang, yaitu: 1. Remaja kesulitan dalam menyampaikan pendapat dan juga berkomunikasi. 2. Keterbatasan akan bahasa serta waktu sesi permainannya yang lama membuat permainan papan kurang diminati. 3. Manfaat edukatif dari boardgame seperti D&D belum tersalurkan secara optimal di kalangan masyarakat umum.

1.3 Rumusan Masalah Penulis merumuskan dua rumusan masalah sebagai dasar penyelesaian masalah, yaitu: a. Bagaimana merancang boardgame versi singkat yang menjadikan Dungeons & Dragons (D&D) sebagai referensi sesuai dengan gaya bermain remaja Indonesia? b. Bagaimana elemen visual dan mekanika permainan apa yang efektif untuk menyederhanakan pengalaman permainan tanpa menghilangkan nilai edukatif dan imajinatifnya?

1.4 Tujuan Penelitian Berdasarkan uraian latar belakang dan penjelasan permasalahan, tujuan tugas akhir ini adalah untuk merancang boardgame aksi petualangan yang dapat melatih komunikasi pada remaja Indonesia usia 18–21 tahun sebagai alternatif hiburan yang edukatif dan interaktif. Penelitian ini juga bertujuan untuk meningkatkan

minat remaja terhadap permainan papan melalui pendekatan yang menyenangkan dan strategis, serta merancang permainan papan seperti D&D yang lebih ringkas, mudah dimainkan, dan sesuai untuk situasi sosial kasual seperti di boardgame cafe. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji potensi boardgame dalam mengembangkan keterampilan kognitif, imajinasi, kreativitas, dan kemampuan berpendapat remaja, sekaligus menjadi solusi untuk mengurangi dampak negatif dari kecanduan game online dengan menghadirkan alternatif hiburan yang lebih sehat dan membangun.

1.5 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis Hasil tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan di bidang desain komunikasi visual dan pendidikan serta menjadi rujukan untuk mengembangkan pemahaman mengenai manfaat boardgame pada penelitian-penelitian selanjutnya.

b. Manfaat Praktis Hasil penelitian ini bermanfaat dalam pemahaman mengenai alternatif hiburan yang edukatif dan interaktif bagi remaja, khususnya melalui pengenalan boardgame “Eiderial: Durjana Di Balik Badai yang mengambil referensi dari Dungeons & Dragons (D&D) yang lebih mudah diakses. Dengan perancangan ulang ini, permainan dapat diterapkan di ruang-ruang sosial seperti boardgame cafe, sehingga lebih cocok untuk sesi bermain santai tanpa mengurangi nilai strategis dan kreatifnya. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat dimanfaatkan oleh pelaku industri kreatif, edukator, serta pengelola ruang komunitas untuk menghadirkan media pembelajaran yang menyenangkan sekaligus melatih keterampilan berpikir kritis, komunikasi, dan kerja sama tim bagi remaja

c. Bagi Universitas Pembangunan Jaya Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pembelajaran, acuan, serta sumber inspirasi bagi mahasiswa Universitas Pembangunan Jaya dan dosen dalam bidang desain dan pendidikan, serta untuk mengembangkan ide dan kreativitasnya dalam pembuatan desain permainan boardgame.

d. Bagi Penulis Penelitian ini mendorong penulis untuk mengembangkan kemampuan dalam merancang media pembelajaran yang kreatif dan relevan dengan kondisi sosial remaja saat ini. Melalui proses ini, penulis dapat memperdalam pemahaman mengenai

desain permainan berbasis strategi, serta bagaimana mengadaptasi konsep kompleks seperti Dungeons & Dragons menjadi lebih sederhana dan aplikatif. Selain itu, penelitian ini juga memberikan pengalaman dalam mengkaji fenomena sosial dan perilaku remaja, serta mengasah kemampuan analisis, problem solving, dan inovasi dalam menciptakan solusi desain yang dapat diterapkan di masyarakat secara nyata. e. Bagi Masyarakat Penelitian ini diharapkan agar masyarakat dapat lebih tertarik untuk memainkan permainan papan serta memudahkan remaja untuk mengakses dan memahami permainan seperti boardgame D&D yang dapat mengasah kemampuan berkomunikasi.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam laporan ini, penulisan mencakup 5 bab : BAB 1 PENDAHULUAN Bab ini berisi pembahasan tentang latar belakang masalah yang melandasi penulis membahas tentang latar belakang masalah yang melandasi pentingnya penelitian, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian dan Sistematika Penulisan. BAB 2 TINJAUAN UMUM Bab ini berisi penjelasan tentang permasalahan, sejarah boardgame, konsep dasar dungeons & dragons serta penjelasan maupun sejarah, mekanika, dan visual yang mendukung terkait tema yang diangkat. Termasuk perannya sebagai media yang memberikan manfaat guna mengurangi dampak hiburan digital. Serta element- element apa saja yang akan ada pada boardgame yang akan dirancang nantinya. BAB 3 METODOLOGI DESAIN Bab ini berisi penjelasan tentang rancangan serta metode yang digunakan dalam perancangan visual boardgame D&D. Mulai dari pendekatan laporan, teknik pengumpulan data, analisis data, hingga tahapan proses perancangan visual. Bab ini menjelaskan berbagai langkah yang dapat menjadi solusi guna menyelesaikan permasalahan tentang kurangnya minat permainan papan seperti D&D dan isu hiburan digital. Menentukan arah mekanika dan visual boardgame yang akan menjadi lebih sederhana dan menarik untuk kebutuhan target audiens. BAB 4 STRATEGI KREATIF Bab ini membahas strategi kreatif yang diterapkan dalam perancangan visual boardgame Eiderial: Durjana di Balik Badai, mulai dari pengembangan konsep hingga proses visualisasinya. Tahap awal dimulai

