

Perancangan *Board Game* mengenai *Sunk Cost Fallacy* dalam Hubungan Asmara untuk Umur 20-25 tahun

Falencia Mediana

DKV, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara
falencia.mediana@student.umn.ac.id

Nadia Mahatmi

DKV, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara
nadia.mahatmi@lecturer.umn.ac.id

ABSTRAK

Bucin telah menjadi sebutan umum yang ditujukan kepada seseorang yang terlalu mengidealisasikan pasangannya. Namun bucin dengan taraf extreme dapat berujung ke *toxic relationship* tetapi mayoritas pasangan bersikeras untuk bertahan dalam *toxic relationship* ini dikarenakan adanya faktor *sunk cost fallacy*. *Sunk cost fallacy* merupakan konsep ketika seseorang telah membuat keputusan untuk menginvestasikan waktu dan sumber daya tetapi sama sekali belum membuahkan hasil yang diharapkan sehingga mereka akan berusaha lebih banyak menginvestasikan hingga melipatgandakan. Hal ini juga muncul karena keberadaan pola pikir bahwa dengan banyaknya sumber daya baik waktu maupun uang yang telah diberikan dapat memperbaiki kesalahan masa lalu. Umumnya zaman sekarang ditemukan *board game* dengan tujuan pembelajaran. Perancangan *board game* ini menggunakan metode hybrid, yakni metode kualitatif dan kuantitatif seperti wawancara, observasi, kuesioner dan seterusnya. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat menjadi pengenalan terhadap *sunk cost fallacy* dalam hubungan asmara serta sebagai tindakan preventif awal bagi young adults sebelum menuju hubungan yang lebih serius.

Kata Kunci: *Sunk Cost Fallacy*, *Board Game*, Hubungan Asmara, Bucin, Preventif Awal

PENDAHULUAN

Menurut Phandey (2014), Bucin merupakan sebutan kepada orang yang terlalu menghamba atau mengidealisasikan demi membahagiakan pasangannya, umumnya seperti waktu banyak dihabiskan bersama pasangan, selalu membayari pasangan tanpa keinginan split bill, terkesan posesif dengan pasangannya untuk berkomunikasi dengan lawan jenis, serta adanya tuntutan untuk selalu memberikan kabar keberadaan. Maka dari itu bucin dengan taraf yang ekstrem berdampak buruk dapat berujung ke *toxic relationship*. (Phandey, 2021) menekankan bahwa pasangan akan tetap bersikeras untuk tetap meneruskan dan bertahan dalam *toxic* atau *failing relationships* tersebut dikarenakan adanya faktor *sunk cost fallacy*. (Pandey, 2021) mengatakan bahwa kasus *sunk cost fallacy* kerap kali ditemukan

dalam toxic relationships, ketika pasangan sudah merasa tidak bahagia dalam suatu hubungan namun tidak mengakhiri hubungan karena tanggung banyaknya waktu dan uang yang telah dikorbankan sehingga merasa tidak ingin membuang sia-sia dan adanya keraguan/ketakutan jika setelah mengakhiri hubungan tidak ada orang lain yang ingin menjalani hubungan lagi dikarenakan beberapa kekurangan, misalnya faktor usia atau ekonomi. Hal ini membuat seseorang memutuskan untuk tetap mempertahankan hubungan karena tidak ingin dirugikan. Berdasarkan kasus tersebut, perlu adanya media interaktif yang berguna untuk menanggapi kasus tersebut baik kepada para pasangan maupun orang-orang yang baru saja memulai hubungan asmara agar dapat memahami sekaligus mengetahui pentingnya *sunk cost fallacy* melalui media interaktif, apalagi banyak orang umumnya tidak memperdulikan dampak yang diberikan oleh hal tersebut. Maka dari itu diajukan “Perancangan *Board Game* Mengenai *Sunk Cost Fallacy* dalam Hubungan Asmara untuk Umur 20—25 Tahun” untuk menanggapi permasalahan tersebut karena pendekatan media interaktif melalui *board game* ditujukan agar penyampaian informasi dari sebab akibat yang dimiliki lebih mudah dan interaktif sehingga tersampaikan dengan estetika yang menarik perhatian.

