

Perancangan Boardgame Kartu Kakoru

Fernando Wijaya

Falkutas Humaniora Dan Industri Kreatif, Universitas Kristen Petra, Surabaya,
Indonesia

E-mail: fernandowijaya845@gmail.com

Abstract

Many young people especially Z Generation when they were bored with their activity along their friends, they choose to play their smartphone for their weariness relief. They also capable to adjust with the situation of recent technology development. These youngster also have characteristic that expressive and explorative, then it will not be a surprise for us when they are just more capable to do social media operating than the previous generation. Z Generation are easy to be bored because of their things which are commonly done by them as their regularly. Therefore, these generation need some, exciting, interesting and fun things for them. Next, to cope with their tendency to be bored, the writer decided to make Kakoru Card which has a series of activities, culinaries, and some attractive places in Surabaya. Not only that, to facilitate them exploring and expressing their creativity, this Kakoru Card provides barcode features which lead them to the Navigation and Kakoru's Instagram Story Filter. So, the goal of creating Kokoru Card is to make Z Generation will have a willing to congregate with their friends by shuffling Kakoru Card and find the fun of being together again that is an exceptional thing these years.

Keywords: Z Generation, Kakoru card, bored

Abstrak

Banyak anak muda khususnya Generasi Z yang ketika bosan dengan aktivitasnya bersama teman-temannya, memilih untuk memainkan smartphone untuk menghilangkan penat. Mereka juga mampu menyesuaikan diri dengan situasi perkembangan teknologi terkini. Anak-anak muda ini juga memiliki karakteristik yang ekspresif dan eksploratif, maka tidak heran jika mereka justru lebih mampu mengoperasikan media sosial dibandingkan generasi sebelumnya. Generasi Z mudah bosan karena hal-hal yang biasa mereka lakukan sebagai rutinitas mereka. Oleh karena itu, generasi ini membutuhkan beberapa hal yang seru, menarik, dan menyenangkan bagi mereka. Selanjutnya, untuk mengatasi rasa bosan tersebut, penulis memutuskan untuk membuat Kartu Kakoru yang berisi rangkaian kegiatan, kuliner, dan beberapa tempat menarik di Surabaya. Tak hanya itu, untuk memudahkan mereka bereksplorasi dan mengekspresikan kreativitasnya, Kakoru Card ini menyediakan fitur barcode yang mengarahkan mereka ke Navigasi dan Filter Instagram Story Kakoru. Nah, tujuan pembuatan Kokoru Card adalah agar Generasi Z mau berkumpul bersama teman-temannya dengan mengocok Kartu Kakoru dan menemukan keseruan berkumpul kembali yang merupakan hal yang luar biasa di tahun-tahun ini.

Kata kunci: Generasi Z, kartu Kakoru, bosan

1. Pendahuluan

Seiring perkembangannya teknologi dan zaman, terdapat sebuah generasi yang tak luput dari teknologi dan sering disebut dengan igeneration atau generasi Z. Generasi Z ini disebut juga dengan igeneration dikarenakan mereka adalah generasi yang mahir dalam menggunakan teknologi tersebut daripada generasi sebelumnya [1]. Penyebab generasi Z

ini menjadi fasih atau mahir dalam menggunakan teknologi dikarenakan mereka mendapatkan akses bermain gawai mereka sebelum menginjak umur 12 tahun, bahkan generasi Z ini juga cenderung dapat dikatakan bahwa mereka selalu berkomunikasi satu dengan lainnya lewat sosial media dan hampir menghabiskan waktu mereka lebih banyak melalui gawai dari generasi sebelumnya [2]. Menurut Dr Billy Wilson, generasi Z ini adalah generasi yang memiliki keunikan dalam sejarah manusia, mereka yang disebut dengan generasi Z ini memiliki rentang kelahiran dari tahun 1995 hingga tahun 2012 [3]. Keunikan kelompok anak muda yang dimaksudkan oleh Dr Billy Wilson ini karena mereka dapat menjadi seorang komunikator, penegak keadilan, pragmatis, innovator dan pengubah dunia yang gigih.

Generasi Z ini merupakan generasi yang fasih akan teknologi tetapi mereka mempunyai suatu perkembangan sosial yang kurang [4]. Mereka cenderung lebih menyukai berkomunikasi lewat sosial media dengan berbagai kalangan manapun, tetapi untuk berkomunikasi secara verbal dan langsung, mereka cenderung egosentris dan individualis [1]. Akibat dari kecanggihan atau kefasihan mereka dalam mengoperasikan teknologi ini membuat generasi Z sering kali memilih untuk sibuk dengan gawai mereka masing-masing dan bukan sibuk berbicara hal yang menarik dengan teman-teman mereka. Maka dari itu tak heran apabila generasi Z ini menjadi individualis dan menganggap kecanggihan teknologi sebagai suatu kebiasaan [5]. Akibat dari kebiasaan generasi Z yang sudah terbiasa dengan gawai atau teknologi mereka, membuat mereka sering menyelesaikan masalah dengan praktis berkat kecanggihan teknologi yang telah berkembang saat ini [1]. Dari kebiasaan generasi Z yang sudah terbiasa dengan kehidupan yang praktis membuat mereka sulit untuk menentukan pilihan dimana tempat mereka akan berkumpul bersama teman-teman mereka yang lain. Akibatnya, sering kali pembicaraan tentang rencana mereka berkumpul bersama hanya menjadi suatu wacana. Dengan banyaknya informasi yang tersedia di gawai mereka, memungkinkan mereka dapat menjangkau informasi diluar sana. Akibat dari terlalu banyak informasi tersebut, membuat mereka malah kesulitan dalam menentukan pilihan walaupun dalam hal yang begitu sederhana seperti menentukan tempat mereka berkumpul bersama teman-teman mereka. Belum lagi, informasi yang begitu banyak tidak dibekali dengan pengalaman mengunjungi tempat-tempat yang begitu banyak tersedia di Kota Surabaya, padahal ada begitu banyak tempat-tempat yang menjadi pionir dari dunia kuliner di Kota Pahlawan untuk dinikmati bersama teman-teman mereka selagi menghabiskan waktu bersama. Belum lagi ketika berkumpul bersama, mereka cenderung lebih memilih untuk berkumpul di tempat berkumpul yang mereka ketahui saja, sehingga membuat mereka juga menjadi lebih cepat bosan karena mereka selalu membuat keputusan yang sama berulang kali.

Maka dari itu, melihat banyaknya tempat yang belum pernah dikunjungi untuk menjadi tempat berkumpul di kalangan generasi Z, dibuatkanlah sebuah perancangan kartu untuk mempermudah generasi Z mengambil keputusan dengan lebih cepat akibat mereka selalu bingung memilih keputusan dan untuk generasi ini mengambil keputusan dengan lebih seru dan menyenangkan. Tak hanya itu saja, perancangan kartu ini juga dibuat untuk mempromosikan sebuah tempat berkumpul yang belum diketahui atau belum dikenal oleh kalangan generasi Z ini.

Bedasar rumusan masalah yang disimpulkan sebelumnya, maka tujuan pembuat perancangan ini adalah merancang board game sebagai permainan mengatasi kebosanan dan kebingungan kebingungan pada generasi Z yang berada pada kawasan Surabaya ketika berkumpul bersama. Serta merancang board game sebagai alat promosi untuk tempat wisata, kuliner, café yang berada pada kawasan Surabaya.

