

layout mencakup keseimbangan visual antar elemen seperti teks, gambar, ikon, dan ruang kosong. Prinsip-prinsip desain seperti keseimbangan (*balance*), irama visual (*rhythm*), penekanan (*emphasis*), dan ruang negatif (*white space*) digunakan untuk menciptakan tampilan yang teratur dan tidak membebani mata (Wardhana, 2021).

Dalam tren desain saat ini, tata letak untuk media anak muda cenderung lebih banyak memberikan ruang kosong dan memberi ruang napas, serta tidak padat dengan banyak informasi. Ruang kosong bukan dianggap kekurangan, melainkan bagian penting yang membantu pengguna mencerna informasi secara bertahap. Ini terbukti pada desain media visual interaktif, di mana kehadiran *white space* membantu memisahkan informasi inti, menegaskan hierarki visual, dan mempercepat proses pemahaman tanpa membuat pengguna kewalahan (Setiawan et al., 2025; Wardhana, 2021).

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Analisis

3.1.1 Pengumpulan Data (*Empathize*)

Untuk merancang media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan spiritual anak muda Katolik, tahap awal penelitian ini dilakukan melalui pengumpulan data kualitatif. Data diperoleh dari dua sumber utama: studi literatur yang mendukung pemahaman tentang perkembangan psikologis dan spiritual kaum muda serta wawancara langsung dengan narasumber rohani.

3.1.1.1 Studi Literatur

- **Perkembangan Psikologi & Spiritual Orang Muda Katolik**

Dalam kerangka perkembangan psikologis, Santrock (2011) menyatakan bahwa masa adolescence berlangsung kira-kira antara usia 10–22 tahun. Fase ini merupakan masa transisi penting menuju kemandirian, ditandai oleh pencarian identitas diri serta keterlibatan aktif dalam eksplorasi nilai dan spiritualitas. Pada tahap ini, remaja sering menghadapi kegelisahan eksistensial yang ditandai dengan pertanyaan mendasar seperti: “Siapa saya?”, “Untuk apa saya hidup?”, dan “Di mana Tuhan dalam hidup saya?”

Sementara itu, Arnett (2000) memperkenalkan konsep *emerging adulthood*, yaitu periode usia 18–25 tahun. Fase ini digambarkan sebagai tahap penting pencarian eksistensial dan kemandirian spiritual, di mana individu secara intens mengeksplorasi relasi personal, tujuan hidup, serta keyakinan iman yang akan menopang kehidupannya di masa depan.

Dengan mempertimbangkan kedua teori tersebut, rentang usia 16–25 tahun dipilih sebagai fokus utama proyek board game ini. Usia 16–18 tahun berada dalam fase akhir *adolescence* (Santrock), sedangkan usia 18–25 tahun masuk dalam kategori *emerging adulthood* (Arnett). Rentang ini mencakup periode paling intens dalam pencarian makna, identitas, dan spiritualitas, sehingga sangat relevan dengan tujuan perancangan board game rohani.

Berdasarkan *Survei Militansi Iman OMK Indonesia* yang dilakukan oleh Komisi Kepemudaan KWI pada tahun 2023 dengan partisipasi 5.659 responden usia 13–35 tahun dari berbagai keuskupan (cakupan nasional), ditemukan bahwa pengetahuan iman Orang Muda Katolik berada pada tingkat tinggi (indeks $\pm 4,39$), namun keterlibatan dalam peribadatan (indeks $\pm 3,59$) serta implementasi iman dalam kehidupan sehari-hari (indeks $\pm 3,1-3,9$) masih berada pada level sedang. Hasil ini menunjukkan adanya kesenjangan antara aspek kognitif (tahu) dan praksis (melakukan), sehingga diperlukan program pendampingan yang lebih kontekstual, menarik, dan partisipatif. Survei juga mencatat bahwa sekitar 6–7% OMK pernah berpikir untuk berpindah agama dan $\pm 30\%$ mengetahui teman atau keluarga yang berpindah, yang menegaskan urgensi media kreatif untuk memperkuat keterikatan iman (Komisi Kepemudaan KWI, 2023.)

Pencarian spiritual anak muda Katolik juga kerap menghadapi benturan antara kebutuhan batiniah dengan cara penyampaian iman yang mereka terima. Margaretha (2020) menemukan bahwa banyak orang muda Katolik merasa bahwa ajaran Gereja yang disampaikan cenderung terlalu formal, tidak

menyentuh pengalaman pribadi, dan terkesan normatif. Hal ini menyebabkan kesenjangan antara spiritualitas yang diajarkan dengan realitas hidup yang mereka hadapi setiap hari. Akibatnya, aktivitas rohani seperti doa, misa, atau permenungan sering dirasakan sebagai kewajiban belaka, bukan sebagai perjumpaan yang otentik dengan Tuhan.

Penelitian terbaru oleh Bato et al. (2024) juga menguatkan bahwa rendahnya partisipasi dalam kegiatan pendalaman iman disebabkan oleh gaya penyampaian yang tidak menarik serta kurangnya koneksi dengan dunia anak muda. Spiritualitas mereka sering kali tidak menemukan tempat dalam program yang bersifat kaku dan satu arah. Lebih spesifik, studi oleh Lewar dan Darianto (2023) mengungkapkan bahwa doa bersama pun tidak banyak diikuti karena tidak adanya daya tarik spiritual yang menyentuh kebutuhan batin. Bahkan di kalangan mahasiswa calon katekis, Yuliana dan Derung (2023) menunjukkan bahwa praktik doa belum menjadi bagian yang dihayati secara personal, meski mereka sudah dibekali pendidikan teologis. Semua temuan ini mengindikasikan bahwa relasi spiritual orang muda membutuhkan pendekatan yang lebih kontekstual, partisipatif, dan mengarah pada pengalaman iman yang otentik dan menyentuh hidup mereka.

Sumber & Tahun	Fokus Penelitian	Masalah-Masalah Utama yang Ditemukan
Margaretha (2020)	Spiritualitas OMK dalam konteks ajaran Gereja	- Kesenjangan antara ajaran dan realitas hidup - Metode pembelajaran iman terlalu teoritis dan normatif - Minimnya pengalaman iman yang personal dan kontekstual

Bato et al. (2024)	Partisipasi dalam pendalaman iman di paroki	- Metode komunikasi rohani tidak menarik - Tidak adanya ruang untuk sharing pengalaman pribadi - Gaya hidup digital mendominasi perhatian OMK
Lewar & Dariantio (2023)	Keterlibatan OMK dalam doa bersama	- Rendahnya partisipasi dalam doa lingkungan - Doa dirasakan sebagai rutinitas membosankan - Tidak ada pendekatan yang menyentuh kebutuhan batin OMK
Yuliana & Derung (2023)	Mahasiswa calon katekis dan praktik doa komunitas	- Kesenjangan antara teori teologi dan praktik doa - Doa belum menjadi bagian dari kehidupan spiritual sehari-hari - Tidak adanya pembiasaan refleksi dalam komunitas

Tabel 3.1 Permasalahan psikologi spiritual dari beberapa penelitian.

- **Spiritualitas Puri Batin Santa Teresa dari Avila**

Dalam tradisi Katolik, terdapat banyak bentuk doa dan spiritualitas yang kaya makna. Salah satunya adalah ajaran doa dari Santa Teresa dari Avila, seorang pembaharu Gereja dan guru doa yang hidup pada abad ke-16. Teresa dikenal sebagai pribadi yang mengalami perjalanan rohani mendalam, dan ajarannya diakui sebagai salah satu kekayaan spiritual dalam Gereja Katolik.

Dalam bukunya yang berjudul “Puri Batin”, Teresa menggambarkan jiwa manusia seperti sebuah puri (kastil) megah yang memiliki tujuh ruang batin. Pusat puri ini adalah tempat tinggal Tuhan, dan setiap orang diajak untuk masuk dan bergerak dari ruang ke ruang, menapaki tahap-tahap kedekatan

rohani yang makin dalam dengan Allah. Perjalanan ini bukan sekadar soal doa-doa hafalan, tetapi tentang relasi cinta yang intim dan penuh kesadaran antara manusia dengan Sang Ilahi.

Teresa menekankan pentingnya pengenalan diri dalam doa. Baginya, “kita tidak akan bisa mengenal Allah kalau belum mengenal diri sendiri” (Puri Batin, 2020:23). Hal ini sangat relevan bagi kaum muda yang sedang mencari arah dan jati diri. Proses mengenal diri dan mengalami Tuhan secara pribadi menjadi inti dari spiritualitas Teresa.

Pendekatan ini ditekankan pula dalam buku *Seekor Ulat yang Diubah Allah* oleh Rm. Benny Phang, O.Carm., yang menyajikan Puri Batin dalam bahasa dan konteks zaman ini. Dalam buku tersebut dijelaskan bahwa perjalanan batin ini merupakan proses transformasi yang dimulai dari rahmat awal hingga persatuan kasih ilahi. (Benny Phang, 2018:31).

- **Potensi Board Game**

Dalam menghadirkan pengalaman spiritual yang menyentuh dan partisipatif bagi kaum muda Katolik, pemilihan media memiliki peran krusial. Salah satu media yang memiliki potensi besar dalam pendidikan nilai dan spiritualitas adalah board game. Board game tidak hanya menawarkan pengalaman bermain yang menyenangkan, tetapi juga dapat memfasilitasi proses berpikir, refleksi moral, serta keterlibatan emosional antar player.

Menurut Subroto (2020), media pembelajaran berbasis permainan mampu memperkuat pendidikan karakter karena mengintegrasikan proses belajar

dengan partisipasi aktif dan pengalaman emosional. Selain itu, pendekatan permainan memberikan ruang bagi peserta didik untuk belajar secara tak langsung, melalui cerita, simbol, strategi, dan interaksi sosial yang terbangun selama bermain. Hal ini sejalan dengan konsep *experiential learning*.

Efektivitas board game sebagai media pembelajaran spiritual juga telah dibuktikan dalam berbagai penelitian sebelumnya:

- Mulyonugroho dkk. (2021) menunjukkan bahwa board game bertema tokoh Alkitab dapat meningkatkan minat anak-anak dalam belajar nilai moral secara menyenangkan.
- Putri dkk. (2022) membuktikan bahwa board game Buah Roh berhasil menyampaikan konsep rohani secara ringan dan kontekstual kepada anak-anak.
- Santoso dkk. (2021) menunjukkan bahwa permainan bertema Nabi Nuh tidak hanya menghibur, tetapi juga mampu menyampaikan pesan iman dan ketaatan secara efektif.
- Yahya dkk. (2024) menyimpulkan bahwa board game edukatif berbasis kolaborasi mampu meningkatkan kesadaran dan pemahaman anak terhadap isu pelestarian lingkungan.

Dukungan serupa datang dari penelitian internasional: Pozzi et al. (2021) membandingkan board game analog, digital, dan hibrida, dan menemukan bahwa board game analog unggul dalam membangun kolaborasi, komunikasi tatap muka, serta keterlibatan emosional, sementara media digital lebih

menonjol pada aspek visualisasi cepat. Temuan ini menegaskan bahwa board game berbasis cetak tetap relevan, bahkan lebih tepat guna bagi kaum muda yang membutuhkan interaksi nyata dan pengalaman belajar berbasis kebersamaan.

3.1.1.2 Wawancara

Wawancara dilakukan dengan **Rm. Albertus Situmorang, O.Carm.**, seorang imam muda Ordo Karmelit yang membina para calon biarawan di Postulat Karmel *Stella Matutina “Panjer Enjing”*, Batu, sekaligus berpengalaman dalam pendampingan iman kaum muda Katolik. Wawancara ini dilaksanakan secara daring pada tanggal 14 Oktober 2023, pukul 20.30–21.15, untuk menggali realitas kehidupan iman anak muda Katolik saat ini, khususnya dalam hal doa dan keterlibatan mereka dalam kegiatan rohani.



Gambar 3.1 Wawancara online dengan Rm. Albertus Situmorang, O.Carm.

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Agar percakapan lebih sistematis, digunakan pendekatan **5W+1H** (What, Why, Who, Where, When, How) sebagai panduan eksplorasi (Dam & Siang, 2020). Metode ini membantu peneliti menarik inti persoalan yang dialami Orang Muda Katolik. Dari wawancara, ditemukan tiga temuan utama:

1. **Doa masih dipahami sebagai rutinitas, bukan relasi personal dengan Allah.** Banyak anak muda mengaku doa hanya dijalankan karena kewajiban, tanpa menghadirkan pengalaman perjumpaan yang akrab.
2. **Metode pembelajaran iman masih bersifat konvensional.** Pendekatan seperti ceramah, buku rohani, atau diskusi formal kurang diminati karena tidak sesuai dengan gaya belajar generasi muda yang lebih dinamis dan interaktif.
3. **Kurangnya pengalaman rohani yang bersifat menyentuh dan personal.** Anak muda lebih mudah menerima ajaran iman ketika mereka mengalaminya secara langsung. Karena itu, dibutuhkan pendekatan berbasis pengalaman (*experiential learning*) yang memungkinkan mereka merasakan, bukan hanya mengetahui.

Selain itu, Romo Albertus menekankan bahwa **Santa Teresa Avila** relevan bagi generasi muda, karena ajarannya tentang doa menekankan relasi personal dengan Tuhan, bukan sekadar rutinitas. Nilai kontemplasi Teresa bisa tetap dihadirkan asalkan dikemas secara kontekstual dan dekat dengan kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian, wawancara ini memperkuat studi literatur bahwa Orang Muda Katolik membutuhkan media pembelajaran iman yang lebih partisipatif, reflektif, dan experiential. Hasil ini menjadi dasar pemilihan **board game** sebagai media, karena mampu menghadirkan pengalaman belajar iman yang interaktif sekaligus membangun refleksi personal dalam suasana yang menyenangkan.

3.1.2 Identifikasi Masalah (*Define*)

Berdasarkan hasil studi literatur dan wawancara dengan Rm. Albertus, O.Carm., ditemukan empat masalah utama dalam pembinaan iman kaum muda Katolik usia 16–25 tahun:

3.1.2.1 Doa sebagai rutinitas, bukan relasi pribadi

Doa sering dipahami sebatas kewajiban religius, belum dialami sebagai ruang perjumpaan yang hidup dengan Allah.

3.1.2.2 Media pembelajaran spiritual yang kurang relevan

Kegiatan rohani masih didominasi ceramah, buku, atau seminar. Pendekatan ini terasa kaku dan kurang sesuai dengan gaya belajar generasi muda yang lebih visual dan partisipatif.

3.1.2.3 Minimnya pengenalan terhadap spiritualitas yang mendalam

Ajaran reflektif seperti Puri Batin Santa Teresa Avila belum diperkenalkan secara kontekstual, padahal ajaran ini menawarkan simbolisme dan tahapan pertumbuhan iman yang relevan dengan pencarian makna hidup OMK..

3.1.2.4 Kurangnya pendekatan yang menyentuh kehidupan nyata anak muda

Aktivitas rohani sering tidak menyentuh pergulatan nyata anak muda: pencarian identitas, relasi sosial, maupun dinamika batin—sehingga kurang berdampak secara personal.

Keempat masalah ini menunjukkan adanya kebutuhan media baru yang komunikatif, partisipatif, dan mampu menghadirkan pengalaman rohani yang lebih otentik.

3.1.3 Pemecahan Masalah (*Ideate*)

Untuk menjawab masalah di atas, dirumuskan pertanyaan desain utama:

“Bagaimana menghadirkan pengalaman doa yang lebih personal, reflektif, dan relevan bagi kaum muda Katolik melalui media interaktif?” Beberapa prinsip desain yang dikembangkan:

3.1.3.1 Masalah: Doa dipandang sebagai rutinitas → Solusi: Narasi rohani

Bertahap

Struktur permainan mengikuti kerangka Puri Batin Santa Teresa Avila, yang mengajak pemain untuk secara bertahap merefleksikan kondisi batin serta memperdalam relasi pribadi dengan Allah.

3.1.3.2 Masalah: Metode konvensional → Solusi: Media interaktif & partisipatif

Struktur permainan mengikuti kerangka Puri Batin Santa Teresa Avila, yang mengajak pemain untuk secara bertahap merefleksikan kondisi batin serta memperdalam relasi pribadi dengan Allah.

3.1.3.3 Masalah: Minimnya pengenalan spiritualitas → Solusi: Simbolisme

visual dan reflektif

Elemen visual dirancang dengan pendekatan simbolik, kontemplatif, sekaligus estetis, agar tidak hanya menyampaikan makna rohani tetapi juga relevan dengan budaya visual kaum muda.

3.1.3.4 Masalah: Kurang relevan dengan realitas Orang Muda Katolik

(OMK) → Solusi: Pengalaman kontekstual

Mekanik permainan menghadirkan situasi yang dekat dengan kehidupan anak muda, seperti pencarian jati diri, pergulatan dengan godaan, maupun pengalaman pertobatan. Dengan demikian, pesan iman dapat lebih mudah diterima secara kontekstual.

Dengan prinsip-prinsip tersebut, board game ini dirancang bukan sekadar sebagai sarana hiburan, melainkan juga sebagai media katekese kontekstual yang menyentuh aspek kognitif, emosional, dan spiritual OMK.

3.2 Perancangan (*Prototype*)

3.2.1 Referensi

Dalam merancang board game ini, penulis tidak hanya mengacu pada ajaran spiritual Santa Teresa, tetapi juga mengambil beberapa inspirasi dari *board game* klasik yang relevan secara struktur dan pengalaman bermain. Tiga game yang menjadi acuan utama dalam pembentukan sistem gameplay dan pendekatannya adalah *Ludo*, *Monopoli*, dan *Dixit*.

Ludo menjadi inspirasi utama dalam membentuk struktur perjalanan bertahap dari Puri 1 sampai Puri 7. Game ini menggunakan papan berbasis jalur progresif, di mana pemain bergerak dari titik awal menuju tujuan akhir secara bertahap. Mekanik giliran, langkah maju, serta rasa progresi ini kemudian diadaptasi sebagai dasar sistem *spiritual journey* dalam Puri Batin, di mana setiap puri merepresentasikan tingkatan perkembangan rohani.

Monopoli memberikan ide dalam penggunaan kartu peristiwa, seperti *Chance* dan *Community Chest*, yang mengandung elemen *reward* dan konsekuensi. Selain itu, Monopoli juga memberi inspirasi dalam pengelolaan *resources* (aset)— yang dalam konteks *board game* ini diubah menjadi “poin rohani” sebagai simbol pertumbuhan batin, bukan kekayaan materi.

Dixit juga menjadi referensi tambahan untuk acuan dalam pendekatan naratif yang memberi ruang bagi pemain untuk membangun makna. Dalam *Dixit*, pemain diminta menafsirkan ilustrasi yang simbolik dan memberi narasi singkat berdasarkan pengalaman atau pemahaman masing-masing. Pola ini memperlihatkan bahwa permainan tidak harus selalu kompetitif, tapi bisa menjadi ruang untuk merenung, berbagi cerita, dan memahami makna secara pribadi. Pendekatan seperti ini dapat sejalan dengan tujuan board game “Puri Batin”, di mana pemain tidak hanya menyelesaikan tantangan, tetapi juga diajak merenung dan merespons situasi yang bisa dikaitkan dengan pengalaman hidup mereka sendiri (Wibowo, 2022). Pendekatan ini memperkuat nuansa keterlibatan batin dan dua arah antara pemain dan isi permainan

3.2.2 Konsep Perancangan

Perancangan *board game* ini berangkat dari keprihatinan atas rendahnya minat kaum muda Katolik dalam membangun kehidupan doa yang lebih dalam. Berdasarkan hasil wawancara & studi literatur, banyak anak muda merasa bahwa kegiatan rohani seringkali terasa membosankan dan kurang menyentuh secara pribadi. Karena itu, dibutuhkan pendekatan baru yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan cara berpikir mereka.

