

# Identifikasi Permasalahan Permainan Kartu Waroong Wars

**Yosephin**

Program Studi Desain Komunikasi Visual, School of Design,  
Universitas Pelita Harapan  
01023190056@student.uph.edu

**Brian Alvin Hananto**

Program Studi Desain Komunikasi Visual, School of Design,  
Universitas Pelita Harapan  
brian.hananto@uph.edu

**Ferdinand Indrajaya**

Program Studi Desain Komunikasi Visual, School of Design,  
Universitas Pelita Harapan  
ferdinand.indrajaya@uph.edu

## ABSTRAK

Dewasa ini, teknologi dan inovasi semakin berkembang pesat yang menyebabkan kemudahan dalam mengakses sesuatu, bahkan dari luar negeri sekalipun. Perkembangan ini turut mempengaruhi berbagai aspek, salah satunya yaitu pada gaya makan generasi muda yang lebih condong memilih kuliner Barat atau luar negeri lainnya. Hal ini dapat memberikan dampak negatif pada kuliner tradisional Indonesia yang semakin ditinggalkan dan mengancam keberadaannya. Permainan kartu Waroong Wars merupakan salah satu permainan kartu dengan tema kuliner tradisional Indonesia. Permainan kartu fisik menjadi salah satu hal yang diminati oleh generasi muda, akan tetapi, dengan adanya perubahan zaman dan teknologi yang semakin modern, banyaknya permainan kartu dan papan yang mulai diadaptasi menjadi permainan berbasis digital yang dapat dimainkan melalui ponsel pribadi dengan tujuan agar lebih mudah untuk diakses di segala penjuru daerah. Selain itu, dengan mewabahnya virus COVID-19 yang menular menjadi penyebab permainan fisik yang memerlukan tatap muka menjadi sulit untuk dimainkan karena diterapkannya protokol kesehatan *social distancing*. Dalam makalah ini, penulis akan membahas mengenai apa itu permainan berbasis digital yang kemudian dilanjutkan dengan pembahasan identifikasi permasalahan terhadap permainan kartu Waroong Wars yang dilakukan dengan menganalisa *form*, *content*, dan *context* dari permainan tersebut, sebelum diadaptasi ke dalam bentuk permainan berbasis digital. Metode yang dilakukan dalam perancangan ini meliputi *document analysis*, studi pustaka, *playtesting*, dan *artefact analysis*. Pada tahap identifikasi permasalahan, ditemukan beberapa permasalahan seperti kurangnya representasi budaya, kekeliruan gaya seni, dan kesalahan penggunaan tipografi. Hasil identifikasi tersebut akan digunakan sebagai dasar dari perancangan visual terhadap permainan digital Waroong Wars.

Kata Kunci: Desain Permainan, Permainan Digital, Kuliner Tradisional, Budaya, Desain Grafis

## PENDAHULUAN

Globalisasi telah memberikan kemajuan pada perkembangan teknologi yang menyebabkan semakin mudahnya akses terhadap apa yang terjadi di luar negeri, salah satunya yaitu maraknya makanan-makanan dari luar negeri yang masuk ke Indonesia (Efendi, 2014). Hal ini mempengaruhi gaya makan masyarakat Indonesia yang mampu mengancam keberadaan kuliner tradisional Indonesia (Efendi, 2014). Tidak sedikit generasi muda yang menilai bahwa makanan impor lebih modern dan menarik karena terpengaruh oleh iklan yang ditontonnya. Perilaku tersebut menyebabkan berkurangnya minat serta pengetahuan generasi muda khususnya di kota-kota besar, akan makanan tradisional Indonesia. Padahal, makanan tradisional Indonesia merupakan identitas dan wujud budaya yang bernilai penting yang harus dilestarikan (Setiawan, 2016). Menurut riset yang dilakukan Novitasari dan Anggapuspa (2021), pengetahuan makanan tradisional hanya dimiliki 20% kelompok anak.

Menurut Piaget dalam jurnal Marinda (2020), anak-anak usia 7-11 tahun telah masuk tahapan operasi konkrit, dimana anak mulai berpikir logis dan sistematis mengenai peristiwa atau benda konkrit. Anak-anak mampu mengandalkan pikiran dan daya ingatnya pada tahap ini dan oleh sebab itu menjadi usia yang sesuai untuk mengenalkan budaya makanan tradisional Indonesia. Gaya pembelajaran anak mencakup pembelajaran melalui audio atau pendengaran, visual atau penglihatan, dan audio visual (Marinda, 2020). Salah satu pendekatan edukatif yang dapat dilakukan adalah melalui permainan berbasis digital.

