

RANCANGAN PEMBUATAN KOMPILASI BOARD GAME DALAM SEBUAH LAUNCHER “*TABLETOP LOUNGE*” PADA PLATFORM ANDROID

Dionathan¹, Darius Andana Haris², Jeanny Pragantha³

¹Jurusan Teknik Informatika, Universitas Tarumanagara Jakarta

Email: dionathan.535210050@stu.untar.ac.id

²Jurusan Teknik Informatika, Universitas Tarumanagara Jakarta

Email: dariush@fti.untar.ac.id

³Jurusan Teknik Informatika, Universitas Tarumanagara Jakarta

Email: jeannyp@gmail.com

Masuk : 24-09-2024, revisi: 04-10-2024, diterima untuk diterbitkan : 06-10-2024

ABSTRAK

Board game merupakan salah satu jenis hiburan yang menyenangkan dan sangat populer hingga saat ini dimana para pemain berkumpul mengelilingi meja dan bekerja sama untuk menciptakan pengalaman kolaboratif, menarik, dan menyenangkan dalam lingkungan social. Game “*Tabletop Lounge*” merupakan Game Launcher yang memiliki 5 Board Game yang dibuat untuk platform Android dalam bentuk 2D. Game ini dirancang menggunakan Game Engine Unity dan Bahasa Pemrograman C#. pemain dapat eksplorasi dan memilih Board Game yang akan dimainkan sesuai jumlah pemain yang dapat bermain. “*Tabletop Lounge*” dapat menggantikan Board Game fisik sehingga dapat dimainkan dimana saja dan kapan saja.

Kata Kunci: *Tabletop Lounge, Board Game, Unity, 2D*

ABSTRACT

Board games are one of the most popular types of fun entertainment today where players gather around a table and work together to create a collaborative, engaging, and fun experience in a social environment. The game “Tabletop Lounge” is a Game Launcher that has 5 Board Games created for the Android platform in 2D. This game is designed using Unity Game Engine and C# Programming Language. players can explore and select the Board Game to be played according to the number of players who can play. “Tabletop Lounge” can replace the physical Board Game so that it can be played anywhere and anytime.

Keywords: *Tabletop Lounge, Board Game, Unity, 2D*

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi, kebutuhan manusia menjadi semakin dinamis. Dengan banyaknya pekerjaan dan aktivitas manusia, masyarakat memerlukan hiburan untuk menghilangkan kepenatan. Board game merupakan salah satu jenis hiburan yang menyenangkan dan sangat populer hingga saat ini dimana para pemain berkumpul mengelilingi meja dan bekerja sama untuk menciptakan pengalaman kolaboratif, menarik, dan menyenangkan dalam lingkungan sosial. Pemain dapat saling menatap mata dan melihat bagaimana pemain lainnya berinteraksi dengan permainan melalui interaksi fisik (Pape).

Permainan dalam kategori board game memerlukan papan permainan yang terbagi dalam sektor-sektor tertentu dan berisi sejumlah perangkat permainan yang dapat digerakkan contohnya yaitu bidak, dadu, ataupun kartu. Dua pemain saling berhadapan dan adu strategi sesuai aturan untuk

mencapai markas lawan atau mempertahankan markasnya sendiri, mengalahkan sosok musuh dan mengumpulkan sumber daya (Nurrahman, Meisyaroh, Sagala, & Marini, 2022).

