

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN *BOARD GAME*
“SPACE BATTLESHIP”**



Ibrahim Musa Arif Nurachman
NIM1300061033

**PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2018

PENCIPTAAN *BOARD GAME* “SPACE BATTLESHIP”

LAPORAN TUGAS AKHIR
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Ahli Madya
Program Studi D-3 Animasi



Disusun oleh:

Ibrahim Musa Arif Nurachman
NIM1300610033

**PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2018

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir yang berjudul:

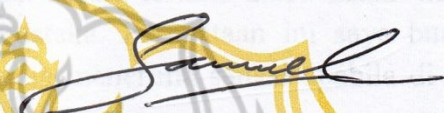
PENCIPTAAN BOARD GAME “SPACE BATTLESHIP“

Disusun oleh:

Ibrahim Musa Arif Nurachman

NIM 1300061033

Pameran, penayangan, dan laporan Tugas Akhir karya seni animasi telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal ...**1..2..JUL..2018**...



Dr. Samuel Gandang G., S.Kom., M.T.
Pembimbing I / Ketua Penguji

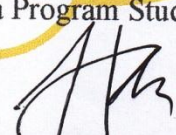


Pandan Pareanom Purwacandra, M.Kom.
Pembimbing II / Anggota Penguji



Matahari Bhakti Nendya, M.T.
Penguji Ahli / Anggota Penguji

Ketua Program Studi



Tanto Hartheko, M.Sn.
NIP 19710611 199803 1 002



Marsudi, S.Kar., M.Hum.
NIP 19610710 198703 1 002

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan di bawah ini,

Nama : Ibrahim Musa Arif Nurachman
No. Induk Mahasiswa : 1300610033
Judul Tugas Akhir : PENCIPTAAN *BOARD GAME* "SPACE
BATTLESHIP"

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penciptaan Karya Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam daftar pustaka. Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 8 Juni 2018

Yang menyatakan



Ibrahim Musa Arif Nurachman
NIM130061033

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan anugerah karunianya sehingga pengerjaan karya tugas akhir Penciptaan *Board Game* “Space Battleship” ini dapat berjalan dengan lancar.

Pada kesempatan kali ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu terwujudnya karya tugas akhir ini baik secara langsung maupun secara tidak langsung, ucapan terima kasih penulis berikan kepada:

1. Ayah Zeily Nurachman dan Ibu Jetty Tjahyati tercinta yang telah memberi dukungan materiil maupun doa restu dalam keberjalanan menempuh pendidikan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta ini.
2. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Marsudi, S.Kar, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Media Rekam.
4. Tanto Hartoko, M.Sn., selaku Ketua Program Studi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam.
5. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T., selaku dosen pembimbing I yang telah mencurahkan waktu, tenaga, pikiran, dan kesabarannya dalam membimbing.
6. Pandan Pareanom P, M. Kom., selaku dosen pembimbing II.
7. Matahari Bhakti Nendya, M.T., selaku dosen Penguji Ahli.
8. Seluruh staf pengajar dan karyawan program studi D-3 Animasi.
9. Mbak Mala selaku karyawan administrasi Fakultas Media Rekam yang selalu ada di tempat menemani dan mengorganisir pengumpulan tugas-tugas.
10. Kawan-kawan seperjuangan mahasiswa program studi D-3 Animasi.
11. Kawan-kawan Kelompok Kegiatan Mahasiswa Oricon ISI Yogyakarta.
12. Bapak dan ibu kontrakan Pak Pardiman.

13. Banani, Yoga Bagus Megantoro, dan Yoga Fransiskus sesama mahasiswa konsentrasi *game* angkatan 2013.
14. Sandi dan Arnold mahasiswa animasi angkatan 2015 yang sering menemani untuk jalan-jalan dan berdiskusi.
15. Husein Abdurrahman, Hasnaul Husna, dan Aqil yang telah memberi motivasi agar terus berkarya.

