

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Board game adalah suatu jenis permainan yang salah satu komponennya adalah lembaran persegi seperti papan yang bahannya bisa bermacam-macam, tapi umumnya dari karton tebal. Monopoli, Catur, Ludo, Halma, Ular Tangga adalah beberapa contoh *board game* yang sudah lama dikenal.

Board game telah dimainkan dalam banyak kebudayaan dan masyarakat sepanjang sejarah. Beberapa diantaranya bahkan mendahului perkembangan keaksaraan pada masa awal peradaban. Sejumlah situs sejarah penting, artefak dan dokumen yang ditentukan memperlihatkan adanya permainan *board game* pada masa-masa permulaan.

Perkembangan *board game* sangat signifikan dalam semua aspek dan komponen. Mulai dari cerita permainan yang beragam, tema permainan, mekanik yang bervariasi hingga estetika menjadi unsur pembeda tiap *board game*.



Gambar Error! Use the Home tab to apply 0 to the text that you want to appear here..1 board game luar negeri yang bertemakan Indonesia

Dari tahun 1990 hingga sekarang, tercatat ada setidaknya 7 *board game* asal luar negeri yang bertemakan Indonesia, namun tidak satupun buatan orang Indonesia. Isi dari permainannya sendiri bisa dibilang tidak banyak menceritakan tentang Indonesia selain hanya untuk referensi visual. Disini *game designer* tanah air seharusnya dapat bermunculan dan menceritakan Indonesia melalui *board game* yang seru daripada mereka yang bahkan tidak terlahir di Indonesia.

Kini di Indonesia telah menjadi trend, berbagai judul *board game* yang didesain lebih dari sekedar media hiburan sukses membuka *market* di Indonesia. Berbagai institusi pemerintah dan swasta dari berbagai bidang juga mulai melihat potensi tersebut dan mulai bersedia mengeksplorasi potensi *game* untuk bisa mendukung aktivitas mereka. Hal ini seperti juga berlaku di *market* internasional, berbagai *board game* dengan pendekatan lebih dari sekedar media hiburan mendapat respon yang sangat signifikan. Hal yang sama juga kita temui di industri *game* secara umum, bahwa *market* mulai melihat dan mencari *game* yang benar-benar mampu memberi nilai lebih dari sekedar hiburan.



Saat ini *board game* di Indonesia sudah sangat berkembang, dengan tema-tema yang lebih mengeksplor muatan lokal yang dekat dengan masyarakat. Acara *board game* yang beragam di kota-kota besar dari mulai pameran, seminar, workshop sampai kompetisi nasionalnya dan industri *board game* bermunculan, *board game* mulai banyak dimainkan, hampir di setiap *café* anak muda di Bandung menyediakan *board game* seperti UNO dan Monopoli. Para youtubers terkenal beramai-ramai memainkan *board game* seperti *warewolf* dan itu menjadi sebuah acuan bahwa *board game* di Indonesia diminati oleh masyarakat.

Di Indonesia terbukti sudah banyak pelaku industri kreatif yang serius menekuni dibidang *board game* sebagai lahan mata pencaharian mereka. Selain itu *board game* juga mempunyai manfaat bagi produsen dan pemain yaitu :

-Terbukti efektif untuk motivasi hadirnya interaksi sosial yang sehat

- Proses pengembangannya relatif sederhana
- Media pembelajaran yang menarik, potensial, dan efektif
- Landasan tumbuh kembangnya industry game (digital) yang lebih baik
- Industrinya berkembang dan tumbuh pesat

Oleh karena itu dengan banyaknya manfaat yang dihadirkan dengan *board game*, ada peluang yang bisa menjadi pembelajaran yang menarik, potensial, dan efektif, terutama dibidang sosial, budaya, dan pendidikan.

Permainan tradisional mulai ditinggalkan karena tidak dapat beradaptasi dengan keinginan target

Namun jika melihat pada permainan tradisional sangat berbeda, permainan tradisional mulai ditinggalkan karena tidak dapat beradaptasi dengan targetnya. Sementara itu permainan tradisional merupakan aset sekaligus warisan budaya dari satu generasi ke generasi. Oleh karena itu kunci keberlangsungan permainan tradisional untuk tetap hidup di tengah masyarakat adalah proses pewarisan dari generasi tua ke generasi muda. Namun kini sebagian besar permainan tradisional tidak dikenalkan oleh generasi sebelumnya atau orang tua ke anak.

Pada era globalisasi ini, permainan tradisional semakin tersingkir dengan permainan-permainan yang semakin modern. Di kota besar dengan ruang luar bermain yang sedikit, membuat anak-anak kehilangan tempat berkumpul untuk bermain. Hal ini juga membuat permainan tradisional semakin jarang dimainkan.

. Dari data lapangan yang didapat, anak sekarang tidak lagi mengenal permainan tradisional seperti engklek atau bebentengan yang biasa dimainkan anak jaman dulu. Anak justru sangat paham permainan yang ada di *handphone* atau di dunia maya. Tersisihnya permainan tradisional merupakan efek samping dari kemajuan teknologi membawa konsekuensi pada kemajuan di berbagai hal, termasuk jenis dan macam permainan anak.

Melihat kenyataan tersebut, upaya pelestarian menjadi sebuah strategi budaya agar permainan tradisional tetap hidup dan setidaknya dikenal oleh anak saat ini. Menurut Dharmamulya

[<http://www.suaramerdeka.com/v1/index.php/read/news/2012/04/19/115862/Mempopulerkan-Kembali-Dolanan-Tradisional>], identifikasi dan dokumentasi permainan tradisional merupakan salah satu upaya pelestarian yang telah dilakukan yaitu seperti dokumentasi dalam film, video, foto dan tulisan. Pelestarian juga dapat dilakukan secara dinamis dengan

mengajarkan bagaimana permainan tertentu digunakan atau dimainkan. Cara lain adalah dengan mengadakan lomba penggunaan atau pementasan suatu permainan tradisional.

Di era perkembangan yang semakin modern saat ini, strategi di atas masih dirasa sebagai langkah konvensional yang belum benar-benar efektif. sebagai media yang terbukti efektif untuk memotivasi hadirnya interaksi sosial yang sehat dan media pembelajaran yang menarik, efektif dan potensial. Purwaningsih [ada jurnalnya di folder jurnal] juga menegaskan bahwa upaya pelestarian tidak sebatas menjaga permainan tradisional agar tetap ada, tetapi juga dapat berkembang sesuai dengan perkembangan jaman. Hal ini berarti permainan tradisional dapat diimprovisasi dengan keadaan sekarang, sehingga permainan tradisional akan diminati anak-anak dan tidak kalah dengan permainan modern. Dan salah satu langkah untuk melestarikan

Oleh karena itu dengan banyaknya manfaat yang dihadirkan dengan *board game*, ada peluang yang bisa menjadi pembelajaran yang menarik, potensial, dan efektif, bagi permainan tradisional adalah **mengadaptasikan permainan tradisional ke dalam *board game* untuk mengangkat kembali kepopuleran permainan tradisional bagi target.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan diatas, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

- Permainan tradisional mulai ditinggalkan karena tidak dapat beradaptasi dengan keinginan target

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- Bagaimana cara membuat permainan tradisional bisa diterima sesuai dengan keinginan target?

1.4 Batasan Masalah

Guna menghindari perluasan masalah, maka masalah yang dikaji dan di batasi hanya mengadaptasi permainan tradisional kedalam *board game*.

1.5 Maksud dan Tujuan

1.5.1 Maksud dari penelitian

Adapun maksud dalam melakukan penelitian ini yaitu:

Mengaplikasikan yang telah dipelajari selama perkuliahan.

