

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

RECITE adalah *Game* petualangan misteri yang berfokus pada permainan dengan penuh cerita dan mencari kesimpulan untuk mengungkap kasus misterius. *RECITE* merupakan permainan di mana pemain berperan sebagai detektif yang mencoba memecahkan misteri pembunuhan. Struktur *Video Game RECITE* sendiri terbagi menjadi tiga bagian yaitu, pertama bagian investigasi dimana pemain mengumpulkan informasi-informasi mengenai kasus yang akan dipecahkan, yang kedua adalah bagian analisis, di bagian ini pemain menganalisis informasi yang dikumpulkan, yang kemudian pindah ke bagian ketiga, di bagian terakhir ini, pemain diminta untuk mengumpulkan informasi yang telah didapatkan ke dalam dakwaan dan harus dapat membuktikan dan mempertahankan dakwaan dengan menghadirkan bukti-bukti yang dikumpulkan dalam dua tahap sebelumnya. *RECITE* bercerita mengenai seorang detective yang telah pensiun, namun kembali untuk menyelesaikan kasus mengenai pembunuhan teman lamanya, dia ditemani oleh anak perempuan dari teman lamanya mulai menyelidiki mengenai kasus ini, namun ditengah jalan mereka menyadari bahwa kasus ini bukanlah kasus pembunuhan biasa, terdapat lebih banyak jaring yang saling berhubungan tentang rahasia bagaimana kota *Monograd* yang tampaknya sempurna beroperasi di balik pintu yang tertutup. Pemain dalam permainan ini adalah pemain tunggal. *RECITE* akan segera menjadi *Video Game* pertama yang dirilis oleh Naraten Studio pada tahun 2025 nanti, Naraten Studio sendiri merupakan sebuah *Startup Video Game* baru dari Indonesia, mereka merupakan *Video Game development* studio yang berfokus kepada pembuatan *Video Game* narrative, terdiri dari 2 orang developer Naraten Studio merupakan studio *Video Game* indie yang sedang mencoba terjun ke pasar *Video Game* yang sedang mengalami booming pada dekade terakhir ini. Pada akhir tahun ini Naraten Studio akan merilis *Game Board* berjudul *RECITE*. Naraten Studio yang baru akan memulai memasuki pasar video game lokal saat ini masih belum memiliki ciri khas yang dapat mereka tonjolkan, oleh karenanya langkah pengenalan pertama dengan menggunakan *Board Game* ini haruslah dilakukan dengan lebih berhati-hati dengan lebih banyak memperhatikan visi misi dari brand naraten studio itu sendiri.

Pengertian *Board Game* yang dipaparkan oleh Scoviano (dalam Septarina dan Hadi, 2017) bahwa *Board Game* ialah jenis permainan yang perangkat-perangkat atau elemen-elemen pada permainan ditetapkan, digeser, atau dikendalikan pada landasan datar yang sudah diberi tanda atau dikelompokkan sesuai dengan aturan yang tetap. Dalam melakukan penelitian tentang *Board Game* modern beserta pemain-pemainnya bukan hanya meneliti permainannya, tetapi implementasi di lingkungan sekitar, mengumpulkan penemuan-penemuan, membuat katalog dan pembahasan bahwa *Board Game* adalah karakteristik utama dalam hobi (Farkas et al., 2020). *Tabletop* merupakan sebuah genre permainan dari *Board Game*. *Tabletop* dan *Board Game* sering kali dianggap sama karena *Board Game* merupakan cabang dari *tabletop*.