Judul dari board game ini adalah “**Journey to the Inner Castle**”. Konsep utama dari *board game* ini adalah perjalanan spiritual pribadi yang digambarkan seperti menjelajahi ruangan-ruangan batin, sebagai simbol proses bertumbuh dalam relasi dengan Tuhan. Konsep ini terinspirasi dari ajaran Santa Teresa dari Avila dalam tulisannya, *Puri Batin*, yang menggambarkan hidup rohani seperti sebuah kastil dengan banyak ruangan — mulai dari yang paling luar hingga ruang terdalam, tempat jiwa bersatu dengan Allah. Melalui permainan ini, player diajak untuk mengalami proses pertobatan, refleksi, dan kedekatan yang makin dalam dengan Tuhan lewat tantangan dan berkat yang dialami sepanjang perjalanan.

3.2.2.1 Target Audiens

Permainan ini ditujukan terutama untuk kaum muda Katolik usia 16–25 tahun, baik pelajar, mahasiswa, maupun yang sudah bekerja. Mereka biasanya sedang berada dalam fase pencarian jati diri dan mengalami pergulatan iman. Usia ini juga cenderung menyukai hal-hal yang visual, aktif, serta mengandung nilai-nilai simbolik dan cerita. Oleh karena itu, board game ini dirancang agar bisa menarik, menyentuh, dan juga membantu pertumbuhan rohani mereka secara bertahap.

- **Usia:** 16–25 tahun
- **Jenis Kelamin:** Laki-laki dan perempuan
- **Status:** Pelajar, mahasiswa, atau Orang Muda Katolik (OMK) aktif
- **Geografis:** Kota Malang
- **Psikografis:** Tertarik memperdalam iman dengan pendekatan yang menarik dan interaktif.

3.2.2.2 Board Game

1. Konsep Permainan

Board game Journey to the Inner Castle dirancang sebagai media reflektif berbasis spiritualitas Puri Batin Santa Teresa dari Ávila. Player akan menjalani perjalanan batiniah melewati **tujuh tingkat puri** sebagai simbol transformasi jiwa menuju persatuan dengan Allah. Permainan ini menggabungkan elemen narasi, refleksi personal, tantangan moral, serta dinamika interaksi kooperatif antar player.

Target utama permainan adalah remaja dan dewasa muda Katolik usia 15–25 tahun. Permainan dapat dimainkan oleh 2–4 player dengan estimasi durasi 60–70 menit. Fokus permainan bukan pada kompetisi, melainkan pada keterlibatan spiritual dan pengalaman reflektif selama permainan berlangsung.

2. Mekanisme dan Alur Permainan

Journey to the Inner Castle merupakan board game spiritual di mana player menjelajahi tujuh tingkatan puri batin sebagai simbol pertumbuhan rohani menuju kesatuan dengan Tuhan. Permainan dipandu oleh seorang Soul Guide—moderator yang membacakan seluruh encounter card, menjaga tempo permainan, dan membacakan narasi pada setiap tahapan puri untuk memperkenalkan suasana batin, tantangan, dan anugerah rohani yang menjadi fokus pada tahap tersebut.

Permainan dimulai dengan **Homecoming Card**, yaitu segmen pembuka sebelum memasuki keseluruhan *journey player* di Puri Batin. Setiap player menghadapi *challenge* sederhana yang merepresentasikan pertobatan awal dan niat untuk masuk ke dalam diri. Jika seluruh player berhasil melaksanakan tantangan ini, mereka bersama-sama memperoleh **2 token Spiritual Point (SP)** sebagai bekal awal. Reward ini bersifat *shared* dan tidak diulang pada puri berikutnya.

Permainan ini menerapkan sistem *Shared Progress*, di mana *Spiritual Point (SP)* yang diperoleh setiap player dari kartu akan dikumpulkan secara kolektif untuk membuka gerbang ke Puri berikutnya. Meski bersifat komunal (bersama), pengalaman reflektif tetap dijaga secara personal melalui tantangan

dan pengingat yang ada pada kartu Trial maupun Blessing, yang diambil dan dijalani oleh masing-masing player. Target SP disusun dalam rentang tertentu (misalnya 8–10 poin) agar memberi ruang diskusi bersama, sekaligus mempertimbangkan kebutuhan tiap player untuk benar-benar mendalami tema spiritual di setiap Puri sebelum melangkah lebih jauh.

Setiap giliran, player melempar dadu untuk menentukan langkah dan bergerak di jalur puri serta dapat mengarahkan mereka ke salah satu dari dua jenis *encounter spot*: **Blessing Card** atau **Trial card**. Encounter dilakukan dengan cara **menarik kartu dari dek encounter**. *Soul Guide* membacakan isi kartu dan memfasilitasi pelaksanaan instruksinya, yang dapat berupa refleksi, simbolisasi tindakan, pilihan moral, atau respons batin. Jika player menyelesaikan instruksi sesuai permintaan kartu, mereka akan memperoleh **reward SP** (berupa token) sejumlah dengan yang tertera. Sebaliknya, kartu dapat memberi **penalty** (kehilangan SP) jika gagal atau memilih untuk menolak tantangan.

Penting dicatat bahwa setiap **puri memiliki target SP tersendiri** yang harus dikumpulkan oleh seluruh tim. SP bersifat kolektif (*shared progress*), dan **tidak diakumulasi antar puri**—setiap naik ke puri baru, SP akan direset dan player mulai kembali dari nol. Hal ini untuk menjaga kesetimbangan pacing permainan dan mendorong keterlibatan aktif di setiap tahap kontemplasi spiritual.

Setelah SP mencapai target dan tim merasa siap, mereka menghadapi **Gate Quest Card**—sebuah tantangan reflektif bersama yang menguji kesiapan spiritual untuk melangkah lebih dalam. Gate Quest berfungsi sebagai **checkpoint**, bukan

untuk mengumpulkan poin, melainkan sebagai momen refleksi serta evaluasi mengenai pemahaman player terhadap tema tiap Puri. Jika berhasil, tim masuk ke puri berikutnya dan menerima **Soul Narrative** baru, yang memperkenalkan tahap batin selanjutnya dalam perjalanan spiritual mereka.

Permainan berakhir ketika para player bersama-sama berhasil mencapai **Puri ke-7**, serta menyelesaikan **Gate Quest terakhir**. Setelah itu, sesi ditutup dengan **Refleksi Akhir** yang dipandu *Soul Guide*. Dalam sesi ini, para player diajak mengenang seluruh proses perjalanan jiwa yang telah dilalui, membagikan pengalaman pribadi, serta merenungkan makna perjumpaan mereka dengan Tuhan melalui permainan ini.

3. **Komponen Permainan**

Perancangan board game Puri Batin Santa Teresa Avila terdiri dari beberapa komponen utama yang dirancang untuk memperkaya pengalaman spiritual dan visual pemain. Setiap elemen tidak hanya berfungsi secara mekanik, tetapi juga membawa makna simbolik yang berakar pada spiritualitas Santa Teresa. Jiwa digambarkan sebagai puri kristal yang indah dengan tujuh ruang menuju pusat terdalam, tempat Allah berdiam (Teresa dari Yesus, 2020). Perjalanan menuju pusat itu merupakan transformasi jiwa melalui rahmat Allah, dari ulat yang rapuh menjadi kupu-kupu rohani yang baru (Phang, 2018). Oleh karena itu, setiap komponen permainan dipilih untuk merefleksikan dinamika perjalanan batin tersebut.

- **Token *Spiritual Point* (SP)**

Token ini digunakan sebagai alat ukur perkembangan spiritual pemain selama permainan. Desain visualnya memadukan simbol salib dan matahari: salib merepresentasikan Kristus sebagai pusat keselamatan, sedangkan matahari melambangkan terang dan kehidupan baru. Setiap token memiliki nilai 1, 2, 5, atau 8 dan dibedakan menggunakan empat warna bertingkat (perunggu, perak, emas, dan diamond). Token ini mencerminkan rahmat yang diterima oleh jiwa yang terbuka terhadap karya Allah (Teresa dari Yesus, 2020). Rahmat digambarkan sebagai tenaga ilahi yang menumbuhkan jiwa rapuh hingga mencapai hidup baru (Phang, 2018). Ukuran: 3cm, Akrilik.

- **Token *Player* (player)**

Token pemain berbentuk kupu-kupu kristal, merepresentasikan proses transformasi spiritual. Visual ini mengacu pada gambaran ulat yang diubah menjadi kupu-kupu oleh kasih Allah (Phang, 2018). Teresa menggambarkan jiwa sebagai kristal yang dapat memantulkan terang ilahi bila disucikan (Teresa dari Yesus, 2020). Bentuk kupu-kupu kristal menegaskan dua hal penting: transformasi batin dan kejernihan jiwa. Ukuran: 3cmx3cm, bahan: Akrilik.

- **Papan Permainan**

Papan permainan berbentuk lingkaran puri bertingkat tujuh, melambangkan tahap pertumbuhan batin menuju kesatuan dengan Allah. Semakin ke dalam, tingkat puri semakin tinggi. Di pusat papan terdapat simbol

Hati Kudus Yesus sebagai representasi kehadiran Tuhan dalam inti jiwa manusia. Warna biru interior dipilih untuk memperkuat nuansa batiniah dan kontemplatif. Teresa menjelaskan bahwa pusat puri adalah tempat Allah bersemayam, dan doa menjadi jalan untuk sampai ke sana (Teresa dari Yesus, 2020). Doa hening dipahami sebagai ruang transformasi di mana jiwa belajar bersatu dengan Allah (Phang, 2018). Ukuran: 40 × 40 cm, bahan: Art Paper 260 gsm.