Penulis sadar bahwa laporan karya tugas akhir ini masih memiliki banyak kekurangan. Segala kritik dan saran kami terima dengan lapang dada agar dapat membuat penulis menjadi lebih baik.

Yogyakarta, 12 Juli 2018



Ibrahim Musa Arif Nurachman

ABSTRAK

Upaya untuk mencari satu permainan yang sederhana dan menarik masih terus dilakukan. Pada tugas akhir ini, satu bentuk permainan (yang bernama *board game* “Space Battleship”) untuk anak-anak hingga dewasa dan semua jenis kelamin telah dibuat. *Board game* “Space Battleship” adalah permainan perang-perangan yang menggunakan media papan kolom untuk menempatkan kapal perang dan kartu permainan untuk melakukan penembakan. Aturan permainan *game* ini dibuat dengan sangat sederhana dan mudah dipahami sehingga pemain pemula sangat cepat mengerti dan dapat memainkannya dalam waktu singkat. Perangkat dasar permainan ini terdiri dari bidak kapal perang, pin penanda, papan permainan, dan kartu permainan. Hasil ujicoba *prototype game* ini menunjukkan bahwa *game* yang dapat dimainkan oleh 2–4 orang ini sangat atraktif dan menyenangkan. Selain itu, *game* ini tidak hanya mengandung unsur bermain, tetapi juga unsur berpikir. Berdasarkan masukan dari ujicoba tersebut, bentuk model fisik *board game* “Space Battleship” telah dibuat. Bidak permainan dan pin penandanya dibuat dengan teknik cetak 3D, papan permainan dirancang sebagai tempat bermain sekaligus tempat penyimpanan perlengkapan bermain, dan kartu permainan yang menarik.

Kata kunci: *Board Game, Battleship board game, 3D printing*

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	2
C. Tujuan	3
D. Sasaran.....	3
E. Indikator Capaian Akhir.....	3
BAB II EKSPLORASI	5
A. Landasan Teori	5
B. Tinjauan Karya.....	6
BAB III PERANCANGAN	10
A. Penetapan Konsep Dasar Permainan	11
B. <i>Prototyping</i>	18
C. <i>Playtesting</i>	20
D. Evaluasi dan Perbaikan.....	21
E. Disain Gambar Cetak.....	21
F. Produksi Fisik <i>Board game</i>	22
BAB IV PERWUJUDAN	23
A. Adaptasi Pemain Terhadap Aturan dan Tatacara Permainan	23
B. <i>Prototype Board Game</i> “Space Battleship”	23
C. <i>Playtesting</i> dan Evaluasi Permainan	24
D. Model Fisik <i>Board Game</i> “Space Battleship”	26
BAB V PEMBAHASAN	33
A. Pembahasan	33
B. Analisis Biaya	36
BAB VI PENUTUP	36
A. Kesimpulan	36
B. Saran	36
DAFTAR PUSTAKA.....	37
LAMPIRAN.....	38

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Electronic Battleship (2013) dan U-build battleship (2012)	8
Gambar 2.2 Kemasan kotak <i>Battleship Galaxies</i> dan Bidak permainan.....	8
Gambar 2.3 Poster film tahun 2012 dan 1974 dan Disain Armada Kapal Yamato	9
Gambar 3.1 Diagram alir tahapan pembuatan <i>board game</i>	10
Gambar 3.2 Denah perlengkapan permainan <i>game</i> “Space Battleship”	11
Gambar 3.3 Contoh kartu <i>jackpot</i>	13
Gambar 3.4 Pemain B menembak bidak kapal perang A pada posisi koordinat C1.....	14
Gambar 3.5 Menembak bidak kapal perang lawan dengan kartu khusus <i>dual pair</i>	14
Gambar 3.6 Menembak bidak kapal perang lawan dengan kartu khusus deret tiga	15
Gambar 3.7 Menembak bidak kapal perang lawan dengan kartu khusus <i>triple bomb</i>	15
Gambar 3.8 Area tembak menggunakan kartu spesial.....	16
Gambar 3.9 Contoh peletakan bidak kapal perang di dalam area tabel koordinat	17
Gambar 3.10 <i>Prototype game</i> “Space Battleship”.....	19
Gambar 3.11 Suasana uji coba permainan dengan grup empat orang pemain.....	20
Gambar 3.12 Tanda bukti peserta yang ikut uji coba permainan <i>game</i>	21
Gambar 4.1 Perspektif kapal fregat.....	28
Gambar 4.2 Kapal fregat.....	28
Gambar 4.3 Perspektif kapal induk.....	29
Gambar 4.4 Kapal induk	30
Gambar 4.5 Perspektif kapal shuriken	30
Gambar 4.6 Kapal shuriken	30
Gambar 4.7 Gambar tampilan papan permainan.....	31
Gambar 4.8 Contoh model kartu permainan.....	32

