

# Identifikasi Permasalahan Desain Board Game “Kurir Kompleks”

**Vanessa Leoni**

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain,  
Universitas Pelita Harapan  
01023190020@student.uph.edu

**Brian Alvin Hananto**

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain,  
Universitas Pelita Harapan  
brian.hananto@uph.edu

**Ferdinand Indrajaya**

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain,  
Universitas Pelita Harapan  
ferdinand.indrajaya@uph.edu

## ABSTRAK

Pada era modern, permainan digital lebih banyak diminati dibandingkan permainan non digital seperti *board game*. Namun, hal tersebut tidak menutup kemungkinan berkembangnya media hiburan yang memiliki nilai positif untuk meningkatkan interaksi dengan teman maupun keluarga. Di Indonesia, perkembangan industri *board game* ditandai dengan kehadiran berbagai *board game* lokal yang mengeksplorasi budaya atau karakteristik yang dekat dengan masyarakat Indonesia. Salah satunya adalah *board game* Kurir Kompleks yang mengangkat Kompleks Balikpapan Baru sebagai latar tempat permainan. Dalam *board game* tersebut, pemain mengelilingi kompleks menjadi kurir untuk mengantarkan bahan-bahan dari satu *cluster* ke *cluster* lainnya.

Tulisan ini berfokus membahas mengenai tahapan-tahapan yang dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan desain *board game* Kurir Kompleks yang terdiri dari *observation* dan *artifact analysis*. Dengan melakukan analisis menggunakan kacamata desain terhadap setiap komponen permainan, penulis dapat menemukan akar permasalahan yang menjadi landasan dalam perancangan ulang *board game* Kurir Kompleks. Pada akhir makalah, dipaparkan kesimpulan dan rekomendasi yang dinilai dapat diterapkan bagi penulis yang akan melakukan analisis terhadap desain *board game*.

Kata Kunci: *board game*, Kurir Kompleks, analisis, permasalahan desain

## PENDAHULUAN

Pertumbuhan industri *board game* di Indonesia berawal dari kompetisi *Board Game Challenge* yang diselenggarakan oleh Kummara dan Harian Kompas (Boardgame.id, 2019). Hal ini yang menjadi langkah awal terbentuknya berbagai perancang dan penerbit *board game* asal Indonesia seperti Hompimpa Games,

Congkak Fun Factory, Manikmaya Games dan lain-lain. *Board game* lokal yang telah diperkenalkan ke kancah internasional dinilai dapat memberi warna baru bagi industri *board game* karena mengangkat tema kebudayaan, cerita rakyat maupun kebiasaan masyarakat di Indonesia (Ritonga, 2021). Seiring dengan perkembangan industri *board game* di Indonesia, minat masyarakat Indonesia terhadap *board game* juga mulai meningkat karena bermain *board game* dapat menjadi cara yang menyenangkan untuk edukasi maupun bersosialisasi (Haydan, 2019).

Setiap *board game* memiliki mekanisme bermain yang beragam seperti *roll and move*, *hand management*, *worker placement*, *pick up and deliver*, *card drafting*, *tile placement*. Namun diantara berbagai mekanisme tersebut, kebanyakan *board game* lokal menggunakan mekanik yang sederhana dan kurang variatif yaitu mekanisme *hand management* dan *set collection*. Oleh karena itu, Samuel Tan atau seorang *reviewer board game* asal Indonesia di kanal Youtube RWH Shadow, menggunakan mekanisme *pick up and deliver* sebagai dasar dalam merancang *board game* yang bernama Kurir Kompleks. *Board game* tersebut dirancang menggunakan mekanisme permainan yang tidak banyak ditemukan oleh *board game* lokal lainnya. Pada mekanisme tersebut, pemain bertugas untuk mengambil barang dari satu lokasi dan membawanya ke lokasi lain di sebuah papan permainan (“Pick-up and Deliver | Board Game Mechanic | BoardGameGeek,” n.d.)

Selain mekanisme bermainnya, *board game* Kurir Kompleks memiliki tema yang khas yaitu mengangkat sebuah perumahan elite bernama Balikpapan Baru yang berlokasi di kota Balikpapan, Kalimantan Timur sebagai latar tempat. Hal ini disebabkan oleh sang perancang *board game*, bertempat tinggal di kompleks Balikpapan Baru. Cerita yang diangkat dari Kurir Kompleks adalah seorang ibu yang baru membuka ToSerBa berbasis *online* untuk melayani warga di kompleks Balikpapan Baru. Maka peran dari anak-anaknya adalah menjadi kurir untuk mencari bahan-bahan yang dipesan oleh pelanggan dan mengantarkannya ke lokasi yang dituju. Oleh karena itu, pemain akan mencari dan mengumpulkan bahan-bahan dari setiap *cluster* untuk menyelesaikan pesanan pelanggan yang tertera pada kartu permainan (RWH Shadow, 2020). Dirilis pada tahun 2020 dan diterbitkan oleh Anak Pintar Studio, Kurir Kompleks dimainkan oleh 2-4 pemain dengan durasi bermain 30-45 menit.