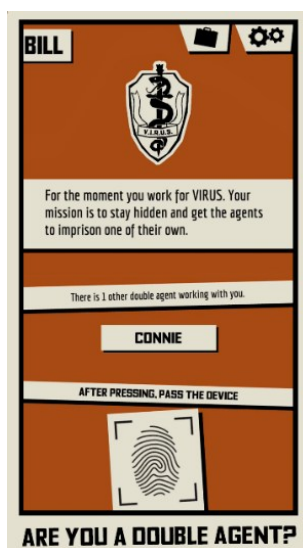
Seiring dengan perkembangan permainan, selain kategori abstrak dan strategi, terdapat beberapa kategori yang lainnya seperti Classic Board Games or Family Games, Euro-Style Games, Deck-Building Games, Card-Based Strategy Games (Silverman, 2013) dan Party Game (Booth, 2015)

Dalam perkembangannya, Dengan perkembangan teknologi yang pesat, industri game modern muncul. Produk digital baru terus diluncurkan dan menggantikan produk tradisional (Fang, Chen, & Huang, 2016), salah satu contohnya adalah board game, yang memudahkan pengaturan permainan dengan gameplay yang otomatis dan visual yang dinamik serta interaksi yang ada di dalam game tersebut. Input yang digunakan umumnya adalah layar sentuh. Dengan populernya smartphone, digital board game secara tidak langsung menarik perhatian. (Pape)

Game yang akan dirancang bernama “Tabletop Lounge”, merupakan sebuah kompilasi Board game sederhana yang bersifat party game dalam sebuah Game Launcher. Launcher secara umum dapat didefinisikan sebagai pengatur aplikasi pada satu tempat agar mudah diakses. Istilah ini dapat merujuk kepada “Game Launcher” yang membantu pemain membeli, mengunduh, menginstal, dan meluncurkan game (Pickle, 2023).

Terdapat 5 kumpulan board game pada game launcher yang dapat dimainkan oleh 3 sampai 8 orang. Rancangan ini dibuat bertujuan agar pemain dapat memainkan hanya dengan 1 buah perangkat saja dan dapat berinteraksi di satu tempat dan memiliki pengaturan yang mudah dan sesederhana mungkin.

Referensi Game



Gambar 1 Tampilan dari Aplikasi Triple Agent
Sumber Gambar: <https://www.triple-agent.com>

Rumusan Masalah

Game yang akan dirancang berjudul “Tabletop Lounge”. Game ini akan memiliki kumpulan dari 5 board game yang sederhana bersifat Party Game yang artinya dapat dimainkan 3 sampai 8 orang. Dalam game ini, pemain dapat memilih salah satu jenis board game yang sesuai dengan jumlah pemain.

2. METODE PENELITIAN

Pada saat membuat sebuah game, terdapat rangangan yang menjadi acuan dalam pembuatan game tersebut. Hal yang perlu dijelaskan adalah bagaimana game ini dirancang, gameplay, genre game, dan hal-hal pengembangan lainnya.

Metode Perancangan

Game ini menggunakan prinsip desain dari Bob Bates “Game Desain Second Edison 200” sebagai acuannya. Terdapat beberapa Metode Perancangannya yang harus diperhatikan sebagai berikut (Schell, 2008):

1. High Concept

Tahap ini mendeskripsikan tentang game yang akan dibuat agar lebih mudah dimengerti banyak orang dan membuat proses pembuatan menjadi lebih mudah. Konsep mencakup keseluruhan deskripsi rancangan seperti judul, gameplay, target pemain dan konsep yang lainnya secara detail dari game yang akan dibuat

- 1) Judul Game : Tabletop Lounge
- 2) Bahasa Permainan : Bahasa Indonesia
- 3) Target Pemain : 12 tahun keatas
- 4) Jumlah Pemain : 3 sampai 8 pemain
- 5) Tampilan : 2D
- 6) Game Engine : Unity 2D
- 7) Bahasa Pemrograman : C#
- 8) Platform : Android versi 5.1 “Lollipop”
- 9) Daftar Board Game : “Icognito”, “Altruistic”, “Icognito”, “Decider”, “Guess the Word”

2. Gameplay

Gameplay mendeskripsikan tentang bagaimana game tersebut akan dimainkan beserta dengan aturan atau fitur yang ada pada saat permainan berlangsung. Langkah penyusunan gameplay terbagi menjadi beberapa tahapan sebagai berikut

1) *Control Design*

Pada tahap ini, perancangan pengendalian game yang dimaksudkan untuk menentukan bagaimana game tersebut akan dimainkan. Tahap ini diperlukan agar pemain dapat berinteraksi di dalam game tersebut. Kontrol yang digunakan dalam game “Tabletop Lounge” adalah touch screen. Tidak ada kontrol spesifik yang digunakan dalam permainan. Pemain hanya perlu menyentuh tombol-tombol yang telah disediakan untuk melakukan interaksi yang ada di dalam game.

