

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Permainan papan (board games) telah menjadi bagian integral dari sejarah manusia selama ribuan tahun, menciptakan ikatan sosial, hiburan, dan tantangan intelektual. Seiring dengan perkembangan teknologi dan pergeseran tren hiburan, permainan papan tetap menjadi bentuk rekreasi yang relevan dan menarik. Fenomena ini tidak hanya mencakup kegembiraan bermain, tetapi juga menciptakan ruang untuk pengembangan keterampilan kognitif, strategi, dan interaksi sosial.

Sering kali, kita menyaksikan betapa umumnya orang menghabiskan waktu dengan bermain ponsel pintar. Dalam kehidupan sehari-hari, perangkat tersebut menjadi teman setia yang menghibur dan memberikan akses ke berbagai aktivitas. Mulai dari permainan sederhana hingga media sosial, penggunaan ponsel telah menjadi bagian tak terpisahkan dari rutinitas modern, memperlihatkan bagaimana teknologi semakin merajai interaksi sehari-hari...

Permainan papan tidak hanya merupakan hiburan semata, tetapi juga sarana untuk mengasah pikiran, meningkatkan keterampilan kognitif, dan bahkan memperkuat interaksi sosial. Dari papan catur di tengah-tengah kekaisaran kuno hingga permainan mahjong yang berasal dari Tiongkok kuno, setiap permainan menciptakan dunia sendiri dengan aturan dan dinamika unik.

Formula 1, atau sering disingkat F1, adalah salah satu ajang balap mobil paling prestisius dan bergengsi di dunia. Sejarah Formula 1 dimulai pada tahun 1950 dengan penyelenggaraan Grand Prix di Silverstone, Inggris. Dalam beberapa dekade terakhir, F1 telah menjadi pusat perhatian global, menarik perhatian jutaan

penggemar di seluruh dunia. Keberhasilan F1 tidak hanya terletak pada kecepatan dan teknologi mobil, tetapi juga pada daya tarik unik dari balapan ini.

Perkembangan formula 1 di dunia sangat berkembang pesat dari tahun ke tahun, dari aspek mesin, circuits, dan teknologi yang diterapkan. Dalam mobil formula 1, banyak nya penggemar baru yang berdatang untuk menyaksikan atau menonton secara streaming, tetapi untungnya pengetahuan tentang formula 1 kurang tersebar luas di Indonesia karena nya kurangnya antusias nya para penggemar formula 1 di Indonesia yang dimana para penggemar lebih menyukai menonton motor GP



*Gambar 1. 1. Balapan Formula 1
(Sumber: formula1.com)*

Board game Formula 1 menawarkan pengalaman unik yang membedakannya dari permainan meja lainnya. Pemain tidak hanya diajak untuk bersaing secara langsung dalam kecepatan, tetapi juga ditantang untuk mengelola strategi tim, membuat keputusan taktis, dan beradaptasi dengan perubahan kondisi balapan. Dengan dinamika permainan yang

1.2 Rumusan & Identifikasi Masalah

Rumusan dan identifikasi masalah adalah langkah awal penting dalam proses pemecahan masalah. Rumusan masalah membantu dalam mengidentifikasi isu-isu krusial dari topik yang perlu diselesaikan yang dapat dijabarkan dalam bentuk pertanyaan, sementara identifikasi masalah memungkinkan pemahaman yang lebih mendalam tentang akar penyebabnya. Berikut adalah rumusan dan identifikasi masalah yang penulis rancang:

a. Identifikasi Masalah

1. Belum ada board game yang mengangkat tentang formula 1
2. Bagaimana cara memperkenalkan boardgame tentang formula 1 kepada para peminat balapan formula 1
3. Game di handphone lebih banyak dimainkan di bandingkan board game

b. Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara membuat permainan board game berdasarkan balapan formula 1
2. Bagaimana cara membuat permainan board game dapat dipahami kepada fans formula 1
3. Bagaimana cara board game nanti nya dapat lebih menarik

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang dan penjelasan permasalahan, tujuan penulisan tugas akhir ini adalah untuk merancang sebuah board game bertema Formula 1 yang bertujuan memperkenalkan olahraga ini kepada masyarakat yang belum mengenal Formula 1. Melalui board game tersebut, diharapkan para pemain dapat memahami teknik serta peraturan yang digunakan dalam Formula 1 secara lebih mudah dan menyenangkan. Selain itu, desain board game ini dioptimalkan agar sederhana dan mudah dimainkan, sehingga dapat diakses oleh berbagai kalangan pemain. Tak hanya itu, penulis juga menambahkan elemen-elemen tertentu dalam board game ini untuk membantu komunitas pemula Formula 1 memahami konsep dasar dan cara balapan di Formula 1 secara interaktif dan menyeluruh..

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian bagi penulis bertujuan untuk mengembangkan boardgame lebih besar lagi di Indonesia karena kurangnya pengetahuan orang tentang boardgame di Indonesia, penulis mengambil tema formula 1 agar ajang balapan formula 1 bisa lebih berkembang lagi penggemarnya.

Masih sedikitnya peminat ajang balapan formula 1 yang membuat penulis ingin membuat gameboard dengan tema formula 1, dan juga harapan penulis agar dapat mengurangi permainan game di handphone dan orang-orang juga sudah bisa mulai melihat bahwa banyak boardgame yang sangat menyenangkan untuk dimainkan.

Tujuan boardgame ini dibuat agar para penggemar baru balapan formula 1 dapat mengerti bagaimana jalannya balapan formula 1 yang sesungguhnya, mengingat masih cukup kecil komunitas – komunitas formula 1 yang berada di Indonesia, karena sudah lebih populer motor GP.

Harapannya dengan nantinya selesai nya boardgame ini dibuat, dapat meningkatkan kembali peminatan boardgame di Indonesia, karena board sudah mulai ditinggalkan, dengan kembali bermain boardgame kita dapat lebih banyak interaksi kepada orang-orang, karena boardgame dapat meningkatkan komunikasi kita.

1.5 Sistematika Penulisan

Dalam sistematika penulisan, penulis merancang laporan sidang akhir dengan membagi menjadi 5 bab untuk menjabarkan setiap kegiatan yang akan dilakukan penulis

BAB 1 PENDAHULUAN

Dalam bab ini penulis membahas tentang Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian dan Sistematika Penulisan

BAB 2 TINJAUAN UMUM

Dalam bab ini penulis menjelaskan tentang sejarah boardgame, dan element – element apa saja yang akan ada pada boardgame nanti nya.

BAB 3 METODOLOGI DESAIN

Dalam bab ini penulis membuat rancangan penelitian apa saja yang akan dipergunakan untuk pembuatan boardgame itu nanti nya

BAB 4 STRATEGI KREATIF

Dalam bab ini penulis membahas lebih mendalam mengenai konsep karya, strategi media dan final art.

BAB 5 PENUTUP

Dalam bab ini penulis memberikan Kesimpulan dan Saran.