

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

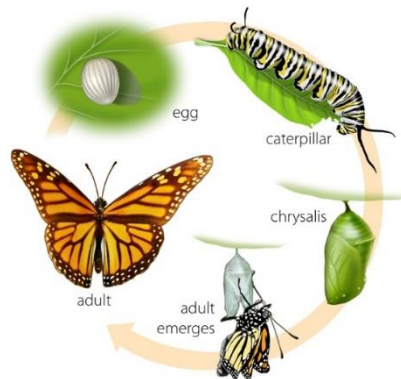
#### 2.1. Pengertian Desain

Menurut Samara (2008:7), desain merupakan sebuah proses perancangan suatu benda yang dihasilkan dengan menggunakan prinsip-prinsip visual fundamental sehingga bisa menghasilkan rancangan yang tidak hanya memiliki nilai guna untuk menyampaikan pesan namun juga memiliki nilai estetika, baik itu dalam bentuk fisik maupun digital.

##### 2.1.1. Elemen-elemen Desain Komunikasi Visual

###### 1. Ilustrasi

Menurut Male (2019), ilustrasi merupakan sebuah elemen desain komunikasi visual yang digunakan untuk menjelaskan suatu kejadian pada sebuah narasi menggunakan metode penggambaran dengan konteks tertentu. Ilustrasi biasanya digunakan untuk menjelaskan suatu proses atau mekanisme yang terbilang rumit apabila hanya dijelaskan dengan kata-kata saja, salah satu contohnya adalah proses metamorfosis.



Gambar 2.1. Proses metamorfosis pada kupu-kupu  
(<https://www.tes.com/lessons/WNkzklpxOa4f-g/butterfly-life-cycle>)

## 2. Tipografi

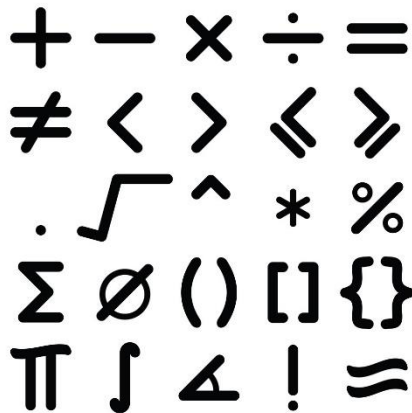
Tipografi adalah elemen dasar desain komunikasi visual yang membahas tentang pola, pengaturan, dan modifikasi pada informasi yang bersifat tekstual. Tipografi diaplikasikan ke hampir semua bagian yang ada di kehidupan kita, seperti misalnya pada kemasan, iklan, buku, dan lain-lain. (Squire, 2006:10)



Gambar 2.2. Contoh tipografi *Pringles Galaxy*  
(<http://graphicdesignjunction.com/2012/08/typography-design-60-remarkable-examples/>)

## 3. Simbolisme

Menurut Dillistone, simbolisme merupakan elemen dasar desain komunikasi visual yang menjadi sarana dalam berkomunikasi dengan bantuan tanda atau petunjuk visual tertentu agar bisa lebih mudah untuk memahami informasi yang ingin disampaikan. Simbol dapat merepresentasikan atau memiliki kaitan dengan suatu entitas, bisa dalam bentuk kata, objek, tindakan, peristiwa, pola, pribadi, maupun hal lain yang bersifat konkret. (Dillistone, 2002:20)



Gambar 2.3. Contoh simbol matematika  
 (<https://www.scienceabc.com/pure-sciences/start-using-math-symbols.html>)

#### 4. *Layout*

Menurut Poulin (2018:7), *layout* adalah sebuah sistem yang mengatur tata letak teks, gambar, warna, dan elemen visual lainnya sehingga informasi yang ingin disampaikan ke audiens bisa lebih mudah untuk dimengerti. *Layout* memungkinkan seorang desainer untuk bisa menjelaskan sebuah informasi atau narasi dengan mengikuti hirarki visual yang membantu audiens untuk mencerna informasi atau narasi tersebut.

