



# 2.05%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 12 JUL 2024, 9:23 AM

## Similarity report

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

● IDENTICAL  
0.08%

● CHANGED TEXT  
1.96%

## Report #21999395

BAB I PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Masalah Board game merupakan aktivitas hobi yang sudah lama digemari oleh berbagai macam kalangan masyarakat, dikarenakan kegiatan ini cukup menyenangkan dan dapat dimainkan dengan sekelompok pemain. Yang dibutuhkan untuk bermain hanya perlengkapan dari produk permainan tersebut, lalu meja atau bahkan lantai pun dapat menjadi tempat tatakan untuk bermain. Dengan aktivitas bermain board game, para pemain dapat mempererat hubungan sosial mereka dengan merancang strategi bersama, bersaing untuk juara, dan bergurau ketika terjadinya momen – momen lucu. Board game tidak hanya sekedar sarana untuk bersenang – senang, tapi juga dapat melatih berbagai aspek keterampilan untuk manusia. Pada dasarnya setiap board game mempunyai aturan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan, dan dengan bermain board game para pemain dapat belajar berkonsentrasi. Dan untuk anak – anak pun, pelan-pelan dapat mencoba mendengarkan aturan yang dijelaskan oleh orang tua. Beberapa anak mungkin merasa kurang percaya diri, pemalu dan takut berkompetisi dan karena board game yang biasanya dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih dan memiliki sistem kompetisi yang cukup adil, maka dapat membantu anak mendapatkan kepercayaan diri. Board game juga bisa menjadi sarana pembelajaran yang menyenangkan, belajar matematika dengan permainan menghitung, belajar sebab dan akibat, dan melatih ketangkasan dengan

dexterity game /permainan ketangkasan (Cindra, 2016). Indonesia kaya dengan permainan tradisional yang tercipta dari berbagai daerah lokal, salah satunya adalah permainan kuda tomprok. Asal-usul permainan kuda tomprok tidak diketahui secara pasti. Namun, berdasarkan beberapa sumber, permainan ini diperkirakan berasal dari Indonesia, khususnya dari Jawa Tengah. Permainan ini sudah lama ada dan sering dimainkan oleh anak laki-laki di pedesaan. Kuda tomprok juga sering disebut dengan nama "kuda lumping (Bagus, 1992). Pada umumnya anak sekolah gemar bermain kuda tomprok untuk mengisi waktu ketika kelas sedang kosong. Kuda tomprok jika disimak oleh mata publik terlihat cukup jenaka dikarenakan pemeragaan para pemainnya yang mempunyai peran menjadi kuda yang harus diduduki oleh pemain lainnya sebagai penunggang kuda. Tetapi permainan kuda tomprok sangat asyik untuk anak sekolah karena adanya elemen perselisihan antara kubu benteng dan kubu penyerang, kompetisi ketahanan fisik juga salah satu elemen permainan yang digemari oleh pemainnya. Tetapi kuda tomprok biasanya hanya dimainkan oleh laki – laki yang masih sekolah karena, jika dimainkan oleh perempuan dan orang dewasa akan cenderung terlihat kurang wajar dan elemen permainan fisiknya tidak dapat ditoleransi untuk beberapa kalangan. Kecelakaan saat bermain kuda tomprok merupakan salah satu risiko yang harus diwaspadai. Permainan ini melibatkan melompat dan jatuh, sehingga dapat menyebabkan cedera, seperti patah tulang, gegar otak, atau keseleo. **3** Seorang siswa SMP Negeri 7 Kota Bekasi, Jawa Barat, meninggal dunia setelah mengalami kecelakaan saat bermain kuda tomprok bersama teman-temannya di sekolah. Korban diketahui bernama MA, berusia 13 tahun” (Janati, 2023) Gambar 1. 1 Pelajar sedang bermain kuda tomprok (Sumber: kaskus.co.id) Permainan lokal yang digemari masyarakat indo layaknya kuda tomprok sebetulnya cukup banyak, seperti kuda templok, kuda-kudaan, dan bentengan. Tapi yang membuat kuda tomprok 1 cukup menarik adalah permainan ini terlihat sangat komikal dan cukup menantang bagi kalangan tertentu, namun beberapa kalangan enggan untuk mencoba bermain kuda tomprok

secara langsung karena ada tuntutan fisik dan alasan sosial yang tidak mewajarkan perempuan dan orang dewasa untuk ikut berpartisipasi. Oleh karena itu, untuk kuda tomprok dapat dinikmati dan dipengerti oleh semua kalangan, penulis akan merancang board game berdasarkan kuda tomprok sehingga dapat dinikmati oleh semua kalangan. Tentunya akan terjadi berbagai penambahan aturan dan elemen permainan untuk proses transisi menjadi board game yang layak dan menyenangkan. **4 1.2 Rumusan & Identifikasi Masalah** Rumusan dan identifikasi masalah adalah langkah awal penting dalam proses pemecahan masalah. Rumusan masalah membantu dalam mengidentifikasi isu-isu krusial dari topik yang perlu diselesaikan yang dapat dijabarkan dalam bentuk pertanyaan, sementara identifikasi masalah memungkinkan pemahaman yang lebih mendalam tentang akar penyebabnya. Berikut adalah rumusan dan identifikasi masalah yang penulis rancang:

a. Identifikasi Masalah

1. Masalah pertama, Kuda tomprok merupakan permainan tradisional yang memiliki gaya bermain yang ekstrim sehingga dapat mengakibatkan cedera yang fatal.
2. Masalah kedua . Kuda tomprok memerlukan tempat bermain yang cukup besar, seperti ruangan kosong atau lapangan.
3. Masalah ketiga, jika salah satu kelompok memiliki kekuatan atau ukuran badan yang lebih besar dari kelompok lainnya.

b. Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara menciptakan board game yang berdasarkan permainan ekstrim untuk dapat dimainkan oleh target kalangan pemain yang lebih luas?
2. Bagaimana cara merancang esensi visual board game kuda tomprok yang menarik untuk semua target pemain?


1.3 Tujuan Penelitian Berdasarkan uraian latar belakang dan penjelasan permasalahan, penulis memiliki tujuan dalam menulis tugas akhir adalah membuat sarana alternatif dari permainan asli kuda tomprok yang cukup menguras tenaga fisik dan terlihat jenaka menjadi board game yang dapat dimainkan dimana saja, dan oleh siapa saja.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari adanya permainan board game kuda tomprok ini adalah sebagai berikut:

1. Dapat diapresiasi dan dinikmati oleh berbagai macam kalangan pemain.
2. Dapat mempererat hubungan antara pemain

dengan keseruan aspek kompetitif dari board game ini. 3. Permainan board game yang sudah dimodifikasi ini dapat mengurangi risiko cedera, pemain dapat tetap menikmati manfaat kesehatan mental tanpa khawatir akan potensi bahaya fisik. 1.5 Sistematika Penulisan Dalam menyusun laporan tugas akhir ini, penulis merancang struktur penulisan yang terdiri dari lima bab agar pembahasan dapat terfokus pada inti permasalahan tanpa menyimpang ke materi yang tidak relevan, strukturnya antara lain: BAB 1 PENDAHULUAN Pada bab ini, penulis menguraikan Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan. 2 BAB 2 TINJAUAN UMUM Dalam bab ini penulis membahas tentang data & pustaka yang menjelaskan mengenai elemen – elemen dan materi yang dibutuhkan pada permainan board game kuda tomprok. BAB 3 METODOLOGI DESAIN Dalam bab ini penulis membahas tentang strategi penelitian, teknik analisa, dan berbagai macam data yang akan membantu perancangan board game kuda tomprok. BAB 4 STRATEGI KREATIF Dalam bab ini penulis membahas lebih mendalam mengenai konsep karya, strategi media dan final art. BAB 5 PENUTUP Dalam bab ini penulis memberikan Kesimpulan dan Saran. BAB II TINJAUAN UMUM 2.1 Kuda Tomprok dan Permainan Tradisional Meskipun tidak ada catatan yang pasti tentang asal-usulnya dalam sejarah, Kuda Tomprok telah menjadi bagian integral dari tradisi dan kebudayaan permainan anak-anak di Indonesia selama bertahun-tahun. Secara tradisional, anak-anak di sekolah atau di sekitar lingkungan mereka telah memainkannya sebagai cara untuk bersenang-senang dan berinteraksi sosial satu sama lain. (Bagus, 1992). Kuda tomprok dimainkan secara berkelompok. Permainan ini cukup populer di kalangan anak sekolah. Pada dasarnya kuda tomprok adalah permainan yang mendandalkan ketahanan, yang biasanya dimainkan oleh 2 kelompok. Para pemain harus berbaris dalam posisi menungging layaknya barisan kuda - kuda. Di ujung pemain yang menungging, ada pemain yang berperan sebagai "penjaga" yang bersandar di dinding. Kemudian pemain yang menungging itu akan ditunggangi oleh

lawannya alias si penunggang satu persatu, lalu antara penjaga dengan pemain yang menunggang itu melakukan suit jika semua pemain masih bertahan. Jika penjaga menang, maka pemain yang menunggang bertukaran peran dengan pemain yang ditunggangi (Dwi, 2015).  3 Kelompok yang berperan sebagai penunggang akan melompat dan menunggangi kuda sampai semua anggota penunggang lengkap menaiki para kuda. Jika kelompok penunggang gagal membawa semua anggotanya, maka mereka dinyatakan kalah. Sementara jika kelompok kuda gagal menopang para penunggang lalu runtuh, maka mereka dinyatakan kalah (Fitri, 2023).