REPORT #27534711

dengan merumuskan konsep utama berdasarkan tema fantasi dan petualangan, serta pendekatan edukatif yang bertujuan melatih pemikiran kritis dan kerja sama bagi remaja usia 18–21 tahun. Selanjutnya, proses perancangan dilakukan secara bertahap, mulai dari eksplorasi gaya visual, sketsa karakter dan musuh, pembuatan item, peta, serta elemen- elemen pendukung permainan seperti kartu dan bidak. Setiap elemen dirancang dengan mempertimbangkan kejelasan visual, konsistensi gaya, serta kemudahan penggunaan dalam permainan. Hasil perancangan kemudian diuji dalam bentuk prototipe boardgame yang siap dimainkan, dengan fokus pada tampilan yang menarik, mudah dipahami, dan tetap selaras dengan esensi Dungeons & Dragons versi kasual. BAB 5 PENUTUP Bab ini berisi rangkuman dari hasil perancangan boardgame Eiderial: Durjana di Balik Badai serta saran dari penulis untuk pengembangan ke depan. Secara keseluruhan, perancangan boardgame ini berhasil menghadirkan media permainan berbasis Dungeons & Dragons yang lebih ringkas dan mudah diakses, terutama untuk remaja usia 18–21 tahun yang mengalami kesulitan dalam berpikir kritis dan mengutarakan pendapat akibat ketergantungan terhadap gawai. Visual dan mekanik permainan dirancang untuk mendorong interaksi, imajinasi, serta kerja sama antar pemain dalam waktu bermain yang lebih singkat. Saran dari penulis, ke depannya boardgame ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan memperluas variasi cerita, karakter, dan tantangan, serta mengadakan uji coba berulang untuk menyempurnakan pengalaman bermain baik dari sisi visual maupun gameplay. BAB II TINJAUAN UMUM 2.1 Data

Jurnal Data studi literatur dari jurnal dan artikel yang digunakan disusun dalam bentuk tabel berdasarkan media sumbernya. Berikut tabel dari sumber data yang didapatkan melalui jurnal: Tabel 2.

2	1 Data Jurnal Penulis
Tahun	Judul Azmi Rizky Anisa, Ala Aprila Ipungkarti, Kayla Nur Saffanah 2021 Pengaruh Kurangnya Literasi serta Kemampuan dalam Berpikir Kritis yang Masih Rendah dalam Pendidikan di Indonesia, Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia, Vol. 1, No. 1 Gerhana Natasha Maharani 2020 Komunikasi Interpersonal dalam Interaksi Sosial Pada Remaja Pecandu

Games Peter Elianta, Jasson Prestiliano, T. 4 Arie Setiawa 2018 Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Keselamatan Berkendara untuk Remaja dengan Mekanik Dice Rolling, International Journal of Natural Sciences and Engineering, Vol. 2, No.3 2.2 Data Buku Tabel 2. 2 Data Buku Penulis Tahun Judul Paul Booth 2021 Board Games as Media, New York, Bloomsbury Academic Tristan Donovan 2017 It's All A Game: A Short History Of Board Games, New York, Thomas Dunne Books Michael Witwer, Kyle Newman, Jon Peterson, Sam Witwer 2018 Dungeons & Dragons: Art & Arcana: A Visual History, Renton Washinton, WA: Wizard of the Coast Michael Breault 2020 Narrative Design: The Craft of Writing for Games, Boca Raton, FL: CRC Press Nicholas J. Mizer 2019 Tabletop Role-Playing Games and the Experience of Imagined Worlds, Cham, Switzerland: Palgrave Macmillan Jennifer Grouling Cover 2010 The Creation of Narrative In Tabletop Role-Playing Games, Jefferson, NC: McFarland Salen & Zimmerman 2004 Rules of Play: Game Design Fundamentals 2.3 Remaja Gen Z dan Tantangan Komunikasi di Era Digital Perkembangan teknologi digital telah membentuk gaya hidup remaja Gen Z (lahir sekitar 1997–2012), termasuk mereka yang berusia 18–21 tahun saat ini. Akses mudah terhadap gadget, media sosial, dan game online menciptakan lingkungan hiburan yang serba instan dan individualistik. Menurut Maharani (2020), dominasi hiburan digital telah menurunkan interaksi tatap muka dan mengganggu kemampuan remaja dalam berpikir kritis serta berkomunikasi secara langsung. Ketergantungan terhadap gawai juga menyebabkan mereka cenderung pasif secara sosial dan kurang terlatih dalam mengelola konflik atau mengemukakan pendapat di dunia nyata. Akibatnya, banyak remaja mengalami kesulitan dalam membangun pemikiran kreatif, menyampaikan ide secara lisan, atau terlibat dalam diskusi yang sehat. Keterampilan ini padahal sangat dibutuhkan dalam kehidupan kampus, pekerjaan, hingga komunitas sosial. Maka, diperlukan pendekatan alternatif untuk mendorong interaksi langsung yang bersifat kolaboratif dan menstimulasi komunikasi secara menyenangkan. (Wardhani dkk., 2024). Gambar 2.1 Fenomena Hiburan Digital

2.4 Boardgame sebagai Media Interaktif Membangun Komunikasi Boardgame hadir sebagai salah satu media yang mampu menjawab tantangan tersebut. Tidak hanya sebagai bentuk hiburan, boardgame dapat menjadi ruang belajar yang partisipatif, melatih kerjasama, komunikasi, pengambilan keputusan, dan penyelesaian masalah (Booth, 2021). Melalui pengalaman bermain tatap muka, boardgame menciptakan suasana sosial yang lebih sehat dan mendukung perkembangan kemampuan berkomunikasi. Dalam buku *Board Games as Media* (2021) melihat boardgame sebagai medium komunikasi yang menyampaikan pesan dan nilai budaya melalui mekanika permainan, desain, dan interaksi sosial. Boardgame tidak hanya berfungsi sebagai permainan, tetapi juga sebagai medium interaktif yang melibatkan pemain dalam proses naratif dan sosial (Booth, 2021). Seperti :

