

LAPORAN TUGAS AKHIR  
PENCIPTAAN KARYA SENI

**“BELAGO”**  
**SIMULASI STRATEGI PERANG DAN EKONOMI**  
**DALAM MEDIA PERMAINAN PAPAN**



Robertus Adi Octavian  
NIM 1500124033

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

**2018**

**“BELAGO”**  
**SIMULASI STRATEGI PERANG DAN EKONOMI DALAM**  
**MEDIA PERMAINAN PAPAN**

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



Disusun oleh:  
**Robertus Adi Octavian**  
NIM 1500124033

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

**2018**

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir yang berjudul:

**“BELAGO”  
SIMULASI STRATEGI PERANG DAN EKONOMI DALAM MEDIA PERMAINAN  
PAPAN**

Disusun oleh:  
**Robertus Adi Octavian**  
NIM 1500124033

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 .... 12 JUL 2018



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



**Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I.**  
Pembimbing II / Anggota Penguji



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

Ketua Program Studi



**Tanto Hartoko, M.Sn.**  
NIP 19710611 199803 1 002



**Marsudi, S.Kar., M.Hum.**  
NIP 19610716 198703 1 002

## HALAMAN PERNYATAAN

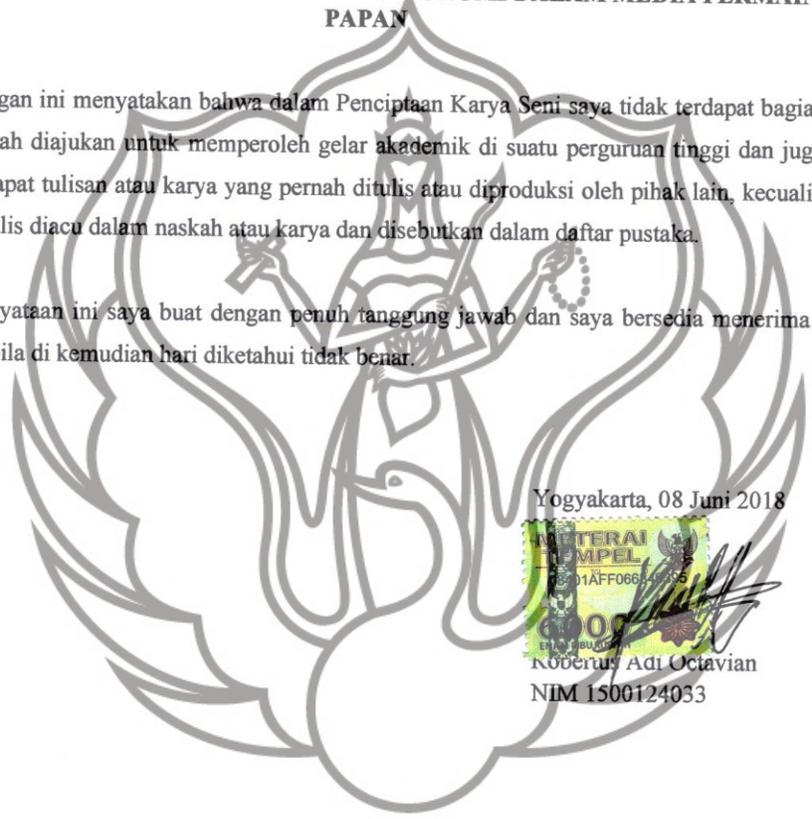
Yang bertanda-tangan di bawah ini,

Nama : Robertus Adi Octavian  
No. Induk Mahasiswa : 1500124033  
Judul Tugas Akhir : **“BELAGO “ SIMULASI STRATEGI PERANG  
DAN EKONOMI DALAM MEDIA PERMAINAN  
PAPAN**

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, 08 Juni 2018

  
  
ROBERTUS ADI OCTAVIAN  
NIM 1500124033

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang maha pengasih dan maha penyayang, sehingga proses perjalanan menuju mata kuliah Tugas Akhir berjalan dengan lancar. Tugas akhir ini akan menjadi akhir masa perkuliahan di D-3 Animasi, dan menjadi awal yang baru sebuah perjalanan kehidupan selanjutnya.

