

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Era modern ini perkembangan bisnis kuliner di Indonesia semakin pesat. Tingkat perekonomian yang tinggi membuat Masyarakat mengikuti gaya hidup yang lebih tinggi. Gaya hidup modern inilah yang membuat orang menjadi mudah bosan dengan hal yang itu-itu saja dan selalu ingin untuk mencoba hal baru dan memberi tuntutan kepada pelaku bisnis di Indonesia untuk semakin maju dan inovatif. Di sinilah terciptanya peluang bisnis yang luas bagi pelaku bisnis, hal ini juga menyebabkan persaingan bisnis menjadi lebih ketat dari sebelum-sebelumnya.

Salah satu peluang bisnis yang saat ini sedang marak di Indonesia yaitu Café. Café merupakan sebuah restoran kecil yang menyediakan makanan dan minuman. Tidak seperti restoran yang mengutamakan makanan berat dengan menu beragam, kebanyakan café hanya menyediakan berbagai macam olahan minuman kopi, dan makanan ringan, walaupun ada juga beberapa café yang menyediakan makanan berat. Masyarakat membutuhkan *break* atau istirahat dari kesibukan tinggi pekerjaan maupun sekolah, berkumpul (*hangout*) dan berbincang adalah salah satu aktivitas yang tepat untuk menghilangkan penat. Masyarakat membutuhkan tempat yang tepat untuk menyegarkan pikiran, disinilah peran café muncul, café menyuguhkan suasana nyaman membuat masyarakat lebih memilih untuk sekedar berkumpul untuk berbincang di café, bahkan berkumpul untuk mengerjakan tugas bersama sembari menikmati hidangan yang disediakan. Nuansa nyaman yang disuguhkan ini sengaja dibuat agar pengunjung lebih betah menghabiskan waktu di dalam café, durasi panjang yang dihabiskan selama berbincang ini membuat pengunjung terus menambah pesanan makanan dan minuman untuk dinikmati selagi berbincang.

Dewasa ini sosial media semakin marak digunakan, pada tahun 2013 pengguna media sosial di Indonesia yang tercatat hanya berkisar 70,5 juta orang. Di tahun-tahun kedepannya jumlah ini terus bertambah sangat pesat dengan kenaikan paling tinggi dialami pada tahun 2016 yaitu mencapai 50,16% secara

tahunan. Jumlah pengguna media sosial masyarakat Indonesia di Januari tahun 2023 telah mencapai 213 juta orang, jumlah ini merupakan 77% dari total populasi Indonesia yang sebanyak 276,4 juta. Dibanding tahun lalu jumlah itu naik sebanyak 5,44% dengan jumlah pengguna sebanyak 202 juta di tahun 2022. Bisa dikatakan lebih dari setengah penduduk Indonesia menggunakan media sosial dan dapat dipastikan jumlah ini akan terus bertambah.

Data tersebut dapat dilihat pada grafik berikut.



Gambar 1 Jumlah Pengguna Media Sosial di Indonesia
(Sumber : Databoks Katadata)

Dapat terlihat dimanapun mulai dari yang muda sampai yang tua selalu menghabiskan waktu untuk membuka sosial media untuk keperluan yang beragam, dari melihat berita terkini, bertukar kabar dengan teman, mengikuti *update* selebritis yang diikuti, sampai berbelanja melalui media sosial. Di sosial media inilah munculnya trend-trend baru yang nantinya menjadi gaya hidup bagi masyarakat. Kehadiran café bisa dinilai sebagai peluang bisnis yang sesuai untuk kebutuhan dan gaya hidup masyarakat masa kini terutama para remaja dan dewasa muda, karena bersinggah di sebuah café sudah menjadi sebuah kebiasaan dan kebudayaan baru. Perkembangan usaha café dapat dilihat dari jumlah café yang terus bermunculan dan bertambah di kota-kota besar. Pada tahun 2019 di Kota Solo terdapat kurang lebih 46 kedai kopi / café yang sebagian besar terletak di

Kecamatan Laweyan. Peluang usaha café semakin meluas di tahun-tahun setelahnya dengan persebaran terbanyak terdapat di pusat kota Solo dan daerah sekitar kampus-kampus besar dengan target market mahasiswa. Di tahun 2023 sendiri lebih dari 10 café didirikan, dapat disimpulkan hampir setiap bulannya ada café baru yang didirikan. Hal ini mengakibatkan kompetisi antar café semakin ketat, yang menuntut pelaku bisnis untuk melahirkan inovasi baru yang unik dan kreatif.

