

LAPORAN TUGAS AKHIR  
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN *BOARD GAME*  
“*THE WANDERER’S WONDER*”  
DENGAN KONSEP FANTASI**



**Imanda Diah Komalasari**  
NIM 1600152033

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

**2020**

**PENCIPTAAN *BOARD GAME*  
“*THE WANDERER’S WONDER*”  
DENGAN KONSEP FANTASI**

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



Disusun oleh:  
**Imanda Diah Komalasari**  
NIM 1600152033

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

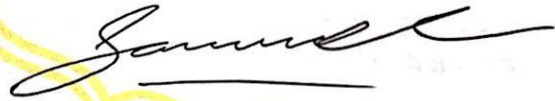
**2020**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
Laporan Tugas Akhir yang berjudul:

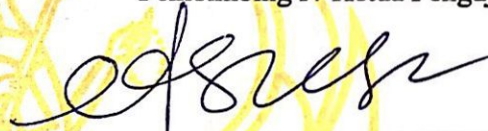
**PENCIPTAAN BOARD GAME  
"THE WANDERER'S WONDER"  
DENGAN KONSEP FANTASI**

Disusun oleh:  
**Imanda Diah Komalasari**  
NIM 1600152033

Tugas Akhir telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Program Studi D-3 Animasi,  
Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada  
tanggal ..0..8..JAN..2020..



**Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.**  
NIDN 0016108001  
Pembimbing I / Ketua Penguji



**Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I.**  
NIDN 0023017613  
Pembimbing II / Anggota Penguji



**Troy, S.Kom., M.T.**  
Penguji Ahli / Anggota Penguji

Ketua Program Studi



**Tanto Harthoko, M.Sn.**  
NIP 19750507 200312 1 002



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

## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Yang bertanda-tangan di bawah ini,

Nama : Imanda Diah Komalasari  
No. Induk Mahasiswa : 1600152033  
Judul Tugas Akhir : **Penciptaan *Board game* “*The Wanderer’s Wonder*”  
Dengan Konsep Fantasi**

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, 23 Desember 2019

Yang menyatakan



**Imanda Diah Komalasari**  
NIM 1600152033

*N.B.: \* Asli 1 x bermaterai 6000*

**HALAMAN PERNYATAAN  
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH  
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Imanda Diah Komalsari

No. Induk Mahasiswa : 1600152033

Program Studi : D-3 Animasi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*) atas karya seni/skripsi saya yang berjudul:

**Penciptaan Board game “The Wanderer’s Wonder” Dengan Konsep Fantasi**

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Institut Seni Indonesia Yogyakarta berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta. Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 23 Desember 2019

Yang menyatakan



**Imanda Diah Komalsari**

NIM 1600152033

*N.B.: \* Asli 1 x bermaterai 6000*

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Puji Syukur atas Kehadirat Allah Yang Maha Kuasa karena atas izin dan Hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini berjudul “Penciptaan *Board game ‘The Wanderer’s Wonder’* zoo Dengan Konsep Fantasi” dengan tujuan untuk memenuhi Tugas Akhir.

Tujuan penulisan laporan ini guna memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar Diploma bagi mahasiswa program studi D-3 Animasi di Fakultas Seni Media Rekam.

Dari penyusunan laporan ini, penulis menyadari bahwa penulisan laporan ini tidak terlepas dari dukungan, bimbingan dan semangat dari berbagai pihak. Dengan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih antara lain kepada:

1. Bapak Tanto Harthoko, M.Sn. selaku Ketua Program Studi D-3 Animasi
2. Bapak Dr. Samuel Gandang Gunanto S.Kom., M.T. selaku Pembimbing I penulis.
3. Ibu Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I. selaku Pembimbing II
4. Bapak Troy, M.T. selaku Penguji Ahli.
5. Seluruh staf program studi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Seluruh teman-teman dan keluarga.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak demi kesempurnaan laporan ini.

Yogyakarta, 22 Desember 2019

Imanda Diah Komalasari

## ABSTRAK

Penciptaan *board game* “*The Wanderer’s Wonder*” terinspirasi dari rasa kegembiraan menulis cerita fantasi. Hal ini memberi tantangan untuk menuangkan konsep fantasi melalui permainan, spesifiknya adalah *board game*. Konsep fantasi ini dituangkan melalui *board game* dengan melewati desain, komponen, dan *gameplay*.