KAJIAN TEORI

Board game

Menurut Gobet, Voogt, Retschitzki (2004: 2) menyatakan bahwa *board game* memiliki dua karakteristik, pertama patut dengan aturan. *Board games* adalah *board game* adalah permainan dengan aturan tetap yang dibatasi oleh jumlah komponen di papan, jumlah posisi komponen, dan jumlah kemungkinan suatu gerakan. Batasan yang ditetapkan oleh peraturan ini kontras dengan permainan keterampilan dimana jumlah posisi tidak terbatas. Kedua, adanya papan dengan keberadaan komponen-komponen (pieces) di atasnya. Aspek ini menyatakan bahwa gerakan atau penempatan komponen dapat mempengaruhi situasi di atas papan dan potongan yang saling berhubungan satu sama lainnya.

Menurut Mardon (2021) secara elemen sosial board game terbilang unik dalam dunia game. Dalam konteks olahraga disebut sebagai permainan team, sementara yang lain merupakan usaha tunggal. Terdapat video games untuk multiplayer dan juga lainnya yang dirancang diutamakan untuk single player. Dalam berbagai macam permainan kartu diluar sana, ada yang dimainkan secara berkelompok, sedangkan banyak versi yang bisa dimainkan. Sedangkan board game sangat sulit dimainkan sendirian, yang utamanya dimainkan secara aktivitas sosial karena sifatnya yang dirancang untuk dimainkan oleh dua orang atau lebih.

Budak Cinta

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (KKBI) Bucin adalah budak cinta. Istilah bucin ini sempat menempati peringkat nomor satu sebagai pencarian trending Indonesia Year in Search 2019 (Google trends, 2019). Sebutan ini diberikan kepada orang yang sehingga menghamba ataupun mengidealisasikan pasangannya. Fenomena yang menggambarkan seseorang bucin ini akan rela berbuat apapun demi pasangan yang dicintai. contohnya menemani setiap saat dimanapun,

membantu menyelesaikan pekerjaan atau tugas hingga rela menghabiskan waktu dan uang untuk pasangan sehingga muncul keterikatan sulit untuk melepaskan hubungan yang bahkan sudah tidak sehat. Umumnya fenomena bucin ekstrem yang sering kali ditemukan seperti waktu banyak dihabiskan bersama pasangan, selalu membayari pasangan tanpa keinginan split bill, terkesan posesif dengan pasangannya untuk berkomunikasi dengan lawan jenis, serta adanya tuntutan untuk selalu memberikan kabar keberadaan. Maka dari itu bucin dengan taraf yang extreme berdampak buruk dapat berujung ke *toxic relationship*.

Sunk Cost Fallacy

Sunk cost fallacy merupakan sebutan yang lebih sering digunakan dalam konteks ekonomi atau finansial. (Falah, 2017) Sunk cost fallacy adalah perilaku irasional dari “melempar uang baik setelah buruk”. Tindakan ini ditemukan pada mereka yang melakukan investasi (misalnya waktu, uang, dan usaha) dan orang tersebut tetap terus bertahan pada tindakan tersebut dan menginvestasikan lebih banyak sumber daya yang sudah jelas tidak menguntungkan.

Menurut Manson (2020), *sunk cost fallacy* merupakan konsep ketika seseorang telah membuat keputusan untuk menginvestasikan waktu dan sumber daya tetapi sama sekali belum membuahkan hasil yang diharapkan, maka mereka akan melipatgandakan dan berusaha lebih banyak dalam menginvestasikan tersebut. Permasalahan yang muncul dikarenakan keberadaan pola pikir akan dengan banyaknya waktu dan sumber daya yang telah diberikan tersebut mampu memperbaiki kesalahan masa lalu.

METODOLOGI

Metodologi yang digunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam perancangan ini adalah dengan metode hybrid atau campuran yang terdiri dari penelitian kualitatif dan kuantitatif. Metode kualitatif yang digunakan terdiri dari wawancara dengan ahli (psikolog), perwakilan dari psikolog dari Ms Wellbeing Center, *focus group discussion* dengan target audiens, studi eksisting dan studi referensi. Sedangkan metode kuantitatif yang digunakan adalah penyebaran kuesioner kepada 100 responden berusia 20—25 tahun yang berdomisili di Jabodetabek terutama Jakarta dan Serpong.

Metode perancangan yang digunakan mengacu dari David Silverman (2013) melalui buku berjudul “*How to Learn Board Game Design and Development*” sekaligus menggabungkan metode Alan Male (2017) melalui buku berjudul “*Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective*” untuk mendukung dan melengkapi metode desain yang akan digunakan. 4 tahapan proses perancangan desain dari metode Silverman (2013) sebagai berikut:

1. Ide
2. Pengembangan konten
3. Desain prototype
4. Playtesting

PEMBAHASAN

Data yang telah ditemukan ke dalam proses *mindmapping*. *Mindmap* digunakan untuk menguraikan dan menjabarkan topik, sehingga perancangan tetap berada dalam batasan masalah dan tidak menjalar luas. Pembuatan *mindmap* akan membantu pemilihan kata kunci yang kemudian akan menjadi acuan dalam menentukan *big idea* dan perancangan. Didapatkan tiga kata kunci yang sesuai untuk perancangan yaitu *dream*, *romance*, dan *naive*.

Kemudian didapatkan *big idea* yaitu “Menghindari romansa naif untuk hubungan cinta masa depan yang lebih baik”. Dari *big idea* yang terpilih, diusulkan judul *board game* dengan nama “*Love Rendezvous*” berarti tempat dipertemukannya dua orang pasangan yang ingin mencari solusi dari hubungannya yang sedang diambang hancur dan teman-teman yang ingin membantu hubungan kedua pasangan. Kemudian pengembangan konten meliputi *brainstorming* terkait skenario-skenario yang sering terjadi dalam hubungan asmara antara pasangan umumnya dan mekanisme permainan. Dari beberapa *brainstorming* yang dilakukan, didapatkan skenario-skenario dan mekanik *gameplay*.

Setelah mengembangkan konten, dibentuklah komponen sementara dengan bentuk yang sederhana yang dikenal dengan sebutan *prototype pen and paper*. *Prototype* awal ini ditujukan agar dapat melihat *flow game* yang telah direncanakan akan berjalan dengan lancar apa tidak, sehingga dapat direvisi dan dirancang ke desain sesungguhnya. Setelah *prototype pen and paper* telah dilakukan, dirancanglah *moodboard* berdasarkan kata kunci yang telah didapatkan saat proses ide dengan *color palette* yang akan digunakan.

Moodboard telah dibuat, kemudian dapat dengan mudah untuk membuat desain sketsa-sketsa baik dari ilustrasi, *layout*, serta penggunaan warna dan *font* dengan mengaplikasikan kata kunci dan *big idea*. Hal ini dilakukan agar perancangan visual desain dapat sesuai dengan konsep keseluruhan *board game*. Komponen-komponen yang didesain terdiri dari kartu *player*, kartu *action* dan *event*, *board*, pion, token koin dan kartu *role*.

1. Kartu *Player*

Kartu *player* merupakan komponen penentu pemain dalam permainan ini. Kartu *player* ini berukuran 6 cm x 8,9 cm, yang dicetak dengan *art carton* 310 gsm yang membuat kartu tidak mudah terlipat dan kokoh.

Pada bagian belakang kartu masing-masing *player* terdapat *genderbend* dari karakter *player* tersebut. Kartu ini tidak memiliki font hanya visual ilustrasi karakter *player* dan simbol yang tertera pada kartu menunjukkan *player couple* dan *player friend*. Pada setiap background kartu *player* dapat ditemukan *bercak watercolor* yang bergradasi dari putih untuk memberikan kesan mimpi dan bentuk kilau *sparkles* sebagai penambah agar background tidak terkesan flat.



Gambar 1 Desain Final Kartu *Player*. (Sumber: Mediana, 2023)

2. Kartu *Role*

Kartu *role* ini berfungsi sebagai peran dan objektif dalam game. Komponen ini dicetak dengan ukuran 6 cm x 8,9 cm. Kartu role hanya berisi konten font dan simbol hati sebagai poin-poin untuk objektif yang terdapat dalam peran masing-masing. Kartu *role* ini terdiri dari dua yaitu “*supportive*” dan “*toxic*” yang masing-masing dicetak sebanyak tiga kartu agar ada kemungkinan pemain tidak mendapatkan kartu yang sama.

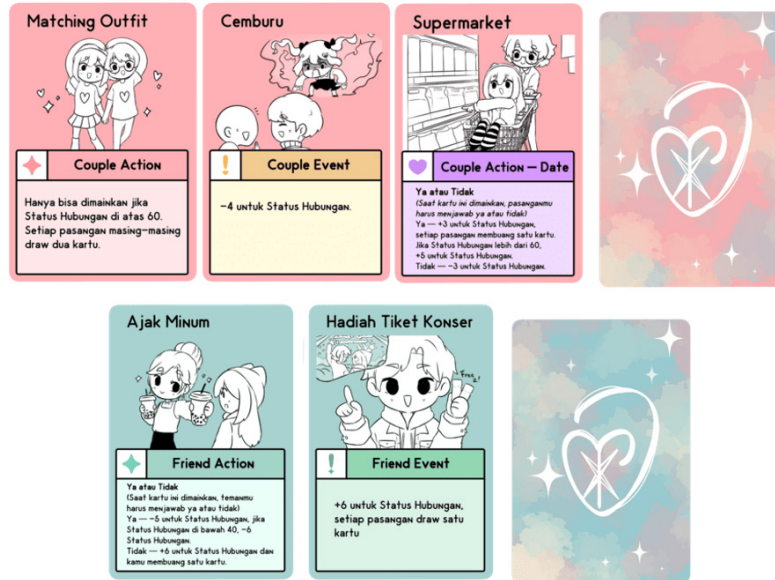


Gambar 2 Desain Final Kartu *Role*. (Sumber: Mediana, 2023)

3. Kartu *Action* dan *Event*

Kartu *action* dan *event* merupakan komponen penting dalam *board game* “*Love Rendezvous*” karena segala aksi dimainkan melalui kartu ini dan akan memberikan

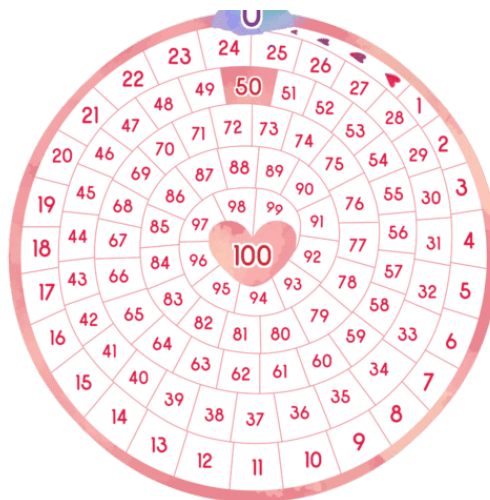
efek pada board. Komponen ini dicetak menggunakan *art carton* 310 gsm dengan 6 cm x 8,9 cm. Untuk pemain *couple deck* kartu terbagi menjadi dua untuk masing-masing pemain *couple* yang memiliki total 60 kartu dalam satu *deck*, sedangkan pemain friend memiliki satu *deck* kartu dengan total 85 kartu.



Gambar 3 Desain Final Kartu Action dan Event (Couple dan Friend).
(Sumber: Mediana, 2023)

4. Board

Board pada board game "Love Rendezvous" berfungsi sebagai *tracker* atau penentu menang atau kalahnya permainan ini, board ini disebut sebagai "Status Hubungan tracker". Board berbentuk lingkaran dengan luas 40 cm x 40 cm dicetak dengan bahan papan *board game tipe quad-fold* dengan ketebalan 1,5 mm. Hal ini membuat papan menjadi kokoh dan tidak memakan tempat sehingga dapat diletakkan ke dalam *box packaging* karena dapat dilipat menjadi 20 cm x 20 cm. Pada bagian belakang papan dilapisi kertas linen hitam sehingga tampak rapi.



Gambar 4 Desain Final Board Status Hubungan. (Sumber: Mediana, 2023)

5. Pion Hati

Pion hati ini memiliki dimensi 1 cm x 2,5 cm x 2,5 cm dan terbuat dari besi. Pion sangat nyaman dipegang karena adanya hook untuk memudahkan menggerakkan pion pada board. Warna pion hati ini memiliki warna rose gold menyesuaikan warnanya dengan board. Pion ini akan terus bergerak dan menjadi penentu checkpoint dari efek poin yang didapatkan selama permainan ini berlangsung.