## **KAJIAN TEORI**

*Board game* merupakan permainan yang menggunakan papan sebagai medium dan memiliki sejumlah aturan yang mempengaruhi pergerakan komponennya (Gobet et al., 2004). Dalam merancang sebuah *board game*, terdapat 4 aspek utama yang berperan penting yaitu mekanisme, *game story*, teknologi dan estetika (Bell, 2018). Mekanisme merupakan aturan-aturan yang perlu diperhatikan untuk mendukung tujuan permainan. *Game story* merupakan urutan peristiwa yang melatarbelakangi permainan agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh pemain (Schell, 2015). Teknologi dalam hal ini adalah medium dimana permainan akan diimplementasikan sehingga perlu disampaikan dengan cara yang inovatif dan mengikuti perkembangan zaman. Aspek estetika yaitu tampilan seluruh komponen permainan secara visual. Oleh karena itu, estetika berperan penting dalam *board game* karena setiap komponen *board game* harus bersifat representatif serta dapat

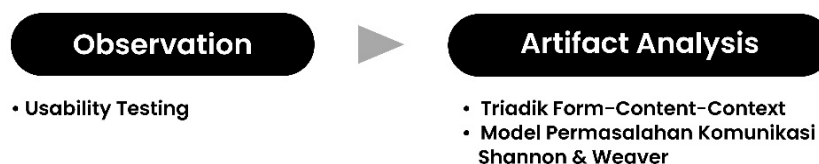
dibedakan berdasarkan fungsinya. Desain dari sebuah *board game* sebaiknya dikemas dengan tampilan yang sesederhana mungkin agar mekanisme permainan tersebut lebih mudah dipahami pemain (Selinker, 2011).

Elemen yang perlu diperhatikan dalam perancangan *board game* (Selinker, 2011):

1. **Warna:** sebagai pembeda sehingga komponen permainan yang fungsinya berbeda, sebaiknya menggunakan warna yang berbeda karena pemain akan berasumsi bahwa komponen yang warnanya sama memiliki fungsi yang sama.
2. **Form:** harus direpresentasikan dengan baik dan jelas agar tidak menyebabkan kesalahan persepsi pemain.
3. **Ukuran:** pada dasarnya ukuran komponen permainan yang besar akan dianggap memiliki peranan yang lebih penting dan kuat dibandingkan dengan ukuran komponen permainan yang kecil.

Selain elemen desain, perancangan *board game* juga tidak terlepas dari komponen permainannya. Oleh karena itu, perlu adanya integrasi antar seluruh komponen permainan seperti contoh jika terdapat token yang berbentuk bulat maka harus didukung oleh kehadiran lingkaran pada papan permainan yang bertujuan untuk menempatkan token tersebut. Perancangan papan permainan harus tetap terbaca dari berbagai sisi karena *board game* dimainkan oleh lebih dari 1 pemain. Komponen yang tidak kalah penting adalah panduan bermain yang dapat berupa buku maupun kartu, harus disampaikan dengan singkat dan jelas karena panduan akan menjadi komponen yang pertama kali dilihat pemain untuk memahami mekanisme bermain (Selinker, 2011).

## METODOLOGI



Gambar 1. Metodologi Identifikasi Permasalahan Desain Board Game Kurir Kompleks  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

Dalam mengidentifikasi permasalahan desain *board game* Kurir Kompleks, metode yang dilakukan untuk mengumpulkan data primer adalah *observation* dan *artifact analysis*. *Observation* dilakukan untuk mendapatkan informasi awal dari suatu objek desain (Martin & Hanington, 2012). Pada metode tersebut, penulis melakukan *usability testing board game existing* kepada 3 kelompok pemain yang berbeda. *Usability testing* digunakan untuk mengamati pengalaman seseorang memainkan *board game* guna menemukan permasalahan yang dapat ditingkatkan dari *board game* tersebut (Martin & Hanington, 2012). Hal ini dilakukan pada *board game* untuk mengidentifikasi masalah-masalah yang menjadi hambatan berjalannya permainan baik dari segi visual maupun mekanismenya.

Selanjutnya dilakukan *artifact analysis* yaitu metode yang digunakan untuk menganalisis secara sistematis karakteristik material, estetika dan fungsi dari suatu objek untuk memahami konteks objek tersebut (Martin & Hanington, 2012). Dalam melakukan *artifact analysis*, penulis melakukan analisis visual menggunakan triadik *Form-Content-Context* yang dirumuskan oleh Robert J. Belton. Perspektif *Form-Content-Context* pada dasarnya bertujuan untuk menganalisis karya seni karena bentuk apresiasi terhadap *form* dari suatu karya harus dilengkapi dengan memahami konteks dan konten (Marder, 2019). Kemudian penulis menggunakan model permasalahan desain yang diterjemahkan dari model permasalahan komunikasi Shannon & Weaver yaitu masalah *Form*, masalah *Form-Content* dan masalah *Form-Context*. Dengan model permasalahan tersebut, penulis dapat mengetahui keterkaitan antara *form* dari Kurir Kompleks dengan konten maupun konteks pembuatan *board game*.

## **PEMBAHASAN**

### **Observasi**



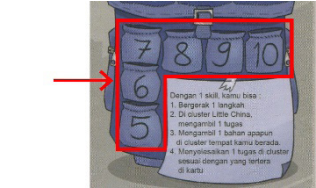
*Board game* Kurir Kompleks memiliki komponen permainan yang terdiri dari kemasan, buku panduan, papan permainan, kartu tugas, kartu ransel, token pemain pertama, token bahan, figur dan token *skill*. Kartu tugas merupakan kartu yang memuat bahan-bahan yang perlu diselesaikan dan lokasi dimana bahan tersebut diantarkan. Kartu tugas dibagi menjadi kartu tugas utama atau kartu yang pertama kali dibagikan kepada semua pemain pada awal permainan dan kartu tugas biasa. Kartu ransel berfungsi sebagai tempat untuk meletakkan bahan-bahan yang telah dikumpulkan dan penanda tingkat *skill* yang dimiliki pemain. Observasi dilakukan dengan *usability testing* untuk mengamati bagaimana pemain memahami mekanisme permainan Kurir Kompleks.

Saat melakukan *usability testing*, terdapat beberapa permasalahan pada mekanisme permainan dan permasalahan visual yang menghambat berjalannya permainan. Selain menggunakan mekanisme *pick up and deliver*, Kurir Kompleks menggunakan mekanisme *action point* yang artinya pemain memiliki sejumlah poin yang digunakan untuk melakukan setiap tindakan (Cassie, 2017). Namun terdapat permasalahan pada mekanisme tersebut terutama pada pemilihan kata “*skill*” yang dinilai kurang tepat dimana *skill* pada permainan ini berfungsi untuk menunjukkan jumlah poin yang dimiliki pemain untuk melakukan aksi seperti bergerak/melangkah, mengambil kartu tugas, mengambil bahan dan menyelesaikan tugas. Kata “*skill*” memiliki arti kemampuan sehingga dinilai kurang tepat jika menjalankan 1 *skill* memiliki arti yang sama dengan melangkah 1 kali.

Permasalahan lainnya adalah pemilihan kata yang sulit dipahami untuk menjelaskan efek kartu. Hal ini yang membuat pemain banyak menghabiskan waktu hanya untuk mencoba memahami bagaimana efek kartu berfungsi. Selain itu, terdapat permasalahan visual seperti tata letak buku panduan yang terlalu padat sehingga panduan sulit untuk dibaca dan penggunaan warna hijau pada figur dan token bahan yang menyebabkan komponen tersebut sulit diidentifikasi karena papan permainan dominan dengan warna hijau.

Artifact Analysis  
Form

Komponen Permainan	Gambar	Keterangan
Kemasan		Tidak ada hirarki pada keterangan di bagian belakang kemasan (tata letak berantakan antara setiap kelompok informasi).
Buku Panduan Bermain		Kurangnya keterbacaan tulisan pada sampul buku panduan yang dipengaruhi oleh penggunaan warna yang tidak kontras dengan latar belakang dan jarak antara setiap kelompok tulisan yang kecil.
		Tata letak yang tidak konsisten (ada yang <i>align center</i> dan <i>align left</i> ) dan <i>margin</i> yang sempit.
		Hirarki judul dan subjudul yang kurang terlihat karena menggunakan jenis tipografi yang sama dan ukuran tulisan yang serupa.

