

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Komunikasi Visual

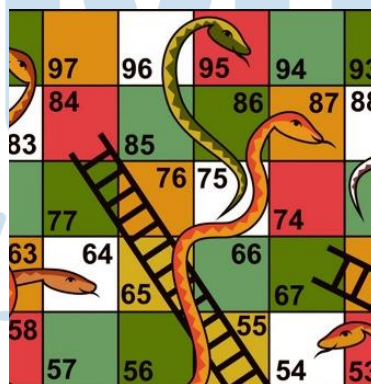
Menurut Malamed (2009), Komunikasi visual adalah sebuah bahasa universal tanpa adanya batasan ruang dan waktu, bahasa, maupun budaya. Berbeda dengan komunikasi secara verbal, komunikasi visual dapat melampaui pengertian dan penggunaan dari sebuah susunan kosa kata ataupun tata bahasa. Maka dari itu, komunikasi visual dapat mudah dimengerti oleh masyarakat

2.1.1. Elemen Desain

Menurut Hashimoto dan Clayton (2009), untuk membuat sebuah visual memerlukan komponen-komponen yang dapat digunakan dengan berbagai macam cara baik secara individual ataupun dikombinasikan. Komponen-komponen tersebut yaitu:

1) Garis

Garis atau *line* merupakan elemen paling dasar dalam desain. Para desainer menggunakan garis untuk menciptakan sebuah konsep dan sketsa awal. Garis memiliki perbedaan dari ketebalan dan dari bentuk goresan yang dapat dipakai untuk berkomunikasi dan mengekspresikan sebuah emosi dari sebuah desain.



Gambar 2.1 Permainan Ular Tangga

Sumber: http://asset-a.grid.id/crop/0x0:0x0/780x800/photo/bobofoto/original/9419_foto-mediumcom.jpeg (2017)

2) Bentuk

Pada saat manusia melihat sebuah benda dari jauh, mata manusia pertama kali akan memperhatikan bentuk dari benda yang dilihat. Bentuk dibuat bermacam-macam agar dapat menarik perhatian secara cepat dan tepat.



Gambar 2.2 Permainan Shape Snap Cards

Sumber: <https://tpd-staging.s3.amazonaws.com/uploads/2021/05/Shape-Snap-Cards-1-1.jpg> (2021)

3) *Negative Space*

Negative space merupakan bagian-bagian yang mengelilingi *positive space*. *Positive space* merupakan bagian yang menjadi pusat perhatian. Hal ini menciptakan sebuah *figure* dan *ground*, pada *negative space* dengan dapat terlihat sebaliknya pada *figure* dan *ground*.



Gambar 2.3 Risk Board Game

Sumber: https://m.media-amazon.com/images/I/91jsvpbPP3L._AC_SX425_.jpg (n.d.)

4) Volume

Visual yang berbentuk tiga dimensi memiliki panjang, lebar, dan tinggi dinamakan volume. Namun pada realitanya, visual tiga dimensi ini tidak dikatakan objek tiga dimensi apabila berada di media dua dimensi.



Gambar 2.4 Permainan Catur

Sumber: <https://img.okezone.com/content/2020/12/24/43/2333529/laysa-latifah-sukses-harumkan-indonesia-di-kejuaraan-dunia-catur-u-14-qwOqYviusA.jpg> (2020)

5) Value

Value merupakan sebuah cahaya dan bayangan dari sebuah objek. *Value* akan berubah sesuai dengan cahaya yang diberikan kepada objek. Pada cahaya yang kuat, objek akan terlihat lebih jelas dan mendapatkan kesan yang dalam. Apabila cahaya yang diberikan kepada objek lemah, objek akan terkesan lembut.



Gambar 2.5 CATAN Board Game

Sumber: <https://camp.com/products/619-catan-board-game> (n.d.)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

6) Warna

Warna pada dasarnya merupakan elemen cahaya. Cahaya yang bermula dari refleksi cahaya biasa disebut dengan warna *subtractive*. Ada pula cahaya yang berasal dari monitor komputer yang disebut warna *addictive*. Hasil pencampuran warna *subtractive* (merah, kuning, dan biru) akan menjadi warna hitam. Pada warna *addictive* (merah, kuning, dan biru) hasil pencampuran menjadi warna putih.



Gambar 2.6 UNO Card Game

Sumber: [https://images.unsplash.com/photo-1595538742276-](https://images.unsplash.com/photo-1595538742276-54d443f3b575?ixid=MnwxMjA3fDB8MHxzZWZyY2h8MXx8dW5vJTIwY2FyZHN8ZW58MHx8MHx8&ixlib=rb-1.2.1&w=1000&q=80)

[54d443f3b575?ixid=MnwxMjA3fDB8MHxzZWZyY2h8MXx8dW5vJTIwY2FyZHN8ZW58MHx8MHx8&ixlib=rb-1.2.1&w=1000&q=80](https://images.unsplash.com/photo-1595538742276-54d443f3b575?ixid=MnwxMjA3fDB8MHxzZWZyY2h8MXx8dW5vJTIwY2FyZHN8ZW58MHx8MHx8&ixlib=rb-1.2.1&w=1000&q=80) (n.d.)

- a) *Hue* memiliki definisi untuk mengukur panjang gelombang suatu warna. Warna ini dapat bertumpah tindih dan warna ini merupakan warna yang dominan.
- b) *Artist Spectrum, ryb* (merah, kuning, dan biru) merupakan warna primer karena didalam warna tersebut tidak ada komponen warna lain. Pada warna sekunder seperti warna hijau, oranye, dan ungu merupakan titik tengah dari dua warna primer. Pertengahan dari kedua warna primer dan warna sekunder merupakan *Intermediate*.
- c) *Cool and warm colors* merupakan dua sifat dari *hue* yang saling berlawanan. Dimana warna *cool* merupakan warna biru, hijau, dan ungu sedangkan warna yang memiliki sifat *warm* adalah warna merah, oranye, dan kuning.

- d) *Anologus color* warna ini merupakan *hue* yang berdekatan dengan *artist spectrum*. Digunakan saat mendesain, namun tidak ter bergantung pada *pure color*.
- e) *Complementary color* merupakan warna dari *hue* yang saling berlawanan dengan *artist spectrum*.
- f) *Saturation* atau dapat disebut dengan *chorma* ini melihat seberapa kuat warna, *dullness*, atau *vividness* pada suatu desain.
- g) *Tint, shade, and tone* dari ketiga ini, *tint* merupakan *hue* yang memiliki warna lebih cerah dan *shade* adalah *hue* yang memiliki warna lebih gelap. *Tint* dapat dikatakan sebagai *hue* yang menggunakan warna putih dan *shade* merupakan *hue* yang diberikan warna hitam. *Tone* merupakan warna dengan saturasi yang direndahkan
- h) *Process color* adalah *cyan, magenta, dan yellow*. Warna ini digunakan untuk secara universal dalam melakukan *printing*. Dari tiga warna primer itu, apabila dicampur akan menghasilkan warna abu-abu. Setiap warna di *print* dalam bentuk titik-titik kecil dan menghasilkan kepadatan yang berbeda untuk mendapatkan berbagai macam warna yang berasal dari warna *cyan, magenta, yellow, dan putih*.

7) Tekstur

Tekstur merupakan permukaan dari sebuah benda. Tekstur dibagi menjadi dua macam, yaitu: *implied texture* dimana teksur dapat dilihat namun tidak dapat disentuh dan *tactile texture* merupakan tekstur yang dapat diraba dan dirasakan (Hashimoto & Clayton, 2019).

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.7 Checkers

Sumber: <https://www.thesprucecrafts.com/how-to-win-at-checkers-411170> (2020)

2.1.2. Prinsip Desain

Menurut Ocvirk (2012), prinsip dalam desain dapat menunjang pembuatan visual dalam mendesain, yaitu:

1) Harmoni

Harmoni merupakan prinsip utama dimana suatu benda memiliki perbedaan dalam satu komposisi yang menjadi sebuah elemen yang memiliki karakteristik yang sama, dalam bentuk pengulangan warna, kemiripan tekstur, garis tepi yang sama, dan berbagai hal lainnya yang dimana visual tersebut saling berkesinambungan.

2) Proporsi

Proporsi berkaitan dengan sebesar apa bagian-bagian individu satu sama lain ataupun keseluruhannya. Memiliki proporsi yang sama sulit untuk diartikan secara jelas ataupun akurat. Proporsi sendiri ini merupakan sebuah petunjuk yang ada disetiap orang. Para seniman berusaha mencari standar ideal dalam membuat proporsi dalam karyanya dengan menggunakan *golden section*.