Karya Tugas Akhir penciptaan game berjudul “Belago” diciptakan dengan sepenuh upaya, game dengan teknik permainan papan ini membawa kisah tentang dua kerajaan yang berperang dengan mengumpulkan harta sebelum berperang untuk membeli peralatan berperang. Penciptaan karya game dengan tema permainan papan atau *Boardgame* ini tentu mencurahkan waktu, tenaga, hingga biaya. Dengan dukungan banyak pihak, game ini dapat tercipta.

Oleh karena itu, diucapkan banyak terimakasih atas dukungan dari banyak pihak yang telah membantu dan mendukung terselesaikannya game “Belago”. Ucapan terimakasih diberikan kepada :

1. Almamater kebanggaan, Institute Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Retor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Marsudi, S.Kar., M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam.
4. Tanto Harthoko, 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.
6. Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I. selaku Dosen Pembimbing II.
7. Staf pengajar dan seluruh karyawan Prodi Animasi, Fakultas Seni Media Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

8. Kedua orang tua serta saudara tercinta yang telah memberikan dukungan moril maupun materil untuk menuntut ilmu, sehingga karya Tugas Akhir dan penulisan laporan dapat terselesaikan.
9. Mas Ex & Kang Emji dari Hompimpa Games
10. Kompas yang telah membantu mensponsori beberapa asset game ini
11. Creativo.id Yogyakarta 3d printing
12. Rekan-rekan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian Tugas Akhir hingga penulisan laporan masih terdapat banyak kesalahan dan kekurangan, akan tetapi semoga segala usaha yang telah dilakukan dapat bermanfaat bagi semua, sebagai ilmu yang bermanfaat, barokah dan menambah khasanah ilmu pengetahuan.

Yogyakarta, 08 Juni 2018

**Robertus Adi Octavian**

## ABSTRAK

Di era sekarang ini masyarakat tentu cenderung bermain permainan *digital*, baik itu di komputer, *console*, ataupun *gadget* lainnya. Namun tidak dipungkiri 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 : *Boardgame, game, Belago, ekonomi*



## DAFTAR ISI

|   |     |
|---|-----|
| HALAMAN JUDUL.....                        | i   |
| HALAMAN PENGESAHAN.....                   | ii  |
| SURAT PERNYATAAN.....                     | iii |
| KATA PENGANTAR.....                       | iv  |
| ABSTRAK.....                              | vi  |
| DAFTAR ISI.....                           | vii |
| DAFTAR GAMBAR.....                        | xi  |
| DAFTAR TABEL.....                         | xiv |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b>                  |     |
| A. Latar Belakang.....                    | 1   |
| B. Rumusan Masalah.....                   | 2   |
| C. Tujuan & Manfaat.....                  | 3   |
| D. Sasaran.....                           | 3   |
| E. Indikator Capaian Akhir                |     |
| 1. Desain Game.....                       | 3   |
| 2. Desain Papan.....                      | 4   |
| 3. Desain Pion.....                       | 4   |
| 4. Tata Cara Bermain.....                 | 4   |
| <b>BAB II EKSPLORASI</b>                  |     |
| A. Landasan Teori.....                    | 5   |
| 1. <i>Classic Boardgame</i> .....         | 7   |
| 2. <i>Euro – Styles Games</i> .....       | 7   |
| 3. <i>Deck –Building Games</i> .....      | 7   |
| 4. <i>Abstract Strategy Games</i> .....   | 7   |
| 5. <i>Strategy Games</i> .....            | 8   |
| 6. <i>Card-Based Strategy Games</i> ..... | 8   |

|   |    |
|---|----|
| B. Tinjauan Karya   |    |
| 1. Referensi Layout Board : JUMANJI.....                                      | 9  |
| 2. Referensi Gambar Papan : <i>Tree of Life ( PC Game )</i> .....             | 9  |
| 3. Referensi Kartu Kesempatan : SCYTHE.....                                   | 10 |
| 4. Referensi Coin : Hexagon Coin.....   | 10 |
| 5. Referensi Kartu Item : <i>Elemental Hexagon Game</i> .....                 | 11 |
| 6. Referensi Map Design : Dota 2.....   | 11 |
| 7. Referensi Packaging ( <i>Box</i> ) : RISK.....                             | 12 |
| 8. Referensi Packaging ( <i>Inside Box</i> ) : <i>Lord of Waterdeep</i> ..... | 12 |
| 9. Referensi Design Peraturan Bermain : <i>Shadow Over Camelot</i> .....      | 13 |

