

## **“Belago” Simulasi Strategi Perang dan Ekonomi Dalam Media Permainan Papan**

Robertus Adi Oktavian<sup>1</sup>, Samuel Gandang Gunanto<sup>2</sup>

Program Studi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam,  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
e-mail: robertus.octavian2@gmail.com<sup>1</sup>, gandang@isi.ac.id<sup>2</sup>

### ***Abstrak***

Di era sekarang ini masyarakat tentu cenderung bermain permainan digital, baik itu di komputer, console, ataupun gadget lainnya. Namun tidak di pungkiri bahwa permainan papan atau boardgame tetap menjadi pilihan permainan yang menghibur sejumlah kalangan. Boardgame yang sampai sekarang masih eksis dimainkan oleh masyarakat seperti Catur, Monopoli, Uno, Ludo, Ular Tangga, dan lain lain adalah contoh dari banyaknya permainan papan yang masih bisa dinikmati.

Menurut data komunitas Boardgame di website [www.boardgame.id](http://www.boardgame.id), jumlah antusias pemain boardgame di tahun 2017- 2018 ini semakin bertambah karena semakin banyak developer- developer indie yang mulai membuat boardgame dengan ide ide kreatif, sehingga menarik perhatian para peminat boardgame untuk mencoba dan bermain bersama teman-temannya. Dengan dasar pemikiran tersebut dibuatlah rancangan dan pembuatan sebuah permainan papan bernama “Belago” atau berkelahi dalam bahasa Palembang, yang bisa dinikmati dan dimainkan oleh orang-orang dengan mengusung tema perang antar kerajaan berbasis ekonomi.

Kata kunci: Boargame, game, belago, ekonomi.

### ***Abstract***

*In this era, people certainly tend to play digital games, whether on computers, consoles or other gadgets. But no doubt that board games or board games remain the choice of games that entertain a number of circles. Board games that still exist today played by people such as Chess, Monopoly, Uno, Ludo, Snake Ladder, and others are examples of the many board games that can still be enjoyed.*

*According to Boardgame community data on the [www.boardgame.id](http://www.boardgame.id) website, the number of board game enthusiasts in 2017-2018 is increasing because more and more indie developers are starting to create board games with creative ideas, which attract the attention of board game enthusiasts to try and play with his friends. With this in mind, the design and creation of a board game called "Belago" or fighting in Palembang, which can be enjoyed and played by people, carries the theme of economic-based inter-kingdom warfare.*

*Keywords: Boargame, game, belago, ekonomi.*

## **Pendahuluan**

Permainan papan atau Boardgame adalah permainan yang biasanya dimainkan dengan benda-benda di sebuah papan, atau area yang ditandai. Banyak permainan papan menggunakan benda yang bisa dipindahkan, ditempatkan, atau diperdagangkan tergantung aturan mainnya. Benda ini bisa berupa uang (kertas/koin), kartu, bidak atau benda lainnya.

Game “ Belago “ sendiri dibuat dengan konsep suatu perang dua kerajaan yang tidak bernama , jadi pemain dapat menamai kerajaannya sendiri saat bermain . Berdasarkan judul yaitu “ Simulasi strategi perang dan ekonomi dalam media permainan papan “ , game ini memberikan tantangan kepada pemainnya untuk menyusun strategi agar dapat mengalahkan lawan mereka, ekonomi yang dimaksud disini adalah dimana pemain menggunakan mata uang untuk bertransaksi barang keperluan perang.

