

## PERANCANGAN BISNIS UNTUK BOARDGAME “CONQUEST NUSANTARA”

**Richie Leonardo**

**Shienny Megawati Sutanto**

Visual Communication Design

Fakultas Industri Kreatif Universitas Ciputra

UC Town, Citra Land, Surabaya

### ABSTRAK

Penelitian ini berisikan perancangan ide bisnis produk *Board Game* “Conquest Nusantara”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengumpulan data secara kualitatif dan kuantitatif dengan mendapatkan data melalui wawancara dengan narasumber (*expert & extreme user*), kuisisioner kepada calon konsumen, dan studi literatur. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui perkembangan dan tanggapan masyarakat saat ini untuk produk *Board Game*, dan juga untuk mengetahui bagaimana merancang dan tanggapan masyarakat mengenai *Board Game* “Conquest Nusantara” yang memiliki tema lokal dan memiliki unsur edukasi sejarah di dalamnya. Hasil dari penelitian menyimpulkan bahwa *Board Game* “Conquest Nusantara” yang memiliki tema lokal dan memiliki unsur edukasi sejarah di dalamnya mendapatkan respon yang positif dari masyarakat dan dapat menjadi solusi yang efektif untuk menyelesaikan masalah untuk permainan yang selain sebagai sarana bermain juga dapat sebagai sarana pembelajaran mengenai sejarah Indonesia.

Kata Kunci : *Board Game*, lokal, edukasi, sejarah.

### ABSTRACT

*This research contains the business idea of “Conquest Nusantara” Board Game. The methods which are used in this research are the methods of collecting data with qualitatively and quantitatively by data extraction through interviews with expert and extreme users, questionnaires to the potential customers, and literature studies. This research have purpose to find out growth and people responses for board game, and for find out how to designing and responses from people about “Conquest Nusantara” Board Game which have local theme and historical education element. This research concludes that “Conquest Nusantara” Board Game which have local theme and historical education element receive positive respons and can be effective solution to solve problem for game that aside from just game but can also be means of learning about Indonesia history.*

*Keyword : Board Game, local, education, history.*

## PENDAHULUAN

*Board game* merupakan salah satu dari jenis permainan yang memiliki prinsip permainan yang menggunakan papan sebagai medianya. *Board game* telah dimainkan dalam banyak kebudayaan dan masyarakat sepanjang sejarah.

*Monopoly*, ludo, halma adalah beberapa permainan *board game* klasik yang mungkin sehari-hari kita ketahui. Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin maju membuat permainan – permainan *board game* semakin ditinggalkan di Indonesia. (Utami et al., 2013)

Di berbagai negara seperti Eropa, Amerika, juga Asia (Jepang, Korea, Singapura, Malaysia), *board game* berkembang dengan sangat pesat. Hal tersebut dapat dilihat dari banyaknya *Board game* yang muncul yang berasal dari negara-negara tersebut.

Kini di Indonesia, Industri *board game* mulai kembali berkembang dan di gemari, hal itu dapat dilihat dengan banyaknya komunitas-komunitas dan tempat bermain *board game* yang semakin banyak muncul di Indonesia. Dan juga dari wawancara yang saya lakukan kepada pak Adicipta Wirawan selaku anggota APIBGI (Asosiasi Pegiat Industri Board Game Indonesia) mengatakan jika industri *Board game* di Indonesia mulai berkembang sejak adanya *Board Game Challenge* 2015 yang diadakan oleh Kompas pada 2015.

*Board game* dapat menjadi media pembelajaran yang menarik, karena *board game* dapat memfasilitasi pembelajaran dengan tampilan visual yang menarik, memiliki berbagai macam aspek dan komponen yang kompleks, dan merupakan sarana hiburan dan pembelajaran yang seru.

Tetapi *board game* yang beredar di Indonesia banyak yang berasal dari luar negeri yang memiliki tema dari negara asal *board game* tersebut. Hal tersebut menunjukkan bahwa *board game* lokal yang memiliki tema Indonesia sendiri masih sangat kurang. Hal tersebut sangat di sayangkan karena dengan adanya *board game* lokal yang memiliki tema Indonesia dapat dipergunakan untuk memfasilitasi aspek pembelajaran dan hiburan di masyarakat.

Oleh karena itu *Conquest Nusantara* di rancang untuk memfasilitasi aspek pembelajaran dan hiburan di masyarakat. *Conquest Nusantara* adalah *board game* yang mengangkat tema sejarah mengenai peperangan yang terjadi di Indonesia.

## METODE PENELITIAN

Agar dapat membuat *Board game* yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat berupa *board game* yang bertemakan lokal perlu diadakannya penelitian. Penelitian ini berlangsung mulai tanggal 2 Oktober 2017 sampai 31 Oktober 2017. pengumpulan data akan dilakukan dengan metode pengumpulan data primer dan data sekunder. Menurut Suyono (Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D, 2013) Metode penelitian merupakan cara untuk mendapatkan data yang memiliki kegunaan dan tujuan tertentu.