- **Kartu *Homecoming***

Kartu ini menjadi titik awal permainan dan menandai langkah pertobatan awal untuk memasuki perjalanan batin. Visualnya menampilkan Santa Teresa yang melangkah ke gerbang bercahaya, meninggalkan dunia luar yang gelap. Gambar ini melambangkan gerak batin pertama: meninggalkan hiruk-pikuk dunia untuk masuk ke keheningan doa (Teresa dari Yesus, 2020). Doa awal ini menjadi momen ketika manusia mulai memasuki proses perubahan batin menuju kepompong rahmat (Phang, 2018). Ukuran: 6 × 9 cm, bahan: BC Tic.

- **Kartu *Narrative Soul***

Kartu ini berfungsi sebagai pembuka narasi di setiap puri. Desain visualnya menampilkan buku terbuka dengan ilustrasi samar puri batin, melambangkan kisah perjalanan rohani dan kebijaksanaan. Setiap kartu membawa kutipan atau narasi pendek yang membangkitkan suasana batin sesuai puri yang akan dijalani. Refleksi semacam ini menolong jiwa mengenali dinamika batin (Teresa dari Yesus, 2020) sekaligus menjadi sarana bagi kaum

muda untuk menemukan makna iman mereka dalam bahasa yang akrab (Phang, 2018). Ukuran: 6 × 9 cm, bahan: BC Tic.

- **Encounter Card**

Kartu ***Trial*** dan ***Blessing*** digolongkan sebagai *Encounter Card*, yaitu kartu yang diambil ketika pemain mengalami peristiwa penting dalam perjalanan rohani. Perjalanan batin selalu ditandai oleh dinamika antara godaan dan rahmat, perjuangan dan penghiburan (Teresa dari Yesus, 2020). Dalam pergumulan dengan kelemahan manusia, rahmat justru bekerja untuk meneguhkan jiwa (Phang, 2018). Penggunaan istilah *encounter* sendiri mengacu pada istilah yang umum dipakai dalam perancangan board game untuk menggambarkan interaksi naratif atau peristiwa dalam permainan yang berdampak langsung terhadap jalannya permainan (Freeman, 2022; Mahdi et al., 2021).

Trial Card

Trial Card berfungsi sebagai tantangan batin yang harus dilalui pemain dalam setiap puri. Ilustrasi utamanya menampilkan Santa Teresa dalam posisi berdoa dengan latar samar ruangan puri, menggambarkan kompleksitas jiwa dan ujian yang dihadapi. Simbol apel merah melambangkan godaan, merujuk pada kisah kejatuhan manusia pertama (Kej 3:6), yang menjadi tanda distraksi duniawi yang selalu menyertai perjalanan iman.

a. Divine Quiz

Segmen ini berisi pertanyaan reflektif dan trivia spiritual. Visual

pendukung berupa ilustrasi **tanda tanya besar dan potongan puzzle**, menyimbolkan pencarian iman yang benar sebagai penopang doa. Doa sejati hanya tumbuh dari dasar iman yang benar (Teresa dari Yesus, 2020).

b. **Soul Mirror**

Segmen refleksi mendalam tentang pengalaman pribadi, luka batin, dan dinamika jiwa. Divisualisasikan melalui **ikon cermin** menandakan kejujuran batin. Pengenalan diri adalah pintu masuk doa dan syarat awal pertumbuhan rohani (Teresa dari Yesus, 2020). Tanpa keberanian menghadapi luka batin, jiwa sulit mengalami transformasi sejati (Phang, 2018).

c. **This or That**

Player dihadapkan pada pilihan moral atau dilema iman yang memerlukan kebijaksanaan. Ilustrasi berupa **jalan bercabang** yang menggambarkan pilihan moral yang harus diambil. “Aku menghadapkan kepadamu kehidupan dan kematian, berkat dan kutuk. Pilihlah kehidupan” (Ul 30:19). Teresa menekankan bahwa kerendahan hati menjadi dasar dari semua pilihan yang benar (Teresa dari Yesus, 2020).

d. **Silent Play**

Menghadirkan momen keheningan atau tindakan simbolik sederhana. Visual utamanya adalah **ikon speaker dengan tanda “mute”**, menyimbolkan keheningan sebagai jalan menuju

kedekatan dengan Allah. Doa batin dimulai dari diam di hadapan Tuhan (Teresa dari Yesus, 2020). Keheningan ini memungkinkan jiwa masuk ke dalam “kepompong” doa yang mengubah hidup (Phang, 2018).

e. **Temptation Trial**

Segmen ini menghadirkan bentuk godaan atau distraksi nyata yang menguji ketekunan rohani player. Divisualisasikan dengan **apel merah** yang melambangkan godaan duniawi (Kej 3:6). Teresa menulis bahwa distraksi dunia seringkali mengikat jiwa dari luar puri sehingga sulit masuk ke dalamnya (Teresa dari Yesus, 2020). Tantangan ini menegaskan perlunya ketekunan untuk melampaui godaan.

Blessing Card

Blessing Card menggambarkan anugerah dan rahmat yang diterima sepanjang perjalanan. Ilustrasi utamanya adalah Santa Teresa yang menerima cahaya Roh Kudus dalam wujud merpati, serta ikon berlian sebagai simbol berkat rohani yang murni dan bernilai tinggi. Dalam doa, jiwa sering menerima penghiburan rohani sebagai tanda kelembutan Allah (Teresa dari Yesus, 2020). Rahmat ini adalah energi ilahi yang meneguhkan jiwa agar terus bertumbuh (Phang, 2018).

a. **Light of Grace**

Menyediakan momen kesadaran dan pencerahan batin. Visual

digambarkan dengan lilin menyala, yang melambangkan Lilin menyala melambangkan terang Kristus yang menuntun jiwa. “Akulah terang dunia; barangsiapa mengikut Aku, ia tidak akan berjalan dalam kegelapan, melainkan ia akan mempunyai terang hidup” (Yoh 8:12).

b. Heaven Ping

Mengangkat kesadaran akan kehadiran Tuhan dalam hal-hal kecil dan tak terduga. Divisualisasikan dengan ikon notifikasi yang disertai salib kecil, merepresentasikan kesadaran akan kehadiran Allah dalam hal-hal sederhana. “Ke mana aku dapat pergi menjauhi roh-Mu? ... tangan-Mu akan menuntun aku” (Mzm 139:7–10). Hal ini selaras dengan ajaran Teresa bahwa Allah hadir bahkan dalam keseharian.

c. Word of Wisdom

Mengandung kutipan atau dorongan firman Tuhan untuk membangun refleksi. Ilustrasi menggunakan buku bercahaya dengan salib, menggambarkan kebijaksanaan firman Tuhan. “Segala tulisan yang diilhamkan Allah memang bermanfaat untuk mengajar, menyatakan kesalahan, memperbaiki kelakuan dan mendidik orang dalam kebenaran” (2Tim 3:16).

d. Whisper of Strength

Memberikan kekuatan rohani dan dukungan halus kepada player. Visual berupa hembusan angin dan simbol “+”, menunjukkan

kekuatan Roh yang lembut (1 Raja-raja 19:11–12), pertolongan Allah yang menguatkan tanpa memaksa. Teresa menyebut pengalaman ini sebagai penghiburan yang meneguhkan jiwa (Teresa dari Yesus, 2020).

- **Dadu Permainan**

Dadu digunakan untuk menentukan langkah player dalam menjelajahi puri-puri batin.

- **Buku Aturan Permainan (Rule Book)**

Rule book merupakan panduan utama permainan. Di dalamnya terdapat penjelasan tentang latar spiritualitas permainan, komponen-komponen, mekanisme permainan, fungsi setiap jenis kartu, serta panduan refleksi singkat untuk tiap segmen encounter. Buku disusun dengan bahasa yang ramah kaum muda dan ilustrasi pendukung untuk memudahkan pemahaman. Ukuran: A5.

3.2.3 Proses Perancangan

3.2.3.1 Moodboard dan Visual References

Moodboard dibuat sebagai panduan untuk menentukan arah visual dari board game Puri Batin Santa Teresa Avila. Lewat *moodboard* ini, penulis merangkum berbagai referensi yang menggambarkan suasana, gaya ilustrasi, pilihan warna, dan tipografi yang sesuai dengan tema permainan.

Gaya Ilustrasi

Gaya ilustrasi yang digunakan cenderung *flat* dengan sedikit gradasi. Visualnya dibuat *simple* dan simbolis, bukan realistis, supaya lebih fokus pada makna di balik gambar.



Gambar 3.2 Moodboard untuk ilustrasi.

Sumber: Behance



Gambar 3.3. Moodboard untuk ilustrasi.

Sumber: Behance



Gambar 3.4. Hiasan “Puri Batin” di halaman Biara Inkarnasi, Avila.
Sumber: Google Map



Gambar 3.5. Gambaran Puri (kastil) di Spanyol, Avila.
Sumber: the modern mystic official



Gambar 3.6. Patung Teresa Avila

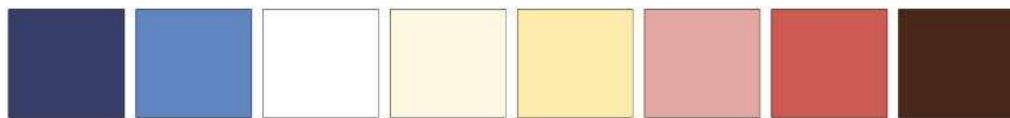
Sumber: Pinterest



Gambar 3.7. Ilustrasi Teresa Avila

Sumber: Pinterest

Warna



Gambar 3.8. Moodboard warna.