1. Boardgame sebagai Media Interaktif Booth menekankan bahwa boardgame memungkinkan pemain menjadi peserta aktif dalam membangun narasi dan pengalaman. Permainan seperti *Dungeons & Dragons* memberikan kebebasan penuh kepada pemain untuk menciptakan cerita unik, menjadikannya lebih dari sekadar permainan, melainkan pengalaman imersif.
2. Paratextuality dalam Boardgame Mengadaptasi konsep parateks dari Gérard Genette, Booth menjelaskan bahwa elemen-elemen seperti manual permainan, desain visual, dan cerita eksternal yang terhubung dengan boardgame memperkaya pengalaman bermain. Boardgame tidak berdiri sendiri, tetapi selalu terhubung dengan budaya populer dan konteks sosial.
3. Boardgame sebagai Sarana Sosial Booth menyoroti peran boardgame dalam memperkuat interaksi sosial tatap muka di era digital. Boardgame menciptakan ruang di mana pemain dapat bernegosiasi, bekerja sama, dan bersaing, sehingga membangun hubungan emosional yang mendalam.

Gambar 2.2 Buku *Board Games as Media* Dalam bukunya *It's All A Game* (2017) menjelaskan bahwa boardgame bukan hanya alat hiburan, tetapi juga cerminan perkembangan sejarah, budaya, dan masyarakat. Donovan menyoroti bagaimana boardgame telah digunakan sepanjang sejarah sebagai sarana untuk merefleksikan nilai-nilai, konflik, dan aspirasi manusia (Donovan, 2017). Seperti :

1. Boardgame sebagai Cerminan Budaya dan

Sejarah Donovan menggambarkan bagaimana permainan seperti Monopoli mencerminkan kapitalisme dan ketimpangan ekonomi, sedangkan permainan kuno seperti Senet di Mesir Kuno mencerminkan kepercayaan spiritual dan kehidupan setelah mati. 2. Evolusi Boardgame Boardgame telah berevolusi dari media sederhana menjadi bentuk hiburan yang lebih kompleks, dengan elemen narasi, strategi, dan interaksi sosial yang kuat. Donovan juga menyoroti bagaimana era modern membawa kebangkitan boardgame sebagai media yang relevan kembali di tengah masyarakat digital. 3. Pentingnya Interaksi Sosial Boardgame menciptakan pengalaman bermain yang unik dengan mengedepankan interaksi tatap muka, sesuatu yang sulit ditemukan dalam video game. Permainan ini menawarkan peluang untuk membangun koneksi sosial dan kolaborasi. Gambar 2.3 Buku *It's All A Game* Katie Salen dan Eric Zimmerman (Salen & Zimmerman, 2004) adalah pakar dalam desain game yang berfokus pada elemen-elemen fundamental permainan, termasuk boardgame. Dalam *Rules of Play*, mereka memberikan pendekatan menyeluruh untuk memahami desain game melalui tiga kerangka utama: Rules (aturan), Play (bermain), dan Culture (budaya). Pendekatan ini membantu menjelaskan bagaimana boardgame dirancang, dimainkan, dan dipahami dalam konteks sosial dan budaya. Adapun elemen penting boardgame menurut (Salen & Zimmerman, 2004), yaitu :

1. Mekanika Gameplay (Game Mechanics) Mekanika adalah tindakan atau proses dalam permainan yang mengatur interaksi pemain. Dalam boardgame, ini mencakup aturan dasar, sistem penghargaan, dan cara interaksi antara pemain. D&D menggunakan mekanika seperti lemparan dadu untuk menentukan hasil tindakan, yang menciptakan elemen ketidakpastian.
2. Sistem (System) Game adalah sistem, dan sistem boardgame mencakup komponen-komponen seperti peta, kartu, token, dan dadu yang saling berinteraksi untuk menciptakan pengalaman bermain. Dalam D&D, sistem mencakup kombinasi statistik karakter, peta dunia, dan narasi yang dibuat oleh Dungeon Master (DM).
3. Agency (Pilihan Pemain) Salah satu prinsip inti dalam teori boardgame adalah bahwa pemain harus memiliki kebebasan untuk membuat keputusan yang bermakna. Pilihan ini

menciptakan rasa kendali dan tanggung jawab atas hasil permainan. Dalam D&D, pemain memiliki agensi penuh untuk menentukan aksi karakter mereka, seperti bagaimana menyelesaikan konflik atau berinteraksi dengan dunia. 4. Narasi dan Interaktivitas. Salen dan Zimmerman menekankan pentingnya narasi dalam game, terutama dalam permainan seperti D&D yang berbasis role-playing. Boardgame tidak hanya tentang memenangkan permainan, tetapi juga tentang menciptakan cerita bersama. Narasi dalam D&D tidak ditentukan sepenuhnya oleh aturan, tetapi oleh kolaborasi antara DM dan pemain. 5. Keterlibatan Sosial Boardgame secara inheren bersifat sosial, melibatkan interaksi antar pemain. Salen dan Zimmerman mencatat bahwa dinamika sosial ini sering kali lebih penting daripada hasil permainan itu sendiri. Dalam D&D, keterlibatan sosial terjadi melalui kerja sama tim, diskusi strategi, dan improvisasi narasi. 2.5 Dungeons & Dragons: Sejarah dan Konsep The Dungeoncast (2018) menyoroti D&D sebagai permainan berbasis imajinasi di mana pemain menciptakan cerita yang terus berkembang. Ada beberapa elemen penting dalam D&D seperti Kebebasan Kreatif, para pemain memiliki kebebasan untuk menentukan tindakan karakter mereka, menciptakan narasi yang unik setiap kali bermain. Interaktivitas Sosial, permainan ini berfokus pada kerja sama tim dan interaksi antar pemain, membuatnya lebih tentang pengalaman bersama daripada sekadar permainan kompetitif. Mekanika Dasar, menggunakan aturan berbasis dadu untuk menambahkan elemen keberuntungan dan ketidakpastian, sehingga setiap sesi permainan terasa spontan dan menantang (Salen & Zimmerman, 2004).

