

BAB III

METODE PENCIPTAAN KARYA

Metode penciptaan karya ini meliputi beberapa tahap, yakni tahap persiapan meliputi ide, analisis kebutuhan, stimulasi, alat dan bahan, dan proses penciptaan meliputi tahap pembuatan desain permainan, tahap pembuatan sketsa dan desain grafis, tahap pembuatan prototipe, tahap uji coba, dan tahap penyelesaian. Secara garis besar proses produksi karya penciptaan ini digambarkan melalui bagan berikut:



Bagan 3.1
 Alur Produksi Permainan Papan Hopememento
 (Sumber: Dokumentasi Penulis)

A. Persiapan

1. Ide

Ketertarikan penulis pada dunia pendidikan, desain, sastra, dan permainan menjadi modal penulis untuk berkarya. Penulis mendapatkan pemikiran untuk menggabungkan seluruh minat tersebut ke dalam bentuk karya yang bernilai dan menyenangkan sehingga munculah ide untuk membuat sebuah permainan papan sebagai pengembangan keterampilan halus.

Ide cerita Hopememento yang merupakan hasil karya penulis pada tahun 2008 muncul berdasarkan pengalaman pribadi yang digabungkan dengan imajinasi di masa kecil. Penulis mendapat gagasan untuk mengangkat cerita tersebut menjadi sebuah media interaktif sehingga manfaat atau nilai yang

terkandung di dalamnya dapat lebih dirasakan. Sedangkan gagasan yang datang dari luar diri penulis banyak berasal dari novel, film, dan permainan digital.

2. Analisis Kebutuhan

Hopememento adalah permainan papan yang dirancang bukan untuk sekadar memberikan kesenangan tapi juga memberikan nilai-nilai pendidikan. Hal ini didasarkan pada analisis kebutuhan yang menindaklanjuti ide atau gagasan dalam proses pembuatan karya ini. Dalam tahapan ini kemudian dipikirkan bahan, teknik, serta gaya untuk proses berkarya selanjutnya.

Nilai-nilai pendidikan yang diterapkan melalui permainan ini ditekankan pada pendidikan keterampilan halus. Mekanisme permainan papan yang mengkondisikan interaksi antar pemain memungkinkan penerapan nilai-nilai pengembangan keterampilan halus di dalamnya.

Hopememento mengkondisikan pemain untuk memainkan peran atau karakter yang tersedia dalam permainan. Permainan ini juga bersifat kooperatif yang berarti mengharuskan pemain untuk berkerja sama melawan musuh atau tantangan permainan dan mencapai tujuan permainan yang diatur oleh sistem permainan.

3. Stimulasi

Pada tahap ini penulis melakukan beberapa kegiatan yang merupakan rangsangan atau penggugah yang memacu kreativitas dalam proses penciptaan ini. Penulis mencari pemacu kreativitas melalui penelitian terhadap demo permainan papan yang ditayangkan berupa video. Seringkali para penikmat permainan atau biasa disebut *gamer* (Inggris) mendokumentasikan mekanisme suatu permainan atau *gameplay* (Inggris) dari sebuah permainan menjadi sebuah video agar dapat ditonton oleh *gamer* lainnya.

Beberapa video yang ditonton oleh penulis memberikan referensi mengenai mekanisme permainan yang menarik dan mudah dipahami oleh pemainnya. Selain

itu, penulis pun mendapat referensi mengenai bentuk dan rancangan grafis yang baik sesuai rating usia permainannya secara mendetail.

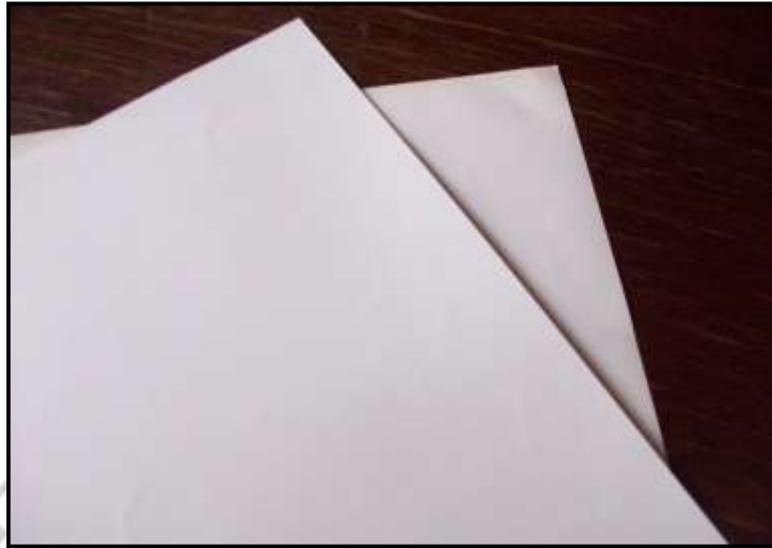
Video-video tersebut dapat diakses atau diperoleh secara bebas melalui situs penayang video atau melalui forum-forum permainan yang dibentuk di beberapa media sosial. Seperti jenis-jenis hobi lainnya, permainan pun memiliki komunitas yang terbentuk dari individu-individu pecinta permainan yang saling ingin bertukar pengalaman atau pengetahuannya seputar permainan. Dari para pecinta permainan inilah penulis mendapatkan stimulasi lainnya.

4. Alat dan Bahan

Dalam penciptaan karya ini ada beberapa proses yang harus dilakukan secara sistematis tapi sebelumnya diperlukan persiapan alat dan bahan demi kelancaran proses tersebut. Berikut adalah alat serta bahan yang digunakan dalam proses pembuatan permainan papan ini:



Gambar 3.1
Kertas HVS
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.2
Art Paper
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



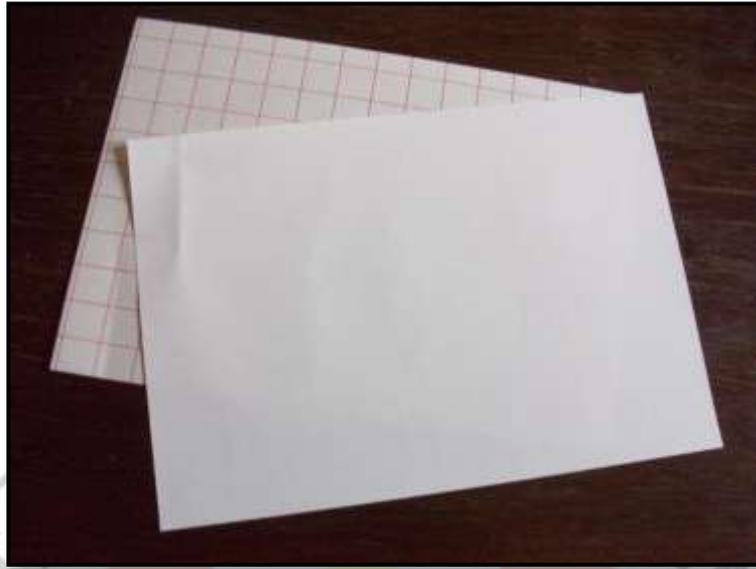
Gambar 3.3
Kertas Linen Hitam
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.4
Kertas Daluang/Karton Kuning
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.5
Greyboard
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.6
Transfer Paper
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.7
Plastik Laminasi
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.8
Kertas Koran
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.9
Styrofoam
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.10
Pensil
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