Sumber: Dokumentasi pribadi

Warna-warna yang dipilih bertujuan menciptakan kesan tenang, mendalam, dan spiritual. Warna-warna yang dipilih dalam desain ini bukan sekadar ornamen visual, melainkan membawa makna rohani dan psikologis, membantu player masuk dalam suasana kontemplasi selama permainan.

Misalnya seperti biru yang melambangkan jiwa, batin, dan ketenangan yang mendalam, sering diasosiasikan dengan refleksi spiritual, keterbukaan

kepada Tuhan, dan stabilitas batin (Singh, 2006). Sementara itu, merah melambangkan godaan, perjuangan, dan tantangan rohani dalam perjalanan menuju kekudusan, sekaligus mengingatkan akan cinta yang penuh pengorbanan serta keberanian untuk bertobat.

Selain itu, warna-warna ini terinspirasi dari warna jubah kebiaraan Santa Teresa Avila sebagai, yakni coklat tua dengan mantel putih. Coklat melambangkan kesederhanaan, kerendahan hati, dan keterikatan pada bumi, mengingatkan kita untuk tetap rendah hati dan berserah pada kehendak Tuhan dalam setiap langkah hidup. Putih melambangkan kesucian, pengudusan diri, dan kebebasan rohani, Sebagai aksen, kuning lembut menambahkan nuansa terang rahmat, pengharapan, dan sukacita ilahi yang menerangi perjalanan batin kita, meski dijalani dalam keheningan dan ketersembunyian.

Tipografi

Font yang digunakan menggabungkan nuansa klasik dan modern. Untuk judul atau elemen penting, dipilih font serif yaitu **Marcellus** yang memberi kesan spiritual dan elegan. Sementara untuk isi teks, digunakan font sans-serif yaitu **Quicksand** yang lebih bersih dan mudah dibaca, terutama untuk player muda. Tujuannya supaya permainan tetap nyaman dimainkan tapi tetap punya nuansa religius.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 0123456789!?

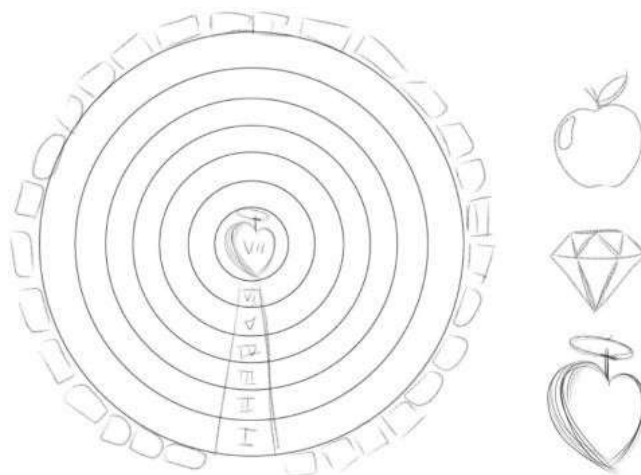
Gambar 3.9. Font *Marcellus*
 Sumber: Dokumentasi pribadi

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 0123456789!?

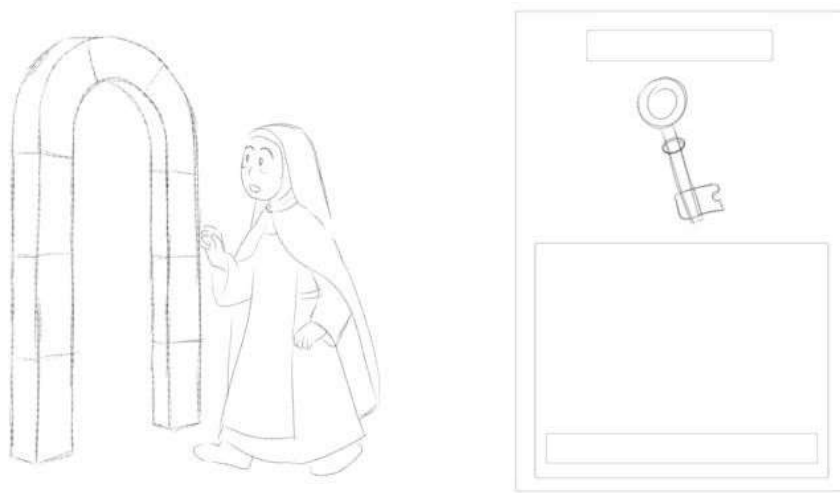
Gambar 3.10. Font *Quicksand*
 Sumber: Dokumentasi pribadi

3.2.3.2 Tahapan Visualisasi Ilustrasi Sketsa

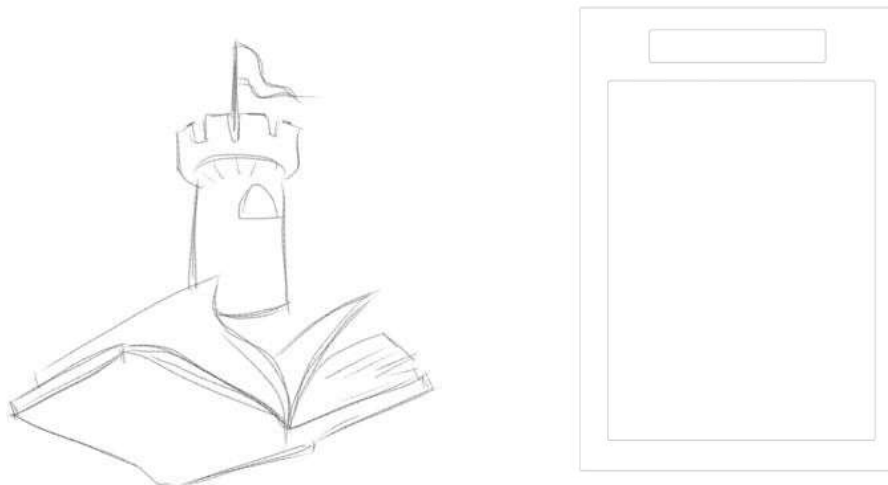
Pada tahap ini, penulis membuat coretan kasar untuk menentukan komposisi visual, bentuk dasar, serta proporsi tiap elemen. Pembuatan sketsa dibuat menggunakan software *Clip Paint Studio*.



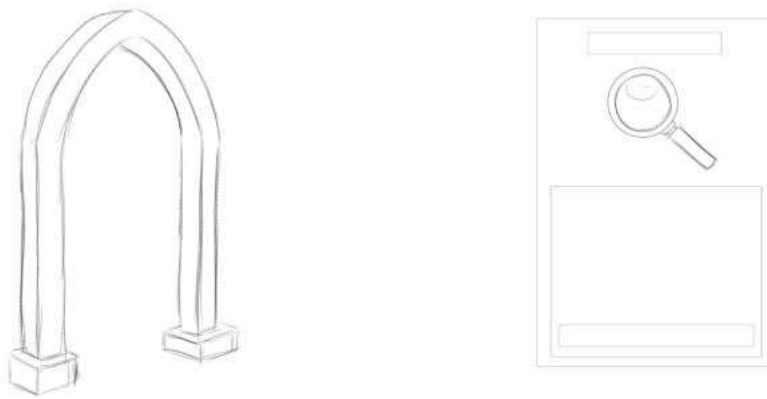
Gambar 3.11. Sketsa *map board game*.
 Sumber: Dokumentasi pribadi



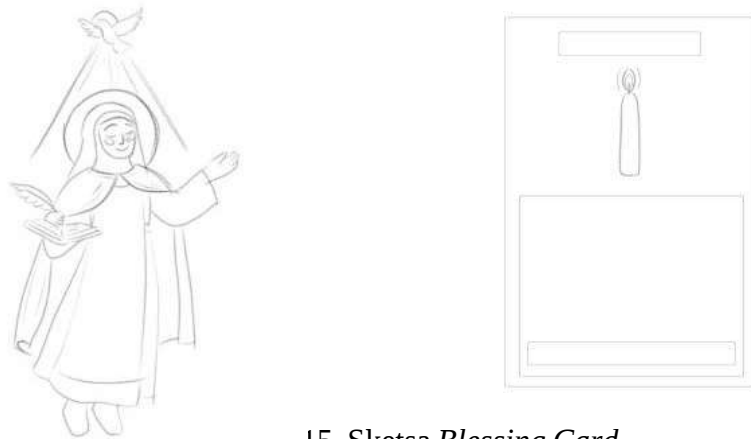
Gambar 3.12. Sketsa *Homecoming Card*.
 Sumber: Dokumentasi pribadi



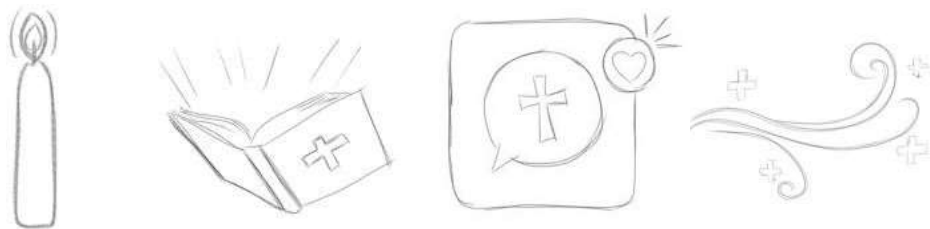
Gambar 3.13. Sketsa *Narrative Soul Card*
 Sumber: Dokumentasi pribadi



