

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Board game merupakan aktivitas hobi yang sudah lama digemari oleh berbagai macam kalangan masyarakat, dikarenakan kegiatan ini cukup menyenangkan dan dapat dimainkan dengan sekelompok pemain. Yang dibutuhkan untuk bermain hanya perlengkapan dari produk permainan tersebut, lalu meja atau bahkan lantai pun dapat menjadi tempat tatakan untuk bermain. Dengan aktivitas bermain *board game*, para pemain dapat mempererat hubungan sosial mereka dengan merancang strategi bersama, bersaing untuk juara, dan bergurau ketika terjadinya momen – momen lucu.

Board game tidak hanya sekedar sarana untuk bersenang – senang, tapi juga dapat melatih berbagai aspek keterampilan untuk manusia. Pada dasarnya setiap *board game* mempunyai aturan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan, dan dengan bermain *board game* para pemain dapat belajar berkonsentrasi. Dan untuk anak – anak pun, pelan-pelan dapat mencoba mendengarkan aturan yang dijelaskan oleh orang tua. Beberapa anak mungkin merasa kurang percaya diri, pemalu dan takut untuk berkompetisi dan karena *board game* yang biasanya dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih dan memiliki sistem kompetisi yang cukup adil, maka dapat membantu anak mendapatkan kepercayaan diri. *Board game* juga bisa menjadi sarana pembelajaran yang menyenangkan, belajar matematika dengan permainan menghitung, belajar sebab dan akibat, dan melatih ketangkasan dengan *dexterity game*/permainan ketangkasan (Cindra, 2016).

Indonesia kaya dengan permainan tradisional yang tercipta dari berbagai daerah lokal, salah satunya adalah permainan kuda tomprok. Asal-usul permainan kuda tomprok tidak diketahui secara pasti. Namun, berdasarkan beberapa sumber, permainan ini diperkirakan berasal dari Indonesia, khususnya dari Jawa Tengah. Permainan ini sudah lama ada dan sering dimainkan oleh anak laki-laki di pedesaan.

Kuda tomprok juga sering disebut dengan nama "kuda lumping (Bagus, 1992). Pada umumnya anak sekolah gemar bermain kuda tomprok untuk mengisi waktu ketika kelas sedang kosong. Kuda tomprok jika disimak oleh mata publik terlihat cukup jenaka dikarenakan pemeragaan para pemainnya yang mempunyai peran menjadi kuda yang harus diduduki oleh pemain lainnya sebagai penunggang kuda. Tetapi permainan kuda tomprok sangat asyik untuk anak sekolah karena adanya elemen perselisihan antara kubu benteng dan kubu penyerang, kompetisi ketahanan fisik juga salah satu elemen permainan yang digemari oleh pemainnya. Tetapi kuda tomprok biasanya hanya dimainkan oleh laki – laki yang masih sekolah karena, jika dimainkan oleh perempuan dan orang dewasa akan cenderung terlihat kurang wajar dan elemen permainan fisiknya tidak dapat ditoleransi untuk beberapa kalangan.

Kecelakaan saat bermain kuda tomprok merupakan salah satu risiko yang harus diwaspadai. Permainan ini melibatkan melompat dan jatuh, sehingga dapat menyebabkan cedera, seperti patah tulang, gegar otak, atau keseleo. "Seorang siswa SMP Negeri 7 Kota Bekasi, Jawa Barat, meninggal dunia setelah mengalami kecelakaan saat bermain kuda tomprok bersama teman-temannya di sekolah. Korban diketahui bernama MA, berusia 13 tahun" (Janati, 2023).



*Gambar 1. 1 Pelajar sedang bermain kuda tomprok
(Sumber: kaskus.co.id)*

Permainan lokal yang digemari masyarakat Indonesia layaknya kuda tomprok sebetulnya cukup banyak, seperti kuda templok, kuda-kudaan, dan

bentengan. Tapi yang membuat kuda tomprok cukup menarik adalah permainan ini terlihat sangat komikal dan cukup menantang bagi kalangan tertentu, namun beberapa kalangan enggan untuk mencoba bermain kuda tomprok secara langsung karena ada tuntutan fisik dan alasan sosial yang tidak mewajarkan perempuan dan orang dewasa untuk ikut berpartisipasi. Oleh karena itu, untuk kuda tomprok dapat dinikmati dan dipengerti oleh semua kalangan, penulis akan merancang *board game* berdasarkan kuda tomprok sehingga dapat dinikmati oleh semua kalangan. Tentunya akan terjadi berbagai penambahan aturan dan elemen permainan untuk proses transisi menjadi *board game* yang layak dan menyenangkan.

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. Masalah pertama, Kuda tomprok merupakan permainan tradisional yang memiliki gaya bermain yang ekstrim sehingga dapat mengakibatkan cedera yang fatal.
2. Masalah kedua, Kuda tomprok memerlukan tempat bermain yang cukup besar, seperti ruangan kosong atau lapangan.
3. Masalah ketiga, jika salah satu kelompok memiliki kekuatan atau ukuran badan yang lebih besar dari kelompok lainnya.

b. Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara menciptakan *board game* yang berdasarkan permainan ekstrim untuk dapat dimainkan oleh target kalangan pemain yang lebih luas?
2. Bagaimana cara merancang esensi visual *board game* kuda tomprok yang menarik untuk semua target pemain?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang dan penjelasan permasalahan, penulis memiliki tujuan dalam menulis tugas akhir adalah membuat sarana alternatif dari permainan asli kuda tomprok yang cukup menguras tenaga fisik dan terlihat jenaka menjadi *board game* yang dapat dimainkan dimana saja, dan oleh siapa saja.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari adanya permainan *board game* kuda tomprok ini adalah sebagai berikut:

1. Dapat diapresiasi dan dinikmati oleh berbagai macam kalangan pemain.
2. Dapat mempererat hubungan antara pemain dengan keseruan aspek kompetitif dari *board game* ini.
3. Permainan *board game* yang sudah dimodifikasi ini dapat mengurangi risiko cedera, pemain dapat tetap menikmati manfaat kesehatan mental tanpa khawatir akan potensi bahaya fisik.

1.5 Sistematika Penulisan

Dalam menyusun laporan tugas akhir ini, penulis merancang struktur penulisan yang terdiri dari lima bab agar pembahasan dapat terfokus pada inti permasalahan tanpa menyimpang ke materi yang tidak relevan, strukturnya antara lain:

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini, penulis menguraikan Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB 2 TINJAUAN UMUM

Dalam bab ini penulis membahas tentang data & pustaka yang menjelaskan mengenai elemen – elemen dan materi yang dibutuhkan pada permainan *board game* kuda tomprok.

BAB 3 METODOLOGI DESAIN

Dalam bab ini penulis membahas tentang strategi penelitian, teknik analisa, dan berbagai macam data yang akan membantu perancangan *board game* kuda tomprok.

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.