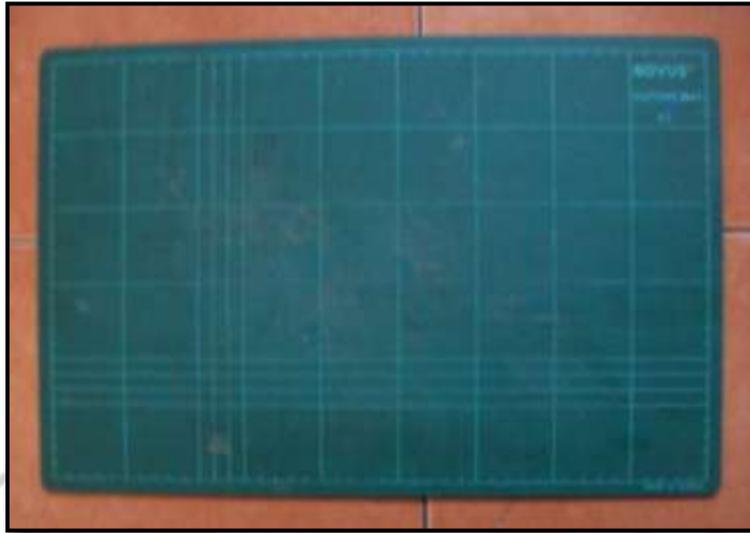
Gambar 3.11
Penggaris
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.12
Cutter
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



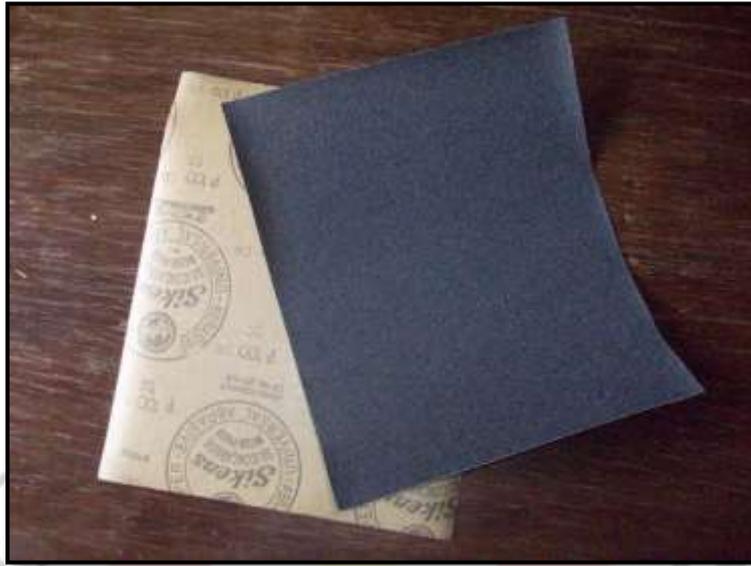
Gambar 3.13
Paper Cutter
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.14
Cutting Mat
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.15
Lem Putih
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.16
Amplas Kayu
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.17
Paper Clay
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.18
Cat
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.19
Kuas
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.20
Printer+Scanner HP Deskjet F2410
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.21
Printer Epson Sytlus R2000
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

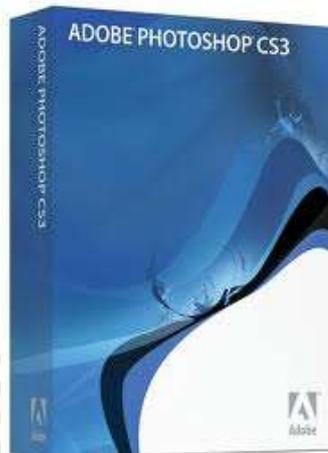


Gambar 3.22
Printer Epson Sytlus Office T1100
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

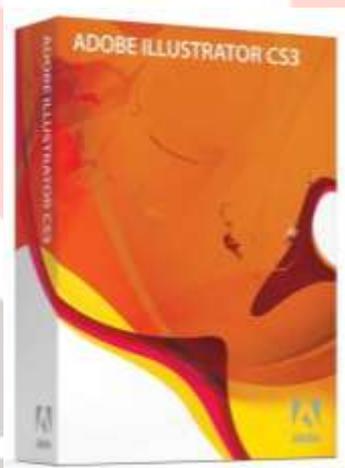


Gambar 3.23
Laptop Compaq Presario CQ42
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Adapun beberapa perangkat lunak yang digunakan dalam proses pembuatan permainan papan ini untuk mengolah desain grafis, yaitu:



Gambar 3.24
Adobe Photoshop CS3
(Sumber: www.adobe.com)



Gambar 3.25
Adobe Illustrator CS3
(Sumber: www.adobe.com)

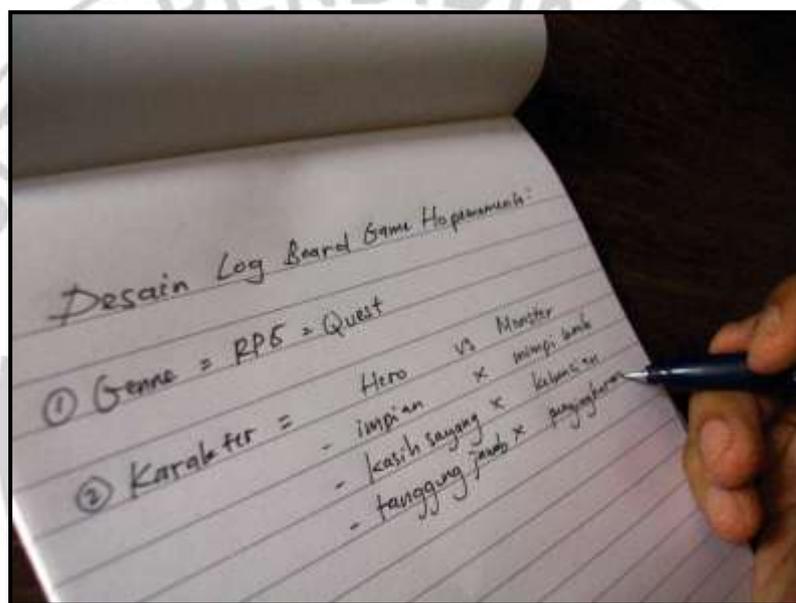


Gambar 3.26
CorelDraw X6
(Sumber: www.corel.com)

B. Proses Penciptaan

1. Tahap Pembuatan Desain Permainan

Setelah ide atau gagasan melalui proses kontemplasi dan dimantapkan oleh beberapa stimulasi maka ide tersebut harus dicatat dan divisualisasikan sehingga layak disebut desain. Dalam proses pembuatan permainan papan ini, penulis melakukan pencatatan spontan mengenai mekanisme permainan dan detail permainan lainnya. Hal ini perlu dilakukan agar setiap ide yang terpikirkan tidak terlewat atau terlupakan.



Gambar 3.27
Proses Pencatatan Ide Mengenai Mekanisme dan Detail Permainan
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Catatan ide ini selanjutnya dikembangkan secara terperinci menjadi sebuah dokumen desain permainan atau lebih dikenal di kalangan pengembang permainan dengan istilah dokumen desain permainan. Bagi seorang perancang permainan, dokumen desain permainan adalah cetak biru dari sebuah permainan yang kemudian menjadi panduan untuk proses pengembangan selanjutnya. Eko Nugroho seorang perancang permainan mengemukakan bahwa:

Game design document adalah sebuah dokumen yang dinamis – dengan kata lain bisa terus di-*update*. Namun demikian, beberapa bagian dari *game design document* harus bisa tersusun secara konkret pada tahapan awal, dan hal ini menjadi kerangka utama dari keseluruhan konsep *game* yang tidak bisa lagi diubah (sumber: <http://segitiga.net/27/9/2013>).