2.5.1 Sejarah D&D

Sejarah D&D dimulai sebagai kombinasi dari permainan perang miniatur (wargames) yang kemudian berkembang menjadi pengalaman naratif berbasis imajinasi (Lalone, 2019). Alur sejarah: 1. Awal Mula (1974) Permainan ini dimulai dari hobi Gary Gygax dan Dave Arneson untuk membuat dunia fantasi yang memungkinkan eksplorasi bebas, berbeda dari game perang konvensional. 2. Popularitas di Tahun 1980-an D&D menjadi fenomena budaya, meskipun menghadapi kritik karena tema fantasi gelapnya. 3. Kebangkitan Modern (2000-an ke atas) D&D kembali populer

dengan edisi ke-5 (5e), dukungan dari media digital, dan streaming permainan seperti Critical Role. (Feeney, 2022). Gambar 2.4 Boardgame D&D 2.6 Pengembangan Dunia (Worldbuilding) Teori tentang cara pembuatan Dungeons & Dragons (D&D) mengacu pada berbagai sumber yang menggabungkan aspek desain, penulisan, dan penciptaan dunia yang kompleks untuk pengalaman bermain yang mendalam. Proses ini mencakup beberapa tahapan, dari pengembangan cerita hingga penciptaan dunia dan peraturan permainan. Berdasarkan referensi dari karya-karya seperti Heroic Worlds: A History and Guide to Role-Playing Games (Schick, 1991), How to Write A D&D Adventure (The Arcane Library, 2021), How to create a D&D campaign world – a step-by-step guide (Wistedt, 2020), 11 Steps for Building a Homebrew World for D&D (Tasker, 2020), 8 D&D World Building Tips From Lou Anders and Travis Vengroff (Booker, 2021), The Key to World Building for D&D (Pointy Hat, 2023). Menurut (Booker, 2021) dalam artikel 8 D&D World Building Tips, dunia D&D harus dimulai dengan konsep besar yang mencakup sejarah, geografi, dan budaya. Menekankan pentingnya menjawab beberapa pertanyaan kunci seperti, Bagaimana dunia ini terbentuk? Seperti sejarah dunia menjadi landasan untuk membangun konflik yang relevan dan motivasi karakter. Apa sumber daya utama di dunia ini? hal ini penting untuk menciptakan dinamika ekonomi dan sosial antara berbagai faksi. Apa elemen khas dunia ini? Elemen-elemen unik seperti monster, magi, atau ras yang membedakan dunia tersebut. Proses worldbuilding ini berhubungan erat dengan apa yang disebut oleh (Booker, 2021) sebagai setting and tone, di mana atmosfer permainan harus konsisten dan mendalam. Berdasarkan panduan dari (The Arcane Library, 2021) dalam How to Write A D&D Adventure, desain petualangan D&D mencakup penciptaan cerita yang mengarah pada konflik dan resolusi. Ada beberapa langkah penting dalam menciptakan petualangan yang memikat: 1. Menentukan tujuan utama Setiap petualangan harus memiliki tujuan yang jelas, baik itu misi untuk menyelamatkan dunia, membunuh monster besar, atau memecahkan teka-teki. 2. Menghadirkan tantangan Pemain harus

dihadapkan pada tantangan yang menguji kemampuan mereka baik secara fisik maupun mental, yang mencakup pertarungan, teka-teki, dan interaksi sosial. 3. Memberikan pilihan Pemain harus diberi kebebasan untuk memilih jalur mereka, yang mempengaruhi jalannya cerita. Setiap keputusan yang diambil oleh pemain harus memiliki dampak yang nyata. Dalam *Heroic Worlds: A History and Guide to Role-Playing Games* oleh Schick (1991), pembuatan karakter dan NPC sangat penting untuk membangun dunia yang hidup. NPC (Non-Player Characters) adalah elemen yang menggerakkan narasi dan memberikan konteks bagi petualangan yang dimainkan. Karakter NPC harus diberi latar belakang, motivasi, dan tujuan yang jelas, yang dapat berfungsi sebagai aliansi atau musuh bagi pemain.

2.7 Mekanika Permainan D&D

Sistem permainan dalam D&D dibangun dengan menggunakan berbagai mekanika dasar, seperti penggunaan dadu (d20 system) untuk menentukan hasil aksi pemain. Sebagai contoh, artikel di (Wistedt, 2020) menyarankan bahwa pembuat dunia D&D perlu memahami cara menciptakan aturan yang bekerja dengan baik di dalam dunia mereka, termasuk peraturan tentang sihir, pertarungan, dan keterampilan khusus. Mekanisme bermain DND lebih kompleks dari mulai pembuatan karakter dan mekanik bermain. Pertama-tama pemain membuat karakter dengan mengisi karakter sheets. Kemudian, menentukan ras, kelas, usia, kemampuan, latar belakang, dan deskripsi karakternya. Gambar 2.5 Character Sheets D&D Menurut (Tasker, 2020) dalam *11 Steps for Building a Homebrew World for D&D*, menciptakan aturan yang konsisten dan mudah diikuti oleh pemain sangat penting. Pembuat dunia D&D harus mempertimbangkan keseimbangan antara kreativitas dan kesederhanaan, terutama saat menciptakan elemen seperti sihir, dewa, atau ras baru. Menurut (Costikyan, 2002) dalam bukunya *I Have No Words & I Must Design: Toward a Critical Vocabulary for Games* (2002), mekanik gameplay *Dungeons & Dragons* (D&D) dapat dipahami melalui pendekatan sistematis dan dinamis, di mana elemen- elemen seperti aturan, keputusan pemain, dan hasil acak (terutama dengan penggunaan dadu) saling berinteraksi untuk menciptakan pengalaman yang

