

PERANCANGAN BOARD GAME TENTANG BERCOCOK TANAM DI RUMAH

Timothy Istianto, Drs. Bing Bedjo Tanudjaja, M.Si., Drs. Baskoro Suryo B., M.Sn.
Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain Universitas Kristen Petra,
Siwalankerto 121-131, Surabaya 60236, Email: Thembamoevectory@gmail.com

Abstrak

Indonesia merupakan negara agrikultur yang lekat dengan budaya bercocok tanam. Garden Gnome merupakan board game yang mengajarkan kembali, betapa pentingnya budaya bercocok tanam dalam kehidupan sehari-hari, dengan cara yang menyenangkan.

Perancangan ini ditujukan kepada konsumen usia 12 tahun keatas. Diharapkan dengan adanya Garden Gnome masyarakat dapat kembali awas dengan budaya bercocok tanam di Indonesia.

Kata kunci: Perancangan, Board game, bercocok tanam, kebun rumah

Abstract

Interactive Media Design About Home Gardening.

Indonesia is an agricultural country which is attached to the farming culture. Garden Gnome is an agricultural board game that taught about just how importance the farming culture is, in a fun way.

The design aimed for people above 12 years old. With Garden Gnome, people awareness about farming culture is be expected.

Keywords: Design, Board game, Agriculture, Garden.

Pendahuluan

Indonesia merupakan negara yang kepulauan terbesar di dunia dan memiliki letak yang sangat strategis karena diapit oleh dua samudera dan dua benua. Indonesia juga terletak di antara tiga lempeng benua yaitu lempeng Pasifik, Eurasia, dan Australia. Hal ini membuat di Negara Indonesia terdapat sangat banyak gunung berapi. Gunung berapi yang konstan menghasilkan debu vulkanis membuat tanah di Indonesia kaya akan mineral yang dibutuhkan untuk kebutuhan bercocok tanam masyarakatnya.

Karena didukung oleh tanah yang subur, banyak dari penduduk Indonesia yang bermata pencaharian sebagai petani. Hasil bumi yang dihasilkan sangat beragam dan bervariasi mulai dari makanan pokok seperti padi, jagung, sagu, dan rempah-rempah, seperti cengkeh, kopi, buah-buahan, juga berbagai macam tanaman herba dan tanaman hias.

Budaya bercocok tanam masih sangat terasa sekali di daerah pedesaan Indonesia. Masyarakat desa masih sering menanam tanaman di pekarangan mereka, dan hasil dari tanaman tersebut dikonsumsi pribadi oleh keluarga. Sayangnya budaya ini di

perkotaan sudah mulai tidak ada. Lahan taman yang ada di rumah-rumah tidak dimanfaatkan semaksimal mungkin untuk memproduksi tanaman yang menghasilkan seperti tomat, cabe, dan berbagai macam kebutuhan dapur yang seharusnya tidak perlu dibeli di pasar atau supermarket. Kebun di perkotaan lebih sering ditanami tanaman yang bersifat menghias daripada yang bersifat menghasilkan produk yang dapat dikonsumsi keluarga.

Bercocok tanam di pekarangan memberikan peranan strategis untuk meningkatkan pola keanekaragaman konsumsi pangan, dan peningkatan gizi masyarakat. Dengan bertanam sayuran di rumah masyarakat akan terangsang untuk membiasakan diri mengkonsumsi sayuran setiap hari, sehingga mampu menaikkan tingkat konsumsi sayuran perkapita per tahun di Indonesia yang masih tergolong rendah (Wijoyo 5).

Proses bercocok tanam sendiri mempunyai tingkat kesulitan sendiri, karena setiap tanaman memiliki cara yang berbeda untuk tumbuh subur. Beberapa tanaman dapat tumbuh dengan sendirinya tanpa dirawat secara intensif, namun beberapa tanaman lainnya membutuhkan perhatian khusus untuk tumbuh sempurna. Karena memerlukan

ketelitian dan ketelatenan dalam mengurusnya, mengurus sebuah kebun dapat melatih banyak hal positif dalam diri kita seperti melatih ketekunan, kesabaran, dan menajamkan perasaan cinta pada alam (Safira 36).

Untuk menanamkan kebiasaan ini kembali di lingkungan perkotaan, lebih baik ditanamkan sejak dini. Terutama pada remaja, karena dalam fase remaja manusia mulai mencari jati dirinya dan menentukan kesukaannya pada sebuah hal yang nantinya akan berguna di kemudian hari. Remaja sekarang juga bersifat acuh tak acuh pada lingkungannya. Diharapkan dengan proses edukasi ini remaja bisa melatih banyak hal positif dari diri mereka seperti, lebih banyak mengkonsumsi sayur dan buah, dan lebih peka terhadap lingkungan sekitar. Selain itu pelajaran tentang bercocok tanam juga diharapkan dapat mengedukasi remaja tentang upaya pencegahan global warming yang sekarang sedang terjadi di bumi, dengan cara menanam dan merawat tanaman (Dianita 5).

Untuk proses penyerapan informasi ini maka media permainan dipilih karena informasi akan mudah terserap bila prosesnya menyenangkan, terutama bagi remaja. Bermain memberi banyak manfaat, karena selain menyenangkan proses bermain dapat memberi kelegaan, bebas dari ketegangan, melatih diri untuk menghadapi persaingan, belajar mematuhi peraturan, dan banyak hal positif lainnya (Agustina 2).

Media permainan yang dipilih adalah media permainan tradisional, konvensional, dalam konteks ini *board game*, karena media permainan digital sudah mendominasi dan tidak terlalu membawa dampak baik. Permainan digital yang berujung pada *video games* umumnya dimainkan secara virtual. Dengan ini pemain akan mendapat lawan main yang bersifat virtual juga, hal ini membuat pemain memiliki sifat yang individual dan kurang peka terhadap lingkungannya (Ramadhani 5).

Board game adalah salah satu permainan konvensional yang masih cukup digemari. Hal ini dikarenakan *board game* memiliki banyak sekali variasi yang menarik baik dari segi cara bermain dan juga genre yang ditawarkan, mulai dari berdagang hingga peperangan. Bermain *board game* juga dapat melatih aspek psikomotorik, kognitif, emosional, moral, seni dan juga bahasa. Melalui *board game* pemain dapat bersosialisasi untuk mengenal lebih dekat dengan lawan mainnya sesuai dengan perkataan filsuf asal Yunani, Plato “Anda bisa lebih mengenal orang lain dari satu jam bermain daripada satu tahun percakapan” (N.R 4).