Permainan adalah aktivitas sebagai sarana hiburan yang mampu memberikan informasi dan menumbuhkan imajinasi anak (Sudono, 2000), sedangkan permainan berbasis digital merupakan permainan yang dimainkan melalui perangkat elektronik (Mulyawan, 2022). Permainan digital mampu memberikan pengalaman yang berbeda dibandingkan permainan papan. Melalui permainan digital, anak tidak hanya dapat berinteraksi dengan gambar, tetapi dengan suara dan gerakan yang turut meningkatkan ketertarikan dan mendukung proses kognitif anak (Nikiforidou, 2018). Permainan digital turut mengikuti perkembangan zaman, dimana dewasa ini permainan digital menjadi semakin mudah diakses dan dapat diunduh secara gratis melalui ponsel pribadi dan dapat dimainkan kapan saja.

Permainan kartu Waroong Wars merupakan permainan dengan tema kuliner Indonesia, dimana pemain sebagai pemilik warung akan bersaing untuk memasak masakan tradisional dengan mengumpulkan bahan makanan (BoardGameGeek, 2018). Waroong Wars dirilis pada tahun 2015 dan telah dirancang ulang untuk kedua kalinya pada tahun 2018 oleh penerbit Tabletoys Indonesia. Permainan ini menyajikan visual bahan makanan dan masakan tradisional, khususnya makanan dari daerah Jawa Timur. Penggunaan karakter representatif juga dimanfaatkan dalam permainan ini yang disesuaikan dengan latar kebudayaan masing-masing karakter yang ditemukan di Pulau Jawa. Permainan kartu Waroong Wars dibatasi oleh penampilan visual saja, dan oleh karena itu membutuhkan daya tarik lainnya berupa *motion graphics* yaitu gerakan dan audio untuk meningkatkan ketertarikan

anak dalam memainkan permainan. Dengan dilakukannya adaptasi dari permainan fisik ke dalam bentuk digital, permainan ini diharapkan agar lebih mudah diakses di berbagai daerah maupun sampai mancanegara sehingga kuliner tradisional Indonesia semakin dikenal masyarakat luas.

## **KAJIAN TEORI**

### **Perancangan Permainan**

Permainan merupakan aktivitas rekreasi yang bersifat terstruktur atau semi terstruktur yang terdiri dari seperangkat aturan yang dapat dimainkan secara individu maupun berkelompok (Novantoro, 2016). Permainan juga merupakan karya untuk mengekspresikan, menyampaikan, dan menyediakan pengalaman bermain yang mampu menjadi hiburan, sarana ekspresi, penghubung, menimbulkan refleksi, dan pikiran emosi lainnya (Macklin & Sharp, 2016). Menurut Macklin dan Sharp (2016), terdapat enam elemen dasar yang saling berinteraksi dalam merancang suatu permainan, yaitu *actions*, *goals*, *rules*, *objects*, *playspace*, dan *players*. *Actions* merupakan aktivitas yang dilakukan pemain dalam permainan. *Goals* merupakan tujuan yang perlu dicapai pemain dalam memainkan permainan tersebut. *Rules* merupakan instruksi atau petunjuk cara kerja permainan. *Objects* adalah alat yang digunakan pemain untuk mencapai tujuan permainan. *Playspace* adalah sebuah ruang yang ditentukan oleh aturan dimana tempat permainan dimainkan. *Players* adalah pemain yang memainkan permainan.