Gambar 2.1 Aktivitas bermain Kuda Tomprok (Sumber: faktahukum.co.id) 2.1.1 Esensi Permainan Kuda Tomprok

Permainan kuda tomprok membutuhkan ketahanan fisik dan kerja sama.

Sebagai permainan kelompok, para pemain harus bersinergi untuk

meruntuhkan tim lawan. Berikut beberapa poin penting yang menjadi

esensi permainan kuda tomprok (Dwi, 2015). a. Kebugaran Fisik: Para

pemain harus mengandalkan kemampuan tubuh untuk mempertahankan kekuatan, daya tahan, dan kelincahan selama permainan berlangsung. b. Kerja sama:

Tim kuda harus bekerja sama dengan yang lain untuk membentuk formasi

kuda yang kokoh, Tim penunggang harus menentukan pemain yang palik

cocok untuk melompat terlebih dahulu. c. Kekompakan: Para pemain harus

melompat dan bertahan dengan ritmis dan kompak agar dapat meruntuhkan

pemain lawan. d. Komunikasi: Para pemain harus berkomunikasi dengan baik

untuk mengkoordinasikan gerakan dan situasi tiap pemain. e. Kemungkinan:

Pada kuda tomprok, terdapat mekanisme game of chance, salah satu

contohnya adalah suit untuk menentukan pemenang ketika kedua tim yang

sedang seimbang. 2.1.2 Bahaya dari Permainan Kuda Tomprok Bermain Kuda

Tomprok, sebagai permainan fisik, memiliki potensi bahaya yang signifikan

bagi para pesertanya. Permainan ini melibatkan aktivitas melompat dan

jatuh, yang dapat berpotensi menyebabkan cedera seperti keseleo, patah

tulang, atau bahkan gegar otak. Kejadian tragis yang mengorbankan nyawa

seorang siswa SMP di Bekasi saat bermain Kuda Tomprok adalah contoh

konkret dari dampak negatif permainan ini. Insiden tersebut mengungkap

risiko serius yang timbul akibat aktivitas fisik yang tidak terkontrol dengan baik. Oleh karena itu, perlu memperhatikan keamanan dan pengawasan yang ketat dalam segala jenis permainan fisik (Janati, 2023). 2.2 Board Game Board game adalah jenis permainan yang dimainkan untuk hiburan atau kompetisi, dan dapat berkisar dari permainan sederhana untuk anak-anak hingga permainan strategi yang rumit untuk orang dewasa. Board game dapat dimainkan sendiri atau bersama orang lain. meskipun sebagian board game besar menggunakan papan sebagai wadah permainan, tidak semuanya memerlukannya. Board game pada umumnya mencakup papan, token, kartu, dadu, atau objek permainan lain yang dapat digunakan pemain sebagai alat interaksi dengan aturan permainan (Djurovic, 2023). Tidak seperti tabletop game, pada board game Anda mendapatkan semua yang dibutuhkan untuk memainkan game di dalam kotak permainan. Dalam beberapa tahun terakhir, board game telah mengalami pertumbuhan dalam peminat. Pada tahun 2012 The Guardian bahkan menyatakan bahwa board game telah mengalami tingkat pertumbuhan sebesar 40% dari tahun ke tahun (Attia, 2016). 4 Gambar 2.2

Keluarga bermain board game (Sumber: Encompassnw.org) Board game lebih dari sekedar bentuk hiburan. Berpartisipasi dalam permainan board game adalah cara untuk belajar, tumbuh, dan terhubung dengan orang lain. Board game dapat mengajari kita tentang strategi, pemecahan masalah, dan kerja sama, lalu dapat membantu kita mengembangkan kreativitas, imajinasi, dan keterampilan memecahkan masalah yang bisa sangat menyenangkan (Donovan, 2018). Permainan papan dapat berperan signifikan dalam membantu anak mempelajari materi pelajaran dengan lebih mudah dan jelas. Melalui pendekatan bermain, anak-anak menjadi lebih tertarik pada materi yang diajarkan karena bermain merupakan bagian integral dari dunia mereka. Anak-anak terlibat secara aktif dan antusias dalam proses pembelajaran, termasuk dalam materi yang kompleks seperti matematika. Dengan permainan papan yang menarik dan interaktif, mereka dapat memahami konsep penjumlahan dan pengurangan secara menyenangkan. (Fitrianna

Kultum Septiyani, 2018) Board game mencakup berbagai genre, masing-masing menawarkan pengalaman bermain yang berbeda. Abstract Area Control game melibatkan pemain bersaing untuk dominasi di papan permainan yang ditentukan dengan strategi menempatkan atau menghapus bidak. Deckbuilders , melibatkan modifikasi deck selama permainan, dengan penyesuaian kartu menjadi bagian mekanik utama dari permainan. Permainan social deduction melibatkan pemain untuk melakukan tipu muslihat, kebohongan, dan pembodohan saat mencoba mengungkap rahasia satu sama lain. storytelling game lebih fokus dalam penciptaan naratif yang diarahkan oleh pemain, baik sebagai cerita yang berkelanjutan atau melalui skema. War game melibatkan pertempuran strategis di mana pemain memimpin pasukan yang diwakili oleh miniatur atau token di peta, dengan hasil pertempuran ditentukan oleh lemparan dadu, permainan kartu, atau mekanik permainan lain. Setiap jenis permainan menyediakan pengalaman bermain yang unik dan menarik (Castle, 2021). Gambar 2.3 Berbagai Jenis Board Game (Sumber: verbnow.com) 2.2.1 Esensi Board Game Ada beberapa hal yang dianggap esensial dalam merancang permainan papan yang menjadi fokus utama bagi para perancang game (Crawford, 2003). Berikut adalah beberapa poin utama yang dapat disorot untuk memperkuat fondasi desain yang kuat dan memikat bagi para pemain: a. Keterlibatan Pemain: Permainan haruslah melibatkan pemain secara aktif. Ini berarti para pemain harus merasa memiliki kontrol atas aksi dan keputusan yang mereka ambil selama permainan. b. Tujuan: Setiap permainan papan memiliki tujuan atau kondisi kemenangan yang spesifik. Tujuan ini memberikan pemain sesuatu untuk dicapai dan memotivasi mereka untuk terlibat dalam permainan. c. Strategi dan Taktik: Permainan papan sering kali membutuhkan perencanaan strategis dan pengambilan keputusan taktis. Pemain harus memikirkan langkah-langkah ke depan dan membuat keputusan yang akan membantu mereka mencapai tujuan. d. Keseimbangan: Permainan haruslah seimbang, artinya tidak ada satu strategi yang dominan secara mutlak. Pemain harus memiliki kesempatan yang adil untuk