*Board game* “*The Wanderer’s Wonder*” membawakan tipe *fighting game* dengan dua metode bermain, yaitu; *Player VS Player* dan taruhan. *Board game* ini terdiri dari 5 babak untuk satu set permainan. Para pemain saling berusaha meninggikan poin masing-masing dengan menempatkan 7 kartu. Dari tujuh kartu tersebut, kartu pertama dari setiap pemain adalah kartu terpenting. Hal ini dikarenakan kartu pertama merupakan sebuah patokan untuk memperoleh poin. Kemudian setiap pemain bertaruh atau memperkirakan seorang pemenang dengan menempatkan *betting card* untuk melakukan *betting*. Setiap pemain memenangkan babak dengan memperoleh poin tertinggi atau menebak seorang pemenang dengan benar. Dari kemenangan tersebut, para pemenang memperoleh poin khusus dan seluruh pemain melanjutkan babak selanjutnya.

Kata kunci: Fantasi, *Board game*, *Player VS Player*, *betting*

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
ABSTRAK .....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	vix
BAB I PENDAHULUAN .....	15
A. Latar Belakang .....	15
B. Rumusan masalah.....	16
C. Tujuan.....	16
D. Sasaran .....	16
E. Indikator Capaian Akhir .....	16
1. Riset.....	17
2. <i>Visual Art</i> .....	17
3. Desain Intuitif.....	17
4. Pengemasan .....	17
BAB II EKSPLORASI.....	18
A. Landasan Teori.....	18
B. Tinjauan Karya .....	19
1. <i>Gameplay</i> .....	19
2. <i>Visual Style</i> Kartu.....	20
BAB III PERANCANGAN .....	22
A. Desain Permainan .....	22
1. Garis Besar Konsep.....	22
2. Pemberian Judul .....	22
3. Tema.....	23
4. Sinopsis .....	23
5. Komponen .....	23
6. Rancangan <i>Gameplay</i> .....	25
B. Rancangan Desain .....	27
1. Desain <i>Alignment</i> .....	27
2. Desain <i>Moon phase</i> .....	28
3. Desain <i>Magic card</i> .....	29
4. Desain <i>Scoring Board</i> .....	29
5. Desain <i>First card board</i> .....	30
6. Desain Token <i>Moon phase</i> .....	30
7. Desain <i>Alignment</i> Token .....	31
8. Desain <i>Character card</i> atau <i>Betting card</i> .....	32
9. <i>Gemstone</i> .....	33
10. Karakter .....	33
C. Prototipe .....	37



BAB IV PERWUJUDAN .....	40
A.Praproduksi .....	40
1. Sketsa Rancangan.....	40
2. Prototipe .....	40
B.Produksi .....	40
1. <i>Magic card</i> .....	40
2. <i>Magic card (Back side)</i> .....	42
3. <i>Scoring Board</i> .....	43
4. <i>Moon phase</i> .....	44
5. Karakter .....	44
6. <i>Character card</i> .....	45
7. <i>Character card (Sisi belakang)</i> .....	51
8. <i>Betting card</i> .....	51
9. Sisi belakang <i>betting card</i> .....	65
10. <i>First card board</i> .....	65
C.Pascaproduksi.....	67
1. Wujud Fisik Komponen .....	67
2. Pengemasan .....	69
BAB V PEMBAHASAN .....	72
A.Konsep Fantasi .....	72
1. Konsep <i>Magic Card</i> .....	72
2. Poin <i>Magic Card</i> .....	72
3. Konsep <i>Moon Phase</i> .....	72
4. Konsep <i>Gemstone</i> .....	73
5. Konsep <i>Betting Card</i> .....	73
B.Mekanika Permainan.....	73
1. <i>Dead of Winter</i> .....	74
2. <i>Camel Up</i> .....	75
C.Rancangan Desain .....	77
1. Warna Khas .....	77
2. <i>Magic card</i> .....	77
3. <i>Betting Card</i> .....	82
4. <i>Moon Phase Board</i> .....	83
5. <i>Character Card</i> .....	84
6. Token.....	85
7. <i>Packaging</i> .....	87
8. Biaya.....	89
BAB VI PENUTUP .....	91
A.Kesimpulan .....	91
B.Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA .....	92
LAMPIRAN.....	92

