

## **ANALISIS BOARD GAME "EVERDELL" : DITINJAU DARI STRATEGI DESAIN VISUAL DAN DAMPAKNYA TERHADAP PEMAIN**

**Reza Muhammad Ilham Prakoso<sup>1</sup>**

<sup>1</sup> Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas seni rupa dan Desain, Pradita University  
Scientia Business Park, Jl. Gading Serpong Boulevard Kabupaten Tangerang, Banten 15810, Indonesia  
Email Korespondensi: reza.muhammad@student.pradita.ac.id

Received: 8 November 2024

Revised: 18 November 2024

Accepted: 18 Desember 2024

**Abstrak** : Industri permainan papan kini menjadi salah satu hal yang digemari masyarakat dari anak hingga orang dewasa. Mekanisme alur permainan menjadi hal yang krusial bagi pengalaman bagi para pemain. Namun, visual yang menarik pun menjadi hal yang sangat penting juga bagi pengalaman bermain. Bagaimana dunia pada permainan itu bekerja, bagaimana waktu berputar pada permainan itu. Karena itu, Langkah-langkah yang harus diambil sebagai desainer atau seniman pada sebuah permainan papan pun tidak kalah pentingnya dengan mekanisme alur permainan. Penelitian ini menggunakan metode wawancara pada seniman yang membuat permainan papan Everdell, Andrew Bosley. Hasil penelitian ini menunjukkan apa saja langkah-langkah yang diambil dalam membuat permainan papan Everdell. Apa saja tantangan-tantangan sebagai desainer sebuah permainan papan. Studi ini bertujuan untuk bagaimana membangun visual yang tepat dapat menarik perhatian pemain dan membawa pemain tersebut ke dalam dunia permainan itu. Penelitian ini menunjukkan pentingnya perancangan komunikasi visual yang tepat sebagai strategi untuk memperkuat konsep dari alur permainan pada sebuah permainan papan. Capaian dan target dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangsih terhadap perkembangan papan permainan

**Kata Kunci** : Papan Permainan, Tradisional, Desain Komunikasi Visual, Everdell

**Abstract:** *The board game industry has now become something that is popular with people from children to adults. Game flow mechanics are crucial to the experience for players. However, attractive visuals are also very important for the playing experience. How the world in the game works, how time rotates in the game. Therefore, the steps that must be taken as a designer or artist in a board game are no less important than the game flow mechanics. This research uses an interview method with the artist who created the Everdell board game, Andrew Bosley. The results of this research show what steps were taken in creating the Everdell board game. What are the challenges as a board game designer? This study aims to find out how to build the right visuals to attract the player's attention and bring the player into the world of the game. This research shows the importance of designing appropriate visual communication as a strategy to strengthen the concept of gameplay in a board game. It is hoped that the achievements and targets of this research will be able to contribute to the development of board games*

**Keywords:** *Board Game, Traditional, Visual Communication Design, Everdell*

## PENDAHULUAN

Permainan papan atau *board game* telah menjadi bagian dari budaya dan hiburan manusia sejak zaman kuno. Seiring dengan perkembangan teknologi dan juga pergeseran *tren* konsumen, industri permainan kini terus berinovasi mengikuti zaman yang berjalan semakin pesat ini. Banyak alasan yang membuat konsumen tertarik dengan permainan papan. Interaksi sosial, persaingan, kreativitas dan kepuasan menjadi daya tarik bagi permainan papan. Salah satu *tren* yang marak selain *gameplay* dari *board game* itu sendiri adalah, permainan yang menarik secara visual, di mana desain estetika dan komponen artistik menjadi bagian integral dari pengalaman bermain.

Semua ide- ide akan ditampung untuk penyelesaian masalah yang telah ditetapkan pada tahap *define* (Azizah, Viatra and Patriansah, 2024). Dalam sebuah artikel oleh Pixune (2024) Dalam konteks desain permainan, elemen visual seperti kontras warna, bentuk, dan ukuran sangat penting untuk menyampaikan informasi penting dan membangkitkan emosi tertentu. Misalnya, game seperti "*Superhot*" dan "*Mirror's Edge*" menggunakan kontras warna yang mencolok untuk menonjolkan elemen *game play* yang penting, sehingga mudah dikenali oleh pemain. Penggunaan isyarat visual yang strategis ini tidak hanya meningkatkan *game play* tetapi juga meningkatkan daya tarik estetika secara keseluruhan. Frank Spillers (2024) menyoroti pentingnya hierarki visual dalam desain, menekankan bahwa elemen seperti ukuran, warna, dan kontras memandu perhatian pengguna dan memfasilitasi interaksi yang lebih intuitif. Dia mencatat bahwa elemen animasi yang strategis, seperti tombol yang berdenyut, dapat mengarahkan tindakan pengguna secara efektif dan meminimalkan kebingungan.