<p>Kartu Tugas</p>	<p style="text-align: center;"><b>Kartu Tugas Utama</b></p>  <p style="text-align: center;"><b>Kartu Tugas Biasa</b></p> 	<p>Desain kartu tugas utama dan kartu tugas biasa yang serupa sehingga sulit dibedakan ketika kartu ditempatkan dalam posisi terbuka.</p>
<p>Kartu Ransel</p>		<p>Ukuran tulisan penjelasan efek berbeda-beda.</p>
		<p>Penjelasan aksi singkat memiliki hirarki yang paling kuat dibandingkan fungsi utama kartu ransel yaitu tempat untuk meletakkan token barang dan juga untuk mengetahui tingkat <i>skill</i>.</p> <p>Tata letak urutan angka untuk tingkat <i>skill</i> yang kurang tepat dimana tingkat <i>skill</i> yang paling rendah yaitu 5 berada di bagian kiri bawah. Berdasarkan prinsip desain, manusia akan membaca dari arah kiri dan arah atas terlebih dahulu (Bradley, 2015).</p>

Papan Permainan		Area untuk meletakkan token bahan pada setiap <i>cluster</i> terlalu kecil, akibatnya ketika bahan yang ditempatkan pada satu <i>cluster</i> sudah terlalu banyak, token menjadi berantakan dan keluar dari papan permainan.
		Area berhenti yang sempit sehingga tidak dapat memuat tiga atau empat figur berada pada satu tempat yang sama.

### Form-Content

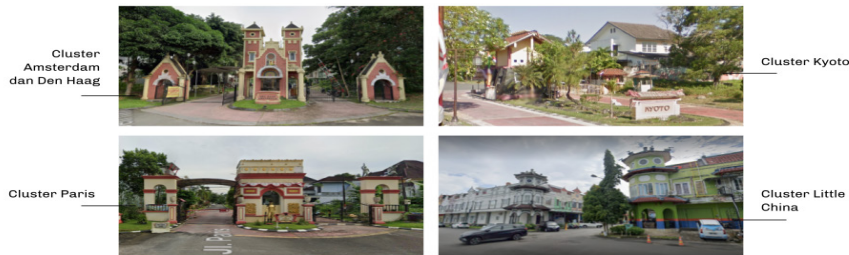
Sebuah identitas visual berperan penting dalam merepresentasikan entitasnya. Oleh karena itu, identitas visual perlu memiliki karakteristik yang unik dan berbeda dengan entitas lainnya (Landa, 2011). Logo dari Kurir Kompleks terdiri dari tiga simbol orang yang memakai topi dengan *gesture* berlari sambil memegang kotak.

Penggambaran bentuk *logogram* tersebut tidak memiliki karakteristik dan tidak merepresentasikan kurir melainkan hanya terlihat seperti simbol orang yang sedang berlari saja. Hal ini disebabkan oleh bentuk *logogram* menggunakan simbol yang dirancang untuk digunakan secara universal atau yang dikenal sebagai Isotype (Neurath, 1936). Pertama kali dicetuskan oleh Otto Neurath, Isotype bertujuan untuk menerjemahkan sebuah informasi menjadi bahasa visual yang dapat dipahami oleh masyarakat internasional. Selain bentuk, tipografi yang digunakan untuk *logotype* juga tidak dimodifikasi dan pemilihan jenis tipografi yang tidak memiliki karakteristik tertentu. Akibatnya, logo Kurir Kompleks kurang memiliki ciri khas yang merepresentasikan *board game* tersebut dengan baik.

## Form-Context

PEMBAHASAN - ARTIFACT ANALYSIS

### Form - Context



Gambar 2. Cluster-Cluster di Kompleks Balikpapan Baru  
Sumber: (Google Maps, 2015)

*Board game* Kurir Kompleks menggunakan sebuah perumahan di kota Balikpapan yang bernama Balikpapan Baru sebagai latar tempat permainan. Penggambaran kompleks tersebut dapat terlihat dari penggunaan nama-nama *cluster* kompleks Balikpapan Baru pada *board game* yaitu *cluster* Paris, Kyoto, Den Haag, Amsterdam dan Little China. Masing-masing *cluster* dibedakan dengan adanya penggambaran ikon yang merepresentasikan tempat-tempat khas dari nama kota *cluster* tersebut. Namun ketika melakukan riset terhadap kompleks aslinya, setiap ikon yang digambarkan pada permainan tidak merepresentasikan *cluster* yang sesungguhnya. Seperti contoh terdapat penggunaan menara Eiffel untuk *cluster* Paris. Akan tetapi menara Eiffel tersebut tidak ditemukan pada kompleks Balikpapan Baru. Hal ini yang mengakibatkan permainan Kurir Kompleks tidak dapat merepresentasikan karakteristik asli dari perumahan tersebut.

