

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Permasalahan

Saat ini pemanfaatan teknologi telah menjadi kebutuhan pokok manusia. Teknologi melayani kehidupan manusia, meningkatkan kualitas hidup, serta meningkatkan komunikasi dan hubungan satu sama lain (Younes and Al-Zoubi 2015). Sesungguhnya, fenomena ini memberikan potensi untuk berbagai inovasi yang melibatkan teknologi. Seperti yang dikatakan oleh John Heskett dalam bukunya yang berjudul *Design: A Very Short Introduction*, segala wujud benda, secara sengaja maupun tidak, akan terus beradaptasi dengan kemajuan teknologi dan menciptakan standar yang baru dalam masyarakat (Heskett 2002). Salah satu industri yang juga terkena dampak dan berevolusi adalah industri *board game* atau permainan papan. Permainan-permainan papan yang tadinya harus dimainkan secara tatap muka, kini telah beradaptasi menjadi permainan digital. Indonesia juga memiliki industri permainan papan yang telah berkembang sejak tahun 2014 dan mendapatkan dukungan penuh dari Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Indonesia (Kompas Klasika 2018). Agar terus berkembang dan mampu bersaing dengan kompetitor, maka perlu dilakukan adaptasi permainan papan lokal ke dalam bentuk media digital.

'*Acaraki: The Java Herbalist*' adalah permainan papan dirancang oleh Erwin Skripsiadi dan diterbitkan oleh Hompimpa Games pada tahun 2017 (Kelana 2017).

Dalam permainan ini, para pemain akan berlomba untuk menjadi acaraki atau peramu jamu terbaik di Majapahit dengan cara mengumpulkan bahan-bahan alami, meramu jamu, dan menyembuhkan berbagai penyakit pada desa-desa. Tema kearifan lokal sengaja diangkat oleh sang perancang permainan untuk memperkenalkan jamu sebagai ramuan herbal asli Indonesia (Kelana 2017). Dengan konsep yang menarik dan juga permainannya yang asyik, Acaraki telah berhasil lolos dan unjuk muka pada pameran *Board Games Essen SPIEL* di Jerman pada tahun 2017 serta *Popcon Asia* pada tahun 2018 (Prima 2018). Hal ini menunjukkan bahwa '*Acaraki: The Java Herbalist*' merupakan permainan papan Indonesia yang cukup diminati dan berpotensi untuk dikembangkan lebih lanjut.



Gambar 1.1 Permainan papan '*Acaraki: The Java Herbalist*'.

Sumber: dokumentasi pribadi

Melalui wawancara yang dilakukan penulis, perancang permainan papan '*Acaraki: The Java Herbalist*' mengatakan bahwa permainan tersebut sudah tidak diproduksi. Permainan ini juga dikatakan jarang dikenali peminat *board game*, ditambah

dengan maraknya *game online* pada saat ini. Agar dapat kembali eksis dan bertahan dalam arus perkembangan teknologi, maka penulis akan mengadaptasi permainan Acaraki: The Java Herbalist perlu beradaptasi menjadi *game* digital. Adaptasi menjadi *game* digital ini membutuhkan perancangan ulang secara visual dikarenakan media dan kebutuhan aset yang berbeda dengan permainan papan fisik. Penggunaan media digital ini secara tidak langsung meniadakan berbagai batasan fisik sehingga permainan akan menjadi lebih berpotensi untuk dikembangkan lebih lanjut (Frapolli et al. 2010). Selain digitalisasi menjadi *mobile game*, penulis juga akan memberikan solusi visual bagi beberapa permasalahan yang ditemukan di dalam permainan '*Acaraki: The Java Herbalist*'.

Pada tahun 2020, industri permainan papan terkena dampak negatif dari adanya pandemi (Maida 2020). Hal tersebut disebabkan situasi pandemi yang mengharuskan masyarakat melakukan *social distancing* (World Health Organization 2020). Kebijakan tersebut menyebabkan permainan papan yang harus dimainkan lebih dari satu orang secara berdekatan menjadi ditinggalkan. Saat ini industri permainan papan dengan gencar memanfaatkan teknologi agar dapat terus eksis dan meminimalisir kerugian (Maida 2020). *Game-game* sosial seperti '*Animal Crossing: New Horizons*' yang memfasilitasi para pemain untuk dapat berinteraksi dengan pemain lain menjadi sangat populer dan diminati pemain *game* di seluruh dunia (Solly 2020).