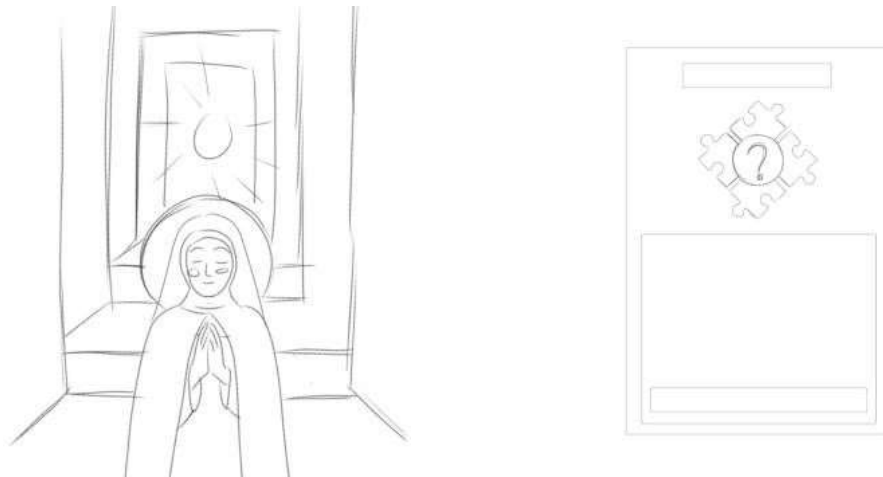
Gambar 3.14. Sketsa *Gate Quest Card*
 Sumber: Dokumentasi pribadi



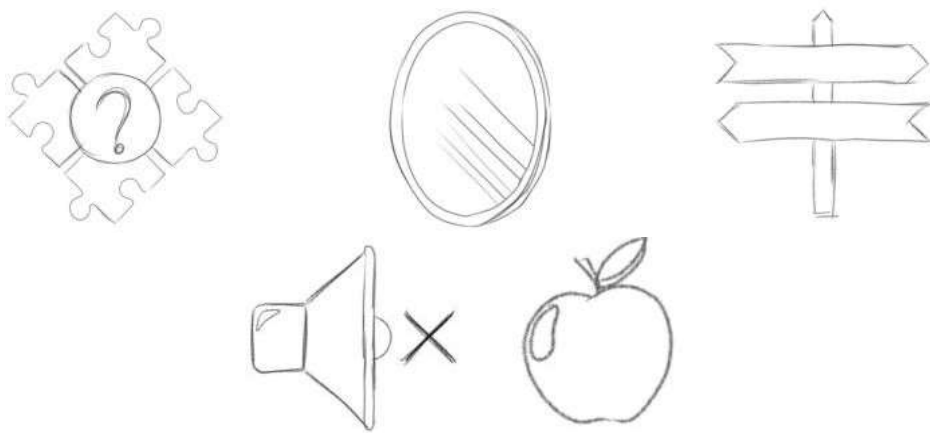
15. Sketsa *Blessing Card*
 Sumber: Dokumentasi pribadi



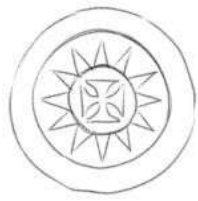
Gambar 3.16. Sketsa ikon-ikon *Blessing Card*
 Sumber: Dokumentasi pribadi



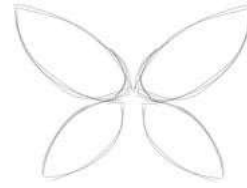
Gambar 3.17. Sketsa *Trial Card*
 Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 3.18. Sketsa ikon-ikon *Trial Card*
 Sumber: Dokumentasi pribadi



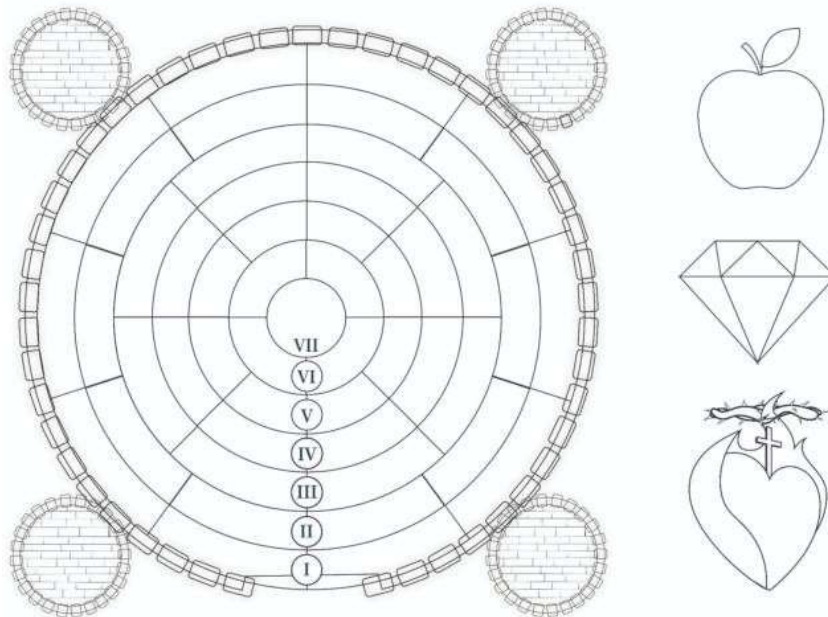
Gambar 3.19. Sketsa token *Spiritual Point*
Sumber: Dokumentasi pribadi



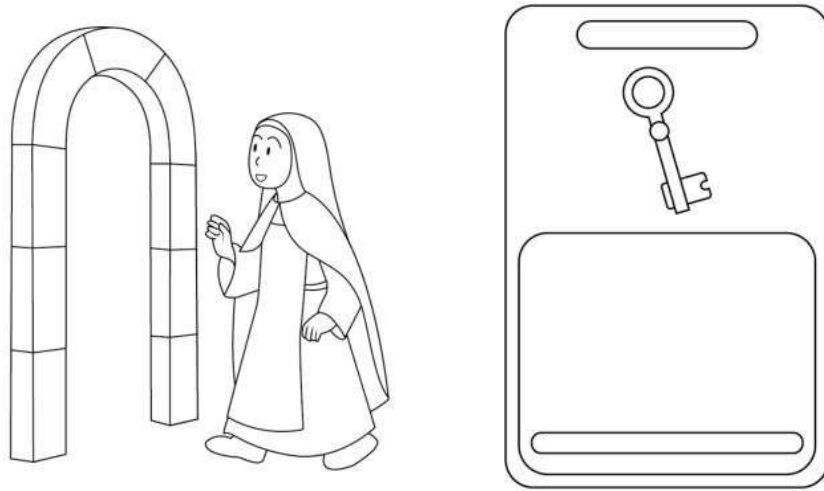
Gambar 3.20. Sketsa token Player
Sumber: Dokumentasi pribadi

Line Art

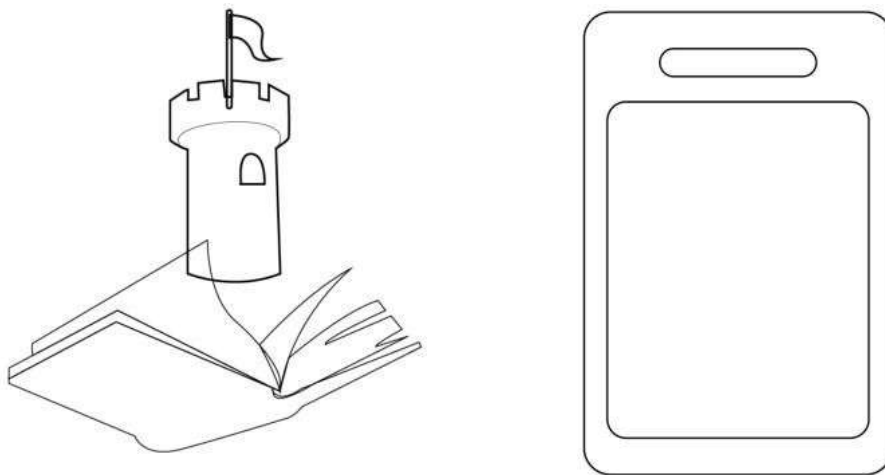
Setelah sketsa dianggap sesuai, tahap berikutnya adalah menggambar ulang menggunakan garis bersih (*line art*). Di tahap ini, bentuk akhir tiap elemen mulai terlihat jelas. Detail seperti ekspresi karakter, bentuk ikon, dan batas-batas ruang ditentukan dengan lebih presisi. Warna belum dimasukkan di tahap ini.