Gambar 3.28
Dokumen Desain Permainan Hopememento
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Hal-hal yang mencakup dalam dokumen desain permainan diantaranya:

- Konsep permainan
- Latar cerita
- Spesifikasi permainan
- Mekanisme permainan
- Visualisasi permainan

Umumnya sebuah permainan atau permainan hasil rancangan seorang *game* perancang permainan dikembangkan dan direalisasikan oleh sebuah tim pengembang. Dalam sebuah tim, setiap individu memegang peran yang berbeda sesuai bidang yang dikuasainya. Oleh sebab itu, dokumen desain permainan berfungsi sebagai pedoman bagi setiap individu dalam sebuah tim pengembang permainan untuk merealisasikan sebuah permainan yang diharapkan bersama.

2. Tahap Pembuatan Sketsa dan Desain Grafis

Daya tarik awal sebuah permainan terletak pada visualisasinya. Sebuah permainan dengan konsep dan mekanisme permainan yang baik tidak akan mencapai sasaran pemain jika tidak dikemas dengan desain grafis yang menarik.

Namun, visualisasi permainan yang menarik saja tidak cukup karena visualisasi tersebut harus sesuai dengan tujuan permainan dan rating usia sasaran pemain. Terlebih lagi permainan papan merupakan karya desain grafis atau karya yang dicetak untuk dapat diapresiasi secara visual. Setiap komponen permainan papan harus dicetak baru kemudian dapat saling berkaitan membentuk sebuah mekanisme permainan.

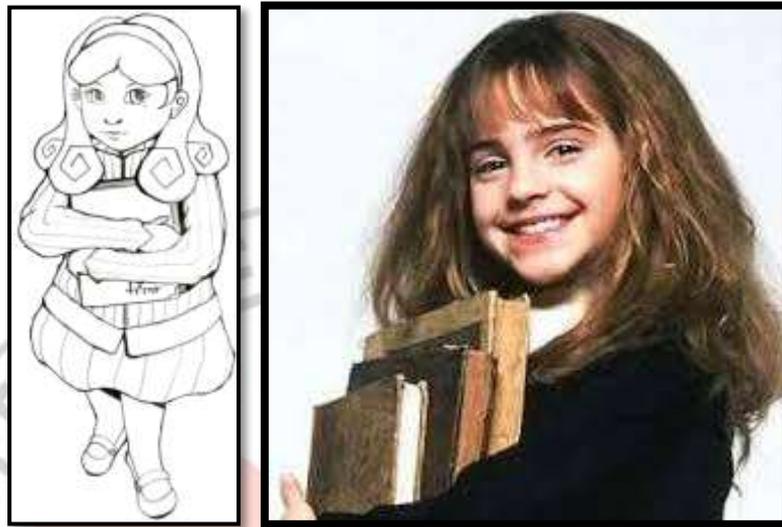
Oleh karena itu, dalam pembuatan permainan papan ini penulis membuat desain grafis secara cermat dengan tahapan yang sistematis. Awalnya seluruh keperluan visual pada setiap komponen permainan seperti desain karakter permainan, monster, barang, latar, dan objek-objek lainnya dikerjakan secara manual berupa sketsa.



Gambar 3.29
Proses Pembuatan Sketsa Secara Manual
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Pembuatan sketsa dikerjakan dengan menggunakan pensil dan kertas HVS. Sketsa dibuat berdasarkan imajinasi penulis yang telah dituangkan melalui naskah cerita Hopememento sebelumnya. Adapun beberapa referensi yang dipakai sebagai gagasan dalam membuat karakter atau penokohan. Misalnya, dalam

pembuatan karakter Hero: Isa, penulis mengambil referensi dari sosok Hermione, salah satu tokoh protagonis di film Harry Potter.



Gambar 3.30
Tokoh Hemione (*kanan*) dalam Film Harry Potter
Sebagai Gagasan Pembuatan Karakter Hero: Isa
(Sumber: Dokumentasi Penulis dan <http://www.google.com/image>)



Gambar 3.31
Tokoh Profesor Snape (*kanan*) dalam Film Harry Potter
Sebagai Gagasan Pembuatan Karakter Monster: Arrogant
(Sumber: Dokumentasi Penulis dan <http://www.google.com/image>)

Contoh lainnya, dalam pembuatan karakter monster: Arrogant, penulis mengambil referensi dari sosok Profesor Snape, salah satu tokoh antagonis di film Harry Potter. Penggambaran objek-objek pada sketsa secara mendetail dibuat

mengikuti ketentuan-ketentuan yang sudah dirancang pada dokumen desain permainan yang berkaitan dengan mekanisme permainan.



Gambar 3.32
Beberapa Sketsa yang Dibuat Secara Manual dan Siap Diolah Secara Komputerisasi
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Setelah sketsa-sketsa tersebut dibuat secara manual hingga komprehensif maka langkah selanjutnya adalah pengolahan secara komputerisasi. Pemindaian pun dilakukan pada setiap sketsa dengan menggunakan *printer+scanner* HP Deskjet F2410.



Gambar 3.33
Proses Pemindaian Sketsa Menggunakan *Printer+Scanner* HP Deskjet F2410
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Selanjutnya sketsa yang sudah dipindai perlu dilakukan penjiplakan digital atau lebih dikenal dengan istilah penjiplakan digital menggunakan bantuan perangkat lunak *Adobe Illustrator CS3*. Penjiplakan ini diperlukan guna membersihkan gambar dan menegaskan serta merapikan garis luar gambar.



Gambar 3.34
Sketsa yang Telah Dipindai dan Sebelum Dilakukan Penjiplakan Digital
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.35
Proses Penjiplakan Digital dengan Bantuan Perangkat Lunak *Adobe Illustrator CS3*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.36
Sketsa Setelah Dilakukan Proses Penjiplakan Digital
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Sketsa yang sudah melalui proses penjiplakan digital selanjutnya dapat dilakukan pewarnaan digital dengan bantuan perangkat lunak *Adobe Photoshop CS3*. Gaya pewarnaan disesuaikan dengan sasaran pemain permainan papan ini yaitu usia 10 tahun ke atas. Oleh karenanya, warna-warna yang dipilih kebanyakan bersifat cerah dan ceria.

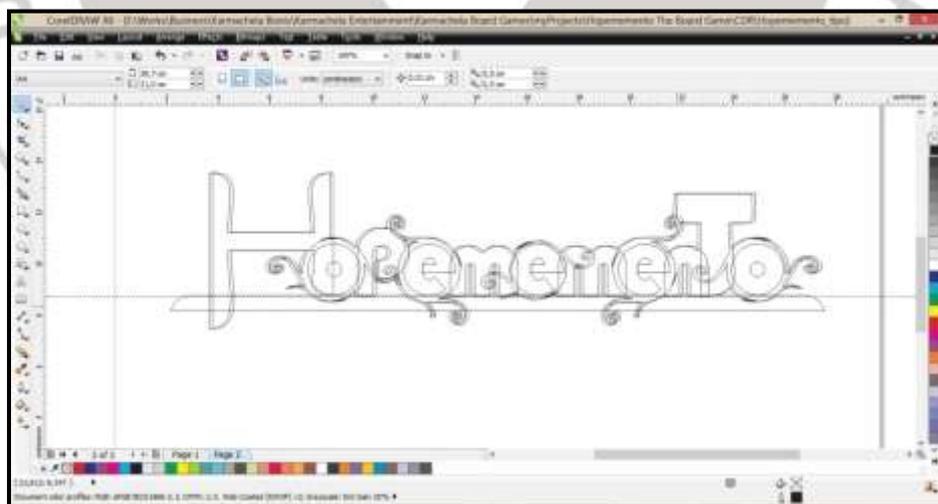


Gambar 3.37
Proses Pewarnaan dengan Bantuan Perangkat Lunak *Adobe Photoshop CS3*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.38
Sketsa yang Telah Diwarnai dengan Bantuan Perangkat Lunak *Adobe Photoshop CS3*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Selain sketsa-sketsa yang dibuat secara manual kemudian diolah secara komputerisasi, beberapa desain grafis seperti ornamen, tipografi, dan objek pendukung lainnya dibuat secara digital. Pembuatan desain grafis ini dilakukan dengan bantuan perangkat lunak *CorelDraw X6*.