2) *Object Design*

Di dalam sebuah game tentu akan ada sebuah objek yang dibuat sedemikian rupa yang memiliki fungsinya masing-masing. Objek yang dirancang dapat bersifat aktif, yaitu objek yang memiliki kemampuan untuk dapat berinteraksi dengan pemain, maupun pasif, yaitu objek yang tidak memiliki interaksi dengan pemain.

3) *Interface Design*

Setiap permainan yang akan dirancang akan membutuhkan sebuah tampilan yang berfungsi untuk membantu pemain untuk berinteraksi di dalam sebuah game. Rancangan tampilan mencakup gambar, tampilan awal, menu utama, asset, maupun tampilan yang ada di dalam permainan.

4) *Sound Design*

Tahap ini merupakan tahapan pembuatan suara yang akan digunakan di dalam sebuah game. Suara yang akan digunakan memiliki fungsi sebagai efek suara maupun background music yang dapat dibuat sendiri atau menggunakan suara yang sudah ada.

3. Audience

Audience adalah sasaran pengguna, yaitu tujuan pemain yang diharapkan bermain game yang dirancang. Biasanya tujuan dari sebuah game ditentukan oleh konten dari game itu sendiri, sehingga ada batasan siapa saja yang boleh memainkan game tersebut.

4. Perangkat Keras dan Perangkat Lunak

Perangkat Keras dan Perangkat Lunak menjelaskan tentang minimal spesifikasi yang dibutuhkan pemain untuk memainkan Game yang di rancang, Biasanya berisikan spesifikasi minimum dan rekomendasi untuk perangkat Keras, dan untuk perangkat lunak akan diberikan rekomendasi untuk memainkan game yang di rancang.

5. Rancangan Tampilan

Setiap permainan memiliki tampilan yang berfungsi untuk membantu pemain untuk berinteraksi didalam sebuah game dan memudahkan pemain untuk menavigasi menu-menu yang ada di dalam game tersebut. Rancangan tampilan terdiri dari tampilan awal, menu utama, dan tampilan permainan.

6. Testing

Setelah Rancangan selesai diimplementasikan menjadi sebuah game, maka diperlukan tahap testing untuk melihat apakah hasil akhir sudah berjalan sesuai yang direncanakan dan melihat apakah masih ada hal yang perlu diperbaiki.

Genre Game

Genre adalah informasi yang menggambarkan gaya permainan dalam suatu game, hingga banyak kombinasi genre game itu sendiri yang dapat menggambarkan suatu game

Board Game

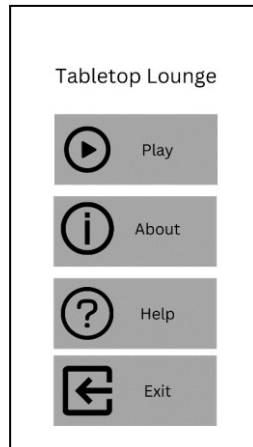
Board game adalah adalah permainan yang menggunakan alat berupa pion permainan untuk menempatkan, memindahkan, dan menggerakkan papan yang diberi tanda dengan aturan tertentu. Hal yang menarik dari board game terdapat pada interaksi yang terjadi pada para pemain. Board game pada umumnya memiliki mekanisme permainan strategi turn-based yaitu permainan nonreal-time yang memberikan pemain pengalaman rasanya mengendalikan sebuah situasi dan membuat strategi untuk menentukan langkah selanjutnya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Game Launcher “Tabletop Lounge” merupakan kompilasi dari 5 board game yang termasuk ke dalam party game karena game yang dimainkan tergolong sederhana dan dimainkan oleh banyak orang. Pemain dapat mengeksplorasi dan memilih board game yang tersedia, kemudian pemain akan diarahkan untuk mengisi jumlah dan nama pemain yang akan bermain. Setelah satu sesi selesai, pemain dapat mengulang permainan dengan konfigurasi yang sama atau kembali ke Main Menu. Berikut merupakan rancangan singkat dari tampilan dari Game “Tabletop Lounge”:

1. Tampilan Main Menu

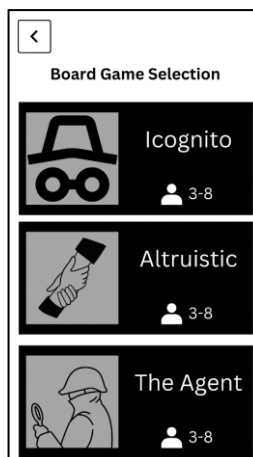
Modul ini akan muncul pertama kali ketika pemain membuka game. Pada Menu ini, pemain dapat memilih Play untuk memilih board game, pilihan Help, pilihan About, dan Exit.



Gambar 2. Tampilan Main Menu
Sumber Gambar: Dokumentasi Pribadi

2. Tampilan Board Game Selection

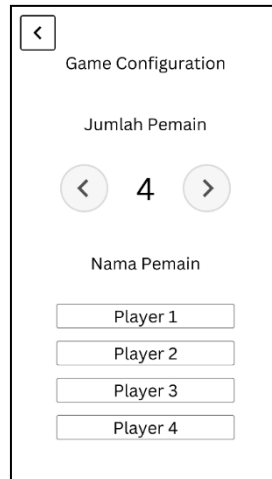
Pada modul Board Game Selection, pemain dapat mengeksplorasi board game yang ada dan memilih salah satu untuk dimainkan. Pemain dapat kembali ke Main Menu dengan tombol back.



Gambar 3. Rancangan Tampilan Board Game Selection
Sumber Gambar: Dokumentasi Pribadi

3. Tampilan Game Configuration

Tampilan ini akan muncul ketika pemain sudah memilih board game yang akan dimainkan. Pada modul ini salah satu pemain akan memasukkan jumlah pemain yang akan bermain, setelah itu akan memasukkan nama-nama dari pemain. Rancangan tampilan Game Configuration dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Rancangan Tampilan Game Configuration
Sumber Gambar: Dokumentasi Pribadi

4. Tampilan Pause

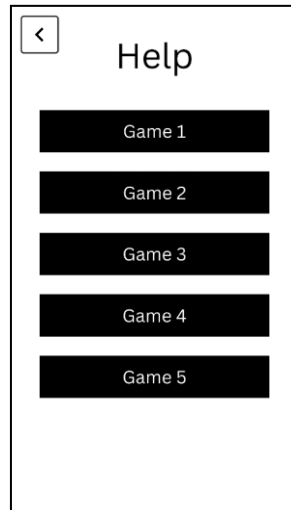
Tampilan ini dapat diakses pada saat pemain sudah masuk kedalam permainan. Terdapat tombol untuk melanjutkan permainan dan kembali ke Main Menu. Rancangan tampilan Pause dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Rancangan Tampilan Pause
Sumber Gambar: Dokumentasi Pribadi

5. Tampilan Help

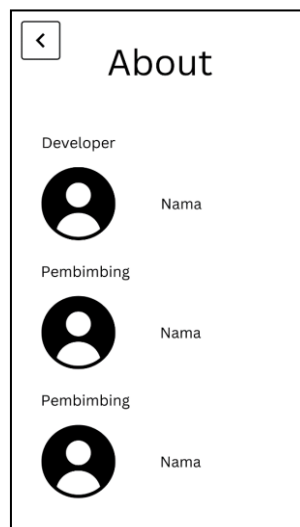
Modul Help menjelaskan tentang bagaimana cara bermain tiap board game. Tampilan ini memiliki tombol back untuk kembali ke main menu. Rancangan tampilan Help dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Rancangan Tampilan Help
Sumber Gambar: Dokumentasi Pribadi

