

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada tahun 2015, harian Kompas bersama dengan Manikmaya mengadakan kompetisi nasional berjudul *Board Game Challenge 2015*, dimana peserta bersaing untuk menciptakan dan merancang permainan papan dengan harapan dapat mengangkat kearifan dan kekayaan dari budaya Nusantara (Kompas, 2015). Kompetisi ini diselenggarakan di lima kota besar di Indonesia, salah satunya yaitu di Kota Surabaya dengan tema *Spirit of Surabaya* yang berarti jiwa dari Kota Surabaya. Surabaya dikenal sebagai Kota Pahlawan secara historis dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia (Jalil, 2022).

Adhicipta Raharja Wirawan, bersama dengan rekannya Aditya Pradana, David Santosa, dan Wikan Prabowo sebagai peserta dari kompetisi *Board Game Challenge 2015*, menganggap bahwa tema pahlawan merupakan tema yang umum dan akan menjadi tema yang paling banyak digunakan oleh peserta lainnya. Hal ini membuat Adhicipta dan rekannya harus melakukan *brainstorming* lebih dalam mengenai tema lainnya. Setelah melakukan *brainstorming* ide lebih lanjut, mereka akhirnya menentukan tema kuliner sebagai jiwa dari Kota Surabaya. Surabaya memiliki beragam jenis kuliner tradisional yang ingin diperkenalkan oleh tim Adhicipta melalui pembuatan permainan kartu yang berjudul Waroong Wars.



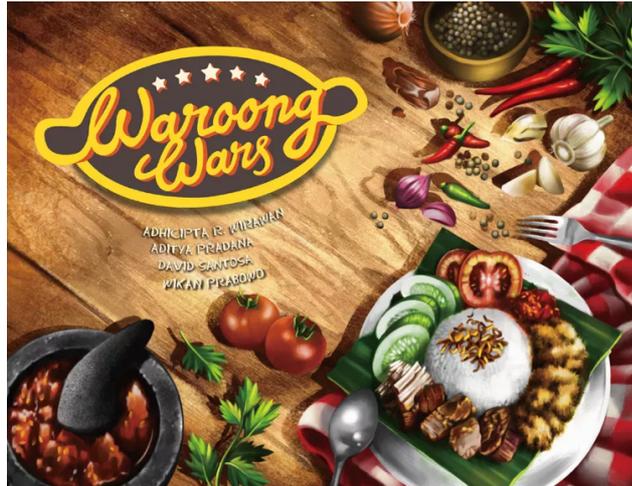
**Gambar 1.1. Permainan Kartu Waroong Wars Edisi Pertama
(Sumber: PLAYDAY.ID, 2015)**

Permainan kartu Waroong Wars mengajak pemain berperan sebagai pemilik warung yang akan bersaing untuk menjadikan warungnya yang terbaik dengan memasak masakan tradisional khas Surabaya dari bahan makanan yang dikumpulkan (BoardGameGeek, 2018). Kata “*waroong*” atau dibaca warung yang dikenal sebagai warteg atau warung tegal adalah sebuah istilah tempat makan yang banyak ditemukan di sepanjang jalan Kota Surabaya dan menjadi salah satu bagian dari keseharian masyarakat Indonesia (Setyowati, 2022). Tim Adhicipta ingin menampilkan pengalaman warung tersebut dalam permainannya yang dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu tahap belanja, tahap memasak, dan tahap mencari pelanggan.

Waroong Wars menyajikan visual bahan makanan dan masakan tradisional khas Surabaya, seperti Sate Klopo, Semanggi, Rujak Cingur, dan lainnya. Bahan makanan yang disediakan merupakan bahan makanan tradisional yang umumnya digunakan untuk memasak menu makanan tersebut, seperti beras, tahu, tempe,

hingga sambal. Penggunaan karakter representatif juga dimanfaatkan dalam permainan ini yang disesuaikan dengan latar kebudayaan penduduk Kota Surabaya, dimana kota ini bersifat heterogen yang terdiri dari berbagai etnis, suku, serta bangsa. Permainan Kartu Waroong Wars menjadi pemenang utama untuk kategori Kota Surabaya dalam kompetisi *Board Game Challenge 2015* oleh harian Kompas yang kemudian dicetak sebanyak 1.000 unit dan dipasarkan pada toko buku Gramedia (Deliusno, 2015).