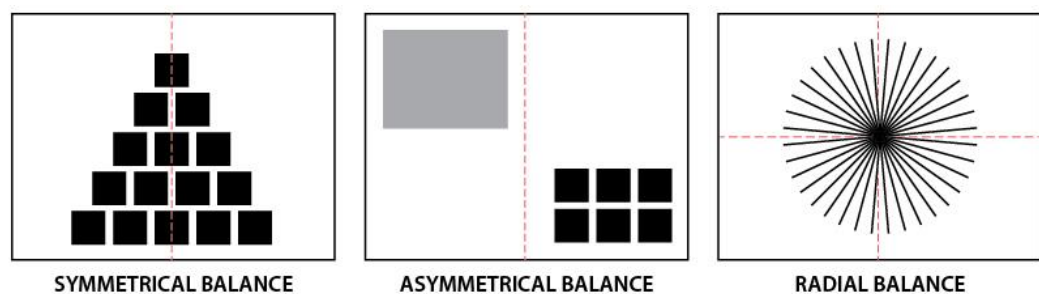


Gambar 2.4. Contoh *layouting* dalam poster  
 (<https://gomeia.com/zine/inspiration/web-roundup/50-poster-layout-design-inspirations-dos-donts/>)

### 2.1.2. Prinsip-Prinsip Desain

#### 1. Keseimbangan

Keseimbangan atau *balance* merupakan prinsip desain yang menciptakan keselarasan antar elemen-elemen desain dalam sebuah komposisi desain. Setiap elemen desain memiliki distribusi beratnya masing-masing berdasarkan bentuk, ukuran, warna, dan tekstur. Keseimbangan yang tercipta dapat membentuk tiga macam keseimbangan, di antaranya adalah: keseimbangan simetris, keseimbangan asimetris, dan keseimbangan radial. (Landa, 2011:25)

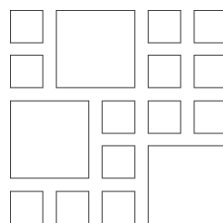


Gambar 2.5. Tiga macam *balance*

(<http://ohelstudio.com/2017/11/10/11-rules-principle-of-design-prinsip-desain/>)

#### 2. Kesatuan

Kesatuan atau *unity* merupakan sebuah prinsip desain yang diterapkan pada elemen-elemen desain untuk menciptakan kesan visual yang utuh secara struktural dalam sebuah komposisi desain. (Landa, 2011:31)



Gambar 2.6. Contoh penerapan *unity*

(<https://www.smashingmagazine.com/2016/05/improve-your-designs-with-principles-similarity-proximity-part-1/>)

### 3. Penekanan

Penekanan atau *emphasis* merupakan prinsip desain yang digunakan untuk bisa menciptakan kontras di antara elemen-elemen desain dalam sebuah komposisi desain sehingga bisa memberikan petunjuk kepada audiens elemen visual mana yang diprioritaskan untuk menyampaikan informasi visual terlebih dahulu.

(Landa, 2011:29)

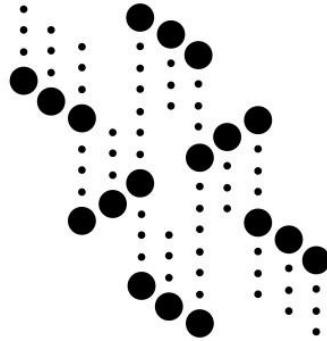


Gambar 2.7. Contoh penerapan *emphasis*  
(<https://arturth.com/graphic-design-basics/>)

### 4. Irama

Irama atau *rhythm* merupakan prinsip desain yang membentuk sebuah pola tertentu yang membentuk sebuah repetisi maupun sebuah variasi yang diterapkan pada elemen-elemen desain dalam sebuah komposisi desain.

(Landa, 2011:29)



Gambar 2.8. Contoh penerapan *rhythm*  
(<http://uicdesign.com/des150-s14b/2014/01/23/rhythm-tension-balance/>)

### 2.1.3. Teori Ilustrasi

Menurut buku *Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective* karya Alan Male (2017), ilustrasi merupakan suatu cara penyampaian pesan khusus kepada audiens dengan menggunakan bahasa visual dalam bentuk gambar, lukisan, kartun, maupun pahatan. Ilustrasi memiliki lima macam peran, di antaranya:

1. *Documentation, Reference, and Instruction*

Ilustrasi memiliki peran dalam menjelaskan sebuah dokumentasi informasi yang bersifat ilmiah, misalnya tentang sejarah, budaya, sains, medis, maupun teknologi. Gaya visual yang digunakan tidak harus selalu mengacu pada gaya visual yang realis, namun bisa juga menerapkan gaya visual yang lain yang disesuaikan dengan tema dan audiens.

2. *Commentary*

Ilustrasi memiliki peran dalam memberikan komentar visual terhadap suatu kejadian. Peran ilustrasi untuk yang satu ini biasa diaplikasikan pada surat kabar dan majalah, khususnya di bidang politik, ekonomi, dan sosial, untuk

bisa memunculkan emosi yang diinginkan pada pembaca sebagai akibat dari opini visual, terlepas itu berada di pihak pro ataupun kontra.

### 3. *Storytelling*

Ilustrasi memiliki peran dalam menjelaskan suatu narasi. Ilustrasi jenis ini biasanya memiliki karakteristik yang identik dengan kebebasan dalam berimajinasi dan biasa ditemukan pada buku anak-anak, novel grafis, dan komik.

### 4. *Persuasion*

Ilustrasi memiliki peran untuk memberi ajakan atau meyakinkan audiens untuk berpikir atau melakukan sesuatu. Ilustrasi jenis ini biasa ditemukan pada iklan dan promosi.

### 5. *Identity*

Ilustrasi memiliki peran dalam menunjukkan identitas personal, kelompok, perusahaan, organisasi, ataupun institusi. Ilustrasi jenis ini diaplikasikan pada produk atau jasa yang disediakan oleh pemilik identitas tersebut.

## **2.1.4. Teori Tipografi**

Menurut Anggraini (2014), tipografi adalah sebuah metode dalam penyampaian informasi menggunakan bahasa visual dengan melibatkan tata letak, ukuran, dan bentuk huruf sehingga bisa terbaca dengan mudah dan menarik perhatian audiens. Ada empat jenis huruf yang biasa digunakan dalam tipografi, di antaranya adalah:

### 1. *Serif*

Ciri khas dari huruf jenis *serif* adalah adanya kaki atau sirip lancip pada tiap ujung hurufnya dan memiliki ketebalan yang kontras pada garis huruf-

hurufnya, sehingga jarak antar huruf bisa terjaga dan mudah untuk dibaca.

Penggunaan huruf ini biasa ditemukan dalam buku dan surat kabar.



Gambar 2.9. Contoh huruf *serif*  
(<https://id.pinterest.com/pin/169870217165636085/>)

## 2. *San Serif*

Ciri khas yang dimiliki huruf jenis *sans serif* ini adalah tidak adanya kaki atau sirip lancip pada ujung hurufnya dan terkesan lebih sederhana jika dibandingkan dengan huruf jenis *serif*. Huruf jenis ini biasa digunakan pada layar komputer atau perangkat digital lainnya.



Gambar 2.10. Contoh huruf *sans serif*  
(<https://medium.com/clear-left-thinking/how-to-use-variable-fonts-in-the-real-world-e6d73065a604>)

## 3. *Script*

Huruf jenis *script* memiliki ciri khas berupa goresan tangan yang terkesan seperti ditulis dengan menggunakan kuas atau pena dan cenderung miring



ke kanan. Huruf *script* tidak hanya digunakan untuk tujuan formal namun juga bisa bersifat kasual.



Gambar 2.11. Contoh huruf *script*  
(<https://venngage.com/blog/brand-fonts/>)

#### 4. *Decorative*

Huruf jenis ini memiliki ornamen-ornamen yang tidak biasa untuk menarik perhatian audiens sehingga apabila digunakan pada *body text* akan terlihat kurang bisa terbaca, sehingga biasanya hanya digunakan untuk judul (*heading*) saja.



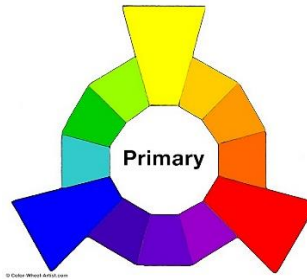
Gambar 2.12. Contoh huruf *decorative*  
(<https://www.template.net/design-templates/fonts/decorative-font/>)

#### 2.1.5. Teori Warna

Menurut Sherin (2012:10), warna adalah sebuah elemen visual yang membantu desainer untuk bisa mendapatkan perhatian dari audiens dan memperlancar proses penyampaian informasi di tengah-tengah lingkungan visual yang kompleks.

### 1. *Primary Colors*

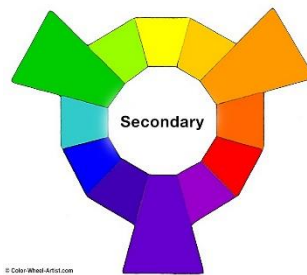
*Primary colors* merupakan warna utama pada lingkaran spektrum warna. Warna yang digolongkan ke dalam golongan *primary colors* adalah *red*, *yellow*, dan *blue*.



Gambar 2.13. *Primary colors*  
(<https://color-wheel-artist.com/primary-colors/>)

### 2. *Secondary Colors*

*Secondary colors* merupakan warna yang dihasilkan dari perpaduan antara dua jenis *primary color* yang berbeda. Warna yang digolongkan ke dalam golongan *secondary colors* adalah warna *orange*, *violet*, dan *green*.

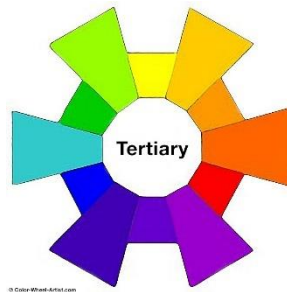


Gambar 2.14. *Secondary colors*  
(<https://color-wheel-artist.com/primary-colors/>)

### 3. *Tertiary Colors*

*Tertiary colors* merupakan warna yang terletak di antara *primary colors* dan *secondary colors* pada lingkaran spektrum warna. Warna yang digolongkan

ke dalam golongan *tertiary colors* adalah warna *yellow green*, *yellow orange*, *red orange*, *red violet*, *blue violet*, dan *blue green*.



Gambar 2.15. *Tertiary colors*  
(<https://color-wheel-artist.com/primary-colors/>)

## 2.2. Pengertian *Game*

Menurut Adams (2010:3), *game* adalah suatu aktivitas interaktif yang melibatkan suasana fiktif di mana para pemainnya berusaha untuk mencapai suatu tujuan dengan mengikuti aturan-aturan yang berlaku. Menurut buku Schell (2015:47), *game* adalah suatu aktivitas penyelesaian masalah yang dilakukan dengan pendekatan-pendekatan yang menyenangkan.

### 2.2.1. Perancangan *Game*

Menurut Fullerton (2014:168), prosedur perancangan *game* terdiri dari tiga tahap utama, yaitu:

1. *Conceptualization*

*Conceptualization* adalah sebuah proses untuk membuat konsep sebuah *game* yang diawali dengan ide dan kreativitas. Ide bisa datang dari mana saja, bisa dari aktivitas sehari-hari, imajinasi, ataupun terinspirasi dari *game* yang sudah ada. Ide yang sudah didapat diolah lagi melalui *brainstorming*

dan *mind-mapping* untuk menentukan konten apa saja yang kira-kira akan dimasukkan ke dalam *game*.

## 2. *Prototyping*

*Prototyping* adalah sebuah fase di mana sebuah *game* dibuatkan dalam bentuk representasi sederhana yang masih belum matang, baik dari segi visual maupun mekanisnya. Tujuan dilakukannya tahap *prototyping* dalam bentuk representasi yang masih sederhana adalah untuk bisa diperbaiki dengan lebih mudah dan lebih cepat apabila ada elemen visual atau mekanis yang dirasa kurang cocok. *Prototyping* yang dilakukan ada dua tahap yaitu: *physical prototyping* yaitu tahapan di mana *game* masih dirancang dalam bentuk sederhana dengan menggunakan kertas sehingga bisa diuji secara fisik dan *software prototyping* yaitu tahapan di mana *game* sudah bisa dibuatkan rancangan visualnya secara digital.

## 3. *Playtesting*

*Playtesting* adalah sebuah tahapan di mana *game* yang masih dalam bentuk *prototype* siap untuk diujikan. Pengujian sebuah *game* dalam bentuk *prototype* dilakukan terhadap tiga aspek, di antaranya adalah:

### a. Fungsionalitas

Ciri sebuah *game* dengan fungsionalitas yang baik adalah ketika para pemain yang awalnya tidak tahu samasekali tentang *game* yang sedang diujikan, bisa mengikuti aturan dan prosedur *game* tersebut tanpa harus dibantu dengan banyak penjelasan dari desainernya.

b. Kelengkapan

Kelengkapan yang baik yang dimaksud di dalam *game* yang sedang diujikan adalah ketika para pemainnya bisa memainkan *game* tanpa menemui pengalaman yang tidak menyenangkan seperti *dead end* (pemain tidak bisa mencapai *objective* tak peduli apapun yang dilakukan olehnya) ataupun *loophole* (sebuah peristiwa di mana seorang pemain bisa mendapatkan keuntungan dengan cara yang tidak diinginkan oleh desainer).

c. Keseimbangan

Keseimbangan yang baik di dalam sebuah *game* yang sedang diujikan adalah ketika *game* tersebut bisa menjamin semua pemain memiliki peluang yang sama untuk bisa menang. Keseimbangan dalam *game* diterapkan pada variabel, dinamika, *starting conditions*, dan tingkat kemampuan para pemainnya (apabila *game* tersebut menyediakan berbagai tingkatan kesulitan yang bisa dipilih oleh para pemain sebelum permainan dimulai).

### **2.2.2. Definisi Digital Game**

Menurut Adams (2014), *digital game* adalah sebuah permainan yang dimainkan dengan bantuan mediasi elektronik. *Digital game* hadir dalam berbagai bentuk, mulai dalam bentuk mesin kecil seperti “Tamagotchi”, komputer personal, konsol, hingga mesin *arcade*.

### **2.2.3. Definisi *Board Game***

Menurut Thompson, Berbank-Green, dan Cusworth (2007), *board game* adalah sebuah permainan yang dimainkan pada papan yang didesain khusus mengikuti tema yang diinginkan sang desainer. Keberhasilan seorang pemain dalam memenangkan *board game* bisa ditentukan dari faktor kemampuan pemain maupun faktor keberuntungan.

### **2.2.4. Elemen – Elemen pada *Board Game***

Menurut buku *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Designing Games* karya Tracy Fullerton (2014:55), elemen-elemen yang terdapat pada *board game* di antaranya adalah:

#### *1. Players*

Pemain *board game* melakukan interaksi secara sukarela dan mematuhi aturan yang ada. Dalam permainan *board game* ini, pemain dapat mengambil berbagai macam peran dan mendapatkan pengalaman tergantung dari jenis permainan yang dimainkan, jumlah pemain yang terlibat di dalamnya, dan pola interaksi antar pemain yang dilakukan.