3) Dominance

Menciptakan sebuah perbedaan yang menjadi titik berat dari sebuah bagian yang lebih penting dari bagian yang lain. Membuat pula poin utama dan berbagai bagian tambahan yang bisa membantu pergerakan mata. Elemen akan menjadi dominan pada saat dibuat lebih tegas dan menjadi lebih terlihat dari pada elemen-elemen lainnya,

4) *Movement*

Memberikan sebuah jalan dalam visual dan area untuk memberikan *area of rest* pada mata manusia, dengan begitu mata manusia akan lebih nyaman dan mendapatkan informasi dari karya tersebut.

5) *Economy*

Menggabungkan elemen-elemen visual secara efisien, dapat mengekspresikan sebuah ide yang mudah dimengerti dan tepat sesuai dengan target (Ocvirk, O. G., 2012).

2.1.3. *Grid*

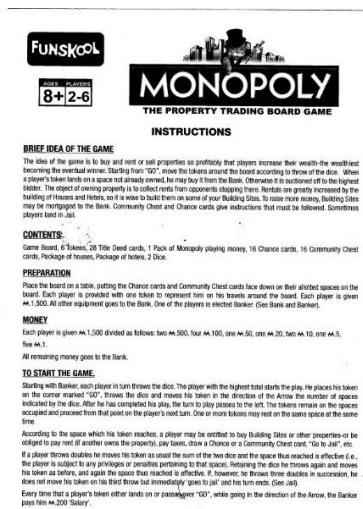
Menurut Samara (2017), pada setiap karya desain mempunyai sebuah pesan baik dari sisi visual maupun dalam bentuk strukturnya. Karya desain akan tersampaikan dengan baik apabila setiap elemen dalam bentuk gambar, simbol, tipografi, *headlines*, dan data tabular saling berkesinambungan. *Grid* merupakan sebuah cara untuk menghubungkan elemen-elemen grafis agar dapat membuat sebuah karya yang memiliki *layout* sistematis, memudahkan pengguna dalam navigasi, dan berbagai tipe informasi yang dapat ditemukan (Samara, T., 2002).

Menurut Samara (2002), *grid* dibagi menjadi empat macam yaitu:

1) *Manuscript grid*

Manuscript grid adalah jenis *grid* yang sederhana dari *grid* lainnya. *Grid* ini memiliki struktur yaitu persegi panjang yang besar didalam satu halaman. *Manuscript grid* digunakan untuk membuat sebuah buku ataupun esai yang panjang.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

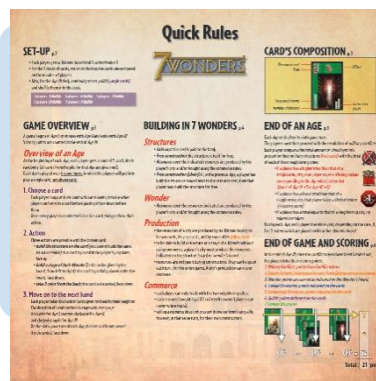


Gambar 2.8 Monopoly – Funskool

Sumber: <https://www.yumpu.com/en/document/view/2935206/monopoly-funskool> (2013)

2) Column grid

Column grid merupakan *grid* yang terbentuk dari sebuah kolom vertikal yang dapat mempermudah peletakan informasi yang berbeda atau terputus-putus. *Column grid* adalah *grid* yang fleksibel dan mudah digunakan untuk berbagai macam informasi dikarenakan kolom-kolom dapat berdiri sendiri.



Gambar 2.9 7 Wonder Quick Rules

Sumber: <https://manualzz.com/doc/37528883/quick-rules-pdf> (n.d.)

3) Modular grid

Modular grid memiliki kolom-kolom yang berisikan barisan garis horizontal yang berbentuk sebuah modul atau sebuah ruang. Penggunaan *grid* ini biasa digunakan untuk memberikan sebuah informasi tabular.



