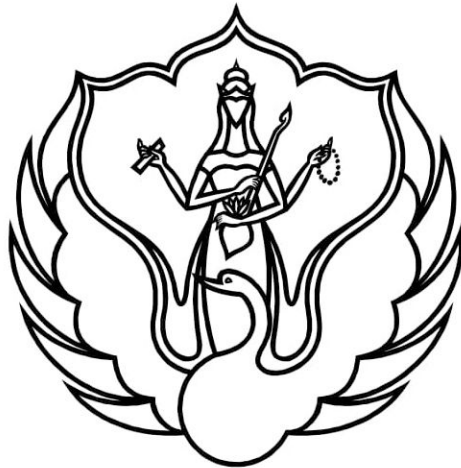


PUBLIKASI ILMIAH
TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI

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



Imanda Diah Komalasari
NIM 1600152033

Pembimbing:

1. Dr. Samuel Gandang G., S.Kom., MT.
2. Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I.

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

2020

**HALAMAN PENGESAHAN
PUBLIKASI ILMIAH TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI**

Judul:

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

Disusun oleh:

Imanda Diah Komalasari
NIM 1600152033


Publikasi Ilmiah Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Animasi ini telah disetujui oleh Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal .0.8..JAN.2020....

Pembimbing I



Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
NIDN 0016108001

Pembimbing II



Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I.
NIDN 0023017613

Mengetahui,
Ketua Program Studi



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

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

Imanda Diah Komalasari ¹, Samuel Gandang Gunanto ² Agnes Karina Pritha Atmani ³

¹Program Studi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
e-mail: imandak@gmail.com

²Program Studi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
e-mail: gandang@isi.ac.id

³Program Studi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
e-mail: agneskarina@gmail.com

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*

Abstract

The creation of "The Wanderer’s Wonder" board game is inspired by the fondness for writing fantasy stories. This gives a challenge to pour the concept of fantasy through games, specifically board games. This fantasy concept is applied to the game board through the design, components, and gameplay.

"The Wanderer's Wonder" board game brings a type of fighting game with two methods of play, i.e., Player VS Player and betting. This board game consists 5 rounds for a set of games. The players try to raise their points by placing 7 cards. From that seven cards, the first card of each player is the most important card. That is because the first card is the key to get points. Then, each player bet or speculate a winner using a betting card to place a bet. Each player wins the round by reaching the highest point or guessing the winner correctly. From this victory, the winners get special points and all players move on to the next round.

Keywords: fantasy, board games, Player VS Player, bets

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.*”

Rumusan masalah

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

Tujuan

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

Target Audien

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

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.

Landasan Teori

Berdasarkan jurnal “*Why Fantasy Matters Too Much?*”, kata “imajinasi” dalam bahasa Prancis adalah *phantasie*, bahasa Italia dan Spanyol adalah “*fantasia*”, sedangkan bahasa Jerman adalah “*fantasie*”. Pada jurnal yang sama, Jack Zipes (2008:3) menyusun asal kata “fantasi” berdasarkan uraian dibawah ini:

“If we turn to the Oxford Universal Dictionary, we can see that there are several meanings attached historically to the word fantasy that stems from Greek, Latin, and Old French and originally meant to show or to make visible and the meaning shifted to designate fantasy as the mental comprehension of an object of perception while it also came to signify a phantom or illusory appearance, a delusive imagination or hallucination, the faculty or result of forming representations of things not actually present, a supposition that does not rest on solid grounds, and a caprice”

Makna dari kata fantasi berdasarkan uraian diatas adalah pemahaman mental hasil dari suatu atau sebuah hal yang tidak ada.

Pada buku “*The A to Z of Fantasy Literature*” ada pula sebutan *high fantasy* – istilah yang digunakan oleh Lloyd Alexander pada tahun 1971 yang kemudian dikembangkan lagi oleh Zahorski dan Boyer (2009:198) yang menjelaskan:

“High fantasy consists entirely of fiction set in secondary worlds. While the “low fantasy” with which it is immediately contrasted

consists of fiction set in the primary world, into which magical objects and entities are introduced piecemeal (i.e., intrusive fantasies)."