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kartu taruhan “ <i>Camel Up</i> ” .....	19
Gambar 2.2 <i>Character card “Dead of Winter”</i> .....	20
Gambar 2.3 <i>Style art nouveau</i> .....	20
Gambar 2.4 Kartu spirit dari “ <i>Spirits of the Forest</i> .....	21
Gambar 2.5 <i>Board game “Outposts”</i> .....	21
Gambar 2.6 <i>Setup board game “Spirits of The Forest”</i> .....	21
Gambar 3.1 <i>Brainstorming desain alignment</i> .....	27
Gambar 3.2 Hasil pilihan <i>alignment</i> .....	28
Gambar 3.3 Bagian <i>alignment</i> yang dihafal.....	28
Gambar 3.4 Sketsa <i>moon phase</i> .....	28
Gambar 3.5 Sketsa <i>magic card</i> .....	29
Gambar 3.6 Sketsa bersih <i>magic card</i> .....	29
Gambar 3.7 <i>Scoring board</i> .....	29
Gambar 3.8 Desain <i>first card board</i> .....	30
Gambar 3.9 Sketsa token <i>new moon</i> .....	30
Gambar 3.10 Sketsa token sabit .....	30
Gambar 3.11 Sketsa token <i>quarter</i> .....	31
<i>Gambar 3.12 Sketsa token gibbous</i> .....	31
Gambar 3.13 Sketsa token <i>full</i> .....	31
Gambar 3.14 Sketsa <i>alignment 1</i> .....	31
Gambar 3.15 Sketsa <i>alignment 2</i> .....	32
Gambar 3.16 Sketsa <i>alignment 3</i> .....	32
<i>Gambar 3.17 Sketsa kartu karakter atau betting</i> .....	32
Gambar 3.18 <i>Gemstone</i> .....	33
<i>Gambar 3.19 Sketsa desain Rubellite</i> .....	34
Gambar 3.20 Sketsa desain <i>Celestite</i> .....	34
Gambar 3.21 Sketsa desain <i>Charoite</i> .....	35
Gambar 3.22 Sketsa desain <i>Garnet</i> .....	36
Gambar 3.23 Sketsa desain <i>Sphene</i> .....	36
Gambar 3.24 Sketsa desain <i>Beryl</i> .....	37
Gambar 3.25 Prototipe <i>magic card</i> .....	37

Gambar 3.26 Prototipe <i>scoring board</i> .....	38
Gambar 3.27 Prototipe <i>character card</i> .....	38
Gambar 3.28 Prototipe <i>betting card</i> .....	38
Gambar 3.29 Prototipe token <i>alignment</i> dan <i>moon phase</i> .....	39
Gambar 3.30 Perbandingan dengan uang koin Rp. 500,00.....	39
Gambar 3.31 Perbandingan ukuran kartu dengan uang koin Rp. 500,00 .....	39
Gambar 4.1 Proses pembuatan <i>Magic card</i> .....	40
Gambar 4.2 <i>Magic card</i> diperbesar atau <i>zoom-in</i> .....	41
Gambar 4.3 Layer style untuk menggunakan <i>tool outer glow</i> .....	41
Gambar 4.4 Hasil tekstur <i>blending mode</i> Normal.....	42
Gambar 4.5 <i>Blending mode</i> Normal.....	42
Gambar 4.6 <i>Blending mode soft light</i> .....	43
Gambar 4.7 Hasil jadi kartu dengan <i>soft light</i> .....	43
Gambar 4.8 <i>scoring board</i> .....	43
Gambar 4.9 <i>moon phase</i> .....	44
Gambar 4.10 Line karakter Garnet.....	44
Gambar 4.11 Line karakter Beryl.....	44
Gambar 4.12 <i>Character card</i> Beryl .....	45
Gambar 4.13 Batu beryl .....	45
Gambar 4.14 Background Beryl tanpa tekstur .....	45
Gambar 4.15 <i>Character card</i> Sphene .....	46
Gambar 4.16 Batu Sphene.....	46
Gambar 4.17 Background Sphene tanpa tekstur .....	46
Gambar 4.18 <i>Character card</i> Garnet .....	47
Gambar 4.19 Batu garnet .....	47
Gambar 4.20 Background Garnet .....	47
Gambar 4.21 <i>Character card</i> Celestite .....	48
Gambar 4.22 Batu Celestite .....	48
Gambar 4.23 Background Celestite .....	48
Gambar 4.24 <i>Character card</i> Rubellite .....	49
Gambar 4.25 Batu rubellite .....	49
Gambar 4.26 Background kartu Rubellite .....	49

