

PEMBUATAN BOARD GAME UNITE AND FIGHT

Agung Wijoyo

Informatika Program Kekhususan Multimedia / Teknik

agung.wijoyo11@gmail.com

Andre, S.T., M.Sc.

Informatika / Teknik

andre@staff.ubaya.ac.id

Richard Pramono, S.Kom., M.Sc.

Informatika / Teknik

richard@staff.ubaya.ac.id

Abstrak- Kerjasama adalah aspek penting yang perlu diajarkan pada anak sejak dini, terutama pada usia remaja yang berperan penting dalam pembentukan kepribadian anak. Salah satunya dengan *outbound*, tetapi *outbound* memiliki kelemahan, dari situ dibuatlah media pengenalan pentingnya kerjasama yang praktis berupa *board game* dengan tema kerjasama dengan keunikan yang terletak pada cara memenangkan permainannya. Kemudian dilakukan analisis terhadap media sejenis berupa *board game* dengan mekanik *cooperative play* dan *companion app*. Hasil dari analisis digunakan untuk melakukan desain pada *board game* dan *companion app*. Desain *board game* dan *companion app* kemudian dibuat dengan *adobe photoshop CS6* dan *unity*. *Board game* dibuat dengan mekanik *cooperative play*, *action point allowance*, *variable phase order*, *programmed movement*, *dice rolling*, dan *grid movement*. Setelah itu dilakukan uji coba dengan cara melakukan *blind test play* sebanyak tiga kali terhadap 10 peserta, kemudian peserta menjawab pertanyaan validasi, dari jawaban itu didapatkan kesimpulan positif bahwa *board game* yang dibuat dapat menyampaikan pentingnya kerjasama, komunikasi dan koordinasi serta dapat menarik perhatian dari peserta.

Kata Kunci: *board game, kerjasama, unite and fight, strategy game.*

Abstract- cooperation is an important aspect that need to be taught as soon as possible, especially to teenager which is an important phase of individuality shaping. One of the example of such activity is *outbound*, but *outbound* is difficulties to be prepared, thus a convenient media to introduce the importance of cooperation is made in the form of *board game* with unique point in how to win the game. After that, *board game* with similar mechanic and *companion app* analyzed. The result then used to design the *board game* and *companion app*. The design of *board game* and *companion app* then made using *adobe photoshop CS6* and *unity*. The *board game* made with *cooperative play*, *action point allowance*, *variable phase order*,

programmed movement, dice rolling and grid movement mechanic. After made then the board game tested by doing blind test play with 10 people, after that each participant will be asked to fill the validation questionnaires, from their answers in the questionnaire inferred that the board game has positive result, which is to tell the participant that cooperation, communication and coordination is important, also the board game could attract their attention.

Keywords: *board game, cooperation, unite and fight, strategy game.*

PENDAHULUAN

Usia remaja, menurut Elizabeth Hurlock (1968) adalah 13-21 tahun, merupakan usia krusial dimana seorang manusia mengalami pubertas, dan pengaruh lingkungan akan mempengaruhi pematangan sifat individu nantinya sebagai anggota dalam masyarakat. Karena itu sangat pentingnya diajarkan nilai-nilai yang baik pada usia remaja ini, salah satunya adalah nilai kerjasama.

Dalam masyarakat, kerjasama dianggap sebagai faktor penting yang dibutuhkan tiap individu. Ini dapat dilihat pada saat seseorang berorganisasi atau bergabung dalam suatu lingkungan yang baru, sedikit banyak pasti akan melakukan kegiatan bonding atau kegiatan dengan tujuan membangun relasi antara anggotanya terutama anggota baru, dengan cara antara lain outbound, sharing, dan sebagainya. Kegiatan semacam ini umumnya melibatkan aktivitas fisik atau aktivitas di luar ruangan dan memerlukan koordinasi yang tidak sederhana, sehingga membutuhkan persiapan yang tidak singkat. Menurut Shoimin (2014), kegiatan outbound memiliki beberapa kelemahan, antara lain: membutuhkan waktu yang lama, dan membutuhkan tempat yang memadai.