Maka, dapat disimpulkan bahwa *high fantasy* adalah fiksi yang berlatar tempat di dunia sekunder atau dunia lain dari dunia kita.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online, Fantasi adalah "gambar (bayangan) dalam angan-angan" atau "daya untuk menciptakan sesuatu dalam angan-angan"

Menurut Parlett (1999:4) *board game* dapat dikategorikan sebagai melalui penjelasan berikut ini:

"The defining feature of these is not that they are played on boards, but that they are played on a pattern of significant marking, such as an array of chequered squares or a network of lines and points, whose purpose is to define the movements and positions of the pieces in relation to one another"

Jika diterjemahkan, maka *board game* tidak membatasi permainan untuk dimainkan diatas papan, melainkan mereka dimainkan diatas pola atau penanda yang bertujuan untuk mempertegas pergerakan dan posisi suatu bagian-bagian yang saling berkaitan satu sama lain.

Dari buku "*Fantasy Worlds: New Ways to Explore, Adventure, and Play with Fantasy*", dijelaskan bahwa:

"In Shared Fantasy, sociologist Gary Fine, who studied the game play of fantasy role-playing gamers, relates how these players typically became so engrossed and emotionally connected in playing that they developed a very close association with their own game character"

Jika diterjemahkan secara singkat, pemain biasanya terkoneksi secara emotional dengan karakter dalam permainan *fantasy role-playing game*.

Tinjauan Karya

Board game "The Wanderer's Wonder" terinspirasi oleh *board game* berjudul "*Camel Up*" dan "*Dead of Winter*". Berikut dibawah ini adalah tinjauan *board game* yang mendasari pembuatan *board game "The Wanderer's Wonder"*:

1. *Gameplay*

Board game "The Wanderer's Wonder" banyak mengambil referensi mekanika. *Board game* tersebut adalah "*Dead of Winter*", "*Camel Up*" dan "*Spirit of the Forest*"



Gambar 1 Kartu taruhan "*Camel Up*"



Gambar 2 Character card "*Dead of Winter*"

2. *Visual Style Kartu*

Visual style yang ditetapkan untuk pembuatan kartu terinspirasi dari *style* yang bernama *art nouveau*. Tetapi *visual style* yang akan diterapkan akan sedikit berbeda dan tidak terlalu kompleks.



Gambar 3 *Style art nouveau*

Sedangkan khusus kartu *magic card*, *visual* dan *layout* yang diterapkan terinspirasi dari kartu *board game* berjudul “*Spirits of The Forest*”



Gambar 3 Kartu spirit dari “*Spirits of the Forest*”

3. Tanpa Board

Board game “*The Wanderer’s Wonder*” dibuat tanpa *board* seperti game berjudul “*Outpost*” yang mana dimainkan tanpa sebuah *board*.



Gambar 4 *Board game* “*Outposts*”



Gambar 5 *Setup board game* “*Spirits of The Forest*”

Desain Permainan

Game Design adalah proses merancang konten dan peraturan permainan dalam tahap pra-produksi dan perancangan tata permainan, lingkungan, alur cerita, dan karakter selama tahap pembuatan. Berikut ini merupakan data yang diperlukan pada tahap *game design*:

1. Garis Besar Konsep

Board game “*The Wanderer’s Wonder*” banyak dipengaruhi oleh fase bulan selama permainan. Konsep bulan ini dikarenakan bulan adalah salah satu aspek yang mempengaruhi kekuatan penyihir di dunia *witchcraft*. Setiap fase memiliki kekuatan dan keuntungan masing-masing. Oleh sebab itu, skor dalam permainan ini banyak sekali terpengaruh oleh bulan. Bahkan setiap karakter memiliki tipe fase tertentu untuk mendapatkan keuntungan dari fase itu. Di dunia *witchcraft*, ada pula batu-batu permata yang memiliki simbol spiritual dan manfaatnya masing-masing. Karena alasan tersebut, seluruh karakter masing-masing memiliki *skill* unik yang hanya dapat digunakan dengan menukarkan *gem*. Masing-masing dari karakter akan memiliki keuntungan yang tidak dimiliki oleh karakter lain. Dari konsep tersebut, maka pemain dapat memiliki fantasi berupa:

- a. pengalaman *role-play* karakter
- b. berkhayal dengan sihir melalui kartu
- c. menghitung poin *magic card* sebagai khayalan untuk intensitas *power* dari sihir.
- d. Kekuatan sihir yang dipengaruhi oleh alam seperti bulan

2. Pemberian Judul

Judul “*The Wanderer’s Wonder*” diambil dari Bahasa Inggris dan masing-masing memiliki arti tersendiri. Istilah “*wanderer*” diambil dari kata “*wander*” yang artinya “berkelana” sehingga *wanderer* akan bermakan pengelana. Oleh sebab itu, kata “*wanderer*” cocok digunakan sebagai judul karena *board game* ini menceritakan tentang pengelana.