Café di masa sekarang membutuhkan faktor daya tarik yang unik untuk menarik lebih banyak konsumen. *Cafe aesthetic* merupakan salah satu trend café yang paling diminati oleh masyarakat Indonesia saat ini. *Aesthetic* disini yaitu desain, dekorasi, dan suasana yang disuguhkan oleh café lebih mengutamakan segi estetika atau keindahannya. Sentuhan artistik pada keseluruhan desain interior dan eksterior café menawarkan pengalaman yang menarik dan unik bagi pengunjung café. Mulai dari sini muncullah begitu banyak café dengan tema dan keunikan yang beragam, mulai dari desain interior dan eksterior café yang tematik, spot-spot dengan dekorasi lucu yang dapat digunakan sebagai spot foto, sampai sarana hiburan yang menarik dan beragam.

Salah satu sarana hiburan yang biasa disediakan oleh café yaitu *board game*. *Board game* sendiri merupakan sebuah permainan berbentuk fisik yang memiliki banyak elemen didalamnya, seperti papan, dadu, kartu, pion, token dan masih banyak lagi. *Board game* memiliki konsep dan tema yang sangat beragam dengan sistem dan peraturan permainannya masing-masing. Permainan *board game* dimulai dengan pemain melempar dadu lalu menjalankan pion sesuai jumlah angka pada dadu yang sudah dilempar sebelumnya. Dalam permainan *board game*, pemain dapat berinteraksi langsung dengan pemain lain, dan semua pergerakan yang dilakukan oleh pemain dapat mempengaruhi bagaimana permainan berlangsung. Walaupun di Indonesia boardgame belum sepopuler di luar negeri, tetapi ada beberapa boardgame yang sudah merakyat dan mudah ditemukan di Indonesia seperti monopoli, ular tangga, catur, uno, dan ludo. Selain sebagai sarana hiburan non-elektrik, boardgame juga memiliki beberapa manfaat seperti melatih kemampuan *problem solving* dan berstrategi, melatih kecepatan membuat

keputusan, melepas stres, mengurangi penggunaan gadget dan dapat juga digunakan sebagai media edukasi yang menyenangkan.

Pada beberapa café di Indonesia bisa ditemukan koleksi *board game* yang dapat dimainkan oleh pengunjung café secara cuma-cuma. Adanya hiburan *board game* di sebuah café membuat pengunjung lebih betah berlama-lama menghabiskan waktu di dalam Café. Dengan memainkan *board game* sembari bercengkerama bersama teman, keluarga, maupun pasangan menghasilkan waktu bersama yang lebih menyenangkan dan berkualitas.

Paw Paw Café merupakan sebuah café telah berdiri sejak 9 Juli 2020 yang terletak di Jl. Ronggowarsito No. 42, Kampung Baru, Kecamatan Pasar Kliwon, Surakarta, Jawa Tengah. Paw Paw Café adalah salah satu café yang memiliki konsep cukup unik, yaitu café berkonsep kucing, disini tidak hanya dapat menikmati cita rasa hidangan yang disuguhkan namun pengunjung juga dapat bermain bersama kucing-kucing yang dibiarkan bebas berkeliaran di dalam cafe. Konsep cafe kucing atau *Cat Café* pertama kali didirikan di Taiwan pada tahun 1998 dan lebih dipopulerkan oleh Jepang dan Korea yang setelahnya mulai masuk ke Indonesia. Pengunjung utama Paw Paw Cafe merupakan para pecinta kucing yang kebanyakan sengaja datang untuk makan dan bertemu dengan kucing-kucing café tersebut. Paw Paw Café menyediakan dua opsi yaitu pelanggan dapat berinteraksi dengan kucing juga memesan makanan dengan minimal biaya pemesanan sebesar Rp25.000 dan opsi lainnya yaitu '*playtime*' dimana pelanggan dapat bermain bersama kucing tanpa memesan makanan dengan membayar biaya sebesar Rp15.000. Dibandingkan *playtime*, mayoritas pelanggan memilih untuk memesan makanan dengan minimal *order* dengan alasan lebih afdol rasanya untuk bermain dengan kucing sambil menikmati hidangan.