Manfaat penelitian ini adalah membuat mahasiswa untuk memiliki kemampuan yang baik dalam menemukan masalah hingga menyelesaikan masalah dengan membuat desain yang jauh lebih menarik dan berdampak untuk anak muda. Bagi institusi sendiri, perancangan ini dibuat untuk menjadi inspirasi dan referensi yang mendukung untuk keberlangsungan bagi mahasiswa yang sedang melakukan pembuatan perancangan visual.

Serta perancangan ini bisa menjadi permainan kartu yang menarik untuk mengatasi kebosanan dan mencairkan suasana saat sedang berkumpul bersama.

2. Metodologi Penelitian

Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mewawancarai dosen ataupun anak muda sebagai narasumber untuk mendukung fakta atau analisis yang dilakukan agar tidak menimbulkan hal yang diluar dugaan seperti kesalahan atau kekeliruan informasi dalam membentuk produk kartu permainan sebagai alat bantu mencairkan suasana agar tak mengalami kebosanan.

2.1. Board Game

Board game adalah jenis permainan yang memiliki banyak komponen di dalamnya seperti kartu, papan, dadu dan token yang biasanya dapat dimainkan secara sendiri maupun orang yang lebih dari satu seperti berkelompok [6]. Game sendiri atau yang kita sebut dengan permainan memiliki pengertian sebagai aktivitas bermain yang digunakan dilakukan para pemainnya untuk mendapatkan tujuan akhir dalam kondisi kemenangan atau kekalahan lewat dari kumpulan peraturan dan mekanisme dari permainan itu sendiri [6]. Menurut Adhicipta, orang zaman dahulu telah terinspirasi membuat board game ketika mereka mulai belajar membaca dan menghitung untuk keberlangsungan aktivitas yang mereka lakukan seperti berdagang, bertani, berkebun maupun memerintah [6].

2.1.1. Sejarah Bord Game Tradisional

Permainan yang dimainkan sejak zaman batu adalah sebuah dadu yang terbuat dari tulang, kayu ataupun batu dengan bentuk yang sangat beragam [7]. Para ilmuwan mengklaim menemukan dadu yang telah berusia di sekitar 1400 SM [7].

Para arkeolog telah menemukan sebuah permainan dadu lainnya dari zaman batu yang dimana terdapat 49 batu dengan mewarnai atau mengecat satu sisi tongkat pada bagian yang datar. Dadu ini ditemukan pada gundukan pemakaman Başur Höyük di tenggara Turki. Permainan tersebut diperkirakan berusia 5,000 tahun [7].



Gambar 1. Dadu yang terbuat dari tulang

Sumber: <https://gamecows.com/id/sejarah-permainan-papan/>

Lalu tak lama kemudian, lahirlah sebuah permainan di kalangan orang Mesir yang disebut Senet (Senat atau Sen't), yang merupakan nenek moyang dari permainan Backgammon [7]. Senet sendiri pun dapat dimainkan hanya dari kalangan bangsawan dan menjadi bagian dari upacara ritual yang telah menjadi bagian dari bangsa Mesir kuno pada saat itu [6]. Senet ini banyak ditemukan pada makam bangsawan di dalam peti mati mereka dikarenakan mereka suka membawa barang yang disukai mereka untuk dibawa dalam alam kematian dan hal itu sudah menjadi tradisi bagi mereka [6]. Senet adalah sebuah permainan balapan yang dimana papan permainan itu dibagi menjadi beberapa petak lalu pemain akan melempar tongkat atau dadu sebagai penentu langkah yang akan dilakukan [7]. Senet digambarkan di dalam relief yang ditemukan ratu Neftari sedang

bermain permainan ini pada masa 1255 – 1295 SM [6]. Lalu selain permainan Senet ada juga permainan papan yang dimiliki oleh bangsa Mesir Kuno seperti Hounds and Jackals yang diperkirakan berusia 2000 SM dan juga Mehen yang diperkirakan berusia 3000 SM [6].



Gambar 2. Senet

Sumber: Sumber : <https://gamecows.com/id/sejarah-permainan-papan/>

Pada peradaban Mesopotamia, bangsa ini memiliki game yang bernama The Royal Game of Ur yang telah diperkirakan berusia sekitar 2600 SM dikembangkan dan dimainkan di bagian Timur Tengah sehingga menyebar ke daerah Crete (Pulau di Yunani) dan Sri Lanka [6]. Game of Ur ini juga ditemukan pada salah satu makam Raja Mesir Kuno yang bernama Tutankhamun [6].

Ketika Papan permainan ini ditemukan di daerah Makam bersejarah Kerajaan Ur, tak ada satu pun orang yang dapat mengetahui cara bermain permainan ini, hingga seorang kurator bernama Irving Finkel menerjemahkan dari naskah kuno dari bangsa Babilonia yang menjelaskan cara bermain dari permainan ini [6]. Cara bermain Game of Ur seperti permainan balapan dasar dengan aturan yang sangat sederhana dan memiliki mekanisme strategis yang sangat kompleks [8].



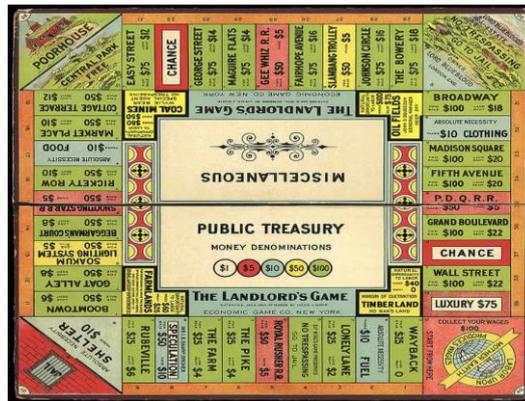
Gambar 3. Game of Ur

Sumber: <https://gamecows.com/id/sejarah-permainan-papan/>

2.1.2. Sejarah Bord Game Modern

Pada tahun 1800-an, berbagai inovasi perkembangan revolusi industri terjadi, dimana semua pertumbuhan ekonomi di negara besar seperti Inggris dan negara yang terdapat dalam benua Eropa membuat peradaban manusia beserta board game menjadi lebih inovatif, modern, dan kreatif [6].

Salah satu board game yang populer dan lahir pada peradaban modern ini adalah monopoly. Monopoly adalah papan permainan yang dirancang demi memberikan informasi bagaimana cara kerja sistem ekonomi yang bersifat kapitalis dengan adanya penguasaan tanah dan properti dengan prinsip orang kaya akan semakin bertambah kaya dan orang miskin akan semakin bertambah miskin [6]. Pemilik lisensi hak cipta board game monopoly terdapat pada perusahaan Hasbro dan sebelum dikenal dengan nama monopoly board game ini bernama The Land's of Lord Game yang dirancang oleh Elizabeth Magie dibuat pada tahun 1904 [6].



Gambar 4. The Land's of Lord Game

Sumber: <https://gamecows.com/id/sejarah-permainan-papan/>

Perkembangan board game juga berkembang pada saat perang dunia pertama dan perang dunia kedua sehingga mempengaruhi dunia board game khususnya di benua Eropa dan salah satunya negara Jerman. Lalu banyak sekali tema yang keluar akibat dari perang itu dengan tema peperangan, pembangunan, perekonomian dan bahkan ada tema yang bersifat menghibur pula. Tak hanya tema dari board game saja yang telah berkembang, tetapi konsep cara bermain pun ditambahkan menjadi kooperatif atau kerjasama sehingga menciptakan jenis konsep baru selain dari kompetitif [6].