Gambar 2.10 Pixy Games UK

Sumber: <https://2.bp.blogspot.com/-Q0v8NZk-SGg/VxzegqG-yUI/AAAAAAAAAOK/EXP3n4H2vgULoPi7QDF-57iXAzeL0TnywCLcB/s640/Apendix.jpg> (2016)

4) Hierarchical grid

Grid ini menyesuaikan dari kebutuhan dari informasi yang akan disusun. *Hierarchical grid* memiliki beragam variasi berbeda dari *grid* lain (Samara, T., 2017).



Gambar 2.11 Vlaada Chvatil Mage Knight Board Game

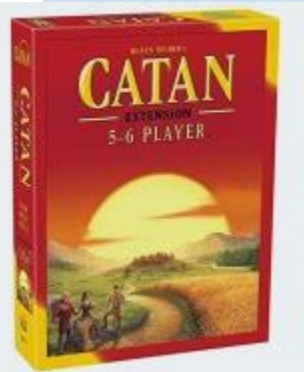
Sumber: <https://www.yumpu.com/en/document/view/19942410/rulebook-wizkids-games> (2013)

2.1.4. Tipografi

Menurut Landa (2013), *typeface* adalah sebuah gabungan dari karakter yang digabungkan yang memiliki sifat visual yang selaras. Sifat visual ini membuat sebuah karakter dapat dikenali walaupun adanya modifikasi. Dadeland *typeface* sendiri ini mencakup huruf, angka, simbol, tanda, tanda baca, dan tanda akritik atau aksen. Klasifikasi umum pada *typeface* sebagai berikut:

- 1) *Old style* atau *humanist*

Pada akhir abad ke-15, diperkenalkan tipografi roman dimana Sebagian besarnya dibuat langsung dengan bentuk huruf menggunakan pena yang bermata lebar. *Serif* ditandai dengan huruf yang memiliki karakteristik bersudut dan tanda kurung dengan tegangan bias, contoh jenis huruf seperti Times New Roman, Caslon, Garamond, dan Hoefler Text.



Gambar 2.12 Catan Extension

Sumber: <https://images.tokopedia.net/img/cache/250-square/hDjmkQ/2021/2/3/8f5fe519-502c-4220-a36f-1b0403daa070.jpg> (2021)

2) *Transitional*

Transitional merupakan tipografi serif yang bermula pada abad ke-18. Dimana *transitional* ini mewakili gaya lama ke modern dengan menunjukkan sebuah karakteristik desain dari keduanya, contoh jenis huruf tersebut adalah ITC Zapf International, Century, dan Baskerville.

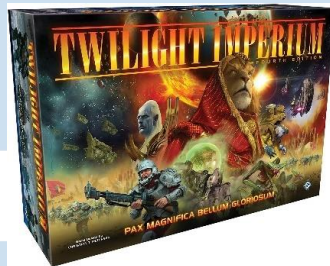


Gambar 2.13 Verdant Card

Sumber: <https://www.flatout.games/verdant-signup> (2021)

3) *Modern*

Tipografi ini dikembangkan sejak akhir abad ke-18 dan pada awal abad ke-19 dimana tipografi ini memiliki karakteristik lebih geometris dalam konstruksi, dan berbeda dari tipografi gaya lama, yang memiliki kemiripan dalam bentuk yang dibuat oleh pena bermata pahat. Tipografi ini memiliki karakteristik yang ditandai dengan kontras goresan yang dibuat tebal-tipis terbesar dan juga tekanan garis vertikal, tipografi ini merupakan tipografis paling simetris dari segala tipografi romawi. Contoh dari tipografi *modern* seperti Didot, Bodoni, dan Walbaum.



Gambar 2.14 Twilight Imperium

Sumber: https://m.media-amazon.com/images/I/81c8vBWIUPL._AC_SL1500_.jpg (n.d.)

4) *Slab serif*

Slab serif diperkenalkan pada awal abad ke-19. Tipografi ini ditandai dengan adanya berat yang berbentuk lempengan serif. Contoh dari *slab serif* seperti Mesin Tik Amerika, Memphis, ITC Lubalin Graph, Bookman, dan Clarendon.