### **User Interface dalam Permainan Digital**

*User Interface* (UI) merupakan desain tampilan visual antarmuka yang dapat dilihat oleh pengguna yang meliputi elemen visual seperti gambar, ikon, warna, tipografi, komposisi, dan lainnya yang bertujuan untuk mempermudah dan mengoptimalkan *User Experience* atau pengalaman pengguna (Patria, 2022). Keterlibatan UI dengan elemen visual menyebabkan UI harus memiliki komunikasi desain yang konsisten (Nemtsov, 2021). Menurut Nemtsov (2021), UI yang baik turut menjembatani interaksi pengguna dengan aplikasi yang bertujuan untuk menciptakan aplikasi permainan menjadi efisien dan mudah dimengerti pengguna serta menyediakan informasi yang relevan dengan cepat dan jelas. UI yang baik juga harus bersifat intuitif dan menarik (Scolastici & Nolte, 2013). Dalam merancang UI sebuah permainan digital, perlu diperhatikannya target pemain dari pemain tersebut untuk menyesuaikan dengan tingkat kemampuannya agar permainan dapat terkomunikasikan dengan baik (Wairooy, 2020). Selain visual, UI juga memanfaatkan audio dan animasi untuk menciptakan efek dan *mood* yang sesuai dengan suasana yang terjadi dalam permainan (Scolastici & Nolte, 2013). Audio suara dan animasi turut meningkatkan simulasi permainan sehingga menjadi bagian yang penting dalam membuat permainan lebih hidup (Scolastici & Nolte, 2013). Desain visual, audio, dan animasi atau gerakan yang efisien akan saling melengkapi dalam menghasilkan pengalaman permainan yang menyenangkan (Scolastici & Nolte, 2013).

## **METODOLOGI**

Berikut merupakan metode-metode yang digunakan dalam mengidentifikasi

permasalahan permainan kartu Waroong Wars dalam bentuk bagan.



Gambar 1 Bagan Metode Identifikasi Permasalahan Waroong Wars. (Sumber: Penulis, 2022)

Tahap awal yang dilakukan adalah pengumpulan data dengan melakukan *document analysis* yaitu mengevaluasi data untuk mendapatkan pengetahuan mengenai objek atau topik yang diangkat (Fischer, 2006). *Document Analysis* sebagai metode awal memegang peranan penting sebagai fondasi suatu riset agar lebih terarah. Metode ini dilakukan dengan mencari informasi terkait obyek penelitian, yaitu permainan kartu Waroong Wars melalui situs internet.

Selain *document analysis*, studi pustaka juga dilakukan sebagai landasan teoritis dalam suatu penelitian (Zed, 2004). Dengan berlandaskan studi pustaka, pembahasan penelitian pun akan lebih kuat karena didasari sumber yang telah teruji sehingga memiliki validitas yang terpercaya. Metode ini dilakukan dengan mempelajari apa itu desain permainan interaktif dan perancangan permainan berbasis digital.

Tahap berikutnya yaitu observasi dengan metode *playtesting* pada permainan kartu Waroong Wars. *Playtesting* adalah metode yang dilakukan dalam menguji permainan dengan cara memainkan permainan tersebut (Saragih, 2020). *Playtesting* bertujuan untuk mengetahui kekeliruan dalam permainan yang dapat diidentifikasi pada tahap selanjutnya. *Playtesting* permainan Waroong Wars dilakukan sebanyak tiga kali dengan pemain yang berbeda, dimana pada setiap kesempatan memiliki pengalaman yang berbeda. Melalui metode ini, *playtester* atau pemain mampu memberikan pendapatnya terkait permainan. Pada ketiga rangkaian *playtesting* yang telah dilakukan, pemain menilai bahwa permainan kartu Waroong Wars cukup mudah untuk dipelajari, akan tetapi beberapa bagian dari visualnya kurang mengkomunikasikan pesan secara efisien.

Setelah melakukan *playtesting*, dilanjutkan dengan metode *artefact analysis*, yaitu menguraikan komponen pada objek penelitian untuk memahami substansi objek tersebut (Hanington & Martin, 2012). *Artefact analysis* dilakukan dengan cara mengidentifikasi permasalahan pada permainan kartu Waroong Wars, yaitu secara *context-form*, *form*, dan *content-form* menurut Belton (1996). Identifikasi permasalahan ini akan memperjelas tujuan utama penelitian dilakukan agar pesan yang ingin disampaikan terkomunikasikan dengan baik dan jelas.

## PEMBAHASAN

Permainan kartu Waroong Wars terdiri dari 8 jenis komponen permainan, yaitu 39 *Ingredients Cards*, 32 *Menu Cards*, 32 *Customer Cards*, 5 *Character Cards*, 5 *Go Boy! Cards*, 16 *Extra Point Token*, 1 *First Cooking Marker*, dan 2 Lembar Buku Instruksi. Pemain akan mendapatkan karakter pemilik warung yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda. Cara bermainnya yaitu dengan mengumpulkan poin yang diperoleh dengan memasak menu dari bahan makanan serta mengumpulkan pelanggan. Pemain dengan poin terbanyak akan menang.