### BAB III PERANCANGAN

|  |    |
|--|----|
| A. Konsep.....                             | 14 |
| B. Dokumen Konsep.....                     | 15 |
| 1. Deskripsi Game.....                     | 15 |
| 2. Game Technical.....                     | 15 |
| 3. Komponen Game.....                      | 15 |
| 4. Dimensi Komponen.....                   | 16 |
| C. Merancang Character Pion                |    |
| 1. Pion Rakyat / Villager.....             | 16 |
| 2. Pion Nelayar / Fisherman.....           | 16 |
| 3. Pion Penambang / Miner.....             | 17 |
| 4. Pion Prajurit Bertahan / Defender.....  | 17 |
| 5. Pion Prajurit Menyerang / Attacker..... | 17 |
| 6. Pion Raja / King.....                   | 18 |
| D. Prototype.....                          | 18 |

### BAB IV PERWUJUDAN

|                     |    |
|---------------------|----|
| A. Tahap Perwujudan |    |
| 1. Praproduksi..... | 22 |
| a. Konsep.....      | 22 |
| b. Layout.....      | 22 |

|   |    |
|---|----|
| c. <i>Gamerule</i> .....                | 22 |
| 2. Produksi                             |    |
| a. Design.....                          | 23 |
| 1) Membuat konsep desain board.....     | 23 |
| 2) Membuat desain pion 3D.....          | 24 |
| 3) Membuat desain dadu 3D.....          | 24 |
| 4) Membuat desain kartu kesempatan..... | 25 |
| 5) Membuat desain kartu item.....       | 25 |
| 6) Membuat desain Package.....          | 26 |
| 7) Membuat desain rule book.....        | 26 |
| 8) Membuat Flowchart.....               | 27 |
| b. <i>Mock-up</i> .....                 | 28 |
| c. Alpha Testing.....                   | 28 |
| d. Cetak.....                           | 28 |
| 3. Pascaproduksi                        |    |
| a. <i>Final Render Asset</i> .....      | 29 |
| 1) <i>Board / Papan Permainan</i> ..... | 29 |
| 2) Pion.....                            | 29 |
| 3) Kartu Item / Skill.....              | 32 |
| 4) Kartu Kesempatan.....                | 37 |
| 5) Dadu.....                            | 45 |
| 6) Buku Peraturan bermain.....          | 45 |
| 7) Koin.....                            | 46 |
| 8) Packaging / Kotak permainan.....     | 47 |
| b. <i>Packaging</i> .....               | 47 |
| c. <i>Public Testing</i> .....          | 47 |
| d. <i>Promo</i> .....                   | 48 |

## BAB V PEMBAHASAN

### A. Elemen Formal

|                  |    |
|------------------|----|
| 1. Prosedur..... | 49 |
|------------------|----|

|   |    |
|---|----|
| 2. Aturan.....                                    | 49 |
| B. Jadwal Persiapan dan Produksi Tugas Akhir..... | 51 |
| C. Rancangan Biaya.....                           | 55 |
| BAB VI PENUTUP                                    |    |
| A. Kesimpulan.....                                | 58 |
| B. Saran.....                                     | 58 |
| DAFTAR PUSTAKA.....                               | 59 |
| LAMPIRAN.....                                     | 60 |



## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| Gambar 2.1 Papan Game Jumanji.....                       | 9  |
| Gambar 2.2 Map Game <i>Tree of Life</i> .....            | 9  |
| Gambar 2.3 Kartu Game SCYTHE.....                        | 10 |
| Gambar 2.4 Hexagon Coin.....                             | 10 |
| Gambar 2.5 Kartu Game Elemental Hexago.....              | 11 |
| Gambar 2.6 Map Dota 2.....                               | 11 |
| Gambar 2.7 <i>Box Package RISK</i> .....                 | 12 |
| Gambar 2.8 <i>Packaging Lord of Waterdeep</i> .....      | 12 |
| Gambar 2.9 <i>Shadow Over Camelot Bookrule</i> .....     | 13 |
| Gambar 3.1 Desain 3D Pion Rakyat.....                    | 16 |
| Gambar 3.2 Desain 3D Pion Nelayan.....                   | 17 |
| Gambar 3.3 Desain 3D Pion Penambang.....                 | 17 |
| Gambar 3.4 Desain 3D Pion Pasukan Bertahan.....          | 17 |
| Gambar 3.5 Desain 3D Pion Pasukan Menyerang.....         | 18 |
| Gambar 3.6 Desain 3D Pion Raja.....                      | 18 |
| Gambar 3.7 Desain Prototype Map.....                     | 18 |
| Gambar 4.1 Proses pembuatan desain Board.....            | 23 |
| Gambar 4.2 Proses pembuatan desain Pion 3D.....          | 24 |
| Gambar 4.3 Proses pembuatan desain Dadu 3D.....          | 24 |
| Gambar 4.4 Proses pembuatan desain Kartu Kesempatan..... | 25 |
| Gambar 4.5 Proses pembuatan desain Kartu Skill.....      | 25 |
| Gambar 4.6 Proses pembuatan desain <i>Package</i> .....  | 26 |
| Gambar 4.7 Proses pembuatan desain <i>Rulebook</i> ..... | 26 |
| Gambar 4.8 Bagan Flowchart.....                          | 27 |
| Gambar 4.9 <i>Mock-Up 3D</i> .....                       | 28 |
| Gambar 4.10 Design dan Bentuk Papan Permainan.....       | 29 |
| Gambar 4.11 Design dan Bentuk Pion Raja.....             | 30 |
| Gambar 4.12 Design dan Bentuk Pion Pasuka Menyerang..... | 30 |

|  |    |
|--|----|
| Gambar 4.13 Design dan Bentuk Pion Pasuka Bertahan.....                                | 30 |
| Gambar 4.14 Design dan Bentuk Pion Pekerja Tambang.....                                | 31 |
| Gambar 4.15 Design dan Bentuk Pion Nelayan.....  | 31 |
| Gambar 4.16 Design dan Bentuk Pion Rakyat.....   | 31 |
| Gambar 4.17 Design dan Bentuk Bagian belakang kartu item.....                          | 32 |
| Gambar 4.18 Design dan Bentuk Kartu item – Parang.....                                 | 33 |
| Gambar 4.19 Design dan Bentuk Kartu item – Meriam.....                                 | 33 |
| Gambar 4.20 Design dan Bentuk Kartu item – Baju besi.....                              | 34 |
| Gambar 4.21 Design dan Bentuk Kartu item – Tembok.....                                 | 34 |
| Gambar 4.22 Design dan Bentuk Kartu item – Perisai.....                                | 35 |
| Gambar 4.23 Design dan Bentuk Kartu item – Gerilya.....                                | 36 |
| Gambar 4.24 Design dan Bentuk Kartu item – Pekerja.....                                | 36 |
| Gambar 4.25 Design dan Bentuk Bagian Belakang Kartu Kesempatan.....                    | 37 |
| Gambar 4.26 Design dan Bentuk Kartu Kesempatan - +1 Coin.....                          | 37 |
| Gambar 4.27 Design dan Bentuk Kartu Kesempatan - +2 Coin.....                          | 38 |
| Gambar 4.28 Design dan Bentuk Kartu Kesempatan - +1 <i>Health</i> .....                | 38 |
| Gambar 4.29 Design dan Bentuk Kartu Kesempatan – <i>Move Forward 1 Path</i> ....       | 39 |
| Gambar 4.30 Design dan Bentuk Kartu Kesempatan – <i>Move Forward 2 Path</i> ....       | 39 |
| Gambar 4.31 Design dan Bentuk Kartu Kesempatan – <i>Roll Dice get Coins</i> .....      | 40 |
| Gambar 4.32 Design dan Bentuk Kartu Kesempatan – <i>Shopping Time</i> .....            | 40 |
| Gambar 4.33 Design dan Bentuk Kartu Kesempatan – JACKPOT.....                          | 41 |
| Gambar 4.34 Design dan Bentuk Kartu Kesempatan - -1 Coin.....                          | 41 |
| Gambar 4.35 Design dan Bentuk Kartu Kesempatan - -2 Coins.....                         | 41 |
| Gambar 4.36 Design dan Bentuk Kartu Kesempatan - -1 <i>Health</i> .....                | 42 |
| Gambar 4.37 Design dan Bentuk Kartu Kesempatan – <i>Move Backward 1 Path</i> ...42     |    |
| Gambar 4.38 Design dan Bentuk Kartu Kesempatan – <i>Move Backward 2 Path</i> ...43     |    |
| Gambar 4.39 Design dan Bentuk Kartu Kesempatan – <i>Move Backward 3 Path</i> ...43     |    |
| Gambar 4.40 Design dan Bentuk Kartu Kesempatan – <i>Roll Dice and Lose Coins</i> ..... | 44 |
| Gambar 4.41 Design dan Bentuk Kartu Kesempatan – <i>Small Island</i> .....             | 44 |