Seiring berkembangnya waktu pada waktu 1948, Jerman pun meningkatkan kualitas percetakan mereka, sehingga membuat perekonomian Jerman menjadi naik daun berkat perindustrian game ini. Akibat dari perkembangan board game di Jerman, membuat board game menjadi lebih bervariasi, inovatif dan unik hingga board game tersebar di Eropa, Amerika, Australia, Afrika dan Asia sendiri, tentunya perkembangan board game ini didukung oleh pembentukan dari komunitas dan budaya [6].

a) Jenis Board Game

Dari sekian banyaknya board game yang beredar, board game tentu memiliki sebuah kategori atau jenisnya tersendiri. Untuk mempermudah kita memahami dan mengenali dari banyaknya board game yang ada maka dari itu dibuatlah sebuah kategori tersebut sebagai berikut:

1. Abstract

Jenis board game ini merupakan jenis permainan yang menempatkan kemampuan berpikir para pemainnya. Board game ini pun biasanya memiliki strategi yang bervariasi dan mendalam untuk menekan para pemain lainnya sehingga game ini tidak begitu mengandalkan sebuah keberuntungan. Pada dasarnya, game ini tak mempunyai sebuah alur cerita yang harus diselesaikan ataupun sebuah tema, jikapun game ini memilikinya maka tema daripada game ini mudah berganti temanya atau alur ceritanya. Contoh dari jenis board game ini seperti Azul, Sagrada, Catur, Go, Calico.

2. Dexterity

Dalam permainan jenis ini, diperlukanlah sebuah ketangkasan dan keterampilan untuk bermain. Permainan ini akan membutuhkan sebuah usaha untuk menguji kemampuan dari tubuh pemainya. Contoh dari jenis board game ini adalah Uno Stacko, Meeple Circus, Dungeon Fighter, Menara, Twister.

3. Card Drafting

Sesuai dengan namanya, jenis tipe game ini biasanya menyusun dan mengkombinasi sebuah strategi, menentukan sebuah prioritas untuk menaklukkan lawan agar strategi dapat berjalan dengan baik, dan juga mengandalkan sebuah keberuntungan. Proses drafting sendiri adalah pembagian sejumlah kartu secara acak kepada para pemain, di mana selanjutnya mereka harus memilih dan menyimpan satu kartu sebelum memberikan sisanya ke pemain berikutnya, dan begitu seterusnya sampai semua pemain memiliki jumlah kartu yang sama [9]. Contoh dari jenis permainan tipe ini seperti Sushi Go!, Waroong Wars, Bunny Kingdom.

4. Dungeon Crawler

Jenis tipe game ini tentu memacu jiwa petualangan para pemainya dan juga khusus para pemain game online yang bertipe RPG (Role Playing Game). Tentunya game ini juga layaknya game RPG online, dimana para pemain ditujukan untuk menjelajahi sebuah dungeon, mencari artifact, menyelamatkan kota, hingga sebuah misteri dari peran masing-masing karakter pemain. Contoh dari game jenis ini adalah Nemesis, Mansion of Madness, Gloomhaven, Zombicide.

5. Engine Building

Dalam permainan kategori ini, kreatifitas dan kemampuan strategi pemain aka diuji sebagai bentuk mencetak sebuah angka untuk mengungguli pemain lainnya. Contohnya dalam permainan Splendor, pemain biasanya harus mengumpulkan kartu-kartu yang murah agar memiliki sumber daya yang cukup untuk membeli kartu dengan poin besar yang harganya lebih mahal. Dalam kategori permainan ini sendiri memiliki juga memiliki klasifikasi yang dapat dikategorikan menjadi route building (Ticket to Ride), city building (Everdell), dan sebagainya. Contoh dari game jenis ini seperti Splendor, Terraforming Mars, 7 Wonders.

6. Party Game

Sesuai dengan namanya, game ini digunakan untuk sebuah keseruan sehingga game ini mudah dipelajari dan dimengerti dari kategori game lainnya, serta juga jenis permainan ini idak terlalu mengandalkan sebuah kompetisi dalam sebuah persaingan game. Tak hanya itu saja, jika berkumpul bersama dengan teman yang mempunyai jumlah yang banyak tentu game ini menjadi lebih seru dan jenis game ini juga bisa menampung jumlah pemain yang lebih banyak juga daripada jenis lainnya. Contoh dari game ini adalah Cards Against Humanity, Dixit, Wavelength, Exploding Kittens.

7. Push Your Luck

Board game jenis ini merupakan jenis permainan yang mengandalkan keberuntungan serta juga sikap yang suka mengambil resiko. Tentunya game ini mengajak pemain untuk meningkatkan poin mereka hingga berlipat ganda dengan mengambil sebuah resiko dan mengadakan sebuah keberuntungan. Contohnya dari game jenis ini seperti The Quacks of Quedlinburg, Skull, A Feast for Odin.

8. Social Deduction

Permainan board game jenis ini memberikan semua pemainya peran yang dirahasiakan dan dimana akan ada seorang pemain atau lebih yang akan berperan sebagai

seorang pengkhianat atau traitor yang bertujuan untuk meruntuhkan kepercayaan atau kerjasama dari para pemain lainnya serta menggagalkan rencana tim tersebut. Dari semua jenis board game yang ada, social deduction atau dikenal juga dengan hidden roles/traitor game merupakan game yang paling populer yang disebabkan game ini mudah dimainkan serta seru untuk memainkannya. Game ini juga termasuk jenis yang dapat menampung banyak pemain seperti jenis kategori Party Game. Contoh dari permainan game jenis ini adalah Werewolf, Secret Hitler, The Resistance: Avalon, Coup.

9. Territory Building/Area Control

Board game yang satu ini terbilang cukup unik, karena biasanya game ini akan mempunyai peta yang mengajak para pemainnya untuk merebut wilayah pemain lain dari peta untuk mendapatkan poin serta menggunakan berbagai sumber daya untuk saling menguatkan wilayah mereka masing-masing. Contoh game tersebut ialah Risk, Blood Rage, Carcassonne, Roots

10. Worker Placement

Dalam permainan ini, pemain akan diberikan semacam token ataupun semacam pion (orang-orangan kayu) pada papan permainan untuk melakukan sebuah aksinya. Pemain juga dituntun agar mereka dapat berpikir lebih strategis dari lawannya dikarenakan jumlah petak yang terbatas sehingga pemain akan berlomba dalam gelanggan permainan untuk memperoleh jumlah poin yang lebih banyak di dalam petak yang terbatas. Contoh dari permainan ini adalah Viticulture, Vinhos, The Gallerist, Architects of the West Kingdom.

Dari 10 kategori jenis board game yang telah disebutkan di atas, sebenarnya memiliki variasi kategori lainnya. Namun ada beberapa juga kategori yang berbeda digabungkan menjadi satu padu game lainnya sehingga terciptalah cara bermain yang merupakan hasil kombinasi dari beberapa kategori tersebut. 10 jenis kategori merupakan kategori yang paling populer dan umum di jumpai di Indonesia.