mendalam dan tidak dapat diprediksi. Costikyan membahas berbagai komponen permainan dan bagaimana mereka berkontribusi pada gameplay yang memikat. (Costikyan, 2002) menggarisbawahi bahwa mekanik dalam D&D berfokus pada interaksi pemain dengan aturan yang ditetapkan, di mana setiap tindakan pemain dikendalikan oleh sistem aturan tertentu, seperti statistik karakter dan keterampilan. Pemain, sebagai karakter dalam dunia fiksi, membuat keputusan yang terikat pada mekanika ini. Sebagai contoh, karakter dalam D&D memiliki atribut seperti Strength atau Dexterity yang menentukan hasil tindakan mereka, seperti berhasil atau tidaknya melompat atau bertarung. Salah satu mekanik kunci yang dibahas Costikyan adalah penggunaan dadu, terutama d20, yang menentukan hasil berbagai tindakan. Dadu ini menambah elemen ketidakpastian dan kejutan dalam gameplay, mengurangi kontrol pemain atas setiap hasil dan menambah ketegangan. Penggunaan dadu juga berfungsi untuk menyeimbangkan permainan, di mana keputusan yang diambil oleh pemain selalu berisiko meskipun sudah ditentukan oleh statistik karakter. Gambar 2.6 Dadu D&D 2.8 Potensi Edukatif Boardgame seperti D&D Salah satu aspek yang membuat D&D unik dalam konteks mekanik gameplay adalah kerjasama dan interaksi sosial antara pemain. Costikyan mencatat bahwa D&D tidak hanya tentang hasil individual, tetapi juga tentang bagaimana pemain berkolaborasi dalam mencapai tujuan bersama. Dungeon Master (DM) berfungsi sebagai fasilitator dan narator yang memberi tantangan serta membimbing jalannya cerita, sementara pemain memanfaatkan keterampilan sosial mereka untuk bernegosiasi, berdebat, dan membuat keputusan bersama. (Costikyan, 2002) juga mengamati bahwa konflik dalam D&D, baik itu pertempuran melawan monster atau konflik interpersonal antara karakter, adalah bagian integral dari mekanik gameplay. Pertarungan dalam D&D didorong oleh aturan yang sangat terstruktur, mulai dari cara serangan dihitung hingga bagaimana efek sihir atau kondisi status berpengaruh pada hasil. Konflik ini menciptakan ketegangan dan memberikan makna pada setiap tindakan pemain, yang tidak hanya mengarah pada keberhasilan atau kegagalan, tetapi juga

pada pengalaman naratif yang lebih dalam. Dalam bukunya *Narrative Design: The Craft of Writing for Games*, (Breault, 2020) menjelaskan konsep narrative-driven gameplay, yang mengacu pada cara cerita dalam sebuah permainan berkembang dan dipengaruhi oleh keputusan dan tindakan pemain. Dalam konteks permainan seperti *Dungeons & Dragons (D&D)*, gameplay yang didorong oleh narasi (narrative-driven gameplay) berarti cerita dan alur permainan tidak hanya ditentukan oleh elemen yang sudah ada, tetapi juga oleh interaksi dinamis antara pemain dan dunia yang mereka jelajahi.

1. Interaksi Pemain dengan Cerita Breault menekankan bahwa dalam permainan naratif, pemain berperan aktif dalam membentuk alur cerita melalui keputusan mereka. Tidak seperti media lain yang memiliki narasi linier (seperti buku atau film), dalam permainan, pemilihan dan tindakan pemain dapat langsung mengubah jalannya cerita. Ini bisa meliputi memilih aliansi, membuat keputusan moral, atau memilih pendekatan dalam mengatasi konflik. Keputusan ini memberi pemain rasa kepemilikan terhadap cerita, menciptakan pengalaman yang unik untuk setiap individu atau kelompok.

2. Tantangan Naratif dan Gameplay Breault juga membahas bagaimana tantangan dalam permainan yang didorong oleh narasi bukan hanya bersifat mekanis, seperti puzzle atau pertempuran, tetapi juga naratif. Tantangan naratif ini mendorong pemain untuk berinteraksi dengan karakter lain, memahami konflik dalam cerita, dan membuat keputusan yang mempengaruhi hasil permainan. Dalam *Dungeons & Dragons*, ini bisa berarti memilih bagaimana karakter berinteraksi dengan NPC (non-player characters) atau bagaimana mereka memutuskan untuk menyelesaikan quest yang diberikan oleh DM (Dungeon Master).

3. Keterkaitan antara Cerita dan Gameplay Salah satu hal yang ditekankan oleh Breault adalah bahwa dalam narrative-driven gameplay, cerita dan gameplay harus terpadu dengan mulus. Gameplay yang hanya berfokus pada mekanik tanpa memperhatikan perkembangan cerita bisa merusak pengalaman naratif, begitu juga dengan cerita yang terkesan dipaksakan pada gameplay. Dalam *D&D*, ini tercermin dalam bagaimana pertempuran atau interaksi sosial tidak

hanya sekedar untuk menguji kemampuan pemain, tetapi juga untuk mengungkapkan elemen-elemen cerita atau membangun hubungan antar karakter.

4. Karakter dan Dunia sebagai Penggerak Cerita Breault menyatakan bahwa dalam permainan naratif, karakter dan dunia berfungsi sebagai penggerak utama cerita. Pemain bukan hanya mengikuti alur yang sudah ditentukan, tetapi mereka aktif berkontribusi pada perkembangan dunia dan narasi. Setiap keputusan yang mereka buat, baik dalam bentuk dialog, tindakan, atau pilihan moral, memperkaya dan membentuk dunia yang mereka mainkan. Dalam D&D, ini terlihat jelas dalam dunia yang berkembang seiring dengan perjalanan pemain, di mana tindakan mereka (misalnya, membunuh monster, menyelesaikan misi, atau membuat kesepakatan dengan faksi tertentu) memiliki dampak yang terlihat di dunia tersebut.