## SIMPULAN & REKOMENDASI

*Board game* lokal memiliki tema yang kuat merepresentasikan karakteristik masyarakat Indonesia. Oleh karena itu, perancangan *board game* perlu diseimbangkan dengan visual yang dapat menggambarkan karakteristik tersebut dengan baik dan representatif. Penulis mengangkat *board game* Kurir Kompleks sebagai studi kasus identifikasi permasalahan desain karena *board game* tersebut memiliki mekanisme bermain yang baru bagi industri *board game* di Indonesia yaitu mekanisme *pick up and deliver*. Namun terdapat beberapa permasalahan visual dan mekanisme permainan yang membuat *board game* sulit dipahami pemain. Maka identifikasi dilakukan untuk mengetahui permasalahan-permasalahan desain yang dapat ditingkatkan pada tahap selanjutnya yaitu perancangan ulang visual *board game* Kurir Kompleks. Beberapa permasalahan yang sering ditemukan adalah tata letak, hirarki, ukuran yang tidak konsisten dan desain yang kurang memiliki karakteristik. Sebagai penutup, penulis merekomendasikan metode *observation* melalui *usability testing* dan *artifact analysis* sebagai metode yang tepat untuk mengidentifikasi permasalahan desain *board game*. *Usability testing* merupakan salah satu metode yang relevan untuk proyek desain *board game* karena penulis dapat mengamati secara langsung, hambatan-hambatan yang dirasakan pemain.



## DAFTAR PUSTAKA

- Bell, K. (2018). *Game On!: Gamification, Gameful Design, and the Rise of the Gamer Educator (Tech.edu: A Hopkins Series on Education and Technology)*. Johns Hopkins University Press.
- Boardgame.id. (2019). Sejarah Board Game indonesia - boardgame.id: Info Terbaru Board Game Indonesia & dunia. Retrieved September 14, 2022, from [https://boardgame.id/?page\\_id=57210](https://boardgame.id/?page_id=57210)
- Bradley, S. (2015). Design Principles: Compositional Flow And Rhythm — Smashing Magazine. Retrieved September 27, 2022, from <https://www.smashingmagazine.com/2015/04/design-principles-compositional-flow-and-rhythm/>
- Cassie, J. (2017). 51 Mechanics: Action Point Allowance System — Game Level Learn. Retrieved September 14, 2022, from <http://www.gamelevellearn.com/game/2017/4/7/51-mechanics-action-point-allowance-system>
- Gobet, F., de Voogt, A., & Retschitzki, J. (2004). *Moves in Mind: The Psychology of Board Games*. New York: Psychology Press.
- Haydan, R. (2019). Wah, Board Game Buatan Indonesia Unjuk Gigi di Pasar Global! Retrieved August 30, 2022, from <https://ekonomi.bisnis.com/read/20190916/12/1149009/wah-board-game-buatan-indonesia-unjuk-gigi-di-pasar-global>
- Landa, R. (2011). *Graphic Design Solutions 4th ed.* Clark Baxter.
- Marder, L. (2019). What Is the Definition of Art? Retrieved September 19, 2022, from <https://www.thoughtco.com/what-is-the-definition-of-art-182707>
- Martin, Bella., & Hanington, Bruce. (2012). *Universal methods of design : 100 ways to research complex problems, develop innovative ideas, and design effective solutions*. Rockport Publishers.
- Neurath, O. (1936). *International Picture Language: The First Rules of Isotype*. London: Kegan Paul, Trench, Trubner & Co., Ltd.
- Pick-up and Deliver | Board Game Mechanic | BoardGameGeek. (n.d.). Retrieved September 13, 2022, from <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2007/pick-and-deliver>
- Ritonga, M. W. (2021). Wajah Indonesia di "Board Game" - Kompas.id. Retrieved August 30, 2022, from <https://www.kompas.id/baca/muda/2021/10/17/wajah-indonesia-di-board-game>
- RWH Shadow. (2020). Tutorial Main Board Game - Kurir Kompleks - YouTube. Retrieved August 30, 2022, from <https://www.youtube.com/watch?v=R2uIC5EU59g>
- Schell, J. (2015). *The Art of Game Design: A Book of Lenses (Second Edition)*. CRC Press.
- Selinker, M. (2011). *Kobold Guide to Board Game Design*. Paperback.