Pada umumnya, istilah “*wonder*” dapat diartikan sebagai “heran” dan “keajaiban”. Karena *board game* ini membawa tema fantasi, maka “*wonder*” adalah kata yang tepat untuk menggantikan kata umum seperti “*magic*” atau “*miracle*”. Terutama selama permainan berlangsung setiap pemain akan menghitung diluar kepala dan menebak seorang pemain sehingga membuat pemain “heran”.

3. Tema

Board game ini akan mengangkat tema fantasi. Fantasi yang diangkat adalah kekuatan sihir yang terinspirasi dari dunia *witchcraft* pada umumnya seperti bulan, *magic*, *gemstone*, dan *cartomancy*.

4. Sinopsis

Dalam permainan ini, seluruh pemain akan mengumpulkan *magic card* dengan taktik masing-masing untuk menjadi pemenang dalam pertempuran sihir ini. Tetapi, setiap pemain ternyata dapat juga bertaruh untuk menebak seorang pemenang.

5. Komponen

Berikut ini adalah komponen *board game* “*The Wanderer’s Wonder*”:

Tabel 1 Daftar komponen

No.	Komponen	Jumlah	Ukuran & Bahan	Fungsi
1.	<i>Magic Card</i> (Merah muda)	45	5,5x 8 cm Ivory 310 gsm	Kartu untuk menyihir
2.	<i>Magic Card</i> (Tosca)	45	5,5x 8 cm Ivory 310 gsm	Kartu untuk menyihir
3.	<i>Magic Card</i> (Biru muda)	45	5,5x 8 cm Ivory 310 gsm	Kartu untuk menyihir
4.	<i>Magic Card</i> (Emas)	45	5,5x 8 cm Ivory 310 gsm	Kartu untuk menyihir
6.	<i>First card board</i>	6	7,3x11,5 cm Ivory 400 gsm	Alas untuk kartu pertama tiap pemain
7.	<i>Rules card</i>	2	7x12 cm Ivory 310 gsm	Kartu peraturan

No.	Komponen	Jumlah	Ukuran & Bahan	Fungsi
8.	<i>Moon phase Board</i>	1	4x12 cm Ivory 400 gsm	Tracking babak atau fase bulan
9.	<i>Gemstone</i>	40	2 - 2,5 cm <i>Acrylic</i>	Menggunakan skill yang dimiliki karakter
10.	<i>Character card</i>	6	7x12 cm Ivory 310 gsm	Kartu karakter yang masing-masing memiliki <i>skill</i> dan kemampuan unik tersendiri
11.	<i>Beting Card</i>	36	7x12 cm Ivory 310 gsm	Kartu untuk melakukan taruhan yang dilakukan secara rahasias
12.	<i>Scoring Board</i>	6	12x4 cm Ivory 310 gsm	<i>Board</i> angka untuk tracking skor yang diperoleh pemain
13.	<i>Tracking Score Cube</i>	7	2 - 2,5 cm <i>Acrylic</i>	Bidak atau pion yang digunakan untuk menandakan skor yang diperoleh
14.	<i>Alignment Token</i>	18	Diameter 3 cm Ivory 400 gsm	Mengganti <i>alignment</i> di <i>magic card</i>
15.	<i>Moon Token</i>	30	Diameter 3 cm Ivory 400 gsm	Mengganti <i>moon phase</i> di <i>magic card</i>

6. Rancangan Gameplay

Berikut dibawah ini adalah rancangan *gameplay* “*The Wanderer’s Wonder*”

a. Ketentuan Umum

- 1) Permainan ini dimainkan oleh 3 sampai 6 orang
- 2) Kemenangan dicapai apabila pemain mendapatkan jumlah skor terbanyak.
- 3) Kekalahan terjadi apabila pemain gagal mencapai skor tertinggi atau gagal menebak pemenang.

b. Persiapan bermain

- 1) Kocok character card terlebih dahulu sebelum melakukan pembagian kartu. Biarkan pemain mengambil character card satu-persatu kemudian tempatkan character card dihadapan pemain.
- 2) Ambil betting card sesuai dengan character card yang dimiliki.
- 3) Susunlah scoring board disamping character card.
- 4) Tempatkan moon phase ditengah-tengah seluruh pemain dan tempatkan bidak moon phase di area new moon sebagai babak pertama.
- 5) Tempatkan gemstone dan seluruh token ditempat yang terjangkau oleh seluruh pemain.
- 6) Seperti sebelumnya, kocok magic card juga agar teracak.
- 7) Bagilah maksimal 25 kartu untuk masing-masing karakter.
- 8) Seluruh pemain dapat menentukan pemain pertama dengan cara apapun.