menang, dan keputusan yang diambil haruslah memiliki konsekuensi yang signifikan. 5 e. Keterlibatan Sosial: Permainan harus merangsang interaksi antar pemain. Ini bisa melalui tindakan langsung seperti negosiasi atau kompetisi, atau melalui mekanisme permainan yang memfasilitasi interaksi sosial. f. Kesempatan: Banyak permainan papan mengandung unsur keberuntungan atau peluang. Ini bisa berupa dadu, kartu, atau mekanisme lain yang menambahkan elemen ketidakpastian dan variasi dalam permainan. g. Aturan yang jelas: Crawford menekankan pentingnya aturan yang jelas dan ringkas dalam permainan papan, serta memastikan bahwa tujuan permainan mudah dipahami dan dicapai. Aturan yang terstruktur dengan baik membantu pemain memahami langkah-langkah yang diperlukan h. Keseimbangan: Permainan papan yang baik biasanya seimbang, artinya tidak ada strategi atau pemain yang memiliki keuntungan yang terlalu besar. Keseimbangan ini menjaga permainan tetap adil dan menarik bagi semua pemain. Dalam sebuah permainan papan, terdapat beberapa elemen kunci yang menjadi fondasi dari pengalaman bermain. Seperti komponen dalam board game merujuk kepada segala hal yang membentuk struktur dan mekanika dasar dari permainan papan (Crawford, 2003). Berikut adalah komponen yang sering ditemukan pada permainan papan: a. Papan Permainan ( Game Board ): Ini adalah bagian sentral dari permainan yang menyediakan ruang dan struktur untuk interaksi antara pemain. Papan permainan bisa berupa peta, grid, atau struktur lain yang menentukan bagaimana permainan akan berkembang. b. Bidak atau Token ( Pieces ): Ini adalah representasi fisik dari pemain atau elemen-elemen permainan lainnya. Pion atau keping bisa berupa miniatur, token, atau koin yang digunakan oleh pemain untuk memengaruhi permainan. c. Kartu ( Cards ): Kartu adalah komponen yang sering digunakan dalam board game untuk menyediakan variasi, kejutan, atau informasi rahasia kepada pemain. Kartu bisa berisi instruksi, kejadian, atau sumber daya yang memengaruhi jalannya permainan. d. Aturan ( Rules ): Seperangkat instruksi yang mengatur bagaimana permainan dimainkan, termasuk



cara memulai permainan, giliran pemain, cara memenangkan permainan, dan tindakan yang diizinkan atau dilarang. Aturan harus ditulis dengan jelas dan dapat dipahami oleh semua pemain. e. Pemain ( Players ): Individu yang berpartisipasi dalam permainan. Jumlah dan peran pemain dapat bervariasi tergantung pada jenis permainan. f. Papan Skor ( Scoreboard ): Papan skor digunakan untuk melacak perolehan poin atau prestasi pemain selama permainan. Ini memberikan gambaran tentang siapa yang unggul dalam permainan. g. Tujuan ( Objective ): Sasaran yang harus dicapai pemain untuk memenangkan permainan. Tujuan ini memberikan arah dan motivasi bagi pemain selama permainan.

### 2.2.2 Aturan Bermain Board Game

Aturan permainan pada board game adalah seperangkat instruksi yang mengatur bagaimana permainan dimainkan. Aturan ini menentukan jumlah pemain, tujuan permainan, cara menyiapkan papan permainan, cara memainkan bidak atau kartu, dan cara menentukan pemenang (Zagal J. P., 2006). Aturan bermain board game haruslah tersusun dengan jelas dan konsisten untuk memastikan pengalaman bermain yang memuaskan bagi para pemain. Aturan-aturan tersebut haruslah mudah dipahami dan konsisten sepanjang permainan, dan jika memungkinkan gunakan contoh untuk menjelaskan aturan permainan (Crawford, 2003).

### 2.2.3 Game Mechanic.

Game Story, Gameplay Mekanika game mengacu pada aturan dan sistem yang mendasari cara game dimainkan. Ini termasuk aspek-aspek seperti kontrol, interaksi dengan komponen atau dunia permainan, dan sistem aturan dalam permainan. Mekanika game yang dirancang dengan baik harus intuitif, mudah dipelajari, namun tetap menawarkan kompleksitas dan kedalaman yang cukup untuk membuat pemain terus tertarik. Di game tertentu juga ada cerita yang melatari permainan tersebut. Ini bisa berupa cerita yang sederhana dan lugas, atau cerita yang kompleks dan bercabang dengan banyak pilihan moral dan konsekuensi. Cerita yang baik dapat menarik pemain secara emosional dan membuat mereka berinvestasi dalam dunia game . Lalu terdapat elemen utama dalam permainan yaitu gameplay yang merupakan pengalaman keseluruhan bermain game . Ini menggabungkan

mekanika game , cerita, dan elemen lainnya seperti desain visual, musik, dan efek suara. Gameplay yang baik harus seimbang, menantang, dan menyenangkan, dan memberikan pemain rasa pencapaian dan kepuasan (Crawford, 2003). 2.2.4 Keberuntungan dalam permainan Aspek keberuntungan dalam permainan dibahas sebagai bagian penting dari elemen game yang dapat mempengaruhi pengalaman pemain. Keberuntungan, dalam konteks ini, dapat mempengaruhi motivasi dan keterlibatan pemain dengan memberikan kejutan dan variasi yang membuat permainan tetap menarik. Faktor - faktor keberuntungan juga berperan dalam menjaga keseimbangan antara tantangan dan keterampilan, yang merupakan kunci untuk memastikan bahwa permainan tetap menyenangkan dan tidak terlalu mudah atau terlalu sulit bagi pemain (Caserman, 2020). Faktor-faktor keberuntungan melibatkan elemen-elemen acak seperti melempar dadu, mengocok kartu, atau membuka kotak harta karun. Oleh karena itu, menjaga keseimbangan antara keberuntungan dan keterampilan sangat penting dalam suatu permainan. Suatu permainan yang berkualitas adalah yang memiliki sejumlah keberuntungan yang cukup untuk memberikan kejutan, tetapi tidak berlebihan sehingga pemain masih bisa mengendalikan hasil permainan (Muhammad Farhan, 2023). Keacakan atau keberuntungan dalam sebuah permainan dapat menambah variasi dari permainan ke permainan sehingga pemain harus mengeksplorasi taktik yang berbeda dan menyesuaikan permainan yang dihadapi.

5 Keberuntungan yang diterapkan dengan baik dapat membuat permainan menjadi lebih menarik seiring berjalannya waktu. Berikutlah Contoh aspek keberuntungan yang baik, yaitu memaksa pemain untuk beradaptasi dari satu pertandingan ke pertandingan lainnya dan menyesuaikan strategi dengan situasi (BoardgamingParent, 2023). 2.2.5 Kompetisi Kompetisi dapat muncul dalam berbagai bentuk, baik secara pribadi seperti bersaing untuk mendapatkan pekerjaan atau mengembangkan proyek pribadi agar lebih unggul dari proyek orang lain. Apa pun bentuknya, penting untuk memahami dinamika persaingan agar bisa memprediksi langkah lawan dan merencanakan langkah Anda sendiri (Goldsmith, 2012). 2.3 Desain Grafis

untuk Permainan 2.2.1 Desain Visual Desain Visual merupakan elemen utama yang perlu dipikirkan dalam merancang permainan, desain visual mengkaji berbagai konsep ilmu komunikasi yang diterapkan melalui elemen visual, seperti warna, tipografi, dan gambar. Disiplin ini merupakan perpaduan antara desain antarmuka dan desain grafis (Pradana, 2023). Desain visual board game mencakup beberapa elemen penting. Pertama, desain fisik melibatkan penciptaan komponen seperti dadu, kartu, potongan permainan, papan, dan buku aturan. Perancang harus mempertimbangkan bahan dan kualitas alat permainan dengan hati-hati, memastikan komponen - komponen permainan tersebut dapat mendukung pengalaman bermain. lalu, estetika visual dan grafis juga memainkan peran penting dalam penentuan daya tarik dari board game , karena estetika visual dapat melengkapi tema permainan dan meningkatkan kualitas pengalaman bermain secara keseluruhan (Bellawala, 2021). Gambar 2.4 Seseorang sedang merancang board game (Sumber: annarborartcenter.org) Untuk menciptakan board game , perlu dipertimbangkan aspek perancangan desain permainan, tujuan utamanya adalah menciptakan pengalaman yang mendalam dan memuaskan bagi para pemain. Kunci suksesnya adalah menanamkan rasa pencapaian yang memuaskan saat pemain berhasil menyelesaikan tugas permainan dan mengatasi tantangan, dan membuat adanya keinginan untuk kembali bermain. Selain desain visual, terdapat prinsip fair play , sebuah elemen yang penting dalam desain permainan. Pemain harus merasakan bahwa mereka berada di lingkup permainan yang adil, memastikan bahwa untuk mereka yang bukan pemain lama masih memiliki peluang adil untuk menang. Clarity juga menjadi aspek fokus utama dari permainan, aturan dan tujuan yang dapat dimengerti dengan baik adalah hal pokok agar pemain dapat menjelajahi permainan dengan lancar. Terakhir, pentingnya variasi tidak bisa dianggap sepele. Desainer permainan berusaha mencegah kebosanan dengan memperkenalkan elemen-elemen yang beragam, memastikan bahwa pemain tetap terpicat dan menghindari kejenuhan dalam permainan (Crawford, 2003).