#### *2. Objectives*

*Objectives* bisa dikatakan sebagai sebuah tujuan, atau target pencapaian yang ingin diraih dengan usaha-usaha yang dilakukan oleh para pemain untuk bisa memenangkan sebuah permainan di dalam *board game*. Setiap *board game* bisa saja memiliki lebih dari satu macam *objectives* dengan harapan supaya *board game* tersebut tidak terkesan monoton dan pemain tidak merasa jenuh

### 3. *Procedures*

Dalam permainan *board game*, *procedures* dikaitkan dengan penjelasan bagaimana sebuah proses dalam pengambilan tindakan pada sebuah fase permainan dan melibatkan elemen-elemen *board game* mana saja yang dilibatkan pada tiap fase. Hal ini pada umumnya diaplikasikan pada beberapa fase yang dilalui di antaranya: fase *set-up* ketika mulai bermain, fase *progression* di mana para pemain sudah melewati fase *set-up* dan meneruskan permainan, fase spesial di mana ada sebuah kondisi khusus yang memungkinkan seorang pemain untuk melakukan tindakan yang tidak biasa ketika ia bisa memenuhi persyaratan tertentu, dan fase *resolving* ketika pemain ingin mengakhiri permainan atau memang sudah waktunya untuk berakhir.

### 4. *Rules*

*Rules* merupakan serangkaian aturan yang menjelaskan hal-hal apa saja yang boleh dan tidak boleh dilakukan oleh para pemain. Para pemain diwajibkan untuk tunduk pada aturan-aturan ini, dan akan dikenakan sanksi apabila tidak mengikutinya sesuai dengan peraturan yang berlaku.

### 5. *Resources*

*Resources* merupakan sumber daya yang dapat dimanfaatkan oleh pemain untuk bisa mencapai target yang diinginkan. Dalam beberapa jenis *board game*, *resources* biasanya ditemukan dalam bentuk koin, uang, ataupun emas yang bisa digunakan sebagai alat tukar, namun pada beberapa jenis

*board game* lainnya, *resources* bisa ditemukan dalam bentuk *lives*, *units*, *actions*, *power-ups*, *inventory*, dan *time*.

#### 6. *Conflict*

Konflik dalam permainan muncul ketika para pemain mencoba untuk bisa meraih target capaian tertentu namun dibatasi oleh aturan-aturan yang ada, dan hal ini ditujukan untuk memberikan tantangan kepada para pemain. Tantangan yang dihadapi oleh pemain bisa dalam bentuk perlawanan dari pemain lain maupun dari mekanisme *board game* itu sendiri.

#### 7. *Outcome*

*Outcome* merupakan hasil akhir dari permainan. Permainan berakhir apabila salah satu syarat untuk mengakhiri permainan terpenuhi

### **2.2.5. Jenis-Jenis *Board Game***

Menurut Truong (2019), *board game* dibagi menjadi delapan jenis jenis di antaranya:

#### 1. *Abstract Strategy*

*Board game* jenis ini mengandalkan kemampuan pemain sepenuhnya tanpa melibatkan faktor keberuntungan. *Board game* jenis *abstract strategy* juga biasanya hadir tanpa menggunakan tema, dan juga merupakan jenis *board game* tertua. Beberapa contoh di antaranya adalah: Chess, Checkers, dan Go.



## 2. *Educational*

*Board game* jenis ini biasa digunakan sebagai media dalam edukasi, dengan fokus mengajarkan suatu kemampuan tertentu kepada pemainnya. Beberapa contoh di antaranya adalah: Azul, Santorini, dan Labyrinth

## 3. *Cooperative*

*Board game* jenis ini mengandalkan kemampuan bekerja sama antar pemainnya untuk bisa memenangkan permainan tersebut. Kemungkinan hasil permainan hanya ada dua macam: semua pemain kalah atau semua pemain menang. Beberapa contoh di antaranya adalah: Pandemic, Arkham Horror, dan Betrayal at The House on The Hill.

