

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA *ROLE PLAY*

II.1 *Role play*

II.1.1 Pengertian *Role Play*

Menurut Santoso (2011) mengatakan bahwa *role playing* merupakan suatu cara penguasaan pembelajaran melalui suatu pengembangan imajinasi dan penghayatan dari seseorang yang didalamnya terdapat suatu tujuan, aturan serta unsur senang didalam prosesnya. Sedangkan menurut Hadfield dalam Santoso (2011) mengemukakan tentang *role playing* adalah sejenis permainan gerak yang terdapat tujuan, aturan sekaligus sesuatu hal yang melibatkan unsur kesenangan.



Gambar II.1 Contoh *role-play* pada anak dini.

Sumber: <https://momlifetoday.com/2018/09/50-fun-role-playing-ideas-for-kids/>
(Diakses pada, 30 Juli 2021)

II.1.2 Metode *Role Play*

Husein Achmad dalam (Hidayati, 2004: 93) mengemukakan tentang metode *role playing* merupakan suatu bentuk permainan yang dimana seseorang memakai untuk menjelaskan peranan, sikap, tingkah laku serta nilai dengan tujuan penghayatan berupa perasaan, sudut pandang dan cara berpikir. Menurut Sugiharto (2006: 83) metode *role playing* merupakan metode pembelajaran melalui pengembangan imajinasi serta penghayatan dari seseorang dengan cara memerankan suatu tokoh hidup maupun tokoh mati, sehingga seseorang tersebut dapat berlatih dengan

peranannya untuk penghayatan serta terampil dalam pemakaian pada suatu pembelajaran.

II.2 Permainan *Role Play* Lainnya

II.2.1 Avalon

Avalon merupakan permainan *Role Play* yang bersuasana kerajaan di Eropa pada abad pertengahan. Setiap pemain memerankan sebagai kaki tangan dari Raja Arthur untuk melakukan beberapa misi. Namun ada beberapa pemain yang akan berperan menjadi mata-mata dari pangeran jahat Mordred yang berencana menggagalkan misi Raja Arthur. Avalon bisa dimainkan oleh 5-10 pemain, hanya saja pada Avalon tidak ada sistem eliminasi sepanjang permainan.

II.2.2 COUP

COUP merupakan permainan *Role Play* yang membuat pemain membayangkan berada di negara distopia yang hancur, setiap pemain memerankan sebagai seorang bangsawan yang haus akan kekuasaan dan saling sikut-menyikut bangsawan lainnya hingga menjadi salah satu bangsawan terakhir sebagai penguasa. COUP menggunakan sistem eliminasi, memiliki 2 peran dan nyawa masing-masing setiap pemain, COUP bisa dimainkan oleh 2-6 pemain.

II.2.3 Secret Hitler

Secret Hitler merupakan permainan *Role Play* yang bertema pada masa Jerman tahun 1914, yang pada saat itu Hitler belum berkuasa sepenuhnya. Pemain akan memerankan sebagai seorang politikus dalam parlemen Jerman yang bertujuan untuk membicarakan pandangan negara menjadi negara Pro Liberal atau Pro Fascist, setiap tim akan dibagi menjadi 2 kubu yaitu kubu Liberal dan kubu Fascist. Dalam kubu Fascist terdapat Hitler yang memiliki kekuatan tertentu, Secret Hitler memiliki kesamaan seperti Avalon yang tidak mempunyai sistem eliminasi dalam permainannya, sehingga permainan ini bisa dimainkan oleh 5-10 pemain.



Gambar II.2 Contoh *role-play board game*..
Sumber: teknologi.id
(Diakses pada, 30 Juli 2021)

II.3 Board Game Werewolf

II.3.1. Sejarah Board Game Werewolf

Awalnya permainan Werewolf merupakan permainan mafia yang diciptakan oleh Dmitry Davidoff sekitar tahun 1986, pada saat sedang mengembangkan permainan untuk menggabungkan penelitian psikologi untuk tugasnya karena sedang mengajar di sekolah tinggi. Permainan itu pun akhirnya menjadi populer di perguruan tinggi Soviet lain dan akhirnya tersebar di sekolah-sekolah sekitar Soviet, dan pada 1990-an permainan itu mulai dimainkan di bagian lain dari Eropa dan kemudian di Amerika Serikat.