### 2.2.2 Tata Letak Dalam sebuah game elemen desain visual seperti tata

letak, yang memiliki peran penting yang melebihi sekadar aspek visual. Sebagaimana seorang sutradara mengarahkan pementasan, tata letak menentukan alur permainan, strategi, dan interaksi antar pemain. Desain tata letak yang efektif tidak hanya memperhatikan estetika, tapi juga kepraktisan. Hal ini melibatkan kejelasan elemen visual seperti gambar, simbol, dan teks, yang harus menunjang pemahaman aturan permainan. Fleksibilitas juga perlu diperhitungkan, terutama dalam permainan dengan jumlah pemain yang berbeda atau aturan tambahan. (Pareek, 2023).

### 2.2.3 Tipografi

Tipografi merupakan sarana di mana sebuah ide tertulis diberi bentuk visual. tipografi memegang peran penting dalam desain grafis karena bukan hanya sebagai elemen dekoratif, tetapi juga sebagai alat komunikasi yang sangat berpengaruh. Dalam era digital saat ini, tipografi memiliki peran yang berbeda dalam desain grafis. Tidak lagi hanya sebagai seni abstrak, tetapi juga sebagai sarana komunikasi yang mandiri (Nedeljković, 2014).

Gambar 2.5 Tipografi pada papan permainan (Sumber: meeplemountain.com) Gambar 2.6 Tipografi pada kartu permainan (Sumber: Geekdad.com)

Tipografi yang baik dalam permainan tidak selalu berarti penggunaan font yang mewah. Tipografi memastikan komponen permainan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mudah dibaca, sehingga meningkatkan pengalaman bermain secara keseluruhan. Penggunaan tipografi yang efektif membantu menetapkan hierarki informasi yang jelas, memudahkan pemain memahami mekanisme dan tujuan permainan. Pemilihan font yang tepat juga berkontribusi pada konsistensi tema dan keterbacaan permainan, yang penting untuk menjaga keterlibatan pemain dan mengurangi kebingungan (Major, 2016).

### 2.2.4 Warna

Penggunaan warna dalam desain permainan merupakan metode yang sangat efektif untuk mengikut sertakan pemain dalam konten permainan dengan cepat. Warna dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan makna dari elemen - elemen permainan, seperti penggunaan warna biru untuk menunjukkan kesehatan, warna merah untuk menandakan bahaya, atau warna kuning sebagai peringatan, sehingga pemain dapat lebih cepat memahami aturan dari dunia permainan tersebut.

Perilaku pemain juga dapat dipengaruhi atau diperkuat melalui karakteristik warna individu, seperti warna merah yang merangsang, efek kreativitas dari warna biru, atau efek menenangkan dari warna hijau. Warna dan palet warna memiliki dampak pada emosi dan suasana hati, mampu mengubah nuansa dalam adegan permainan (Cieślak, 2022). Teori warna tidak hanya tentang apa yang dilihat, tetapi juga tentang perasaan yang dipicu oleh warna tertentu. Seperti warna merah mewakili Gairah, Cinta, Kemarahan, lalu warna orange mewakili energi, kebahagiaan, vitalitas, dan warna biru melambangkan ketenangan, Bertanggung Jawab, Kesedihan (Chapman, 2021). 2.4 Kesimpulan Teori Dari kesimpulan tinjauan umum di Bab II ini, penulis perlu menyusun aturan permainan yang menarik dengan menekankan aspek decision making untuk pemain mendapatkan keunggulan, sehingga meningkatkan keseruan dan aspek kompetitif dari permainan. Meskipun terdapat elemen keberuntungan, aturan permainan ini perlu dirancang untuk tetap memberikan keseimbangan dan keadilan kepada semua pemain.

6 Desain visual juga merupakan elemen penting untuk menarik perhatian audiens. Desain yang baik tidak hanya harus estetis, tetapi juga praktis, dengan elemen visual yang jelas agar pemain dapat memahami alur permainan dengan baik dan cepat. Selain itu, fleksibilitas papan permainan harus dipertimbangkan karena board game ini didesain tanpa kemasan ekstra, sehingga board game itu sendiri juga berfungsi sebagai kemasan yang fleksibel, dapat dibawa kemana saja dengan praktis, dan mampu menyimpan komponen-komponen permainan dengan baik.

2 2.5 Kerangka Berpikir Kerangka berpikir merujuk pada suatu model konseptual yang menjelaskan bagaimana teori terkait dengan berbagai faktor yang diidentifikasi sebagai masalah signifikan.

Kerangka berpikir ini mengilustrasikan keterkaitan antar variabel yang akan diselidiki, baik dari segi teoritis maupun operasional. Menurut Sugiyono, kerangka berpikir terdiri dari tiga komponen utama, yakni variabel, hubungan, dan penjelasan. Variabel merujuk pada objek penelitian yang tengah diinvestigasi, dan dibagi menjadi variabel bebas, variabel terikat, serta variabel kontrol. Hubungan mengacu pada

keterkaitan antar variabel yang sedang diselidiki, bisa berupa hubungan sebab akibat, korelasi, atau asosiatif. Penjelasan membahas cara hubungan antar variabel tersebut terjadi. Selain itu, kerangka berpikir memiliki beberapa fungsi penting. Pertama, sebagai dasar untuk merumuskan hipotesis, yang merupakan jawaban awal terhadap permasalahan penelitian. Kedua, sebagai panduan dalam pengumpulan data, yang membantu menentukan jenis dan sumber data yang perlu dikumpulkan. Terakhir, sebagai alat untuk menganalisis data, yang membantu menetapkan metode analisis data yang sesuai untuk penelitian tersebut (Sugiyono, Metode Penelitian Kualitatif, 2019).

#### 2.2.4 Urgensi dari Proyek Board Game Kuda Tomprok

Board Game Kuda Tomprok disusun sebagai alternatif yang lebih aman dan nyaman dibandingkan versi fisiknya yang cukup ekstrem dan memiliki resiko cedera. Target utamanya adalah orang dewasa yang mencari hiburan yang aman dan praktis, serta perempuan yang ingin berpartisipasi tanpa melakukan aktivitas fisik yang dianggap tidak pantas secara sosial. Selain 9 mengajak pemain yang sudah familiar dengan permainan aslinya, board game ini juga memperluas audiensnya dengan mengundang penggemar board game yang sebelumnya tidak mengenal Kuda Tomprok untuk bergabung dalam pengalaman bermain yang baru ini.

### BAB III METODOLOGI DESAIN 10

#### 3.1 Sistematis Perancangan Dalam proses perancangan, penting untuk memiliki kerangka kerja yang terstruktur agar prosesnya kerja terarah. Oleh karena itu, penulis mengembangkan sebuah kerangka kerja yang terdiri dari tiga tahap: tahap pra-desain, tahap proses desain, dan tahap pasca-desain.

#### Tabel 3.1 Kerangka Kerja Perancangan Board Game Kuda Tomprok

Langkah-langkah dalam tahap pra-desain melibatkan eksplorasi topik melalui penelitian yang melibatkan metode observasi dan wawancara. Tujuan utamanya adalah untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan untuk merancang sebuah board game yang sesuai dengan konsep yang diinginkan oleh penulis. Dari tahap ini, penulis memperoleh beragam informasi terkait preferensi pemain, budaya, dan gaya permainan. Tahap proses desain merupakan momen krusial dalam perancangan

board game , di mana penulis mulai menyusun aturan bermain. Untuk memastikan kualitas maksimal, penulis menciptakan berbagai prototipe untuk diuji langsung dengan berbagai pemain. Hal ini memungkinkan penulis untuk mengidentifikasi kekurangan dalam permainan dan menentukan modifikasi yang diperlukan. Setelah menyelesaikan penyusunan aturan bermain, maka penulis dapat fokus merancang desain akhir board game . Pada tahap pasca-desain penulis akan melakukan evaluasi produk akhir untuk memastikan tidak adanya error dan sudah layak untuk dimainkan. Setelah evaluasi selesai dan tidak menemukan kesalahan, maka penulis akan melakukan pencetakan board game untuk dikemas secara resmi.