c. Cara bermain

- 1) Pemain memeriksa kembali jumlah kartu masing-masing
- 2) Tempatkan magic card pertama di first card board.
- 3) Kartu pertama adalah sebuah patokan untuk menentukan poin untuk kartu selanjutnya. Dari kartu ini, poin akan dipengaruhi dari alignment dan warna kartu ini. Masing-masing memiliki skor sebesar 1 poin.
- 4) Jika moon pada magic card yang ditempatkan sesuai dengan babak moon phase, maka skor akan ditambah sebanyak 2 poin.
- 5) Jika kartu pertama sudah ditempatkan, maka pemain akan menempatkan 3 magic card sekaligus dalam keadaan terbuka.

- 6) Pada 3 kartu selanjutnya, kartu akan ditempatkan secara tertutup.
- 7) Lalu tiap pemain yang membuka tiap kartu, maka dapat memilih untuk mengambil token (moon atau alignment) atau gemstone. Pilih salah satu.
- 8) Pemain dapat bertaruh selama permainan berjalan bahkan dari awal permainan. Apabila bertaruh, maka pemain akan kehilangan turn.
- 9) Tentukan pemenang dari jumlah poin yang paling tinggi.
- 10) Tentukan juga pemenang dari orang yang pertama kali bet atau menebak dengan benar.
- 11) Pindahkan bidak di moon phase board ke bulan selanjutnya. Hal ini menandakan bahwa putaran kedua telah masuk dan lanjutkan alur permainan seperti dari awal.

d. Scoring Board

- 1) Selama permainan, scoring board ditambahkan setiap pemenang telah ditentukan.
- 2) Jalankan bidak clear cube yang telah diberikan agar tracking score lebih sederhana dan tidak mudah lupa.

e. Cara Scoring

- 1) Jika moon phase menunjukkan gambar yang sama seperti moon pada magic card, maka pemain akan mendapatkan poin 2 kali lipat untuk bagian moon.
- 2) Kartu pertama hanya dapat menerima kartu

f. Peraturan bermain

- 1) Pemain hanya dapat melakukan 1 aksi 1 turn. Aksi dapat berupa; menempatkan magic card, menempatkan 1 token, menggunakan skill dengan menukarkan gem.
- 2) Pemain hanya dapat memegang magic card maksimal sebanyak 25 kartu.
- 3) Pemain hanya dapat memegang gem maksimal sebanyak 7 buah.
- 4) Satu permainan terdiri dari 5 babak –mengikuti jumlah 5 moon yang tergambar di moon phase board.

- 5) Pemain dapat menempatkan moon token atau alignment token miliknya diatas magic card pemain lain atau magic card milik sendiri.

Wujud Komponen

Berikut ini adalah wujud fisik komponen *board game* “*The Wanderer’s Wonder*” dan perbandingannya tiap komponennya.

1. *Character card* dan *Betting card*

Berikut ini adalah perbandingan antara komponen *character card* dan *betting card*.



Gambar 6 *Character card* dan *betting card*

2. Perbandingan dua sisi *Character card*

Berikut ini adalah *character card* dan perbandingan antara sisi depan dan belakang dari kartu tersebut



Gambar 7 Perbandingan dua sisi *character card*

3. Perbandingan dua sisi *magic card*

Berikut ini adalah perbandingan antara keempat warna *magic card* dan sisi belakangnya.



Gambar 8 *Magic card*

4. Token

Berikut ini adalah kumpulan token yang terdapat dalam *board game "The Wanderer's Wonder"*.



Gambar 9 Fisik token

5. Perbandingan ukuran seluruh kartu

Berikut ini adalah perbandingan *character card*, gem, scoring board, *magic card*.



Gambar 10 Perbandingan keseluruhan

Pengemasan

Berikut ini adalah hasil dan pengemasan *board game* “*The Wanderer’s Wonder*”.