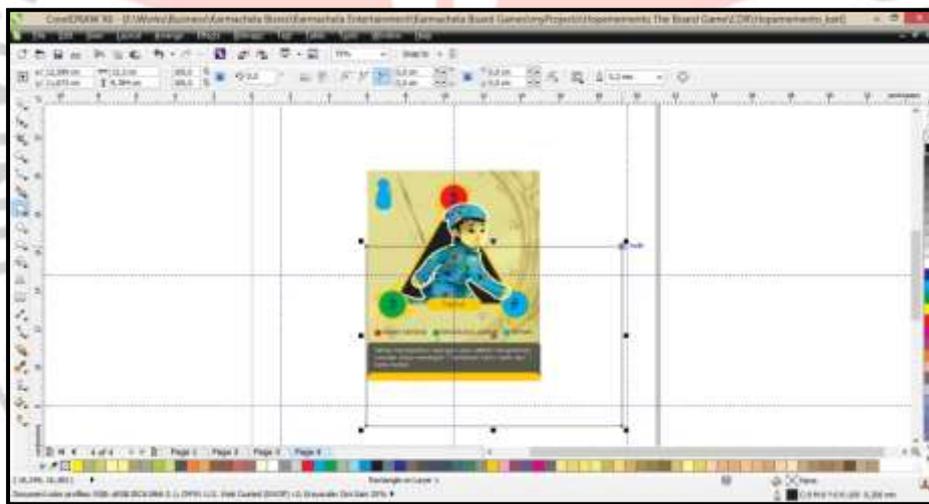


Gambar 3.39
Proses Pembuatan Tipografi dengan Bantuan Perangkat Lunak *Coreldraw X6*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.40
 Tipografi Hopememento yang Dibuat Menggunakan Perangkat Lunak *Coreldraw X6*
 (Sumber: Dokumentasi Penulis)

Setelah seluruh elemen desain dibuat satu persatu sesuai kebutuhan proses pengolahannya maka langkah selanjutnya adalah proses penataletakan atau biasa disebut *layouting*. Proses ini dilakukan dengan mengkomposisikan setiap elemen desain untuk membuat komponen permainan seperti papan permainan, kepingan, dan kartu. Selanjutnya setiap komponen permainan diatur jumlahnya dan posisinya untuk kemudian dicetak menggunakan *printer*.



Gambar 3.41
 Proses Pembuatan Komponen Permainan dengan Bantuan Perangkat Lunak *Coreldraw X6*
 (Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.42
Komponen Permainan Diatur Jumlah dan Posisinya Sebelum Proses Pencetakan
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

3. Tahap Pembuatan Prototipe

Dalam pembuatan suatu produk termasuk permainan papan perlu dibuat sebuah model karya atau lebih dikenal dengan istilah prototipe atau purwarupa. Prototipe dibuat sebagai contoh atau standar ukuran kualitas dari produk sebenarnya atau produk yang sudah siap dipublikasikan. Prototipe dapat dibuat lebih sederhana atau dengan kualitas yang sama dari produk sebenarnya namun dalam kuantitas yang terbatas.

Prototipe sebuah permainan sangat dibutuhkan untuk mengetahui kesalahan pada rancangan permainan baik dari segi mekanisme maupun visualisasinya. Hal ini berkaitan dengan kesesuaian dan kelayakannya dengan sasaran pemain. Prototipe sebuah permainan biasa dibuat untuk diujicobakan langsung kepada sasaran pemainnya atau kepada praktisi permainan. Melalui ujicoba prototipe diharapkan umpan balik yang akan dipertimbangkan untuk memperbaiki kekurangan pada permainan tersebut.

Begitu pula dalam pembuatan karya permainan papan ini penulis membuat prototipe untuk diujicobakan dan mengetahui kesalahan pada rancangannya. Proses pembuatan prototipe ini dimulai dengan pembuatan komponen-komponen

permainan yang bersifat cetak seperti papan permainan, kepingan, dan kartu. Setiap komponen permainan yang sebelumnya diolah secara komputerisasi kemudian dicetak menggunakan *printer* Epson Sytlus R2000 pada *art paper*.

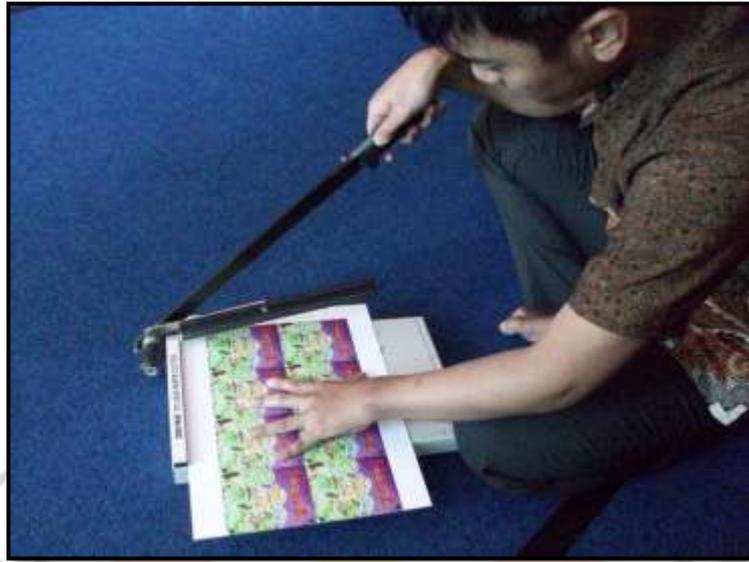


Gambar 3.43
Proses Pencetakan Komponen Permainan Menggunakan *Printer* Epson Sytlus R2000
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

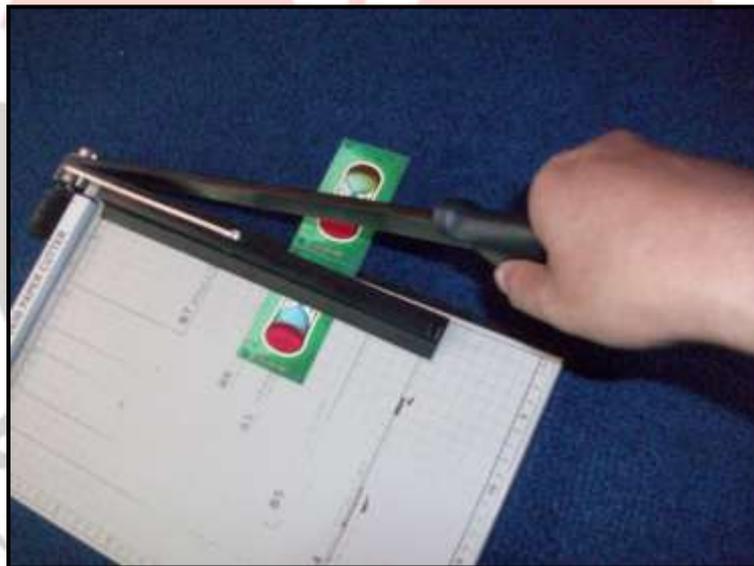


Gambar 3.44
Hasil Cetak Menggunakan *Printer* Epson Sytlus R2000
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Selanjutnya hasil cetak atau *print out* dipotong-potong sesuai ukuran dan bentuknya menjadi satuan komponen permainan. Pemotongan ini dilakukan menggunakan *paper cutter*.