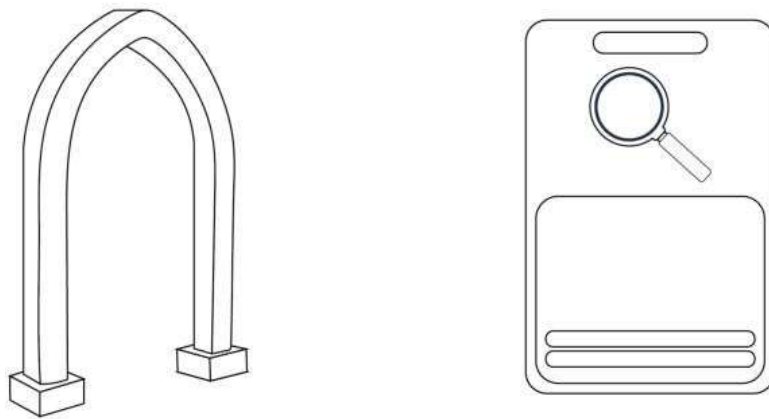
Gambar 3.21. *Line art mapboard game*
Sumber: Dokumentasi pribadi



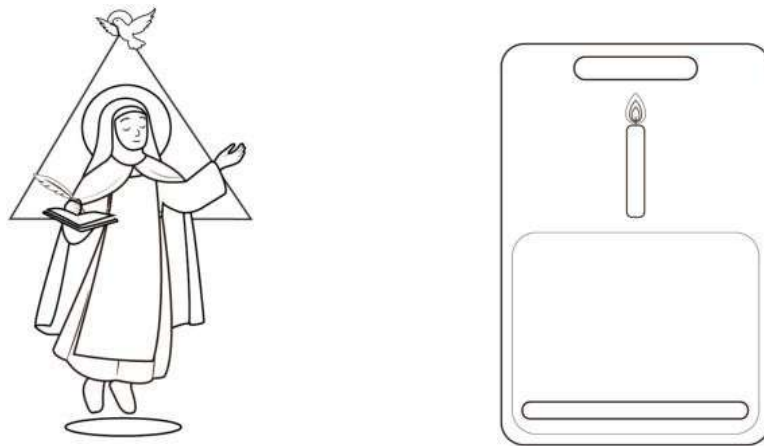
Gambar 3.22. *Line art Homecoming Card*
Sumber: Dokumentasi pribadi



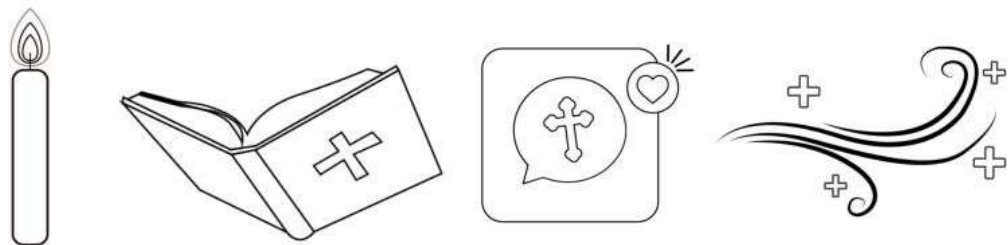
Gambar 3.23. *Line art Narrative Soul Card*
Sumber: Dokumentasi pribadi



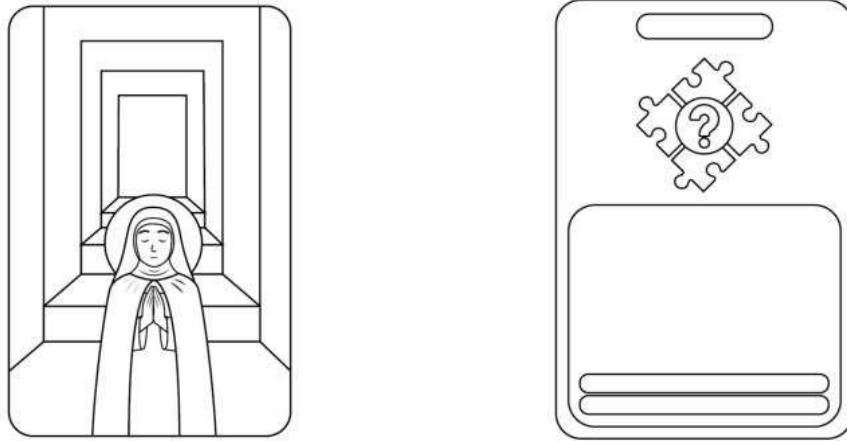
Gambar 3.24. *Line art Gate Quest Card*
 Sumber: Dokumentasi pribadi



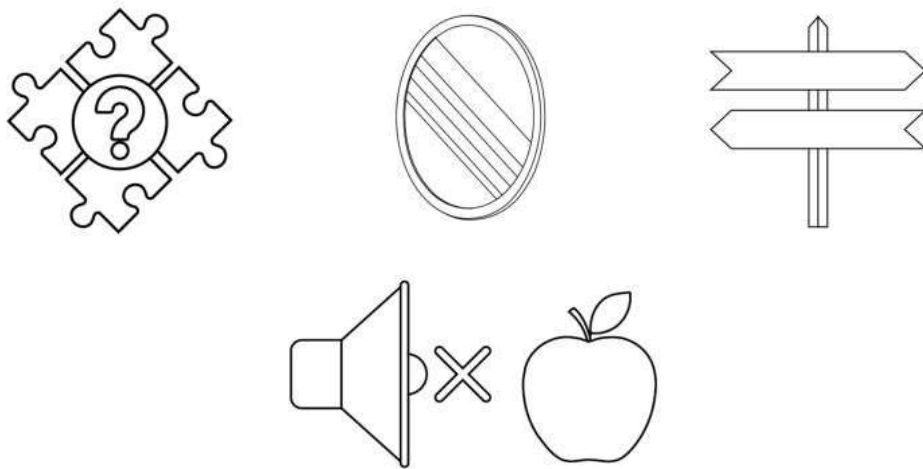
Gambar 3.25. *Line art Blessing Card*
 Sumber: Dokumentasi pribadi



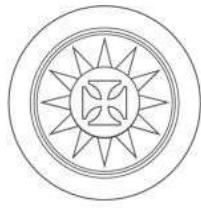
Gambar 3.26. *Line art ikon-ikon Blessing Card*
 Sumber: Dokumentasi pribadi



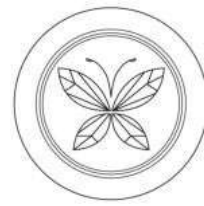
Gambar 3.27. *Line art Trial Card*
 Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 3.28. *Line art ikon-ikon Trial Card*
 Sumber: Dokumentasi pribadi



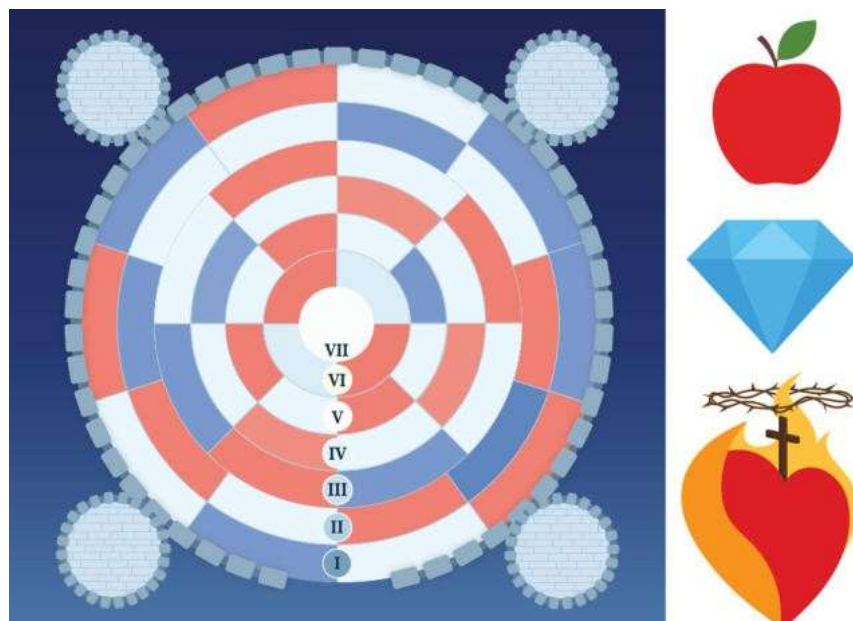
Gambar 3.29. *Line art token Spiritual Point*
Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 3.30. *Line art token Player*
Sumber: Dokumentasi pribadi

Warna Dasar

Setelah *line art* selesai, warna dasar mulai diisi sesuai dengan moodboard dan panduan warna yang telah ditentukan sebelumnya. Setiap elemen diberi warna utama yang sesuai dengan fungsi dan maknanya, misalnya biru untuk elemen spiritualitas, merah untuk simbol godaan, dan kuning/putih untuk representasi terang atau rahmat.



Gambar 3.31. Warna dasar *map board game*
Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 3.32. Warna dasar *Homecoming Card*
Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 3.33. Warna dasar *Narrative Soul Card*
Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 3.34. *Line art Gate Quest Card*
 Sumber: Dokumentasi pribadi



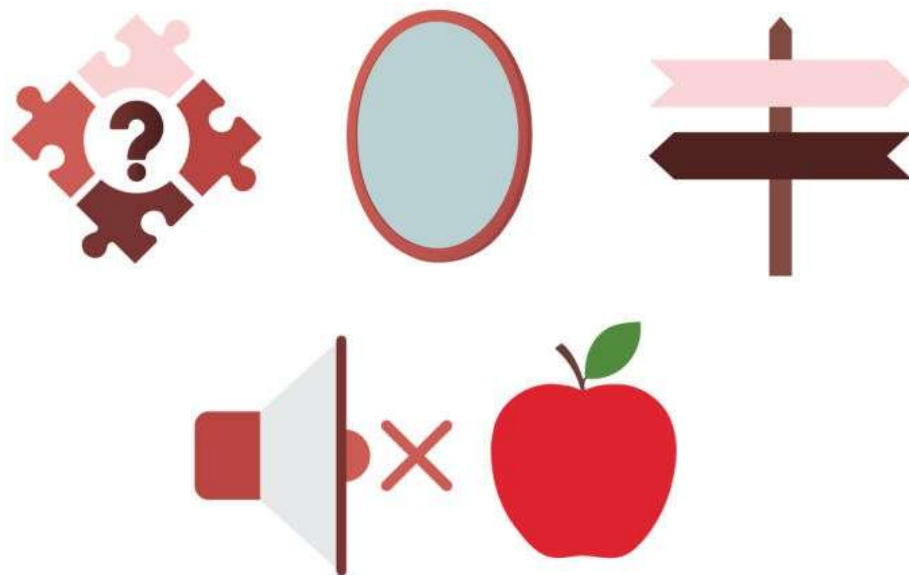
Gambar 3.35. *Line art Blessing Card*
 Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 3.36. Warna dasar ikon-ikon *Blessing Card*
 Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 3.37. *Line art Trial Card*
 Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 3.38. *Line art ikon-ikon Trial Card*
 Sumber: Dokumentasi pribadi