Karena penanaman nilai kerjasama pada remaja itu penting, serta kendala yang dapat ditemui untuk melakukan kegiatan bonding di luar ruangan, maka dibutuhkan sebuah media alternatif dan/atau pelengkap untuk kegiatan bonding tersebut untuk digunakan di dalam ruangan. Media yang akan dibuat akan berbentuk board game dikarenakan persiapan yang dibutuhkan untuk menggunakan board game tidak serumit outbound.

METODOLOGI PENELITIAN

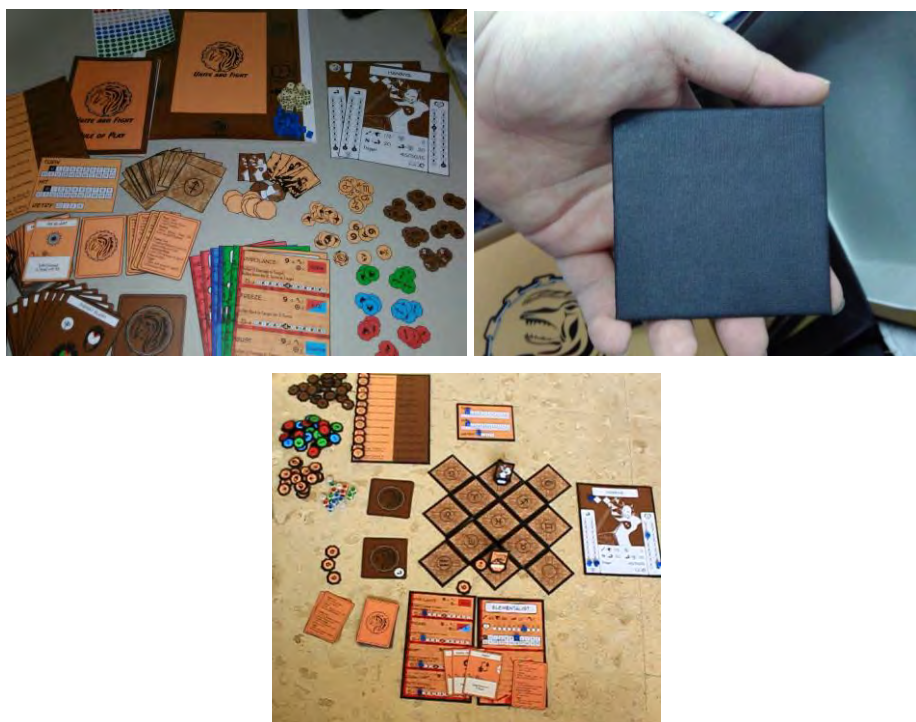
Metode penelitian untuk mengetahui keadaan saat ini dilakukan dengan mengamati trend board game saat ini. Ditemukan bahwa board game merupakan media yang sedang naik daun di Indonesia dilihat dari diadakannya Surabaya Board Game Market (SUBOGAMA), maka ini bisa dijadikan sebagai media tugas akhir. Kemudian dilakukan analisis media sejenis dengan metode benchmark untuk mengetahui apa yang ada dalam companion app. Ditemukan companion app umumnya membantu pemain dalam keep tracking, dan perhitungan victory point. Analisis mekanik untuk mengetahui aspek penting apa yang ada pada board game co-op dilakukan dengan metode benchmark. Ditemukan bahwa aspek komunikasi adalah penting dalam permainan co-op. Kemudian dilakukan survei pada 15 orang untuk analisis kebutuhan. Ditemukan kebutuhan umum yang digunakan dalam pembuatan board game nantinya, seperti waktu bermain, jumlah pemain, sifat informasi permainan, dsb. Setelah analisis dilakukan, ditemukan masalah yaitu board game co-op yang ada di pasaran saat ini umumnya mengharuskan pemain untuk menang jika ingin mendapat skor seberapa baik mereka bermain. Karena itu board game yang akan dibuat akan menghindari itu. Kemudian didapatkan kebutuhan sistem berupa: aspek komunikasi akan dijadikan faktor penting dalam permainan, board game dapat memberikan skor terhadap kerjasama pemain tanpa harus memenangkan permainan, companion app memiliki fungsi menghitung skor dan menggantikan AI.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah membuat desain yang dibutuhkan dari board game dan companion app, keduanya diimplementasikan pada media cetak untuk board game, dan media digital untuk companion app. Program yang digunakan antara lain Adobe Photoshop CS6 dan Unity.

