

BAB II

TINJAUAN UMUM

2.1 Tinjau Pustaka

Penulis melakukan identifikasi terhadap dua jurnal yang membahas tentang Formula 1 dan pengertian boardgame. Identifikasi bertujuan untuk memperoleh sebuah acuan dalam memecahkan permasalahan. Berikut merupakan penjelasan dua jurnal yang dijadikan tinjauan pustaka:

- a) Vagansza (2015). “Pola Sirkulasi Penonton Pada Sirkuit Balap Formula 1”.

Jakarta, Indonesia: Penerbit Boardgame.id

Jurnal ini membahas tentang apa itu board game dan bagaimana cara bermain boardgame dan komponen dasar apa saja yang ada di dalam boardgame tersebut, Papan ini dibuka di tengah meja dan biasanya terjadi banyak interaksi baik oleh pemain ataupun komponen di papan tersebut. Papan inilah yang membentuk area permainan

- b) Aditya Sudanta (2020). “apa itu board game”. Jakarta, Indonesia: Penerbit jurnal.unpand.ac.id

Jurnal ini membahas tentang bagaimana Indonesia ingin sekali menggelar balapan formula 1, agar para penggemar dari luar negeri dapat juga datang ke Indonesia sebagai pusat wisata jika nantinya formula 1 berhasil dilaksanakan di Indonesia

2.2 *Formula 1*

Formula 1 (F1) adalah ajang balap mobil paling bergensi dan populer di dunia. Peserta balapan ini menggunakan mobil-mobil single-seater yang dirancang khusus untuk kecepatan tinggi dan performa maksimal di sirkuit balap. Setiap tim F1 memiliki mobil dan pembalap yang berkompetisi dalam serangkaian balapan yang digelar di berbagai negara sepanjang tahun. Balapan F1 tidak hanya menguji kemampuan mengemudi para pembalap, tetapi juga melibatkan teknologi canggih dalam desain mobil, strategi tim, dan kemampuan adaptasi terhadap berbagai kondisi lintasan. Selain menjadi ajang olahraga yang menegangkan, F1 juga menjadi platform bagi para produsen mobil untuk memamerkan teknologi terbaru mereka dan menarik minat konsumen.



Gambar 2. 1 Balapan di circuit Formula 1

(Sumber: detik.com)

2.2.1 Sejarah Formula 1

Awalnya dimulai pada 13 Mei 1950, Formula 1 lahir dari inisiatif Fédération Internationale de l'Automobile (FIA) untuk mengatur balap mobil kelas teratas pasca-Perang Dunia II. Grand Prix Silverstone di Inggris menjadi titik awal yang menandai kelahiran era modern Formula 1.

Pada masa itu, mobil-mobil memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan dengan yang kita kenal sekarang, lebih mirip dengan kendaraan produksi massal dengan mesin bertenaga besar dan desain yang sederhana. Legenda-legenda seperti Juan Manuel Fangio dan Alberto Ascari mendominasi lintasan pada era ini, memperkuat fondasi balap mobil paling prestisius di dunia.

Dari awal yang sederhana ini, Formula 1 terus berkembang, mengalami evolusi teknologi, aturan, dan mencapai popularitas global yang mendunia. Perubahan signifikan dalam desain aerodinamika mobil pada 1970-an, popularitas turbocharging pada 1980-an, dan fokus pada teknologi hibrida pada awal abad ke-21, semuanya mencerminkan kemajuan dan adaptasi terus-menerus dalam olahraga balap paling bergengsi di dunia. Selain itu, ekspansi global juga menjadi ciri khas perkembangan Formula 1, dengan Grand Prix diadakan di berbagai negara di seluruh dunia, menciptakan gelombang penggemar yang luas dan beragam.

2.2.2 Perkembangan Formula 1

Formula 1 telah menempuh perjalanan panjang sejak awal mulanya, ditandai dengan inovasi teknologi, perubahan regulasi, dan pembalap legendaris. Setiap dekade menghadirkan cerita dan keunikannya sendiri, mengantarkan olahraga ini menuju era baru yang penuh dengan kemungkinan.

Dekade 1970-an menjadi tonggak penting dalam sejarah Formula 1, ditandai dengan lahirnya era revolusi aerodinamika dan lonjakan performa mesin. Teknologi aerodinamika berkembang pesat, menghasilkan desain sasis yang canggih dan perangkat turbo yang revolusioner.