## **Rumusan Masalah**

Tujuan umum dari penelitian ini adalah merancang sistem bahasa tutur eksperiensial yang mampu menterjemahkan nilai moral di dalam cerita rakyat kedalam pengalaman bermain. Sedangkan tujuan khusus yang ingin dicapai dalam penelitian ini meliputi:

Berdasarkan yang sudah diuraikan di latar belakang dapat ditarik beberapa rumusan masalah :

1. Permainan yang ada di gadget adalah masalah utama karena jaman sekarang game digital sangat gampang untuk dimainkan
2. Kurangnya jenis permainan bertarung antar kerajaan dalam media permainan papan di Indonesia

## **Tujuan dan Manfaat**

Tujuan dari penciptaan karya boardgame “Belago” ini adalah untuk memberikan hiburan untuk pemainnya, serta untuk membangkitkan era Boardgame ke kalangan masyarakat modern yang cenderung lebih memilih gadget sebagai media bermain. Manfaatnya bagi orang adalah untuk memberikan pilihan permainan dari banyaknya jenis permainan papan di Indonesia.

## Sasaran

*Consumer Group* menurut demografis, game “Belago” adalah sebagai berikut:

1. Usia : Remaja 10 Tahun sampai Dewasa
2. Jenis kelamin : Laki – laki dan Perempuan
3. Pendidikan : Latar pendidikan apapun
4. Status Sosial : Semua kalangan
5. Negara : Indonesia & Internasional
6. Bahasa : Bahasa Indonesia & Inggris

## Indikator Capaian Akhir

Judul Karya	: BELAGO
Abstraksi	: <i>Boardgame</i> dengan genre <i>Strategy Games</i> .Pemain harus memikirkan strategy untuk menang dari lawannya.
<i>Genre</i>	: <i>Abstract Strategy Game</i>
<i>Theme</i>	: <i>Medieval</i>
<i>Visual Style</i>	: <i>2D &amp; 3D</i>
<i>Player</i>	: <i>2 Player – 6 Player</i>
<i>Player Immersion</i>	: <i>Strategy , Emotional</i>
<i>Consumer Group</i>	: 10 Tahun +
<i>Technical Form</i>	: <i>2D Board , 3D Pion</i>
<i>View</i>	: <i>Real Top Down</i>
<i>Platform</i>	: <i>Board game</i>
<i>Control</i>	: <i>Hand</i>
<i>Game Size</i>	: 42 x 42 cm
<i>Software</i>	: <i>Photoshop CC 2018, Blender</i>

## **Konsep**

Game “ Belago “ dimainkan oleh 2 team, team biru dan team merah. Permainan diawali dengan menentukan siapa yang memulai permainan terlebih dahulu dengan cara suit Gunting – Batu – Kertas. Suit dilakukan secara perwakilan oleh salah satu masing masing team, jika team A yang menang maka alur permainan adalah A – B – A – B. Pemain melempar dadu warna team ( merah / biru ) dan dadu warna emas. Dadu warna team angka yang menunjukkan kesempatan jumlah langkah pemain berjalan di arena bermain , Dadu warna emas adalah angka yang menunjukkan kesempatan jumlah langkah pemain berjalan di area mencari coin . Masing masing team akan memegang dadunya masing masing , yaitu dadu team merah memegang dadu merah dan dadu emas , dan team biru memegang dadu biru dan dadu emas.

Terdapat 2 alur berjalan di game ini, alur bermain dan alur mencari coin. Dalam alur bermain terdapat path – path khusus yang ada, Path putih / regular adalah path biasa, Path hijau adalah path untuk mendapatkan kartu kesempatan, Path kuning adalah path untuk mendapatkan bonus coin sebanyak 2 Coin, Path hitam adalah path untuk mendapatkan kesempatan Shopping Time atau kesempatan belanja item item bertahan dan menyerang, dan Path warna team adalah path yang digunakan untuk menyerang musuh, jika team merah berada di path berwarna biru milik musuh maka dia memiliki kesempatan untuk menyerang benteng musuh. Alur yang kedua adalah alur untuk mencari coin, alur ini memiliki path yang berjumlah 18 path, di setiap pathnya terdapat 15 path +1 coin dan 3 path +2 coin.