Gambar 3.45
Proses Pemotongan Hasil Cetak atau *Print Out*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.46
Proses Pemotongan Dilakukan Hingga Menjadi Satuan Komponen Permainan
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.47
Hasil Pemotongan Hingga Menjadi Satuan Komponen Permainan
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Komponen-komponen permainan hasil cetak pun telah dipotong-potong menjadi satuan komponen permainan. Langkah selanjutnya adalah membuat dadu permainan. Dadu dibuat dari bahan *paper clay* yang mudah mengering dan mengeras hanya dengan didiamkan terkena udara. Proses ini sangat mudah hanya dengan membentuk *paper clay* sesuai keinginan.



Gambar 3.48
Proses Pembentukan *Paper Clay* Menjadi Dadu Permainan
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.49
Dadu Didiamkan dengan Terkena Udara Hingga Kering dan Keras
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.50
Dadu yang Sudah Kering dan Keras Dirapikan dan Dihaluskan dengan Amplas
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



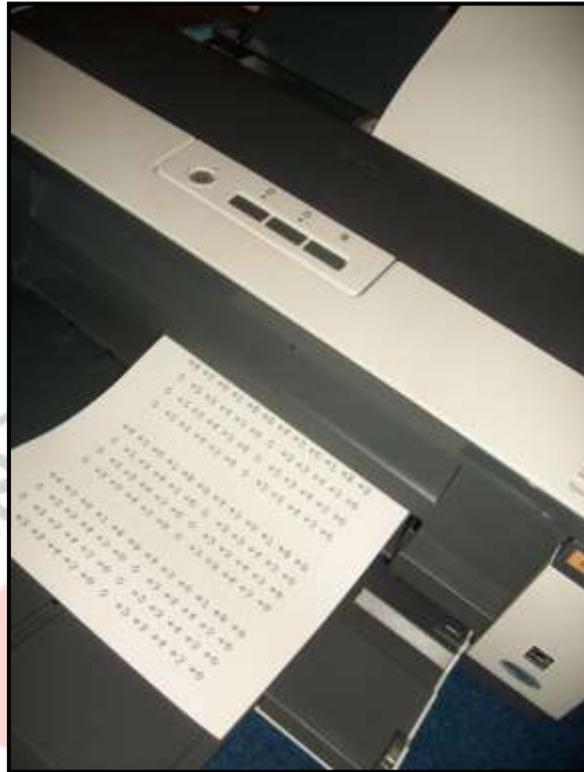
Gambar 3.51
Proses Pewarnaan Dadu Permainan Menggunakan Cat
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.52
Dadu Didiamkan Hingga Cat Mering
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Dadu dibuat berbentuk kubus dengan ruas sisi 1,5cm. Selanjutnya dadu-dadu ini didiamkan hingga kering dan keras. Setelah dadu-dadu ini kering dan keris kemudian dadu-dadu ini dirapikan dan dihaluskan dengan amplas. Kemudian dadu diberi warna dengan cat dan didiamkan kembali hingga cat mengering. Setelah cat mengering langkah selanjutnya adalah pemberian mata dadu di setiap sisi pada dadu.

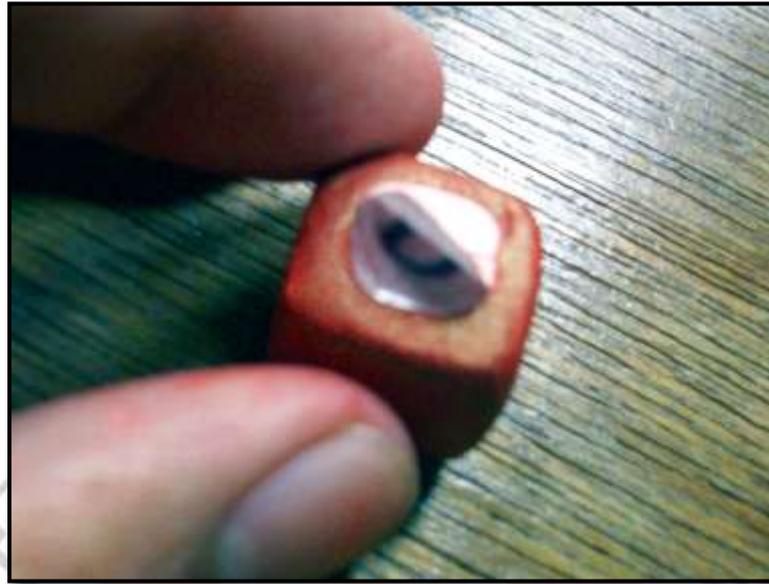
Mata dadu dalam permainan ini hanya berupa angka yang berbeda-beda di setiap sisi pada dadu. Mata dadu ini sebelumnya dibuat secara komputerisasi pada tahap pembuatan desain grafis. Kemudian mata dadu dicetak menggunakan *printer* Epson Sytlus Office T1100 yang khusus menggunakan tinta sublim pada *transfer paper*.



Gambar 3.53

Proses Pencetakan Mata Dadu Menggunakan *Printer* Epson Sytlus Office T1100
Pada *Transfer Paper*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Hasil cetak dipotong-potong sesuai ukuran dadu. Kemudian mata dadu dipindahkan dari *transfer paper* ke atas permukaan dadu pada setiap sisinya. Proses ini dilakukan dengan cara menempelkan hasil cetak ke atas permukaan dadu lalu menggosoknya perlahan hingga seluruh tinta pada *transfer paper* berpindah dan menempel di atas permukaan dadu.



Gambar 3.54
Proses Pemindahan Gambar Mata Dadu dari *Transfer Paper* ke Atas Permukaan Dadu
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.55
Mata Dadu yang Sudah Menempel pada Salah Satu Sisi Dadu
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Selain dadu, *paper clay* pun digunakan untuk membuat bidak pemain atau pion. Prosesnya pun dilakukan hanya dengan membentuk *paper clay* hingga membentuk pion mirip seperti bidak catur. Setelah dibentuk bidak pemain pun didiamkan dengan terkena udara hingga kering dan keras.



Gambar 3.56
Proses Pembentukan *Paper Clay* Menjadi Bidak Pemain
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

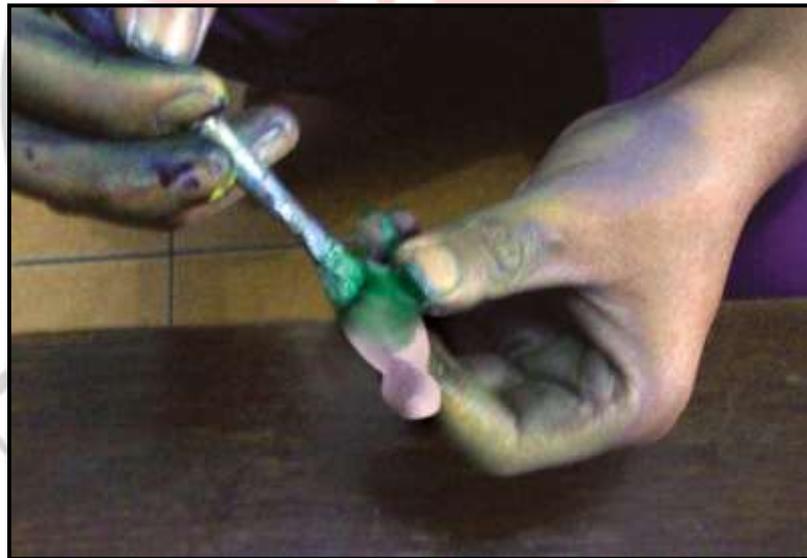


Gambar 3.57
Bidak Pemain Didiamkan dengan Terkena Udara Hingga Kering dan Keras
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.58

Bidak Pemain yang Sudah Kering dan Keras Dirapikan dan Dihaluskan dengan Amplas
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.59

Proses Pewarnaan Bidak Pemain Menggunakan Cat
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.60
Bidak Pemain Didiamkan Hingga Cat Meringing
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Bidak pemain yang sudah kering dan keras kemudian dirapikan dan dihaluskan dengan amplas. Setelah itu bidak pemain diwarnai menggunakan cat dan didiamkan kembali hingga cat mengering.