## 4. *Eurogames*

*Board game* jenis ini ditujukan kepada para pemain *board game* yang tidak mau bermain *board game* dengan tema militer dan lebih memilih untuk fokus dengan tema ekonomi, seperti pertanian, infrastruktur, dan pembangunan. Elemen keberuntungan tetap ada namun pemain dituntut untuk lebih mengandalkan kemampuan mereka. Beberapa contoh di antaranya adalah: Carcassone, Catan, dan Ticket to Ride.

## 5. *Hidden Traitor*

*Board game* jenis ini biasa dimainkan berulang kali karena durasi permainannya yang relatif singkat, sehingga cocok digolongkan sebagai *party games*. Permainannya melibatkan bermain peran dan kemampuan untuk berbohong sehingga pemain yang mendapatkan peran sebagai *villain*

sulit untuk ditebak. Beberapa contoh di antaranya adalah: Werewolf, Avalon, dan Dead of Winter.

#### 6. *Worker Placement*

*Board game* jenis ini menitikberatkan pada pengelolaan pekerja milik masing-masing pemain untuk bisa menguasai sumber daya yang terbatas. *Board game* jenis ini juga membutuhkan perencanaan dan strategi yang matang untuk bisa mengalokasikan pekerja dan sumber daya yang ada. Beberapa contoh di antaranya adalah: Lords of Waterdeep, Stone Age, dan Agricola.

#### 7. *RPG (Role Playing Games)*

*Board game* jenis ini memiliki tema yang sangat khas dan pemain bisa meningkatkan kemampuan karakter yang dikontrolnya dari waktu ke waktu. *Board game* jenis ini juga cenderung menggunakan mekanisme pengacakan dengan dadu dalam permainannya. Beberapa contoh di antaranya adalah: Legacy of Dragonholt, WizKidz Mage Knight Board Game, dan Gloomhaven.

#### 8. *Legacy Games*

*Board game* jenis ini merupakan modifikasi dari *board game* yang sudah ada sebelumnya. Namun yang membedakan adalah *board game* ini memiliki *replayability* yang terbatas dan mengurangi keutuhan elemen-elemen di dalam permainannya untuk setiap kali bermain. Beberapa contoh di antaranya adalah: Charterstone, Pandemic: Legacy, dan Avalon Hill Betrayal Legacy.

### 9. *War Games*

*Board game* jenis ini dikenal membutuhkan ruang untuk bermain yang cukup banyak dan membutuhkan strategi dalam menempatkan pasukan pada peta perang yang ada untuk mensimulasikan sebuah situasi peperangan. Beberapa contoh di antaranya adalah: Warhammer 40k Kill Team, Memoir '44, dan 1775-Rebellion.

### 10. *Technology-Enhanced Games*

*Board game* jenis ini menggunakan bantuan teknologi tambahan untuk bisa memainkannya, salah satu di antaranya adalah teknologi *augmented reality*. Beberapa jenis di antaranya adalah: Mansions of Madness, XCOM: The Board Game, dan DropMix Music Gaming System.

## **2.3. Psikologi Perkembangan Remaja Akhir**

Menurut Jahja (2011), masa remaja akhir adalah masa di mana perkembangan intelektual individu berada pada puncaknya. Pada masa remaja akhir ini, mental individu ditempa dengan tekanan dan menuntut mereka untuk tidak bisa lagi bertingkah seperti anak-anak, sehingga bisa membentuk sikap kemandirian dan memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi atas dirinya masing-masing. Berbeda dengan masa remaja awal yang masih bingung mencari jati diri dengan cara meniru, individu yang berada pada tahap masa remaja akhir telah menemukan jati dirinya dan siap untuk memasuki masa dewasa.