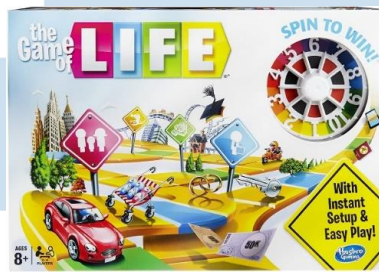


Gambar 2.15 Risk Board Game

Sumber: <https://www.rd.com/wp-content/uploads/2021/03/risk.jpg> (2021)

5) *Sans serif*

Sans serif diperkenalkan pada saat awal abad ke-19. *Sans serif* merupakan tipografi yang ditandai dengan tidak adanya penggunaan *serif* pada tipografi ini. Contoh *sans serif* seperti Futuru, Helvetica, dan Univers. Ada pula beberapa tipografi tidak menggunakan *serif* tetapi memiliki sebuah guratan tebal dan tipis, contohnya Grotesque, Franklin Gothic, Universal, Futura, dan Frutiger. Adapula subkategori dari huruf *sans serif* dari Grotesque, Humanist, Geometris, dan lain-lain.

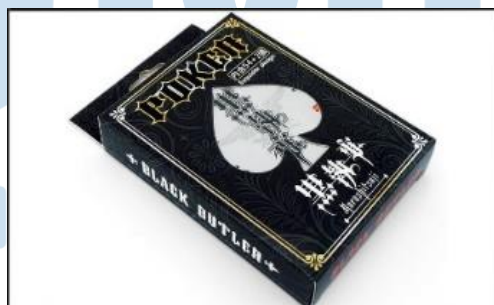


Gambar 2.16 The Game of LIFE

Sumber: https://m.media-amazon.com/images/I/91FnnNUmEgL._AC_SL1500_.jpg (n.d.)

6) *Blackletter*

Blackletter merupakan tipografi dalam bentuk huruf manuskrip yang diperkenalkan hingga abad ke-13 sampai ke-15, *blackletter* sering disebut *gothic*. Karakteristik *blackletter* memiliki guratan yang tebal dan huruf yang memiliki sedikit gelombang, contoh dari tipografi ini adalah Rotunda, Schwabacher, dan Fraktur.

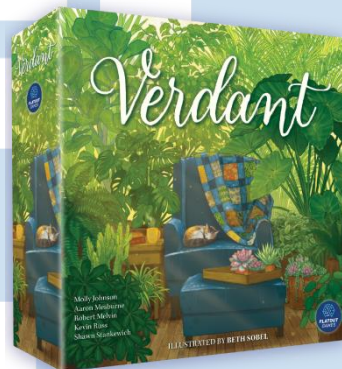


Gambar 2.17 Poker Card Kuroshitsuji

Sumber: <https://ae01.alicdn.com/kf/HTB19LAKLpXXXXX0aXXXq6xXFXXX6/Gratis-Pengiriman-BARU-Charles-Sebastian-Kuroshitsuji-anime-kartun-poker-kartu-Bermain-Kartu-Kartu-Poker-Tarot-untuk.jpg> (n.d.)

7) *Script*

Script menyerupai dengan tulisan tangan, dimana huruf ini memiliki karakteristik miring dan menggunakan tulisan sambung. Tipografi *script* meniru bentuk dari tulisan yang dibuat dengan pena bermata pahat, fleksibel, runcing, pensing, ataupun kuas. Contoh tipografi Brush Script, Shelley Allegro Script, dan Snell Roundhand Script.



Gambar 2.18 Verdant

Sumber: <https://www.flatout.games/verdant-signup> (2021)

8) *Display*

Pada tipografi ini dirancang untuk huruf-huruf yang lebih besar yang digunakan untuk tajuk utama dan judul. Tipografi ini akan sulit dibaca apabila dijadikan sebagai tip teks.



Gambar 2.19 Dad's Army

Sumber: https://www.eapresto.com/index.php?main_page=product_info&products_id=514125 (1974)

2.1.5. Ilustrasi

Menurut Male (2019), ilustrasi sudah digunakan dari berabad-abad yang lalu digunakan sebagai alat berkomunikasi dan memberi informasi dalam bentuk visual. Keberadaan ilustrasi dalam media dapat membantu untuk memperlihatkan persepsi visual.