Permainan ini direncanakan memiliki desain yang eksklusif dari material pembuatnya juga memiliki gaya desain yang unik namun sesuai dengan minat remaja mayoritas, dan bertujuan untuk mengedukasi sekaligus menjadi sarana hiburan yang menyenangkan untuk dimainkan kapan saja oleh usia remaja. Permainan ini kurang cocok dimainkan oleh

anak-anak usia awal sekolah dasar karena memiliki sistem yang kompleks, selain itu juga dimaksudkan untuk mempengaruhi remaja terlebih dahulu karena lebih memiliki dampak yang besar terhadap penyebaran informasi mengenai proses bercocok tanam di kebun rumah.

Metode Penelitian

Dalam tugas akhir Perancangan Board Game tentang bercocok tanam di Rumah ini peneliti menggunakan beberapa metode perancangan diantaranya sebagai berikut:

Metode Pengumpulan Data

Data yang digunakan untuk menyusun Perancangan Board Game tentang bercocok tanam di Rumah ini berasal dari sumber data primer dan sekunder. Sumber primer adalah sumber data dari pihak yang langsung bersangkutan ataupun dari wawancara terhadap koresponden. Sedangkan data sekunder adalah data yang berasal dari sumber data yang telah dipublikasikan ke umum seperti buku atau dokumen.

Proses pengumpulan data ini menggunakan beberapa metode diantaranya :

- a. Wawancara Mendalam (*Depth Interview*)
Wawancara mendalam akan dilakukan terhadap guru-guru sekolah dasar untuk mengetahui pola tingkah laku sasaran perancangan secara lebih spesifik.
Di samping itu, wawancara akan dilakukan pula terhadap ahli gambar untuk keperluan pembelajaran menggambar.
- b. Observasi
Metode observasi akan lebih banyak dilakukan untuk sasaran perancangan karena mengingat sasaran perancangan adalah anak-anak berusia 12 tahun keatas sehingga dalam pengumpulan data lebih efektif menggunakan metode pengamatan terhadap pola keseharian anak-anak, seperti hal apa saja yang dilakukan di waktu luang dan melihat ketertarikan anak-anak terhadap media internet.
- c. Metode Kepustakaan (*Library Research*)
Media cetak dalam hal ini juga sangat berperan dalam penyusunan Board Game tentang bercocok tanam di Rumah sebagai *stock images* dan juga, berkenaan dengan karakter utamanya yaitu Gnome, apakah gnome itu, sejarah dan perkembangan gnome , dll. Selain itu, media cetak juga mendukung mengenai media-media dan karakter anak berkenaan psikologi anak, karakter anak, dan media yang sesuai digunakan untuk perancangan Board Game tentang bercocok tanam di Rumah.
- d. Media Massa
Media massa yang digunakan oleh penulis sebagai sumber informasi adalah internet (media online)

yang berkenaan dengan board game dan sasaran perancangan.

Metode Analisis Data

Metode yang digunakan dalam perancangan Board Game tentang bercocok tanam di Rumah ialah metode penelitian kualitatif, yaitu pencarian dan pengumpulan data melalui sumber referensi tertulis, wawancara secara langsung terhadap sasaran perancangan dan orang yang berkenaan dengan sasaran perancangan, dan juga dengan melakukan observasi langsung. Untuk perancangan website interaktif ini digunakan analisa 5W1H :

- a. *What* : Obyek yang dibahas yaitu board game tentang bercocok tanam di rumah .
- b. *Why* : Perancangan ini dilakukan karena pada jaman sekarang banyak sekali kebun-kebun rumah yang tidak dimanfaatkan maksimal untuk proses pemenuhan kebutuhan konsumsi keluarga. Kebanyakan kebun yang ada digunakan sebagai hiasan rumah atau lahan untuk menanam tanaman hias.
- c. *Who* : sasaran perancangan dari perancangan Board Game tentang bercocok tanam di Rumah ini adalah anak - anak berusia 12 tahun keatas, yang berasal dari keluarga dengan kelas ekonomi menengah hingga keatas.
- d. *Where* : Perancangan Board Game tentang bercocok tanam di Rumah ini mencakup wilayah Indonesia, dan tidak menutup kemungkinan menjadi ke manca negara
- e. *When* : Tahun 2012.
- f. *How* : Penyelesaian masalah dilakukan dengan perancangan Board Game tentang bercocok tanam di Rumah untuk anak-anak usia 12 tahun keatas yang berisi tentang cara sederhana untuk menanam tanaman di kebun rumah, dan juga beberapa jenis tanaman yang dapat dibudidayakan dibelakang rumah.

Konsep Perancangan

Board game yang dirancang adalah *board game* dengan jenis *eurogames*, dimana, unsur acak atau *randomness* berperan kecil dalam menentukan kemenangan pemain. Tingkat kerumitan bermain yang dipilih adalah tingkat menengah, karena memang ditujukan untuk para pemain yang menyukai proses berpikir untuk memenangkan permainan tersebut.

Konsep dasar dari permainan *board game* tentang bercocok tanam di pekarangan rumah ini adalah dimana pemain harus mengumpulkan *score* sebanyak-banyaknya dari pekarangannya masing-masing. Caranya adalah dengan menanam tanaman, dan nantinya tanaman tersebut akan menghasilkan *score* bagi pemain, dengan begitu pemain dapat belajar merasakan bahwa dalam menanam tanaman pemain dapat mendapatkan keuntungan. Pemain juga dapat belajar mengenai jenis-jenis tanaman apa saja yang dapat ditanam di pekarangan rumah, juga 3 kebutuhan utama tanaman yaitu cahaya, air, dan

mineral. Namun selain menanam tanaman pemain juga dapat melakukan cara lain untuk memperoleh *score*, antara lain dari menuai tanaman, menerima pesanan tanaman, dan juga mengatur tata letak dari pekarangan pemain.