6. Tampilan About

Modul About menampilkan informasi mengenai pembuat game, dosen pembimbing dan pihak yang ikut serta membantu dalam proses pembuatan game. Rancangan tampilan about dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Rancangan Tampilan About
Sumber Gambar: Dokumentasi Pribadi

7. Tampilan In-Game

Tampilan ini akan muncul saat pemain sedang memainkan board game yang sudah dipilih. Tampilan setiap board game akan berbeda. Berikut rancangan tampilan setiap board game:

a) Icognito

Pemain dapat melihat lembar kategori yang mempunyai objek yang diwakilkan setiap simbol dan tombol untuk mengakses menu yang ada.

b) Altruistic

Pemain yang berperan menjadi Master dapat melihat kata yang dimainkan dan waktu yang tersisa. Terdapat tombol untuk mengakses menu yang ada dan tombol apabila kata sudah terjawab

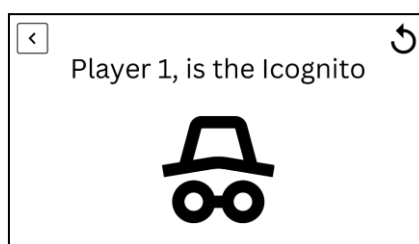
- c) The Agent
Pemain dapat melihat daftar lokasi dan tombol untuk mengakses menu yang ada. Tampilan dari gameplay The Agent dapat dilihat pada
- d) Decider
Pemain dapat melihat lingkaran apabila sudah menyentuh layar dan tombol untuk mengakses menu yang ada. Tampilan dari gameplay Decider dapat dilihat pada Gambar
- e) Guess the Word
Pemain dapat melihat frasa verbal atau kata kerja yang sedang dimainkan dan waktu yang tersisa. Terdapat tombol untuk mengakses menu yang ada. Tampilan dari gameplay Guess the Word dapat dilihat pada Gambar

8. Tampilan Result

Tampilan ini akan muncul saat pemain sudah menyelesaikan sebuah sesi permainan. Berikut merupakan tampilan result dari tiap board game:

a) Icoognito

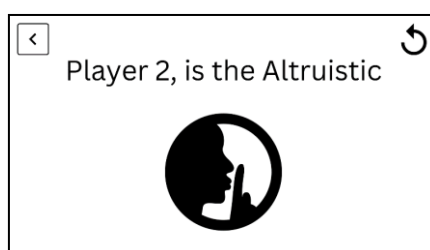
Pemain dapat melihat lembar kategori yang mempunyai objek yang diwakilkan setiap simbol dan tombol untuk mengakses menu yang ada.



Gambar 8. Rancangan Tampilan Result Icoognito
Sumber Gambar: Dokumentasi Pribadi

b) Altruistic

Tampilan ini akan menunjukkan siapa yang berperan sebagai Altruistic dan Support jika peran Support dimainkan. Terdapat tombol Back untuk kembali ke board game selection dan tombol restart untuk mengulang kembali permainan dengan konfigurasi nama dan jumlah pemain yang sama. Tampilan result dari Altruistic dapat dilihat pada Gambar 9.



Gambar 9. Rancangan Tampilan Result Altruistic
Sumber Gambar: Dokumentasi Pribadi

c) The Agent

Tampilan ini akan menunjukkan siapa yang berperan sebagai The Agent dan lokasi yang dimainkan pada sesi tersebut. Terdapat tombol Back untuk kembali ke board

