

TINJAUAN DESAIN VISUAL BOARDGAME WAROONG WARS Edisi II

Alfons Christian H.

alfons@unika.ac.id

Universitas Katholik Soegijapranata Semarang
Jl. Pawiyatan Luhur IV/1, Bendan Dhuwur, Kota Semarang, Jawa Tengah 50235

Abstrak

Waroong Wars merupakan boardgame dari Indonesia yang dapat memperkenalkan makanan khas Surabaya kepada masyarakat Indonesia dan luar negeri. Terbit cetakan pertama pada tahun 2015. Waroong War mengalami perkembangan pada tahun 2018 sehingga menghasilkan edisi cetakan kedua yang memiliki visual yang jauh berbeda dengan edisi cetakan pertama. Penelitian ini akan menganalisa gaya visual pada Waroong Wars edisi kedua yang banyak dipengaruhi dengan gaya realis untuk memberikan penilaian pada desainnya. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan proses analisis menggunakan tinjauan desain serta didukung dengan teori boardgame dan elemen- elemen visual. Waroong Wars adalah boardgame yang informatif, persuasif, dan kreatif. Sayangnya, tidak ada konsistensi gaya ilustrasi yang dekat dengan cita rasa lokal. Di sisi lain, Waroong Wars edisi cetakan kedua ini adalah strategi yang menarik untuk memperkenalkan kuliner lokal khas Surabaya melalui boardgame dan dapat di aplikasikan ke makanan yang lain.

Kata Kunci: analisis visual, boardgame, desain grafis, tinjauan desain.

Abstract

Waroong Wars is a board game from Indonesia that can introduce Surabaya signature dishes to the people of Indonesia and abroad. The first printing was published in 2015. Waroong War underwent developments in 2018 resulting in a second printing edition which has a much different visual from the first printing edition. This study will analyze the visual style in the second edition of Waroong Wars which is heavily influenced by the realist style to assess the design. This study uses a descriptive qualitative method with the analysis process using a design critique and is supported by boardgame theory and visual elements. Waroong Wars is an informative, persuasive, and creative board game. Unfortunately, there is no consistency of illustration style that is close to the local flavor. On the other hand, this second edition of Waroong Wars is an interesting strategy to introduce Surabaya's local culinary specialties through the board game and can be applied to other foods.

Keywords: Visual Analysis, Board Game, Graphic Design, Design Critique.

PENDAHULUAN

Umumnya, dalam memperkenalkan kuliner atau jajanan cenderung menggunakan media konvensional seperti brosur, leaflet, poster, katalog, dan media iklan lainnya. Hal ini untuk memudahkan visualisasi makanan sesuai realitasnya guna menarik minat calon konsumen. Terlebih untuk memperkenalkan kuliner tradisional, dibutuhkan tampilan visual makanan secara tepat dan menarik. Maka seringkali dalam memperkenalkan kuliner cenderung menggunakan visual berupa foto.

Uniknya terdapat sebuah media yang mencoba mengenalkan kuliner tradisional, namun bukan menggunakan media pada umumnya, melainkan melalui boardgame (permainan papan). Boardgame ini yaitu Waroong Wars Edisi II. Boardgame secara mendasar merupakan suatu permainan fisik dan dimainkan di atas meja yang mengembangkan rasa kebersamaan (Woods, 2012:8).

Waroong Wars adalah sebuah boardgame hasil kreasi anak bangsa yang bertemakan makanan khas Surabaya yang sudah terbit dalam dua edisi, yaitu Warrong Wars Edisi I dan Waroong Wars Edisi II. Dalam tulisan ini difokuskan pada Waroong Wars Edisi II karena melalui pengamatan singkat terdapat visualisasi yang lebih beragam pada komponen boardgame Warrong Wars Edisi II, yaitu visual ilustrasi gaya realis dan semi realis.

Tujuan permainan Waroong Wars adalah mencoba mengajak pemainnya untuk saling bersaing dalam melayani pesanan dan menyajikan makanan tradisional khas Surabaya, mulai dari Lontong Balap, Rawon, Rujak Cingur, dan lainnya. Namun di sisi lain, tujuan permainan ini adalah untuk memperkenalkan kuliner tradisional khas Surabaya.

Makanan-makanan tradisional Surabaya di boardgame Waroong Wars ditampilkan bukan dalam bentuk foto, melainkan berbentuk ilustrasi. Ilustrasi makanan tradisional tersebut kemudian perlu diketahui lebih mendalam mengenai kualitas ilustrasi atau visual dalam memperkenalkan kuliner khas tradisional.