Komponen kecil terakhir yang harus dibuat adalah kepingan jalan. Kepingan-kepingan ini dibuat dengan bahan *greyboard* berbentuk segi enam dengan ruas sisi 2,4cm dan ketebalan 2mm. Kedua sisi dari kepingan ini dilapisi gambar yang sudah dirancang dan dicetak sebelumnya.

Namun, langkah awal pembuatan kepingan ini dimulai dengan melapisi hasil cetak gambar kepingan jalan dengan plastik laminasi. Setelah itu hasil cetak ini ditempel pada kedua sisi permukaan *greyboard* kemudian dipotong menjadi bentuk segi enam sesuai dengan rancangan.



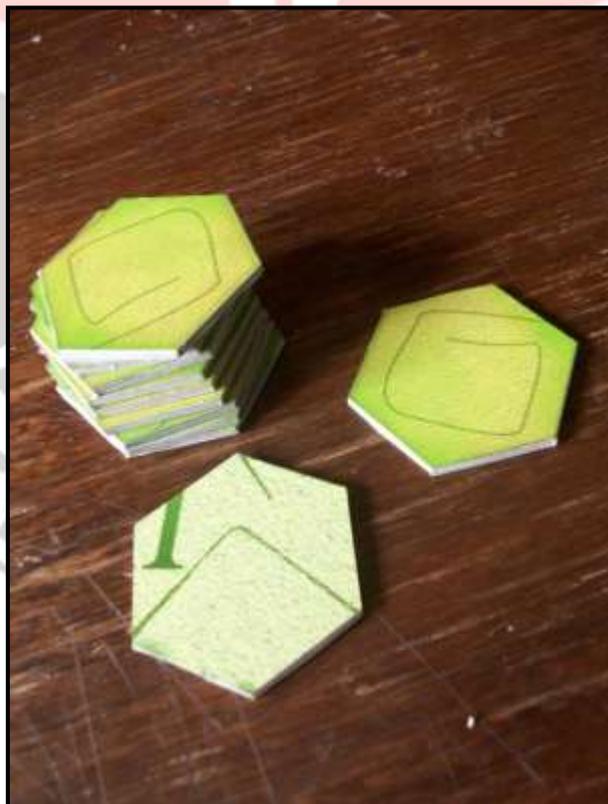
Gambar 3.61
Hasil Cetak Rancangan Kepingan Jalan Dilapisi dengan Plastik Laminasi
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.62
Hasil Cetak Rancangan Kepingan Jalan Ditempel pada Kedua Sisi Permukaan *Greyboard*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.63
Kepingan Jalan Dipotong Berbentuk Segi Enam Sesuai dengan Rancangan
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.64
Kepingan Jalan yang Sudah Dipotong Sesuai dengan Rancangan
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Komponen-komponen kecil dalam permainan papan ini pun selesai dibuat. Selanjutnya adalah proses pembuatan komponen terbesar dalam permainan papan ini yaitu papan permainan. Langkah ini merupakan langkah penempelan hasil cetak rancangan papan permainan yang telah diolah secara komputersasi dan telah dilapisi plastik laminasi sebelumnya pada permukaan *greyboard*.

Greyboard dipotong sesuai ukuran rancangan papan permainan. Kemudian hasil cetak rancangan papan permainan ditempel melapisi salah satu permukaan *greyboard* menggunakan lem putih. Sementara itu sisi *greyboard* yang lain dilapisi dengan kertas linen hitam.



Gambar 3.65
Hasil Cetak Rancangan Papan Permainan Dilapisi Plastik Laminasi
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.66
Proses Pemotongan *Greyboard* Sesuai Ukuran Rancangan Papan Permainan
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.67
Proses Penempelan Hasil Cetak Rancangan Papan Permainan
Melapisi Salah Satu Sisi *Greyboard*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.68
Kertas Linen Hitam Dipotong Sesuai Ukuran Untuk Melapisi Salah Satu
Permukaan Papan Permainan
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.69
Proses Pelapisan Sisi *Greyboard* yang Lain dengan Kertas Linen Hitam
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.70
Papan Permainan Selesai Dibuat
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Langkah terakhir dari tahap pembuatan prototipe ini adalah pemeriksaan kembali setiap komponen permainan yang telah dibuat. Setiap komponen permainan papan harus dibuat rapi dan presisi karena komponen-komponen tersebut akan saling berkolaborasi membentuk mekanisme permainan, dengan begitu prototipe permainan papan Hopememento siap diujicobakan.



Gambar 3.71
Prototipe Permainan Papan Hopememento Siap Diujicobakan
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

4. Tahap Uji Coba

Setiap rancangan permainan tidak pernah lepas dari tahap uji coba sebelum dipublikasikan dan dinikmati oleh penggemarnya. Uji coba permainan dilakukan untuk mengetahui kesalahan pada rancangan permainan baik dari segi mekanisme maupun visualisasinya. Oleh karena itu penulis menyadari bahwa tahap uji coba perlu dilakukan kepada para ahli atau praktisi pengembang permainan guna mendapatkan umpan balik yang baik.

Bertepatan dengan diselenggarakannya acara rutin bulanan *Prototype Day* oleh sebuah media pemerhati permainan yaitu Segitiga.Net maka penulis pun mengikutsertakan diri sebagai eksibitor pada gelarannya yang ketiga. Melalui acara yang diadakan pada tanggal 23 April 2013 pukul 10.00 hingga 16.00 di Institut Teknologi Bandung, penulis berkesempatan untuk mengujicobakan prototipe permainan papan Hopememento. Pada kesempatan itu untuk pertama kalinya permainan papan Hopememento dikenal dan dimainkan oleh publik.



Gambar 3.72

Uji Coba Permainan Papan Hopememento
Bersama Tim Segitiga.Net pada 23 April 2013
di Ajang *Prototype Day #3*, Institut Teknologi Bandung
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Proses uji coba berjalan sesuai yang diharapkan yaitu adanya tanggapan dari apresiator yang mencoba memainkan permainan papan ini. Tanggapan yang didapat untuk permainan papan ini sangat beragam mulai dari pujian dan rasa kagum hingga saran dan kritik yang mengkoreksi kekurangan permainan papan ini. Apresiasi terhadap permainan papan ini pun tidak hanya didapat saat acara *Prototype Day* itu berlangsung. Responden dari Segitiga.Net melakukan wawancara kepada penulis mengenai proses pembuatan permainan papan ini dan hal-hal yang melatarbelakanginya. Hasil wawancaranya pun kemudian diterbitkan secara daring di situs www.segitiga.net.



Gambar 3.73
Hasil Wawancara Responden Segitiga.Net dengan Penulis Mengenai
Permainan Papan Hopememento
(Sumber: www.segitiga.net)

Setiap umpan balik pun dicatat penulis untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan pada permainan papan ini. Setelah kekurangan-kekurangan tersebut diperbaiki maka selanjutnya permainan papan ini perlu diujicobakan kembali kepada sasaran pemain yaitu anak usia 10 tahun ke atas. Hal ini dilakukan untuk mendapat keselarasan antara tanggapan para praktisi pengembang permainan dan opini sasaran pemain yang tergolong anak-anak.