Menurut Cambridge Dictionary, kata '*mobile*' adalah kata sifat yang berarti bergerak bebas atau bisa berpindah-pindah (Cambridge Dictionary 1995b). Makna dari *mobile game* adalah *game* dengan penggunaan media yang juga bersifat *mobile*

dan bisa dimainkan dimana saja yakni *handphone* (Hamer 2007). Adaptasi menjadi *mobile game* ini dipilih karena *handphone* adalah media yang banyak digunakan oleh penduduk Indonesia. Pada tahun 2020, 191 juta dari total 266 juta penduduk Indonesia menggunakan *handphone* (Statista Research Department 2020). Dengan pengguna *handphone* yang semakin banyak, industri *mobile game* juga terus berkembang di seluruh dunia. Menurut hasil riset dari Statista Global Consumer Survey, jumlah pemain *mobile game* di seluruh dunia pada tahun 2017 adalah 1.179,8 juta dan terus meningkat secara pesat hingga mencapai 1.573 juta pada tahun 2020 ini. Indonesia adalah negara ke-9 yang memberikan pendapatan *mobile game* terbanyak di seluruh dunia dengan perkiraan jumlah pemain mencapai 62 juta di tahun 2025 (Statista 2018). Berdasarkan data-data yang telah dipaparkan, media *handphone* menjadi pilihan yang tepat karena *mobile game* sedang sangat diminati oleh masyarakat Indonesia maupun luar negeri.

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Penulis akan memberikan solusi bagi permasalahan-permasalahan yang ditemukan dalam permainan. Kumpulan permasalahan ini dapat dikelompokkan menjadi 2 kategori, yaitu permasalahan visual dan permasalahan mekanisme permainan. Permasalahan visual adalah permasalahan mengenai desain maupun ilustrasi komponen-komponen permainan, sedangkan permasalahan mekanisme permainan adalah permasalahan selain desain visual yang menghambat jalannya permainan. Sejumlah permasalahan ini menyebabkan adanya kebingungan di tengah permainan

sehingga para pemain berpotensi untuk meninggalkan dan tidak memainkan permainan ini lagi. Sang perancang permainan, Erwin Skripsiadi, setuju dan membenarkan adanya permasalahan-permasalahan dalam permainan yang telah dipaparkan di atas. Isu ini menjadi cukup signifikan karena beliau menyatakan dirinya sering mendapatkan komentar yang serupa dari para pemain permainan papan ‘*Acaraki: The Java Herbalist*’. Oleh karena itu, isu ini perlu dipertimbangkan dan diberikan solusi.

Tabel 1.1

Permasalahan Visual	Permasalahan Mekanisme Permainan
<ol style="list-style-type: none"> 1) Desain kartu bahan dan kartu pasien mirip sehingga mudah tersaru (saat menghitung pasien, terselip 1 kartu bahan dan pemain tidak menyadarinya). 2) Warna merah dan maroon pada kartu bahan, kartu pasien, serta token penanda desa mudah tersaru. 3) Bagian depan dan bagian belakang kartu bahan dapat tertukar saat pengocokan kartu. Hal ini dikarenakan keduanya beroutline warna yang sama, bagian tengahnya berwarna putih, dan ada teks. 4) Token penanda desa dan token Suryaraka terlalu mirip dan dapat tersaru. 5) Ikon koin <i>gold</i> dan <i>silver</i> dapat tersaru karena hasil cetakan yang kurang maksimal dan ukuran yang kecil. 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Persiapan permainan memakan waktu. 2) Karena pada setiap aksinya pemain perlu waktu untuk memikirkan strategi dan sebagainya, pemain sering lupa telah melakukan aksi berapa kali (setiap pemain mendapatkan 3 kali untuk melakukan aksi). 3) Panduan tidak menjelaskan secara menyeluruh sehingga ada banyak aksi yang membingungkan. 4) Kartu aksi tidak menjelaskan aksinya dengan baik. Pemain bingung dengan aksi yang akan dilakukannya. 5) Penggunaan bahasa yang tidak konsisten. Dalam satu kartu dapat ditemukan bahasa Indonesia dan Inggris. Selain itu, ditemukan beberapa grammar bahasa Inggris yang salah. 6) Durasi permainan memakan waktu yang cukup lama dikarenakan banyaknya pilihan aksi, banyaknya pilihan pasien, serta perlunya memikirkan strategi.