Gambar 2.20 Coffee Crash

Sumber: <https://i0.wp.com/boardgame.id/wp-content/uploads/2019/08/coffeecrash-brendan-satria.jpg?fit=800%2C564&ssl=1> (2019)

Peran ilustrasi menurut Male (2007), sebagai berikut:

1) *Documentation, reference, dan Instruction*

Ilustrasi merupakan sebuah media yang dapat menyampaikan berbagai instruksi yang baik. Informasi dapat diterima dengan efektif pada saat disampaikan dalam bentuk visual. Ilustrasi dapat menjadi fasilitas menyampaikan pembelajaran yang berlangsung secara kreatif dan sekaligus inovatif.

2) *Commentary*

Ilustrasi editorial mengacu kepada peran ilustrasi yang memiliki hubungan dengan jurnalisme dalam koran dan majalah agar dapat membangkitkan sebuah humor atau opini.

3) *Storytelling*

Ilustrasi naratif fiksi atau *storytelling* memiliki bagian yang sangat penting yaitu menceritakan sebuah cerita dengan menyatukan kata-kata dan gambar. Bentuk ilustrasi naratif fiksi sebagian ditemukan dalam

buku anak-anak, novel grafik, komik, dan publikasi tematik yang dapat mengandung mitologi, cerita *gothic*, dan fantasi.

4) *Persuasion*

Peran ilustrasi dalam memberikan persuasi dapat juga ditemukan pada ilustrasi sebagai iklan atau *advertising*.

5) *Identity*

Ilustrasi memiliki peran sebagai identitas mengacu pada identitas *packaging* sebagai aspek dari brand dan perusahaan.

2.2 *Board Game*

Permainan board game merupakan sebuah permainan dalam bentuk benda yang dapat memberikan sebuah informasi kepada berbagai usia secara langsung untuk beragam subjek (Treher, 2011).

2.2.1. *Manfaat Board Game*

Menurut Treher (2011), permainan dapat sangat berguna, efektif, dan juga menyenangkan untuk setiap umur. Didalam *board game* terdapat pula visual metafora yang dapat membantu pemain untuk mendapatkan informasi. Manfaat-manfaat dari *board game* sebagai berikut:

- 1) Dapat mengasah otak pemain dalam memikirkan strategi dalam permainannya untuk menang.
- 2) Meningkatkan komunikasi atau sosialisasi sesama pemain.
- 3) Permainan edukatif ini tidak mengancam para pemain untuk belajar dan tak merasa terbebani.
- 4) Permainan lebih mudah diketahui apabila dibawakan melalui sebuah *board game*.
- 5) Permainan *board game* dapat mudah dipahami dan informasi yang didapatkan diringkas untuk para pemain.
- 6) Waktu yang dipakai untuk belajar, meningkatkan ingatan, dan membuat pemain mendapatkan informasi yang baru.

2.2.2. Elemen *Board Game*

Menurut Nacke (2014), *board game* mempunyai berbagai elemen yang dimana elemen tersebut yang menentukan bagaimana permainan akan terstruktur dan terbentuk. Beberapa elemen *board game* sebagai berikut:

- 1) *Players* merupakan bagian dari sebuah pemain yang sangat dibutuhkan dalam melakukan interaksi dengan pemain lainnya pada *board game*.
- 2) *Objective* merupakan suatu hal yang perlu agar pemain memiliki sebuah tujuan untuk para pemain merasa mendapat sebuah pencapaian dalam *board game*.
- 3) *Procedures* merupakan sebuah cara bermain yang direkomendasikan dalam bentuk instruksi dibuku aturan.
- 4) *Rules* sebuah batasan dalam segala permainan dimana memberikan segala peraturan yang mana yang boleh dilakukan dan yang mana tidak.
- 5) *Resources* ini merupakan sebuah komponen untuk pemain dalam mencapai tujuan dari permainannya.
- 6) *Conflict* akan muncul saat *rules* dan *procedures* menghambat pemain untuk mencapai *objective* dalam permainan.
- 7) *Outcome* menjadi sebuah hasil dari akhir dalam permainan dan muncul pada saat yang dikatakan pemain yang menang ataupun kalah.

2.2.3. Mekanik *Board Game*

Menurut Amber (2019), mekanik dibuat agar dapat membantu pemain agar dapat mengerti untuk bermain permainan yang masih asing. Beberapa mekanik dalam *board game* sebagai berikut:

- 1) *Area control*, pada permainan ini pemain bersaing untuk dapat mengendalikan mereka, seringkali dibuat dalam bentuk pertempuran. Mekanisme ini merupakan mekanisme umum untuk permainan di mana perang merupakan tema yang penting dan risiko.
- 2) *Worker Placement*, dalam mekanik ini pemain menempatkan token untuk mendapatkan sumber daya atau tindakan. Pemain sering dapat memblokir

satu sama lain dari ruang tertentu dan mendapatkan lebih banyak pekerja selama permainan.