Oliver Kinne (2020) menekankan bahwa meskipun *game play* sangatlah penting, seni yang hebat dan komponen yang mewah dapat secara signifikan meningkatkan daya tarik dan kenikmatan *game* secara keseluruhan. Daya tarik visual dari permainan papan sering kali membentuk kesan pertama, dengan seni kotak yang mengatur suasana dan suasana permainan. Keterlibatan visual awal ini dapat memengaruhi keputusan pemain untuk membeli dan memainkan game tersebut. Elemen visual dalam permainan papan edukatif dapat membuat

pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Misalnya, permainan tematik dan kaya visual seperti "Pandemi" tidak hanya menarik minat pemain tetapi juga mendukung tujuan pendidikan dengan secara visual mewakili konsep-konsep kompleks seperti keterhubungan global dan penyebaran penyakit, sebagaimana dicatat oleh para peneliti di Jurnal CITE.

Isaac Childres, pencipta permainan papan "*Gloomhaven*" yang sangat terkenal, menekankan pentingnya tema visual yang kohesif dalam permainan papan. Dia menyatakan, "Elemen visual dari sebuah game sangat penting untuk menciptakan pengalaman yang imersif. Karya seni yang konsisten dan menarik dapat menarik pemain dan membuat mereka tetap terlibat."

Salah satu contoh yang menarik dan menonjol dari permainan papan dengan visual yang menarik adalah *Everdell*. Permainan papan yang dikembangkan oleh James A. Wilson dan diterbitkan oleh Perusahaan *Starling Games* pada tahun 2018 ini telah dinominasikan sebagai permainan dengan *Best Artwork and Presentation* pada penghargaan *Golden Geek*. *Everdell* adalah permainan papan berjenis *worker placement* dan *engine building*. Permainan ini memperoleh pengakuan luas dari para pemain dan juga kritikus karena visualnya yang indah, serta mekanisme permainan yang mendalam.

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan analisis mendalam terhadap desain visual dari permainan papan *Everdell*. Analisis ini akan mencakup berbagai aspek desain visual, termasuk ilustrasi kartu, komponen papan permainan, dan desain keseluruhan dari permainan tersebut. Analisis ini adalah bentuk upaya mengungkapkan strategi desain visual yang digunakan dalam *Everdell*, serta dampaknya terhadap pengalaman bermain dan pengalaman bagi pemain.

Pengalaman bermain bagi pemain *board game* tidak hanya dirasakan dari gameplay saja. Menurut Rahmatilani *board game* juga mampu menumbuhkan keharmonisan dalam keluarga (Rahmatilani and Patriansah, 2024). Estetika dalam desain dari board game itu sendiri menjadi poin penting bagi pengalaman bermain. Teori ini akan mempengaruhi perasaan dengan mempertimbangkan penggunaan elemen desain grafis, seperti warna, komposisi, dan gaya seni, dalam menciptakan pengalaman estetika yang menyenangkan bagi pemain. Dalam analisis visual board game : *Everdell* ini kita akan mengeksplorasi

bagaimana praktik desain grafis dapat berkontribusi terhadap pengalaman bermain dalam sebuah tema di *board game*.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian ini akan menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Basri, (2014) menyimpulkan bahwa fokus dari penelitian kualitatif adalah pada prosesnya dan pemaknaan hasilnya. Perhatian kualitatif lebih tertuju pada elemen manusia, objek, dan institusi, serta hubungan atau interaksi di antara elemen-elemen tersebut, dalam upaya memahami suatu peristiwa, perilaku, atau fenomena. Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti untuk mendapatkan pemahaman yang dalam dan kontekstual tentang aspek-aspek visual dari sebuah board game, seperti desain grafis, penggunaan warna, simbolisme, dan bagaimana elemen-elemen tersebut berinteraksi dengan gameplay dan tema permainan.