Pada tahun 2018, Waroong Wars merilis edisi kedua dengan desain yang baru oleh penerbit Tabletoys Indonesia. Berdasarkan hasil wawancara dengan Adhicipta Wirawan selaku perancang utama permainan, pada edisi kedua ini dilakukan perubahan dalam dua aspek, yaitu aspek visual dan aspek *gameplay*. Secara aspek visual, gaya ilustrasi pada edisi kedua dirancang dengan gaya realistis dengan tujuan untuk menggambarkan visual kuliner yang lebih nyata dan menggugah selera. Secara aspek *gameplay*, pada edisi kedua dilakukan perubahan cara bermain agar lebih taktikal dan menantang untuk dimainkan. Pemain dengan kesempatan menang yang lebih rendah dapat mengejar pemain lainnya pada *gameplay* yang baru. Pengenalan karakter juga dilakukan pada edisi kedua, dimana setiap karakter memiliki aneka keahlian khusus dengan tujuan untuk meningkatkan *replayability* dari permainan.



Gambar 1.2. Permainan Kartu Waroong Wars Edisi Kedua
(Sumber: BoardGameGeek, 2018)

Permainan Waroong Wars dikategorikan sebagai permainan keluarga dengan target pemain segala usia, dimulai dari umur enam tahun. Permainan ini dapat dinikmati baik oleh kalangan pria maupun wanita. Permainan kartu Waroong Wars edisi kedua dijual dengan harga Rp. 175.000,00, sehingga ditujukan pada masyarakat menengah ke atas. Permainan ini memiliki umpan balik yang cukup positif, dimana rata-rata pemain merasa permainan ini cukup mudah untuk dipahami dan dimainkan, serta memiliki *range* usia yang lebih luas. Penjualan permainan kartu Waroong Wars sudah melebihi 5000 unit.

Permainan kartu Waroong Wars memiliki potensi sebagai media pembelajaran dalam memperkenalkan budaya kuliner khas Surabaya, khususnya untuk generasi muda. Dewasa ini, sebagian besar generasi muda memiliki pengetahuan yang kurang mengenai makanan tradisional, yang dibuktikan melalui riset yang dilakukan oleh Novitasari dan Anggapuspa (2021) bahwa pengetahuan makanan tradisional hanya dimiliki 20% kelompok anak. Padahal, makanan tradisional

Indonesia merupakan identitas dan wujud budaya yang bernilai penting yang harus dilestarikan (Setiawan, 2016). Media permainan mampu memberikan informasi dan menumbuhkan imajinasi anak (Sudono, 2000) dan oleh karena itu dapat menjadi salah satu pendekatan edukatif dalam mengatasi topik ini. Gaya pembelajaran anak tidak hanya mencakup penglihatan saja, tetapi dapat didukung dengan audio atau pendengaran dan audio visual (Marinda, 2020). Permainan kartu Waroong Wars saat ini dibatasi oleh penampilan visual saja, dan oleh karena itu memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan daya tarik lainnya berupa *motion graphics* yaitu gerakan dan audio untuk meningkatkan ketertarikan anak dalam memainkan permainan. Media permainan turut mengikuti perkembangan zaman, dimana dewasa ini banyak ditemukan permainan berbasis digital yang semakin mudah untuk diakses, salah satunya permainan *mobile* yang dimainkan dengan ponsel.

Permainan berbasis digital mampu memberikan pengalaman yang berbeda dibandingkan permainan papan. Keduanya sama-sama memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Melalui permainan digital, anak tidak hanya dapat berinteraksi dengan gambar, tetapi dengan suara dan gerakan yang turut meningkatkan ketertarikan dan mendukung proses kognitif anak (Nikiforidou, 2018). Dengan dilakukannya adaptasi dari permainan fisik ke dalam bentuk digital, permainan ini diharapkan agar permainan ini dapat berkembang dengan jangkauan yang lebih luas ke seluruh penjuru daerah sehingga kuliner tradisional Indonesia semakin dikenal masyarakat luas. Selain itu, melalui permainan digital juga bertujuan untuk mengembangkan komponen permainan serta memperjelas dan

mempertajam mekanisme permainan yang sebelumnya kompleks untuk dipahami dengan cepat, menjadi lebih sederhana dan mudah untuk dipahami.