Jenis tanaman yang dapat ditanam ada dua macam, pertama adalah tanaman yang habis sekali tuai, contohnya adalah tanaman umbi-umbian seperti kentang, wortel, lobak. Jenis kedua adalah jenis tanaman yang tidak habis sekali tuai, contohnya adalah tanaman buah seperti stroberi, apel, jeruk. Tanaman yang habis sekali dituai akan menyisakan lahan kosong untuk ditanam kembali, sedangkan tanaman yang tidak habis dituai tidak akan menyisakan lahan kosong setelah proses tuai. Saat awal penanaman tanaman sama sekali belum berbuah atau berumbi (belum siap dituai) untuk itu pemain diharuskan untuk memberikan asupan pada tanaman seperti air, pupuk, dan sinar matahari yang cukup agar tanaman siap tuai.

Proses penanaman dapat dilakukan di dua tempat yaitu di tanah pekarangan, dan teras pekarangan(ubin). Pada proses penanaman di tanah pekarangan pemain dapat langsung menanam tanaman disana, sedangkan untuk penanaman di teras pekarangan pemain membutuhkan pot untuk dapat menanam tanaman.

Untuk memperoleh tanaman dan juga sumber daya yang ada, pemain diharuskan menempatkan pekerja pada lokasi tertentu untuk bekerja memperoleh sumber daya (mekanisme permainan *worker placement*). Pada lokasi sumber daya tertentu peran dadu berfungsi menambahkan unsur keberuntungan dan unsur *randomness* dalam permainan.

Dalam *board game* ini pekerja atau *worker* akan divisualisasikan dalam bentuk Gnome. Gnome adalah sebuah makhluk khayalan dari budaya barat yang umum dipergunakan dalam karya fiksi modern seperti *Harry Potter* juga *Gnomeo and Juliet*. Gnome merupakan makhluk yang berwujud *humanoid* berbentuk tubuh kecil seperti kurcaci dan tinggal di dalam tanah. Dalam budaya Eropa Gnome juga lazim digunakan sebagai patung hiasan pekarangan yang terbuat dari tanah liat, yang juga dipercaya dapat menghalau sihir jahat di dalam rumah seseorang. Gnome sebagai hiasan pekarangan biasa divisualisasikan sebagai pria kerdil berjanggut, biasanya mengenakan topi merah dan menghisap pipa rokok. (zwerglignomes.com)



Gambar1: Sebuah patung Gnome
Sumber: gardengnomeworld.com

Tiap pemain akan memiliki Gnome mereka sendiri dan akan divisualkan dengan warna yang berbeda tiap pemain. Selain memiliki warna yang berbeda, tiap gnome akan memiliki karakteristik yang berbeda baik dari segi wajah, maupun pakaian. Hal ini dilakukan agar setiap Gnome dapat menjadi karakter yang berbeda secara visual sehingga pemain dapat memilih warna dan karakter Gnome sesuai kesukaan mereka.

Judul *Board game*

Judul dari permainan *board game* ini adalah “Garden Gnome”. Judul dipilih karena dianggap paling cocok untuk merepresentasikan keseluruhan tema permainan dalam jumlah kata yang sedikit. Kata *garden* merepresentasikan tema permainan yaitu bercocok tanam di pekarangan rumah, sedangkan kata *Gnome* merepresentasikan karakter yang nantinya akan dikendalikan oleh pemain. Kata-kata yang dipilih menggunakan bahasa Inggris karena lebih menjual dan menimbulkan kesan lebih global, dimana hal ini sesuai dengan kepribadian target audiens.

Pembahasan

Tujuan Kreatif

Penggunaan media *board game* sebagai media interaktif dalam proses edukasi menciptakan proses menyerap informasi yang menyenangkan dan berkualitas bagi target audiens yaitu remaja usia sekolah dasar hingga sekolah menengah atas, dan mahasiswa. Proses penyerapan informasi ini juga diharapkan memiliki elemen interaksi dan komunikasi antar pemain selama memainkan *board game* ini. Dibuatnya *board game* dengan tema bercocok tanam di pekarangan rumah ini, agar masyarakat diharapkan dapat teredukasi tentang manfaat bercocok tanam bagi keluarga dan lingkungan, dan juga menambah pengetahuan masyarakat mengenai ragam tanaman yang dapat di tanam di pekarangan rumah.

Strategi Kreatif

Media interaktif yang dipilih untuk mengenalkan budaya bercocok tanam di pekarangan rumah kepada para remaja usia sekolah dasar hingga sekolah menengah dan mahasiswa, adalah media *board game*. Media *board game* dipilih karena remaja akan lebih mudah untuk menyerap informasi dengan media dan cara yang mereka sukai dan dekat dengan mereka. Media buku pelajaran atau *text book* dinilai

kurang efektif karena memiliki visual yang monoton dan cara penyampaian informasi yang bersifat satu arah. Menggunakan media permainan, remaja akan secara tidak langsung menerima informasi pada saat proses bermain, dan dengan demikian proses informasi akan lebih mudah diterima karena tidak adanya unsur keterpaksaan dalam prosesnya.

Dalam *board game* bertema bercocok tanam di pekarangan rumah ini, akan ditampilkan pula berbagai jenis tanaman dan juga cara berkebun yang akan menambah pengetahuan pemain *board game* ini. Sistem permainan yang akan dipergunakan menjadi daya tarik utama dari *board game* ini, dimana pemain dapat memilih secara langsung variasi jenis tanaman yang nantinya dapat ditanam dan juga cara proses menanam tanaman tersebut. Permainan *board game* ini juga dirancang untuk dimainkan dengan menggunakan taktik dalam pengaturan pekarangan, dan jenis tanaman yang akan ditanam. Unsur persaingan juga akan diadakan dalam permainan agar permainan semakin seru dan menantang.

Untuk *artwork* dari *board game* ini dipilihlah *artwork* yang modern, unik, juga dekat dengan remaja, agar dapat menarik minat target audiens untuk memainkan *board game* ini. Penampilan visual yang cocok dengan genre dan juga dekat dengan kehidupan sosial remaja sangatlah penting, karena disamping cara bermain yang menarik sebuah penampilan visual yang baik menjadi faktor komunikasi pertama yang mampu menarik minat target audiens. Penampilan visual yang baik juga penting agar dapat bersaing dengan *board game* yang ada di pasaran sekarang ini.

