

## **BAB I. PENDAHULUAN**

### **I.1 Latar Belakang Masalah**

*Role play* atau bermain peran, yang akrab disebut RP adalah sebuah kegiatan dimana pemain akan memainkan suatu peran menjadi seseorang atau tokoh fiksi yang telah ada. Pada dasarnya *Role play* merupakan permainan yang mengharuskan pemainnya untuk berpikir, berargumen, hingga berdebat dan menarik kesimpulan, untuk meraih kemenangan dalam permainan. *Role play* telah menjadi permainan yang paling banyak dimainkan sejak tahun 1970-an. Hal ini diperkuat oleh E. Kate Armstrong, (2003) yang mengatakan bahwa “*Role-play is an instructional technique that has enjoyed varying levels of popularity over the last four decades. It is notable for the way it involves students in their own learning in a stimulating, ‘reallife’ environment.*” Menurut Moedjiono dan Dimiyati (1992: 81) menyatakan bila metode bermain peran ataupun *Role Playing* yakni memainkan peran dari peran-peran yang sudah pasti didasarkan pada kejadian terdahulu, yang mana dimaksudkan untuk menciptakan kembali situasi peristiwa atau sejarah pada masa lalu.

*Role play* sendiri sering diaplikasikan dalam beberapa aktifitas yang berupa edukasi, drama, maupun sebuah permainan. Salah satu permainan yang terkenal dari *Role play* ialah Werewolf The Game. Werewolf The Game merupakan permainan yang cukup sederhana, dilakukan oleh sebuah grup besar (sekitar 7 orang lebih), menceritakan tentang sebuah desa yang tentram dan damai saat pagi, kemudian berubah menjadi seram dan penuh ketakutan pada saat malam, dikarenakan salah satu dari warga desa tersebut ternyata adalah seorang manusia serigala, A.K.A *Werewolf*. Di malam hari, *Werewolf* tersebut memangsa warga (villager). Pada siang hari nya, para warga mencoba menyelidiki dan mengeksekusi siapakah *Werewolf* tersebut.

Permainan Werewolf The Game memiliki beberapa aturan untuk dimainkan. Pemain yang diperlukan setidaknya memerlukan jumlah ganjil, sekitar 7 orang atau lebih. Pemain akan bermain dengan sebuah kartu yang menggambarkan sebuah

peran yang didapatkan secara acak, di setiap permainannya diharuskan terdapat kartu 1 Seer sebagai penerawang, 1 Doctor sebagai peran yang akan menghidupkan pemain lain ketika terkena eksekusi, dan 2 Werewolves. Pemain sisanya akan mendapatkan sebuah kartu yang memerankan Villagers, Jika pemain lebih banyak sekitar (16+) maka kartu butuh ditambah lagi. Permainan ini juga memberikan ketegangan yang mencekam dalam bermain, dimana pemain harus memainkan peran yang didapatkan secara acak. Werewolf The Game juga sangat sederhana ketika dimainkan karena hanya memiliki 3 Sesi yaitu malam hari yang dimana peran Bad Side beraksi ialah werewolf, siang hari dimana peran Good Side saling berdiskusi untuk mencari pemain yang memerankan werewolf, sore hari merupakan sesi *vote* dari semua pemain untuk menentukan pemain yang akan dieksekusi.

Bermain *Role play* saat ini diminati banyak orang, hanya saja permainan ini lebih dikenal secara *online* dan tidak begitu terkenal secara *board game* yang akhirnya masyarakat Indonesia secara keseluruhan kurang memahami tentang *Role play*, dari segi peraturan sampai cara bermain. Masyarakat Indonesia juga kurang informasi dari *Role play* karena beberapa peraturan yang berubah - ubah, dan peraturan sederhananya yaitu bermain suatu peran yang ditetapkan dan juga mendalami sifat dari karakter tersebut.

*Role play* merupakan permainan yang cukup sederhana dan imajinatif, bisa dimainkan dimanapun dan kapanpun. Peraturan *Role play* yang sebenarnya sangat mudah dipahami jika karakter yang dimainkan tidak begitu banyak sehingga *Role play* merupakan permainan yang sangat mudah. Menurut riset sebelumnya oleh Elisabeth Ayu Permata Sari yang berjudul “Pengaruh Media Bola Ekspresi Melalui Permainan Werewolf Terhadap Kemampuan Berbicara Dalam Pembelajaran Mempertunjukkan Salah Satu Tokoh”. Dari riset-riset sebelumnya banyak membahas objek yang sama, akan tetapi menginformasikan tentang *Role play* yang mengedukasi ke anak maupun remaja. Berbeda dengan perancangan ini dengan tujuan meng-adaptasi Werewolf The Game menjadi lebih baik dengan nuansa lokal, dikarenakan masih belum ada perancangan *board game Role play* Werewolf yang diadaptasi menjadi bernuansa lokal.

## **I.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- Kurangnya pemahaman masyarakat akan permainan Werewolf The Game maupun *Role play*.
- Kurangnya penyampaian informasi cara bermain dan aturan-aturan dalam permainan tersebut sehingga sulit dipahami dengan sederhana oleh masyarakat.
- Permainan jenis *Role play* sejenis Werewolf belum ada yang diadaptasi dengan nuansa lokal.

## **I.3 Rumusan Masalah**

Dari identifikasi masalah diatas, dapat dirumuskan masalah yaitu:

“Bagaimana memberikan informasi sekaligus mengadaptasi permainan *Role play* Werewolf kedalam nuansa lokal Indonesia?”

## **I.4 Batasan Masalah**

Adapun dalam perancangan ini batasan masalah hanya membatasi pada :

- **Batasan Subjek**  
Batasan subjek ini ditujukan kepada para pemain dari anak-anak, remaja hingga dewasa. Karena *Role play* ini merupakan permainan bisa dimainkan siapapun.
- **Batasan Objek**  
Batasan objek dari perancangan ini ialah memberikan informasi dan kejelasan dari tata cara bermain *board game Role play* dengan nuansa Lokal.
- **Batasan Tempat**  
Batasan tempat dari perancangan ini dibatasi untuk masyarakat Indonesia, terutama Jawa Barat.
- **Waktu Penelitian dan Perancangan**  
Waktu penelitian dan perancangan dimulai dari bulan Mei 2020 sampai November 2021.

## **I.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan**

Berdasarkan dengan perumusan masalah di atas, maka tujuan yang akan dicapai dalam perancangan ini adalah sebagai berikut:

### **I.5.1 Tujuan Perancangan**

Tujuan yang akan dituju pada perancangan ini yaitu :

- Menekankan nuansa lokal terhadap permainan *Role play* Warewolf guna memikat daya tarik masyarakat dalam bermain *Role play*.
- Memberitahukan untuk masyarakat mengenai kesederhanaan dalam bermain *board game role play*.

### **I.5.2 Manfaat Perancangan**

Manfaat yang akan dituju pada penelitian ini yaitu :

- Manfaat teoritis dari perancangan ini diharapkan dapat menginformasikan lebih dalam kepada masyarakat mengenai daya tarik dari permainan *role playing*.
- Manfaat praktis dari perancangan ini yaitu menginformasikan tentang cara bermain *role playing* dan juga aturan-aturan dengan nuansa lokal yang berlaku pada permainan.