Coin yang sudah dikumpulkan dapat dibelanjakan di Shop dan dapat digunakan untuk upgrade character, karena kita diawal hanya sebagai rakyat dengan damage 1 dan jika kita upgrade ke prajurit bertahan lalu prajurit menyerang dan raja, damage kita bertambah 1 setiap naik tingkat.

Cara memenangkan permainan ini adalah siapa yang pertama kali menghancurkan atau menghabiskan darah musuh menjadi 0 dialah yang menjadi pemenangnya.

## Desain

### 1. Pion Rakyat / *Villager*

Pion rakyat adalah pion di *tier* pertama yang dirancang memiliki *damage* awal sebesar 1 *damage*.



Gambar 1. Desain 3D Pion Rakyat

### 2. Pion Nelayan / *Fisherman*

Pion nelayan adalah pion *support* yang dirancang bergerak di *platform coin* untuk *team* biru.



Gambar 2. Desain 3D Pion Nelayan

### 3. Pion Penambang / *Miner*

Pion penambang adalah pion *support* yang dirancang bergerak di *platform coin* untuk *team* merah.



Gambar 3. Desain 3D Pion Penambang

4. Pion Prajurit Bertahan / *Defender*

Pion prajurit bertahan adalah pion *tier 2 upgrade* dari pion rakyat yang menambahkan *damage* utama menjadi 2 *damage*.



Gambar 4. Desain dan Bentuk Pion Pasukan Bertahan

5. Pion Prajurit Menyerang / *Attacker*

Pion prajurit menyerang adalah pion *tier 3 upgrade* dari pion bertahan yang menambahkan *damage* utama menjadi 2 *damage*.



Gambar 5. Desain dan Bentuk Pion Pasukan Menyerang

6. Pion Raja / *King*

Pion Raja adalah pion *tier 4 upgrade* dari pion menyerang yang menambahkan *damage* utama menjadi 3 *damage*. Hanya ada satu pion raja untuk masing masing *team*.



Gambar 6. Desain dan Bentuk Pion Raja

7. Membuat konsep desain *board*

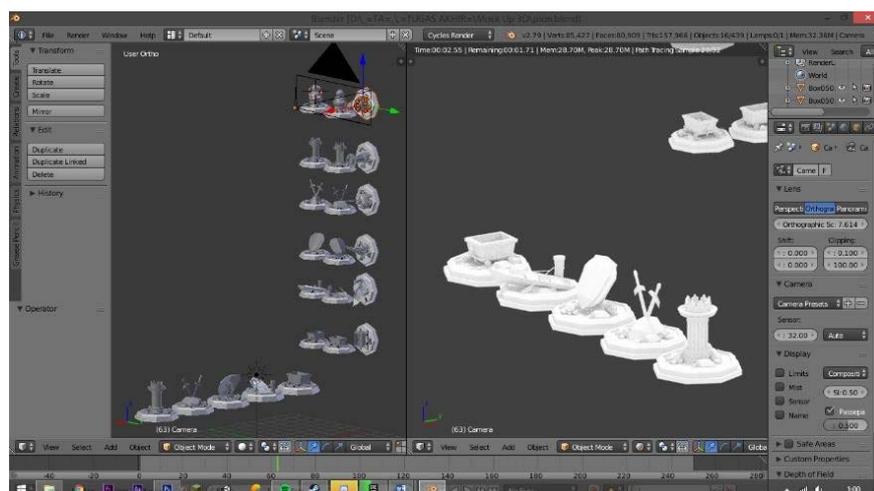
Konsep yang dibuat adalah dua titik kerajaan yang berada saling silang di pojok kiri atas dan kanan bawah dengan alur berjalan membentuk spiral , dimana ada titik tengah mereka bertemu untuk berperang. Berikut ini adalah proses pembuatan desain *board game* “ Belago “.