Karakteristik *Target Audience*

Karakteristik dari target audiens untuk *board game* ini adalah sebagai berikut:

- a. Sosial
Bersifat *swinger*, senang dan suka mencoba hal-hal yang baru, *up to date*, peka terhadap perubahan, hedonis, mementingkan kesenangan.
- b. Demografis
Usia 12-21 tahun (umumnya berada dalam usia sekolah dasar kelas 6 hingga mahasiswa), Strata ekonomi menengah ke atas.
- c. Geografis
Tinggal di kota Surabaya dan sekitarnya.
- d. Psikografis
Terbuka dan konsumtif. Sifat dimana remaja menyukai perkembangan-perkembangan yang baru dan sedang *happening*, suka menjalin relasi dengan komunitas tertentu. Juga cenderung untuk lebih konsumtif pada sesuatu yang mereka inginkan.
- e. Behavioristik
Menyukai kompetisi dan suka mencoba hal-hal yang baru.

3.1.1 Judul *Board game*

Judul dari permainan *board game* ini adalah “Garden Gnome”. Judul dipilih karena dianggap paling cocok untuk merepresentasikan keseluruhan tema permainan dalam jumlah kata yang sedikit. Kata *garden* merepresentasikan tema permainan yaitu bercocok tanam di pekarangan rumah, sedangkan kata *Gnome* merepresentasikan karakter yang nantinya akan dikendalikan oleh pemain. Kata-kata yang dipilih menggunakan bahasa Inggris karena lebih menjual dan menimbulkan kesan lebih global, dimana hal ini sesuai dengan kepribadian target audiens.

3.1.2 Komponen Permainan

Dalam tiap kemasannya, *Board game* ini terdiri dari:

- 1 papan permainan utama
- 4 papan kebun pemain
- 40 pion *worker* atau pekerja, terdiri dari 5 warna yang berbeda sesuai dengan warna pemain
- 43 *tile* untuk tanaman umbi
- 29 *tile* tanaman buah
- 14 *tile* untuk dekorasi
- 1 pion *first player*
- 21 *tile* pot
- 7 buah dadu
- 40 kartu *mercenaries*
- 70 *tile* ground (1 sisi *tile* tanah, sisi lain *tile* ubin)
- 50 token matahari
- 40 token air
- 20 token sinar pupuk
- 2 *pouch* kain
- 16 *tile mercenaries*
- 1 buah buku peraturan bermain
- 4 *score marker*
- 1 dadu *season*

Peraturan dan Fase Permainan

Untuk memainkan permainan *board game* Garden Gnome ini dibutuhkan beberapa fase permainan, yaitu fase persiapan permainan, fase variabel *order*, fase penanaman pekerja, fase pengambilan keuntungan, fase tanam dan tuai, dan fase penghitungan *score*. Berikut adalah detail dari tiap fase yang ada:

a. Fase Persiapan Permainan

Fase ini dimulai dengan mempersiapkan papan permainan yaitu papan permainan perorangan, dan juga papan permainan utama. Proses persiapan pada papan permainan utama mencakup mendistribusikan komponen permainan yaitu *tile*, pion, token, dan kartu yang ada pada tempat yang tersedia. Pemain harus mendistribusikan komponen permainan sesuai dengan jumlah yang sudah ditentukan yaitu:

- 6 buah *tile* tanaman umbi, yang sebelumnya sudah diambil secara acak dari kantong kain tempat penyimpanan *tile* jenis ini.

- 4 buah *tile* tanaman buah, yang sebelumnya sudah diambil dengan cara yang sama persis seperti jenis tanaman umbi.
 - 14 buah *tile* dekorasi disusun menjadi 2 tumpukan masing-masing 7 buah.
 - 1 buah pion *first player*
 - Seluruh komponen sumber daya yaitu token air, pupuk, dan sinar matahari masing-masing diletakkan pada tempat yang telah disediakan.
 - Seluruh *tile* pot, pada tempat yang disediakan
 - Seluruh kartu *mercenaries*, yang sudah dikocok terlebih dahulu. Kartu *mercenaries* diletakkan dalam posisi tertutup. Jumlah kartu yang digunakan adalah 40 untuk 4 orang pemain, 30 untuk 3 orang dan 20 untuk 2 orang.
 - Seluruh kartu *order* dibagi rata secara acak dan diletakkan dalam 4 tumpukan yang berbeda. Kartu diletakkan dalam posisi terbuka.
 - Seluruh token +1 diletakkan pada tempat yang disediakan.
 - Seluruh *score marker* pemain pada *scoreboard* di papan permainan utama.
- Selanjutnya pemain mempersiapkan permainan pada papan masing-masing, papan permainan milik pemain mempunyai luas *tile* 5x5 atau setara dengan 25 *tile*. Jika permainan dimainkan dengan jumlah 2 orang, maka luas *tile* yang akan digunakan adalah 5x5, jika dimainkan dengan jumlah 3 orang luas *tile* 4x5, jika dimainkan dengan jumlah 4 orang maka luas *tile* 4x4. Dalam permainan 2 orang *tile* ubin yang harus ada saat permainan dimulai berjumlah 8 buah, dalam permainan 3 orang berjumlah 6 buah dan pada permainan 4 orang berjumlah 4 buah. Setiap pemain berhak untuk bebas menentukan posisi peletakan *tile* yang telah didapat di papan permainan masing-masing pemain.

Setiap pemain juga mendapatkan 10 buah pion pekerja, namun hanya 5 buah pion pekerja yang nantinya dapat dipergunakan pada saat fase *worker placement*. Jumlah pion yang dapat dipekerjakan ini akan dapat bertambah bila di fase pemilihan variabel, pemain memilih untuk membeli pion pekerja dengan harga 5 gold.

b. Fase Pemilihan Variabel

Pada fase ini pemain berhak memilih 4 pilihan variabel yang disediakan untuk memulai bercocok tanam, pilihan tersebut adalah:

- Memilih untuk mendapatkan 1 diantara 3 variabel paket bibit tanaman umbi
- Memilih untuk mendapatkan 1 diantara 3 variabel pake bibit tanaman buah
- Memilih untuk mendapatkan 1 buah dekorasi, atau
- Memilih untuk membeli pion pekerja.

Proses pengambilan variabel ini dilakukan searah jarum jam dimulai dari *first player*. Setelah pemain memilih dan mengambil salah satu variabel pemain tersebut tidak dapat untuk memiliki variabel yang lain. Satu pemain hanya dapat memilih satu variabel saja. Variabel yang sudah habis diambil tidak akan diisi kembali sampai putaran selanjutnya (fase dimana *first player* berpindah kedudukan).