Gambar 2 Permainan Kartu Waroong Wars.  
(Sumber: Penulis, 2022)

### Permasalahan *Context-Form*

Waroong Wars merupakan permainan kartu fisik yang hanya bisa dimainkan secara tatap muka antar pemain. Hal ini menjadi permasalahan dalam keterbatasan akses bermain dibandingkan permainan digital yang dapat dimainkan kapanpun dan dimanapun dengan pemain lainnya di tempat yang berbeda. Selain itu, permainan berbasis media cetak hanya dapat menampilkan visual. Visual dalam permainan digital dapat didukung dengan audio dan gerakan sehingga membuat pengalaman bermain menjadi lebih hidup (Scolastici & Nolte, 2013). Waroong Wars sebagai permainan edukatif perlu menyampaikan pesan yang mudah dan cepat ditangkap audiens tanpa mengabaikan visual yang menarik, dan oleh karena itu, perlu diadaptasi ke dalam bentuk digital.

### Permasalahan *Form*

Berikut tabel penjelasan permasalahan *form* pada permainan kartu Waroong Wars.

Tabel 1 Permasalahan *Form* Permainan Kartu Waroong Wars. (Sumber: Penulis, 2022)

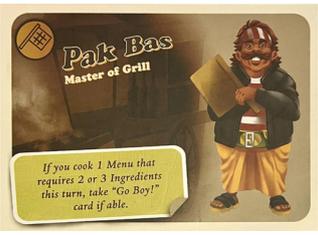
Gambar	Penjelasan
	<p>Ilustrasi makanan digambarkan realistis yang sama persis dengan aslinya. Hal ini menjadi masalah ketika diproduksi pada medium berukuran kecil yang menyebabkan ilustrasi terkesan rumit dan tidak ikonik sehingga pemain harus mengamati segala detail yang akan memakan waktu. Hal ini menyebabkan ilustrasi tersebut gagal mengkomunikasikan pesan dan tujuannya.</p>

	<p>Pada setiap komponen, tulisan ditulis dalam huruf <i>italic</i> tanpa ada maksud tertentu. Padahal, fungsi <i>italic</i> umumnya digunakan untuk menekankan kalimat atau kata asing (Mariam, 2016).</p>
	<p>Ukuran teks pada buku instruksi tidak konsisten.</p> <p>Masih banyak ditemukan <i>widow</i> atau satu penggalan kata yang tersisa di baris terakhir teks.</p>
	<p>Terdapat teks yang tidak dapat terbaca karena menyatu dengan warna latar belakang.</p>

### Permasalahan Content-Form

Beberapa karakter pada permainan Waroong Wars masih memiliki permasalahan representatif yang tidak sesuai dengan latar belakang budayanya. Representasi budaya pada visual karakter menjadi penting dalam mencerminkan identitas dan citra suatu budaya (Malika, Hartanto, & Teguh, 2021). Berikut ini tabel penjelasan mengenai permasalahan tersebut.

Tabel 2 Permasalahan Representasi Dalam Permainan Waroong Wars. (Sumber: Penulis, 2022)

Gambar	Penjelasan
 <p><b>Gang Bajoel</b> The Genius Duo</p> <p>At the End of the Game, you get 5 Victory Points for each pair of Menu cards you've cooked with the same name.</p>	<p><b>Geng Bajoel</b> merepresentasikan Bajul Ijo yang merupakan ikon khas dari Persatuan Sepak Bola Surabaya yang memiliki karakteristik berwarna hijau. Karakter yang digambarkan masih memiliki ciri khas karakter Barat dibandingkan budaya Surabaya.</p>
 <p><b>Jeng Sastro</b> Fiery Madam</p> <p>You may add 1 Supplementary Ingredient card when you cooked a Menu without Supplementary icon.</p>	<p><b>Jeng Sastro</b> merupakan representasi dari perempuan Sunda, tetapi latar belakang pada kartu menggambarkan budaya Tiongkok.</p>
 <p><b>Pak Bas</b> Master of Grill</p> <p>If you cook 1 Menu that requires 2 or 3 Ingredients this turn, take "Go Boy!" card if able.</p>	<p><b>Pak Bas</b> merepresentasikan budaya Madura, dimana pada kartu ini sudah berhasil merepresentasikan budayanya melalui pakaiannya, tetapi representasi wajah masih belum terwakilkan. Wajah pada karakter Pak Bas masih memiliki ciri khas karakter Barat.</p>