Gambar 7. Proses pembuatan desain *board*

8. Membuat desain pion 3D

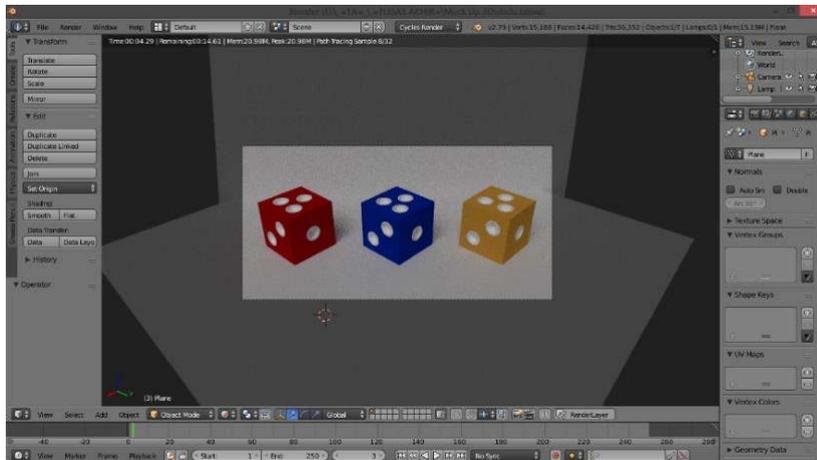
Pion disini adalah character yang digunakan oleh pemain untuk digerakkan di papan permainan. Pion ini akan dicetak dengan metode 3D print dengan ukuran 2cm x 2cm.



Gambar 8. Proses pembuatan desain pion 3D

9. Membuat desain dadu 3D

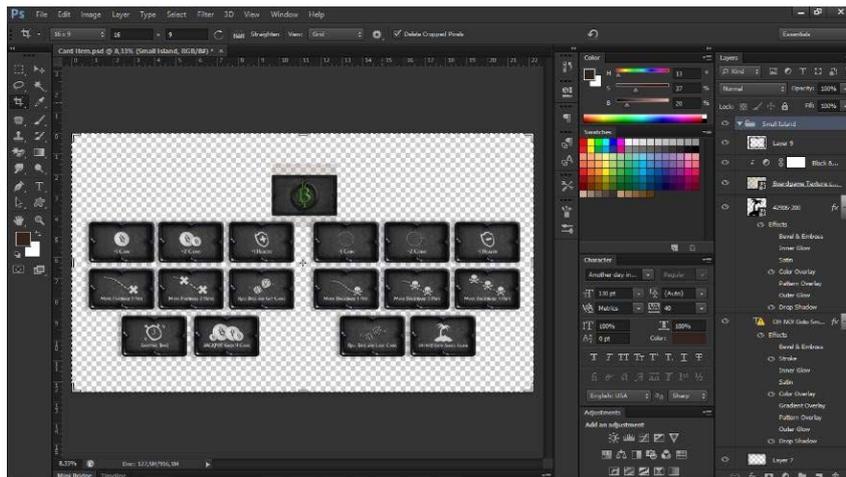
Dadu digunakan untuk menunjukkan angka kesempatan bergerak masing masing team, jumlah angka di dadu adalah angka 1, 2, dan 3 saja.