5. Penciptaan Dunia yang Hidup dan Dinamis Breault juga menjelaskan pentingnya menciptakan dunia yang hidup dan dinamis, yang tidak hanya sebagai latar tempat untuk petualangan tetapi juga sebagai elemen yang dapat dipengaruhi oleh pemain. Dunia dalam permainan naratif harus terlihat bereaksi terhadap keputusan pemain, dan seiring dengan perjalanan mereka, dunia tersebut berubah, baik dalam bentuk alur cerita, hubungan antar karakter, maupun kondisi fisik dan sosial dunia itu sendiri. Dalam D&D, ini diwakili oleh perubahan yang terjadi akibat keputusan pemain, baik itu dalam bentuk konfrontasi politik, perubahan kondisi alam, atau munculnya ancaman baru.

2.9 Desain Visual D&D: Identitas yang Kuat Gaya desain D&D mengandalkan sistem modular, di mana aturan dasar dapat diadaptasi atau dimodifikasi sesuai kebutuhan pemain dan Dungeon Master (DM). Sistem ini memungkinkan fleksibilitas untuk berbagai gaya bermain, dari eksplorasi dunia fantasi hingga pertempuran strategis. (Appelcline, 2011). Desain D&D dirancang untuk mendorong kreativitas pemain. Pemain diberikan kebebasan membangun karakter, menciptakan strategi, dan memengaruhi jalannya cerita. DM juga memainkan peran sentral dalam menciptakan dunia dan konflik, menjadikan pengalaman bermain sangat imersif dan interaktif. Gaya desain D&D sangat dipengaruhi oleh

karya-karya fantasi klasik, seperti tulisan J.R.R. Tolkien. Hal ini tercermin dalam elemen desain seperti ras karakter (elf, dwarf, dll.), kelas (wizard, fighter, rogue), dan dunia yang penuh dengan sihir, monster, serta petualangan. D&D mengadopsi gaya visual yang terinspirasi dari ilustrasi fantasi era 1970-an. Seni dalam buku panduan dan materi lainnya, seperti karya Dave Trampier dan Erol Otus, mencerminkan estetika dunia fantasi yang gelap namun penuh warna dan detail. Desain D&D mengandalkan mekanika berbasis statistik, dengan penggunaan atribut karakter (Strength, Dexterity, dll.) dan sistem dadu (terutama d20) untuk menentukan hasil tindakan. Sistem ini memberikan kerangka kerja yang terstruktur bagi narasi yang bebas. ¹ Witwer, Newman, & Peterson (2018) Dalam buku *Dungeons & Dragons Art & Arcana: A Visual History* (2018), Michael Witwer, Kyle Newman, Jon Peterson, dan Sam Witwer membahas perkembangan visual dan ilustrasi yang menjadi elemen penting dalam identitas *Dungeons & Dragons* (D&D) sejak pertama kali dirilis. Buku ini menyoroti bagaimana seni visual berperan dalam membentuk imajinasi pemain dan menggambarkan dunia fantasi D&D. Gambar 2.7 Buku *Art & Arcana: A Visual History* Seni visual D&D dirancang untuk menciptakan dunia fantasi yang imersif. Ilustrasi menggambarkan lanskap magis, monster ikonik, dan karakter heroik, yang membantu pemain membayangkan dunia yang mereka eksplorasi. Visual ini memberikan tone dan atmosfer permainan, dari estetika gelap hingga petualangan epik. Adapun evolusi gaya ilustrasinya:

1. Era Awal (1970-an): Seni D&D dimulai dengan gaya kasar namun kreatif, seperti karya Dave Trampier dan Erol Otus, yang mencerminkan semangat DIY (do-it-yourself).
2. Era 1980-an: Ilustrasi menjadi lebih profesional dengan warna yang kaya dan detail yang rumit, berkat seniman seperti Larry Elmore dan Jeff Easley. Gaya ini menjadi ikon D&D edisi klasik.
3. Era Modern (5e): Seni D&D sekarang mengadopsi pendekatan sinematik, dengan ilustrasi digital yang lebih realistis dan canggih untuk menarik pemain baru. Monster seperti Beholder, Mind Flayer, dan Dragon menjadi simbol utama D&D berkat desain visual yang unik

dan detail. Karakter pemain, seperti wizard atau rogue, juga diberikan desain yang mencerminkan kemampuan dan latar belakang mereka. Gambar 2.8 Contoh Ilustrasi D&D Ilustrasi membantu pemain dan Dungeon Master (DM) memvisualisasikan dunia dan konflik dalam permainan. Misalnya, peta, kartu, dan buku panduan penuh dengan seni yang memperjelas narasi dan membangkitkan inspirasi untuk petualangan. Gambar 2.9 Contoh Ilustrasi D&D Seni visual D&D tidak hanya memengaruhi komunitas pemain tetapi juga budaya fantasi secara umum, termasuk film, video game, dan karya seni lainnya. Gaya visualnya menjadi standar untuk menggambarkan dunia fantasi. Gambar 2.10 Contoh Ilustrasi D&D 2.9.1 Warna Warna dalam permainan D&D menurut (Appelcline, 2011) dalam bukunya *Designers & Dragons* membahas bagaimana warna digunakan dalam elemen-elemen visual permainan *Dungeons & Dragons* untuk memperkuat suasana, tema, dan pengalaman pemain. Warna dalam D&D bukan hanya berfungsi sebagai estetika, tetapi juga sebagai alat untuk mengkomunikasikan karakteristik, perasaan, dan mood dari dunia permainan. Misalnya, warna merah sering dikaitkan dengan bahaya atau kekerasan, sedangkan warna biru bisa memberikan kesan kedamaian atau misteri. Appelcline menjelaskan bahwa dalam desain buku-buku D&D dan materi visual lainnya, pemilihan warna memainkan peran penting dalam membentuk atmosfer permainan dan memberikan petunjuk visual yang dapat memperdalam narrative experience bagi pemain, serta meningkatkan immersive quality dunia fantasi D&D. 2.9.2 Tipografi (Bringhurst, 2004) dalam bukunya *The Elements of Typographic Style* (2004) mengemukakan prinsip-prinsip dasar dalam desain tipografi, yang berfokus pada elemen-elemen yang membentuk tampilan visual teks dan bagaimana elemen-elemen tersebut dapat mempengaruhi cara pembaca memahami dan berinteraksi dengan teks. Bringhurst menekankan bahwa tipografi bukan hanya tentang memilih jenis huruf, tetapi juga tentang harmoni visual, keselarasan, dan komunikasi yang efektif melalui teks yang disajikan secara estetis. Tipografi dalam *Dungeons & Dragons* (D&D) edisi ke-5 dirancang untuk mencerminkan estetika fantasi klasik sambil tetap mengutamakan keterbacaan.