Gambar 4.27 <i>Character card</i> Charoite .....	50
Gambar 4.28 Batu Charoite.....	50
Gambar 4.29 Background karakter Charoite .....	50
Gambar 4.30 Sisi belakang <i>character card</i> .....	51
Gambar 4.31 <i>Character card</i> Garnet .....	51
Gambar 4.32 Setelah penggunaan <i>bucket tool</i> .....	52
Gambar 4.33 Hasil jadi <i>betting card</i> .....	52
Gambar 4.34 <i>Betting card</i> Sphene milik Charoite .....	53
<i>Gambar 4.35 Betting card</i> Garnet milik Charoite .....	53
<i>Gambar 4.36 Betting card</i> Celestite milik Charoite .....	53
<i>Gambar 4.37 Betting card</i> Rubellite milik Charoite.....	54
Gambar 4.38 <i>betting card</i> diri sendiri .....	54
<i>Gambar 4.39 betting card</i> Beryl milik Charoite.....	54
Gambar 4.40 <i>Betting card</i> Sphene milik Rubellite .....	55
Gambar 4.41 <i>Betting card</i> Garnet milik Rubellite.....	55
Gambar 4.42 <i>Betting card</i> Celestite milik Rubellite.....	55
Gambar 4.43 <i>Betting card</i> diri sendiri.....	56
Gambar 4.44 <i>Betting card</i> Charoite milik Rubellite .....	56
Gambar 4.45 <i>Betting card</i> Beryl milik Rubellite.....	56
Gambar 4.46 <i>Betting card</i> Sphene milik Celestite.....	57
Gambar 4.47 <i>Betting card</i> Garnet milik Celestite.....	57
Gambar 4.48 <i>Betting card</i> diri sendiri.....	57
Gambar 4.49 <i>Betting card</i> Rubellite milik Celestite.....	58
Gambar 4.50 <i>Betting card</i> Charoite milik Celestite.....	58
Gambar 4.51 <i>Betting card</i> Beryl milik Celestite.....	58
Gambar 4.52 <i>Betting card</i> Celestite milik Sphene.....	59
Gambar 4.53 <i>Betting card</i> Rubellite milik Sphene .....	59
Gambar 4.54 <i>Betting card</i> Charoite milik Sphene .....	59
Gambar 4.55 <i>Betting card</i> Beryl milik Sphene.....	60
Gambar 4.56 <i>Betting card</i> diri sendiri.....	60
Gambar 4.57 <i>Betting card</i> Garnet milik Sphene .....	60
Gambar 4.58 <i>Betting card</i> Sphene milik Garnet.....	61