Gambar 9. Proses pembuatan desain dadu 3D

10. Membuat desain kartu kesempatan

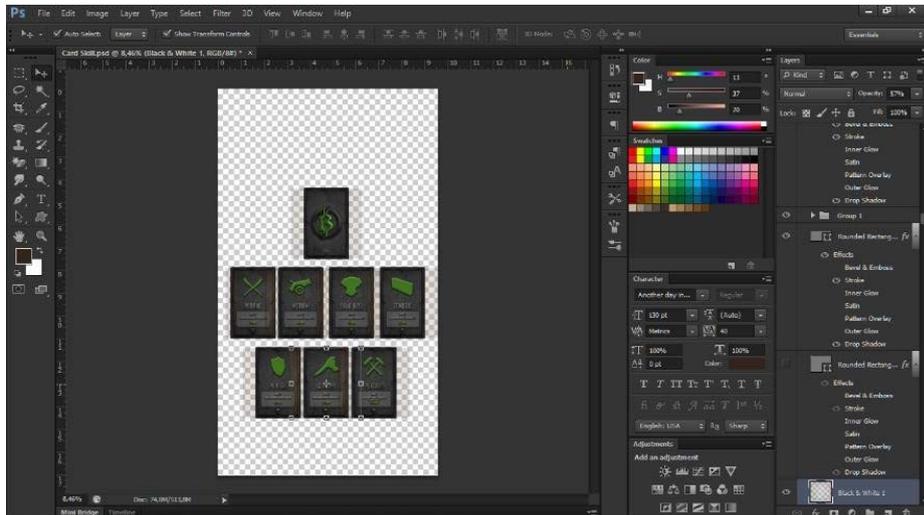
Kartu kesempatan digunakan atau didapat pada saat pemain memasuki *platform* berwarna hijau. Kartu kesempatan memiliki 8 kartu positif dan 8 kartu negatif dan akan disusun secara acak selama permainan berlangsung.



Gambar 10. Proses pembuatan desain kartu kesempatan

## 11. Membuat desain kartu *item*

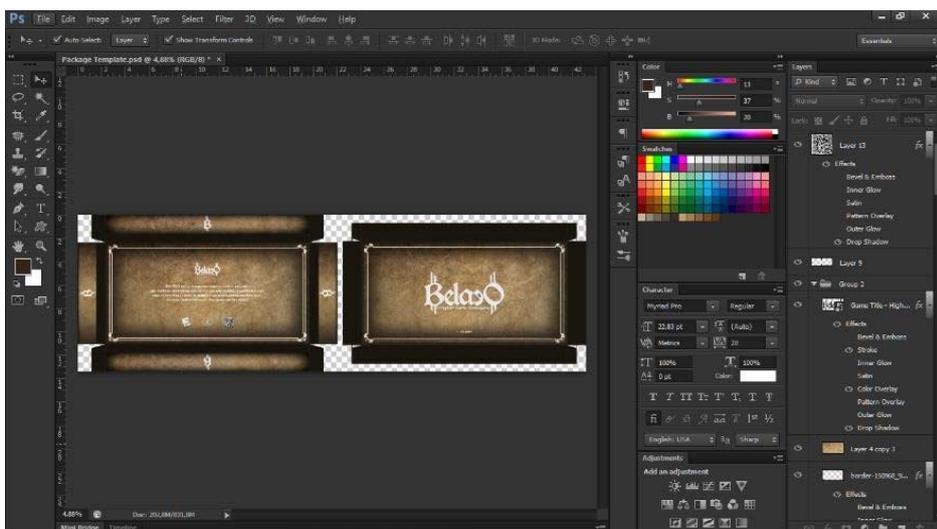
Kartu *item* dijual di shop dengan harga yang sudah ditentukan dan masing masing *item* memiliki kemampuan masing masing.