1.5.2 Tujuan dari penelitian

Bertitik tolak dari perumusan masalah yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

Membuat sebuah *board game* dengan tema yang mengadaptasi dari permainan tradisional

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat bagi keilmuan

Semakin memasyarakat keberadaan ilmu Desain Komunikasi Visual sebagai salah satu solusi dalam memecahkan berbagai permasalahan sosial melalui komunikasi secara visual.

1.6.2 Manfaat bagi masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif permainan yang dapat meningkatkan kesadaran budaya lokal khususnya pada generasi muda.

1.6 Solusi

Membuat *board game* bertemakan lokal yang pemainnya dapat bermain sekaligus mengenal budaya permainan tradisional.

1.2 Metode Penelitian

1.3 Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang, identifikasi masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah, manfaat dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang teori-teori yang sesuai dan dapat digunakan untuk mendukung penyelesaian masalah atau pencapaian tujuan.

BAB III : ANALISA DATA

Bab ini membahas tentang analisa yang dilakukan. Mulai dari menganalisa...

BAB IV : KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN

Bab ini menjelaskan tentang konsep apa yang digunakan dalam perancangan...

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan apa yang dapat diambil dari penelitian yang telah dilakukan dan saran apa yang bisa diberikan menilik dari permasalahan-permasalahan yang muncul selama proses penelitian berlangsung.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.2 Komunikasi

2.2.1 Definisi Komunikasi

Secara istilah komunikasi berasal dari bahasa latin *communicatus* yang berarti berbagi atau menjadi milik bersama, komunikasi diartikan sebagai proses berbagi diantara pihak-pihak yang melakukan aktifitas komunikasi tersebut. Menurut ahli kamus bahasa, komunikasi adalah upaya yang bertujuan berbagi untuk mencapai kebersamaan. Tujuan dari berkomunikasi adalah kesepahaman terhadap pesan yang dipertukarkan. *Webster's New Collegiate Dictionary* edisi tahun 1977 dalam (Zubair,2006 : 2) antara lain menjelaskan bahwa komunikasi adalah suatu proses pertukaran informasi diantara individu melalui proses pertukaran lambang-lambang, tanda-tanda dan tingkah laku.

Ilmu komunikasi sebagai ilmu sosial yang sifatnya *multidisipliner* tentu mengundang banyak ahli untuk mengkaji definisinya. Masing-masing definisi mempunyai penekanan arti, cakupan, dan isi yang berbeda satu sama lain tapi jika diteliti lebih lanjut sebenarnya saling mendukung dan melengkapi seiring dengan perkembangan ilmu komunikasi. Frank E.X. Dance dalam bukunya.

Human Communication Theory berpendapat terdapat 126 buah definisi tentang komunikasi yang diberikan oleh beberapa ahli dan dalam buku Sasa Djuarsa Sendjaja Pengantar Ilmu Komunikasi dijabarkan tujuh buah definisi yang dapat mewakili sudut pandang dan konteks pengertian komunikasi. Definisi-definisi tersebut adalah sebagai berikut:

- a) Menurut Hovland, Janis & Kelley (1953) komunikasi adalah suatu proses melalui mana seseorang (komunikator) menyampaikan stimulus (biasanya dalam bentuk kata-kata) dengan tujuan mengubah atau membentuk perilaku orang-orang lainnya (khalayak).
- b) Menurut Berelson dan Stainer (1964) komunikasi adalah proses penyampaian informasi, gagasan, emosi, keahlian dan lain-lain. Melalui penggunaan simbol-simbol seperti kata-kata, gambar-gambar, angka-angka dan lain-lain.
- c) Menurut Lasswell (1960) komunikasi pada dasarnya merupakan suatu proses yang menjelaskan siapa, mengatakan apa, dengan saluran apa, kepada siapa? Dengan akibat apa atau hasil apa? (*Who? Says what? In which channel? To whom? With what effect?*).
- d) Menurut Gode (1959) komunikasi adalah suatu proses yang membuat sesuatu dari yang semula dimiliki oleh seseorang monopoli seseorang menjadi dimiliki oleh dua orang atau lebih.
- e) Menurut Barnlund (1964) komunikasi timbul didorong oleh kebutuhan-kebutuhan untuk mengurangi rasa ketidak pastian, bertindak secara efektif, mempertahankan atau memperkuat ego.