Tidak seperti café pada umumnya di Paw Paw Café pelanggan tidak hanya menyantap makanan yang dipesan dan mengobrol ringan, namun pelanggan bisa berinteraksi langsung dengan kucing-kucing yang menggemaskan seperti menggendong, mengelus, mengajak bermain dengan mainan kucing, atau sekedar memangku kucing sambil menikmati hidangan saja. Setiap harinya ada 15-20

pelanggan yang mengunjungi Paw Paw Café dan dapat mencapai 30-40 pelanggan pada *weekend* dan hari libur nasional lainnya. Pada awal buka Paw Paw Café merupakan café kucing pertama di Solo yang dipandang sebagai hal baru dan *fresh* bagi masyarakat Solo, hal ini membuat Paw Paw Café banjir pelanggan, namun seiring berjalannya waktu sensasi “baru” ini mulai memudar dan juga dengan bertambahnya café-café baru yang terus bermunculan di kota Solo dengan daya tarik yang relatif unik dan menarik membuat Paw Paw Café sempat kehilangan 20% - 30% dari jumlah pelanggan pada awal buka. Masalah ini merupakan kekhawatiran yang valid dirasakan oleh pelaku bisnis café dan sudah sewajarnya bagi usaha café untuk selalu mengikuti perkembangan zaman supaya tidak kalah saing dengan café-café baru yang trendi, hal ini dapat dilakukan dengan beberapa cara seperti meng-upgrade eksterior dan dekorasi café, melakukan promosi dan iklan lebih giat, membuat menu yang lebih bervariasi dan dapat juga dengan cara menambah sarana hiburan pada café tersebut.

Untuk dapat bersaing dengan café trendi di masa sekarang, Paw Paw Café membutuhkan sebuah perubahan sehingga konsumen akan terus berdatangan dan juga menghindari kehilangan pelanggan. Menambah sarana hiburan bisa menjadi solusi yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut. Sarana hiburan yang dapat disuguhkan oleh Paw Paw café beragam bentuknya, namun disini penulis memilih *board game* sebagai media hiburan bagi pelanggan Paw Paw Café. Dengan adanya *board game*, pengunjung Paw Paw Café dapat memainkan *board game* untuk menghabiskan waktu di café dengan ditemani oleh kucing-kucing yang menggemaskan. Tema *board game* yang diambil oleh penulis menyesuaikan tema dari Paw Paw Café yaitu bertema kucing. Penulis menggunakan kucing-kucing Paw Paw Café sebagai katakter utama pada *board game* yang akan dirancang untuk memikat hati para pengunjung café. Nantinya *board game* yang akan dirancang ini bisa diiklankan dan dipromosikan menggunakan akun sosial media Paw Paw Café dengan harapan mampu menarik lebih banyak pengunjung untuk datang ke Paw Paw Café.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana konsep *board game* yang sesuai dengan tema Paw Paw Café?
2. Bagaimana proses perancangan *board game* sebagai media promosi sekaligus hiburan untuk pengunjung Paw Paw Café?

C. Tujuan Penelitian

1. Membuat konsep *board game* yang sesuai dengan tema Paw Paw Cafe.
2. Merancang *board game* sebagai media promosi sekaligus hiburan untuk pengunjung Paw Paw Cafe.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis

Perancangan ini diharapkan mampu menjadi sarana penerapan ilmu yang didapatkan selama masa kuliah serta menjadi media untuk mengembangkan ide dan kreatifitas dalam merancang sebuah *board game*.

2. Bagi Konsumen

Perancangan ini diharapkan mampu menjadi hiburan yang menarik minat pelanggan dan memberikan waktu berkualitas selama berada di Paw Paw Café.