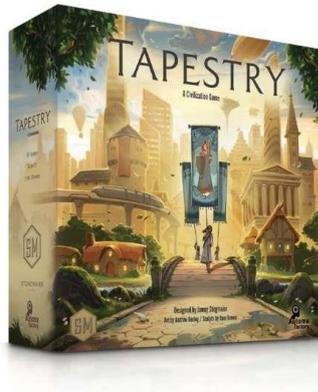
Dengan menggunakan metode ini, peneliti dapat menggunakan analisis semiotik, analisis wacana, atau analisis konten visual, peneliti dapat mengidentifikasi makna-makna yang terkandung dalam elemen-elemen visual board game tersebut. Selain itu, pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi pengalaman dan persepsi pemain terhadap aspek visual tersebut melalui wawancara, observasi, atau studi kasus. Wawancara akan dilakukan secara e-mail pada Andrew Bosley selaku desainer board game Everdell. Dengan demikian, pendekatan kualitatif dapat memberikan wawasan yang mendalam tentang bagaimana desain visual sebuah board game memengaruhi pengalaman bermain dan bagaimana pemain meresponnya secara emosional dan kognitif.

## **HASIL DAN DISKUSI**

### **Peran Visual dalam Papan Permainan**

Papan permainan adalah media hiburan yang menggabungkan strategi, interaksi sosial, dan menceritakan sebuah kisah. Meskipun mekanisme permainan dan peraturan adalah hal yang penting, visual yang menarik menentukan suasana yang menarik bagi para pemain. Karya visual yang tepat

dapat menarik pemain ke dunia baru, memberikan suasana, dan memberikan rasa antipisasi. Memberi waktu dan usaha pada pembuatan karya dapat membuat papan permainan lebih memukau dibandingkan dengan papan permainan lain-nya. Berikut contoh *board game* yang dianalisis dalam penelitian ini, lihat gambar 1 dan 2.



**Gambar 1.** Contoh Visual Dengan *Tone* Ceria  
Sumber: Pinterest



**Gambar 2.** Contoh Visual Dengan *Tone* Dark  
Sumber: Pinterest

Warna palet, desain karakter, dan pengayaan karya yang dipilih dalam pembuatan karya dari papan permainan memiliki peran yang krusial dalam memberikan suasana yang ingin diberikan dalam permainan. Seperti contoh, jika ingin membuat permainan dengan suasana yang ceria, bersemangat, pemilihan palet warna yang vibran dan pengayaan yang *playful* mungkin jadi pilihan yang tepat. Sementara itu, permainan yang memiliki nuansa yang lebih serius atau *dark*, bisa dicapai dengan menggunakan tone yang tidak begitu bewarna dan pengayaan yang detail.

Pembuatan karya dan grafis adalah proses yang *iterative* atau berulang. Seseorang harus bersedia diberi masukan untuk memperbaiki visual pada sebuah *board game*. Membuat *prototype* agar bisa mendapatkan *feedback* yang baru tentang bagaimana visual yang telah dibuat memberikan suasana kepada para pemain. Perencanaan yang tepat dapat membuat visual sebuah *board game* menjadi sesuatu yang menarik perhatian.

### **Penggambaran Visual Everdell**

Pembahasan mengenai Analisa visual pada sebuah karya tentu tidak bisa lepas dari desainer yang membuat karya itu sendiri. Andrew Bosley adalah orang yang bertanggung jawab pada semua visual artwork yang ada di game *Everdell*.

Andrew tidak hanya mendesain board game seperti *Everdell*, *Tapestry*, dan *Citadels*, namun juga mendesain *concept art* pada video game seperti *Paladins*, *Ghost Recon*, dan *Assassin's Creed*. Lihat gambar 3, 4 dan 5.