2.2. Manfaat Board Game

Tentu seperti yang kita tahu bermain games memiliki manfaat sebagai suatu alat hiburan atau sebagai pelepas penat. Akan tetapi, tak hanya sekedar itu saja manfaat dari board game ini. Board game ini tentu memiliki manfaat yang cukup baik ketika dimainkan, berikut adalah manfaat lain dari bermain board games ini [10]:

1) Mampu meningkatkan kemampuan bekerja atau belajar

Sebuah rangkuman yang merilis 83 penelitian berbeda dari beragam negara tentang board game yang pernah diteliti dalam rentang tujuh tahun terakhir menunjukkan korelasi langsung bahwa bermain board game dapat meningkatkan kemampuan bekerja, terutama untuk profesi yang membutuhkan ketelitian tinggi. Tidak hanya untuk bekerja saja, rangkuman ini juga menyebutkan orang yang bermain board game atau mendapatkan materi belajar yang digamifikasi terbukti dapat menyerap dan menghafal materi lebih efektif dibandingkan dengan teknik belajar konvensional. Studi lain juga menunjukkan bahwa bermain board game dapat meningkatkan kemampuan daya ingat, sekaligus menurunkan risiko demensia dan penyakit Alzheimer. Hal ini berkaitan langsung dengan sifat kebanyakan board game yang menuntut kamu untuk menghafal urutan tertentu atau melacak kartu yang dimainkan di sisi lawan. Tidak hanya itu, penelitian lain juga menunjukkan bahwa board game tradisional (seperti catur dan ular tangga) dan modern (seperti Carcassonne dan Splendor) sama-sama berdampak positif untuk fisik, otak, dan kesehatan mental.

2) Mampu menurunkan stress

Ada banyak cara board game dapat membantu menurunkan stres. Saat bermain di waktu senggang, menghabiskan waktu berjam-jam daripada melakukan hal lain yang tidak produktif. Bermain board game juga membantu kamu melupakan stres dan beragam

kepenatan yang terjadi di sekitar. Bermain board game juga akan mengalihkan perhatian dari media sosial dan televisi, yang terkadang dapat memicu stres. Saat bermain board game, kamu akan banyak tertawa dan bersenang-senang. Hal ini juga dapat meningkatkan produksi hormon di otak yang dapat menurunkan stres dan depresi. Jadi, board game bukanlah kegiatan sekadar membuang waktu saja, tetapi juga dapat menjadi salah satu alternatif self-care yang menarik.

3) Mampu menjalin hubungan sosial

Kebanyakan board game akan “memaksa” untuk bertatap muka dan berinteraksi dengan orang lain. Hubungan sosial semacam ini dapat meningkatkan rasa percaya diri, mengurangi rasa isolasi dan kesepian yang dapat mendorong pikiran negatif. Bermain board game dapat membantu meningkatkan rasa solidaritas dengan teman, keluarga, atau pasangan kamu. Saat bermain, belajar untuk berkomunikasi dan berkoordinasi dalam tim (terutama untuk game yang mengedepankan kerja sama (seperti Pandemic atau Captain Sonar), berdiplomasi (seperti Catan), atau pentingnya bersabar menunggu giliran. Bermain board game juga dapat melatih tenggang rasa dan kemampuan beradaptasi dengan situasi sulit. Hal ini ditunjukkan, misalnya dengan bersikap sportif saat menerima kekalahan. bisa jadi kalah, tetapi kamu akan tetap dibuat penasaran untuk terus bermain dan mencoba bermain.

4) Mampu meningkatkan kemampuan kognitif

Bermain permainan papan dengan anak-anak, memiliki manfaat seperti menumbuhkan pemikiran kritis, keterampilan memecahkan masalah, dan meningkatkan memori. Berpikir kritis ini juga meningkatkan keterampilan logika dan penalaran seorang anak. Dengan melakukan permainan papan bersama-sama secara rutin, anak-anak bahkan orang dewasa sekalipun. Manfaat permainan papan yang satu ini, tidak hanya untuk siswa di sekolah dasar. Melainkan juga menjadi latihan otak dan stimulasi mental untuk remaja dan orang dewasa. Sehingga ini adalah situasi yang saling menguntungkan bagi anak-anak segala usia dan orangtua.

3. Hasil dan Pembahasan

a. Generasi Z

Generasi Z adalah generasi dengan proporsi penduduk terbanyak berdasarkan sensus penduduk 2020, yaitu 27,94% dari seluruh jumlah penduduk Indonesia [11]. Generasi Z ini lahir setelah dari generasi Y, yang diperkirakan jenjang tahun kelahiran generasi ini adalah 1995-2010 [12]. Generasi ini sangat berkembang pesat seiring dalam perkembangan teknologi dan mereka sangat cekatan, lihai dan terlatih dalam menggunakan fungsi sesungguhnya di dalam kecanggihan teknologi ini. Dalam hal tersebut, membuat generasi Z ini sangat tak bisa lepas dengan adanya teknologi digital. Maka dari itu tak heran jika generasi ini selalu disebutkan dengan julukan iGeneration atau generasi internet [1]. Generasi Z ini sangat menggantungkan berbagai macam kelancaran dan kesuksesan mereka dari sebuah kecanggihan teknologi yang ada berkembang saat ini [13].

b) Pola Hidup Generasi Z

Generasi Z ini lebih mementingkan sebuah popularitas di dalam media sosial, mereka juga menyukai sebuah kefleksibilitas dan kekeluargaan, maka tak jarang apabila mereka lebih menyukai bekerja sama dalam kelompok daripada individual [1].

1. Tinjauan Subjek atau Objek Perancangan

a) Permasalahan

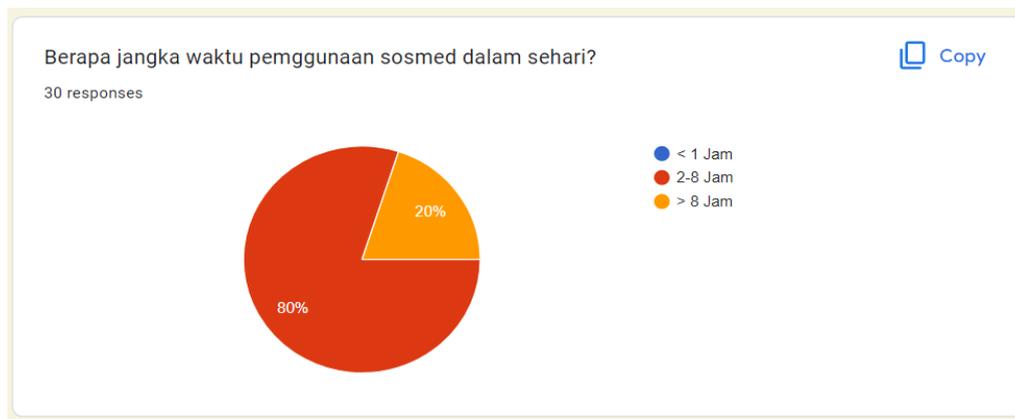
Ketika berkumpul bersama teman mereka, generasi Z ini akan melakukan kegiatan seperti pergi makan, bercerita, dan bermain. Mereka pun sangat menyukai kegiatan

bercerita tentang kehidupan pribadi mereka, tentang masa depan, sesuatu yang kekinian, dan lain sebagainya. Tetapi apa daya bila anak generasi Z mudah bosan dan mereka lebih suka dengan kehidupan mereka di dunia maya daripada di dunia nyata. Ketika mereka bosan dengan kegiatan mereka, mereka cenderung bermain gawai lalu scrolling media sosial mereka atau stalking akun media seseorang, melihat konten media sosial dan bahkan mereka akan cenderung bermain games yang terdapat pada gawai mereka. Banyak dari antara mereka bermain gawai atau handphone telah menjadi suatu kebiasaan sehingga mereka dapat menghabiskan waktu 2 hingga 8 jam atau bahkan lebih untuk bermain gawai. Maka dari itu wajar saja jika mereka merasa bosan karena selalu melakukan hal yang sama atau kegiatan yang sering dilakukan berulang kali.