- f) Menurut Ruesch (1957) komunikasi adalah suatu proses yang menghubungkan satu bagian dengan bagian lainnya dalam kehidupan.
- g) Menurut Weaver komunikasi adalah seluruh prosedur melalui mana pikiran seseorang dapat mempengaruhi pikiran orang lainnya.

2.2.2 Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi dibedakan atas tujuan informasional, instruksional, persuasif, dan hiburan. Jenis komunikasi tersebut mempunyai syarat-syarat yang berbeda untuk mencapai target yang dikehendaknya. Proses komunikasi informasional membutuhkan empat langkah, antara lain:

1. Menarik Perhatian Terhadap Pesan

Pesan yang dipilih dan ingin disampaikan kepada khalayak dilakukan secara komprehensif, dan keputusan pesan apa yang dipilih harus mempertimbangkan berbagai aspek, sehingga pesan tersebut dapat diterima dengan baik oleh khalayak. Pesan yang telah dipilih akan tidak berarti apabila pesan tersebut ternyata bukanlah informasi yang dibutuhkan oleh khalayak. Pesan akan menjadi daya tarik tersendiri dimata khalayak, yang membuat mereka merasa bahwa pesan tersebut adalah sesuatu yang mereka butuhkan. Daya tarik terhadap pesan dapat diciptakan melalui informasi-informasi pendukung yang berkaitan dengan pesan.

2. Pesan dapat Diterima

Pesan dan informasi yang didapat, membuat khalayak sangatlah selektif dalam memilihnya, karena semakin banyaknya pesan yang disampaikan oleh para komunikator, sehingga khalayak memungkinkan untuk memilihnya. Pesan yang sesuai dengan kebutuhanlah yang akan mereka ingat. Sikap selektif terhadap pesan dan informasi tersebut, membuat komunikator berusaha lebih agar pesan yang mereka sampaikan dipilih dan diterima oleh khalayak.

3. Interpretasi Khalayak terhadap Pesan Sejalan

Respon yang sesuai dengan yang diharapkan oleh komunikator terhadap pesan yang diterima khalayak merupakan salah satu tujuan komunikasi. Respon tersebut merupakan hasil dari sejalannya interpretasi khalayak dengan komunikator. Interpretasi yang berbeda antara komunikator dan komunikan terhadap pesan maupun informasi adalah salah satu bukti gagalnya sebuah proses komunikasi. Interpretasi yang berbeda bisa disebabkan oleh pemahaman yang kurang dari komunikator

terhadap karakteristik dan kebutuhan khalayak akan pesan. Komunikator harus memiliki kepekaan dan pemahaman yang baik terhadap khalayak tentunya akan menghasilkan sebuah pesan yang bukan saja memiliki daya tarik, tapi juga dintepretasikan sesuai dengan keinginan seorang komunikator.

4. Pesan Digunakan Khalayak

Pesan yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan khalayak dan upaya-upaya lain yang komprehensif agar pesan dapat diterima khalayak dan intepretasi khalayak terhadap pesan yang sejalan dengan komunikator akan menjadikan pesan tersebut diingat oleh khalayak dan suatu saat nanti akan digunakan ketika mereka membutuhkannya. Efektivitas pesan dapat dikatakan berhasil atau tidaknya adalah ketika khalayak yang merupakan 'sasaran' memutuskan untuk menerima pesan dan menggunakannya sebagai referensi dalam kehidupannya sehari-hari.