Pengumpulan data dilakukan dengan metode kualitatif dengan berupa wawancara dan studi literatur, dan metode kuantitatif dengan menggunakan kuisioner.

### Data Primer

Metode pengumpulan data primer dengan cara kuantitatif dengan membagikan survei kepada ke khalayak sasaran dan dengan cara kualitatif dengan cara wawancara kepada narasumber ahli (*expert user*) dan calon pengguna produk (*extreme user*).

### Data Sekunder

Metode pengumpulan data sekunder dilakukan dengan cara kualitatif studi literatur mengenai bagaimana merancang sebuah *board game* yang baik dan memiliki unsur edukasi di dalamnya. Metode pengumpulan ini dilakukan secara tidak langsung dengan melengkapi data melalui studi literatur dengan sumber informasi adalah buku dan jurnal. Teori yang akan digunakan adalah teori *Business Model Canvas (BMC)* yang diambil dari buku "Business Model Generation" tahun 2012 ditulis oleh Alexander Osterwalder dan Yves Pigneur. Serta teori SWOT yang diambil dari buku "*SWOT Analysis Strategy Skills*" tahun 2013 ditulis oleh tim FME E-books.

### Profil Narasumber

Narasumber yang diwawancarai merupakan narasumber ahli (*expert user*) dan calon pengguna produk (*extreme user*) yang sesuai dengan perancangan *board game* "Conquest Nusantara.

1. Bapak Adicipta Wirawan, Sebagai pembuat dari *Board Game* "Waroong Wars", juga pemenang dari *Board Game Challenge 2015* yang diadakan oleh Kompas, dan juga sebagai anggota dari APIBGI (Asosiasi Pegiat Industri Board Game Indonesia).
2. Christian Hendrawardhana, Sebagai salah satu GM (*Game Master*) dari *TableToys (Board Game Library)*.
3. Bapak Tjuan Lie, berprofesi sebagai penjual mainan yang sudah berjualan sejak 1998.
4. Bapak Ciong A, berprofesi sebagai penjual mainan di Surabaya.
5. Cindy Marchella, Pelajar SMA dan juga penggemar *board game*.

## PEMBAHASAN

### Definisi *Board Game*

*Board game* merupakan sebuah media permainan yang salah satu prinsip dasarnya adalah penggunaan papan sebagai dasar dari permainannya. Monopoli, Ludo, Catur, Ular Tangga, Halma adalah beberapa contoh dari *board game* yang sehari-hari kita kenal. *Board game* adalah jenis permainan yang dimana bagian-bagian dari permainan di tempatkan, dipindahkan, dan di gerakan

pada permukaan yang telah di tentukan / tandai dan dilakukan dengan batasan peraturan. Permainan *Board game* didasarkan pada strategi murni, kesempatan, atau gabungan dari kesempatan dan strategi dan *Board game* memiliki tujuan yang harus dicapai untuk mengakhiri permainan.

### **Sejarah *Board game***

*Board game* telah dimainkan pada banyak kebudayaan dan masyarakat sepanjang sejarah. Dan beberapa diantaranya lebih lama/mendahului dari perkembangan pada masa awal peradaban. Sejumlah situs bersejarah seperti artefak dan dokumen penting menunjukkan bahwa permainan *Board game* sudah ada sejak masa itu. Salah satunya adalah *Board game* Senet. pada 3500 SM, *Board game* Senet ditemukan di bawah makam mesir kuno, *Board game* Senet juga ditemukan pada gambar – gambar pada makam mesir kuno, permainan *Board game* Senet itu populer di antara penguasah pada jaman mesir kuno. (Johnston, 2014)

*Monopoly*, ludo, halma adalah contoh beberapa permainan *Board game* klasik yang kita ketahui sehari-hari saat ini. Dalam perkembangannya juga *Board game* bersaing dengan perkembangan teknologi terutama pada permainan digital yang membuat *Board game* ditinggalkan terutama juga di Indonesia. (Utami, 2013)

Tapi di berbagai negara seperti Eropa, Amerika, juga Asia (Jepang, Korea, Singapura, Malaysia), *board game* malah berkembang dengan sangat pesat. Hal tersebut dapat dilihat dari banyaknya *Board game* yang muncul yang berasal dari negara-negara tersebut dan juga munculnya pameran – pameran *board game* di berbagai belahan dunia seperti *Gen Con (Geneva Convention)* pada tahun 1968 dan *Essen Game Fair*. (Johnston, 2014)

Kini di Indonesia, Industri *board game* mulai kembali berkembang dan di gemari, hal itu dapat dilihat dengan banyaknya komunitas-komunitas dan tempat bermain *board game* yang semakin banyak muncul di Indonesia. Hal itu di temukan melalui hasil wawancara kepada Bapak Adicipta Wirawan selaku anggota APIBGI (Asosiasi Pegiat Industri Board Game Indonesia) dan juga Christian Hendrawardhana yang adalah *Game Master* di Tabletoys (*Board Game Library*) yang mengatakan bahwa industri board game Indonesia sudah mulai berkembang dan hal itu dimulai sejak adanya *Board Game Challenge 2015* yang diadakan oleh Kompas pada tahun 2015.