Ada kala juga dimana generasi Z ini juga mengalami suatu kebingungan saat memilih tempat untuk berkumpul. Banyak diantara mereka bingung dikarenakan banyak pilihan atau banyaknya pertimbangan yang membuat mereka lebih dilema memilih pilihan atau pertimbangan itu. Tak hanya itu terkadang ada yang dari mereka juga merasa takut disalahkan oleh teman mereka yang akan mengakibatkan mereka lebih takut memilih pilihan mereka. Generasi Z ini juga mengaku bahwa mereka merasa bingung karena kurangnya pengalaman atau pengetahuan. Hal ini terjadi karena generasi Z ini suka sekali menyelesaikan suatu masalah dengan praktis dengan kecanggihan gawai mereka, sehingga ketika dihadapkan dengan masalah yang secara langsung membuat mereka menjadi bingung dalam menghadapinya. Akibat dari generasi Z ini selalu menghadapi masalah dengan kecanggihan teknologi yang ada, mereka jadi tak mau bereksplorasi atau mencari tahu sesuatu yang baru di luar dunia maya mereka untuk mengatasi kurangnya pengalaman atau pengetahuan yang ada pada diri mereka.

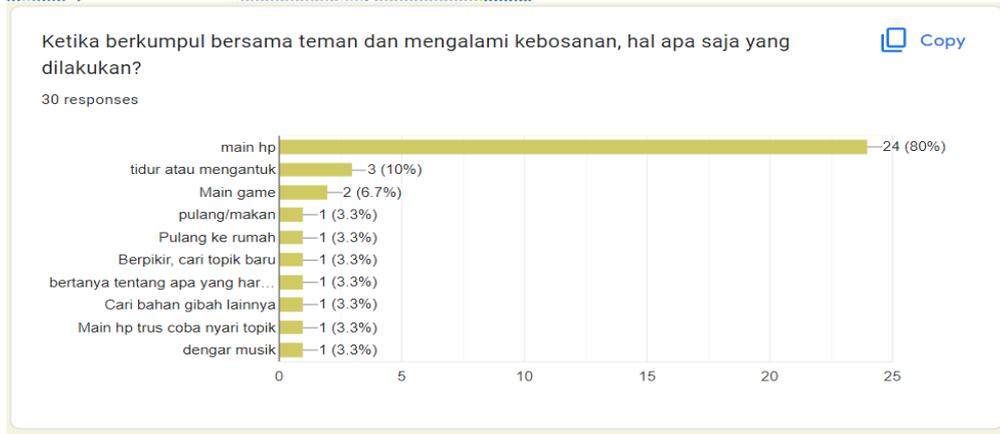
b) Fakta-Fakta

Dari permasalahan yang telah tertera dan tertulis sebelumnya, penulis melakukan sebuah penelitian terhadap 30 responden yang termasuk anak generasi Z yang tinggal pada kawasan Surabaya demi mendukung argumen penulis dengan data yang telah didapati sebagai berikut.



Gambar 5. Riset penggunaan gawai

Dari data yang didapati penulis, terdapat 80% generasi Z ini mengakui bahwa mereka sering menggunakan sosial media yang ada dalam pada gawai mereka selama 2 hingga 8 jam dalam sehari dan 20% mengakui bahwa mereka menggunakan sosial media dalam waktu 8 jam lebih. Hal ini dapat dibuktikan bahwa generasi Z ini menjadi terbiasa dengan gawai mereka dan mereka ini selalu menggunakan sosial media demi berkomunikasi satu dengan yang lainnya di dalam dunia maya.



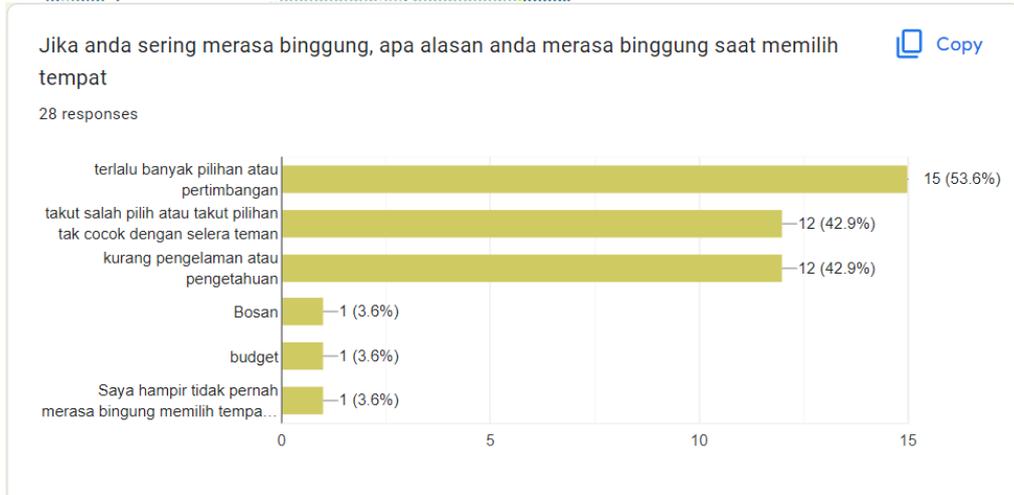
Gambar 6. Riset kegiatan yang dilakukan Generasi Z

Dari data riset yang diambil oleh penulis yang memiliki 30 responden yang berbeda, mengatakan bahwa banyak diantaranya mengaku saat berkumpul bersama teman dan mengalami sebuah kebosanan mereka lebih cenderung bermain handphone dengan total responden 24 orang, lalu disusul dengan yang mengantuk dengan total sebanyak 3 responden cenderung mengaku mengantuk atau tidur di saat bosan, lalu sisa responden sisanya menjawab lainnya. Dari riset ini dapat disimpulkan bahwa generasi Z ini memiliki sifat yang egosentris dan individualis ketika mereka berbicara secara verbal.



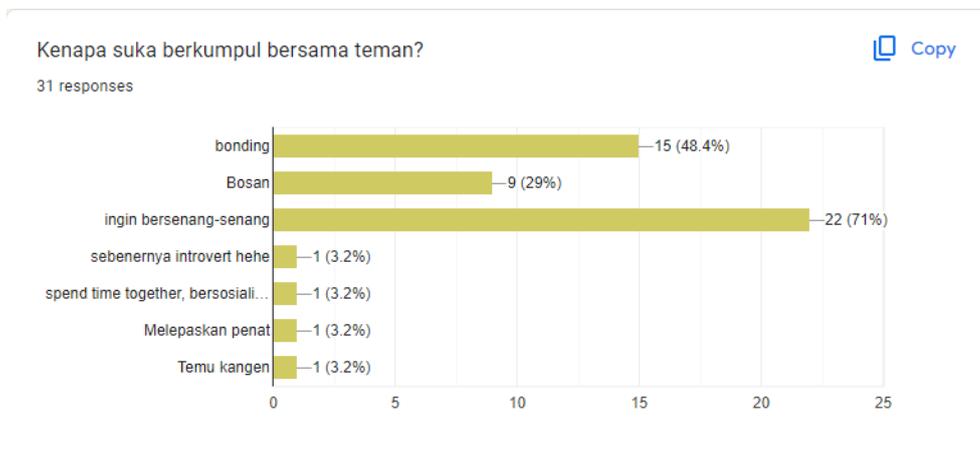
Gambar 7. Riset kebingungan Generasi Z

Generasi Z ini juga merasa sangat kebingungan saat mereka memilih tempat makan atau tempat untuk mereka berkumpul. Dari data tersebut, 76% generasi Z mengakui sangat kebingungan saat memilih tempat, sehingga membuat mereka sangat kesulitan untuk memutuskan. Hal tersebut terjadi dikarenakan mereka selalu terbiasa dengan menyelesaikan masalah dengan praktis di dalam kecanggihan suatu teknologi, sehingga membuat mereka menjadi bingung memilih sebuah pilihan ketika dihadapkan oleh masalah dari dunia nyata.