Kualitas visual Waroong Wars dapat diukur dengan menganalisis elemen visual yang ditampilkan atau disajikan, yaitu dengan melakukan kritik melalui tinjauan desain. Tinjauan Desain merupakan sebuah cara yang tepat untuk melihat, menganalisis, menilai, dan memahami dengan cermat pada visualisasi Waroong Wars (Adityawan & Tim Litbang Concept, 2010:30).

Boardgame dapat menampilkan temanya melalui visualisasi pada elemen-elemen permainan, seperti kemasan, aturan, dan komponen permainan. Setiap elemen permainan boardgame Waroong Wars terdapat elemen komunikasi visual. Elemen komunikasi visual ini antara lain: ilustrasi, warna, tipografi, dan layout (Nababan, 2020: 139-154). Melalui elemen visual tersebut, pemain dapat mengenali tema dan cerita permainan, serta tentunya peran pemain (Woods, 2012: 81). Pemikiran tersebut sejalan dengan fungsi dasar dari komunikasi visual, yaitu *to inform*, *to identify*, dan *to persuade* (R.S. Nababan, 2019: 141).

Berdasarkan pemikiran tinjauan desain dan komunikasi visual tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kualitas visual boardgame Waroong Wars

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yaitu mengungkap dan mendeskripsikan secara mendalam mengenai kualitas visual pada komponen Boardgame Waroong Wars

(Sutopo, 2002: 93). Hasil dari penelitian dibahas secara deskriptif.

Fokus dalam penelitian ini adalah menilai kualitas visual yang terdapat pada komponen boardgame Waroong Wars Edisi II. Hal ini dikarenakan, melalui pengamatan singkat peneliti, terdapat visualisasi yang lebih beragam pada komponen boardgame Waroong Wars Edisi II, yaitu visual ilustrasi gaya realis dan semi realis.

Pada tahap awal, tim peneliti menentukan jenis data dan sumber data. Data yang dikumpulkan tim peneliti berpedoman pada triangulasi data, yaitu (1) gambar boardgame Waroong Wars, (2) literatur (terkait boardgame, tinjauan desain, dan komunikasi visual), dan (3) pencatatan/dokumen.

Guna mendapatkan data-data tersebut, strategi pengumpulan data yang dilakukan tim peneliti, antara lain: (1) pengumpulan gambar komponen boardgame Waroong Wars, (2) penggalian dan pendalaman dokumen dan literatur, (3) melakukan perekaman dan pengunduhan baik audio, visual, maupun audio visual, dan (4) analisis konten (Sutopo, 2002: 107). Sampel penelitian dalam penelitian ini adalah permainan Waroong Wars, yaitu kemasan, buku aturan, dan komponen permainan (kartu, dan token). Sampel diambil dengan teknik purposive sampling pada tiap komponen permainan boardgame Waroong Wars.

Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis dengan 4 tahapan dalam tinjauan desain, yaitu (1) tahap deskriptif, (2) tahap analisis formal, (3) tahap interpretasi, dan (4) tahap evaluasi atau penilaian ((Adityawan & Tim Litbang Concept, 2010). Dalam proses analisis dibantu juga dengan teori boardgame untuk menentukan komponen dalam boardgame Waroong Wars. Selain itu juga dibantu dengan teori komunikasi visual untuk meninjau

elemen komunikasi visual yang ada pada boardgame Waroong Wars, seperti ilustrasi, warna, tipografi, dan layout.

KAJIAN TEORI

Tinjauan Desain

Sebuah proses merespon dalam bentuk tanggapan, kritik, dan apresiasi suatu fenomena desain disebut dengan meninjau desain (Sachari & Sunarya, 2000). Prosen meninjau desain ini dapat dilakukan dengan mengikuti empat buah tahapan yaitu tahap deskriptif, tahap analisis formal, tahap interpretasi, dan tahap evaluasi.

Tahap deskriptif adalah proses menjabarkan elemen-elemen visual yang ada pada karya. Pada tahap kedua, tahap analisis formal, menjelaskan bagaimana elemen-elemen visual yang ada, terbentuk menjadi sebuah karya. Tahap interpretasi, sebagai tahapan ketiga mengungkapkan makna-makna yang ada pada karya. Akhirnya, tahap evaluasi menyampaikan kualitas karya sesuai dengan peran dan makna karya terhadap situasi, lingkungan, atau periode tertentu (Adityawan & Tim Litbang Concept, 2010).