Uji coba pun dilakukan kembali pada 6 Desember 2013 pukul 16.30 WIB hingga 17.15 WIB terhadap peserta Bimbingan Belajar Rumah Bilangan yang masih duduk di bangku kelas lima dan enam sekolah dasar. Bagi beberapa orang

termasuk anak-anak di Indonesia, permainan papan merupakan hal baru yang cukup mengejutkan. Padahal selama ini kebanyakan orang tidak mengetahuinya mereka sudah memainkan salah satu permainan papan yang fenomenal yaitu monopoli dan ular tangga.

Kesempatan uji coba permainan papan ini menjadi ajang sosialisasi jenis permainan ini bagi anak-anak di Bimbingan Belajar Rumah Bilangan. Keterkejutan anak-anak tersebut ketika pertama kali melihat permainan papan Hopememento menjadi awal ketertarikan mereka pada jenis permainan ini. Penulis pun menjelaskan komponen-komponen permainan hingga aturan permainan sebelum memulai proses bermain.

Saat proses bermain terlihat antusias anak-anak tersebut untuk menuntaskan permainan dengan perolehan kemenangan. Interaksi pun terjadi antar pemain yang merupakan pengaruh dan bagian dari mekanisme permainan. Proses bermain pun semakin seru dengan diselingi canda dan tawa ketika seorang pemain berhasil atau gagal mengalahkan tantangan dalam permainan.



Gambar 3.74

Uji Coba Permainan Papan Hopememento
Terhadap Anak Usia 10 Tahun ke Atas pada 6 Desember 2013
di Bimbingan Belajar Rumah Bilangan, Cangkung, Bandung
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

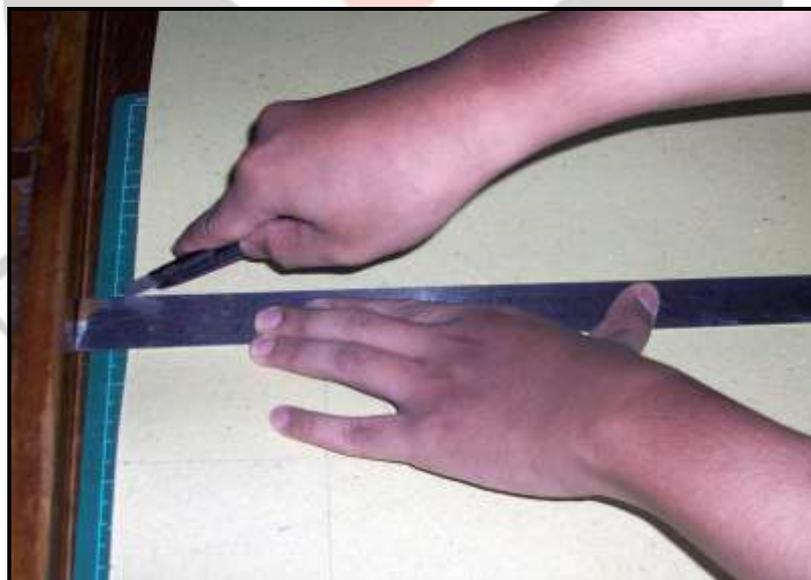
Uji coba pada anak-anak yang berusia 10 tahun ke atas ini berjalan sangat menyenangkan dengan hasil yang memuaskan. Kekurangan-kekurangan yang ada

di uji coba sebelumnya tidak terulang kembali. Tanggapan anak-anak terhadap keseluruhan permainan papan ini sangat baik terkait mekanisme permainan dan visualisasinya. Selanjutnya permainan papan Hopememento siap menuju tahap penyelesaian.

5. Tahap Penyelesaian

Akhirnya ini adalah tahap terakhir dalam proses penciptaan karya tugas akhir permainan papan Hopememento. Setelah seluruh komponen berfungsi dengan baik dalam mekanisme permainan maka tahap selanjutnya adalah mengemasnya dalam kotak kemasan. Sementara itu aturan dalam mekanisme permainan dikemas menjadi catatan tertulis yang disebut buku peraturan.

Kotak kemasan permainan papan Hopememento dibuat dari bahan karton kuning setebal 2mm. Karton ini kemudian diukur dan dipotong sesuai rancangan menjadi sebuah kotak berukuran 42cm x 30cm x 9cm yang terdiri dari wadah dan tutup wadah.



Gambar 3.75
Karton Kuning Diukur dan Dipotong Sesuai Rancangan
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Permukaan karton untuk wadah bagian dalam dan luar dilapisi dengan kertas linen hitam. Hal yang sama dilakukan juga untuk tutup wadah bagian dalam

sedangkan bagian luarnya dilapisi dengan hasil cetak rancangan perwajahan kemasan permainan papan Hopememento.



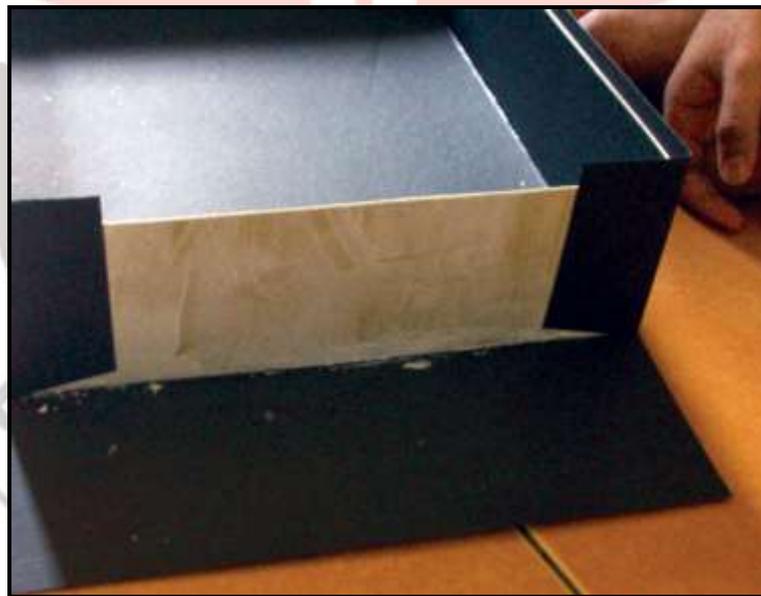
Gambar 3.76
Salah Satu Permukaan Karton Kuning Dilapisi Kertas Linen Hitam untuk
Bagian Dalam Wadah
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.77
Karton Kuning Dipotong dan Direkatkan dengan Lem Putih Menjadi Sebuah Kotak
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.78
Kertas Linen Hitam Diukur dan Dipotong Sesuai Rancangan
untuk Menjadi Pelapis Bagian Luar Wadah
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.79
Bagian Luar Wadah Dilapisi Kertas Linen Hitam
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.80
Kotak Kemasan Permainan Papan Hopememento Bagian Wadah
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Sebelumnya rancangan perwajahan kemasan permainan papan Hopememento dibuat secara komputersasi kemudian dicetak. Hasil cetaknya kemudian dipotong sesuai rancangan sebagai pelapis bagian luar tutup wadah.