|  |    |
|--|----|
| Gambar 4.42 Design dan Bentuk Dadu Merah , Biru , Emas.....        | 45 |
| Gambar 4.43 Design dan Bentuk Buku Peraturan Bermain Lembar 1..... | 45 |
| Gambar 4.44 Design dan Bentuk Buku Peraturan Bermain Lembar 2..... | 45 |
| Gambar 4.45 Design dan Bentuk Buku Peraturan Bermain Lembar 3..... | 46 |
| Gambar 4.46 Design dan Bentuk Buku Peraturan Bermain Lembar 3..... | 46 |
| Gambar 4.47 Design dan Bentuk Coin.....                            | 46 |
| Gambar 4.48 Design dan Bentuk Template Packaging bagian bawah..... | 47 |
| Gambar 4.49 Design dan Bentuk Template Packaging bagian atas.....  | 47 |



## DAFTAR TABEL

|   |    |
|---|----|
| Tabel b.1 Jadwal pembuatan <i>boardgame</i> “Belago” .....                | 51 |
| Tabel c.1 Biaya kerja tahap praproduksi <i>boardgame</i> “Belago” .....   | 55 |
| Tabel c.2 Biaya kerja tahap produksi <i>boardgame</i> “Belago” .....      | 55 |
| Tabel c.3 Biaya kerja tahap pascaproduksi <i>boardgame</i> “Belago” ..... | 56 |
| Tabel c.4 Total pengeluaran <i>boardgame</i> “Belago” .....               | 56 |



## ABSTRAK

Di era sekarang ini masyarakat tentu cenderung bermain permainan *digital*, baik itu di komputer, *console*, ataupun *gadget* lainnya. Namun tidak dipungkiri 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 : *Boardgame, game, Belago, ekonomi*



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang maha pengasih dan maha penyayang, sehingga proses perjalanan menuju mata kuliah Tugas Akhir berjalan dengan lancar. Tugas akhir ini akan menjadi akhir masa perkuliahan di D-3 Animasi, dan menjadi awal yang baru sebuah perjalanan kehidupan selanjutnya.

Karya Tugas Akhir penciptaan game berjudul “Belago” diciptakan dengan sepenuh upaya, game dengan teknik permainan papan ini membawa kisah tentang dua kerajaan yang berperang dengan mengumpulkan harta sebelum berperang untuk membeli peralatan berperang. Penciptaan karya game dengan tema permainan papan atau *Boardgame* ini tentu mencurahkan waktu, tenaga, hingga biaya. Dengan dukungan banyak pihak, game ini dapat tercipta.

