# BAB I

# PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang

Wayang golek merupakan salah satu bentuk seni pertunjukan boneka tradisional yang berkembang di wilayah Jawa Barat. Dalam pertunjukannya, wayang-wayang berbentuk tiga dimensi yang terbuat dari kayu digerakkan oleh dalang untuk menyampaikan alur cerita dari berbagai epos besar seperti Ramayana dan Mahabharata. Di antara kedua epos tersebut, Ramayana menjadi salah satu sumber cerita yang sering diadaptasi dalam pertunjukan, karena memiliki struktur naratif yang kuat serta karakter-karakter yang menonjol seperti Rama, Shinta, Hanuman, dan Rahwana.

Dalam pertunjukan wayang golek, karakter memiliki bentuk fisik, warna wajah, ekspresi, dan gaya gerak tertentu yang dirancang untuk memperjelas watak serta peran masing-masing tokoh. Elemen-elemen visual ini, termasuk simbol warna, proporsi tubuh, dan aksesoris, digunakan oleh dalang untuk memperkuat penggambaran karakter. Hal ini memungkinkan penonton dengan mudah mengenali sifat dan peran tokoh hanya melalui penampilan visual dan dialognya. Namun, seiring waktu, pemahaman terhadap karakter-karakter ini mulai memudar di kalangan generasi muda, terutama karena keterbatasan media yang relevan dengan gaya hidup dan minat mereka saat ini.

Di sisi lain, komunitas *board game* yang tengah berkembang di Indonesia, termasuk komunitas Bahagia Boardgame, menunjukkan minat tinggi terhadap permainan yang mengedepankan eksplorasi karakter, cerita, dan kerja sama antar pemain. Genre *cooperative narrative board game* menjadi salah satu bentuk permainan yang populer dalam komunitas ini, karena menawarkan pengalaman bermain yang imersif dan dinamis melalui jalur cerita yang bercabang, pilihan moral, serta peran karakter yang berbeda-beda.

Permainan seperti *Gloomhaven*, *The Lord of the Rings: Journeys in Middle-earth,* dan *Sleeping Gods* menunjukkan bagaimana sebuah narasi epik dapat diadaptasi

menjadi pengalaman bermain kooperatif yang mendorong pemain mengenali dan memahami karakter secara aktif. Dalam permainan semacam ini, pemain mengendalikan satu tokoh utama, menjalankan aksi berdasarkan kepribadian atau kemampuan karakter tersebut, serta terlibat dalam interaksi dan pengambilan keputusan yang berkontribusi pada perkembangan alur cerita secara keseluruhan.

Melihat potensi tersebut, diperlukan sebuah media permainan yang mampu menjembatani karakter-karakter wayang — khususnya dari kisah Ramayana — ke dalam bentuk permainan modern yang sesuai dengan preferensi komunitas board game masa kini. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada perancangan sebuah board game naratif kooperatif yang mengangkat tokoh-tokoh dari cerita Ramayana versi wayang golek sebagai karakter utama permainan. Board game ini dirancang dengan pendekatan visual modern dan sistem gameplay naratif yang menekankan kerja sama antar pemain.

Permainan ini diharapkan dapat menjadi media pengenalan kembali terhadap karakter-karakter utama seperti Rama, Hanuman, dan Laksmana, termasuk tokoh antagonis seperti Rahwana dan para pengikutnya, melalui pengalaman bermain yang menyenangkan dan interaktif di dalam komunitas Bahagia Boardgame. Dengan demikian, karakter-karakter wayang yang sebelumnya hanya dikenal melalui pertunjukan tradisional kini dapat dikenali kembali melalui mekanisme dan narasi yang lebih dekat dengan minat pemain masa kini

## 1.2. Identifikasi Masalah

1. Kurangnya pemahaman terhadap cerita dan karakter dalam pertunjukan wayang golek, terutama tokoh-tokoh dari kisah Ramayana.
2. Media penyampaian tradisional wayang golek belum mampu menarik minat audiens secara luas dalam mengenali tokoh dan alur ceritanya.
3. Terbatasnya inovasi dalam mengadaptasi pertunjukan wayang golek ke dalam format permainan papan yang naratif dan interaktif.

## 1.3. Rumusan Masalah *(Problem Statement)*

Penelitian ini dilakukan untuk menemukan solusi dalam merancang sebuah permainan berbasis naratif bertema wayang yang berfokus pada pengenalan kembali karakter-karakter dalam cerita Ramayana kepada komunitas Bahagia Boardgame melalui pendekatan visual yang modern dan sistem permainan kooperatif yang sesuai dengan preferensi pemain usia muda.