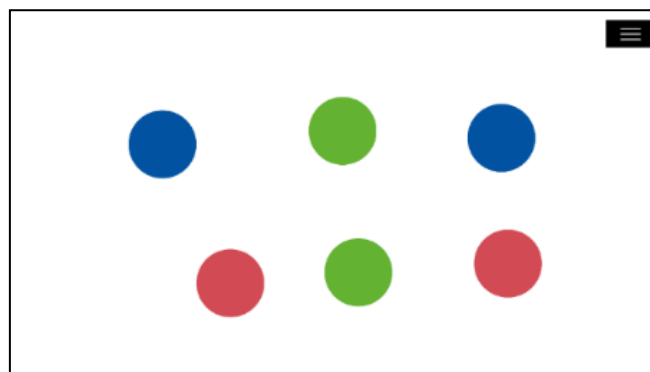
game selection dan tombol restart untuk mengulang kembali permainan dengan konfigurasi nama dan jumlah pemain yang sama. Tampilan result dari The Agent dapat dilihat pada Gambar 10.



Gambar 10. Rancangan Tampilan Result the Agent
Sumber Gambar: Dokumentasi Pribadi

d) Decider

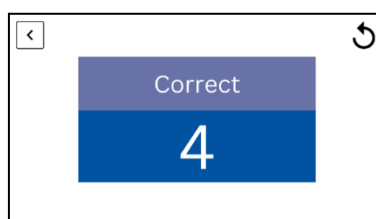
Tampilan ini akan menunjukkan pemain yang akan aktif. Dalam fitur pembagian grup, pemain dengan warna yang sama akan menjadi 1 grup. Terdapat tombol Back untuk kembali ke board game selection dan tombol restart untuk mengulang kembali permainan dengan konfigurasi jumlah pemain yang sama. Tampilan result dari Decider dapat dilihat pada Gambar 11.



Gambar 11. Rancangan Tampilan Result Decider
Sumber Gambar: Dokumentasi Pribadi

e) Guess the Word

Tampilan ini akan menunjukkan jumlah kata yang benar ditebak. Terdapat tombol Back untuk kembali ke board game selection dan tombol restart untuk mengulang kembali. Tampilan result dari Guess the Word dapat dilihat pada Gambar 12.



Gambar 12. Rancangan Tampilan Result Guess the Word
Sumber Gambar: Dokumentasi Pribadi

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang dapat diambil adalah Game “Tabletop Lounge” dapat menggantikan Board Game secara fisik dan dapat membantu para pemain untuk memainkan Board Game dimanapun dan kapanpun

Game ini ditunjuk untuk anak-anak berumur 12 tahun hingga orang dewasa, dikarenakan dalam beberapa Board Game memiliki unsur bluffing atau berbohong untuk memenangkan permainan Board Game tersebut

Ucapan Terima Kasih

Terima Kasih sebesar-besarnya kepada Fakultas Teknologi Informatika Universitas Tarumanagara, dan juga kepada bapak dan ibu pembimbing serta kepada keluarga dan teman yang selalu memberikan dukungan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikannya.

REFERENSI

- Bates, B. (2004). *Game Design*, 2nd Edition. *Course Technology Press*.
- Booth, P. (2015). *Game play: paratextuality in contemporary board games*. Bloomsbury Publishing USA.
- Fang, Y.-M., Chen, K.-M., & Huang, Y.-J. (2016). Emotional reactions of different interface formats: Comparing digital and traditional board games. *Advances in Mechanical Engineering*, 8, 1687814016641902.
- Nurrahman, M. N., Meisyaroh, S., Sagala, V. S., & Marini, A. (2022). KEEFEKTIFAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM BENTUK PERMAINAN PAPAN PADA PEMBELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR. *JPDSH*, 2, no. 2, 437–446.
- Pape, J. A. (n.d.). The effects of digitization and automation on board games for digital tabletops. 2012.
- Pickle, B. (2023, April 21). *Launcher*. Retrieved Agustus 15, 2024, from <https://techterms.com/definition/launcher>
- Schell, J. (2008). *The Art of Game Design*. USA: A. K. Peters, Ltd.
- Silverman, D. (2013). How to Learn Board Game Design and Development. Retrieved December, 18, 2015.