Penjualan *Board Game* telah lebih 20 persen meningkat pada tahun 2009. Menurut data penjualan tahunan *Toy Association*, dewan tahunan penjualan *Game* sebesar \$60 juta meningkat pada tahun 2013. Pada perbandingan, penjualan figur karakter meningkat hanya \$20 juta. Saat permainan papan yang rumit menjadi lebih populer, budaya permainan papan berkembang pesat dan pemain *Game* menjadi lebih terlihat. Kegigihan permainan papan terus berlanjut terlebih lagi pada ekonomi yang lemah menerangi pentingnya gagasan kontemporer perihal sosialitas dan permainan di era media yang kompleks (Booth, 2015). Media permainan *Board Game* dijadikan pilihan karena menurut pendapat (Erlitasari dan Dewi, 2016) saat ini permainan lebih banyak yang hanya memiliki pandangan kognitif semacam *playstation* dan *Game Online* tanpa memperhatikan pandangan afektif dan psikomotorik yang bisa menimbulkan seseorang mempunyai sifat individualisme tinggi. Produk pengenalan yang akan dibuat untuk aktivasi brand Naraten Studio dan *Video Game* pertama mereka *RECITE*, adalah *Board Game* berjudul "*RECITE : The Board Game*". Perancangan *RECITE : The Board Game* rencananya akan menggunakan banyak jenis kartu, mulai dari karakter hingga misi dan memerlukan *box* dalam permainannya. Naraten Studio membutuhkan sebuah desain kemasan yang menarik dan membuat orang penasaran untuk produk pertama sekaligus produk pengenalan untuk aktivasi *Video Game* pertama mereka yang berjudul *RECITE: The Board Game*.

Menurut penafsiran (Julianti, 2014) kemasan merupakan wadah untuk meningkatkan nilai dan kegunaan sebuah produk. Kemasan harus dirancang agar terlihat unik dan khas sehingga tampak berbeda dengan produk lain (Widiati, 2019). (Klimchuk dan Krasovec,

2013) juga menjelaskan bahwa desain kemasan merupakan suatu terobosan bisnis yang melibatkan wujud, konstruksi, bahan, corak, representasi, tipografi dan komponen desain dengan deskripsi produk supaya produk dapat didistribusikan. Abdalkarim (dalam Adhitya, 2017) memaparkan bahwa *Packaging now is regarded as an essential component of our modern lifestyle and the way business is organized*. Sekarang kemasan dianggap sebagai bagian penting dari gaya hidup modern kita dan jalan bisnis suatu organisasi. Berbagai penelitian telah dilakukan mengenai pentingnya suatu kemasan dalam memengaruhi minat konsumen pada suatu produk. Menurut hasil observasi, masih sedikit *Game Board* yang kemasannya merupakan bagian dari permainan, diantaranya ada catur, yang papan permainannya dijadikan tempat untuk menyimpan bidak catur, kemudian *Board Game* Jumanji yang berbentuk seperti box harta karun yang ketika dibuka terdapat papan permainan di dalamnya. Sebagaimana menurut (Krah Sophie et al., 2019) desainer perlu memperhatikan aspek fungsional dari kemasan Untuk itu, pada perancangan kali ini, desain kemasan *Game Board RECITE* akan menjadikan kemasan sebagai bagian dari permainannya juga. Karena menurut (Asri et al., 2022), selain isi dari permainan, Kemasan atau *Packaging* yang merupakan bagian paling luar untuk mengemas sebuah produk juga penting karena memiliki fungsi dan tujuan untuk menjaga produk dari kondisi alam contohnya dari segi cuaca dan benturan benda disekitar yang akan digunakan sebagai media promosi untuk menarik konsumen.



Gambar 1.1 Kemasan *Board Game*
(Sumber: Pinterest.com)

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan maka dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut:

1. *RECITE* merupakan produk pertama dari *Video Game* development studio Naraten, mereka sama sekali masih belum memiliki *Audience Awareness* untuk peluncuran *Game* mereka nantinya.
2. *Board Game* memiliki beberapa jenis kartu sehingga membutuhkan cara untuk memisahkan kartu-kartu tersebut agar tidak tercecer dan menyatu dengan jenis lain.
3. Masih sedikit *Board Game* yang kemasannya merupakan bagian dari permainan.

1.3 Rumusan Masalah

RECITE merupakan produk baru yang hendak diluncurkan ke pasaran sehingga membutuhkan kemasan yang menarik. *Board Game* memiliki beberapa jenis kartu sehingga membutuhkan cara untuk memisahkan kartu-kartu tersebut agar tidak tercecer dan tercampur dengan kartu jenis lain. Belum banyak *Board Game* yang kemasannya merupakan bagian dari permainan.