### 3.2 Metode Pencarian Data Penelitian

Penulis menggunakan metode penelitian kualitatif untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai pengalaman dan persepsi pemain terhadap kedua subjek utama dari proyek tugas akhir penulis ini, yaitu board game dan kuda tomprok. Penelitian ini dimulai dengan mengamati dan melakukan wawancara terhadap komunitas board game untuk memahami budaya dan tren yang sedang terjadi di komunitas tersebut, serta mengumpulkan opini dengan mewawancarai berbagai individu yang memiliki pengalaman dengan permainan kuda tomprok. Metode penelitian kualitatif digunakan karena memungkinkan penulis untuk menggali lebih dalam tentang pengalaman dan persepsi individu secara lebih detail dan kontekstual. Dengan pendekatan ini, penulis dapat memperoleh informasi yang lebih personal dan nyata dari responden mengenai pandangan mereka terhadap board game dan permainan kuda tomprok.

#### 3.2.1 Observasi Penulis

Penulis melakukan observasi terhadap para pelanggan yang tengah menikmati waktu di Kafe Board Game " The Bunker " di BSD. Tujuannya adalah untuk memahami pengalaman mereka ketika bermain permainan papan secara sosial di lingkungan umum. Selama observasi, penulis menyaksikan bahwa para pelanggan tidak hanya datang ke kafe board untuk sekedar bermain board game , tetapi juga untuk menikmati kebersamaan bermain di lingkungan yang nyaman dengan nuansa latar tempat yang menyenangkan. Para pelanggan terlihat menikmati makanan dan minuman yang lezat yang

disajikan oleh kafe, sehingga dapat membantu mereka menikmati permainan dengan lebih lama. Kesimpulannya, Kafe Board Game " The Bunker " tidak hanya menjadi tempat untuk bermain board game , tetapi juga menjadi tempat bagi para pelanggan untuk bersosialisasi, menikmati suasana yang menyenangkan, dan menikmati hidangan lezat, yang membantu meningkatkan pengalaman permainan mereka secara keseluruhan. Gambar 3. 1

Aktivitas bermain di kafe board game The Bunker 11 Pasca- Desain - Evaluasi Hasil - Produksi 3.2.2 Wawancara Penulis mengadakan wawancara terhadap dua kelompok. Pertama-tama, penulis memulai dengan mewawancarai karyawan dan pelanggan di Mula Café , sebuah kafe board game di Serpong. Wawancara dimulai dengan Karyawan kafe, bernama Samuel, Setelah itu, penulis mewawancarai seorang pelanggan kafe bernama Farhan, yang datang untuk menikmati waktu luangnya sebelum kembali bekerja keesokan harinya. Penulis juga melakukan serangkaian wawancara dengan empat siswa dari SMK Bina Informatika, di mana mereka membagikan pengalaman dan pengetahuan mereka dalam permainan kuda tomprok. Tabel 3.2 Data Wawancara dengan karyawan dan pelanggan kafe board game Tabel 3.3 Data wawancara dengan murid – murid SMK Bina Informatika Gambar 3. 2 Wawancara dengan staff dan kustomer di Mula Coffee Gambar 3.3 Wawancara dengan siswa – siswa SMK Bina Informatika 3.2.3 Analisa Pesain g Board Game Kuda Tomprok memiliki struktur dan alur permainan yang cukup serupa dengan beberapa board game yang ada di pasar, seperti Settlers of Catan, dan bahkan permainan klasik seperti monopoly yang memiliki sistem kartu aksi dalam permainnya. Board game “ Settlers of Catan dan “ Monopoly ” memiliki ciri khas masing masing, berikut adalah ta

bel komparasi dari kedua board game tersebut. Gambar 3.4 Settlers of catan & Monopoly (Sumber: Medium.com) Tabel 3.4 Analisis kompetitor board game kuda tomprok 3.3 Kesimpulan Hasil Analisis Berdasarkan hasil analisis dari wawancara dengan narasumber, terdapat beberapa kesimpulan yang dapat diambil. Pertama, Board game yang menawarkan mekanik permainan yang kompetitif dan interaktif, cukup diminati oleh pemain



pada masa ini. Kedua, interaksi langsung dalam bermain board game dianggap lebih memuaskan daripada pengalaman digital oleh sebagian pemain. Saat ini, konsumen sering menemukan promosi produk di media sosial, yang memungkinkan mereka untuk mengenal suatu board game dari rekomendasi dan mencobanya jika ada kesempatan. Ketiga, "Kuda Tomprok" lebih digemari oleh anak-anak dan remaja laki-laki, sementara orang dewasa dan perempuan cenderung menghindarinya karena dianggap tidak pantas 12 secara sosial. dan semua narasumber murid SMK mengakui adanya risiko cedera yang sangat signifikan dalam permainan Kuda Tomprok.

### 3.4 Pemecahan Masalah Penulis akan merancang sebuah board game sebagai alternatif dari permainan tradisional Kuda Tomprok yang disesuaikan agar dapat dinikmati oleh semua kalangan, termasuk beberapa individu yang sebelumnya enggan berpartisipasi dalam permainan aslinya karena berbagai alasan, seperti menguras fisik, berisiko cedera tinggi, dan terlihat kurang wajar untuk dimainkan di tempat umum

## 13 BAB IV STRATEGI KREATIF

### 4.1 Strategi Komunikasi Versi board game dari "Kuda Tomprok" dikembangkan dengan mengutamakan keselamatan dan kenyamanan pemain. Jika versi aslinya mungkin melibatkan risiko cedera, versi board game ini dirancang agar semua orang bisa bermain tanpa khawatir akan hal tersebut. Permainan ini juga inklusif, dapat dinikmati untuk semua usia dan jenis kelamin, sehingga menjadi alternatif yang aman dan menyenangkan bagi semua kalangan. Meskipun tanpa risiko, board game "Kuda Tomprok" tetap mempertahankan keseruan, dan aspek kompetitif dari versi aslinya, dengan memberikan cara baru bagi pemain untuk menikmatinya. Selain itu, permainan ini mudah dimainkan di mana saja dan kapan saja tanpa memerlukan ruang besar, menjadikannya pilihan yang praktis untuk berbagai situasi.

### 4.2 Analisa Segmentasi, Targeting, dan Positioning

a) Segmentasi Board Game Kuda Tomprok ini dirancang sebagai alternatif yang mempertimbangkan keselamatan dan kenyamanan pemain. Dimana versi aslinya mungkin terdapat resiko cedera, versi board game ini dirancang untuk mencapai segmentasi yang lebih luas.

b) Targeting

Target utama dari board game Kuda Tomprok adalah orang dewasa yang menginginkan hiburan yang lebih praktis dan aman. Selain itu, permainan ini juga ditujukan kepada perempuan yang ingin terlibat dalam permainan kuda tomprok tanpa perlu melakukan kegiatan permainannya yang cukup jenaka dan terlihat kurang wajar secara aspek sosial.

a. Positioning

Board game Kuda Tomprok ini menawarkan pengalaman bermain yang baru dan berbeda dari versi tradisionalnya. Terdapat berbagai komponen dan mekanik yang terinspirasi dari berbagai macam board game klasik, seperti penggunaan kartu aksi untuk menciptakan keunggulan bagi para pemain. Lalu, terdapat juga aspek decision making dalam penggunaan kartu energi, di mana pemain harus memilih apakah akan menggunakan nomor besar atau kecil terlebih dahulu. Hal-hal ini dapat menciptakan interaksi baru yang berbeda dari permainan aslinya, Board game ini juga mengundang penggemar board game yang belum pernah mendengar tentang Kuda Tomprok sebelumnya untuk ikut berpartisipasi.

Tabel 4.1 tabel target segmentasi target pemain board game

4.2.1 Persona Gambar 4.1 Persona Gambar 4.2 Persona 2 14 4.3 Mitra Publikasi & Produksi

Board game Kuda Tomprok dipublikasikan dibawah nama After On Studio, sebuah studio independen yang bergerak dalam bidang pembuatan konten terutama, untuk periklanan dan hiburan. Sebagai anggota dari After On Studio, Penulis telah berkolaborasi dengan rekan tim After On untuk memproduksi board game ini dalam format yang berkualitas dan menarik, mulai dari bahan produksi papan dan komponen hingga media periklanan.