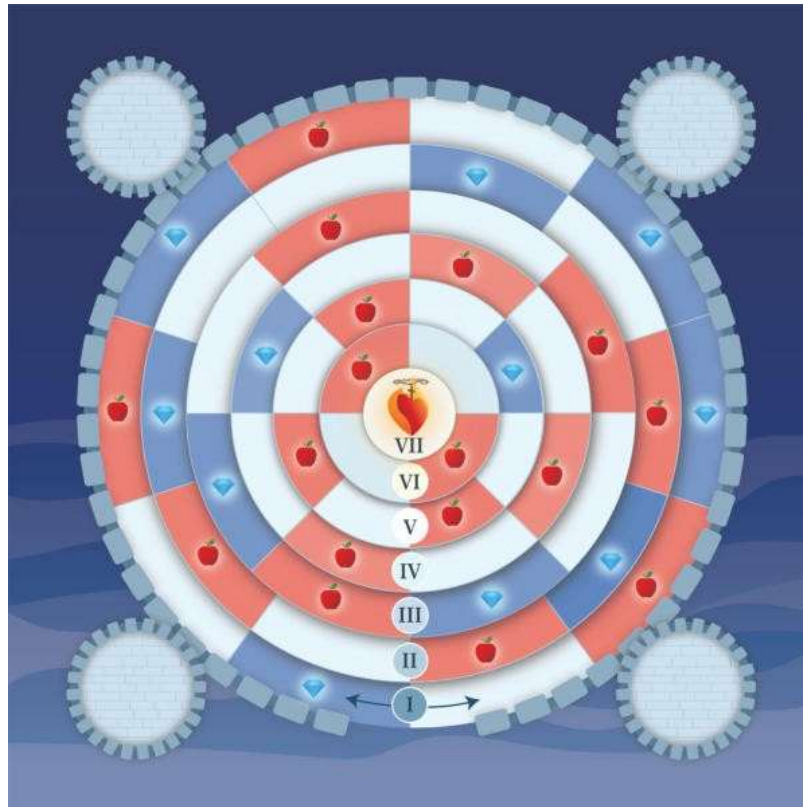
Gambar 3.39. Warna dasar token *Player*.
 Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 3.40. Warna dasar token *Spiritual Point*
 Sumber: Dokumentasi pribadi

Finishing

Tahap akhir adalah penyempurnaan visual. Pada proses ini ditambahkan gradasi halus, efek cahaya, bayangan lembut, dan tekstur ringan bila dibutuhkan. Tujuannya untuk memperkuat nuansa batin dan memberikan kesan mendalam pada tiap ilustrasi tanpa menghilangkan kesederhanaan gaya. Di tahap ini juga dilakukan pengecekan akhir untuk memastikan semua elemen konsisten dan selaras satu sama lain.



Gambar 3.41. *Finishing map board game*
 Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 3.42. *Finishing Homecoming card*
 Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 3.43. *Finishing Narrative Soul card*
Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 3.44. *Finishing Gate Quest card*
Sumber: Dokumentasi pribadi



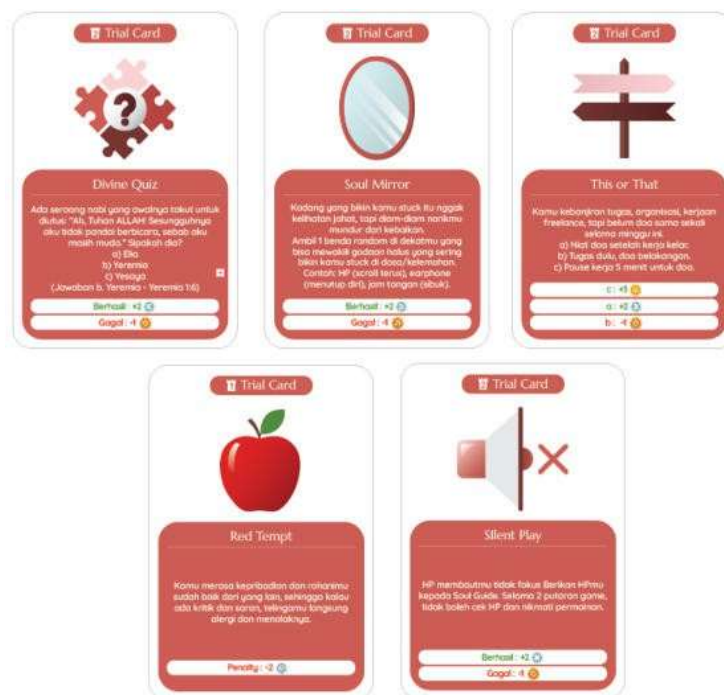
Gambar 3.45. *Finishing Blessing card*
Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 3.46. *Finishing Blessing card*
Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 3.47. *Finishing Trial card*
Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 3.48. *Finishing Trial card*
Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 3.49. *Finishing token player*
 Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 3.50. *Finishing token Spiritual Point*
 Sumber: Dokumentasi pribadi

3.2.4 Perancangan Uji Coba

Uji coba dalam perancangan *board game* Puri Batin Santa Teresa Avila dilakukan sebagai bagian dari proses evaluasi desain produk, khususnya untuk menguji efektivitas elemen visual, mekanisme permainan, keterlibatan naratif, serta dampak reflektif yang ditimbulkan oleh permainan. Uji coba ini menjadi langkah penting sebelum finalisasi produk, untuk memastikan bahwa permainan benar-benar dapat diterima oleh target sasaran yang dituju.

3.2.4.1 Perancangan Playtest

Sebelum melakukan uji coba kepada target responden utama, penulis terlebih dahulu melakukan *balancing test* secara internal dalam kelompok kecil (3–4 orang). Tahapan ini bertujuan untuk menguji sejauh mana mekanisme permainan sudah berjalan seimbang, termasuk distribusi kartu, nilai SP, tingkat kesulitan antar puri, waktu bermain, serta kejelasan narasi dan instruksi. Uji balancing ini juga digunakan untuk mengevaluasi apakah *reward* dan *penalty* berjalan proporsional dan memunculkan dinamika permainan yang menyenangkan sekaligus reflektif.

3.2.4.2 Uji Coba Target Pengguna

Tahap kedua dilakukan bersama target pengguna, yaitu remaja dan kaum muda usia 15–25 tahun. Uji coba ini melibatkan siswa SMA (Asrama Putra SMA Cor Jesu Malang), mahasiswa (Unit Kegiatan Mahasiswa Katolik St. Ignatius Loyola – Universitas Merdeka Malang), dan komunitas orang muda Katolik (Zelo Zelatus Praise & Worship).

Board game Puri Batin memiliki alur bertahap yang mengikuti perjalanan rohani melalui tujuh tingkat puri secara naratif dan spiritual. Maka uji coba difokuskan hanya sampai Puri ke-2 atau ke-3. Hal ini dilakukan agar pengalaman bermain tetap efektif dan terfokus, serta untuk mengamati apakah player dapat memahami sistem permainan, tema naratif, dan dampak reflektif sejak awal permainan. Selain itu, jumlah responden yang cukup besar akan menjadikan uji coba kurang efisien dilakukan dalam satu sesi, sehingga dipilih pendekatan bertahap yang tetap representatif untuk tujuan perancangan awal.

Responden diminta mengisi kuesioner setelah sesi permainan. Metode evaluasi yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif melalui penyebaran kuesioner **skala Likert**. Instrumen evaluasi disusun menggunakan **skala 1–5**, mulai dari “**sangat tidak setuju**” (1) hingga “**sangat setuju**” (5). Kuesioner terbagi dalam lima aspek utama yang sesuai dengan karakter permainan, yaitu: Tema Cerita & Narasi, Visual & Desain, Mekanisme & Aturan, Spiritualitas & Refleksi, serta Pertanyaan Umum lainnya.

Tema Cerita & Narasi	
1.	Tema dan alur cerita dalam game ini menarik dan bisa dimengerti.
2.	Bahasa di dalam kartu terasa ringan dan tidak kaku.
3.	Pesan tentang perjalanan iman atau kehidupan rohaninya terasa relate dengan hidup saya.
4.	Saya mulai memahami maksud dari perjalanan batin menuju Tuhan yang diajarkan dalam Puri Batin Teresa Avila.
Visual & Desain	
1.	Desain elemen tampilan board, kartu, dan warnanya menarik.
2.	Ilustrasi mendukung cerita dan tema permainan.
3.	Ilustrasi juga membantu saya memahami cara main dan aturannya.
4.	Tulisan dan elemen visual mudah dibaca dan tidak membingungkan.
Mekanisme & Aturan	
1.	Aturan permainan mudah dipahami.
2.	Alur permainannya terasa mengalir dan mudah diikuti.
3.	Tantangan atau konflik dalam game terasa menarik dan menantang.
4.	Buku panduan (rule book) jelas dan membantu saya memahami cara main.

5.	Durasi permainan menurut Anda: Terlalu singkat, Pas, atau Terlalu lama (Multiple choice)
Spiritualitas & Refleksi	
1.	Permainan ini membantu saya lebih mengenal diri sendiri.
2.	Saya merasa terdorong untuk merenungkan hubungan saya dengan Tuhan.
3.	Permainan ini membawa saya pada refleksi tanpa terasa berat.
Pertanyaan Umum Lainnya	
1.	Secara keseluruhan, saya menikmati permainan ini.
2.	Saya bersedia memainkannya lagi lain waktu.
3.	Saya akan merekomendasikan game ini ke orang lain.
4.	(Jika ya) Hal apa yang membuat saya ingin merekomendasikan game ini?
5.	Menurut Anda, board game ini cocok dimainkan untuk kegiatan apa? (misalnya: retreat, pelajaran agama, workshop OMK, dll)

Tabel 3.2 List pernyataan untuk kuesioner uji coba pada target audiens.