Setelah itu dilakukan verifikasi untuk memastikan board game sudah tercetak dengan benar, telah diberi finishing dan dapat digunakan tanpa kendala.

Companion app sudah berjalan dengan benar tanpa error. Pada Gambar 1 dapat dilihat verifikasi dari semua komponen board game.



Gambar 1 Verifikasi Komponen Board Game

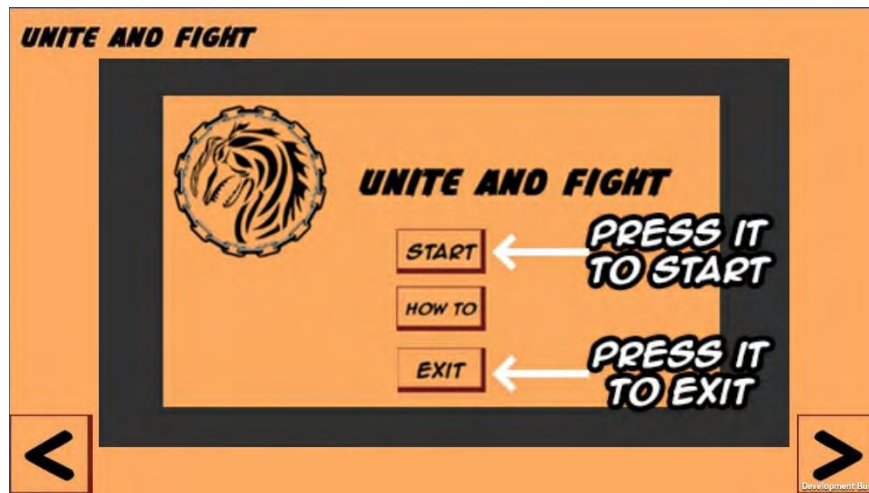
Gambar 2 menunjukkan tampilan home companion app yang dibuat. Jika tombol exit ditekan, maka akan muncul tampilan seperti pada Gambar 3 untuk konfirmasi keluar dari aplikasi. Jika tombol how to ditekan maka tampilan seperti Gambar 4 akan muncul berisi instruksi bagaimana cara menggunakan aplikasi. Jika tombol start ditekan maka tampilan seperti Gambar 5 akan muncul berisi pilihan jumlah pemain.



Gambar 2 Tampilan Menu Home Companion App



Gambar 3 Tampilan Konfirmasi Exit



Gambar 4 Tampilan How To



Gambar 5 Tampilan Pilihan Jumlah Pemain

Setelah user memilih jumlah pemain, muncul tampilan seperti Gambar 6 yaitu tampilan scene track untuk mencatat variabel yang ada dalam permainan. Setelah permainan selesai, pemain dapat menekan tombol VP Count untuk menampilkan victory point yang didapatkan dalam permainan seperti pada Gambar 7. Semua tombol sudah berfungsi dengan benar.