2.2.3 Prinsip - prinsip Komunikasi

Prinsip-prinsip komunikasi seperti halnya fungsi dan definisi komunikasi mempunyai uraian yang beragam sesuai dengan konsep yang dikembangkan oleh masing-masing pakar. Istilah prinsip oleh William B. Gudykunst disebut asumsi-asumsi komunikasi. Larry A. Samovar dan Richard E. Porter menyebutnya karakteristik komunikasi. Deddy Mulyana, Ph.D membuat istilah baru yaitu prinsip-prinsip komunikasi. Terdapat 12 prinsip komunikasi yang dikatakan sebagai penjabaran lebih jauh dari definisi dan hakekat komunikasi yaitu :

- a) Komunikasi adalah suatu proses simbolik, sifatnya dinamis, sirkular, dan berkelanjutan.
- b) Setiap perilaku berpotensi komunikasi.
- c) Komunikasi punya dimensi isi dan hubungan.
- d) Komunikasi berlangsung dalam berbagai tingkat kesengajaan.
- e) Komunikasi terjadi dalam konteks ruang dan waktu.
- f) Komunikasi melibatkan prediksi peserta komunikasi.
- g) Komunikasi itu bersifat sistemik.
- h) Semakin mirip latar belakang sosial budaya semakin efektiflah komunikasi.
- i) Komunikasi bersifat nonsekuensial, dalam arti tidak berlangsung satu arah dengan melibatkan respon atau tanggapan.
- j) Komunikasi bersifat prosesual, dinamis dan transaksional, ada proses saling memberi dan menerima informasi diantara pihak-pihak yang melakukan komunikasi.

- k) Komunikasi bersifat *irreversible*, setiap orang yang melakukan proses komunikasi tidak dapat mengontrol sedemikian rupa terhadap efek yang ditimbulkan oleh pesan yang dikirimkan.
- l) Komunikasi bukan *panacea* untuk menyelesaikan berbagai masalah. Komunikasi dapat terjadi dalam beberapa bentuk rupa seperti komunikasi tatap muka, komunikasi melalui media, komunikasi bahasa tubuh, dan lain-lain. Bentuk dasar komunikasi secara umum dapat dibagi atas dua jenis yaitu komunikasi verbal dan nonverbal.

2.2.4 Model Komunikasi Intrapribadi Barnlund

Model Komunikasi Intrapribadi (*intrapersonal communication*) pertama kali ditemukan oleh Dean C. Barnlund. Ia adalah seorang ahli komunikasi yang berasal dari Amerika Serikat. Komunikasi Intrapribadi merupakan proses pengolahan dan penyusunan informasi melalui *system* syaraf yang ada dalam otak kita, yang disebabkan oleh stimulus yang ditangkap oleh panca indera. Proses berpikir adalah bagian dari proses komunikasi yang terjadi di dalam diri individu.

Model tersebut menjelaskan bahwa perilaku *non verbal* individu bervalensi positif, *netral* atau *negative*, dipengaruhi oleh isyarat-isyarat pribadi dan publik. Sebagai contoh, banyak orang tertarik dengan pesan simbolik yang dikomunikasikan oleh goyang *Ratu Ngebor* Inul Daratista. Perhatikan saja gerakannya ketika melakukan gerakan *ngebor*. Gerakan *ngebor* Inul sedang melukiskan pesan simbolik *strange attractor*. Demikian pula dengan ekspresi wajah patung Gajah Mada, atau kecepatan *volume* Bung Karno yang mampu menggetarkan dada publik.

Kenyataannya, individu mengalami berbagai isyarat (pribadi atau publik) yang memiliki valensi positif atau *negative*. Menurut model komunikasi intrapribadi ini, semua isyarat setelah di-*decode* akan membentuk (*encode*) mengenai isyarat perilaku *nonverbal* baik positif, *netral* atau *negative*.