4.4 Proses Tahapan Perancangan Board Game Kuda Tomprok

4.4.1 Moodboard Gambar 4.3 Moodboard 4.4.2 Konsep Perancangan Gambar 4.4 Konsep awal perancangan Gambar 4.5 Transformasi mekanik permainan Gambar 4.6 Konsep Alur Permainan 4.4.3 Color Pallette

Selain alasan estetis visual, penulis memilih palet warna berdasarkan makna emosional yang diwakili oleh setiap warna. Warna merah digunakan sebagai warna utama karena melambangkan gairah dan semangat, sesuai dengan esensi permainan kuda tomprok. Tim penunggang atau penyerang diwakili oleh warna oranye yang

mencerminkan energi dan vitalitas. Sementara itu, tim kuda diwakili oleh warna biru yang melambangkan tanggung jawab (Chapman, 2021). Gambar 4.7 Color Palette 4.4.4 Font Penulis menggunakan tiga jenis font dalam board game Kuda Tomprok: sans serif, slab serif, dan handwritten. Font sans serif seperti Atami dan Impact digunakan untuk teks informatif pada papan dan komponen, agar pemain dapat memahami pesan permainan dengan mudah dan jelas. Font slab serif seperti Reisenberg digunakan untuk teks ikon, memberikan gaya yang mengesankan dan ikonik. Sedangkan font handwritten seperti Grateful Everyday, yang telah dimodifikasi, digunakan untuk logo permainan, dengan tujuan memberikan gaya yang playful dan menyenangkan. Gambar 4.8 Fonts 4.4.5 Logo Gambar 4.9 Logo 15 4.4.6 Sketch Gambar 4.10 Sketsa awal ide permainan 4.5 Prototype Design 4.5.1 Prototipe Pertama Penulis merancang beberapa Prototipe untuk menguji berbagai aspek permainan untuk menentukan kelayakan untuk dimainkan. Dalam prototipe pertama, penulis menggunakan kertas art carton untuk sebagai bahan prototipe yang kemudian diuji langsung bersama dosen pembimbing. Setelah sesi permainan, penulis menyadari adanya beberapa aturan dan desain permainan yang perlu diperbaiki dan dikembangkan lebih lanjut. Penulis kemudian merancang alternatif baru dalam prototipe kedua. Berikut adalah hasil ujian yang didapatkan pada prototipe pertama: 1. Sisi bertahan akan melempar dadu untuk menentukan jumlah bidak kubus & kartu energi yang dimilikinya, hal ini dirasa membuat permainan tidak seimbang sehingga diganti. 2. Sisi bertahan akan meletakkan kartu energinya pada bidak sebelum permainan dimulai, hal ini membuat game play dari sisi bertahan cukup terbatas maka akan diganti. 3. Masalah Sisi penyerang akan melempar dadu untuk menentukan jarak lompat bidak setiap giliran, hal ini dapat membuat skenario dimana penyerang mendarat di luar bidak maka akan diganti 4. Kartu aksi hanya bisa digunakan oleh sisi penyerang, membuat sisi bertahan kekurangan interaksi bermain. maka akan diganti. Gambar 4.11 Prototipe pertama Board Game Kuda Tomprok

4.5.2 Prototipe Kedua Di prototipe Kedua, penulis memanfaatkan software Tabletop Simulator yang memungkinkan visualisasi dan pengujian game secara digital. Dengan Tabletop Simulator, proses pengujian permainan menjadi lebih mudah dan efisien karena memungkinkan penulis untuk menguji board game dengan pemain lain tanpa harus menghadapi kesulitan dalam mencetak dan menyusun prototipe secara langsung. Dalam percobaan kedua, penulis menemukan bahwa permainan berjalan lebih lancar dan adil dalam versi baru ini. Hal ini memberikan dorongan yang signifikan bagi penulis untuk merancang versi final dari board game "Kuda Tomprok" dengan optimalitas yang lebih tinggi. Berikut adalah hasil ujian yang didapatkan pada prototipe pertama: 1. Kedua sisi memiliki jumlah bidak, kartu aksi, dan kartu energi yang sama, sehingga meningkatkan keseimbangan permainan antara kedua sisi. 2. Terdapat 8 kartu aksi dan 6 kartu energi, dibagikan 3 untuk masing-masing pemain, kartu energi dikocok acak setiap giliran dengan kartu tengah. Hal ini memberikan kedua sisi kesempatan yang lebih adil, namun pengocokan kartu energi setiap kali kurang efisien sehingga akan diganti. Masalah Sisi penyerang akan melempar dadu untuk menentukan jarak lompat bidak setiap giliran, hal ini dapat membuat skenario dimana penyerang mendarat di luar bidak maka akan diganti. 3. Jika semua bidak penyerang sudah habis, maka akan masuk ke sesi knockout, dan akan dilakukan suit. Penggunaan kartu suit cukup memakan waktu permainan dan kurang efisien sehingga akan diganti. 16 4. Jika setelah 2 ronde berakhir kedua pemain masihimbang, maka pemenang akan ditentukan berdasarkan siapa yang memiliki bidak penyerang terbanyak di atas papan. Aturan ini bekerja dengan cukup baik namun akan dimodifikasi. Gambar 4.12 Prototipe kedua Board Game Kuda Tomprok di software Tabletop Simulator

4.5.3 Prototipe Ketiga Pada prototipe ketiga, penulis melakukan eliminasi terhadap beberapa aspek yang dinilai kurang efisien atau membuat permainan terasa tidak mulus. Dalam upaya memperbaiki hal tersebut, penulis menguji permainan secara digital

menggunakan software tabletop simulator, serta secara langsung dengan menggunakan prototipe hasil cetakan yang kemudian diuji bersama pemain lain. Melalui proses tersebut, penulis berhasil mendapatkan beberapa masukan berharga dan mencapai beberapa kesimpulan yang signifikan. Berikut adalah hasil ujian yang didapatkan pada prototipe ketiga: 1. Kartu suit akan dihapus dari permainan karena memakan waktu dan kurang efisien. Mekanik kartu suit akan diganti dengan dadu dan penggunaan kartu aksi untuk menentukan hasil duel atau kemenangan. 2. Kartu energi menentukan hasil dari duel bidak, namun proses pengocokan kartu tersebut setiap giliran dianggap tidak efisien. Oleh karena itu, akan dibuat dua set kartu energi dengan nilai yang sama dan pemain hanya perlu mengambil satu kartu dari deck tanpa perlu mengocok. 3. Akan diimplementasikan sistem shield dalam permainan ini untuk melindungi bidak, shield ini didapatkan dari salah satu kartu aksi. Untuk menunjukkan bahwa arena bidak memiliki shield, akan digunakan token berbentuk shield sebagai indikator bahwa bidak tidak bisa diruntuhkan. 4. Ronde knockout yang sebelumnya bergantung pada suit antar setiap bidak di papan akan digantikan dengan penggunaan sisa kartu energi dan kartu aksi. Tujuan permainan adalah untuk memiliki sebanyak mungkin bidak di atas papan. Setiap bidak yang tidak gugur pada akhir ronde akan diubah menjadi skor, yang akan dihitung pada akhir ronde pertama dan dijumlahkan secara keseluruhan pada ronde terakhir. 5. Pada papan permainan, akan ada indikasi skor yang dimiliki oleh setiap pemain. sehingga tidak lupa ketika ronde terakhir dan harus menghitung total skor. Gambar 4.13 Prototipe ketiga Board Game Kuda Tomprok di software Tabletop Simulator 4.5.4 Prototipe Keempat Pada tahap pengembangan prototipe keempat, penulis memutuskan untuk menambahkan beberapa elemen yang membuat dinamika permainan lebih menarik dan lancar. Melalui proses ini, penulis berhasil memperoleh pemahaman yang lebih baik dan detail mengenai apa yang dibutuhkan untuk menyelesaikan final art atau produk akhir dari board game kuda tomprok. Dengan

demikian, proses penyempurnaan ini memungkinkan penulis untuk menghadirkan hasil akhir yang lebih terarah dan memuaskan. Berikut adalah hasil ujian yang didapatkan pada prototipe empat: 1. Kartu aksi yang sebelumnya hanya ada satu deck untuk digunakan oleh kedua pemain, kini diubah menjadi dua deck terpisah untuk masing-masing pemain. 2. Nilai kartu energi dikurangi dari 1-6 menjadi 1-4 agar permainan lebih menantang dan pemain harus berpikir lebih strategis dalam menggunakan kartu tersebut. 3. Akan ditambahkan token petunjuk untuk membantu pemain mengingat arena duel yang sedang berlangsung.