Gambar 8. Riset alasan Generasi Z bingung

Bedasarkan data penelitian yang dilakukan penulis, alasan generasi Z merasa bingung yang disebabkan karena terlalu banyaknya pilihan sehingga membuat generasi Z ini bingung. Dari 15 responden dari generasi Z ini, mereka mengakui banyaknya pertimbangan atau pilihan membuat mereka dilemma atau bingung. Lalu diikuti dengan takut salah memilih atau tak cocok dengan selera teman serta kurangnya pengalaman atau pengetahuan dengan jumlah responden yang seimbang sejumlah 12 responden. Mereka menjadi bingung dikarenakan akibat dari banyaknya informasi yang telah tersedia dalam kecanggihan teknologi ini. Beberapa juga mengakui bahwa mereka takut akan pilihan mereka tak cocok dengan selera teman mereka yang dikarenakan kurangnya komunikasi saat memilih dan mereka juga kurang pengalaman dikarenakan akibat dari kenyamanan yang diberikan canggihnya teknologi, sehingga membuat mereka menjadi kurangnya pengalaman atau pengetahuan



Gambar 9. Riset alasan kumpul

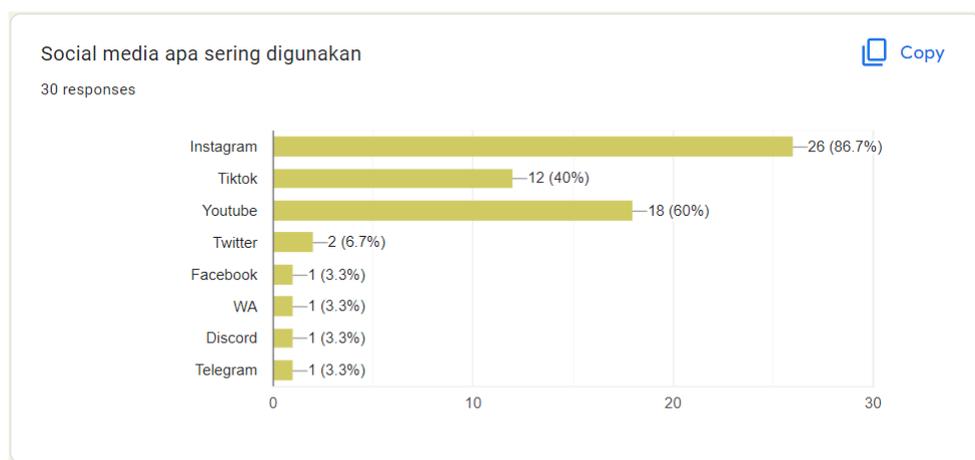
Alasan generasi Z ingin berkumpul bersama teman mereka adalah ingin bersenang-senang bersama teman mereka dan menghabiskan waktu bersama. Mengingat bahwa anak generasi z ingin selalu ingin menghabiskan waktunya dengan hal yang menyenangkan dan menghibur. Lalu diikuti dengan alasan kedua generasi Z ingin berkumpul bersama adalah mereka ingin menjalin hubungan yang erat atau menjalin pertemanan mereka yang jauh lebih intim dari sebelumnya. Alasan mereka juga ingin

berkumpul bersama adalah dengan melepaskan rasa bosan mereka dengan posisi urutan yang ketiga.



Gambar 10. Riset kegiatan yang dilakukan Generasi Z berkumpul bersama

Dari data yang diambil oleh penulis yang ditunjukkan oleh generasi Z yang mengakui bahwa generasi ini lebih menyukai berbicara, makan, serta bermain bersama ketika mereka telah berkumpul.



Gambar 11. Riset sosial media yang digunakan Generasi Z

Berikut adalah data dimana sosial media yang sering digunakan oleh generasi Z ini. Sebanyak 26 responden lebih sering menghabiskan waktu dengan sosial media instagram, lalu 18 lainnya mengaku lebih sering menggunakan youtube, 12 responden lainnya menggunakan tiktok dan sisanya menggunakan aplikasi sosial lainnya. Dari riset yang didapatkan, ternyata aplikasi yang sedang dalam puncak minatnya generasi Z adalah ketiga aplikasi tersebut. Banyak juga aplikasi yang digunakan oleh generasi Z ini, Hal ini menunjukkan bahwa mereka menjadi suka berinteraksi satu dengan lainnya, bahkan dengan kalangan lainnya dengan berbagai macam sosial media.

2. Usulan Pemecahan Masalah

Tentunya yang diharapkan untuk mengatasi kebosanan pada generasi Z ini adalah sesuatu yang menyenangkan dan menghibur. Mereka juga membutuhkan sesuatu yang baru agar tak melakukan hal yang monoton atau kegiatan yang berulang. Generasi Z ini juga mengalami suatu kebingungan yang membuat mereka terkadang sulit untuk memutuskan pilihan. Penyebab mereka sering merasa bingung ini dikarenakan terlalu

banyak pilihan atau pertimbangan, takut disalahkan atau takut pilihan tak sesuai dengan selera teman, dan kurangnya suatu pengalaman atau pengetahuan.

Maka dari itu, untuk mengatasi kebosanan pada generasi Z, maka dibuatlah sebuah perancangan kartu Kakoru yang memiliki beragam kuliner yang ada pada kawasan Surabaya, dan lain sebagainya. Yang dimana kartu ini bertujuan untuk sebagai alat yang memberikan rasa senang dengan bermain bersama dengan teman. Tak hanya itu saja, kartu ini juga bertujuan untuk mengatasi rasa binggung yang dimana dari sekian banyaknya pilihan akan dibuatkan menjadi sebuah kartu lalu dipilih secara acak. Dan juga dengan adanya kartu ini membuat generasi Z lebih tak takut dalam memilih karena dalam bermain kartu ini haruslah dibuat suatu kesepakatan, apapun yang keluar dari kartu tersebut semua harus menerima kondisinya.

Tentunya untuk penyebab kurangnya pengalaman atau pengetahuan juga dapat diusulkan dalam pembentukkan kartu ini. Karena untuk mengatasi sebuah kurangnya pengetahuan dapat teratasi dengan bantuan sebuah visual dan keterangan mengenai pilihan tersebut. Dan didalam kartu tersebut, tentunya akan mencakupkan sebuah visual yang mendukung serta keterangan yang relevan agar dapat dimengerti oleh generasi Z ini.

Tak sampai di situ saja, untuk memudahkan para generasi Z ini untuk bereksplorasi dan berekspres maka kartu ini menyediakan fitur barcode yang dimana setelah menscaning, maka user akan dibawa menuju pada sistem AR (Augmented Reality). Hal ini dibuat tentunya mengingat bahwa banyak generasi Z ini sering menghabiskan waktunya dengan sosial media sehingga dengan adanya sitem AR ini tentu akan membuat generasi ini akan tertarik dan secara tak langsung mereka akan mengunggahnya sistem tersebut dalam sosial media mereka sekaligus sebagai bentuk promosi dari tempat kuliner tersebut.

c. Konsep Perancangan

a. Konsep Kreatif

Pembuatan produk kartu ini akan memiliki inovasi dengan mengenalkan kuliner yang ada pada kawasan Surabaya dengan memberikan ilustrasi objek kuliner serta foto background yang di-blur tempat objek kuliner itu didapatkan. Terdapat juga sebuah barcode yang akan membawa user ke sebuah website untuk mendapatkan sistem AR (Augmented Reality) yang berupa ilustrasi objek makanan tersebut.