Gambar.11 Pengemasan *board game*



Gambar 12 Pengemasan *board game*



Gambar 13 Komponen *board game*



Gambar 14 Judul *board game* di sisi *packaging*



Gambar 15 Sisi belakang *packaging*



Gambar 16 Logo peringatan tersedak

Konsep Fantasi

Konsep fantasi yang dituangkan kedalam *board game* “*The wanderer’s wonder*” dituangkan melalui:

1. Konsep *Magic Card*

Konsep *magic card* terinspirasi dari kekuatan menyihir. Mekanika ini digunakan agar setiap pemain berkhayal memiliki kekuatan sihir dan menggunakan kekuatan sihir tersebut untuk melawan pemain lain. Dari tujuan tersebut, maka kekuatan sihir direalisasikan dalam bentuk kartu, yaitu: *magic card*.

2. Poin *Magic Card*

Penjumlahan poin *magic card* selama permainan berjalan dihitung oleh pemain dengan bayangan yang berarti penjumlahan poin dilakukan secara tidak tertulis. Oleh karena itu, pemain tertantang untuk menghitung poin pemain lain agar pemain dapat menyusun strategi kembali.

3. Konsep *Moon Phase*

Konsep *moon phase* ini terinspirasi melalui kepercayaan *witchcraft* bahwa fase bulan memiliki kekuatan dan fungsi masing-masing untuk tiap fase bulan. Hal ini kemudian diwujudkan melalui mekanika dan fungsi komponen *board game* “*The Wanderer’s Wonder*”.

Selama permainan, *moon phase* menjadi salah satu komponen yang mempengaruhi kekuatan *magic card* dan kondisi *skill* yang dimiliki tiap karakter. Pengaruh *moon phase* ke kekuatan *magic card* direalisasikan melewati mekanika penghitungan poin *magic card*. Apabila *magic card* yang ditempatkan oleh pemain tidak *moon phase* yang sesuai dengan *moon phase board*. Maka pemain tidak akan memperoleh poin. Sebaliknya, pemain akan memperoleh poin apabila *moon phase* pada *magic card* memiliki kesamaan dengan *moon phase board*.

4. Konsep *Gemstone*

Gemstone atau dipersingkat sebagai *gem* adalah mineral berharga karena keindahan atau kelangkaannya. Terlebih lagi, *witchcraft* memiliki kepercayaan bahwa batu permata memiliki fungsi berupa *healing properties*,

menenangkan pikiran, menambah keberuntungan, dan lain-lain. Karena fungsi tersebut, mekanika ini diwujudkan melalui fungsi dari *gemstone* “*The Wanderer’s Wonder*”. Fungsi *gemstone* pada *board game* adalah untuk menyalurkan *skill* karakter dengan cara menukarkan *gemstone*. Maka pemain tidak dapat menggunakan *skill* apabila *gemstone* tidak dimiliki oleh pemain.

5. Konsep *Betting Card*

Mekanika *Betting Card* terinspirasi dari *cartomancy*. *Cartomancy* itu sendiri adalah seni meramal dengan media kartu. *Betting card* tidak disebut sebagai *cartomancy* disebabkan karena sebutan “*betting*” atau taruhan lebih mudah dikenal oleh pemain baru. Hubungan *cartomancy* dan *betting card* pun diwujudkan melalui mekanika *betting card*, yaitu setiap pemain akan bertaruh (menebak) seorang pemenang dengan menempatkan *betting card* secara tertutup layaknya sebuah ramalan dari tiap pemain. Kartu-kartu tersebut kemudian akan dibuka ketika babak sudah berakhir.

Kesimpulan

Konsep fantasi yang dituangkan dalam *board game* “*The Wanderer’s Wonder*” terdapat pada tiga hal, yaitu: komponen, mekanika atau *gameplay*, dan desain. Komponen tersebut berupa *magic card*, *moon phase*, *gemstone*, dan *cartomancy* pada *betting card*. Mekanika yang dimaksud berupa menyalurkan kekuatan sihir melalui *magic card*, *gemstone* untuk *skill* khusus, dan *moon phase* yang dapat mempengaruhi kekuatan atau poin. Desain pun diwujudkan melalui desain karakter dan desain komponen.

Saran

Seluruh tahapan praproduksi, produksi dan pascaproduksi telah selesai, beberapa saran yang didapat dari *board game* tersebut antara lain:

1. Sangat diperlukan bantuan dari ahli Bahasa untuk menentukan apakah Bahasa yang digunakan dalam peraturan *board game* sudah efektif untuk berkomunikasi dengan pemain.
2. Sebaiknya mencari sponsor percetakan agar biaya produksi *board game* menjadi lebih ringan.