**Gambar 3** Sampul Everdell  
sumber: Google Image



**Gambar 4** Kartu Everdell  
sumber: Pinterest



**Gambar 5** Papan permainan Everdell  
sumber: Google Image

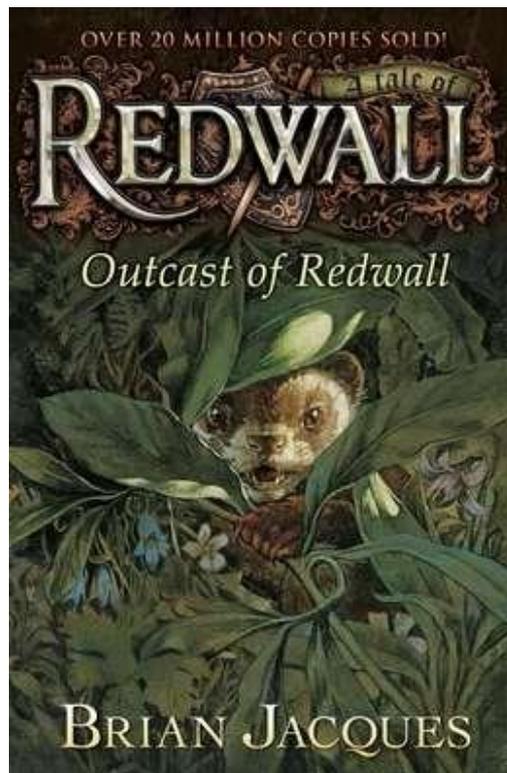
Sebelum para pemain dapat menilai sebuah *gameplay* dari papan permainan adalah melihat seni dari sampul permainan itu. Menurut Oliver Kinne (2020) terkadang para pemain bisa mendapatkan *clue* seperti apa mekanisme permainan nya, apakah itu kompetitif ataupun kooperatif. Sebelum membahas tentang board game nya itu sendiri, mari kita perhatikan style apa yang ingin desainer buat dan ingin diperlihatkan kepada para konsumen. *Style* gambar yang digunakan oleh desainer adalah fantasi dengan menggunakan karakter hewan yang dinamakan Critter. *Everdell* membuat sebuah kehidupan dimana para hewan hidup layaknya manusia.

Tidak seperti *board game* pada umumnya, *Everdell* memiliki bentuk *base* yang unik. Bentuk yang digunakan menyesuaikan dengan kebutuhan *gameplay*. Sehingga space yang digunakan akan lebih efektif. Salah satu yang menjadi point of interest pada board game *Everdell* adalah *Ever Tree* yang diletakkan di bagian atas board game sebagai *deck* untuk meletakkan kartu dan berbagai komponen game lain nya. *Ever Tree* tidak hanya digunakan sebagai kegunaannya namun juga sebagai estetika visual yang menarik. Konsep *board game* ini adalah *city building*, sehingga desainer yang membuat *Everdell* menggunakan gambar layaknya di sebuah desa. berikut wawancara dengan Andrew Bosley selaku desainer dari *board game Everdell*, lihat gambar 6.



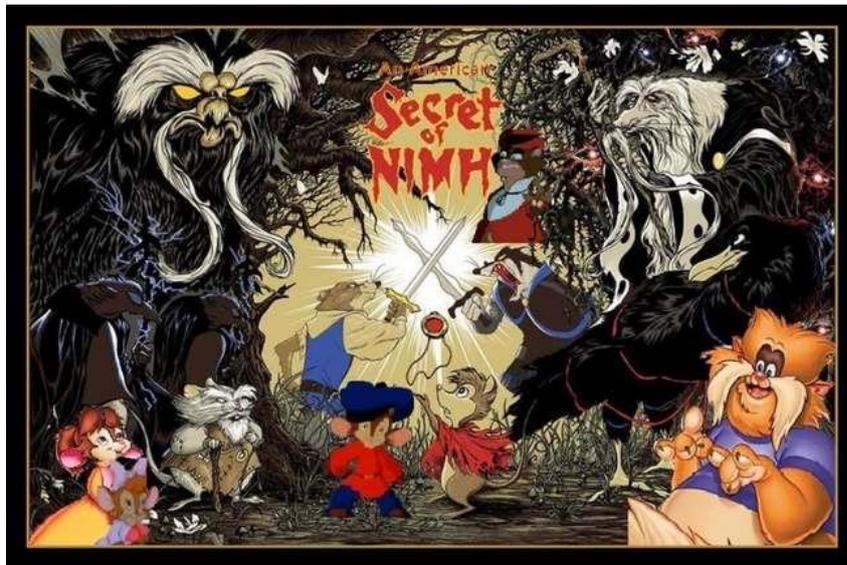
**Gambar 6.** Bukti Wawancara dengan Andrew Bosley  
Sumber: G-Mail *Screenshot*

Pada gambar 6 di atas merupakan hasil wawancara dengan perancang dan desainer *board game* everdell. Dalam analisa ini peneliti melakukan wawancara dengan Andrew Bosley melalui kanal *e-mail* guna mencari pandangan langsung dari praktisi yang sudah lama terlibat dalam penggarapan visual papan permainan. Wawancara ini akan peneliti rangkum agar mudah dicerna oleh pembaca.



**Gambar 7** Redwall Book Series  
sumber: Google Image

pada gambar 7 di atas merupakan karya Andrew Bosley yang berjudul *Redwall*. Dalam karya nya, Andrew terinspirasi oleh buku dan film yang ia tonton di masa kecil. Seperti contoh, *Redwall book series* dan *an American Tail and Secret of Nimh*. Keduanya, di animasikan oleh *animator* Don Bluth, lihat gambar 8 di bawah. Everdell telah ditentukan tema nya sebelum Andrew memulai proyek ini. Maka dari itu, Andrew memiliki waktu untuk brainstorm dan menentukan bagaimana visual Everdell akan terlihat oleh para pemain.