Setelah permainan mafia itu tersebar hampir di seluruh Eropa, Andrew Plotkins yang merupakan seorang figur utama pada komunitas Interactive Fiction (IF) modern memberi usul kepada Dmitry Davidoff tentang tema Werewolf pada tahun 1997. Andre Plotkins menyatakan bahwa tema Mafia tidak memiliki referensi budaya yang besar dan menyatakan bahwa konsep Werewolf memiliki ide yang sesuai seperti permainan Mafia yang mana musuh harus bersembunyi dan bersikap

normal seperti orang lainnya, tetapi pada malam hari Mafia mulai beraksi dengan kejahatannya.

II.3.2 Peran Permainan Werewolf

Didalam permainan *Board Game Werewolf* terdapat 2 peran utama yaitu *Werewolves* dan *Villagers* yang mana tanpa kedua peran tersebut permainan Werewolf tidak dapat dimulai terdapat juga satu peran yang mengatur jalannya permainan dan dapat melihat seluruh kartu yang telah dibagikan kepada pemain disebut sebagai The Moderator.

Di dalam permainan ini para pemain diharuskan untuk berargumen antara satu sama ketika terjadi kekacauan yang disebabkan oleh Werewolf, sementara Werewolf harus pandai bermain peran agar terlihat normal dan tidak diketahui oleh pemain lain bahwa dirinya adalah seorang Werewolf. Hal di atas merupakan sebuah fenomena yang lazim dan sering terjadi di kehidupan nyata, akan tetapi Werewolf yang dimaksud pada kehidupan nyata adalah seorang penjahat yang beraksi pada malam hari dan bersikap *normal* pada siang hari. Selain itu terdapat peran lain dalam permainan *Board Game Werewolf* yang sering dimainkan perannya diantaranya :

1. *The Werewolves*

Peran *Werewolves* biasanya terbagi memiliki jumlah 2 berbanding 1 dari jumlah pemain. Jadi ketika jumlah pemain hanya mencapai 6 orang saja sudah dapat dipastikan bahwa di dalamnya akan terdapat 2 *Werewolves* dan 4 *Villagers*. *Werewolves* memiliki tujuan untuk mengeliminasi seluruh *Villagers* dengan cara memutuskan bersama siapa pemain yang akan dieliminasi pada malam hari. Hal tersebut akan sangat berbeda ketika waktu pada permainan berubah menjadi siang hari, *Werewolves* akan bersembunyi dan menyamar menjadi *Villagers* dan memainkan peran agar para *Villagers* tidak dicurigai. Satu demi satu *Villagers* dieliminasi oleh *Werewolves* dan memenangkan permainan ketika jumlah *Villagers* dengan *Werewolves* memiliki jumlah yang sama atau ketika seluruh *Villagers* telah ter eliminasi. Peran *Werewolves*

merupakan peran yang paling sulit dimainkan karna para pemain diharuskan untuk bermain topeng selama permainan ini berlangsung.

2. *The Villagers*

The Villagers merupakan peran yang paling sering ditemui ketika bermain *Board Game Werewolves* karena seperti yang telah dijelaskan diatas bahwa dengan jumlah 6 orang pemain dalam satu kali putaran terdapat 4 *Villagers* sekaligus. Peran *Villagers* sendiri merupakan peran yang mengharuskan pemain untuk mencari tau siapakah *Werewolves* sebenarnya yang sedang bersembunyi.

Hal itu akan lebih mudah untuk dipastikan ketika pemain sudah mengenal baik setiap orang yang ada pada permainan tersebut, dan ketika *Werewolves* telah ditentukan oleh seluruh pemain maka pada sore hari *Villagers* akan menentukan suara/*vote* untuk mengeliminasi pemain yang dicurigai sebagai *Werewolves*.

3. *The Moderator*

The Moderator merupakan seorang pemain yang ditunjuk oleh seluruh pemain dan dapat dipercaya untuk mengatur serta mengetahui setiap peran yang sedang dimainkan oleh pemain lainnya. Biasanya *The Moderator* akan ditunjukan kepada orang yang paling dapat dipercaya dan memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi karena jalannya permainan ada dibawah tangan *The Moderator*.

II.3.3 Kemampuan Peran Permainan Werewolf

Di dalam permainan Werewolf juga terdapat beberapa peran yang memiliki kemampuan khusus dibandingkan dengan peran utama yang telah disebutkan diatas. Kemampuan ini memiliki keunggulan tersendiri kepada kedua belah pihak dan biasanya ketika jumlah pemain melebihi angka 10 orang pemain, akan lebih banyak peran yang memiliki kemampuan khusus bermain di dalam permainan tersebut.