### **Manfaat *Board Game***

Dengan permainan yang interaktif dan tema yang unik *Board Game* memiliki berbagai macam manfaat. *Board Game* merupakan permainan yang didasarkan dengan peraturan. Oleh karena itu dengan bermain *Board Game* kita juga diajarkan untuk disiplin dan menaati aturan yang ada.

Permainan *Board Game* biasanya juga di mainkan oleh lebih dari 1 pemain, sehingga secara tidak langsung interaksi sosial akan di lakukan pada permainan *Board Game* tersebut. Diantaranya dengan

mengajak pemain lain untuk bernegosiasi, bermain peran, atau untuk mengalahkan permainan itu sendiri.

Hampir semua permainan *Board Game* mengajak pemainnya untuk berpikir. Sehingga dengan bermain *Board Game* kita dilatih untuk memecahkan masalah, berpikir kreatif, dan mengambil keputusan. Faktor edukasi ini juga mencakup pada permainan digital (*Online*), namun pengalaman dari bermain *Board Game* secara langsung dan digital (*Online*) dapat berbeda ketika pemain berhadapan langsung dengan pemain lain dan melihat hasil dari keputusan yang dibuatnya kepada pemain lain.

Dengan *Board Game*, Setiap pengambilan keputusan memiliki pengaruh dan akibatnya. Hal ini akan disimulasikan dengan *Board Game*. Pemain akan dapat melihat akibat yang ditimbulkan dalam sesame pemain sebagai bentuk dari pengambilan keputusan saat bermain. Setiap keberuntungan, kerja sama, dan penyerangan dalam *Board Game*, akan menghasilkan timbal balik kepada pemainnya ataupun pemain lainnya.

Dengan kata lain *Board Game* juga melatih simulasi situasi kepada pemainnya. Dengan berbagai manfaat itu *Board game* dapat menjadi media pembelajaran yang menarik, karena *board game* dapat memfasilitasi pembelajaran dengan tampilan visual yang menarik, memiliki berbagai macam aspek dan komponen yang kompleks, dan merupakan sarana hiburan dan pembelajaran yang seru. (Septarina, 2016)

## **Problem**

Dari wawancara yang dilakukan kepada narasumber ahli Bapak Adicipta Wirawan selaku anggota APIBGI (Asosiasi Pegiat Industri Board Game Indonesia) yang menyatakan Dengan berkembangnya industri *Board Game* di Indonesia minat masyarakat terhadap *Board Game* juga meningkat, Banyak munculnya kafe *Board Game* dan *Board Game Library* di Indonesia. Tapi *Board Game* yang beredar di Indonesia masih kebanyakan berasal dari luar negeri yang memiliki tema dari asal board game tersebut. Hal itu menunjukkan bahwa *Board Game* dengan bertemakan lokal masih kurang di Indonesia. Hal tersebut sangat di sayangkan karena dengan adanya *board game* lokal yang memiliki tema Indonesia dapat dipergunakan untuk memfasilitasi aspek pembelajaran dan hiburan di masyarakat. Dan juga dengan *Board Game* yang bertemakan lokal juga dapat digunakan untuk pelestarian budaya atau sejarah di Indonesia, karena Indonesia adalah negara yang kaya akan budaya dan sejarah.

## ***Analisa Board game di indonesia***

Perancangan *Board Game* “Conquest Nusantara” ini dibuat untuk menghasilkan *Board Game* yang memiliki tema lokal yang bersifat sebagai sarana hiburan dan pembelajaran dengan mengangkat tema mengenai sejarah Indonesia dengan target adalah anak SMP, SMA, dan Mahasiswa. Dan untuk mengetahui mengenai minat masyarakat Indonesia kepada Game “offline” maka dilakukan wawancara kepada Bapak Tjuan Lie dan Bapak Ciong A sebagai penjual mainan. Dan dari hasil wawancara tersebut ditemukan bahwa minat masyarakat kepada game “Offline” disaat perkembangan teknologi ini masih sangat besar. Perancangan *Board Game* “Conquest Nusantara” ini juga dilakukan dengan dasar dari wawancara kepada 2 narasumber ahli dibidang *Board Game* yaitu Bapak Adicipta Wirawan selaku pembuat dari *Board Game* “Warong Wars” dan juga pemenang dari *Board Game Challenge* 2015 yang diadakan oleh Kompas, Christian Hendrawardhana selaku *Game Master* di Tabletoys (*Board Game Library*). Dari wawancara yang dilakukan, diketahui bahwa ada beberapa jenis *Board Game* yang ada dan terbagi dari cara bermainnya. Jenis – jenis *Board Game* itu antara lain. (Booth, 2015)

*Classic Board Game*, *Classic Board Game* atau bisa di bilang *Family Board Game* adalah jenis *Board Game* dengan permainan yang simple. *Classic Board Game* ini biasanya memiliki ketergantungan kepada keberuntungan yang tinggi, sehingga pemain tidak terlalu berpikir keras untuk memenangkan permainan. Dan kesan bermain bersama – sama yang di timbulkan permainan ini lebih menarik dari pada permainan itu sendiri. Contoh dari *Classic Board Game* adalah Ular tangga dan *Monopoly*.