Dalam pembuatan produk kartu ini dirancang sebagai media interaktif untuk membuat sebuah keseruan saat berkumpul bersama dengan melakukan misi yang tertera pada setiap kartu dan sebagai alat penentu untuk memilih dari banyaknya kuliner yang terdapat pada kawasan Surabaya. Melalui sebuah perancangan ini, diharapkan anak muda generasi Z juga mengetahui informasi tentang kuliner yang pada kawasan Surabaya dengan bermain kartu ini.

b. Strategi Kreatif

1) Target Audience

Melihat target audience pada perancangan ini, dijabarkan dan dikelompokkan sebagai berikut:

Demografis: usia 18-23 tahun (umumnya anak muda yang termasuk pada generasi Z yang lahir pada tahun 2000-2005 yang menyukai kegiatan berkumpul bersama), strata ekonomi mulai dari menengah hingga menengah keatas (SES A-C), digunakan untuk semua gender

Geografis: kawasan Indonesia, khususnya tinggal pada kawasan Surabaya dengan iklim tropis

Psikografis: konsumtif, anak muda yang sering binggung memilih tempat serta yang mudah sekali bosan, menyukai hal-hal yang bersifat menyenangkan.

Behaviour: anak sekolah atau kuliah yang dimana menghabiskan waktu luang mereka dengan suka berkumpul untuk melakukan hal menyenangkan demi melepaskan rasa bosan di dalam rumah atau kost dan suka bermain gawai maupun alat digital lainnya.

Teknografis: waktu penggunaan alat digital baik itu gawai hingga laptop dari 3-8 jam

2) Konsep Visual

Pada konsep visual pada kartu ini akan dibuat sebuah ilustrasi yang dimana kegunaan ilustrasi ini sebagai petunjuk secara visual. Background juga yang merupakan foto tempat kuliner yang di-blur. Lalu terdapat header sebagai nama untuk menjelaskan ilustrasi pada kartu itu. Terdapat juga body copy yang sebagai penerangan pada kartu tersebut dan juga misi yang digunakan untuk melakukan tantangan misi tersebut.

3) Nama Produk

Konsep nama Kakoru ini terinspirasi dari konsep cara kerja kartu ini yaitu “Kartu Kocok seRu” yang dimana cara bermain kartu ini memang dikocok. Lalu konsep nama itu dibuatkan sebuah logo yang berbentuk vertikal kebawah dengan membuat huruf itu menjadi acak agar audience melihatnya harus menggunakan sedikit usaha.

c. Program Kreatif

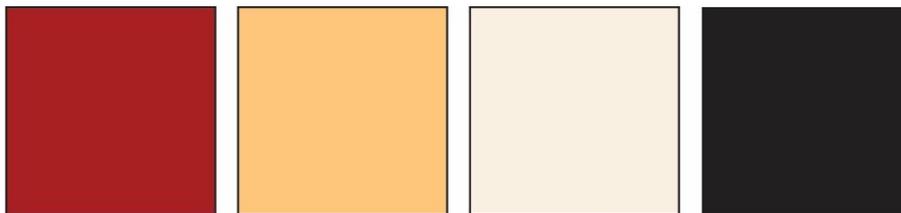
1) Konsep dan Jenis Multimedia

Tentu untuk kartu ini terbuat dari jenis media kertas “Art Paper” yang akan dilaminasi jenis doff. Tak hanya itu saja pada perancangan kartu ini memiliki jenis media barcode yang bila di scan akan mengarahkan kepada AR (Augmented Reality) objek makanan tersebut.

2) Game Play (mekanisme permainan)

Cara bermain kartu Kakoru ini dengan cara mengocok kartu dalam keadaan terbalik (face page) ada berada di bawah. Lalu mengambil bagian kartu paling atas atau memilih secara acak dari sebagian kartu tersebut. Dan apabila kartu yang terpilih tersebut menunjukkan sebuah objek makanan, maka satu kumpulan anak generasi Z ini harus melakukan atau pergi ke tempat itu. Tak hanya sampai disana saja, anak generasi Z ini juga diwajibkan melakukan sebuah misi yang berisi tantangan yang harus mereka lakukan ketika sampai tempat kuliner tersebut. Terdapat juga barcode ketika di-scanning yang akan menuju generasi Z ini ke arah AR (Augmented Reality) objek makanan tersebut.

3) Konsep Visual Interface Desain



Gambar 12. Color Tone Kakoru

Color tone yang digunakan sebagai perancangan pada kartu ini sebagai berikut:

Warna merah: pada umumnya warna merah melambangkan keberanian, maka dari itu pada perancangan ini warna merah juga akan memperkuat konsep kartu yang digunakan untuk memilih kartu dengan keberanian. Warna merah ini akan digunakan sebagai logo atau mungkin kata penerangan untuk menunjukkan sisi keunikan atau sebagai perbedaan.

Warna jingga: warna yang akan dilambangkan sebagai memberikan semangat dan kesenangan, warna ini juga digunakan sebagai memperkuat konsep kartu yang memberikan kesan seru ketika dimainkan.

Warna putih: warna ini akan memberikan kesan bersih sehingga warna ini akan digunakan sebagai white space dalam perancangan kartu ini atau juga sebagai penekan pada header serta sebagai keleganitas pada kartu.

Warna hitam: warna yang sering digunakan dan diartikan sebagai penenang atau damai. Dalam pengerjaan ini tentu dibuat untuk sebagai bentuk penambahan warna netral selain warna putih yang akan saling memadukan kegunaan atau petukaran posisi kegunaan.