1. *The Werewolves*

The Werewolves memiliki kemampuan untuk bangun di malam hari dan memutuskan siapa pemain yang akan dieliminasi ke esokan harinya, pemain tentu dapat mengenali satu sama lain karena ketika malam tiba seluruh pemain yang memiliki peran *Werewolves* akan dibangunkan terlebih dahulu untuk memberi keputusan siapa yang akan dieliminasi keesokan harinya. Keputusan tersebut diambil dari jumlah vote terbanyak dan diawasi oleh *Moderator* yang akan diumumkan pada siang harinya bahwa telah ada pemain yang tereliminasi oleh *Werewolves*.

2. *The Villagers*

Berbeda dengan peran *Werewolves* yang memiliki kemampuan untuk bangun di malam hari dan melakukan pengambilan suara untuk menentukan keputusan siapa pemain yang dieliminasi. *Villagers* tidak memiliki kemampuan khusus seperti itu tetapi dengan kerja sama tim yang baik, peran ini dapat memenangkan permainan dengan cara mengeliminasi *Werewolves* pada siang harinya karena peran ini mempunyai jumlah pengambilan suara paling banyak.

3. *The Seer*

The Seer adalah seorang pemain yang diberikan kemampuan khusus untuk bangun pada malam hari setelah *Werewolves* dibangunkan dan dapat melihat kartu yang dimiliki oleh pemain lain dengan cara yang sama dari *Werewolves* yaitu sistem pemungutan suara dan ketika pemain memiliki jumlah suara terbanyak dari *Seer* maka moderator akan memberitahu *The Seer* bahwa sedang melihat peran yang sedang dimainkan oleh pemain tersebut.

II.3.4 Strategi Penggunaan Pemain

Strategi paling umum yang ada di dalam permainan ini memiliki pola atau variabel yang sangat bermacam-macam, tetapi strategi yang paling banyak digunakan yaitu dengan cara mengeliminasi seluruh pemain yang memainkan peran dengan

kemampuan khusus karena itu dapat menghambat seluruh usaha yang telah dilakukan oleh para pemain untuk memenangkan permainan.

Hal lain yang perlu diperhatikan dalam memainkan permainan *Board Game Werewolf* adalah pemain harus bisa memainkan seluruh peran tanpa dicurigai sedikitpun oleh siapapun karna di dalam permainan ini bisa dibilang bahwa semua pemain tidak dapat mempercayai siapapun oleh sistem pembagian peran yang acak pada awal permainan ini dimulai.

Tetapi bagi para pemain yang sudah sering memainkan permainan *Board Game Werewolf*, pemain akan tau jalan permainan itu dengan sendirinya, dan apa yang harus dilakukan selanjutnya jika terjadi hal yang tidak bisa diprediksi. Tidak ada sebuah kepastian atau perhitungan yang bisa menentukan siapa pemenangnya dalam permainan *Werewolf* karna pada kenyataannya di kehidupan nyata kasus yang serupa sering dijumpai

II.4 Opini Masyarakat

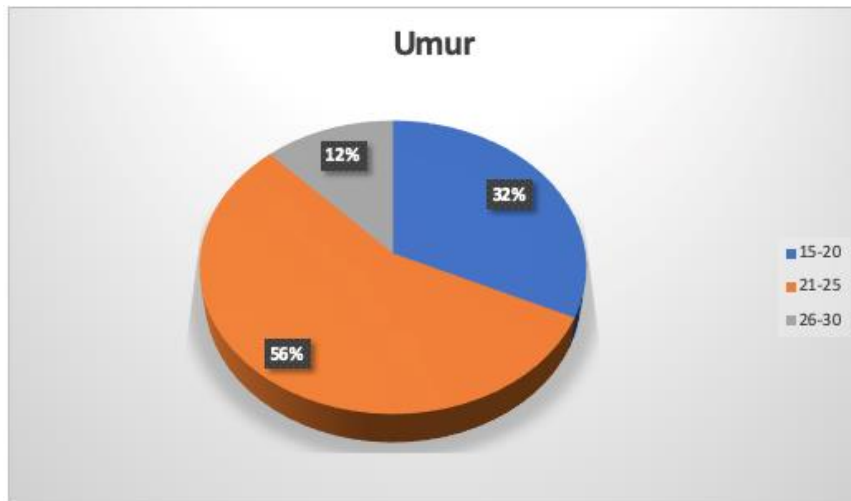
II.4.1 Kuisisioner

Kuisisioner adalah bentuk dari metode pengumpulan data untuk suatu penelitian dengan tidak wajib dengan bersumber data secara langsung (Sukardi, 1983). Perancangan ini menggunakan Teknik kuisisioner agar responden dapat memberikan pendapatnya mengenai *roleplay werewolf* sehingga dihasilkan data-data secara nyata. Kuisisioner yang diajukan mendapat 25 responden dari umur 15 tahun sampai 30 tahun.