*Euro-Style Games*, *Euro-Style Games* biasanya memiliki permainan untuk mengumpulkan poin untuk dapat memenangkan permainan. *Board Game* ini biasanya memiliki tema yang dalam. Seperti contohnya dalam jenis permainan ini dilakukan manajemen sumber daya dalam permainannya. Setiap pemain diberikan sumber daya yang terbatas dan dituntut untuk mengumpulkan poin sebanyak – banyaknya dari sumber daya yang ada tersebut agar dapat memenangkan permainan. Salah satu contoh dari jenis permainan ini adalah *Cassasone*.

*Deck-Building Games*, *Deck-Building Games* adalah jenis permainan yang hampir sama dengan *Trading Card Game* tapi yang membedakan adalah setiap pemain memiliki sejumlah set kartu yang sama. Contoh *Board game* dengan jenis ini adalah *Dominion*.

*Abstract Strategy Games*, *Abstract Strategy Games* adalah jenis permainan yang menuntut pemainnya untuk merancang strategi yang kompleks dengan cara menempatkan bidak – bidak di tempat yang tepat sehingga pemain tersebut dapat memenangkan permainan. Contoh dari jenis permainan ini adalah Catur.

*Strategy Games*, *Strategy Games* adalah jenis permainan yang lebih kompleks lagi dari *Euro-Style Games*. Jenis permainan *Strategy Games* ini memiliki kekuatan narasi yang sangat kuat dan penting agar permainan dapat berjalan dan berlanjut. Jenis permainan ini biasanya membutuhkan kerjasama yang baik antar pemainnya ataupun menuntut pemainnya berpikir dengan level yang lebih tinggi seperti memikirkan bagaimana mengakali pemain lain agar dapat memenangkan permainan ini. Contoh dari jenis permainan ini adalah *Risk*.

*Card-base Strategy Games*, jenis permainan ini sama seperti jenis permainan *Strategy Games* tapi jenis ini menggunakan kartu sebagai elemen utamanya. Jenis permainan ini memiliki unsur keberuntungan yang tinggi dan juga memiliki kekuatan narasi yang kuat. Contoh dari jenis permainan ini adalah *Munchkin*.

Dan dari wawancara kepada Bapak Adicipta Wirawan selaku pembuat dari *Board Game* "Waroong Wars" dan juga pemenang dari *Board Game Challenge* 2015 yang diadakan oleh Kompas, Christian Hendrawardhana selaku *Game Master* di Tabletoys (*Board Game Library*) juga di ketahui bahwa minat *Board Game* di Indonesia adalah permainan yang bersifat ringan, seru, dan tidak perlu terlalu berpikir untuk memainkannya, atau bisa di katakana untuk trend *Board Game* di Indonesia saat ini adalah *Classic Board Game* atau bisa di bilang *Family Board Game* yang memiliki *gameplay* yang ringan, seru dan tidak terlalu berpikir untuk dapat memenangkan permainan. Dan dari wawancara tersebut juga di ketahui bahwa minat masyarakat di Indonesia kepada *Board Game* Lokal adalah tinggi, hal itu dikarenakan *Board Game* yang sering ada di pasaran adalah *Board Game Export* yang berbahasa dan bertemakan luar, hal itu juga menjadi kendala dalam seseorang memainkan dan membeli suatu *Board Game* karena *Board Game* lokal yang memiliki Bahasa dan tema lokal akan terasa lebih dekat saat memainkannya.

Dari wawancara tersebut didapati bagaimana minat dan *Board Game* yang diminati di masyarakat, dilanjutkan dengan proses perancangan *Board Game* "Conquest Nusantara".

## Perancangan

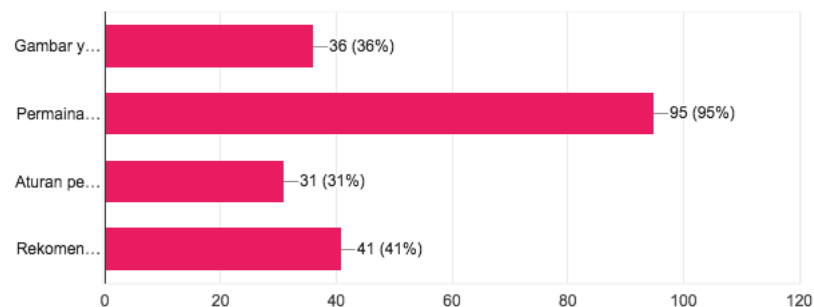
Setelah di dapatkan hasil wawancara mengenai *Board Game* yang di minati di masyarakat Indonesia ini, dilanjutkan dengan perancangan *Board Game* dengan memadukan tema lokal. *Board Game* "Conquest Nusantara" dibuat untuk target anak SMP, SMA, dan mahasiswa. Tema dari *Board Game* ini mengangkat tema mengenai sejarah peperangan di Indonesia yang digunakan bukan hanya menjadi tema dari *Board Game* "Conquest Nusantara" ini tapi juga di gunakan untuk pembelajaran mengenai sejarah Indonesia.