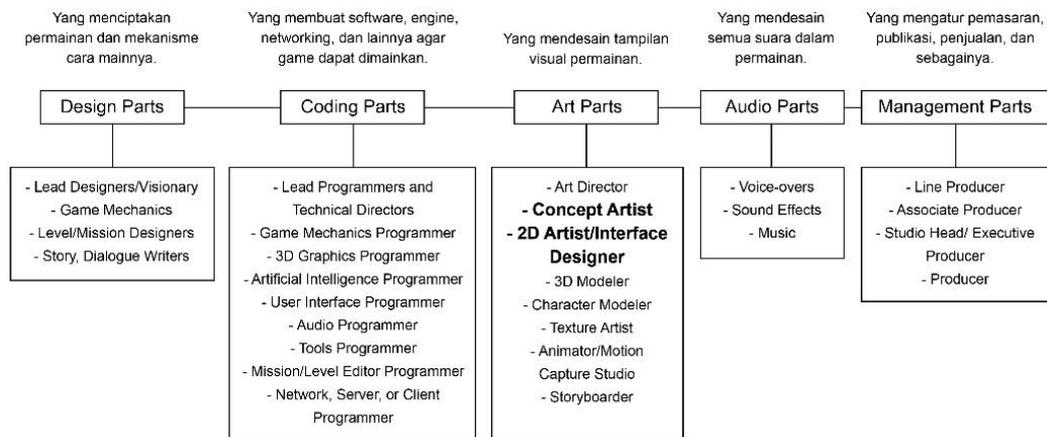
Sumber: dokumentasi pribadi

Mayoritas permasalahan visual yang ditemukan merupakan kemiripan antar komponen. Kemiripan ini menyebabkan komponen-komponen mudah tersaru dan mengganggu jalannya permainan. Penulis akan merespon permasalahan-permasalahan visual yang demikian dengan cara meredesain dan memberikan tampilan visual yang berbeda agar mudah dibedakan.

Permasalahan mekanisme permainan secara garis besar mencakup penjelasan cara bermain yang kurang jelas dan adanya kendala waktu. Penulis akan merespon isu kurang jelasnya informasi peraturan permainan dengan cara memperbaiki tata bahasa yang digunakan. Sedangkan untuk permasalahan waktu, penulis akan merespon dengan merancang desain *user interface* yang efektif dan praktis. Dengan desain *user interface* yang baik, diharapkan pemain dapat menjadi lebih mudah memainkan permainan tersebut serta lebih cepat dalam bertindak atau memencet suatu tombol.

1.3 RUMUSAN MASALAH

Pada umumnya, pengembangan *game* digital dilakukan oleh sebuah tim yang terdiri dari bagian-bagian dengan peran khusus seperti gambar 1 (Bethke 2003). Dalam proyek ini, penulis akan mengambil peran dari *2D artist* yang berfokus pada pengembangan visual 2D dan *interface designer* yang berfokus pada desain *user interface* (UI).



Gambar 1.2 Tim pembuat *game* menurut Erik Bethke.

Sumber: dokumentasi pribadi

Berdasarkan latar belakang dan fokus peranan yang diambil, penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

- Bagaimana rancangan *user interface mobile game* ‘*Acaraki: The Java Herbalist*’ yang mampu mengakomodasi permasalahan-permasalahan dalam permainan sehingga permainan mudah dimainkan?
- Bagaimana rancangan identitas visual ‘*Acaraki: The Java Herbalist*’ dapat menarik pemain *mobile game*?

1.4 TUJUAN PERANCANGAN

Perancangan ini bertujuan untuk mendesain *user interface* dari permainan ‘*Acaraki: The Java Herbalist*’ dalam bentuk *mobile game* dengan media *handphone*. Identitas visual yang baru juga akan dirancang untuk permainan ini. Hasil akhir perancangan ini akan berwujud *mockup* desain *user interface* lengkap

dengan identitas visual baru yang telah diimplementasikan. Hasil akhir *mockup* tidak dalam bentuk aplikasi digital yang dapat dimainkan.

1.5 MANFAAT PERANCANGAN

Adaptasi permainan papan Acaraki: The Java Herbalist menjadi *mobile game* ini dilakukan agar permainan papan ini mampu bertahan di tengah arus perkembangan teknologi, maraknya *game* digital, dan juga adanya dampak negatif dari pandemi. Dengan mendesain *user interface* yang efektif serta tampilan visual permainan yang menarik, diharapkan *mobile game* Acaraki: The Java Herbalist akan diminati oleh banyak pemain *mobile game*. Adanya adaptasi menjadi *mobile game* ini juga diharapkan dapat membantu mewujudkan cita-cita dari perancang permainan ini yaitu membuat jamu eksis di kalangan remaja Indonesia.