Jenis huruf yang digunakan meliputi Modesto untuk judul-judul besar dan nama bab, Book Antiqua atau Garamond sebagai font utama isi teks, serta Scala Sans untuk blok statistik seperti monster atau NPC. Selain itu, Belwe digunakan sebagai elemen dekoratif pada nama item magis atau teks naratif khusus, menjadikannya identitas visual ikonik D&D sejak era TSR dan Wizards of the Coast. Ukuran font dalam buku resmi diperkirakan berada pada kisaran 10–11 pt untuk teks utama, 24–28 pt untuk judul bab, dan 9–10 pt untuk elemen stat block.

Pemilihan tipografi ini tidak hanya memperkuat suasana dunia fantasi yang dibangun, tetapi juga mendukung fungsionalitas bagi pemain dan Dungeon Master saat membaca atau merujuk selama permainan berlangsung (Wizard of the Coast, 2014) Gambar 2.11 Contoh Font D&D 2.9.3 Element Visual

Lainnya Elemen visual dirancang untuk memperkuat imajinasi pemain dan mendukung narasi permainan. Ilustrasi yang digunakan umumnya bergaya realistik dengan pendekatan high fantasy art, menampilkan detail visual yang kaya dan pencahayaan dramatis. Gaya ini bertujuan untuk menciptakan dunia yang imersif dan mendalam bagi para pemain . Gambar 2.12

Contoh Visual Battle Map Peta dan grid merupakan elemen penting dalam mendukung aspek taktis permainan. Peta biasanya dirancang menggunakan grid modular—kotak-kotak persegi yang memungkinkan visualisasi posisi karakter, musuh, dan elemen lingkungan secara sistematis. Hal ini memudahkan pengambilan keputusan strategis selama pertempuran. Gambar 2.13 Contoh Visual Battle Map Ikonografi juga dapat menunjukkan khas, menggunakan simbol-simbol seperti runa magis, lambang dewa, siluet monster, hingga ilustrasi senjata dan artefak yang ikonik dalam genre fantasi.

Ikonografi ini tidak hanya memperkaya aspek visual, tetapi juga memudahkan pemain dalam mengenali fungsi atau peran elemen- elemen tertentu dalam permainan. Gambar 2.14 Contoh Ikonografi D&D 2.10

Kerangka Berpikir Gambar 2.15 Kerangka Berpikir 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 6 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. 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

REPORT #27534711

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 3.11 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 3.9 Kartu D&D Dungeon 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 3.10 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 3.2 Analisis Boardgame Mansions Madness Visual Mekanik Gameplay Durasi Ukuran Komponen Visual dalam Mansions of Madness 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 realistik. Game ini menggabungkan cooperative gameplay, action points system, dan dice-based combat dengan bantuan aplikasi digital. Mekanik utama berpusat pada eksplorasi peta yang terbuka seiring waktu (modular map exploration), investigasi, dan penyelesaian teka-teki (puzzle solving) secara fisik maupun melalui aplikasi. Pemain tidak memainkan peran sebagai Game

Master, karena semua narasi dan kontrol musuh dikelola aplikasi. Pemain memilih karakter dengan kemampuan unik dan bekerja sama untuk memecahkan misteri, bertarung melawan makhluk horor, dan bertahan dari efek kegilaan (insanity). Tersedia banyak skenario dengan jalan cerita berbeda. Game berfokus pada atmosfer, narasi bercabang, dan ketegangan survival. Setiap keputusan berdampak pada alur cerita. 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. 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 ($\pm 80 \times 80$ cm atau lebih).

- 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 3.3 Analisis 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 deck-building 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.

- 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 Penda

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. 4 Analisis

REPORT #27534711

Boardgame Monopoly Visual Mekanik Gameplay DurasiUkuran 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. 5 Analisis Boardgame Starwars Visual Mekanik Gameplay DurasiUkuran 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 3.6 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. 15 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 3.7 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.

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.

3 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 3.1 Analisa SWOT S (Strengths) W (Weakness) Konsep naratif dan lokasi interaktif yang mendalam. Durasi permainan panjang, kompleks bagi pemain baru. O (Opportunities) Strategi SO: Strategi WO: Pasar boardgame tematik naratif di Indonesia sedang bertumbuh. Buat versi “starter edition” dengan sistem leveling dan lokasi yang lebih sederhana untuk menjangkau pemain baru. Buat panduan cepat atau tutorial ringkas visual untuk mempercepat pemahaman aturan pemain pemula. T (Threats) Strategi ST: Strategi WT: Biaya produksi cetak tinggi karena banyaknya komponen unik. Produksi edisi fisik terbatas dengan kualitas visual tinggi (premium artbook/kartu), fokus ke kolektor dan komunitas khusus. Uji coba beta ke komunitas boardgame untuk menyederhanakan komponen yang tidak penting. 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,

REPORT #27534711

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 di setiap 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 menaikkan 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.