Dari hasil wawancara yang sudah di lakukan maka *Board Game* "Conquest Nusantara" akan berjenis permainan *Classic Board Game* atau bisa di bilang *Family Board Game* karena jenis permainan *Classic Board Game* ini adalah yang jenis permainan *Board Game* yang paling di minati di

industri *Board Game* Indonesia saat ini karena memiliki *Gameplay* yang ringan, seru dan mudah dipahami. Hal itu juga ditunjukkan dengan survei yang dilakukan kepada 100 responden calon konsumen mengenai hal apa yang membuat responden tertarik kepada *Board Game* dan hasilnya adalah sebanyak 95% responden mengatakan bahwa permainan yang seru membuat responden tertarik kepada *Board Game*. Hal itu sesuai dengan jenis permainan *Classic Board Game* mengangkat tema yang seru dan tidak berat.

**Apa yang membuat anda tertarik kepada BoardGame? (Bisa lebih dari 1)**

100 responses



Gambar 1.1 Hasil kuisisioner ketertarikan kepada *Board game*

Dalam *Board Game* perancangan system mekanis untuk *gameplay* adalah sangat diperlukan mengingat permainan akan dimainkan dengan cara tersebut. Dalam bukunya Jesse Schell mengatakan bahwa mekanis permainan adalah kunci dari permainan tersebut, element tersebut adalah penggerak bagi permainan tersebut agar cerita atau pesan dapat dijalankan dengan baik pada permainan. Elemen mekanis tersebut terdiri dari :

Ruang, setiap pemain pasti memiliki tempat atau ruang sendiri yang digunakan oleh pemain untuk menjalankan permainannya, digunakan untuk menentukan dalam jalur pemain tersebut melakukan strategi permainannya.

Pion, dadu, token, dan hal – hal pendukung agar *Board Game* dapat dijalankan dan dimainkan. Dan selain dari objek tersebut juga ada atribut dan status yang menandakan kekuatan dan kemampuan dari setiap objek yang dimiliki pemain.

Aksi, salah satu yang terpenting pada permainan *Board Game*. Dalam arti sederhannya Aksi berarti apa saja yang dilakukan oleh pemainnya atau bisa dibilang aksi adalah langkah yang diambil oleh pemainnya untuk menuju suatu tujuan.

Peraturan, peraturan adalah inti dari permainan *Board Game*. Peraturan adalah suatu yang harus dipatuhi setiap pemain, yang mengendalikan batasan atas ruang gerak objek, status, dan aksi dari pemain untuk menghidupkan cerita dari permainan *Board Game* itu.



*Skill*, di dalam *Board Game* juga dapat dikatakan sebagai tingkatan permainan. Tingkatan ini akan mempengaruhi bagaimanakah scenario dalam menyelesaikan permainan.

Kesempatan, disini adalah elemen kejutan untuk pemain. Disini elemen ini menjadi kunci dimana pemain dapat bersenang – senang meskipun sedang melakukan suatu strategi.

(The Art of Game Design: A Book of Lenses, Second Edition, 2014)

Dalam perancangan permainan *Board Game* “Conquest Nusantara” wawancara dilakukan kepada ahli yaitu pak Adicipta Wirawan selaku pembuat dari *Board Game* “Waroong Wars” untuk membuat mekanis permainan yang sesuai dengan tujuan pembuatan *Board Game* “Conquest Nusantara” yang memiliki tema tentang sejarah berperang di Indonesia. dalam hasil wawancara yang dilakukan *Board Game* “Conquest Nusantara” dianjurkan menggunakan *Theme-Driven Mechanic* atau bisa dibilang mekanis yang mengikuti tema dari *Board Game* tersebut karena *Theme-Driven Mechanic* akan memunculkan tema dari permainan lebih terlihat, hal itu juga di dukung oleh teori Mike Selinker dalam bukunya (*Kobold Guide to Board Game Design, 2012*) yang mengatakan bahwa *Theme-Driven Mechanic* akan memunculkan tema permainan lebih terlihat dari pada menggunakan *Mechanic-Driven* yang mekanisnya menentukan tema dari permainan tersebut.

Dan salah satu unsur penting dalam *board game* adalah ilustrasi. Gaya gambar yang digunakan sangat beragam dan biasanya menyesuaikan dengan target. Pemilihan gaya gambar yang sesuai dengan karakteristik audiens akan memudahkan penyampaian pesan dalam mengkomunikasikan jalan cerita dari permainan tersebut. Tujuannya dari ilustrasi adalah untuk memperkuat, memperjelas, memperindah, mempertegas, dan memperkaya cerita. Sehingga fungsi ilustrasi bagi board game adalah sebagai penjelas dan juga sebagai unsur visual yang merepresentasikan tema permainan yang dimainkan. Ada beberapa gaya gambar yang biasanya digunakan sebagai ilustrasi dari suatu *board game*.