Untuk variabel bibit 1 kali tuai, terdapat *tile* tanaman sejumlah 6 buah, dan jenis variabel ini dapat dipilih 3 kali oleh 3 pemain yang berbeda. Saat variabel ini diambil untuk pertama kalinya pemain yang memilih variabel ini dapat memilih 3 buah *tile* tanaman, pada pengambilan ke dua pemain dapat memilih 2 buah *tile* tanaman, dan pada pengambilan terakhir 1 buah *tile* tanaman.

Untuk variabel bibit tanaman permanen / berkali-kali tuai, terdapat *tile* sejumlah 4 buah. Jenis variabel ini dapat dipilih 3 kali oleh 3 pemain yang berbeda. Saat variabel ini diambil untuk pertama kalinya pemain yang memilih variabel ini dapat memilih 2 buah *tile* tanaman, pada pengambilan ke dua dan ketiga pemain dapat memilih 1 buah *tile* tanaman.

Untuk variabel dekorasi, terdapat jumlah *tile* sejumlah 2 buah. Saat variabel ini diambil untuk pertama dan kedua, masing-masing pemain yang memilih variabel ini dapat mengambil 1 *tile* tanaman. Setiap *tile* yang ada dalam variabel ini memiliki tingkat value yang sama.

Untuk variabel *first player* hanya tersedia 1 buah pion *first player* yang dapat diambil. Pemain yang memilih untuk mengambil variabel ini berhak untuk menjadi *first player* pada putaran selanjutnya, dan berhak mendapatkan 1 buah pion worker tambahan untuk dimainkan dalam fase penanaman pekerja.

Fase Penanaman Pekerja

Dalam fase ini pemain dapat menanamkan pekerja ke tempat yang telah disediakan. Tiap gilirannya pemain hanya diperbolehkan untuk menanamkan pekerjanya di satu tempat saja, dengan jumlah yang disesuaikan dengan kebutuhan. Tiap-tiap tempat memiliki peraturan yang berbeda dalam proses penanaman pekerja. Proses penanaman dimulai dari *first player* menanamkan pekerjanya di satu tempat, kemudian diikuti pemain berikutnya berlawanan arah jarum jam. Proses ini terus berulang hingga tidak ada lagi pemain yang dapat menanamkan pekerjanya karena pekerjanya habis.

Proses penanaman pekerja ini bisa dilakukan di banyak tempat, dan tiap tempat memiliki kebutuhan pekerja dengan jumlah yang berbeda, dan mekanika pengambilan yang berbeda. Adapun proses penanam ini dapat dilakukan di tempat pencarian sumber daya, tempat pengambilan pot, house, dan tempat pengambilan kartu mercenaries.

Tempat pencarian sumber daya yang dalam *board game* ini terbagi 3 jenis yaitu air, pupuk, dan

sinar matahari, masing-masing memiliki 7 slot kosong untuk ditempati. Setiap pemain bebas untuk menanam pekerja, sesuai jumlah yang diinginkan pemain, dengan batasan jumlah slot yang tersedia. Bila ada slot kosong tersedia, pemain di giliran berikutnya boleh menaruh pekerjanya di slot yang masih kosong, hal ini berlaku seterusnya hingga slot yang disediakan habis.

Untuk tempat penempatan pekerja selain pengambilan sumber daya, setiap pemain yang hendak memasang pekerja di sana harus memenuhi seluruh slot yang ada hingga penuh. Pemain tidak diperbolehkan hanya menaruh 1 pekerja saja pada tempat yang berkapasitas 2 pekerja.

Fase Pengambilan Keuntungan

Dalam fase ini pemain bertugas untuk mengambil barang atau sumberdaya yang sesuai dengan penempatan pekerja tiap-tiap pemain. Sistem pengambilan dimulai dari *first player* kemudian diikuti oleh pemain berikutnya searah dengan jarum jam. *First Player* harus mengambil seluruh pekerjanya keluar dari board utama, baru pemain berikutnya dapat mengambil pekerjanya, dan begitu seterusnya.

Terdapat 2 sistem pengambilan keuntungan, yang pertama adalah pengambilan langsung dan pengambilan menggunakan dadu. Pengambilan menggunakan dadu hanya berlaku di tempat pengambilan sumber daya saja, sisanya menggunakan pengambilan normal. Pengambilan normal adalah proses dimana pemain langsung mengambil barang dimana mereka menempatkan pekerja mereka disana. Setelah barang berhasil diambil pion pekerja diambil dan pulang ke tangan pemain. Pengambilan menggunakan dadu adalah proses pengambilan sumber daya dengan cara mengocok dadu terlebih dahulu. Jumlah dadu yang dikocok bisa lebih dari 1 tergantung jumlah pekerja yang ditempatkan pemain di tiap-tiap sumber daya. Hasil penjumlahan angka dadu yang keluar nantinya akan dibagi dengan faktor pembagi yang ada, guna mengetahui jumlah sumberdaya yang berhasil didapatkan. Faktor pembagi bagi tiap sumber daya berbeda-beda nominal 3 untuk sinar matahari, 4 untuk air, dan 5 untuk pupuk. Semakin tinggi faktor pembaginya jumlah sumber daya yang diperoleh akan semakin sedikit. Cara penghitungan perolehan jumlah sumber daya adalah dengan membagi jumlah seluruh angka dadu dengan faktor pembagi, lalu hasilnya dibulatkan kebawah. Sebagai contoh bila seorang pemain menempatkan 3 pekerja di sumber daya air, dan setelah mengocok 3 buah dadu diperoleh jumlah angka 18, angka 18 tersebut akan dibagi dengan faktor pembagi sumberdaya air yaitu 2. Dengan begitu sang pemain berhak mendapatkan sumber daya air sejumlah 9 buah.

Sistem pengambilan langsung memiliki proses dimana pemain langsung mengambil barang yang ada. Setiap sumber daya atau barang tertentu

sudah diambil, pekerja yang ada di tempat tersebut pulang ke tangan pemain.

Fase Tanam dan Tuai

Dalam fase tanam dan tuai pemain dapat menanam tanaman atau meletakkan dekorasi yang sudah diperoleh dari fase pemilihan variabel. Pemain juga dapat menumbuhkan tanaman yang sudah diperoleh menggunakan sumber daya yang dimiliki. Pemain dapat menggunakan kemampuan kartu *mercenaries* dalam fase ini. Dan terakhir pemain dapat menuai tanaman yang sudah siap tuai, dan menambahkan *score* kemenangan milik pemain. Terdapat 3 subfase dalam fase ini yaitu sub fase penanaman, penumbuhan tanaman, dan penuaian.