d. Proses Perancangan Dan Evaluasi

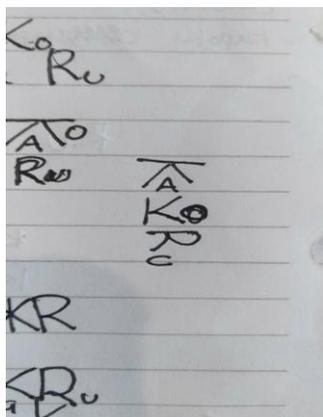
a. Prototype media utama

1) Visualisasi

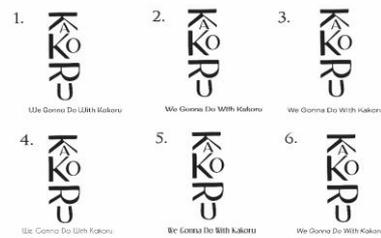
a) Logo dan Tagline



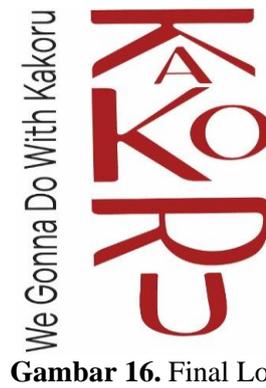
Gambar 13. Thumbnail Kertas Logo



Gambar 14. Thumbnail Kertas Kakoru



Gambar 15. Tighttissue Logo dan Tagline



Gambar 16. Final Logo

b) Kartu

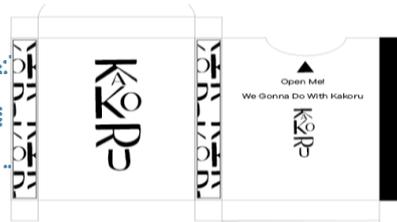


Gambar 17. Acc Layout Kartu

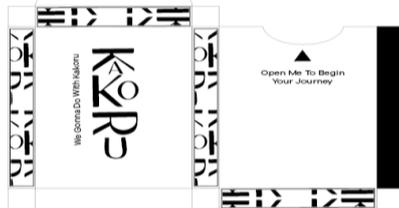
c) Packaging



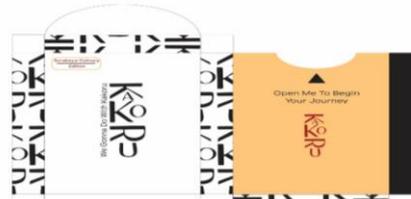
Gambar 18. Acc Packaging 1



Gambar 20. Acc Packaging 3

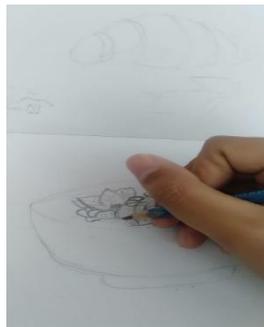


Gambar 19. Acc Packaging 2



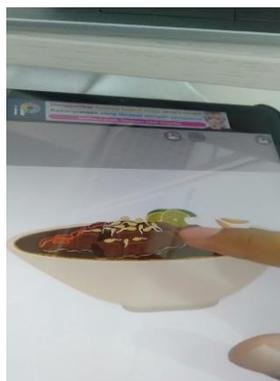
Gambar 21. Packaging Fix

2) Produksi (dokumentasi proses)



Gambar 22. Proses Produksi Pertama

Menggambar ilustrasi kuliner pada kertas



Gambar 23. Proses produksi kedua

Men-tracing gambar yang ada pada kertas ke media digital



Gambar 24. Proses produksi 3

Memfoto tempat kuliner Surabaya



Gambar 25. Proses produksi 4

Lalu me-layout semua gambar yang ada



Gambar 26. Proses produksi 5

Meng-print layout tersebut

b. Uji Coba

1) Respon user



Gambar 27. Gambar Protipe

Dari respon user yang telah diambil dapat dilihat bahwa rancangan awal memiliki gambar yang tak jelas serta susunan kartu yang kurang rapi.

2) Perbaikan



Gambar 28. Perbaikan Karya

3) Finalisasi



Gambar 29. Final Karya

c. Media promosi/ pendukung

- 1) Visualisasi (sketsa s/d final desain)
- 2) Laporan dan dokumentasi kegiatan promosi

4. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah Generasi Z terkenal sebagai pengguna teknologi yang mahir dan cenderung individualis. Mereka sering fokus pada gawai mereka dan suka berkomunikasi melalui media sosial. Namun, ketika berkomunikasi secara verbal, mereka cenderung lebih egosentris. Kecanggihan teknologi membuat mereka praktis dalam menyelesaikan masalah. Namun, banyak informasi dalam gawai mereka membuat mereka kesulitan memilih tempat kuliner yang berbeda, sehingga mereka cenderung memilih tempat yang sama dan akhirnya merasa bosan. Hal ini menyebabkan banyak tempat kuliner tidak mendapatkan perhatian dari generasi Z. Untuk mengatasi masalah ini, dirancanglah kartu Kakoru sebagai permainan hiburan untuk generasi Z saat mereka berkumpul. Kartu ini menyediakan misi atau tantangan yang harus dilakukan di kawasan kuliner Surabaya. Tujuannya adalah agar generasi Z lebih interaktif dan tertantang. Selain itu, kartu ini memiliki barcode yang mengarah ke situs web yang menampilkan sistem Augmented Reality (AR) sebagai hal baru yang menarik untuk dilakukan bersama. Kakoru juga berfungsi sebagai media untuk memilih tempat kuliner ketika mereka bingung. Untuk strategi promosi, Instagram akan digunakan karena generasi Z banyak

menggunakan platform ini. Tujuannya adalah meningkatkan kesadaran merek di kalangan mereka.

Saran yang digunakan untuk perancangan ini adalah perlunya proses waktu untuk lebih mengembangkan pada ilustrasi, pembuatan AR, serta memfoto tempat kuliner agar dapat menjangkau target audience yang merupakan generasi Z demi memenuhi kebutuhan generasi Z ini. Selain itu untuk memaksimalkan perancangan berikutnya diperlukan tenaga kerja yang memadai. Tak hanya sampai distu saja mungkin ke depannya proses pengembangan kartu ini akan ada penambahan dek seperti tempat wisata atau café, lalu menambahkan fitur filter Instagram agar menambahkan kesan awareness dan memperbanyak konten, menjalankan akun tiktok, serta meningkatkan kualitas produksi kartu atau merchandise yang ada.

Daftar Pustaka

- [1] M. Meyliana, H. Hanny, And M. K. Tan, "Perception On Accountant's Roles In The Digital Era: Does It Matter For Z Generation?," *J. Akunt.*, Vol. 15, No. 1, Pp. 55–65, 2023.
- [2] A. Meola, "Generation Z News, Latest Characteristics, Research, And Facts In Usa," *Insid. Intell.*, Vol. 1, 2023.
- [3] M. Sartika And G. Ravena, "Liquid Discipleship Bagi Generasi Muda Berdasarkan Ekklesiologi Cair Guna Penggenapan Pentakosta Ketiga," *W. J. Teol. Dan Kependidikan*, Vol. 8, No. 2, Pp. 117–136, 2022.
- [4] V. Marino And L. Lo Presti, "Introduzione. Generation Z And New Consumptions Models: Attitudes, Intentions And Behaviors," *Micro Macro Mark.*, Vol. 32, No. 1, Pp. 13–20, 2023.
- [5] B. Lubis And S. Mulianingsih, "Keterkaitan Bonus Demografi Dengan Teori Generasi," *J. Regist.*, Pp. 21–36, 2019.
- [6] A. R. Wirawan, *Yuk Bikin Board Game Edukasi: Panduan Perancangan Board Game Edukasi Yang Mudah & Menyenangkan!* Mekanima Inspira Nagara, 2022.
- [7] R. M. Dewi And D. U. Mailasari, "Pengembangan Keterampilan Kolaborasi Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional," *Thufula J. Inov. Pendidik. Guru Raudhatul Athfal*, Vol. 8, No. 2, Pp. 220–235, 2020.
- [8] N. Syam And N. Nurhayati, "In Loving Memory Haji Anif: Sosok Tokoh Dermawan," *Waspada*, 2022.
- [9] A. M. Purnomo, M. A. K. Budiman, R. A. Supriatna, H. Wijaya, A. E. Komara, And H. Anshory, "Pokok Pikiran Kebudayaan Daerah Kabupaten Bogor".
- [10] L. C. Situmorang, "Gambaran Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Stikes Santa Elisabeth Medan Tahun 2021".
- [11] D. E. Setiawan, "Kepemimpinan Kristen Di Era Bonus Demografi Pasca Sensus Penduduk Indonesia Tahun 2020," *Kinaa J. Kepemimp. Kristen Dan Pemberdaya. Jemaat*, Vol. 2, No. 1, 2021.
- [12] D. Mahmudah, "Upaya Pemberdayaan Tik Dan Perlindungan Generasi Z Di Era Digital," *Maj. Semi Ilm. Pop. Komun. Massa*, Vol. 1, No. 01, 2020.
- [13] E. Sulasmi, M. B. Sibuea, P. Eriska, And E. Airlangga, "Covid 19 & Kampus Merdeka Di Era New Normal," *Kumpul. Buku Dosen*, 2020.