## 1.4. Pertanyaan Penelitian *(Research Questiion/s)*

1. Bagaimana merancang permainan berbasis naratif bertema wayang yang menarik bagi generasi muda dengan visual modern yang sesuai dengan preferensi komunitas board game?
2. Bagaimana mengadaptasi peran dan karakter dari cerita Ramayana versi wayang golek ke dalam mekanisme permainan berbasis naratif agar mudah dikenali dan dimainkan oleh pemain?

## 1.5. Tujuan Penelitian *(Research Objectives)*

1. Mengidentifikasi unsur-unsur dari pertunjukan wayang golek yang relevan untuk diadaptasi ke dalam format board game berbasis naratif.
2. Merancang mekanisme permainan yang merepresentasikan peran dalang sebagai pengendali alur cerita, karakter, dan suasana permainan secara interaktif.

## 1.6. Batasan Masalah (*Delimitation/s)*

1. Penelitian ini hanya membahas perancangan board game naratif bertema wayang golek yang berfokus pada pengenalan karakter-karakter dari kisah Ramayana, tanpa mencakup jenis wayang lain seperti wayang kulit atau wayang klitik.
2. Perancangan dilakukan untuk menjawab kebutuhan media permainan yang dapat memperkenalkan kembali karakter wayang kepada generasi muda dengan cara yang menyenangkan dan relevan secara visual maupun mekanik.

3. Sasaran utama dari desain permainan ini adalah anggota komunitas Bahagia Boardgame yang mayoritas berusia antara 19–30 tahun, sehingga seluruh aspek permainan akan disesuaikan dengan preferensi kelompok usia tersebut
4. Proses perancangan, pengembangan, dan pengujian permainan dilakukan dalam kurun waktu penelitian tugas akhir, dengan pengujian dilakukan pada tahap akhir guna mengevaluasi efektivitas desain terhadap target pengguna.
5. Penelitian ini berfokus pada konteks komunitas Bahagia Boardgame sebagai lingkungan uji dan penerapan utama, mengingat komunitas ini menjadi representasi pengguna aktif dalam genre board game naratif.
6. Pendekatan yang digunakan adalah metode desain iteratif dengan mengadaptasi elemen cerita, karakter, dan mekanisme pertunjukan wayang golek ke dalam format permainan naratif berbasis board game. Pengembangan visual modern hanya diterapkan pada karakter dan elemen permainan, tanpa mengubah karakteristik dasar dari wayang golek tradisional.

## 1.7. Ruang Lingkup Penelitian *(Scope)*

Ruang lingkup perancangan ini berfokus pada pengembangan sebuah board game yang secara khusus mengangkat epos Ramayana dalam versi pertunjukan wayang golek. Cerita yang digunakan berpusat pada kisah penculikan Shinta oleh Rahwana dan perjalanan Rama bersama Laksmana dan Hanoman untuk menyelamatkannya, yang merupakan salah satu alur paling dikenal dalam lakon wayang Ramayana.

Perancangan permainan mencakup pengembangan konsep naratif yang memungkinkan pemain menjelajahi cerita secara interaktif, penyusunan mekanisme kerja sama antar pemain, serta penyesuaian elemen-elemen permainan yang mendukung eksplorasi karakter dan strategi. Permainan ini dirancang agar pemain dapat berperan sebagai karakter utama seperti Rama, Laksmana, dan Hanoman, yang divisualisasikan ulang dalam gaya modern namun tetap mempertahankan karakteristik bentuk dari wayang golek tradisional.

Sistem permainan menekankan aspek kerja sama dalam menyelesaikan misi, seperti menjelajahi wilayah Alengka, menghindari ancaman, menghadapi

rintangan, hingga akhirnya berhadapan dengan tokoh antagonis utama, Rahwana. Pendekatan naratif digunakan untuk membangun dinamika cerita yang berkembang sesuai pilihan dan strategi pemain.

Penyesuaian visual dan mekanik dilakukan agar permainan dapat diterima oleh kalangan generasi muda, khususnya komunitas Bahagia Boardgame yang berusia antara 19–30 tahun, tanpa mengubah karakter dasar dari estetika dan struktur karakter wayang golek. Perancangan ini bertujuan menciptakan pengalaman bermain yang imersif, menyenangkan, dan sekaligus memperkenalkan kembali tokoh-tokoh ikonik Ramayana dalam versi wayang golek kepada pemain melalui media permainan modern.

## 1.8. Keterbatasan Penelitian/Perancangan (*Limitation*)

Penelitian ini memiliki sejumlah keterbatasan yang memengaruhi ruang lingkup hasil rancangan dan implementasi board game Wayang Tales: Ramayana Quest. Keterbatasan tersebut mencakup aspek waktu, proses uji coba, serta kedalaman integrasi budaya dan pengembangan fitur permainan.