7 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, rerahasiaan, 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 Pallette 4.2.2.1 Warna Utama

REPORT #27534711

Tabel 4. 2 Warna Utama WarnaHex 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 WarnaAlasan 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

REPORT #27534711

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 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 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: Lemparan dadu kartu set mudah : 1-10 (Barang Biasa), 11-19 (Barang Tidak Biasa), 20 (Barang Langka). Lemparan dadu kartu set sedang : 1-5 (Barang Biasa), 6-15 (Barang Tidak Biasa), 16-19 (Barang Langka), 20 (Barang Epik). Lemparan 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. Semua gambar sketsa token dan final art ditampilkan di lampiran. 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

REPORT #27534711

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. 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. Gambar 4. 28 Kemasan Bagian Belakang Bagian belakang

kemasan Eiderial: Durjana di Balik Badai dirancang untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang isi dan pengalaman permainan. Di latar belakang, tetap dipertahankan nuansa gelap berkilau petir biru kehijauan yang konsisten dengan tema misterius dan magis dari dunia Eiderial. Di bagian atas tengah, logo utama “EIDERIAL: Durjana di Balik Badai” kembali ditampilkan secara mencolok dengan desain khas pedang di tengah, memberikan kontinuitas visual dengan sisi depan. Tepat di bawahnya, terdapat deskripsi singkat yang menjelaskan bahwa pemain akan memilih satu dari enam karakter pahlawan dengan kemampuan unik untuk menaklukkan musuh dan menyelesaikan petualangan fantasi dalam dunia Eiderial. Di sisi kiri, bagian Isi Konten disusun rapi dalam format bullet, mencantumkan seluruh komponen fisik dalam box. Daftar ini mencakup papan peta, kartu karakter, kartu musuh, kartu event, token berbagai jenis, hingga miniatur lokasi dan kartu boss, memberikan gambaran lengkap kepada calon pemain atau pembeli tentang kelengkapan permainan. Sementara itu, di sisi kanan, terdapat ilustrasi lengkap dari keenam karakter utama dalam pose siap bertarung. Penempatan visual ini memperkuat 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.

BAB V PENUTUP 5.1 Kesimpulan Berdasarkan hasil laporan, analisis, dan perancangan visual yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa boardgame dapat menjadi media alternatif yang efektif dalam melatih kemampuan komunikasi, berpikir kritis, serta kerja sama tim dikalangan remaja usia 18-21 tahun, khususnya dalam menghadapi tantangan era digital yang cenderung menurunkan kualitas interaksi sosial. Boardgame “Eiderial: Durjana Di

Balik Badai dirancang berdasarkan inspirasi dari sistem Dungeons & Dragons (D&D), berhasil disederhanakan menjadi bentuk permainan yang lebih kasual dan mudah diakses. Dengan durasi lebih singkat, visual yang lebih menarik, dan mekanika yang inklusif, permainan ini mampu menggabungkan elemen hiburan dan edukasi secara seimbang. Perancangan ini membuktikan bahwa pendekatan kreatif dalam desain visual dan permainan mampu mengakomodasi kebutuhan remaja Indonesia yang ingin bermain sambil belajar berkomunikasi secara aktif.

5.2 Saran Dalam pengembangan lebih lanjut praktikan bersaran:

1. Untuk tahapan selanjutnya, disarankan melakukan uji coba yang lebih luas dalam berbagai konteks sosial seperti komunitas remaja, kegiatan kampus, atau boardgame café guna melihat efektifitas permainan dalam meningkatkan keterampilan komunikasi.
2. disarankan untuk terus mengeksplorasi bagaimana pendekatan desain dapat menyelesaikan isu sosial yang terjadi di sekitar kita. Jangan ragu untuk menggabungkan riset, empati, dan kreativitas dalam proses perancangan agar hasilnya dapat memberi dampak nyata..
3. Praktikan berharap pembaca dapat melihat bahwa boardgame bukan sekadar alat hiburan, tetapi juga dapat menjadi media yang membangun nilai edukatif dan sosial. Dengan meluangkan waktu untuk mencoba permainan kolaboratif seperti ini, kita bisa melatih komunikasi, imajinasi, dan kerja tim secara lebih menyenangkan.
4. Praktikan menyarankan jangan terpaku pada sistem yang sudah ada, tapi cobalah menciptakan versi sendiri yang sesuai dengan kebutuhan komunitas atau lingkungan sosial kita. Tidak harus sempurna, yang penting adalah memulai dan mencoba. Akhir kata, semoga karya ini bisa memberi inspirasi, menjadi referensi, atau setidaknya membuka pandangan baru tentang potensi boardgame dalam membantu kemampuan berkomunikasi pada remaja.



REPORT #27534711

Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE		
1.	0.21% en.wikipedia.org https://en.wikipedia.org/wiki/Art_%26_Arcana:_A_Visual_History	●
INTERNET SOURCE		
2.	0.18% repository.pnj.ac.id https://repository.pnj.ac.id/id/eprint/11834/1/Halaman%20Identitas%20Tugas%..	●
INTERNET SOURCE		
3.	0.14% ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id https://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/qosim/article..	●
INTERNET SOURCE		
4.	0.14% journal.lppmunindra.ac.id https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Jurnal_Desain/article/download/8...	●
INTERNET SOURCE		
5.	0.14% eprints.umg.ac.id http://eprints.umg.ac.id/8319/3/BAB%201.pdf	●
INTERNET SOURCE		
6.	0.09% urj.uin-malang.ac.id https://urj.uin-malang.ac.id/index.php/jibl/article/view/6683/4212	●
INTERNET SOURCE		
7.	0.06% ejurnal.politeknikpratama.ac.id https://ejurnal.politeknikpratama.ac.id/index.php/jcsr/article/download/2947/2...	●
INTERNET SOURCE		
8.	0.06% journal.uui.ac.id https://journal.uui.ac.id/snimed/article/download/11885/pdf/25913	●