II.4.2 Data Kuisisioner

Kuisisioner ini memiliki 6 pertanyaan terkait dengan Game *Werewolf*. Dari 25 responden yang telah mengisi kuisisioner yang diajukan, berbagai pendapat yang telah didapatkan hasil dari kuisisioner. Berikut adalah hasil data kuisisioner dari 25 responden untuk setiap pertanyaan.

1. Soal pertama membahas tentang umur dari 25 responden. Untuk umur 15-20 tahun memiliki hasil 32% responden, umur 21-25 tahun memiliki hasil 56% dan umur 26-30 tahun memiliki hasil 12%.



Gambar II.3 Kuisiner 1
Sumber: Pribadi (2020)

2. Soal kedua membahas tentang seberapa tahu responden mengenai Game Werewolf dari 25 responden. Ketidaktahuan responden mengenai Game Werewolf sebesar 96% dan responden yang mengetahui Game Werewolf sebesar 4%.



Gambar II.4 Kuisiner 2
Sumber: Pribadi (2020)

3. Soal ketiga membahas tentang jika mengetahui Game Werewolf, dimanakah responden memainkannya. Dari 25 responden memainkan secara offline atau menggunakan kartu secara langsung sebesar 60% sedangkan bermain secara online sebesar 40%.



Gambar II.5 Kuisiner 3
Sumber: Pribadi (2020)

4. Soal keempat membahas tentang pengetahuan cara bermain dari responden. Dari 25 responden terdapat 92% yang mengetahui tentang cara bermainnya dan 8% tidak mengetahuinya.



Gambar II.6 Kuisiner 4
Sumber: Pribadi (2020)

5. Soal kelima membahas tentang kerumitan permainan bagi responden. Dari 25 responden terdapat 16% yang beranggapan sangat mudah, 16% beranggapan mudah, 40% beranggapan sedang, 20% beranggapan rumit dan 8% beranggapan rumit.



Gambar II.7 Kuisiner 5
Sumber: Pribadi (2020)

6. Soal ketujuh membahas tentang penyikapan pada Game Werewolf saat dimainkan. Dari 25 responden terdapat 72% yang beranggapan biasa saja, 12% beranggapan mudah marah, 4% tidak tahu dan 12% memiliki tanggapan lain.



Gambar II.8 Kuisiner 5
Sumber: Pribadi (2020)

Berdasarkan kuisisioner diatas, perancang menyimpulkan bahwa 25 responden terdapat 56% yang berusia 21 sampai 25 tahun. Responden yang diketahui tidak tahu tentang permainan Werewolf sebesar 96% dan 60% responden mengetahui dan memainkannya secara *online* dan 40% secara langsung atau *offline*. Mengenai pengetahuan tentang cara bermain, terdapat 92% yang mengetahui cara bermain Werewolf dan 40% responden beranggapan biasa saja tentang permainan Werewolf mengenai kerumitannya. 72% responden menyikapi permainan Werewolf saat dimainkan dengan biasa saja.

II.5 Resume

Dapat disimpulkan bahwa *Role play* merupakan permainan yang sudah diketahui banyak masyarakat. *Role play* juga merupakan permainan yang memainkan sebuah peran masa lalu maupun Fiktif , hanya saja permainan dari *Role play* yang terkenal dikalangan masyarakat yaitu Werewolf The Game. Maka dari itu perlu adanya sebuah *Boardgame Role play* bernuansa lokal guna memperkenalkan kembali permainan peran dikalangan masyarakat.

II.6 Solusi Perancangan

Solusi perancangan ini ditujukan untuk memperkenalkan lebih tentang *Role play* dari *Boardgame* yang bernuansa lokal, karena kurangnya informasi dari masyarakat tentang *Role play* yang membuat permainan ini jarang dimainkan. Maka perancangan ini guna menjelaskan kembali aturan dan cara bermain *Role play* sehingga masyarakat semakin mengetahui dan tertarik dengan adanya *Boardgame Role play* yang bernuansa lokal.