#### 17 4.6 Desain Board Game

##### 4.6.1 Aturan Permainan

Alur permainan dimulai dengan kedua pemain mengocok dadu. Pemain yang mendapat hasil dadu tertinggi dapat memilih sisi pada ronde pertama. Kedua pemain mendapatkan 5 kartu aksi dari 10 setumpuk kartu aksi yang berbeda. Kartu aksi berfungsi untuk memberikan kesempatan untuk meraih keunggulan pada setiap giliran, dan penggunaannya dimulai dari penyerang. Sisa kartu dapat diperoleh jika menggunakan kartu aksi tertentu. Kedua pemain memiliki 8 kartu energi dengan nilai 1-4, yang digunakan untuk meruntuhkan bidak musuh. Pemain memegang 3 kartu energi pada awal permainan, dan setiap giliran mengambil 1 kartu dari setumpuk kartu energi dari luar tangan. Penggunaan kartu energi dengan jumlah tertinggi akan menggugurkan bidak lawan, dengan hasil seri jika jumlahnya sama, dan bidak gugur jika jumlahnya lebih rendah. Terdapat sistem shield untuk melindungi bidak, yang diperoleh dari salah satu kartu aksi, ditandai dengan token berbentuk shield. Setelah menentukan sisi pada ronde pertama, penyerang mengocok dadu untuk menentukan lokasi mendarat bidaknya. Kemudian, kedua pemain meletakkan 1 kartu energi pada papan yang pada awalnya ditutup sebelum sesi “reveal” dan dapat menggunakan kartu aksi. Jika bidak penunggang mendarat di bidak yang sudah ada, maka mundur satu langkah, dan bidak akan gugur jika mundur sampai keluar papan. Jika semua bidak penyerang sudah digunakan, masuk ke sesi terakhir di ronde, di mana tujuannya adalah memiliki sebanyak mungkin

bidak di atas papan. Setiap bidak yang ada di atas papan dihitung sebagai skor, dengan setiap bidak yang utuh bernilai 1 poin, dan bidak seri bernilai 0,5 poin. Hasil skor akan ditotalkan pada ronde kedua untuk menentukan pemenangnya, yaitu pemain dengan skor tertinggi.

4.6.2 Komponen Board Game Konsep kreatif diperlukan untuk menciptakan pengalaman bermain yang khas dan menarik, sehingga membuat pengalaman bermain board game terasa spesial, berikut adalah elemen – elemen yang akan diterapkan kepada board game kuda tomprok:

a. Bidak Bidak Kubus: Mewakili barisan tim kuda yang harus dilindungi oleh pemain bertahan. Bidak Piramid: Mewakili tim penunggang yang harus berusaha untuk menaklukkan kuda lawan dengan menempatkan bidak di atas bidak kuda.

b. Dadu Dadu akan digunakan oleh pemain penunggang untuk menentukan jarak yang dapat dilompati oleh bidak penunggang ketika menyerang kepada bidak kuda.

c. Kartu Energi Kartu energi digunakan untuk memenangkan duel bidak setiap giliran, kartu energi memiliki nilai value angka dari 1 hingga 6. Nilai yang lebih tinggi akan mengalahkan lawan, nilai yang sama akan menghasilkan seri, dan nilai yang lebih rendah akan membuat bidak gugur. Terdapat dua set kartu energi dengan total 12 kartu untuk setiap pemain, namun pada awal permainan, hanya 3 kartu yang dibagikan kepada setiap pemain. Setelah setiap giliran selesai, pemain yang mengorbankan satu kartu energi dapat mengambil satu kartu lagi dari deck tengah.

d. Kartu Aksi Kartu aksi memberi peluang kepada pemain untuk mendapatkan keunggulan pada setiap giliran. Kartu ini mampu mengubah arah permainan sehingga pemain yang sebelumnya tertinggal dapat berbalik menjadi unggul dengan memanfaatkan timing yang baik dalam penggunaannya. Terdapat total 14 kartu aksi yang awalnya dibagikan empat kartu kepada setiap pemain. Pemain dapat mengambil kartu aksi tambahan dari deck jika menggunakan kartu aksi tertentu.

e. Token Shield 18 Sistem shield dalam permainan ini bertujuan melindungi bidak dan diperoleh melalui salah satu kartu aksi. Untuk menandakan bahwa bidak dilindungi oleh perisai di arena

permainan, digunakanlah token berbentuk perisai sebagai indikator bahwa bidak tidak dapat dihancurkan. f. Token skor Token ini digunakan untuk mengindikasikan jumlah skor yang dimiliki oleh pemain, sehingga memudahkan dalam mengingat saat mencapai ronde terakhir dan perlu menghitung total skor. g. Token Petunjuk Token ini digunakan untuk menunjukkan arena duel yang sedang bertanding. 4.6.3 Konsep Visual Pada tahap awal perancangan konsep visual, penulis menggunakan sketsa awal untuk menunjukkan garis besar dari mekanika permainan dan struktur papan. Sketsa ini membantu dalam merancang permainan yang efektif. a. Papan Permainan ( Game Board ) Gambar 4.14 Struktur & Mekanisme Board Game Gambar 4.15 Arena bermain board game Gambar 4.16 Blocking Play Area b. Komponen Permainan ( Game Components ) Gambar 4.17 Konsep bidak & token awal Gambar 4.18 Progress konsep token c. Kartu Aksi ( Action/Buff Cards ) Gambar 4.19 Konsep Kartu Aksi Gambar 4.20 Konsep awal Kartu Aksi Kuda Gambar 4.21 Konsep awal Kartu Aksi Penunggang d. Kartu Energy ( Energy Cards ) 19 Gambar 4.22 Konsep awal Kartu Energi Gambar 4.23 Progress Kartu Energi d. Aturan Permainan ( Paper Rules ) Gambar 4.24 Konsep kertas Aturan Gambar 4.25 Konsep awal Buku Aturan 4.6.4 Mekanisme Penyimpanan Komponen Board Game Kuda Tomprok memiliki konsep struktur yang praktis dan efisien. Didesain dalam bentuk kemasan persegi panjang, memungkinkan pemain untuk membawanya dengan mudah ke mana pun. Pada sisi depan kemasan, terdapat mekanisme yang memungkinkan sisi depannya dapat dibuka atau dibalik. Mekanisme ini terdapat pada tutup depan yang berbentuk persegi panjang pada setiap lapisan yang berjumlah dua. ketika dibuka, berisi komponen permainan yang tersimpan di dalamnya. Ketika dibalik, kedua tutup kemasan tersebut berubah menjadi play area dan papan deck dari board game itu sendiri. Terdapat pita berwarna merah yang memudahkan pemain untuk membuka kedua tutup tersebut. Magnet di keempat sudut tutup memudahkan tutup untuk menempel dengan kokoh. Gambar 4.26 Sketsa awal Mekanisme Penyimpanan Komponen Gambar 4.27 Mockup Fisik



Penyimpanan Komponen 4.6.5 Konsep Media Pendukung a. X Banner X banner ini menampilkan abstrak penelitian, identifikasi masalah, tujuan penelitian, dan bentuk board game secara ringkas dan jelas untuk menarik perhatian dan memberikan pemahaman awal. Gambar 4.28 X Banner b. 2 Poster 20 Poster ini menjelaskan dengan ringkas asal mula permainan kuda tomprok dengan foto aktivitas permainannya dan poster kedua menjelas mengenai mekanisme papan Gambar 4.29 Poster untuk pameran c. Pin Pin button sebagai merchandise menampilkan logo kuda tomprok, dirancang untuk dipakai sebagai aksesoris yang menarik dan mempromosikan permainan. Gambar 4.30 Pin Button d. Gelang Gelang tim kuda dan tim penunggang didesain untuk menunjukkan dukungan dan identitas masing-masing tim. Gambar 4.31 Gelang Tim Kuda & Tim Penunggang e. Gantungan Kunci Gelang tim kuda dan tim penunggang didesain untuk menunjukkan identitas masing- masing tim. Gambar 4.32 Gantungan kunci tim kuda & tim penunggang f. Mug Gelas mug dengan logo kuda tomprok di bagian depan dan hashtag di belakangnya, berfungsi sebagai merchandise sekaligus media promosi yang praktis digunakan sehari- hari. Gambar 4.33 Gelas Kuda Tomprok g. Tote Bag Tote bag dengan logo kuda tomprok, memudahkan pengguna membawa barang sekaligus mempromosikan permainan. Gambar 4.34 Totebag Kuda Tomprok 21 h. Instagram Akun Instagram dengan feeds yang menjelaskan tentang kuda tomprok, mencakup informasi dan gambar untuk menarik minat dan partisipasi komunitas online. Gambar 4.35 Akun Instagram @kudatomprokgame