Gaya Ilustrasi

Gaya gambar memiliki tiga pendekatan yaitu realis, kartun, dan manga. Ketiga gaya ini memiliki fungsi untuk memunculkan kesan tertentu. Gaya realis adalah gaya gambar yang menyerupai aslinya, sehingga memunculkan tampilan yang detail seperti aslinya. Gaya kartun adalah gaya gambar yang menyederhanakan wujud aslinya namun tetap mempertahankan makna utama dari wujudnya. Gaya manga adalah gaya gambar yang menyederhanakan dari wujud aslinya dan mengombinasikannya dengan gaya seni

realis untuk memunculkan kesan yang objektif. (McCloud, Scott, 2008).

Warna

Warna pokok terdiri dari warna merah biru dan kuning. Ketiga warna ini dapat dicampurkan untuk menghasilkan warna-warna baru yang disebut sebagai warna sekunder seperti, oranye, ungu, dan hijau. Beragam warna sekunder ini masih dapat dikombinasikan lagi untuk menghasilkan warna seperti cokalt kemerahan, coklat kekuningan yang disebut dengan warna tersier (Sanyoto, D., 2015).

Tipografi

Tipografi berdasarkan terminalnya, sebuah perpanjangan dari stroke, memiliki dua jenis bentuk huruf yaitu serif dan sans serif. Serif adalah huruf yang terdapat kait pada bentuk hurufnya, sedangkan sans serif adalah huruf yang tidak memiliki kait (Maharsi, I., 2013: 57).

Selain berdasarkan bentuk, terdapat tipografi yang juga berkembang melalui kearifan lokal yang dikenal dengan tipografi vernakular. Tipografi vernakular menunjukkan kesan yang tradisional, unik, bergaya, dan kuno. Pada proses pembuatannya tipografi vernakular memiliki kespontanan dalam membuat desain hurufnya (Akbar, T., & Raden, A. Z. M, 2016 :176). Tipografi ini dapat ditemukan di jalanan terutama warung-warung makan pinggir jalan (Akbar, T., & Raden, A. Z. M, 2016: 179).

Tata Letak

Tata letak adalah proses menempatkan dan menata grafis dan informasi agar dapat dipahami oleh target sasaran. Tata letak dapat dibuat dengan menerapkan 4 prinsip yaitu *sequence*, *emphasis*, *balance*, dan *unity*. *Sequence* adalah cara mengurutkan elemen visual dan elemen verbal sesuai tingkat kepentingannya.

Sequence memiliki beberapa jenis alur seperti alur Z, alur C terbalik, alur L, dan alur I. *Emphasis* adalah prinsip yang memunculkan fokus tertentu agar visual dan atau elemen verbal menjadi lebih jelas. *Balance* adalah sebuah keseimbangan dalam meletakkan elemen visual dan elemen verbal. Terdapat dua bentuk keseimbangan yaitu keseimbangan simetris dan asimetris. *Unity* adalah kesatuan elemen visual, elemen verbal, dan elemen tidak terlihat sebagai sebuah karya (Rustan, S., 2010: 74-86).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Deskriptif

Boardgame Waroong Wars diterbitkan pertama kali pada tahun 2015. Waroong Wars pernah mendapatkan penghargaan Juara 1 di ajang Boargame Challenge yang diadakan oleh Harian Kompas ditahun yang sama. Waroong Wars dibuat oleh Adhicipta R. Wirawan, Aditya Pradana, David Santosa, dan Wikan Prabowo. Permainan ini mengajak para pemain berlomba melayani dan menyajikan kuliner tradisional khas Surabaya, seperti Lontong Balap, Rujak Cingur, Rawon, Sate Klopo, dan lainnya. Waroong Wars juga telah resmi menjadi duta wisata kuliner Indonesia, dan menjadi souvenir resmi Kementerian Pariwisata Indonesia (Rasjid, 2016)

Boardgame Waroong Wars saat ini sudah terbit edisi II (Gambar 1). Diterbitkan oleh Tabletoys Game Publisher pada tahun 2018 di Surabaya. Ilustrator dan desainer yang merancang visual boardgame Waroong Wars edisi II adalah Alvin Henanda, Nadine Raidana, dan Yopi Gozal.




Gambar 1. Board game Waroong Wars Edisi II
(Sumber: boardgame.id, 2019)



Elemen dalam boardgame Waroong Wars Edisi II terdiri dari: (1) kemasan, (2) buku peraturan (berbahasa inggris dan berbahasa indonesia), dan (3) komponen permainan. Secara lebih rinci, berikut elemen boardgame Waroong Wars Edisi II


properly.



**Tabel 1. Uraian Elemen Visual pada Board game Waroong Wars
(Sumber: dokumentasi penulis, 2022)**



No.	Elemen Boardgame	Ukuran	Material	Gambar	Deskripsi Elemen Visual
1.	Kemasan	p: 16 cm l: 20 cm t: 4,5 cm	Kertas tebal		<p>Bagian atas:</p> <p>Menampilkan ilustrasi seperti meja kayu berwarna coklat. Di atas meja terdapat ilustrasi makanan, sambal, dan bahan baku makanan.</p> <p>Pada bagian atas kiri kemasan terdapat visual logo bertuliskan Waroong Wars. Tepat di bawah logo terdapat nama pembuat boardgame Waroong Wars.</p> <hr/> <p>Bagian samping (kanan-kiri):</p> <p>Di sisi kiri menampilkan ilustrasi remaja laki-laki menggunakan topi dan baju berwarna merah, sedang membawa belanjaan sayuran.</p> <p>Terdapat ikon dan simbol mengenai saran umur pemain, durasi permainan, dan jumlah pemain. Di antara ilustrasi remaja laki-laki dan ikon simbol, terdapat logo Waroong Wars seperti pada kemasan bagian atas. Berlatarkan kayu berwarna coklat.</p> <p>Di sisi kanan sama halnya dengan sisi kiri kemasan. Namun ilustrasi remaja laki-laki digantikan dengan ilustrasi remaja perempuan berbaju dan berpita magenta. Remaja perempuan ini membawa makanan di tangan kanannya, dan memegang handphone di tangan kirinya. Berpose sedang selfie, sembari menjulurkan lidah.</p>

No.	Elemen Boardgame	Ukuran	Material	Gambar	Deskripsi Elemen Visual
					<p>Bagian samping (atas-bawah):</p> <p>Di sisi samping atas-bawah menampilkan teks bertuliskan "DIVE IN FOR THE RICHNESS TASTE OF INDONESIA". Berbentuk melengkung, dan berwarna putih, kuning, dan merah. Menggunakan latar belakang tekstur kayu. Di letakkan di bagian tengah.</p>
					<p>Bagian belakang:</p> <p>Bersikan tampilan logo Waroong Wars di sisi atas kiri, cuplikan 3 kartu permainan yang diletakkan secara acak, kertas catatan berisikan pengenalan singkat permainan, keterangan isi komponen permainan, dan terdapat ilustrasi sayur-sayuran. Menggunakan latar belakang tekstur kayu.</p> <p>Teks ditampilkan dengan menggunakan font serif dan script. Warna yang digunakan dominan coklat dan gelap.</p>
2.	Buku Aturan	p: 18 cm l: 13 cm	Kertas		<p>Terdapat 2 buku aturan boardgame Waroong Wars, yaitu berbahasa Indonesia dan berbahasa Inggris. Keduanya menggunakan 4 lembar kertas tipis. Terdiri dari 8 halaman.</p> <p>Keduanya juga menampilkan visual yang sama. Pada bagian cover menampilkan ilustrasi sekumpulan orang sedang berada di warung tenda. Ada yang sedang memasak dan ada yang sedang menikmati makanan. Pada cover juga memunculkan logo Waroong Wars. Warna yang</p>

No.	Elemen Boardgame	Ukuran	Material	Gambar	Deskripsi Elemen Visual
					<p>digunakan dominan coklat dan kuning. Terdapat teks.</p> <p>Di halaman bagian isi, menampilkan komponen permainan beserta cara bermain. Komponen permainan seperti kartu permainan, token, dan infografis cara bermain.</p>
3.	Komponen Permainan: Kartu Bahan	9x6,5 cm	Kertas		<p>Kartu Bahan berjumlah sebanyak 39 kartu dengan rincian: 35 kartu bahan utama dan 4 kartu bahan pelengkap. Keduanya memiliki dua sisi, depan dan belakang. Pada sisi depan, keseluruhan visual bahan makanan dan bahan pelengkap di ilustrasikan dan menggunakan warna sesuai dengan wujud realitasnya. Selain itu, juga menampilkan ikon yang mewakili ilustrasi tersebut yang diletakkan di sudut-sudut kartu. Ilustrasi bahan di letakkan di tengah kartu.</p> <p>Pada sisi belakang menampilkan logo Waroong Wars yang diletakkan di bagian tengah kartu. Menggunakan latar belakang kain motif kotak dengan garis pembentuk motif berwarna hijau.</p>
4.	Komponen Permainan: Kartu Menu	9x6,5 cm	Kertas		<p>Kartu Menu berjumlah 32 kartu. Memiliki 2 sisi, yaitu depan dan belakang. Di sisi depan menampilkan ilustrasi 16 ragam kuliner tradisional khas Surabaya seperti Lontong Balap, Kupang Lontong, Tahu Campur, Sate Klopo, Nasi Rawon, Pecel, Nsi Cumi, Soto Daging, Nasi Goreng, Seamnggi, Tempe Penyet, Nasi Campur, Nasi Krawu, Rujak Cingur, Bebek Goreng, dan Tahu Tek.</p>

No.	Elemen Boardgame	Ukuran	Material	Gambar	Deskripsi Elemen Visual
					<p>Keseluruhan visual makanan diilustrasikan sesuai wujud realitasnya. Terdapat ikon dan simbol paa bagian atas. Tedapat teks nama makanan di bagian bawah visual makanan. Berlatar belakang kayu. Warna dominan coklat dan dan krem.</p> <p>Pada sisi belakang menampilkan logo Waroong Wars yang berada di tengah kartu. Menggunakan latar belakang kain bermotif kotak dengan garis pembentuk motif berwarna merah.</p>
5.	Komponen Permainan: Kartu Pelanggan	9x6,5 cm	Kertas		<p>Kartu Pelanggan berjumlah 32 kartu. Memiliki sisi depan dan belakang. Di sisi depan menampilkan beragam figur pelanggan, antara lain: Primadona, Hansip, Tukang Daging, Boyband, Preman, Tukang Beras, Biduanita, Maling, Tukang Tahu, Tukang Bumbu, Perayu, Tukang Sayur, Foodies, dan Mbok Bakul.</p> <p>Keseluruhan figur menggunakan pakaian yang sesuai dengan perannya, diletakkan di tengah kartu, dan berlatar belakang warung. Selain itu juga menampilkan cahaya dari atas yang menyorot figur. Terdapat juga simbol yang terdapat di pojok kanan kiri atas kartu. Terdapat teks nama figur di bagian atas tengah, dan teks arahan di bagian bawah kartu. Figur menggunakan ragam warna. Namun didoimnasi warna krem di bagian latar teks bawah.</p> <p>Pada sisi belakang menampilkan logo Waroong Wars yang berada di tengah kartu. Menggunakan latar</p>

No.	Elemen Boardgame	Ukuran	Material	Gambar	Deskripsi Elemen Visual
					belakang kain bermotif kotak dengan garis pembentuk motif berwarna biru.
6.	Komponen Permainan: Kartu Go Boy	9 x 6,5 cm	Kertas		Kartu Go Boy berjumlah 5 kartu yang menampilkan visual yang sama. Ilustrasi yang ditampilkan adalah remaja laki-laki menggunakan topi dan baju berwarna merah. Figur ini sedang tersenyum sembari berjalan membawa belanjaan berupa sayuran dalam box. Figur diletakkan di tengah kartu dengan latar sinar yang berpusat di tengah memancar keluar. Terdapat visual keranjang pada tiap sudut kartu. Juga terdapat teks tebal "Go Boy!" di bagian bawah figur. Warna didominasi warna coklat keemasan.
7.	Komponen Permainan: Kartu Karakter	12,5 x 9 cm	Kertas		Terdiri dari 5 kartu, antara lain Pak Bas, Bu Prasojo, Jeng Sastro, Cak Londho, dan Genk Bajoel. Keseluruhan kartu memiliki sisi depan dan belakang. Di sisi depan memunculkan Teks Nama kartu tebal berbentuk meliuk-liuk. Selain itu juga terdapat teks arahan menggunakan yang diletakkan pada bidang persegi panjang di bawah kartu. Memunculkan ilustrasi figur yang menggambarkan peran figur. Ilustrasi figur diletakkan di sisi kanan kartu. Pada sisi belakang menampilkan logo Waroong Wars yang berada di tengah kartu. Menggunakan latar belakang kain bermotif kotak dengan garis pembentuk motif berwarna hitam.