Dalam sub fase penanaman, pemain berhak untuk meletakkan tanaman yang dimiliki secara terbalik di petak-petak tanah pekarangan pemain yang belum terisi. Jikalau pemain ingin menanam di petak ubin, maka pemain harus memiliki pot terlebih dahulu sebelum menanam. Namun ada beberapa jenis tile tanaman yang sudah memiliki pot dan dapat langsung di taman di ubin. Pot dapat ditanami lebih dari satu tanaman tergantung jenis potnya. Dalam sub fase ini pemain juga berhak untuk meletakkan dekorasi ke dalam pekarangan pemain.

Sub fase selanjutnya adalah sub fase penumbuhan tanaman. Dalam sub fase ini pemain harus menumbuhkan tanaman dengan sumber daya yang dimiliki oleh pemain. Setiap tanaman memerlukan jenis dan kuantitas sumber daya yang berbeda untuk proses pertumbuhannya. Tanaman yang sudah terpenuhi sumber dayanya kemudian dibalik posisinya dari tertutup menjadi terbuka, yang menandakan bahwa tanaman tersebut siap dituai. Dalam kasus penanaman di pot cara pemenuhan sumber daya berbeda, tanaman yang ada di dalam pot jika tanaman tersebut memiliki 2 buah sumber daya untuk ditumbuhkan, pemain tidak harus membayar sumber daya yang pertama (kiri), untuk dapat menumbuhkan tanaman yang ada dalam pot tersebut (kecuali tile tanaman yang menang sudah memiliki pot).

Sub fase selanjutnya adalah sub fase penuaian dimana pemain dapat menuai tanaman yang sudah siap tuai. Cara untuk menuai adalah dengan menempatkan pekerja di kolom atau baris dimana tanaman siap tuai berada. Satu pekerja hanya dapat menuai satu jenis tanaman dengan jumlah bebas di dalam satu kolom atau baris saja. Untuk penuaian tanaman yang berada di pot, pemain dapat menuai seluruh tanaman yang ada dalam satu buah pot dengan cara menempatkan satu pekerja dalam baris atau kolom dimana pot itu berada. Satu buah pekerja hanya dapat menuai pot saja. Setiap tanaman yang dituai memiliki jenis *score* yang berbeda-beda. Setelah tanaman dituai pemain langsung menaikkan pion yang ada di *score* board sesuai dengan *score* yang diperoleh dari penuaian tanaman. Jenis tanaman yang dapat dituai ada 2 jenis yaitu umbi, dan buah. Jenis tanaman umbi ketika dituai, *tile* tanaman tersebut dihilangkan

dari permainan. Untuk jenis tanaman yang dapat dituai berkali-kali setelah tanaman itu dituai, *tile* tanaman harus dibalik sehingga kembali ke bentuk semula, seperti sebelum dituai.

Dalam fase tanam dan tuai ini pemain dapat mengaktifkan kartu *mercenaries*. Untuk mengaktifkan kartu *mercenaries* jenis *order*, pemain harus memiliki jenis tanaman yang sesuai dengan apa yang tertera di kartu *order*, tanaman tersebut kemudian secara otomatis dituai tanpa harus menggunakan pekerja. Tanaman yang dituai dengan menggunakan kartu *order* dihitung *score*nya, dan *score* bertambah sesuai dengan angka yang tertera di kartu *order*.

Penggunaan kartu obtain dapat dilakukan pada fase apapun tergantung keinginan pemain. Kartu obtain berarti pemain mendapatkan sesuatu seisi yang tertera di kartu tersebut.

Kartu layout adalah ketika pemain dapat menyusun tata letak kebun sesuai dengan gambar yang tertera di kartu. Pemain berhak untuk mendapatkan poin sejumlah poin yang tertera pada tile tanaman (dan tambahan poin bila tertera pada kartu). Tidak seperti kartu *order*, tanaman tetap pada posisinya dan tidak tertuai otomatis.

Fase Penghitungan *Score*

Ketika seluruh pemain sudah menuai, dan menaikkan *score* mereka masing-masing, maka fase akan diulang kembali dari fase awal. Fase-fase ini akan terus berulang sampai permainan berakhir. Berakhirnya permainan dapat dilihat dari beberapa indikator yaitu:

- Salah satu pekarangan pemain penuh
- Tumpukan kartu *mercenaries* habis
- Salah satu variabel utama habis

Jika salah satu dari keempat indikator tersebut terpenuhi maka permainan akan langsung berakhir dan dimulailah proses penghitungan *score*. Pengumpulan *score* dapat dilakukan dengan berbagai cara yaitu, menanam tanaman dan membuat tanaman tersebut siap tuai, menuai tanaman, memenuhi *order* lewat kartu *order*, mengumpulkan set icon tanaman pada kartu *order*, dan mendapatkan *score* langsung dari kartu spesial. Pada akhir permainan pemain yang memiliki *score* tertinggi memenangkan permainan ini.

diakses melalui PC ataupun laptop, tapi dapat juga diakses melalui tablet PC dan Android.

Desain Karakter dan Gaya Ilustrasi

Karakter akan didesain sebanyak jumlah maksimal pemain yaitu 5 orang. Setiap pemain akan diwakili dengan 5 warna yang berbeda yaitu merah, biru, hijau, kuning, dan ungu. Untuk setiap warnanya akan didesain sebuah karakter gnome yang memiliki sifat dan wujud yang berbeda.

Hal ini dimaksudkan untuk membedakan tiap-tiap karakter yang ada. Dengan adanya pembedaan ini pemain juga akan tertarik untuk memilih karakter sesuai dengan warna kesukaannya.

Pembedaan karakter ini tidak akan memiliki pengaruh apa-apa pada permainan.

Gaya ilustrasi yang digunakan adalah gaya *urban* atau *street art* dengan teknik *vector*. Gaya ini dipilih karena gaya jenis ini jarang digunakan dalam permainan *board game*, karena gaya *board game* biasanya menggunakan gaya realis. Gaya urban character juga lebih dekat dengan karakter anak-anak muda jaman sekarang, dan lebih aplikatif dan mudah reproduksinya pada banyak media.