4.7 Final Art a. Struktur Board Game Board game ini berbentuk persegi panjang dengan mekanisme kemasan depan yang dapat diputar untuk menjadi play area , memudahkan setup dan penyimpanan komponen permainan. Bahan yang digunakan adalah papan/kertas birmet, Ukuran Keseluruhan Papan: 38 cm x 29 cm x 6.5 cm. Gambar 4.36 Struktur Board Game Gambar 4.37 Mockup fisik Board Game Gambar 4.38 Tempat penyimpanan komponen b. Desain Kemasan Desain kemasan menampilkan logo kuda tomprok, informasi durasi permainan, rentang usia pemain, dan

jumlah pemain. Bagian kemasan juga mencantumkan daftar komponen dan tautan media sosial. Latar belakang dihiasi dengan pattern kuda dan penunggang untuk memperkuat tema permainan. Gambar 4.39 Flat Desain Board Game c. Play Area Play area adalah papan utama tempat pemain melakukan permainan, dirancang untuk memberikan ruang yang cukup bagi semua komponen dan aksi dalam permainan. Ukuran Papan: 21 cm x 29,7 cm. Gambar 4.40 Play Area Gambar 4.41 Mockup fisik Play Area 22 d. Papan Deck Papan deck berfungsi sebagai tempat untuk meletakkan deck kartu di luar tangan pemain serta kartu-kartu yang sudah gugur selama permainan berlangsung. Ukuran Papan: 21 cm x 23,5 cm. Gambar 4.42 Papan Deck Gambar 4.43 Mockup fisik Papan Deck e. Kartu Aksi Kuda Kartu aksi kuda digunakan oleh tim kuda untuk mendapatkan keunggulan strategis dalam permainan, dengan berbagai efek yang dapat membantu pemain mendapat keunggulan. Ukuran Kartu: 5,4 cm x 7,7 cm. Gambar 4.44 Kartu Aksi Kuda f. Kartu Aksi Penunggang Kartu aksi penunggang digunakan oleh tim penunggang untuk memperoleh keunggulan dalam permainan, menawarkan berbagai strategi dan taktik untuk memenangkan pertandingan. Ukuran Kartu: 5,4 cm x 7,7 cm. Gambar 4.45 Kartu Aksi Penunggang Gambar 4.46 Mockup Fisik Kartu Aksi g. Kartu Energi Kartu energi digunakan oleh kedua tim untuk meruntuhkan bidak lawan, menjadi mekanik utama dari permainan ini. Ukuran kartu: 5,4 cm x 3,1 cm. Gambar 4.47 Kartu energi Gambar 4.48 Mockup Fisik Kartu energi h. Token Token terdiri dari token petunjuk, token perisai, dan token skor yang membantu pemain ingat akan keadaan areal duel dan skor yang dimiliki. Ukuran Token: 1,9 cm x 1,9 cm Gambar 4.49 Token 23 Gambar 4.50 Mockup Fisik Token i. Bidak Bidak kuda berbentuk kubus dan bidak penunggang berbentuk piramida, masing-masing memiliki peran sebagai pion dari masing masing tim. Ukuran Kubus: 3,8 cm x 3,8 cm, Ukuran Piramid: 3,4 cm x 4 cm. Gambar 4.51 Bidak Gambar 4.52 Mockup Fisik Bidak j. Dadu Dadu berwarna merah digunakan untuk menentukan tempat mendarat bidak penyerang. Ukuran dadu: 16mm Gambar

4.53 Dadu Merah k. Buku Aturan Buku aturan berisi panduan lengkap cara bermain board game kuda tomprok, termasuk langkah-langkah permainan, dan aturan-aturan dasar. Selain itu, buku ini juga memberikan penjelasan rinci tentang setiap komponen permainan, seperti kartu aksi, token, bidak, papan deck, dan play area, untuk memastikan pemain memahami fungsi dan penggunaan masing-masing elemen dengan jelas. Ukuran Buku: 13,2 cm x 18,9cm

Gambar 4.54 Buku Aturan Permainan Gambar 4.55 Isi Buku Aturan BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari laporan tugas akhir ini menunjukkan bahwa kuda tomprok, sebagai permainan tradisional yang dikenal karena keekstremanya, memiliki daya tarik yang khas di kalangan anak sekolah. Upaya penulis dalam mengadaptasi kuda tomprok menjadi sebuah board game merupakan langkah yang strategis untuk memperluas jangkauan dan mencapai segmen pemain yang lebih luas. Dengan menghadirkan kuda tomprok dalam format board game, permainan tersebut menjadi lebih dapat diakses oleh berbagai kalangan, termasuk mereka yang mungkin enggan atau sulit untuk berpartisipasi dalam versi tradisionalnya. Hal ini membuka peluang baru bagi pengalaman bermain kuda tomprok untuk dinikmati oleh lebih banyak orang, sambil tetap mempertahankan esensi dan keunikan dari permainan aslinya. Dengan demikian, konversi kuda tomprok menjadi sebuah board game bukan hanya mencerminkan upaya untuk melestarikan permainan lokal, tetapi juga merupakan langkah yang progresif dalam menghadirkan hiburan yang inklusif dan menyenangkan bagi semua kalangan.

### 5.2 Saran

Dalam merancang board game, penting untuk mengikuti pendekatan yang sistematis dan bertahap untuk memastikan bahwa hasil akhirnya memenuhi harapan dan kebutuhan pemain.

### 24 Perancangan permainan harus dilakukan secara bertahap dengan jadwal yang terorganisir. Langkah pertama yang krusial adalah melakukan riset yang mendalam tentang perkembangan industri board game, tren permainan terkini, serta preferensi dan kebutuhan pemain. Riset ini akan membantu dalam memahami pasar dan mengidentifikasi kesempatan yang ada. Setelah itu, pengembangan konsep permainan harus dilakukan secara

REPORT #21999395

bertahap, dimulai dari ide-ide awal yang kemudian dievaluasi dan diperbaiki melalui iterasi berulang. Selama proses ini, penting untuk melibatkan uji coba permainan dengan berbagai kelompok pemain untuk mendapatkan masukan yang berharga. 25



REPORT #21999395

## Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE		
1.	<b>0.59%</b> kumparan.com <a href="https://kumparan.com/berita-hari-ini/apa-itu-kuda-tomprok-ini-tata-cara-perm...">https://kumparan.com/berita-hari-ini/apa-itu-kuda-tomprok-ini-tata-cara-perm...</a>	●
INTERNET SOURCE		
2.	<b>0.31%</b> repository.iainbengkulu.ac.id <a href="http://repository.iainbengkulu.ac.id/7512/1/Yuni%20Pertiwi.pdf">http://repository.iainbengkulu.ac.id/7512/1/Yuni%20Pertiwi.pdf</a>	●
INTERNET SOURCE		
3.	<b>0.28%</b> tirto.id <a href="https://tirto.id/apa-itu-kuda-tomprok-yang-buat-siswa-smp-meninggal-di-beka...">https://tirto.id/apa-itu-kuda-tomprok-yang-buat-siswa-smp-meninggal-di-beka...</a>	●
INTERNET SOURCE		
4.	<b>0.21%</b> lemlit.unpas.ac.id <a href="https://lemlit.unpas.ac.id/wp-content/uploads/2022/02/Metode-Penelitian-Kuan..">https://lemlit.unpas.ac.id/wp-content/uploads/2022/02/Metode-Penelitian-Kuan..</a>	●
INTERNET SOURCE		
5.	<b>0.2%</b> eprints.unm.ac.id <a href="https://eprints.unm.ac.id/33986/1/DIKTAT%20MATA%20KULIAH%20METODOLO...">https://eprints.unm.ac.id/33986/1/DIKTAT%20MATA%20KULIAH%20METODOLO...</a>	●
INTERNET SOURCE		
6.	<b>0.13%</b> upgraded.id <a href="https://upgraded.id/tipografi-dalam-desain-grafis">https://upgraded.id/tipografi-dalam-desain-grafis</a>	●
INTERNET SOURCE		
7.	<b>0.08%</b> era.id <a href="https://era.id/news/141962/apa-itu-kuda-tomprok">https://era.id/news/141962/apa-itu-kuda-tomprok</a>	●

● QUOTES

INTERNET SOURCE		
1.	<b>0%</b> tirto.id <a href="https://tirto.id/apa-itu-kuda-tomprok-yang-buat-siswa-smp-meninggal-di-beka...">https://tirto.id/apa-itu-kuda-tomprok-yang-buat-siswa-smp-meninggal-di-beka...</a>	