Tim-tim seperti Ferrari, McLaren, dan Brabham mulai mendominasi, membawa Niki Lauda, Alain Prost, dan Nelson Piquet ke puncak kejayaan. Masuk ke tahun 1980-an, alat bantu elektronik seperti suspensi aktif dan kontrol traksi memasuki panggung, mengubah cara mobil F1 dikendarai dan dikompertisikan.

Era ini juga melahirkan legenda Ayrton Senna, pembalap karismatik yang tak terlupakan. Pada dekade 1990-an, dominasi tim Williams dan Benetton mencuat, dengan Michael Schumacher dan Damon Hill meraih gelar juara dunia. Fokus pun beralih ke keselamatan setelah serangkaian kecelakaan fatal, menghasilkan perubahan regulasi demi meningkatkan keamanan pembalap.

Era ini juga menandai awal dari dominasi Michael Schumacher yang akan terus berlanjut ke dekade berikutnya. Memasuki abad ke-21, era kejayaan Ferrari dan Schumacher mencuat, dengan persaingan sengit antara Bridgestone dan Michelin dalam "perang ban" yang ikonik. Fernando Alonso muncul sebagai pesaing utama Schumacher, membawa atmosfer duel yang memikat di lintasan.

2.2.3 Tokoh-tokoh penting dan perubahan signifikan dalam sejarah F1

Dunia Formula 1 memiliki sejarah panjang yang diisi oleh pembalap legendaris yang telah meninggalkan jejak signifikan di lintasan balap. Juan Manuel Fangio, Michael Schumacher, Ayrton Senna, Alain Prost, Jackie Stewart, Enzo Ferrari, dan Bernie Ecclestone adalah beberapa tokoh penting yang telah menjadi bagian dari sejarah olahraga ini. Juan Manuel Fangio, dengan lima gelar juara dunia, dikenal karena kemampuannya beradaptasi dengan berbagai mobil dan sirkuit. Michael Schumacher mendominasi era 2000-an dengan tujuh gelar juara dunia, sementara Ayrton Senna dikenang karena bakat dan kepribadiannya yang karismatik, meraih tiga gelar juara dunia.

Alain Prost, yang sering menjadi rival Senna, meraih empat gelar juara dunia dan dikenal dengan strategi balapnya yang cerdas. Jackie Stewart, juara dunia F1 tiga kali, berperan penting dalam peningkatan standar keselamatan di F1. Enzo Ferrari, pendiri Scuderia Ferrari, membawa timnya meraih 16 gelar juara dunia konstruktor, menjadikan Ferrari sebagai tim F1 paling sukses dalam sejarah. Bernie

Ecclestone, mantan CEO Formula One Group, mengembangkan F1 menjadi bisnis global dan salah satu olahraga paling populer di dunia. Kontribusi dan inovasi mereka dalam olahraga ini telah menciptakan berbagai perubahan penting di dunia F1.

Kisah-kisah ini tidak hanya berfokus pada pembalap, tetapi juga melibatkan tim, insinyur, dan semua pihak yang terlibat dalam dunia Formula 1. Kerja sama tim, inovasi teknologi, dan dedikasi tinggi merupakan aspek penting yang selalu hadir dalam olahraga ini. Formula 1 tidak hanya tentang kecepatan dan adrenalin, tetapi juga tentang perkembangan teknis, manajemen tim, dan regulasi yang terus berubah, yang semuanya berkontribusi pada evolusi dan dinamika olahraga ini

2.2.4 Perubahan Signifikan

Seiring berjalannya waktu, Formula 1 telah menjalani transformasi yang luar biasa, didorong oleh kemajuan teknologi, perubahan regulasi, dan fokus yang tak kenal lelah untuk meningkatkan keselamatan dan menghadirkan balapan yang lebih seru. Beberapa pencapaian penting dalam sejarah F1 mencakup Era Mesin Turbo pada 1980-an, yang ditandai dengan mesin turbo yang menghasilkan tenaga luar biasa, mengubah gaya balap dan melahirkan beberapa mobil F1 terkuat yang pernah ada.

Penggunaan bahan komposit seperti serat karbon juga menjadi langkah revolusioner pada 1980-an dan 1990-an, membuat mobil F1 lebih ringan, kokoh, dan aerodinamis. Pengenalan Sistem Poin pada 1950 memberikan penghargaan yang lebih adil kepada pembalap dan tim yang menunjukkan performa konsisten sepanjang musim.