Oleh karena itu, diucapkan banyak terimakasih atas dukungan dari banyak pihak yang telah membantu dan mendukung terselesaikannya game “Belago”. Ucapan terimakasih diberikan kepada :

1. Almamater kebanggaan, Institute Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Retor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Marsudi, S.Kar., M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam.
4. Tanto Harthoko, 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.
6. Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I. selaku Dosen Pembimbing II.
7. Staf pengajar dan seluruh karyawan Prodi Animasi, Fakultas Seni Media Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

8. Kedua orang tua serta saudara tercinta yang telah memberikan dukungan moril maupun materil untuk menuntut ilmu, sehingga karya Tugas Akhir dan penulisan laporan dapat terselesaikan.
9. Mas Ex & Kang Emji dari Hompimpa Games
10. Kompas yang telah membantu mensponsori beberapa asset game ini
11. Creativo.id Yogyakarta 3d printing
12. Rekan-rekan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian Tugas Akhir hingga penulisan laporan masih terdapat banyak kesalahan dan kekurangan, akan tetapi semoga segala usaha yang telah dilakukan dapat bermanfaat bagi semua, sebagai ilmu yang bermanfaat, barokah dan menambah khasanah ilmu pengetahuan.

Yogyakarta, 08 Juni 2018

**Robertus Adi Octavian**

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir yang berjudul:

**“BELAGO”  
SIMULASI STRATEGI PERANG DAN EKONOMI DALAM MEDIA PERMAINAN  
PAPAN**

Disusun oleh:  
**Robertus Adi Octavian**  
NIM 1500124033

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 Gunanto S.Kom.,M.T**  
Pembimbing I / Ketua Penguji



**Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I.**  
Pembimbing II / Anggota Penguji



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

Ketua Program Studi



**Tanto Hartoko, M.Sn.**  
NIP 19710611 199803 1 002



**Marsudi, S.Kar., M.Hum.**  
NIP 19610716 198703 1 002

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan di bawah ini,

Nama : Robertus Adi Octavian  
No. Induk Mahasiswa : 1500124033  
Judul Tugas Akhir : **“BELAGO “ SIMULASI STRATEGI PERANG  
DAN EKONOMI DALAM MEDIA PERMAINAN  
PAPAN**

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, 08 Juni 2018

  
Robertus Adi Octavian  
NIM 1500124033

LAPORAN TUGAS AKHIR  
PENCIPTAAN KARYA SENI

**“BELAGO”**  
**SIMULASI STRATEGI PERANG DAN EKONOMI**  
**DALAM MEDIA PERMAINAN PAPAN**



Robertus Adi Octavian  
NIM 1500124033

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

**2018**

**“BELAGO”**  
**SIMULASI STRATEGI PERANG DAN EKONOMI DALAM**  
**MEDIA PERMAINAN PAPAN**

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



Disusun oleh:  
**Robertus Adi Octavian**  
NIM 1500124033

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

**2018**



# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

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.

Permainan papan juga melibatkan beberapa kesempatan acak dengan dadu atau kartu. Ada banyak permainan papan dengan sejarah panjang di beberapa budaya. Contoh game ini adalah catur, dam, *backgammon*, *parqués*, dan go. *Boardgame* atau Permainan papan adalah permainan yang sudah berusia ratusan bahkan ribuan tahun, dan diciptakan dari berbagai macam peradaban. Tetapi inti dibuatnya permainan ini adalah sebagai pertarungan antar kerajaan, yang dipimpin oleh para pemainnya untuk menyerang atau bertahan dari serangan desa lain.

Menurut artikel pada laman [boardgame.id](http://boardgame.id) , Rizal Siz (2018, 02 - 12) *Boardgame* memiliki *genre* atau aliran masing masing , terdiri dalam dua kategori yaitu *Mainstream* dan *Hobby* . *Mainstream game* adalah jenis permainan yang memiliki nama atau kesamaan game dengan game lain dan gampang dicari di toko – toko *game* manapun , *mainstream game* lebih terfokus ke cara bermain yang simple dan *fun* dan biasanya harga gamenya juga relatif murah. *Hobby game* adalah jenis permainan yang memiliki tujuan untuk pemain yang memiliki *hobby* bermain dengan berbagai jenis cerita dan tingkat kesulitan , *game – game hobby* biasanya tidak banyak dijual di toko – toko mainan , cara membelinya biasanya melalui toko *online* atau memesan langsung ke pembuatnya. Dikarenakan *game hobby* termasuk *game* dengan cerita dan *gameplay* yang berat, biasanya konsumennya juga orang - orang remaja sampai dewasa yang sudah paham dengan alur - alur kompleks bermain. Menurut data di laman [Boardgame.com](http://Boardgame.com) harga *game – game hobby* berkisar antara 30\$ - 50\$ keatas untuk satu set permainannya.