Gambar 2: contoh gaya ilustrasi urban
Sumber: musketon.com

Kemasan

Kemasan diperlukan untuk dapat menampung semua komponen permainan yang ada. Kemasan akan dibentuk dengan memiliki sekat-sekat, agar komponen permainan dapat ditata dengan rapi didalamnya. Bentuk kotak atau kubus akan menjadi pilihan yang baik bagi kemasan, karena memudahkan proses pembuatan, penyimpanan, dan akan mudah saat harus di pajang di toko.

Desain yang dipilih untuk kemasan adalah desain yang minimalis, namun cukup untuk merepresentasikan keseluruhan tema dari *board game*. Layout dari judul, ilustrasi, dan keterangan akan di hierarkikan agar pemain mudah memahami pesan yang akan disampaikan.

Konsep Pemasaran

Secara garis besar keseluruhan proses promosi bertujuan untuk memperkenalkan *board game* Garden Gnome. Strategi dari konsep pemasaran ini menggunakan teori 4P yaitu:

a. Product

Produk yang ditawarkan dalam proses promosi ini adalah *board game* Garden Gnome. Garden Gnome adalah sebuah *board game* dengan genre *eurogames* yang memiliki tema bercocok tanam dan juga fantasi, dimana *board game* ini memiliki cara bermain yang unik berbeda dari *board game* lainnya.

b. Place

Permainan ini dapat diperoleh di toko *board game* Timewalk yang saat ini berada di Galaxy Mall Surabaya, namun juga dapat diperoleh di luar toko ketika ada pameran-pameran *board game*. Lokasi dari pameran bersifat tentatif mengikuti keputusan panitia penyelenggara pameran.

c. Price

Harga yang ditawarkan disesuaikan dengan target yaitu kalangan menengah atas, dan juga disesuaikan dengan ongkos produksi, dan juga ongkos pemasaran. Penentuan harga juga disesuaikan dengan sistem komparasi dengan *board game* lainnya.

d. Promotion

Promosi akan dilakukan di toko *board game* Timewalk di Galaxy Mall. Lokasi ini dipilih karena menjadi ajang perkumpulan penggemar *board game* dan card game di Surabaya. Selain itu toko ini sering mengadakan event turnamen yang cukup rutin setiap minggunya, Selain itu menghadiri pameran-pameran terkait juga merupakan aktifitas wajib toko ini. Toko ini juga menyediakan area demo dimana pemain dapat mencoba permainan secara gratis.

Media yang dipilih untuk mengenalkan permainan adalah:

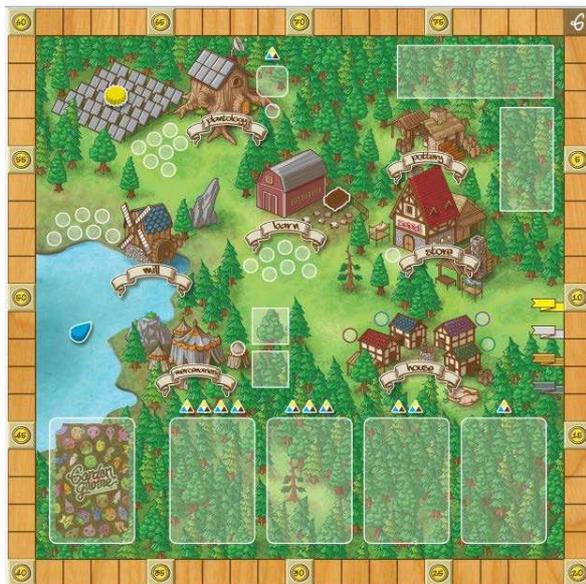
- Pameran

Pameran yang diikuti adalah pameran *toys* dan *game*. Dipameran ini biasanya marak dipenuhi dengan penggemar mainan mulai dari *action figure* hingga *video game*. Pameran akan dilakaukan dengan cara bekerjasama dengan pihak Timewalk. Saat pameran akan dilakukan demo bermain agar pengunjung bisa langsung mencoba bermain dan merasakan langsung pengalaman bermain.

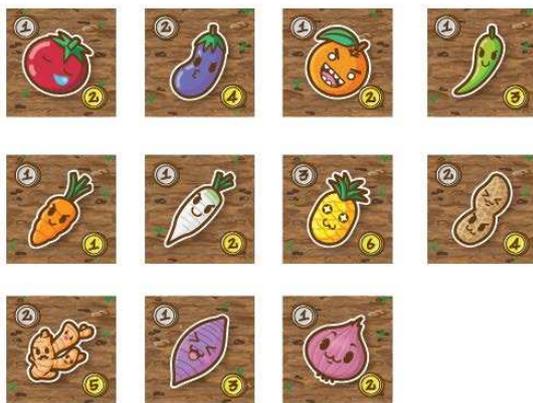
- Merchandise

Target market cenderung tertarik pada sesuatu yang unik dan belum pernah mereka lihat sebelumnya, oleh karena itu perlu dibuat *merchandise* untuk menunjang proses promosi *board game* ini. *Merchandise* yang akan dibuat antara lain *T-shirt*, *mug*, dan *sticker*.

Contoh Gambar final hasil jadi



Gambar 3: board final



Gambar 4: Tile tanaman final



Gambar 5: Tile dekorasi final



Gambar 6: jarring-jaring kemasan

Kesimpulan

Perancangan tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan tambahan bagi saya baik dalam riset maupun proses eksekusi desain. Dengan adanya board game ini saya berharap banyak orang yang dapat menikmati dan juga bisa mendapat pelajaran tentang keuntungan bercocok tanam di rumah.

Saya juga boleh belajar untuk melakukan manajemen waktu yang tepat. Waktu yang ada harus dimanfaatkan sebaik mungkin untuk kemajuan dari perancangan board game ini. Mulai dari pencarian data hingga proses pembuatan seluruhnya membutuhkan waktu dan bila tidak di atur dengan baik waktu akan terbuang percuma.

Perencanaan proses kerja tak kalah pentingnya dengan manajemen waktu. Proses yang tepat akan menghasilkan sebuah board game yang maksimal. Maksimal disini diukur dari kesuksesan board game itu sendiri. Board game yang baik adalah board game yang memiliki cara bermain yang menyenangkan dan tidak memiliki kesalahan dalam pembuatan peraturan, dan juga memiliki visual yang menarik untuk dimainkan. Board game yang memiliki cara bermain yang buruk akan sangat membosankan untuk dimainkan.