No.	Elemen Boardgame	Ukuran	Material	Gambar	Deskripsi Elemen Visual
8.	Komponen Permainan: Token Waroong Wars	7 x 3,5 cm	Kertas tebal		Bervisualkan logo Waroong Wars. Berupa logo teks, berwarna kuning dengan latar hitam. Terdapat ikon bintang berjumlah 5 buah yang berada di atas teks.
9.	Komponen Permainan: Token Poin Ekstra	d: 2 cm	Kertas tebal		Berbentuk lingkaran, terdapat teks angka 2 berwarna hitam yang diletakkan di tengah dengan latar gradasi kuning orange.

2. Tahap Analisis Formal

Sebuah karya desain membutuhkan tampilan menarik. Dalam artian lain, tampilan keseluruhan elemen visualnya membutuhkan kecermatan, ketepatan, dan tata letak yang baik, sehingga memunculkan ketertarikan. Elemen visual yang muncul pada Boardgame Waroong Wars Edisi II di antaranya: Pertama, ilustrasi. Waroong Wars Edisi II ini menggunakan gaya ilustrasi yang beragam, yaitu, realis, semi-realis, dan manga (McCloud, Scott, 2008). Ragam gaya ini dapat ditinjau melalui keseluruhan elemen permainan boardgame. Kemasan menampilkan gaya realis pada ilustrasi makanan dan bahan makananan, dan menampilkan gaya manga untuk visualisasi figur. Pada komponen permainan khususnya kartu permainan, menampilkan gaya

realis untuk visualisasi makanan dan bahan makanan, dan menggunakan gaya semi-realis dan manga untuk visualisi figur. Selain itu, juga menampilkan ikon dan simbol sederhana dan mudah diidentifikasi.

Kedua, warna. Warna yang digunakan adalah warna-warna sekunder dan tersier (Sanyoto S. E., 2010: 19). Dan warna yang dimunculkan antara visual utama dengan latar belakang cukup kontras. Warna-warna ini didominasi oleh warna coklat, krem, putih, hitam, dan emas. Warna-warna seperti ini memunculkan gaya vintage dan tradisional.

Ketiga, tipografi. Board game Waroong Wars edisi II menggunakan tipografi jenis serif (Rustan, S., 2011: 48) Namun demikian, tipografi ini diberi sedikit modifikasi berupa pendekatan

dekoratif. Sehingga banyak teks yang berbentuk melengkung seolah vernakuler (Akbar, T., & Raden, A. Z. M, 2016 :176).

Keempat, tata letak atau layout. Keseluruhan visual, baik ilustrasi, warna, dan tipografi disusun dengan rapi. Dalam artian ini, elemen visual disusun dengan memperhatikan prinsip-prinsip tata letak. Didominasi dengan alur baca squence "I". Menggunakan keseimbangan asimetris, dan penekanan didominasi pada ilustrasi bahan makanan, bahan pelengkap, dan figur tokoh. Secara keseluruhan disusun dengan baik, memudahkan pemain dalam memahami permainan, dan konsisten memunculkan kesederhanaan namun juga keseruan (Rustan, S., 2010: 74-86).

3. Tahap Interpretasi

Waroong Wars Edisi II sangat kental dengan ke-Indonesia-annya. Baik dari visualisasi figur, bahan makanan, bahan pelengkap, makanan tradisional, latar belakang, dan bentuk visual teksnya. Seperti diketahui, Indonesia dikenal dengan negarayang kaya akan makanan tradisional, dan menjadi salah satu nilai jual untuk pariwisata.

Kentalnya cita rasa Indonesia tersebut didukung dengan visualisasi ilustrasi pada tiap elemen boardgame. Seperti pada visual kemasan yang memunculkan ilustrasi makanan beserta lalapannya, memiliki makna bahwa makanan tersebut berasal dari Indonesia. Terlebih bila meninjau visual cobek, meja kayu, kain serbet, dan berbagai bahan makanan seperti bawang, cabai, tomat, dan sayuran lainnya. Selain itu, ilustrasi tersebut juga menyiratkan makna kelokalan yang ada di Indonesia. Lebih jauh lagi, dengan meninjau dari visualisasi pada komponen kartu permainan yang memunculkan ilustrasi makanan-

makanan lokal khas Surabaya, yang bermakna bahwa Indonesia sangat kaya akan kuliner lokal khas daerah.