1.4 Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana merancang kemasan yang dapat menjadi bagian dari permainan *Board Game RECITE*?

1.5 Tujuan penelitian

Adapun tujuan dari perancangan kemasan *Game Board RECITE* dengan judul *Grey Box* adalah

1. Untuk merancang kemasan yang dapat menjadi bagian dari permainan *Board Game RECITE*.

1.6 Batasan Masalah

Pada perancangan *RECITE Board Game* sebagai produk aktivasi merek untuk *Video Game RECITE* pembatasan perancangan diterapkan pada:

1. Material Kemasan berupa Karton Duplex karena menjadi andalan perancang *Board Game* sebagai box game atau papan *Board Game*.
2. Dimensi kemasan tidak lebih dari 60cmx60cm.
3. Bobot max 1kg, agar mudah dipindah ke tempat yang berbeda dan hemat ongkos kirim jika dipesan lewat Online karena memiliki bobot 1kg.

4. Material Kemasan akan berupa Karton Duplex 3mm agar mudah diproduksi secara massal dan menekan biaya produksi.
5. Warna tidak menyimpang dari *color pallette* yang ditentukan oleh developer.
6. Membuat kemasan yang bisa menjadi bagian dari permainan.

1.7 Ruang Lingkup Penelitian

Perancangan ini akan berfokus kepada perancangan kemasan *Board Game RECITE* yang memiliki Material Material Kemasan berupa Karton Duplex karena menjadi andalan perancang *Board Game* sebagai *box game* atau papan *Board Game*. Dimensi kemasan berukuran 60cmX60cm, Bobot max 1000gr, agar mudah dipindah ke tempat yang berbeda dan hemat ongkos kirim jika dipesan lewat *Online* karena memiliki bobot 1kg. Dengan material kemasan menggunakan Karton Duplex dengan laminasi agar kuat dan tahan lama untuk digunakan sebagai kemasan maupun papan bermain selain itu juga untuk menekan biaya produksi. Selain itu untuk desain grafis pada kemasan, warna tidak menyimpang dari *color pallette* yang ditentukan oleh developer. Dan yang utama adalah merancang kemasan yang menarik karena produk pada perancangan ini akan digunakan sebagai produk pengenalan dari Naraten Studio untuk itu merancang kemasan yang bisa menjadi bagian dari permainan.

1.8 Manfaat Penelitian

- A. Ilmu Pengetahuan Perancangan ini dapat dijadikan sebagai case study untuk orang-orang yang tertarik mengenai *Game Board* dan desain kemasannya.
- B. Bagi Masyarakat yaitu mendapatkan produk *Board Game* baru dengan kemasan yang menarik yang dapat mereka mainkan.
- C. Bagi Industri akan menjadi referensi untuk para industri permainan terutama untuk kemasan *Game Board* atau permainan papan.

1.9 Sistematika Penulisan

Tujuan dari penulisan sistematika ini adalah untuk memudahkan pemahaman selama penyusunan tugas akhir. Dalam penulisan tugas akhir ini, sistem penulisan terdiri dari beberapa bab, masing-masing bab secara garis besar dapat digambarkan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini terdapat latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini menjelaskan tentang studi literatur yang terdiri dari referensi dan acuan mengenai perancangan, sumber seperti jurnal, paper, website resmi, majalah, surat kabar dan kajian peneliti terdahulu.

BAB III METODE PENELITIAN DAN PERANCANGAN

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian mix method yang dimana metode perancangan menggunakan metode SCAMPER guna untuk membandingkan dan mencari referensi dari produk yang sudah ada.

BAB IV STUDI ANALISA PERANCANGAN

Pada bab ini akan menjelaskan tentang analisa perancangan yang akan dirancang untuk mengkaji dari beberapa aspek yang dibutuhkan. Kemudian dituangkan dalam hipotesis seperti, 5W+1H, Analisis S.W.O.T, dan T.O.R (Term of Reference).

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang dapat ditarik dari perancangan penelitian dan observasi.