Kartun 2 dimensi Merupakan sebuah gaya gambar yang bersifat simbolik terhadap suatu keadaan kelucuan yang direncanakan sehingga membuat orang tersenyum atau tertawa. Kelucuan gambar kartun tersebut menjadikan orang berasumsi *board game* itu identik dengan anak-anak. Gaya gambar yang sederhana dengan penyederhanaan proporsi badan ataupun warna yang *flat*. Gaya gambar kartun paling sering digunakan untuk berkomunikasi dengan anak-anak, karena kesederhanaan bentuk dan warnanya, serta tampilan yang dapat membuat anak tertarik karena kelucuan karakternya.

Semi-realis adalah ilustrasi yang gaya gambarnya hampir menyerupai bentuk aslinya, ilustrasi dan pewarnaan dari gaya gambar ini di buat sedemikian mirip tanpa di lebih-lebihkan atau diubah bentuk dan proporsi tubuhnya. Ilustrasi bergaya semi-realis ini cenderung memiliki tingkat kemiripan yang hampir sama dengan aslinya, mulai dari proporsi, hingga pewarnaan dibuat mirip dengan keadaan aslinya. (*Kobold Guide to Board Game Design, 2012*)

Dari hal tersebut dengan tujuan untuk target SMP, SMA, dan Mahasiswa *Board Game* “Conquest Nusantara” menggunakan ilustrasi kartun 2 dimensi dimana ilustrasi tersebut cocok digunakan untuk target market anak mudah.

sehingga tema dari *Board Game* “Conquest Nusantara” adalah berperangan 5 negara untuk memperebutkan Nusantara menjadikan *Board Game* “Conquest Nusantara” ini ber jenis permainan *Classic Board Game* dengan mekanis permainan berperangan antara 3-5 pemain dan dengan ilustrasi kartun 2 dimensi.

### **Business Model Canvas**

*Business Model Canvas* atau BMC adalah hal yang penting pada setiap perancangan bisnis. Berdasarkan teori *Business Model Canvas (BMC)*, *Value Proposition* adalah hal yang penting dan wajib dimiliki oleh bisnis karena berperan sebagai pemecah masalah yang dihadapi oleh konsumen atau memenuhi kebutuhan konsumen. *Value Proposition* berarti adalah manfaat dari produk atau jasa yang di tawarkan oleh perusahaan kepada konsumen (Business Model Generation, 2012). *Value Proposition* yang di tawarkan dari *Board Game* “Conquest Nusantara” adalah *Newness*, *Perfomance*, dan *Design*. *Newness* dari *Board Game* “Conquest Nusantara” adalah menawarkan produk yang memberikan konsep bermain sambil belajar yang diaplikasikan pada media *Board Game* yang masih jarang dan terkesan baru di masyarakat. Lalu dari *Perfomance*, *Board Game* “Conquest Nusantara” ini menawarkan permainan *Board Game* yang memiliki tema sejarah yang membuat *Board Game* ini juga bisa menjadi sarana pembelajaran. Dan untuk *Design*, *Board Game* “Conquest Nusantara” ini memberikan tampilan visual yang menguatkan sejarahnya ( karakter dan peta ) namun di kemas secara *modern* yang tidak terlalu berat untuk anak-anak.

Lalu *Customer Segment* dari *Board Game* “Conquest Nusantara” adalah menargetkan segmen pasar spesifik yang memiliki kebutuhan khusus (*niche market*) yaitu orang – orang yang senang bermain, terutama *Board Game* yang ingin selain mendapatkan keseruan bermain juga dapat mendapatkan pengetahuan dari bermain tersebut seperti murid SMP, murid SMA, dan mahasiswa. Produk *Board Game* “Conquest Nusantara” ini menargetkan kepada masyarakat berumur 12 – 23 tahun atau setara dengan murid SMP, murid SMA, dan mahasiswa.

### **Analisa SWOT**

#### *Strength:*

- *Board Game* yang bertemakan lokal.
- Memiliki unsur edukasi sejarah
- Menawarkan keseruan bermain bersama kelompok, teman, keluarga.
- *Pocket size*, bentuk yang kecil membuat lebih praktis.
- Permainan yang bersifat ringan sehingga mudah untuk dimainkan

**Weakness:**

- Masih baru dalam industri *Board Game*
- Membutuhkan pemain lain untuk bermain
- Harga yang lebih mahal dibandingkan dengan *Board Game* yang *mass production* lain

**Opportunity:**

- Pasar industri *Board Game* lokal di Indonesia masih besar
- Pasar industri *Board Game* di Indonesia mulai bangkit
- Masih sedikit jenis *Board Game* lokal di pasaran

**Threats:**

- Produk *Board Game import* masih banyak beredar.
- Pasar industry *Board Game* di Indonesia masih sedang berkembang.

**Test Market**

Test market dilakukan dengan cara *Test Play* prototype kepada *Expert* dan *Extreme User*. Disini *Test Play* kepada *Expert* dilakukan kepada Bapak Adicipta Wirawan dan Christian Hendrawardhana yang ahli dalam bidang *Board Game*. *Extreme user* kepada Cindy marchela seorang siswi SMA, Alfeus Garry seorang mahasiswa, Melvin kusumo seorang mahasiswa, Erwin Shima seorang mahasiswa. Dan test market juga di lakukan dengan pembagian kuisioner yang berisikan konsep dan *Mockup* dari *Board Game* “Conquest Nusantara” kepada 100 responden secara *online*.