## SIMPULAN & REKOMENDASI

Permainan Waroong Wars menjadi salah satu upaya dalam memperkenalkan tradisi Indonesia dalam wujud media hiburan permainan. Waroong Wars sebagai permainan kartu fisik menyediakan pengalaman bermain yang cukup menyenangkan, akan tetapi permainan fisik menjadi sulit untuk dimainkan terutama di saat pandemi. Usaha yang dapat dilakukan untuk mengatasi kesulitan ini yaitu dengan mengadaptasi permainan fisik menjadi permainan berbasis digital. Permainan berbasis digital semakin diminati karena kemudahan aksesnya serta disugahi dengan visual dan elemen pendukung lainnya yang menarik sehingga menambah pengalaman permainan yang lebih nyata.

Dalam proses mengadaptasi permainan Waroong Wars menjadi permainan digital, dilakukan identifikasi permasalahan pada permainan tersebut yang dianalisa *form*, *content*, dan *context* permainan. Permainan fisik dan digital tentunya memiliki komponen ataupun fitur yang berbeda, sehingga diperlukannya penyesuaian yang tepat agar tidak terjadi miskomunikasi pesan dari permainan tersebut. Tahap identifikasi permasalahan menjadi tahapan awal yang penting untuk memahami konten dan konteks permainan secara mendalam dan turut mendukung tahap selanjutnya sebagai *creative brief*. Tahap selanjutnya dalam proses perancangan ini yaitu mempertimbangkan perancangan konsep visual permainan.

## DAFTAR PUSTAKA

Belton, R. (1996). *Art History: A Preliminary Handbook*. Retrieved from [https://www.academia.edu/23437708/Art\\_History\\_A\\_Preliminary\\_Handbook\\_1996\\_](https://www.academia.edu/23437708/Art_History_A_Preliminary_Handbook_1996_)

BoardGameGeek. (2018). Waroong Wars (Second Edition). Retrieved September 23, 2022, from <https://boardgamegeek.com/boardgame/261316/waroong-wars-second-edition>

Efendi, W. W. (2014). Kemenparekraf: Waralaba Asing Sebabkan Masakan Indonesia Makin Tersisih. Retrieved September 23, 2022, from <https://www.franchiseglobal.com/kemenparekraf-waralaba-asing-sebabkan-masakan-indonesia-makin-tersisih.phtml>

Fischer, C. (2006). *Research Methods for Psychologists: Introduction through Empirical Studies*. Elsevier Inc.

Hanington, B., & Martin, B. (2012). Universal Methods of Design. In *Universal Methods of Design : 100 Ways to Explore Complex Problems, Develop Innovative Strategies, and Deliver Effective Design* So. Rockport Publishers.

Macklin, C., & Sharp, J. (2016). *Games, Design, and Play*. Pearson Education, Inc.

Malika, H. C. N., Hartanto, L. C., & Teguh, M. (2021). Representasi Budaya Indonesia Dengan Karakter Game? Mengapa Tidak! Retrieved September 23, 2022, from <https://www.uc.ac.id/fikom/representasi-budaya-indonesia-dengan-karakter-game-mengapa-tidak/>

Mariam, E. S. (2016). Penulisan Huruf Miring. Retrieved September 23, 2022, from <https://balaibahasaprovincibali.kemdikbud.go.id/2021/03/24/penulisan-huruf-miring/>

Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, 13(1). Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/340203-teori-perkembangan-kognitif-jean-piaget-00d2756c.pdf>

Mulyawan, R. (2022). Digital Game (Design) Adalah: Pengertian, Tujuan, Macam, Tips, Caranya! Retrieved September 23, 2022, from <https://rifqimulyawan.com/blog/pengertian-digital-game/>

Nemtsov, R. (2021). UI Design for Mobile Games. Retrieved September 23, 2022, from <https://www.ilyon.net/ui-design-for-mobile-games/>

Nikiforidou, Z. (2018). Digital Games in the Early Childhood Classroom: Theoretical and Practical Considerations. *Digital Childhoods*, 253–265.

Novantoro, A. (2016). TA : Perancangan Game Platform Bergener Side Scrolling Tentang Sandi Morse Berjudul "Morse." *Repository Universitas Dinamika*. Retrieved from <https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/1791/>

Novitasari, V. D., & Anggapuspa, M. L. (2021). Perancangan Buku Ilustrasi Makanan Tradisional Khas Kota Surabaya untuk Anak Usia 9-12 Tahun. *Jurnal Barik*, 3(1), 111–121.