Osborn Checklist

Metode “The Osborn checklist” sangat cocok untuk situasi di mana anda sudah memiliki ide atau produk di tangan, tapi sejauh ini hanya bisa menemukan solusi konvensional atau tidak memuaskan bagi mereka. Daftar ini demikian juga bekerja mengagumkan sebagai alat dalam pengolahan selanjutnya dari sesi kreativitas yang telah terjadi.

The Osborne checklist berfungsi untuk memperpanjang wilayah yang sedang dipertimbangkan dengan cara urutan pertanyaan. Tentu saja Anda harus pertama-tama telah

menentukan produk mana, metode atau masalah untuk perbaikan. Anda kemudian melalui sepuluh poin dari daftar berikut secara penuh. Luangkan waktu yang cukup untuk setiap titik individu. Dan mengembangkannya untuk masing-masing setidaknya satu ide.

1. **Ubah penggunaan!** - Apakah ada cara lain yang mungkin di mana itu bisa digunakan? Dapatkah Anda memanfaatkan ide dalam konteks yang berbeda?
2. **Beradaptasi!** - Apa lagi yang tampak dari ide ini? Apakah ada kesamaan? Model apa yang akan Anda tiru?
3. **Mengubahnya!** - Dapatkah Anda mengubah makna, warna, gerakan, ukuran, bentuk, bau dan lain-lain dengan cara apapun?
4. **Perbesar!** - Dapatkah Anda membuatnya menjadi lebih besar? Tambahkan? Meningkatkan frekuensi - tinggi, panjang, nilai atau jarak? Apakah bisa dikalikan? Atau dibesar-besarkan, atau diperkasas?
5. **Kerucutkan!** - Dapatkah Anda membuatnya lebih kecil? Kurangi sesuatu dari itu? Buatlah lebih rendah atau lebih pendek, lebih tipis, lebih ringan, lebih cerah, lebih halus? Dapatkah Anda membagikannya? Atau menggunakannya sebagai miniatur?
6. **Gantikan!** - Dapatkah Anda menemukan pengganti untuk setiap aspek ide? Dapatkah proses dirancang secara berbeda? Apakah memungkinkan untuk pitches yang lain? Dapatkah Anda menggunakan elemen dari negara atau zaman lain?
7. **Mengubah urutan!** - Dapatkah Anda menukarkan tempat dari bagian atau sektor? Dapatkah urutan diubah, atau asal dan akibat dimasukkan ke dalam urutan terbalik?
8. **Hidupkan kembali!** - Dapatkah Anda membentuk kebalikan dari ide Anda? Apa ide tersebut terlihat seperti ketika cermin terbalik? Dapatkah Anda bertukar peran? Dapatkah ide berubah hingga 180 °?
9. **Gabungkan!** - Dapatkah Anda menghubungkan ide Anda dengan ide lain? Dapatkah suatu yang lebih besar dimasukkan? Apakah bisa dipecah menjadi komponen yang modular?
10. **Transformasikan!** - Dapatkah Anda membuat lubang di dalamnya atau memperpanjang? Apakah bisa mengeras, mencair atau membuatnya transparan?

Board game bagian dari Tabletop game yang didalamnya terdapat peraturan cara bermain yang dilengkapi dengan beberapa komponen seperti token, pion, atau bidak yang dapat digerakan diatas sebuah papan khusus. Contoh yang sudah umum diketahui yaitu catur.

Sebuah permainan bagaimana mengatur strategi untuk menangkap pion raja, ratu, menteri, kuda dan lainnya yang bisa digerakan di atas papan khusus dengan motif kotak-kotak.

Walaupun pada perkembangannya sudah banyak juga board game yang menggunakan tambahan komponen kartu serta dadu untuk membuat permainan lebih seru. Dadu mempunyai pengaruh untuk membuat jalannya permainan menjadi tidak terduga dan permainan menjadi tidak menggunakan strategi sepenuhnya. Dadu membuat adanya faktor keberuntungan dalam permainan, banyak yang menambahkan token atau bidak, juga dadu untuk memainkannya. [BAB 2 AJAH]