Dari hasil *Test Play* yang dilakukan didapati bahwa *Board Game* ini mudah di mengerti dengan konsep perperangannya, dan dari hasil *Test play* ini juga didapati beberapa hal yang kurang cocok/*bug* dan perlu di benarkan di kedepannya untuk menghasilkan *Board Game* yang baik. Contohnya secara mekanis permainan masih terdapat kesalahan/*bug* pada permainan seperti permainan ini membuat pemain giliran pertama menjadi sangat diuntungkan dari pemain pada pemain giliran selanjutnya. Hal itu menjadikan harus adanya kompensasi pengurangan kepada pemain pertama sehingga semua pemain akan setara pada awal permainan. Selain itu juga ada beberapa kartu yang mempunyai efek yang terlalu memenangkan salah satu pemain, dan beberapa kartu efek juga mempunyai penjelasan yang kurang tepat dalam penyampaian efeknya.

Dan juga kekurangan juga terdapat pada *asset visual* dari *Board Game* “Conquest Nusantara” ini, seperti adanya ilustrasi kartu yang kurang sesuai dengan penjelasan kejadian yang ada di kartu, dan juga pemilihan warna yang kurang terasa seperti jaman dulu untuk memperkuat tema sejarah dalam permainan.

Dari hasil kuisioner online yang dibagikan kepada 58 laki – laki dan 42 perempuan yang dengan *range* usia 12-18 tahun diketahui bahwa responden mengetahui mengenai *Board Game* dan hanya 27% yang tidak rutin untuk bermain *Board Game*, 73% sisanya cukup rutin bermain *Board Game* dengan

intensitas yang berbeda-beda. Dan dari hasil kuisisioner itu juga di dapati bahwa konsep utama yang membuat ketertarikan seseorang kepada *Board Game* adalah cara bermain yang seru. Dan hasil dari kuisisioner menunjukan bahwa 88% dari responden tertarik kepada *Board Game* “Conquest Nusantara” dan sisanya biasa terhadap *Board Game* “Conquest Nusantara” ini. Dan untuk harga jual untuk *Board Game* “Conquest Nusantara” ini didapatkan dari kuisisioner yang di bagikan bahwa harga jual *Board Game* “Conquest Nusantara” ini terdapat pada kisaran 100 ribu rupiah hingga 150 ribu rupiah dengan intensitas hasil survey sebagai berikut, 100 ribu rupiah (48%), 101 ribu rupiah – 120 ribu rupiah (31%), 121 ribu rupiah – 150 ribu rupiah (19%), 151 ribu rupiah - 200 ribu rupiah (1%), >200 ribu rupiah (1%).

## PENUTUP

### Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian serta pembahasan yang sudah dilakukan terhadap Perancangan ide bisnis *Board Game* “Conquest Nusantara”, Dari hasil kuisisioner yang dibagikan kepada calon target konsumen, serta wawancara yang dilakukan kepada *Expert* dan juga *Extreme User* dapat diketahui bahwa banyak yang tertarik kepada *Board Game* “Conquest Nusantara”. Dikarenakan *Board Game* “Conquest Nusantara” ini selain memiliki penampilan yang cukup menarik dan juga *Board Game* “Conquest Nusantara” ini menggabungkan antara permainan dan juga budaya sejarah lokal yang ada.

Selain tanggapan yang positif dari para *Expert* dan *Extreme User* ditemukan juga masih ada beberapa kekurangan dalam permainan yang masih harus dibetulkan, misalnya secara mekanis permainan masih terdapat kesalahan/*bug* pada permainan seperti permainan ini membuat pemain giliran pertama menjadi sangat diuntungkan dari pemain pada pemain giliran selanjutnya. Hal itu menjadikan harus adanya kompensasi pengurangan kepada pemain pertama sehingga semua pemain akan setara pada awal permainan. Selain itu juga ada beberapa kartu yang mempunyai efek yang terlalu memenangkan salah satu pemain, dan beberapa kartu efek juga mempunyai penjelasan yang kurang tepat dalam penyampaian efeknya.

Dan juga kekurangan juga terdapat pada *asset visual* dari *Board Game* “Conquest Nusantara” ini, seperti adanya ilustrasi kartu yang kurang sesuai dengan penjelasan kejadian yang ada di kartu, dan juga pemilihan warna yang kurang terasa seperti jaman dulu untuk memperkuat tema sejarah dalam permainan.

Sehingga *Board Game* “Conquest Nusantara” ini masih harus diperbaiki sesuai dengan hasil *test play* yang dilakukan agar *Board Game* “Conquest Nusantara” dapat menjadi lebih baik lagi.