Gambar 4.59 <i>Betting card</i> diri sendiri.....	61
Gambar 4.60 <i>Betting card</i> Celestite milik Garnet.....	61
Gambar 4.61 <i>Betting card</i> Rubellite milik Garnet.....	62
Gambar 4.62 <i>Betting card</i> Charoite milik Garnet.....	62
Gambar 4.63 <i>Betting card</i> Beryl milik Garnet.....	62
Gambar 4.64 <i>Betting card</i> Rubellite milik Beryl.....	63
Gambar 4.65 <i>Betting card</i> Rubellite milik Beryl.....	63
Gambar 4.66 <i>Betting card</i> Rubellite milik Beryl.....	63
Gambar 4.67 <i>Betting card</i> Rubellite milik Beryl.....	64
Gambar 4.68 <i>Betting card</i> Rubellite milik Beryl.....	64
Gambar 4.69 <i>Betting card</i> Rubellite milik Beryl.....	64
Gambar 4.70 Sisi belakang <i>betting card</i> .....	65
Gambar 4.71 <i>First card board</i> milik Beryl.....	65
Gambar 4.72 <i>First card board</i> milik Charoite.....	66
Gambar 4.73 <i>First card board</i> milik Sphene.....	66
Gambar 4.74 <i>First card board</i> milik Rubellite.....	66
Gambar 4.75 <i>First card board</i> milik Celestite.....	67
Gambar 4.76 <i>First card board</i> milik Garnet.....	67
Gambar 4.77 <i>Character card</i> dan <i>betting card</i> .....	68
Gambar 4.78 Perbandingan dua sisi <i>character card</i> .....	68
Gambar 4.79 <i>Magic card</i> .....	68
Gambar 4.80 Fisik token.....	69
Gambar 4.81 Perbandingan keseluruhan.....	69
Gambar 4.82 Pengemasan <i>board game</i> .....	70
Gambar 4.83 Pengemasan <i>board game</i> .....	70
Gambar 4.84 Komponen <i>board game</i> .....	70
Gambar 4.85 Judul <i>board game</i> di sisi <i>packaging</i> .....	71
Gambar 4.86 Sisi belakang <i>packaging</i> .....	71
Gambar 4.87 Logo peringatan tersedak.....	71
Gambar 5.1 Karakter <i>Dead of Winter</i> .....	74
Gambar 5.2 <i>Character card</i> <i>Dead of Winter</i> .....	74
Gambar 5.3 <i>Character card</i> Rubellite.....	75

Gambar 5.4 <i>Betting card “Camel Up”</i> .....	75
Gambar 5.5 <i>Betting card Charoite</i> .....	76
Gambar 5.6 <i>Betting card Rubellite</i> .....	76
Gambar 5.7 <i>betting card Sphene</i> .....	76
Gambar 5.8 <i>Kartu Spirits of the Forest</i> .....	77
Gambar 5.9 <i>Magic card</i> .....	78
<i>Gambar 5.10 Magic Card merah muda</i> .....	78
<i>Gambar 5.11 Magic card emas</i> .....	79
<i>Gambar 5.12 Magic card biru</i> .....	79
<i>Gambar 5.13 Magic card tosca</i> .....	79
<i>Gambar 5.14 Alignment 01</i> .....	80
Gambar 5.15 <i>Alignment 02</i> .....	80
<i>Gambar 5.16 Alignment 03</i> .....	80
Gambar 5.17 <i>New moon</i> .....	81
Gambar 5.18 <i>Crescent</i> .....	81
Gambar 5.19 <i>Half moon</i> .....	81
Gambar 5.20 <i>Gibbous</i> .....	81
Gambar 5.21 <i>Full moon</i> .....	82
Gambar 5.22 <i>Betting card Camel Up</i> .....	82
Gambar 5.23 <i>Kartu Beryl</i> .....	83
Gambar 5.24 <i>Betting card milik beryl sesuai dengan warna khasnya</i> .....	83
Gambar 5.25 <i>Desain moon phase</i> .....	84
Gambar 5.26 <i>Character card Celestite</i> .....	84
Gambar 5.27 <i>Sisi belakang character card</i> .....	85
Gambar 5.28 <i>Token new moon</i> .....	86
Gambar 5.29 <i>Token crescent</i> .....	86
Gambar 5.30 <i>Token quarter</i> .....	86
Gambar 5.31 <i>Token gibbous</i> .....	86
Gambar 5.32 <i>Token full moon</i> .....	86
Gambar 5.33 <i>Token alignment 1</i> .....	87
Gambar 5.34 <i>Token alignment 2</i> .....	87
Gambar 5.35 <i>Token alignment 3</i> .....	87

Gambar 5.36 Peringatan tersedak .....	88
Gambar 5.37 Sisi dari <i>packaging</i> .....	88
Gambar 5.38 Susunan teratas .....	89
Gambar 5.39 Susunan dibawah <i>character card</i> .....	89