3. Bagi Mahasiswa

Perancangan ini diharapkan mampu memberi pengetahuan dan inovasi di bidang desain komunikasi visual khususnya dalam perancangan membuat *board game* untuk sebuah café.

4. Bagi Perusahaan

Perancangan ini diharapkan mampu menjadi sebuah daya tarik tersendiri bagi Paw Paw Café untuk meningkatkan minat pelanggan untuk berkunjung.

E. Tinjauan Pustaka

Dalam penulisan *Perancangan Board Game untuk Paw Paw Café* ini diperkuat oleh adanya beberapa referensi dan studi penelitian dan karya terdahulu.

Studi pertama yang dijadikan sebagai referensi adalah *Perancangan Board Game “Jajaka”* sebagai Pendukung Promosi Pariwisata Kabupaten Karanganyar yang merupakan karya dari Arum Kartika Sari mahasiswa S1 program studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Sebelas Maret tahun 2017. Studi tersebut berisi perancangan sebuah *board game* berjudul “Jajaka” mengenalkan dan mengingatkan kembali tentang potensi pariwisata yang ada di Kabupaten Karanganyar pada remaja usia 16 – 18 tahun melalui permainan board game. Media board game dipilih karena akan menimbulkan interaksi langsung antar pemain yang dapat melatih kemampuan bersosial remaja, mengajarkan nilai sportivitas, dan juga melatih kemampuan remaja dalam mengambil keputusan dan menerima konsekuensinya (Sari, 2017). Perbedaan perancangan tersebut dengan perancangan ini terletak pada objek penelitian. Pada perancangan tersebut, *board game* digunakan sebagai media promosi untuk pariwisata Kabupaten Karanganyar, dan dalam perancangan ini *board game* digunakan sebagai media hiburan bagi pengunjung Paw Paw Café.

Studi kedua merupakan karya Tugas Akhir dari Mochamad Teguh Imanudin seorang mahasiswa D3 Desain Komunikasi Visual, Universitas Sebelas Maret tahun 2016 yang berjudul *Perancangan Board Game Dreamventure* dalam Mengasah Kerjasama Tim. Tugas akhir ini berisi tentang pembuatan sebuah *board game* berjudul *Dreamventure* yang bertujuan untuk meningkatkan minat anak-anak untuk bermain *board game* sekaligus untuk mengasah kerjasama tim dan kemampuan menyusun strategi dengan cara yang menarik. *Board game Dreamventure* merupakan permainan papan yang dimainkan secara berkelompok, setiap regu pemain harus menjalankan beberapa misi yang disediakan, untuk menyelesaikan misi tersebut setiap kelompok membutuhkan kerjasama tim yang baik untuk Menyusun sebuah strategi untuk memenangkan permainan tersebut (Imanudin, 2016). Perbedaan Tugas Akhir tersebut dengan perancangan ini terletak pada konsep permainan, dimana Tugas Akhir tersebut dimainkan secara beregu

maupun berkelompok untuk menyelesaikan permainannya, perancangan ini membuat *board game* yang dimainkan oleh satu sampai 5 orang secara individual tanpa membutuhkan sebuah tim untuk memenangkan permainannya.

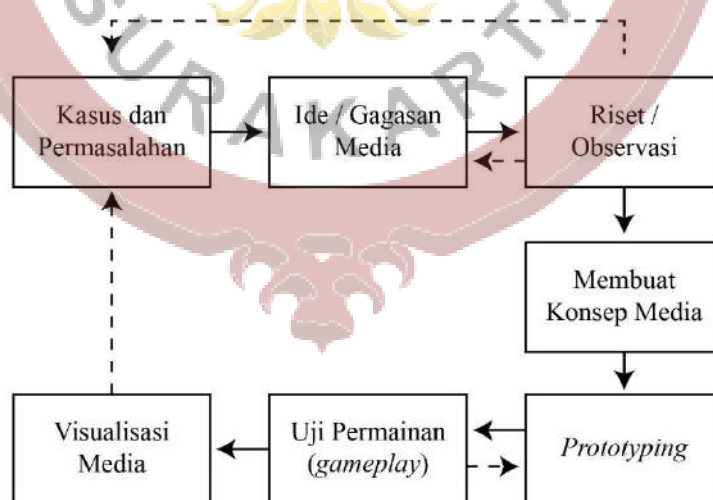
Studi ketiga merupakan Jurnal Barik Desain Komunikasi Visual tulisan dari mahasiswa Desain Universitas Negeri Surabaya, Muhamad Wahyu Ansori dan Muhammad Rois Abidin yang berjudul “Perancangan *Board Game* Kewania Serial *Adventurer* sebagai *Parental Bonding Tool*” menjelaskan bahwa pola pengasuhan anak yang baik bertujuan untuk mendukung terbentuknya *parental bonding* atau ikatan keluarga antara orang tua dengan anak selain itu pengasuhan ini bermanfaat untuk tumbuh kembang anak. Untuk mendukung terbentuknya ikatan tersebut dapat dilakukan melalui kegiatan bersama antar anggota keluarga, salah satu kegiatan tersebut adalah dengan bermain dan belajar bersama. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media permainan berupa boardgame yang berguna untuk mendukung pola asuh dan ikatan antara orang tua dengan anak (Ansori & Abidin, 2021). Manfaat jurnal tersebut bagi perancangan ini adalah sebagai bahan referensi dan penguat bahwa *board game* merupakan sebuah media yang tepat untuk mendukung terbentuknya sebuah ikatan antar manusia melalui kegiatan bermain bersama.

Studi keempat merupakan Jurnal Imajinasi Desain Komunikasi Visual tulisan dari mahasiswa Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur, Badzlin Syarafina, Diana Aqidatun Nisa, dan Mahimma Romadhona yang berjudul Perancangan *Board Game* “Gigiku Sehat” sebagai Media Pembelajaran Sekolah Dasar Kelas 1-3. Jurnal ini menjelaskan bahwa anak sekolah dasar sudah diajarkan dasar - dasar cara menjaga kesehatan gigi karena berkaitan dengan mata pelajaran namun kasus *karies* masih tetap tinggi. Hal ini dikarenakan anak tidak menerapkan menjaga kesehatan gigi di dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini terjadi karena anak cenderung merasa bosan jika materi pembelajaran disampaikan hanya dengan lisan (Syarafina et al., 2022). Media pembelajaran menggunakan *board game* merupakan media pembelajaran edukasi yang efektif, karena bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan dan tidak bisa dipisahkan dari perkembangan anak. Jurnal ini dijadikan sebagai referensi perancangan tugas akhir ini dimana dalam pembuatan

sebuah *board game* harus memilih tema yang sesuai dengan target pengguna yang ditujukan.

Studi kelima yaitu *Journal of Social Science Research* karya dari Mahasiswa Desain Komunikasi Visual, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur, Syafiqah Fatinah Putri, Aninditya Daniar, dan Aditya Rahman yang berjudul Perancangan Desain Karakter untuk *Board Game* tentang Cerita Rakyat ‘Legenda Putri Komodo Dan Darman & Darmin’ untuk Anak Usia 10-12 Tahun. Perancangan ini bertujuan untuk membuat karakter untuk cerita rakyat "Legenda Putri Komodo" dan "Darman & Darmin". Hasilnya menunjukkan bahwa karakter-karakter yang diciptakan berhasil mempresentasikan esensi cerita dan menginternalisasi nilai-nilai pendidikan karakter dengan efektif (Putri et al., 2024). Pemanfaatan board game berbasis cerita rakyat diharapkan dapat meningkatkan minat dan efektivitas pembelajaran karakter di sekolah dasar. Perancangan ini digunakan sebagai referensi pembuatan karakter *board game* yang sesuai dengan tema dan tepat dengan target market.

F. Metodologi Perancangan



Gambar 2 Bagan Metode Perancangan
(Sumber : Tugas Akhir Adelia Bayumurti)

Tahapan pertama yang dilakukan adalah menemukan permasalahan yang dialami oleh objek penelitian. Permasalahan yang dialami Paw Paw Café