Dari hasil kuisisioner, dan wawancara kepada *expert* dan *extreme* juga di dapati bahwa *Board Game* “Conquest Nusantara” sesuai dengan tujuannya sebagai sarana bermain dan pembelajaran mengenai sejarah dikarenakan *Board Game* “Conquest Nusantara” ini berhasil memberikan gambaran perang yang terjadi dan memberikan informasi mengenai kejadian – kejadian apa yang terjadi pada saat peperangan tersebut dengan media permainan yang menarik.

Dan juga dari hasil kuisioner yang dibagikan dan juga wawancara yang dilakukan, pemasaran dan penjualan dari *Board Game* “Conquest Nusantara” ini akan menggunakan media *online* sebagai perantaranya dengan menggunakan *social media* dan situs – situs jual beli di Indonesia di karenakan dari hasil wawancara yang dilakukan di ketahui bahwa media yang paling mudah dan paling cepat untuk menyebarkan informasi saat ini adalah media online.

Dan juga dari hasil kuisioner yang di bagikan juga di ketahui bahwa budget rata-rata konsumen untuk membeli boardgame adalah 100 ribu rupiah hingga 150 ribu rupiah. Sehingga produk *Board Game* “Conquest Nusantara” ini akan dijual dengan harga 120 ribu rupiah.

## Saran

Dari hasil perancangan ide bisnis ini menunjukan bahwa *Board Game* “Conquest Nusantara” mendapat respon yang positif dari masyarakat. Namun dalam Test Play di temukan sejumlah kesalahan/*bug* pada sistem permainan *Board Game* “Conquest Nusantara” ini, dan juga diperlukannya penyesuaian kepada desain ilustrasi dari *Board Game* “Conquest Nusantara” ini agar dapat meningkatkan tema sejarahnya lagi. sehingga diperlukan penelitian lanjutan untuk membetulkan kesalahan/*bug* dan desain ilustrasi yang ada dalam *Board Game* “Conquest Nusantara” sehingga permainan dan tema *board game* ini akan menjadi lebih baik.

Dan dari perancangan ide bisnis ini menunjukan bahwa *Board Game* “Conquest Nusantara” ini masih belum dikenal oleh masyarakat, maka juga diperlukan penelitian lanjutan dengan tujuan agar masyarakat dapat mengetahui dan mengenal *Board Game* “Conquest Nusantara” ini. Dengan cara seperti, *Integrated Marketing Communications* (IMC) maupun *Brand Activation*.

## DAFTAR PUSTAKA

### Studi Literatur:

1. Allez Martin Tangidy dan T. Arie Setiawan. (2016). **“TOLERANSI MELALUI MODEL BUDAYA PELA GANDONG Menggunakan Media Board Game untuk Mahasiswa.”** Sabda Volume 11, Nomor 2. - 1410–7910.
2. Anggun Fajarizka and R. Eka Rizkiantono. (2016). **“Perancangan Board Game Hanacaraka Sebagai Media Bantu Pembelajaran Bahasa Jawa Sekolah Dasar Kelas 3 dan 4.”** Jurnal Sains & Seni Vol 5, no 2. ISSN 2301-928X.
3. Bech, Hans Peter. (2013). **Business Model Generation 2nd Edition**. TBK Consult. Denmark.
4. Booth, Paul. (2015). **Paratextuality in Contemporary Board Games**. Bloomsbury Publishing Plc. United States.
5. Despain, Wendy. (2012). **100 Principles of Game Design**. New Riders. United States.
6. Harsono , Tri Nur Wahyudi , Zaid Ali Wardana. (2016). **“The Perception of Geography Teacher Candidates on the Board Game as a Media to Increase Learning Interaction**

- Quality.”** The 2nd International Conference on Science, Technology, and Humanity. ISSN: 2477-3328
7. Johnston, Jeffrey S. (2015). **Past Times: Ancient Board Games**. Createspace Independent Publishing Platform. United States.
  8. Koster, Raph. (2014). **Theory of Fun for Game Design, 2nd Edition**. O'Reilly Media, Incorporated. United States.
  9. Macmillan, Palgrave. (2015). **Creative Education, Teaching and Learning**. Palgrave Macmillan UK. United Kingdom
  10. Mike Selinker, David Howll, Jeff Tidball. (2012). **Kobold Guide to Board Game Design**. Open Design LLC. United States.
  11. Schell, Jesse. (2014). **The Art of Game Design: A Book of Lenses, Second Edition**. Taylor & Francis Inc. United States.
  12. Septarina, Aprilia Kartini, and Hadi Hadi. (2016). **"PERANCANGAN BOARD GAME EDUKASI PENDIDIKAN MORAL DENGAN MENGGUNAKAN TOKOH CERITA RAKYAT NUSANTARA UNTUK USIA 13–15 TAHUN."** Rupa Rupa 5.1. ISSN: 2086-1060
  13. Sugiyono. (2013). **Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D**. Alfabeta. Bandung.
  14. Team FME. (2013). **SWOT Analysis Strategy Skills**. ISBN 978-1-62620-951-0.
  15. Utami, Reny, and Bambang Eka Purnama. (2013). **"Pembuatan Game Tradisional Dakon Multiplayer Menggunakan Java."** IJNS-Indonesian Journal on Networking and Security 4.3. ISSN: 2302-5700.