Adanya relasi sangat membantu penulis dalam proses pembuatan board game ini. Para relasi membantu penulis untuk menemukan material yang tepat dan juga tempat-tempat mencetak yang penulis tidak tahu.

Perancangan board game bercocok tanam di rumah ini berhasil untuk membuat sebagian pemainnya mendapat pengetahuan tentang jenis tanaman yang dapat ditanam di kebun rumah. Pemain juga bisa belajar untuk menata dan mengatur kebun rumah mereka untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Pemain juga memahami kebutuhan utama dari tanaman tidak hanya air saja melainkan juga mineral dan sinar matahari.

Selain itu board game ini juga sebagai bukti bahwa Insan muda Indonesia bisa menghasilkan karya board game yang dapat diminati oleh masyarakat dan tidak kalah dengan Negara-negara lainnya.

Ucapan Terima Kasih

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas kasih dan bimbingan-Nya, sehingga penulis diberi kekuatan untuk dapat mengerjakan dan menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Pada kesempatan ini penulis hendak mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang memberikan pengarahan kepada penulis sehingga dapat tersusun dengan baik, dan yang telah mendukung dan membantu penulis sehingga laporan ini dapat terselesaikan dengan baik.

Ucapan terima kasih ini diberikan kepada pihak-pihak berikut karena tugas akhir ini disusun oleh penulis dengan dukungan dari pihak-pihak terkait:

1. Drs. Bing Bedjo Tanudjaja M.Si. selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan banyak waktu, tenaga, dan pikiran dalam memberikan pengarahan dalam penulisan dan pembuatan tugas akhir ini.
2. Drs. Baskoro Suryo B., MSn. selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan banyak waktu, tenaga, dan pikiran dalam memberikan pengarahan dalam penulisan dan pembuatan tugas akhir ini.
3. Saudara Ronny dan Benny selaku pemilik "Timewalk", yang telah memberikan kesempatan, dukungan dan informasi kepada penulis dalam melaksanakan tugas akhir.
4. Keluarga tercinta yang telah memberikan dukungannya baik secara moral maupun material.
5. Teman-teman yang telah mendukung penulis hingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu.
6. Pihak-pihak yang telah memberikan bantuan secara langsung maupun tidak langsung dalam pembuatan tugas akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa penulisan tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan segala petunjuk, kritik, dan saran yang membangun dari pembaca agar dapat menunjang pengembangan dan perbaikan penulisan selanjutnya.

Akhir kata penulis memohon maaf atas kekurangan dalam penulisan tugas akhir ini dan penulis dengan senang hati menerima saran dan kritik yang membangun dari pembaca. Semoga penulisan tugas akhir ini dapat berguna untuk menambah wawasan dan wacana bagi rekan mahasiswa.

Daftar Pustaka

- Adismal, Yurmawita, *Agrihome: panen 17 tanaman dari teras rumah*, Jakarta: Cahaya atma pustaka, 2011
- Agustina, Dewi. "Mengenal manfaat positif bermain game" *Tribunnews*. 2012. 4 Februari 2013. <<http://www.tribunnews.com/2012/02/22/mengenal-manfaat-positif-bermain-game>>
- Bell, Robert Charles. *The Boardgame Book*. London: Booktrift Company, 1979
- Bell, Robert Charles. *Board and Table Games from Many Civilizations*. Mineola, New York: Dover Publications, 1980.
- "Boardgame" *Wikipedia The Free Encyclopedia*. 4 Februari 2013 <http://en.wikipedia.org/wiki/Board_game>
- Dianita." Karakteristik remaja pada umumnya". *Jurnal ilmu pendidikan*, 2010, 4 febuari 2013 (:<http://belajarpsikologi.com/karakteristik-remaja/>.)
- Fraser, Evan D.G., *Urban Ecology in Bangkok Thailand: Community Participation, Urban Agriculture and Forestry, Environments*, Vol. 30 no.1, 2002
- "Gardening" *Wikipedia The Free Encyclopedia*. 4 Febuari 2013 <<http://en.wikipedia.org/wiki/Gardening>>
- "Gnome" *Wikipedia The Free Encyclopedia*. 30 Maret 2013. <<http://id.wikipedia.org/wiki/Gnome>>
- "History" *Zwergli, The World of German House and Garden Gnomes*. 2 April 2013. <<http://www.zwerglignomes.com/history1b.html>>
- MG05. "Inilah keuntungan berkebun di rumah" *Republika Online*, 2012.5 Febuari 2013 <<http://www.republika.co.id/berita/gaya-hidup/hobi/12/08/10/m8izma-inilah-keuntungan-berkebun-di-rumah>>
- Naidoo, Indira, *Edible Balcony: How to grow fresh food in a small place plus 60 inspiring recipe*, Adelaide. Australia: Harper Collins, 2011
- N.R., Agustina." Permainan konvensional lebih baik dari games online" *Tribunnews*, 2012. 3 Febuari 2013 <<http://www.tribunnews.com/2012/08/31/permainan-konvensional-lebih-baik-dari-games-online>>
- R, Aden, *Ketika remaja dan pubertas tiba*, Jakarta: Solusi distribusi, 2010
- Redaksi Agromedia. *Tip Jitu Bertanam 16 Tanaman Buah dan Sayuran*. Jakarta: Agromedia, 2010
- Redaksi Agromedia. *Buku Pintar Budidaya Tanaman Buah unggul di Indonesia*. Jakarta: Agromedia, 2011

- Ramadhani, Mutia, “ Sepuluh dampak negatif bermain video games (2)” *Republika Online*, 2013. 5 Febuari 2013
<<http://www.republika.co.id/berita/gaya-hidup/hobi/13/01/04/mg2reb-sepuluh-dampak-negatif-main-video-game-2>, >
- Safira, Eulis Umum, *Jurus sukses bertanam 20 sayuran di pekarangan rumah*, Jakarta: Cable book, 2011
- Surmana, Halim Hardjo, *Panduan bertanam sayuran organik di kebun pot & polybag*, Jakarta: Abata press, 2011
- Wijoyo, Ir. Padmiarso M. *Rahasia Sukses Bertanam Sayuran di Pekarangan*. Jakarta: Pustaka Agro Indonesia, 2012