Keselamatan pembalap selalu menjadi prioritas utama, dan dengan peraturan yang semakin ketat dari waktu ke waktu, termasuk penggunaan sabuk pengaman yang lebih baik dan pengembangan sistem perlindungan seperti roll bar dan HANS (Head and Neck Support) System, telah berhasil mengurangi jumlah kecelakaan fatal dan meningkatkan keselamatan pembalap secara keseluruhan.

Ekspansi global Formula 1 juga menjadi pencapaian yang signifikan, dengan balapan yang kini diadakan di seluruh dunia, mendorong partisipasi dari lebih banyak negara dan tim serta meningkatkan popularitas olahraga ini secara global.

2.3 Board Game

2.3.1 Pengertian Umum Tentang Boardgame

dikutip dari BoardGameGeek. (n.d.). *BoardGameGeek* Board Game atau permainan papan, telah menjadi bagian penting dari budaya permainan sepanjang berabad-abad. Dengan ciri khasnya yang mencakup papan sebagai komponen utama, berbagai elemen seperti dadu, kartu, pion, dan token digunakan untuk menambah kompleksitasnya. Aturan yang seringkali rumit membentuk dasar dari pengalaman bermain, menghadirkan tantangan strategis, kerja sama, atau persaingan di antara pemain.

Selain sebagai sumber hiburan, Board Game juga memiliki manfaat yang signifikan bagi pemainnya. Dari meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah hingga membangun keterampilan sosial dan komunikasi, Board Game telah terbukti sebagai alat pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.



Gambar 2. 2 Seseorang sedang Bermain board game
(Sumber: boardgame.id)

Jenis-jenis Board Game yang beragam menawarkan pengalaman bermain yang unik. Mulai dari Dungeon Crawler yang menekankan petualangan dan pertarungan, hingga Abstract yang menuntut strategi tanpa cerita kompleks, dan Engine Building yang menantang pemain untuk membangun mekanisme efisien.

Ada juga Party Game yang dirancang untuk kesenangan bersama, serta jenis-jenis lain seperti Push-Your-Luck, Social Deduction, Territory Building/Area Control, Worker Placement, Card Drafting, dan Dexterity, masing-masing menawarkan dinamika dan tantangan yang berbeda.

Sejarah panjang Board Game mencakup perjalanan dari zaman kuno hingga era modern. Senet, permainan tertua yang diketahui dari Mesir Kuno, hanya merupakan awal dari keberagaman dan evolusi Board Game di seluruh dunia. Dengan terus berkembangnya industri permainan, Board Game tetap menjadi bagian integral dari budaya permainan, mempertahankan daya tariknya bagi pemain dari segala usia dan latar belakang.

2.3.2 Merancang Board Game

Perancangan board game melibatkan proses yang dimulai dari riset mendalam terhadap genre, tren, dan target pasar untuk menentukan konsep yang menarik. Tahap selanjutnya adalah merumuskan aturan dasar dan mekanisme permainan, lalu membuat prototipe sederhana untuk diuji dan mendapatkan umpan balik. Berdasarkan hasil uji coba, permainan terus dikembangkan dan disempurnakan. Setelah itu, dilakukan pengujian lanjutan dengan berbagai kelompok pemain untuk memastikan keseimbangan dan keseruan permainan. Tahap akhir adalah proses desain grafis dan produksi komponen permainan, termasuk pemilihan metode produksi yang sesuai.

2.2.3 Design

adalah suatu proses yang mencakup berbagai aspek, mulai dari pembuatan konsep hingga implementasi, dengan tujuan menghasilkan sesuatu yang baru, berguna, dan estetis. Menurut Dudy Wiyancoko, desain melibatkan analisis data, perencanaan proyek, rendering, perhitungan biaya, serta uji prototipe dan uji coba. Soekarno dan Lanawati Basuki mengartikan desain sebagai pola dasar yang menjadi landasan pembuatan objek, seperti pakaian.

Coirul Amin menekankan pada kerangka bentuk, motif, dan corak yang diaplikasikan pada suatu objek. J.B. Reswick melihat desain sebagai kegiatan kreatif yang menciptakan sesuatu yang belum ada sebelumnya.