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era modern seperti sekarang ini, *game* sudah menjadi bagian aktivitas keseharian manusia untuk melepas ketegangan dan rasa penat setelah bekerja atau belajar, atau sekedar mengisi kegiatan di kala senggang. *Game* merupakan media hiburan yang dapat dinikmati oleh berbagai lapisan masyarakat tanpa mengenal batasan umur dan status sosial. Tidaklah aneh bila seseorang ditanya, “Mengapa kamu main *game*?”, Orang itu akan menjawab dengan spontan, “Karena asik!”. Menurut Alfred Adler (2013), manusia mempunyai naluri ketertarikan untuk menghadapi tantangan, dan kegembiraan saat mencapai kesuksesan. Hal ini berhubungan langsung dengan ketertarikan naluriah manusia untuk bermain *game*.

Pada awal komputer mulai dipasarkan di dunia pada 1952 sampai dengan sekarang, *game* berkembang sangat pesat dan menyesuaikan dengan perkembangan perangkat teknologi yang bisa menjadi wadahnya. Banyak *game* baru bermunculan dengan media baru seperti *computer game*, *smartphone game*, dan VR (*virtual reality*) *game*. Meskipun *game-game* tersebut bermunculan, *board game* atau jenis permainan di atas papan tidak pernah terancam punah karena *game* ini sangat sederhana sehingga membuat tidak sepi peminat.

Board game memiliki sejarah yang sangat panjang. Permainan *board game* Checkers atau Draught sudah ada di Mesir sejak 3000 SM, permainan menggunakan dadu sudah populer di Yunani sekitar 400 Masehi, dan permainan menggunakan kartu sudah populer dari China sekitar 1000 Masehi. Transisi antara *board game* tradisional dan *board game* modern berlangsung pada 1820~1869 di mana pada kurun waktu tersebut pasar *game* di Amerika berkembang sangat pesat. Globalisasi pasar *board game* membuat permainan jenis ini banyak dikenal masyarakat. Variasi permainan *board game* baru banyak bermunculan dan menjadi tren dunia. Data terkini menunjukkan bahwa pasar *game* di Amerika

Serikat dan Kanada kategori *board game* meningkat dari nilai USD 650 juta menjadi USD 750 juta pada 2016. Jenis *board game* merupakan kategori *game* yang paling diminati, dan Kickstarter meraup penghasilan paling tinggi pada 2017.

Semakin kompleks cara bermain dan unsur strategi *board game*, tidaklah berarti semakin berhasil pula suatu jenis permainan *board game* tersebut. *Board game* memiliki berbagai tingkat kesulitan untuk berbagai jenis penikmat *game*. Parameter umum kesuksesan suatu *board game* adalah permainan mudah untuk dipahami dan dimainkan, baik dari segi aturan permainan maupun dari segi tampilan disain permainan. Dalam pembuatan sebuah *board game*, penyesuaian aturan bermain dan disain bentuk tampilan *game* yang atraktif sangat diperlukan agar permainan lebih menarik untuk dimainkan.