Gambar 5 Desain Final Pion Hati. (Sumber: Mediana, 2023)

6. Token koin

Token koin ini memiliki dimensi 3 cm x 3 cm x 0,2 cm dan terbuat dari tiga lapisan art carton 120 gsm. Token koin ini dapat digunakan sebagai koin pada umumnya dan lebih ringan sehingga nyaman dipegang. Desain koin ini terdiri dari kepala dan ekor yang akan banyak digunakan dalam permainan ini sebagai coin toss. Warna yang digunakan yaitu warna chromatic shades pink dan memiliki efek kilauan sparkles berwarna putih.



Gambar 6 Desain Final Pion Hati. (Sumber: Mediana, 2023)

7. Final

Pada hasil akhir dari board game ini telah disesuaikan final desainnya dan siap untuk dipublikasikan melalui alpha dan beta test terhadap target audiens yang telah dijalani. Hasil final dari “Love Rendezvous” sedemikian rupa hanya dijadikan sebagai Tugas Akhir.



Gambar 7 Final Board Game Love Rendezvous. (Sumber: Mediana, 2023)

SIMPULAN & REKOMENDASI

Perancangan *board game* “Love Rendezvous” mengangkat topik dan permasalahan dari keberadaan *sunk cost fallacy* dalam hubungan asmara. Karena mayoritas tidak mengetahui adanya *sunk cost fallacy* dalam relationship dan tidak mengenal *sunk cost fallacy* pada umumnya. *Board game* ini dirancang dengan tujuan agar orang mengenal *sunk cost fallacy* dalam hubungan asmara terutama pada umur 20-25 tahun. Hasil analisis beta test yang telah dilakukan kepada target yang dituju, mengatakan bahwa permainan ini sangat cocok dengan konten yang dibahas dan pembawaan permainan ini juga seru dimainkan bersama-sama sehingga target yang dituju untuk menyampaikan informasi dan adanya interaksi terhadap banyak orang telah berhasil didapatkan.

Berdasarkan penelitian dan perancangan tugas akhir, saran yang dapat diberikan kepada pembaca yang jikalau memiliki keinginan atau berencana untuk mengambil media interaktif berupa *board game* untuk memantapkan topik permasalahan yang akan diteliti dan berdasarkan kejadian yang nyata terjadi di kalangan masyarakat. Dengan pemilihan topik yang sudah dipastikan, perancang akan lebih mudah untuk melakukan research dan mendalami topik yang telah dipilih. Sebagai perancang perlu untuk menentukan target user yang akan dicapai dari topik yang telah dipilih agar informasi dan pemecahan masalah dapat tersalurkan dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Earp, B. D. (2017). Philosophy, Psychiatry, Psychology: Love Addiction reply to Jenkins and Levy. https://www.academia.edu/17181850/Love_addiction_reply_to_Jenkins_and_Levy
- Landa, R. (2014). Graphic Design Solutions: fifth edition. Boston: Wadsworth Cengage Learning.
- Male, A. (2017). Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective: A Theoretical & Contextual Perspective (Vol. 27). Ava Publishing.
- Manson, M. (2020). Why We Stay in Bad Relationships. <https://markmanson.net/whywe-stay-in-bad-relationships>
- Morioka, N., Adams, S., Stone, T, L. (2006). Color Design Workbook. Beverly: Rockport Publisher.
- Pandey, F. (2014) Pengertian dan Contoh Sunk Cost Fallacy. <https://fhandypandey.com/pengertian-dan-contoh-sunk-cost-fallacy-1563/>
- Pandey, F. (2021) Sunk Cost Fallacy Dalam Wujud Toxic Relationship dan Cara Mengakhiri Hubungan Toxic. <https://fhandypandey.com/sunk-cost-fallacy-dalamwujud-toxic-relationship-dan-cara-mengakhiri-hubungan-toxic-1580/>
- Silverman, D. (2013). How to Learn Board Game Design and Development. <https://gamedevelopment.tutsplus.com/how-to-learn-board-game-design-anddevelopment--gamedev-11607a>
- Tondreau, B. (2019). Layout Essentials: 100 Design Principles for Using Grids. Beverly: Rockport Publisher. Brunscheen, E. (2019). Bonding Thru Board Games. <https://bookstore.ksre.ksu.edu/pubs/MF3401.pdf>