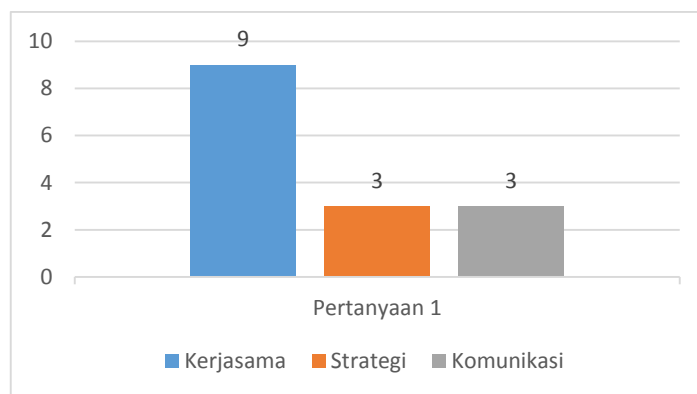
Gambar 6 Tampilan Scene Track



Gambar 7 Tampilan Victory Point

Setelah verifikasi selesai, dilakukan validasi dengan cara melakukan blind test play terhadap 10 orang. Setelah itu peserta akan diminta mengisi kuisisioner

validasi. Jawaban pertanyaan nomor 1 yang menanyakan aspek penting yang dibutuhkan untuk memenangkan permainan dapat dilihat pada Gambar 8 di bawah, menunjukkan 9 orang menjawab kerjasama, 3 orang menjawab strategi, 3 orang menjawab komunikasi.



Gambar 8 Grafik Jawaban Nomor 1

Setelah itu peserta juga memberikan kritik dan saran untuk pengembangan lebih lanjut dari board game ini antara lain:

- Dibuat versi Bahasa Indonesia
- musuh lebih variatif
- Buat agar musuh dapat mengendalikan situasi
- Setup kurang beginner-friendly

Dari saran-saran yang diberikan, dapat disimpulkan dengan menambahkan elemen story telling dan event saran-saran di atas dapat menjadi kenyataan. Story telling untuk menambah variasi musuh, event untuk memperkuat musuh.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil validasi yang sudah dilakukan, dapat diambil beberapa kesimpulan dari pembuatan board game ini sebagai berikut:

- Board game unite and fight dapat menyampaikan pentingnya kerjasama.
- Buku petunjuk jelas dan mudah dipahami pemain.
- Companion app memudahkan pemain menghitung victory point.

Berdasarkan hasil validasi yang sudah dilakukan, didapatkan beberapa kritik dan saran yang dapat digunakan untuk pengembangan lebih lanjut:

- Buat versi Bahasa Indonesia.
- Tambahkan variasi musuh.
- Tambahkan mekanik agar musuh dapat mengendalikan situasi.
- Tambahkan elemen storytelling dan event.

DAFTAR PUSTAKA

- Brathwaite, B., Schreiber, I. (2009) *Challenges for game designers*. Canada, Australia: Nelson Education.
- Dillon, R. (2012). *Teaching Games through the A.G.E. Framework* [Pdf File]. Retrieved from https://researchonline.jcu.edu.au/24660/1/24660_Dillon_2012.pdf
- Dized. (2017, October). *Board game companion apps and new ways to play: the (controversial) marriage of analog and digital*. Medium, Retrieved from <https://medium.com/@getDized/board-game-companion-apps-and-new-ways-to-play-the-controversial-marriage-of-analog-and-digital-c0059a5a756>
- Hurlock, E.B. (1968). *Developmental Psychology* (3rd ed.). New York, USA: McGraw-Hill Book Company.
- Koenig, M (2009). Click sounds. Retrieved from <http://soundbible.com/783-Click.html>
- Newheiser, M. (2009, March). *Playing Fair: A Look at Competition in Gaming*. Strange Horizons, Retrieved from <http://strangehorizons.com/non-fiction/articles/playing-fair-a-look-at-competition-in-gaming/>
- Schell, J. (2008). *The Art of Game Design*. Boca Raton, USA: CRC Press.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Kreatif Pembelajaran*. Indonesia: Ar-Ruzz Media.
- Stanton, N.A., Hedge, A., Brookhuis, K., Salas, E., Hendrick, H.W. (2004). *Handbook of human factors and ergonomics methods*. (ed. E. Salas, H.A. Priest, R.E. DeRouin). Boca Raton, USA: CRC Press.