Berangkat dari ide untuk membuat *board game* yang sederhana namun menarik untuk dimainkan, pada tugas akhir ini *game* “Space Battleship” dibuat dengan memanfaatkan media tabel kolom papan dan media kartu yang dipadukan menjadi sebuah *game* sederhana.

B. Rumusan Masalah

Pada tugas akhir ini, satu bentuk permainan *board game* dibuat. Masalah yang perlu diselesaikan pada pembuatan *board game* “Space Battleship” ini meliputi pembuatan aturan permainan yang mudah dipahami, pembuatan *prototype* permainan, pelaksanaan uji coba permainan secara terbatas, pelaksanaan evaluasi dan perbaikan aturan *game*, perancangan tampilan permainan, dan pembuatan model fisik *board game*.

C. Tujuan

Tujuan tugas akhir ini adalah membuat *board game* yang diberi nama “Space Battleship”. Bentuk fisik *board game* ini berupa papan permainan, bidak kapal permainan, pin penanda, sejumlah kartu permainan, *leaflet* penjelasan aturan bermain, dan kotak kemasan permainan.

D. Sasaran

Sasaran pengguna *board game* “Space Battleship” adalah mulai dari anak-anak yang berusia enam tahun hingga orang dewasa (atau mulai anak SD ke atas). *Game* ini bisa dimainkan oleh laki-laki dan perempuan dengan latar belakang pendidikan apapun dan berada di manapun. Edisi perdana *game* ini dibuat dalam versi bahasa Indonesia. Kelak, *game* ini bisa diadaptasikan atau dimodifikasi sesuai dengan bahasa tempat pengguna.

E. Indikator Capaian Akhir

Untuk menjadi *game* “Space Battleship” yang utuh, tahapan pekerjaan meliputi:

1. *Brainstorming* dan penetapan konsep dasar permainan. Ada berbagai macam dasar media *game*, misalnya *game* berbasis komputer, *game* berbasis *smartphone*, dan *game* berbasis kartu. Pada tugas akhir ini, media dasar yang dipilih untuk membuat *game* “Space Battleship” adalah papan, bidak, dan kartu. Media ini mudah dibuat dan dimodifikasi.
2. *Prototyping*. Pada tahap ini, *board game* dibuat dengan bentuk tampilan sederhana tanpa menghilangkan fungsi sehingga dapat dimainkan. *Prototype game* dibuat dari kertas sebagai pengganti papan, busa hati sebagai bidak, paku payung sebagai pin, dan model kartu sederhana.
3. *Playtesting*. Ini adalah tahap uji coba *game* yang dimainkan secara langsung. *Board game* “Space Battleship” diujicobakan dengan dua, tiga, dan empat

orang pemain. Target dari uji coba permainan ini adalah untuk mendapatkan gambaran lebih nyata apakah *game* ini sudah enak dimainkan atau belum. Statistik lamanya waktu bermain, arah gerak permainan, tingkat kesulitan permainan dicatat untuk menentukan *game* ini sudah terbilang enak dimainkan atau tidak.

4. Evaluasi dan perbaikan. Pada tahap ini, aturan permainan yang telah diujicobakan pada tahap *playtesting*, dievaluasi dan diperbaiki agar *game* lebih enak dimainkan dan tidak membosankan.
5. Disain gambar cetak. Pada tahap ini, gambar tiga dimensi bidak, disain tampilan papan, disain tampilan kartu, disain, tampilan kotak kemasan dibuat. Kesemuanya menjadi bahan untuk memproduksi model fisik *board game* “Space Battleship”.
6. Produksi fisik *board game*. Bidak dibuat dengan *3D printing* dengan bahan polimer asam poli laktat yang aman untuk anak-anak. Kartu dibuat dari bahan kertas Ivory 230 gram. Papan permainan dibuat dari bahan kayu. Kotak kemasan dibuat dari bahan kertas.