Gambar 11. Proses pembuatan desain kartu *item*

## 12. Membuat desain *package*

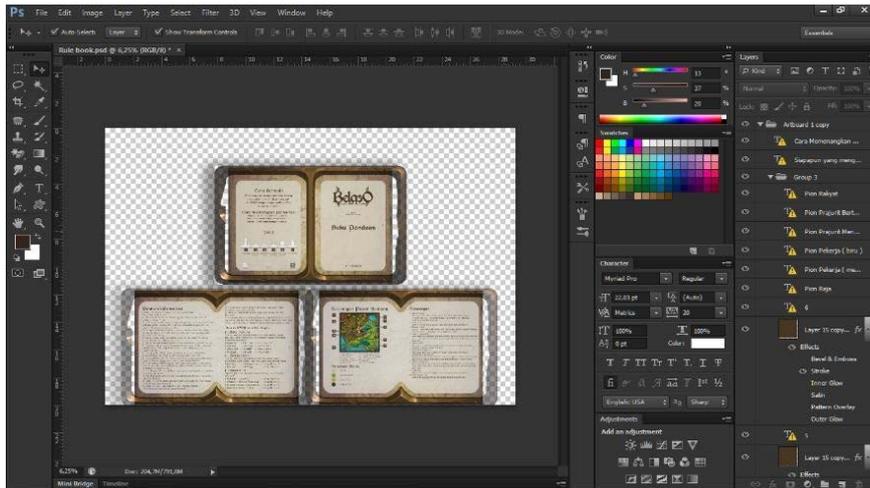
Desain *package* ini dibuat dengan tema rusty atau agak kotor agar terlihat seperti kotak kuno yang didalamnya terdapat harta karun berupa *boardgame* “Belago”.



Gambar 12. Proses pembuatan desain *package*

### 13. Membuat desain *rule book*

*Rule book* dibuat seperti layaknya buku biasa yang memiliki *cover* serta isi yaitu penjelasan tentang *boardnya*, komponen-komponen *gamenya*, cara bermain, bagaimana cara memenangkan permainan.



Gambar 13. Proses pembuatan desain *rule book*

### ***Packaging***

Setelah semua komponen tercetak, tahap berikutnya adalah pengemasan produk. Produk dikemas serapi mungkin dan terlihat menjual baik dari segi design ataupun tampilan kotaknya.

### ***Public Testing***

*Public testing* adalah tahap dimana kita menyediakan tempat untuk orang memainkan *game* kita seutuhnya atau dalam keadaan sudah jadi. *Public testing* dilakukan hanya menggunakan produk kita dalam skala kecil, tujuannya adalah untuk melihat kembali kekurangan dan kelebihan *game* kita setelah rilis. Setelah ditemukannya kekurangan baru yang tidak terfilter di alpha testing barulah pada tahap berikutnya yaitu tahap *massive production* atau cetak masal kita bisa 100% memberikan *game* kita tanpa ada kendala lagi.

## **Promo**

*Promo* adalah hal yang sangat penting dalam dunia *board game*, karena tanpa promo, game kita tidak akan dikenal oleh masyarakat, misalkan promo yang kita berikan berupa sebuah video cara bermain dan gameplay. Kita bisa mempromokan video melalui media *social*, *promo* lainnya adalah berupa *post-post* di forum-forum *board game* dalam negeri dan luar negeri.

## **Aturam**

- a. *Game* dimainkan oleh 2 sampai 6 orang dengan bersifat *Team* (1vs1 / 2vs2 / 3vs3).
- b. *Game* dimulai dengan undian Gunting, Batu, Kertas untuk menentukan giliran permainan (*Team*).
- c. Dadu yang digunakan hanya mencapai 3 angka saja, karena *game* ini memiliki *path* yang pendek, sehingga jika terlalu cepat mendapatkan angka yang besar, *game* ini akan terasa sangat cepat selesai.
- d. Terdapat 2 dadu yang digunakan, dadu warna (merah atau biru) yang berguna untuk bergerak di *path* utama dan dadu emas yang digunakan untuk bergerak di *path mining*.
- e. Jumlah darah masing masing *team* adalah 10, ditambah 5 darah jika pemain lebih dari 1vs1 (berlaku kelipatan)
- f. Jumlah keseluruhan *Path* dari awal sampai ke *Treasure point* adalah 30 *path*.
- g. Didalam perjalanan menuju *Treasure point* akan terdapat 2 *Path* menyerang, 5 *Path Chance or Die*, 6 *Path Bonus Coin*, 2 *Path Shopping Time*, dan 15 *Blank Path*.
- h. “*Shopping Time*” *Path* adalah *path* dimana *player* hanya diperbolehkan memasuki *Shop* untuk berbelanja kebutuhan perang kerajaan mereka.
- i. *Treasure Path* berisi 8 *Coin Bonus* untuk *Team* yang tercepat mendapatkannya dan bisa langsung menggunakan Coinnya untuk belanja di *SHOP*.
- j. *Stock* barang di *SHOP* hanya 1 untuk masing masing *item* (berlaku untuk kedua *Team*), Barang di *SHOP* dapat dibeli kembali jika sudah mencapai turn berikutnya (serangan pertama)