Perkembangan *Boardgame* di Indonesia sudah termasuk besar , dan banyak konsumen yang masih menyukai *Boardgame* karena gamenya bersifat kelompok atau sosial. Menurut data artikel di boardgame.id setiap tahunnya jumlah pemain dan peminat permainan *Boardgame* semakin bertambah sebanyak 60%. Sudah banyak *cafe* di Indonesia yang memberikan fasilitas bermain *Boardgame* sembari nongkrong bersama teman – teman. Yang terkenal di Jakarta adalah *Castle 8* , dan di Solo ada *Boardgame Library*.

Tidak hanya para konsumen yang bertambah banyak , untuk para *Developer Boardgame* sendiri di Indonesia selalu bertambah juga namun masih banyak yang bergerak secara *Indie* atau kecil – kecilan . Di tahun 2015 Kompas Indonesia mengadakan kompetisi *boardgame* untuk para *developer – developer Boardgame* lokal. Sebagai hadiah pemenangnya Kompas akan menjadi *publisher* resmi *Boardgame* mereka dan terpilihkan beberapa *Boardgame* lokal yang menurut Kompas dari segi *Graphic, Gameplay* , dan nilai jual mereka sudah bagus dan baik yaitu Celebes – The Anomalous Island , Candrageni , Pagelaran Yogyakarta , Perjuangan Jomblo , Waroong Wars , Balap Kuliner , Monas Rush , dll.

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.

## **B. Rumusan Masalah**

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

### C. 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

### D. 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 Inggris

### E. Indikator Capaian Akhir

Capaian akhir yang akan dicapai adalah suatu produk *Boardgame* dengan dimensi 42 cm x 21 cm dengan kumpulan komponen permainan di dalamnya yang diatur alur permainannya didalam suatu buku.

#### 1. Desain Game

Game “Belago” merupakan game papan atau *Boardgame* yang memiliki alur atau cara bermain yang bisa dibilang kompleks atau simple tergantung pemainnya. Namun ide utama game ini adalah terdapat 2 kerajaan yang harus di lindungi dari serangan masing masing kerajaan , para pemain harus berjalan di 2 *path* yaitu path utama dan *path* coin , jadi para pemain harus mengumpulkan coin untuk membeli peralatan perang atau peralatan bertahan di *shop* dan saling serang di *path* yang sudah disediakan.

## 2. Desain Papan

Desain papan game ini berbentuk persegi yang bisa dilipat dan alur *platform* membentuk spiral dengan pusat di tengah yaitu tempat yang disebut “Jackpot!” dikarenakan terdapat tambahan bonus di tengah yaitu 8 coin dan *benefit* lain seperti bisa belanja kebutuhan menyerang dan bertahan kerajaan. Pada *path* utama terdapat beberapa *platform* yang berbeda, yaitu *platform* biasa, *platform* bonus 2 coin, *platform* *chance card*, *platform* *shop*, *platform* *attack!*. *Path* lain yaitu *patch* coin dengan susunan *platform* *blank* – *bonus* 1 coin – *bonus* 2 coin – *blank* – dan seterusnya.

## 3. Desain Pion

Desain pion pada game ini memiliki berapa tingkatan upgrade, dimulai dari pion rakyat, lalu naik ke prajurit bertahan, naik lagi ke prajurit menyerang, dan yang terakhir adalah pion raja. Ada pion lain yang berjalan di dalam *path* coin yaitu pion penambang emas atau pion nelayan. Pion akan dibuat dengan metode 3D print dengan ukuran 3 cm x 3cm.

## 4. Tata cara bermain ( *Game Rule* )

Tata cara bermain atau biasanya disebut *Game Rule* adalah hal yang penting di dalam permainan papan, karena dengan adanya petunjuk ini, para pemain jadi mengerti cara bermain dan aturan gamenya secara detail.