Keterbatasan pertama terletak pada aspek waktu produksi. Seluruh proses perancangan mulai dari pembuatan konsep, pengembangan visual, produksi prototipe, hingga penyusunan buku panduan dilakukan dalam periode yang relatif singkat. Akibatnya, tidak semua elemen permainan dapat diuji secara menyeluruh melalui sesi permainan berulang atau proses iteratif yang ideal.

Keterbatasan berikutnya adalah keterbatasan uji coba terhadap target audiens. Uji coba hanya melibatkan sebagian kecil anggota komunitas board game yang tersedia dalam waktu dan lokasi tertentu. Hal ini menyebabkan masukan dari pemain dengan latar belakang budaya, pengalaman bermain, serta rentang usia yang lebih beragam belum dapat sepenuhnya dihimpun untuk evaluasi yang komprehensif.

Selain itu, fitur-fitur permainan seperti sistem kartu aksi, mekanisme pertarungan, serta alur naratif yang diadopsi dari kisah Ramayana, masih berada pada tahap pengembangan awal. Versi prototipe ini memerlukan penyempurnaan lebih lanjut agar mampu menangkap kompleksitas cerita secara lebih mendalam dan memberikan nilai replayability yang lebih tinggi.

Dari segi visual dan produksi, keterbatasan sumber daya dalam bentuk alat, waktu, dan biaya menyebabkan hasil prototipe belum sepenuhnya merepresentasikan versi produksi yang ideal. Komponen seperti tile hexagon, kartu aksi, ilustrasi karakter dan artefak, serta tampilan visual lainnya masih bersifat representatif dan dapat dikembangkan lebih lanjut di tahap produksi lanjutan.

Terakhir, keterbatasan juga terdapat pada aspek integrasi budaya. Meskipun board game ini telah mengangkat narasi Ramayana dan visualisasi wayang golek sebagai unsur utama, elemen budaya lainnya seperti gaya tutur dalang, struktur lakon pementasan tradisional, atau interaktivitas khas pertunjukan wayang belum dapat dimasukkan secara menyeluruh ke dalam gameplay.

## 1.9. Manfaat Penelitian

1. Bagi Ilmu Pengetahuan

Penelitian ini memberikan sumbangsih terhadap pengembangan pendekatan metodologis dalam desain produk berbasis budaya, terutama dalam ranah permainan papan. Selain itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan bagi studi-studi serupa yang berfokus pada integrasi elemen budaya dengan media interaktif, sehingga memperkaya pemahaman akademis di bidang desain berbasis budaya.

2. Bagi Masyarakat

Penelitian ini berpotensi menjadi sarana edukasi yang menarik dalam mengenalkan budaya tradisional wayang golek kepada generasi muda. Dengan menggabungkan unsur budaya lokal ke dalam format permainan modern, penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan kesadaran dan rasa apresiasi terhadap warisan budaya yang terancam punah di tengah perubahan zaman.

3. Bagi Industri

Penelitian ini berkontribusi dalam pengembangan pendekatan desain produk berbasis budaya, khususnya dalam desain *boardgame* . Hasil dari penelitian ini dapat menjadi panduan bagi pelaku industri yang ingin mengintegrasikan elemen budaya dengan media interaktif, sekaligus membuka peluang inovasi dalam produk berbasis budaya.

## 1.10. Sistematika Penulisan

Berisi tentang susunan penulisan laporan penelitian.

1. BAB I PENDAHULUAN

   Pada bab I Pendahuluan berisikan mengenai suatu hal yang melatarbelakangi dilakukannya perancangan penelitian, identifikasi masalah, rumusan masalah, pertanyaan perancangan, tujuan perancangan, batasan perancangan, ruang lingkup perancangan, manfaat perancangan, dan sistematika penulisan.

2. BAB II KAJIAN

   Pada bab II Tinjauan Pustaka berisikan mengenai studi literatur hingga rangkuman mengenai penjelasan teori atau konsep dasar yang digunakan untuk memahami permasalahan penelitian tugas akhir atas penulisan laporan penelitian yang dilakukan.

3. BAB III METODE

   Pada bab III berisi tentang metodologi penelitian, metodologi perancangan yang digunakan dalam penelitian, penentuan perancangan dalam penelitian, teknik pengumpulan data, uji validitas dan teknik analisis data.

4. BAB IV PEMBAHASAN

   Berisi data IV hasil penelitian berisikan langkah-langkah dalam proses pembuatan produk hingga tercapainya produk perancangan *boardgame*, kemudian pembahasan yang akan dianalisis dan diimplementasikan pada proses perancangan *boardgame* berupa uji validasi *boardgame*.

5. BAB V KESIMPULAN

   Pada bab V penulisan kesimpulan berisikan simpulan hasil penelitian perancangan dan pemberian saran yang berguna atas perancangan produk untuk penelitian selanjutnya.

6. DAFTAR PUSTAKA

   Berisi berbagai sumber referensi sebagai dasar validasi terhadap informasi dalam laporan penulisan.