Cita rasa lokalitas juga tersirat dari visual figur, gestur, dan pakaian yang digunakan tiap figur pada boardgame. Seperti misalnya ilustrasi Mbok Bakul, Hansip, Maling, Tukang Tahu, dan lainnya. Kemudian ilustrasi pada latar belakang berupa shape warung kaki lima. Keseluruhan wujud ilustrasi tersebut merupakan rangkaian tanda dan bahasa visual yang hanya dapat ditemukan di Indonesia, dan merupakan ciri khas lokalitas yang ada di Indonesia.

Penggunaan tipografi serif dengan sentuhan dekoratif vernakuler yang ada pada tiap teks di boardgame Waroong Wars Edisi II juga mengisyaratkan warung-warung tenda atau kaki lima yang ada di Indonesia. Hal ini dapat dibandingkan dengan spanduk yang digunakan di warung-warung pecel lele yang banyak ditemui di pinggir jalan.

Warna-warna cenderung gelap dan lembut pada latar belakang, mewakili suasana remang-remang yang terdapat di warung-warung tenda kaki lima. Seolah-olah desainer boardgame Waroong Wars Edisi II ini tidak hanya hendak mengenalkan kuliner lokal, melainkan lebih dari itu, yaitu mengajak para pemain untuk membayangkan, atau mungkin mengalami, suasana dan kelokalan yang hanya di dapatkan di warung-warung di Indonesia.

Visual-visual yang ada pada boardgame disusun sedemikian rupa sehingga memunculkan kesan yang sederhana, namun seru. Mencitrakan dinamika dan suasana yang ada di warung kuliner.

4. Tahap Evaluasi

Gagasan yang diusung dalam boardgame Waroong Wars Edisi II berawal dari keinginan untuk

memperkenalkan kuliner lokal khas kota Surabaya, dengan cara yang informatif dan kreatif. Terlebih ketika Indonesia sedang gencar-gencarnya mempromosikan kearifan lokal sebagai daya tarik wisata.

Dalam mewujudkan gagasan tersebut, Waroong Wars Edisi II memunculkan elemen visual yang dapat mewakili pesan sehingga mudah diterima dan dipahami oleh publik atau para pemain boardgame. Ilustrasi makanan yang menjadi point utama dalam boardgame ini, menggunakan gaya realis yang citraannya mendekati realitasnya, memudahkan publik untuk mengenal ragam kuliner lokal khas Surabaya. Selain itu, juga gaya realis pada figur-figur atau tokoh-tokoh pada boardgame, juga dapat dengan tepat mewakili Indonesia. Visualisasi figur atau tokoh yang ikonik dengan lokalitas Indonesia. Sehingga, tidak hanya mengenalkan makanan kuliner lokal, namun juga atmosfer kearifan lokal yang hanya dapat ditemukan di Indonesia. Ilustrasinya pun sangat menarik perhatian dan memunculkan daya tarik.

Namun demikian, juga terdapat penggunaan gaya manga pada beberapa ilustrasi figur atau tokoh. Penggunaan gaya manga ini merupakan keputusan yang kurang tepat. Ilustrasi gaya manga tidak dapat mewakili Indonesia, karena gaya tersebut merupakan identitas budaya Jepang. Penggunaan gaya manga pada ilustrasi juga menunjukkan ketidak-konsistensian dalam taste dan tone manner pada desain. Tetapi, ilustrasi gaya manga ini tidak mendominasi. Sehingga masih terkaburkan dengan ilustrasi figur bergaya realis. Tapi tetap mungkin memunculkan kerancuan dalam pemahaman informasi dan pesan pada boardgame bila diamati dengan cermat.

Penggunaan warna pada boardgame yang lembut namun kontras, membantu memudahkan pemain untuk mengidentifikasi dan memahami fungsi tiap kartu, aturan bermain, dan cara permainan. Warna-warna yang digunakan juga sarat akan kelokalan. Keseluruhan teks dapat terbaca dengan baik dan mudah dipahami, berkat penggunaan tipografi yang memperhatikan prinsip readability, visibility, legibility, dan clarity. Selain itu, bentuk font yang serif vernakuler yang melengkung dapat mencuri perhatian sehingga memunculkan ketertarikan. Elemen visual disusun dengan baik dan rapi. Memperhatikan prinsip tata letak dengan cermat dan tepat, sehingga pemain dengan mudah memahami isi informasi dan pesan yang ada pada boardgame.