*Gambar 2. 3 Design pada papan permainan
(Sumber : medium.com)*

Bruce Nussbaum menambahkan bahwa desain juga berperan dalam mengimplementasikan inovasi di berbagai sektor industri dan bisnis. Terakhir, menurut Oxford Dictionaries, desain adalah rencana atau gambar yang menggambarkan penampilan dan fungsi suatu bangunan, pakaian, atau benda sebelum dibuat. Dengan demikian, desain merupakan kolaborasi antara kreativitas, fungsionalitas, dan estetika untuk menciptakan solusi yang efektif dan menarik



Gambar 2. 4 Design pada kartu permainan
(Sumber: behance.net Celia Fransisca)

2.2.4 Warna

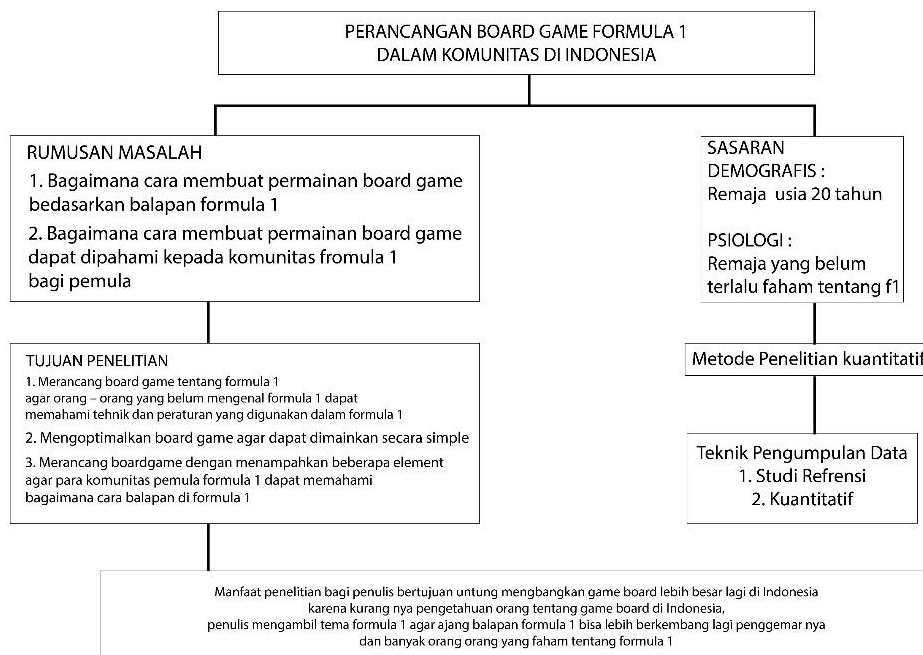
Warna bisa juga kita jabarkan seperti awal dari kecerdasan. Orang yang bisa menyebut warna/paduan warna/pemilihan warna yang tepat adalah orang-orang yang cerdas. Warna juga bisa sebagai ungkapan yang kaitannya sangat dekat dengan kehidupan sosial manusia. Warna dapat memberikan tujuan, makna dan arti yang dapat menunjukkan kepribadian atau branding dari suatu perusahaan. Maka dari itu pemilihan warna harus dilakukan secara seksama agar dapat membangun persepsi yang tepat di masyarakat mengenai brand yang sedang dibangun.. (myedusolve, 2022)

Teori warna tidak hanya tentang apa yang dilihat, tetapi juga tentang perasaan yang dipicu oleh warna tertentu. Seperti warna merah mewakili Gairah, Cinta, Kemarahan, lalu warna oranye mewakili energi, kebahagiaan, vitalitas, dan warna biru melambangkan ketenangan, Bertanggung Jawab, Kesedihan (Chapman, 2021).

2.4 Kesimpulan Teori

Analisis pendahuluan menunjukkan bahwa permainan ini perlu menyajikan pengalaman bermain yang kompetitif dan seru. Aturan yang dirancang akan mendorong pemain untuk membuat keputusan strategis yang dapat mengubah jalannya permainan. Meskipun elemen keberuntungan tetap ada, mekanisme permainan akan dirancang seimbang untuk memberikan kesempatan yang sama bagi semua pemain. Desain visual yang menarik dan intuitif akan melengkapi pengalaman bermain yang imersif. Fleksibilitas papan permainan sebagai kemasan akan menjadi nilai tambah bagi para pemain yang menginginkan permainan yang praktis dan mudah dibawa

2.5 Kerangka Berpikir



Gambar 2. 5 Kerangka Berpikir