

mendapatkan feedback. Gambar 4 menunjukkan hasil uji coba boardgame di Telkom University.



Gambar 5. Uji tes boardgame

3. Hasil dan Pembahasan

Kontribusi IPTEK yang ditawarkan dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini adalah sosialisasi pengetahuan dalam perancangan boardgame. Setidaknya terdapat beberapa poin yang menjadi kontribusi utama pada kegiatan ini.

a. Pengenalan Metode 4D

Metode 4D yang menjadi dasar dalam perancangan boardgame ini telah menjadi tambahan pengetahuan baru bagi Jagad Creative. Dengan memetakan setiap fase dan timeline dengan benar, proses pengembangan boardgame dapat diselesaikan tepat waktu.

b. Desain Semiotika

Penerapan konsep semiotika atau studi ilmu ketandaan menjadi sangat krusial dalam perancangan boardgame. Jagad Creative kini telah memahami bahwa meskipun sama-sama berada pada ranah percetakan, namun konten untuk buku atau kalender berbeda dengan konten pada boardgame. Semiotika dalam boardgame sangat penting karena meski dicetak dengan kata-kata yang minimal, namun setiap elemen dalam boardgame harus tetap dapat memiliki makna dan berbicara.

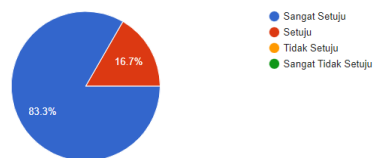
c. Manajemen Proyek

Meski sebagian besar porsi perancangan boardgame berada pada tim pengembang, namun Jagad Creative juga ikut terlibat dalam sebagian prosesnya. Hal ini tentu menambah pemahaman Jagad Creative dalam proses pengembangan boardgame khususnya dalam hal manajemen kerja tim dan pola kerja *Work From Anywhere* (WFA) yang menjadi tren pasca pandemi Covid-19. Sosialisasi awal boardgame "Gathering" pun

dilakukan secara hybrid dengan perpaduan kegiatan online dan offline.

Dari kuesioner yang diberikan kepada tim Jagad Creative terhadap kegiatan ini ditemukan jika kegiatan telah sesuai dengan yang diharapkan sebanyak 83.3% seperti yang ditunjukkan pada gambar 6.

Program pengabdian masyarakat ini sudah sesuai dengan tujuan kegiatan itu sendiri



Gambar 6. Survey kepuasan masyarakat sasaran

Namun target utama dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan Jagad Creative dalam membangun board game dan melakukan komersialisasi produknya. Dari hasil uji coba pada sekitar 30 target pemain, ditemukan jika durasi boardgame ini berada pada rentang 20-25 menit untuk 1 kali putaran permainan.

Nilai rentang ini dinilai masih terlalu lama dari target yang diharapkan yaitu 10-15 menit untuk 1 kali putaran permainan. Sehingga diperlukan kerja sama lanjutan dengan Jagad Creative untuk kembali merumuskan perbaikan dari prototype boardgame yang sudah dikembangkan.

4. Kesimpulan

Secara umum, kegiatan Pengabdian Masyarakat ini telah berhasil mencapai tujuannya yaitu membantu Jagad Creative dalam mengembangkan sebuah prototipe boardgame yang dapat menjadi salah satu produk komersil berbasis boardgame di masa mendatang.

Namun terdapat beberapa hal dari prototype boardgame yang harus ditingkatkan pada kerja sama selanjutnya sebelum dapat memasuki fase komersialisasi. Salah satunya adalah perubahan layout boardgame untuk mempercepat waktu permainan, perbaikan visual grafis, dan perbaikan kualitas cetak.

5. Referensi

Thiagarajan, S., Semmel, D. S & Semmel, M. I. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Minneapolis, Minnesota: Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota.