

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sektor teknologi sudah menjadi segmen pasar terbesar melampaui semua sektor lain, termasuk keuangan dan industri. Sekarang, teknologi sudah dikaitkan dengan berbagai macam inovasi dan penemuan yang terintegrasi ke semua sektor yang ada, baik itu kesehatan, keuangan, dll (Industrytoday, 2019).

Menurut data Statista pada tahun 2019, \$3.360 miliar telah dihabiskan untuk perkembangan teknologi di seluruh dunia. Selain itu, pertumbuhan sektor teknologi terkait dengan pilar inti era digital yaitu Internet. Dan menurut data yang ditunjukkan ada 4,4 miliar pengguna internet aktif di seluruh dunia. Hal tersebut membuktikan bahwa teknologi bertumbuh dengan sangat cepat di seluruh dunia (Statista, 2019).

Pertumbuhan teknologi juga didukung oleh generasi millenials. Berdasarkan laporan Ericsson, produk teknologi akan mengikuti gaya hidup millennials. Hal tersebut terjadi karena adanya pergeseran perilaku yang turut berubah seiring dengan teknologi (Kominfo, 2016).

Perkembangan teknologi juga sudah menjadi dasar untuk mengembangkan kehidupan berbangsa dan bernegara. Indonesia merupakan salah satu negara yang hidup dalam lingkungan global, maka mau tidak mau harus terlibat dalam perkembangan teknologi (Kompasiana, 2021).

Di Indonesia sendiri, pengguna teknologi sudah tergolong cukup banyak. Hal tersebut membuat berbagai macam usaha ingin memajukan kualitas teknologi di Indonesia agar dapat bersaing dengan negara - negara lain (pahamify, 2021). Salah satu hal yang sedang sangat berkembang saat ini adalah kegiatan yang berbasis internet dan elektronik seperti game elektronik, sosial media, dll (Kompas, 2021).

Game elektronik melahirkan berbagai macam perlombaan. Perlombaan tersebut terus berkembang dan menjadi sebuah olahraga elektronik atau bisa disebut sebagai esports. Perkembangan esports di Indonesia terbilang cukup cepat dalam beberapa waktu ini. Banyak tim esports Indonesia yang sudah berhasil di berbagai macam turnamen internasional sejak 2018 lalu. Tak bisa dipungkiri, jika esports menjadi industri yang sangat populer di Indonesia. Bahkan pemerintah Indonesia juga sudah mengakui industri esports dan telah menyelenggarakan turnamen seperti Piala Presiden dan Piala Menpora (indoesports, 2020).

Tapi dengan pesatnya perkembangan teknologi dan game elektronik, masih ada yang menyukai game yang lebih simple untuk dimainkan yaitu Board Game. Permainan Board Game sudah ada sejak lama, tapi dalam beberapa tahun kebelakang Board Game menjadi permainan yang mulai diminati kembali oleh masyarakat (gamecows, 2015).

Permainan Board Game terus berkembang hingga saat ini. Dalam tahun 2010, Board Game mengalami pertumbuhan yang cukup pesat, dan pada tahun 2012 The Guardian menjuluki tahun tersebut sebagai “A Golden Age For Board Games”. The Guardian juga menyatakan Board Games telah melihat tingkat pertumbuhan setinggi 40% dari tahun ke tahun (Medium, 2016).

Tidak hanya dari segi bisnis, Board Games juga terus berkembang dan mengeluarkan Board Games baru seperti Catan, Pandemic, Codenames, Splendor, dll. Dengan semakin banyaknya jenis Board Games, secara tidak langsung orang yang bermain board games juga mendapatkan manfaat-manfaat secara tidak langsung seperti, komunikasi, interaksi dengan orang lain, melakukan debat, belajar trading, dll (morethanacafe, 2017).

Masyarakat sudah bermain Board Games dari lama, dan Board Games semakin diminati masyarakat. Dalam 2016, penjualan Board Games di dunia mencapai \$9.6 billion dan kebanyakan yang membeli kaum millennial. Cafe juga sudah menjadi populer beberapa tahun kebelakang, sudah banyak cafe yang kita dapat ditemukan di sekitar kita. Industry cafe juga terus bertumbuh sebesar 7% per tahun (Truic, 2016).

Pertumbuhan Board Game di Indonesia juga terus bertumbuh dari tahun ke tahun. Pertumbuhan Board Game juga didukung oleh Berkaf dan Asosiasi Pegiat Industri Board Game Indonesia dalam pameran Board Game terbesar di dunia yaitu Essen SPIEL. Berkraf sudah memilih pameran Essen SPIEL karena Jerman adalah kiblat industri Board Game di dunia. Board Game merupakan permainan yang sangat menarik, karena Board Game benar-benar dilakukan secara tatap muka dan kontak sosialnya tinggi. Hal tersebut membuat kebanyakan penggemar Board Game adalah kaum usia muda. Dengan begitu Board Game bisa memberi dampak yang lebih baik untuk generasi millenials di Indonesia (Indotelko, 2019).

Dengan pertumbuhan Board Game dan semakin populernya ide bisnis cafe, lahirlah ide bisnis yang mempersatukan kedua trend ini, yaitu Board Game Cafe. Board Game Cafe ini menyediakan lingkungan kafe tempat orang dapat bermain Board Games. Selain menyediakan Board Games, mereka juga menyediakan makanan dan minuman untuk menemani mereka selama bermain.

Board Game cafe juga sudah mulai menjadi industri yang cukup meyakinkan. Pasar Board Game cafe diperkirakan akan mencapai \$12 miliar pada tahun 2021, tumbuh pada CAGR lebih dari 9% selama 2017-2023 (prnewswire, 2018). Dengan perkembangan yang cukup meyakinkan tersebut, ide bisnis Board Game Cafe mulai dilirik oleh pengusaha-pengusaha di seluruh dunia.

Board Game Cafe pertama kali masuk ke Indonesia pada tahun 2019. Setelah itu, Board Game Cafe menjadi sangat populer di Indonesia terutama di Jakarta (fabfit, 2019). Banyak orang di Jakarta sangat menyukai ide bisnis Board Game Cafe ini, karena mereka mendapatkan pengalaman baru di waktu mereka berkumpul bersama teman (Mendiani, 2021). Ide bisnis Board Game Cafe di Jakarta pun mengalami perkembangan yang signifikan dan mulai muncullah beberapa brand Board Game Cafe seperti, Kuup, BulBul, Strawberry Cafe, Dots, dll (floq, 2021).

Dots adalah salah satu Board Game Cafe yang berasal dari Bandung dan membuka cabang di Jakarta. Dots cafe memiliki menu makanan yang cukup unik untuk memanjakan pelanggan-pelanggan. Dots cafe juga selalu mengubah tema dari cafe mereka sesuai event yang akan berlangsung seperti Halloween, Chinese new year, Natal, Women's day, dll. Akan tetapi perkembangan Board Game cafe harus terhenti oleh pandemi Covid-19. Penyakit virus corona atau Corona Virus Disease-19 adalah virus yang menyebabkan infeksi pada saluran pernafasan (Kompas, 2019). Dengan munculnya pandemi ini, menyebabkan kita harus melakukan social distancing dan lockdown (CNBC, 2019).

Social distancing dan lockdown menyebabkan penurunan pada pelanggan karena pelanggan tidak diperbolehkan untuk dine-in atau makan di tempat (Kompas, 2020). Hal tersebut sangat berpengaruh kepada industri yang harus bertatap muka atau bertemu dengan orang salah satunya Board Game cafe.

Banyak Board Game cafe yang akhirnya tutup dan bangkrut selama pandemi ini berjalan. Tetapi dots menjadi salah satu Board Game cafe yang bertahan selama pandemi karena mereka sempat mengubah konsep bisnis Board Game cafe mereka menjadi rental Board Game yang dapat kita mainkan di rumah.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka rumusan dalam tugas akhir *storytelling* ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Pandangan Board Game di Masyarakat ?
2. Bagaimana Manfaat Board Game Cafe terhadap pelanggan ?
3. Bagaimana Pandangan Board Game Cafe dari masyarakat ?

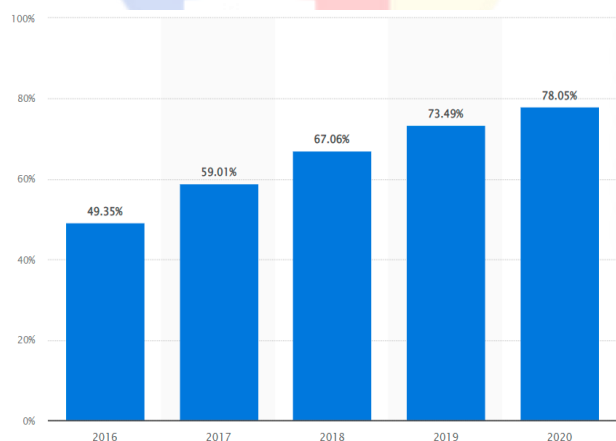
1.3 Tujuan Storytelling

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari tugas akhir *storytelling* ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menginformasikan bagaimana pandangan Board Games di mata masyarakat.
2. Untuk menyajikan informasi tentang manfaat Board Game Cafe untuk pelanggan.
3. Untuk menyajikan informasi tentang Board Game Cafe di mata masyarakat.

1.4 Target Audiens

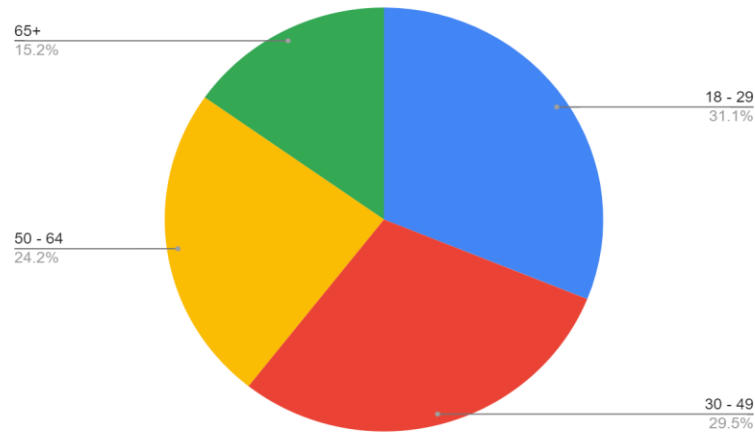
Tabel 1. 1 Statistik Pengguna Smartphone



Source : Statista

Berdasarkan data yang diperoleh, pengguna smartphone dari tahun 2016 - 2020 terus mengalami peningkatan yang cukup signifikan yaitu sebesar 28,7% dan akan terus meningkat seiring berkembangnya teknologi (Statista, 2020).

Tabel 1. 2 Tabel Data Pengguna Smartphone



Source : Bankmycell Gambar

Berdasarkan data yang diperoleh, kebanyakan pengguna smartphone berumur 18 - 29 tahun. Dimana mereka adalah bagian dari Generasi Z. Dengan begitu, kami menargetkan Generasi Z yang sangat berantusias kepada dunia digital, maka kami ingin mengenalkan Board Game Cafe agar Generasi Z bisa melepaskan sementara dunia digital yang mereka miliki dan kembali berinteraksi dengan dunia asli.