**Gambar 8.** *An American Tail and Secret of Nimh*  
sumber: Google Image

Andrew mengatakan pentingnya kualitas karya dalam papan permainan akan selalu menjadi hal yang penting, bahkan hal ini menjadi sangat krusial di beberapa tahun ini. Kebanyakan dari kita, ingin merasa terbawa ke dunia yang telah dibuat oleh pembuat permainan tersebut layaknya saat kita menonton film atau membaca buku. Karya yang berkualitas dapat membantu para pemain merasakan rasa tersebut. Menurut Andrew, tidak ada pengayaan spesifik yang memiliki *impact* seperti ini. Apapun pengayaan pada sebuah karya, jika dilakukan dengan tepat dapat membangun dunia saat bermain permainan itu. Dalam fase awal perancangan karya pada papan permainan kita harus mengerti apa saja hal-hal yang ada dalam dunia papan permainan itu. Bagaimana cara dunia itu bekerja. Dalam hal Everdell, Andrew harus mengerti bagaimana *Critters* dan *Construction* berinteraksi satu sama lain dan juga

berinteraksi dengan lingkungannya. Maka dari itu, perancangan visual yang tepat dimulai dari konsep yang tepat dan juga jelas.

## KESIMPULAN

Penelitian ini mengungkapkan pentingnya visual desain dalam meningkatkan pengalaman bermain pada sebuah *board game*, seperti contoh *Everdell*. Melalui wawancara peneliti dapat melihat poin-poin penting bahwa desain visual memiliki keunikan masing-masing jika di eksekusi dengan baik dapat memberikan pengalaman yang berkesan bagi para pemain. Dalam industri kreatif *board game* yang terus berkembang, seniman atau desainer sebuah *board game* perlu mempertimbangkan strategi perancangan dengan tujuan agar pemain dapat terbuai dalam permainan. Hasil penelitian ini memberikan wawasan bagaimana desain visual jika di eksekusi dan dengan strategi perancangan yang baik dapat menjadi media untuk menceritakan cerita di balik sebuah *artwork*. Sebagai saran, pematangan konsep dalam papan permainan adalah langkah yang sangat krusial dalam keberhasilan visual. Perencanaan yang matang dapat memudahkan perancang untuk mengeksekusi visual yang sesuai dengan tema yang sudah ditentukan. Dengan demikian, penelitian ini memberikan pemahaman pentingnya perancangan dan strategi komunikasi visual dalam perancangan visual pada sebuah *board game*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akcaoglu, M., & Koehler, M. J. (2014). *Cognitive outcomes from the game design and learning (GDL) after-school program. Computers & Education, 75*, 72-81.
- Azizah, N., Viatra, A. W., & Patriansah, M. (2024). Packaging Sebagai Media Komunikasi Visual Branding Kerajinan Purun Pedamaran Kepada Generasi Z Di Kota Palembang. *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya, 9*(1), 73-90.
- Basri, H. (2014). *Pendekatan Kualitatif dalam Penelitian. Jurnal Penelitian Kualitatif, 12*(1), 34-56.
- Childres, I. (2024). *The Role of Visual Themes in Board Games*. <https://cephalofair.com/pages/isaac>

- Kinne, Oliver. (2020). *The Importance of Artwork in Board Games*.  
<https://tabletopgamesblog.com/2020/08/08/the-importance-of-visual-appeal-in-board-games>
- Patriansah, M., & Baihaqi, M. A. (2024). Board Game Introduction of Jukung Palembang Boats for Adolescents Aged 17-25 Years in the City of Palembang. *V-art: Journal of Fine Art*, 3(2), 95-107.
- Rahmatilani, C., & Patriansah, M. (2024). Board Game Sebagai Media Komunikasi Visual Pendekatan Hubungan Harmonis Keluarga Antar Orang Tua Dan Anak. *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya*, 9(1), 116-128.
- Spillers, Frank. (2024). *Game Art Design: How to Make a Game Look Awesome*. Pixune <https://pixune.com/blog/the-difference-between-game-designand-game-art/>
- Widyatmoko, F. X. (2011). *Estetika dalam Desain Grafis*. *Jurnal Desain dan Seni*, 8(2), 123-134.