

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dalam beberapa tahun terakhir, ketertarikan masyarakat, khususnya remaja usia 18 hingga 21 tahun, terhadap hiburan digital mengalami peningkatan yang signifikan. Game online dan media sosial menjadi dua bentuk hiburan yang paling dominan dan mudah diakses melalui perangkat gawai (Nanang Masrur Habibi, 2022). Hal ini secara tidak langsung memengaruhi kebiasaan sosial remaja, seperti menurunnya interaksi tatap muka, kesulitan dalam mengutarakan pendapat secara langsung, serta berkurangnya aktivitas yang mampu menstimulasi pemikiran kritis dan kreatif. Penelitian menunjukkan bahwa kecanduan game online memiliki pengaruh negatif signifikan terhadap interaksi sosial remaja, yang membangun sikap tanpa empati dan kurangnya berkomunikasi terhadap orang lain (Dela dkk., 2022). Padahal, kemampuan komunikasi seperti berpikir kritis dan kreatif sangat penting dalam kehidupan sosial modern. Keterampilan ini tidak hanya mendukung proses pembelajaran formal, tetapi juga berperan dalam membentuk karakter dan pola komunikasi yang sehat. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran alternatif yang menyenangkan, bersifat partisipatif, dan mendorong pengembangan kemampuan kognitif secara tidak langsung (Wardhani dkk., 2024).

Salah satu media yang memenuhi kriteria tersebut adalah permainan papan atau *boardgame*. Selain berfungsi sebagai sarana hiburan, *boardgame* juga memiliki potensi besar sebagai alat pembelajaran interaktif (Mizer, 2019). Karakteristik permainan papan yang melibatkan strategi, interaksi sosial, dan kreativitas menjadikannya cocok untuk diterapkan pada segmen remaja. . Salah satu *boardgame* yang paling relevan dengan tujuan tersebut adalah *Dungeons & Dragons* (D&D), yang dikenal secara global sebagai permainan berbasis strategi dan role-playing (Haslett, 2021).

Namun demikian, popularitas D&D di Indonesia masih sangat terbatas. Permainan ini sering dianggap terlalu kompleks dan memakan waktu lama, sehingga kurang sesuai bagi remaja yang menginginkan hiburan yang bersifat kasual dan tidak menghabiskan waktu berjam-jam. Hal ini menjadi tantangan tersendiri untuk menjadikan D&D sebagai referensi boardgame yang baru sebagai alternatif hiburan yang positif. (Aziz, 2019).

Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan adaptasi terhadap sistem permainan D&D agar menjadi lebih sederhana, mudah diakses, dan sesuai dengan kebiasaan sosial remaja di Indonesia. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah dengan merancang boardgame baru versi lebih singkat daripada D&D yang dapat dimainkan dalam waktu lebih terbatas, tanpa menghilangkan esensi strategis dan imajinatifnya. Implementasi permainan ini juga dapat diarahkan ke ruang sosial seperti boardgame café, tempat nongkrong, atau komunitas kreatif lainnya, sehingga permainan menjadi lebih "reachable" dan relevan dengan keseharian masyarakat. (Aziz, 2011).

Melalui pendekatan ini, diharapkan boardgame tidak hanya menjadi sarana hiburan alternatif, tetapi juga mampu berperan sebagai media pengembangan kemampuan imajinasi, dan komunikasi remaja. Selain itu, adaptasi ini juga dapat menjadi salah satu upaya untuk mereduksi dampak negatif dari kecanduan game online dengan menghadirkan pengalaman bermain yang tetap menyenangkan namun lebih membangun secara sosial dan intelektual.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Penulis menemukan beberapa permasalahan yang perlu dipecahkan berdasarkan uraian latar belakang, yaitu:

1. Remaja kesulitan dalam menyampaikan pendapat dan juga berkomunikasi.
2. Keterbatasan akan bahasa serta waktu sesi permainannya yang lama membuat permainan papan kurang diminati.

3. Manfaat edukatif dari boardgame seperti D&D belum tersalurkan secara optimal di kalangan masyarakat umum.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Penulis merumuskan dua rumusan masalah sebagai dasar penyelesaian masalah, yaitu:

- a. Bagaimana merancang boardgame versi singkat yang menjadikan Dungeons & Dragons (D&D) sebagai referensi sesuai dengan gaya bermain remaja Indonesia?
- b. Bagaimana elemen visual dan mekanika permainan apa yang efektif untuk menyederhanakan pengalaman permainan tanpa menghilangkan nilai edukatif dan imajinatifnya?

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan uraian latar belakang dan penjelasan permasalahan, tujuan tugas akhir ini adalah untuk merancang boardgame aksi petualangan yang dapat melatih komunikasi pada remaja Indonesia usia 18–21 tahun sebagai alternatif hiburan yang edukatif dan interaktif. Penelitian ini juga bertujuan untuk meningkatkan minat remaja terhadap permainan papan melalui pendekatan yang menyenangkan dan strategis, serta merancang permainan papan seperti D&D yang lebih ringkas, mudah dimainkan, dan sesuai untuk situasi sosial kasual seperti di boardgame cafe. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji potensi boardgame dalam mengembangkan keterampilan kognitif, imajinasi, kreativitas, dan kemampuan berpendapat remaja, sekaligus menjadi solusi untuk mengurangi dampak negatif dari kecanduan game online dengan menghadirkan alternatif hiburan yang lebih sehat dan membangun.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

- a. Manfaat Teoritis

Hasil tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan di bidang desain komunikasi visual dan pendidikan serta menjadi rujukan untuk mengembangkan pemahaman mengenai manfaat boardgame pada penelitian-penelitian selanjutnya.

b. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini bermanfaat dalam pemahaman mengenai alternatif hiburan yang edukatif dan interaktif bagi remaja, khususnya melalui pengenalan boardgame "*Eiderial: Durjana Di Balik Badai*" yang mengambil referensi dari *Dungeons & Dragons* (D&D) yang lebih mudah diakses. Dengan perancangan ulang ini, permainan dapat diterapkan di ruang-ruang sosial seperti boardgame cafe, sehingga lebih cocok untuk sesi bermain santai tanpa mengurangi nilai strategis dan kreatifnya. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat dimanfaatkan oleh pelaku industri kreatif, edukator, serta pengelola ruang komunitas untuk menghadirkan media pembelajaran yang menyenangkan sekaligus melatih keterampilan berpikir kritis, komunikasi, dan kerja sama tim bagi remaja

c. Bagi Universitas Pembangunan Jaya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pembelajaran, acuan, serta sumber inspirasi bagi mahasiswa Universitas Pembangunan Jaya dan dosen dalam bidang desain dan pendidikan, serta untuk mengembangkan ide dan kreativitasnya dalam pembuatan desain permainan *boardgame*.

d. Bagi Penulis

Penelitian ini mendorong penulis untuk mengembangkan kemampuan dalam merancang media pembelajaran yang kreatif dan relevan dengan kondisi sosial remaja saat ini. Melalui proses ini, penulis dapat memperdalam pemahaman mengenai desain permainan berbasis strategi, serta bagaimana mengadaptasi konsep kompleks seperti *Dungeons & Dragons* menjadi lebih sederhana dan aplikatif. Selain

itu, penelitian ini juga memberikan pengalaman dalam mengkaji fenomena sosial dan perilaku remaja, serta mengasah kemampuan analisis, problem solving, dan inovasi dalam menciptakan solusi desain yang dapat diterapkan di masyarakat secara nyata.

e. Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan agar masyarakat dapat lebih tertarik untuk memainkan permainan papan serta memudahkan remaja untuk mengakses dan memahami permainan seperti *boardgame* D&D yang dapat mengasah kemampuan berkomunikasi.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Dalam laporan ini, penulisan mencakup 5 bab :

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Bab ini berisi pembahasan tentang latar belakang masalah yang melandasi penulis membahas tentang latar belakang masalah yang melandasi pentingnya penelitian, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian dan Sistematika Penulisan.

### **BAB 2 TINJAUAN UMUM**

Bab ini berisi penjelasan tentang permasalahan, sejarah boardgame, konsep dasar dungeons & dragons serta penjelasan maupun sejarah, mekanika, dan visual yang mendukung terkait tema yang diangkat. Termasuk perannya sebagai media yang memberikan manfaat guna mengurangi dampak hiburan digital. Serta element-element apa saja yang akan ada pada boardgame yang akan dirancang nantinya.

### **BAB 3 METODOLOGI DESAIN**

Bab ini berisi penjelasan tentang rancangan serta metode yang digunakan dalam perancangan visual boardgame D&D. Mulai dari pendekatan laporan, teknik pengumpulan data, analisis data, hingga tahapan proses perancangan visual. Bab ini menjelaskan berbagai langkah yang dapat menjadi solusi guna menyelesaikan permasalahan tentang kurangnya minat permainan papan seperti D&D dan isu hiburan digital.

Menentukan arah mekanika dan visual boardgame yang akan menjadi lebih sederhana dan menarik untuk kebutuhan target audiens.

#### **BAB 4 STRATEGI KREATIF**

Bab ini membahas strategi kreatif yang diterapkan dalam perancangan visual boardgame *Eiderial: Durjana di Balik Badai*, mulai dari pengembangan konsep hingga proses visualisasinya. Tahap awal dimulai dengan merumuskan konsep utama berdasarkan tema fantasi dan petualangan, serta pendekatan edukatif yang bertujuan melatih pemikiran kritis dan kerja sama bagi remaja usia 18–21 tahun. Selanjutnya, proses perancangan dilakukan secara bertahap, mulai dari eksplorasi gaya visual, sketsa karakter dan musuh, pembuatan item, peta, serta elemen-elemen pendukung permainan seperti kartu dan bidak. Setiap elemen dirancang dengan mempertimbangkan kejelasan visual, konsistensi gaya, serta kemudahan penggunaan dalam permainan. Hasil perancangan kemudian diuji dalam bentuk prototipe boardgame yang siap dimainkan, dengan fokus pada tampilan yang menarik, mudah dipahami, dan tetap selaras dengan esensi Dungeons & Dragons versi kasual.

#### **BAB 5 PENUTUP**

Bab ini berisi rangkuman dari hasil perancangan boardgame *Eiderial: Durjana di Balik Badai* serta saran dari penulis untuk pengembangan ke depan. Secara keseluruhan, perancangan boardgame ini berhasil menghadirkan media permainan berbasis Dungeons & Dragons yang lebih ringkas dan mudah diakses, terutama untuk remaja usia 18–21 tahun yang mengalami kesulitan dalam berpikir kritis dan mengutarakan pendapat akibat ketergantungan terhadap gawai. Visual dan mekanik permainan dirancang untuk mendorong interaksi, imajinasi, serta kerja sama antar pemain dalam waktu bermain yang lebih singkat. Saran dari penulis, ke depannya boardgame ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan memperluas variasi cerita, karakter, dan tantangan, serta mengadakan uji coba berulang untuk menyempurnakan pengalaman bermain baik dari sisi visual maupun gameplay.