Gambar 3.81
Hasil Cetak Rancangan Perwajahan Kemasan Permainan Papan Hopememento
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.82
Bagian Luar Tutup Wadah Dilapisi Hasil Cetak Rancangan Perwajahan Kemasan Permainan Papan Hopememento
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



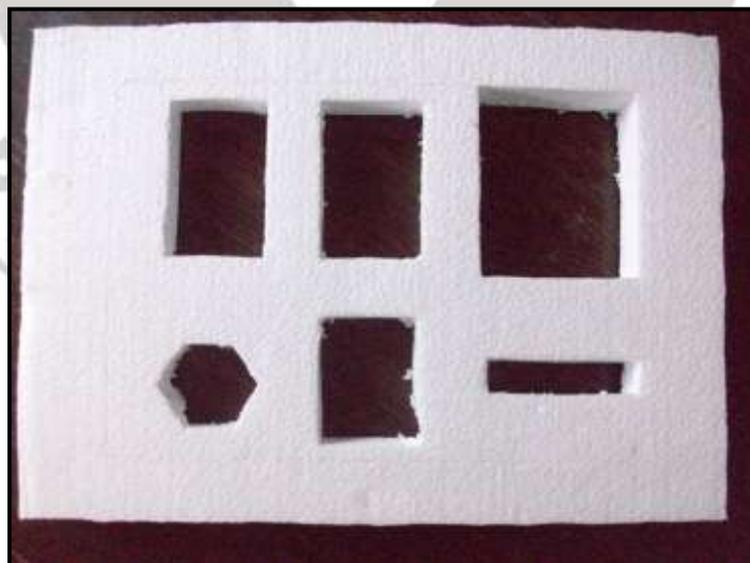
Gambar 3.83
Kotak Kemasan Permainan Papan Hopememento Bagian Tutup Wadah
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Wadah dan tutup wadah pun selesai dibuat tapi ini hanya melengkapi bagian eksterior dari kotak kemasan saja. Selanjutnya adalah pembuatan *slot* komponen permainan yang merupakan bagian interior dari kotak kemasan permainan papan Hopememento. *Slot* ini dibuat dari bahan *styrofoam* yang kemudian dilapisi dengan bubur kertas.

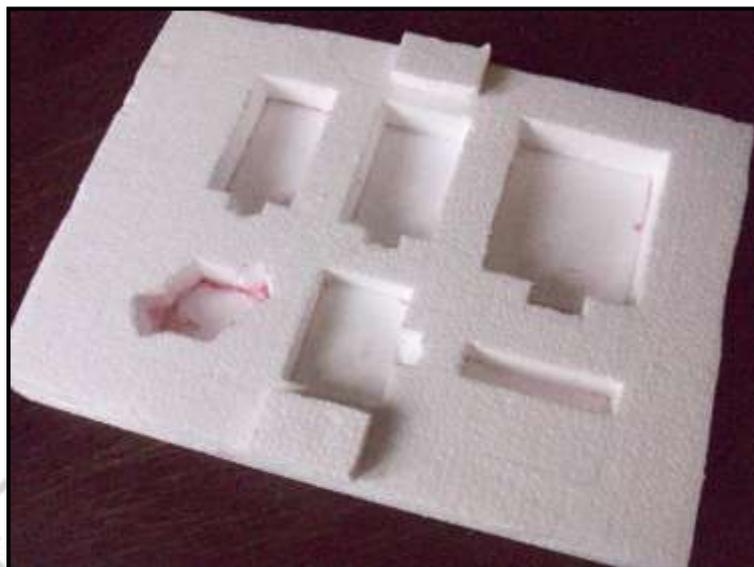
Styrofoam diukur dan dipotong sesuai rancangan kemudian dilubangi di beberapa bagian sesuai bentuk dan ukuran tiap komponen permainan. Salah satu sisi *styrofoam* kemudian kembali ditutup dengan *styrofoam* lain sehingga setiap lubang berfungsi menjadi *slot*.



Gambar 3.84
Styrofoam Diukur dan Dipotong Sesuai Rancangan
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.85
Styrofoam Dilubangi di Beberapa Bagian Sesuai dengan
Bentuk dan Ukuran Tiap Komponen Permainan
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.86
Salah Satu Sisi *Styrofoam* Ditutup dengan *Styrofoam* Lain
Sehingga Setiap Lubang Berfungsi Menjadi *Slot*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Sementara itu kertas koran dipotong-potong menjadi sobekan kecil kemudian direndam air dalam sebuah wadah. Rendaman ini dibiarkan beberapa hari hingga kertas koran hancur dan menjadi bubuk.



Gambar 3.87
Kertas Koran Dipotong-Potong Menjadi Sobekan Kecil
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.88
Kertas Koran Direndam Air Beberapa Hari Hingga Hancur
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Setelah kertas koran hancur dan menjadi bubur kertas selanjutnya adonan ini dicampur lem putih sehingga agak lengket. Bubur kertas pun siap digunakan untuk melapisi *styrofoam*.



Gambar 3.89
Kertas Koran yang Sudah Hancur dan Menjadi Bubur Kertas
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.90
Bubur Kertas Dicampur Lem Putih sehingga Menjadi Agak Lengket
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Selanjutnya bubur ketas disapukan pada permukaan *styrofoam* secara merata untuk melapisinya. Setelah itu *slot* ini didiamkan hingga bubur kertas mengering dan mengeras.



Gambar 3.91
Styrofoam Dilapisi dengan Bubur Kertas Secara Merata
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.92
Slot Didiamkan Hingga Bubur Kertas Meringing dan Mengeras
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

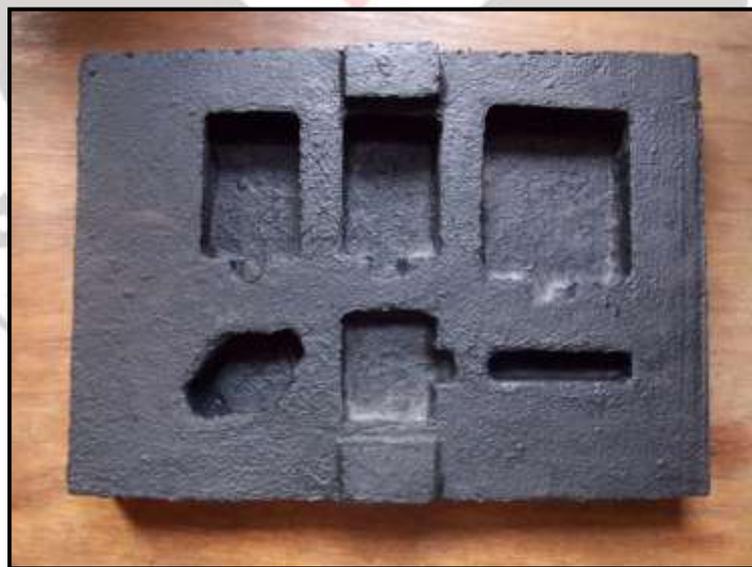
Setelah bubur kertas mengering dan mengeras maka selanjutnya *slot* komponen ini siap dicat agar terlihat lebih rapi dan estetik. Warna yang dipilih adalah warna hitam agar sesuai dengan eksterior wadah permainan papan Hopememento yang sebelumnya telah dibuat.



Gambar 3.93
Bubur Kertas yang Sudah Meringing dan Mengeras
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.94
Slot Komponen Dicat dengan Warna Hitam
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.95
Slot Komponen yang Sudah Dicat
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Setelah cat mengering *slot* komponen pun selesai dibuat dan siap untuk menjadi interior kotak kemasan permainan papan Hopememento. *Slot* komponen ini kemudian dimasukkan ke dalam wadah yang sebelumnya telah dibuat. Setelahnya maka tiap komponen permainan pun dapat menempati *slot* yang sudah tersedia.



Gambar 3.96
Slot Komponen Dimasukkan ke Dalam Wadah yang Sudah Dibuat
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.97
Eksterior dan Interior Kotak Kemasan yang Sudah Menyatu
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.98
Komponen Permainan Menempati *Slot* yang Sudah Tersedia
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Seluruh komponen permainan kini sudah dikemas dalam kotak kemasan. Hal terakhir yang dibutuhkan tinggal mengemas mekanisme permainan secara tertulis menjadi sebuah buku peraturan.

Buku peraturan merupakan lembaran-lembaran yang berisi seluruh keterangan mengenai permainan papan Hopememento mencakup penjelasan mengenai komponen dan mekanisme permainan. Buku ini berukuran A4 (29,7cm x 21cm) yang setiap lembarannya dibuat secara komputerisasi kemudian dicetak pada kertas.