Meninjau dari konteks jaman, visual desain boardgame Waroong Wars sudah sesuai dan tepat dengan tematiknya. Semangat kearifan lokal dapat muncul dengan menarik dan memiliki daya tarik. Pun mampu digunakan sebagai medium untuk mempromosikan kuliner lokal di era globalisasi. Sehingga sangat memungkinkan meningkatkan daya tarik wisata..

KESIMPULAN

Dalam mempromosikan produk dapat melalui beragam media, seperti brosur, leaflet, poster, TVC, dan lainnya. Termasuk juga salah satunya adalah media permainan, yaitu boardgame. Melalui boardgame, promosi dapat dilakukan secara informatif, kreatif, dan interaktif.

Waroong Wars Edisi II merupakan boardgame yang di satu sisi memiliki tujuan sebagai sarana bermain, dan di sisi lain sebagai media untuk memperkenalkan kuliner lokal khas Surabaya. Selain dalam alur dan cara

bermain, pengenalan kuliner lokal dilakukan melalui visualisasi pada elemen tiap boardgame. Pada boardgame Waroong Wars Edisi II, visualisasi menggunakan gaya ilustrasi realis, semi-realis, dan manga. Penggunaan gaya manga bukanlah keputusan yang tepat karena manga tidak dapat mewakili budaya dan lokalitas Indonesia. Selain itu, juga menunjukkan ketidakkonsistensian gaya ilustrasi. Namun demikian, secara garis besar boardgame Waroong Wars Edisi II merupakan boardgame yang memiliki kualitas visual yang baik, informatif, dan kreatif. Selain itu juga masih dapat dengan mudah untuk menyampaikan dan memperkenalkan kuliner lokal khas Indonesia karena visual makanan yang menjadi point of view masih didominasi dengan gaya realis yang wujudnya dapat mewakili keaslian dan realitasnya.

Penelitian ini masih sebatas pada pengungkapan kualitas visual boardgame Waroong Wars Edisi II. Maka perlu dilakukan penelitian lebih lanjut pada Waroong Wars Edisi II dengan paradigma lainnya, seperti misalnya semiotika dan estetika. Selain itu juga dapat melakukan penelitian studi komparasi kualitas visual pada boardgame Waroong Wars Edisi I dan II..

Daftar Pustaka

- Adityawan S., Arief & Tim Litbang Concept. 2010. Tinjauan Desain Grafis: Dari Revolusi Industri Hingga Indonesia Kini. Jakarta: Concept Media.
- Akbar, T., & Raden, A. Z. M. (2016). Tipografi vernakular pada warung tenda kaki lima di Jakarta. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain*, 1(2), 175-183.
- H.B. Sutopo. (2002). Metodologi Penelitian Kualitatif. Surakarta: Sebelas Maret University Press.
- Hardjana, A. C., & Ardianto, P. 2016. Visual Analysis Bakul Boardgame Design. Bandung Creative Movement (BCM), 3(1).
- Maharsi, I. 2013. Tipografi Tiap Font Memiliki Nyawa dan Arti. Yogyakarta: CAPS.
- McCloud, Scott. 2008. Memahami Komik. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- R.S. Nababan. (2020). Peran Komunikasi Visual di Tengah Pandemic COVID-19. Dalam Hartono, H. (Eds.), "di Rumah Unika": Diskusi Rutin Bersama Hadapi Covid-19 oleh Unika (pp. 139-154). SCU Knowledge Media.
- Rasjid, F. E. (2016, Oktober 19). Board Game, Suguhan Aneka Menu Khas Surabaya Lewat Permainan Kartu. Diakses dari https://ubaya.ac.id/ubaya/news_wu_detail/1864/Bermanfaat-Saat-Mepet-tapi-Bikin-Stres.html
- Rustan, S. (2010). LAYOUT dasar dan penerapannya. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sachari, A., & Sunarya, Y. Y. (2000). Tinjauan Desain. Penerbit Institut Teknologi Bandung.
- Sanyoto, S. E. (2010). Nirmana Elemen–Elemen Seni dan Desain. Yogyakarta: Jalasutra.
- Woods, S. 2012. Eurogames: The design, culture and play of modern European board games. USA: McFarland.