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pada dewasa ini, *game* berbasis digital lebih banyak diminati berbagai macam kalangan. Dari anak-anak, remaja dan dewasa. Perkembangan *game* digital ini membuat *table-top game* dan *board game* terkesan runtuh dan tidak berkembang. Tetapi, menurut Birkner pada artikel <https://www.adweek.com/brand-marketing/from-monopoly-to-exploding-kittens-board-games-are-making-a-comeback/> ia menjelaskan:

*“It’s a digital world, but consumers increasingly are seeking out entertainment from a source that’s decidedly analog: board games. In the last year, board game sales in the U.S. grew by 28 percent, per NPD Group, and global sales increased to \$9.6 billion in 2016 from \$9.3 billion in 2013, according to Euromonitor International.”*

Oleh sebab itu, perkembangan *board game* dapat memiliki potensi besar seperti *card game* “*Exploding Kittens*” yang dikembangkan melalui situs *crowd-funding* Kickstarter. Pada dasarnya, *board game* tetap berkembang dan semakin banyak diminati. Pada artikel yang sama, Christine Birkner mengemukakan:

*“Games are the biggest crowd-funding segment on Kickstarter, where Cards Against Humanity got its start in 2011. Exploding Kittens, which launched via Kickstarter in January 2015 by raising \$8.8 million in 30 days, has sold more than 2.5 million games to date.”*

Total penjualan dari “*Exploding Kittens*” dan “*Cards Against Humanity*” menjadi salah satu contoh bahwa di era digital seperti ini, *board game* masih memiliki peluang untuk memperoleh keuntungan. Terlebih lagi, peminat *board game* semakin banyak juga.

Penciptaan *board game* ini juga terinspirasi dengan kegemaran menulis cerita fantasi. *Board game* ini juga dirancang agar mencari cara bagaimana konsep-konsep fantasi yang dikembangkan dapat dituangkan kedalam



penciptaan *board game* karena banyak sekali ide konsep fantasi yang hanya meniru sesuatu yang sudah ada, tetapi tidak ada pengembangan ide sehingga konsep fantasi tergolong menjadi datar dan biasa.

Konsep fantasi yang digunakan dalam penciptaan *board game* “*The Wanderer’s Wonder*” secara garis besar berupa pengelana, kekuatan sihir dan *betting* yang memiliki kemiripan seperti *cartomancy*. Berdasarkan <https://www.keen.com/articles/tarot/cartomancy-card-meanings> adalah “*Cartomancy readings depend on the suit and value of the card that is revealed.*”

## **B. Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, rumusan masalah yang dapat dipetik, yaitu: cara menuangkan konsep dunia fantasi pada penciptaan *board game*.

## **C. Tujuan**

Tujuan dari penciptaan *board game* “*The Wanderer’s Wonder*” adalah menuangkan konsep fantasi ke dalam penciptaan *board game* “*The Wanderer’s Wonder*”.

## **D. Sasaran**

Target audien dari penciptaan *board game* “*The Wanderer’s Wonder*” ini adalah:

Usia	: 13+
Jenis kelamin	: Laki-laki dan perempuan
Pendidikan	: Memiliki kemampuan membaca dan berbahasa inggris.
Negara	: Global
Bahasa	: Bahasa Inggris

## **E. Indikator Capaian Akhir**

Indikator capaian akhir dari *board game* ini adalah menjadi *board game* seutuhnya yang meliputi:

## **1. Riset**

*Board game* ini akan melalui sejumlah riset dan pengumpulan data seperti; *gameplay, magic*, desain. Data dan riset ini dapat diperoleh dengan memainkan *board game* secara langsung ataupun dengan membaca lewat internet.

## **2. Visual Art**

Visual pada *board game* ini akan dibuat melalui *software* digital *Adobe Photoshop CS6*. Visual dari *board game* ini harus konsisten pada *visual style* yang telah ditentukan.

## **3. Desain Intuitif**

Desain komponen *board game* akan didesain sedemikian rupa agar dapat dimengerti oleh pemain.

## **4. Pengemasan**

*Board game* akan dikemas dengan menarik dan tertata rapi di dalam kotak. Komponen *board game* agar tidak ada ruang kosong yang sia-sia.