1.2. Identifikasi Masalah



Gambar 1.3. Komponen Permainan Kartu Waroong Wars
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

Permainan kartu Waroong Wars merupakan permainan yang hanya terdiri dari komponen kartu sebagai komponen utama. Komponen kartu yang terdapat dalam permainan ini ada sebanyak 5 jenis kartu, dimana pada setiap kartu tersebut memiliki fungsi yang berbeda. Karena hanya dibatasi dengan komponen kartu, fungsi-fungsi ini seringkali diabaikan atau dilupakan oleh pemain dan menyebabkan mekanisme permainan menjadi kompleks. Hal yang dapat dilakukan untuk mengatasi hal ini tanpa mengubah mekanisme permainan, yaitu dengan dilakukannya pengembangan aspek medium permainan, salah satunya dengan diadaptasi ke permainan berbentuk digital. Melalui permainan digital, komponen dan mekanisme yang kompleks dapat dihadirkan dengan lebih sederhana tapi tetap mencakup semua fungsi-fungsinya yang dibantu dengan UI atau tampilan antarmuka. Visual dalam permainan digital juga dapat didukung dengan audio dan

gerakan sehingga membuat pengalaman bermain menjadi lebih hidup (Scolastici & Nolte, 2013). Waroong Wars sebagai permainan edukatif perlu menyampaikan pesan yang mudah dan cepat ditangkap audiens tanpa mengabaikan visual yang menarik, dan oleh karena itu, memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut ke dalam permainan berbentuk digital atau permainan *mobile*.

Selain permasalahan medium, dalam permainan kartu Waroong Wars juga masih terdapat beberapa permasalahan secara *form*, seperti ilustrasi yang kurang ikonik dan permasalahan dalam penggunaan tipografi yang tidak konsisten. Ilustrasi yang tidak ikonik dapat menyebabkan kegagalan dalam mengkomunikasikan sesuatu. Waroong Wars juga memiliki tema yang diangkat dari budaya Jawa atau Kota Surabaya, akan tetapi, representasi budaya Jawa atau Surabaya pada permainan ini masih ditemukan beberapa kekeliruan. Hal ini dapat ditemukan pada penggambaran karakter-karakter yang kurang mencerminkan latar belakang budayanya secara visual. Masalah representatif menjadi hal yang penting untuk diperhatikan, mengingat tujuan dari permainan ini adalah untuk mengenalkan suatu kebudayaan.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi permasalahan dari permainan kartu Waroong Wars, maka dapat disimpulkan rumusan masalah dari perancangan ini sebagai berikut:

1. Bagaimana mengadaptasi permainan kartu Waroong Wars ke dalam bentuk permainan *mobile* tanpa mengubah mekanisme permainan?
2. Bagaimana merancang *user interface* pada permainan *mobile* Waroong Wars agar pengalaman permainan menjadi optimal dan efisien?

3. Bagaimana merancang visual permainan Waroong Wars yang representatif dengan budaya Surabaya?
4. Bagaimana mempertahankan aspek komunikasi yang efektif antar pengguna dalam bentuk permainan digital?

1.4. Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan sebelumnya, maka perancangan karya ini memiliki tujuan untuk:

1. Mengadaptasi permainan kartu Waroong Wars ke dalam bentuk permainan *mobile* tanpa mengubah mekanisme permainan.
2. Merancang *user interface* permainan digital Waroong Wars dengan pengalaman permainan yang optimal dan efisien.
3. Merancang visual permainan Waroong Wars dengan nilai budaya Surabaya yang representatif.
4. Mempertahankan aspek komunikasi yang efektif antar pengguna dalam bentuk permainan digital.

1.5. Manfaat Perancangan

1.5.1. Terhadap Entitas

Melalui adaptasi permainan Waroong Wars ke dalam bentuk digital, diharapkan permainan ini dapat dikenal lebih luas oleh publik. Dengan semakin meluasnya pengetahuan akan permainan

ini, diharapkan juga agar perancang ataupun penerbit dari permainan ini dapat lebih dikenal oleh masyarakat.

1.5.2. Terhadap Masyarakat

Dengan dilakukannya perancangan permainan Waroong Wars ke dalam bentuk digital, diharapkan dapat menghasilkan sebuah permainan yang mengangkat unsur budaya yang dapat dinikmati masyarakat luas dengan menampilkan visual yang baik dan tampilan antarmuka yang efisien. Masyarakat diharapkan dapat memainkan permainan ini dengan mudah dan cepat serta meningkatkan kesadaran akan budaya kuliner Indonesia, khususnya di Jawa Timur, Kota Surabaya.

1.5.3. Terhadap Keilmuan Desain Komunikasi Visual

Melalui pembahasan dan proses perancangan yang dilakukan, diharapkan dapat berkontribusi dalam keilmuan desain komunikasi visual dalam bentuk pemahaman yang lebih luas serta penemuan yang baru melalui konsep perancangan dengan identifikasi permasalahan yang dilakukan.