- k. Kita dapat membeli item di *Shop* lawan namun dengan konsekuensi tambahan 1 coin di setiap itemnya.
- l. Jika dadu terhitung lebih ketika di ujung *Path* maka dihitung tetap masuk ke dalam Zona perang.
- m. Kerajaan A (Merah) harus berjalan ke *Path* berwarna BIRU (Zona Perang) untuk bisa menyerang Kerajaan B.
- n. Kerajaan B (Biru) harus berjalan ke *Path* berwarna MERAH (Zona Perang) untuk bisa menyerang Kerajaan A.
- o. Cara keluar dari *Small Island* adalah dengan menunggu 2 giliran berikutnya atau membayar 2 *Coin*.
- p. Permainan berakhir jika Benteng musuh sudah dihancurkan atau darahnya 0.
- q. Untuk *Path* khusus penambahan uang ada 18 *Path* yang harus dilewati dan diulangi dari awal jika sudah mencapai ke ujung *path*nya.

## **Kesimpulan**

Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1. Kualitas sebuah *board game* ditentukan oleh grafis, *gameplay*, dan cerita / *roleplay*.
- 2. Tahap-tahap pembuatan *board game* terdiri dari menentukan ide, konsep permainan, menyusun peraturan bermain, memulai perancangan desain, membuat *prototype* atau *mock-up*, melakukan *play test*, *finishing*, dan *packaging*.
- 3. Pembuatan *game* “Belago” dirancang dengan konsep *game* yang terhitung kompleks tapi dapat dimengerti oleh banyak orang, karena tetap memberikan elemen-elemen dasar berdasarkan *game-game* yang sudah ada sebelum *game* “Belago” muncul;
- 4. “Belago” adalah *board game* yang mampu menghibur kelompok bermain.

## Saran

Beberapa saran yang didapat dari penelitian ini adalah :

1. Memberikan tambahan item yang dijual di shop , agar pertarungan lebih variatif.
2. Menekan budget produksi yang sesuai agar harga jual menjadi terjangkau di masyarakat luas.

## Referensi

Damian Gareth Walker. 2014. *A Book of Historic Board Games*.

David Parlett. 1999. *The Oxford History of Board Games*.

Sad Sackson. 1981. *The Book of Classic Board Games*.

<https://www.youtube.com/watch?v=f-VZCniz7Mw&t=317s> ,Rule & Make,  
diakses pada tanggal 25 September 2017 pukul 13.00 WIB.

[https://www.youtube.com/watch?v=pbbD\\_Qn4dY4](https://www.youtube.com/watch?v=pbbD_Qn4dY4) , Dining Table and Play ,  
diakses pada tanggal 26 September 2017 pukul 08.00 WIB.

<https://boardgame.id/ngobrolgame-kooperatif/> , Enugroho , diakses pada tanggal 1  
Oktober 2017 pukul 01.30 WIB.

[https://boardgamegeek.com/wiki/page/Game\\_Genres](https://boardgamegeek.com/wiki/page/Game_Genres) , NN , diakses pada tanggal  
2 Mei 2018 pukul 15.30 WIB.

<http://boardgame.id/yuk-belajar-membuat-board-game-mengenal-genre-board-game/> , Rizal Ziz , diakses pada tanggal 2 Mei 2018 pukul 16.00 WIB.

*[ halaman ini sengaja dikosongkan ]*