- 3) *Drafting*, mekanik yang melibatkan pemain dalam memilih sebuah kartu dari pilihannya, sebelum pemain berikutnya membuat pilihan yang sama. Permainan menyusun kartu dan dadu merupakan hal yang umum.
- 4) *Action points*, banyak permainan menggunakan poin, poin ini digunakan pada tindakan yang mereka lakukan secara bergiliran. Terkadang sebuah tindakan ini menjadi sebuah poin, artinya pemain hanya memilih di antara sejumlah tindakan yang akan diambil atau biasa disebut '*action selection*'. Di lain waktu, beberapa tindakan mungkin lebih mahal daripada yang lain, yang memungkinkan seorang desainer untuk memasukkan pilihan yang lebih kuat, contohnya adalah pandemi.

2.2.4. Jenis-jenis *Board Game*

Menurut Truong (2019), menuliskan bahwa *board game* memiliki berbagai jenis. Jenis-jenis kategori *board game* yaitu:

1) *Abstract strategy*

Board game ini mengandalkan kemampuan pemain tanpa adanya faktor keberuntungan. *Board game* jenis *abstract strategy* biasa dapat hadir tanpa adanya tema, dan merupakan jenis *board game* tertua. Contoh dari *abstract strategy* ialah catur, checkers, dan go.



Gambar 2.21 Go

Sumber: https://m.media-amazon.com/images/I/71KTz-KXkFL._AC_SL1000_.jpg, (n.d.)

2) Educational

Board game digunakan untuk memberikan edukasi, dengan fokus mengajarkan suatu pembelajaran kepada pemain. Contoh permainannya adalah Azul, Santorini, dan Labyrinth.



Gambar 2.22 Azul

Sumber: https://m.media-amazon.com/images/I/81mppyIaTPL._AC_SL1500_.jpg (n.d.)

3) Cooperative

Permainan yang mengandalkan sebuah kemampuan bekerja sama antar pemain agar dapat memenangkan permainan tersebut. Permainan ini hanya memiliki kemungkinan hasil pemain kalah atau semua pemain menang. Contoh dari permainan *cooperative* ini adalah Pandemic, Arkham Horror, dan Betrayal at The House on The Hill.

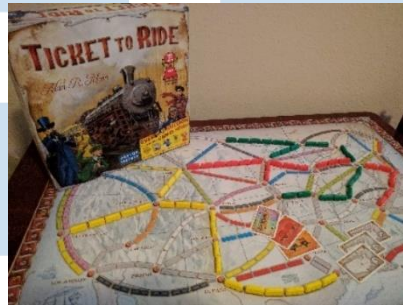


Gambar 2.23 Pandemic

Sumber: https://www.static-src.com/wcsstore/Indraprastha/images/catalog/full/93/MTA-7529105/oem_pandemic_board_game_full03_en19oviz.jpg (2021)

4) Eurogames

Board game ini ditujukan untuk para pemain yang tidak mau bermain *board game* yang memiliki tema militer dan lebih memilih untuk fokus dengan tema ekonomi, seperti pertanian, infrastruktur, dan pembangunan. Elemen keberuntungan ada dalam permainan namun pemain dituntut untuk lebih mengandalkan kemampuannya. Contoh dari permainan ini adalah Carcassone, Catan, dan Ticket to Ride.



Gambar 2.24 Ticket to Ride

Sumber: <https://medium.com/board-game-brother/how-to-play-ticket-to-ride-7f809e3f9a91>
(2017)

5) Hidden traitor

Board game yang memiliki durasi yang cukup singkat, sehingga cocok digolongkan sebagai *party games*. Permainan ini melibatkan bermain peran dan kemampuan untuk berbohong untuk berbohong sehingga pemain yang menjadi peran *villain* sulit untuk ditebak. Beberapa permainannya adalah Werewolf, Avalon, dan Dead of Winter.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.25 Ultimate Werewolf

Sumber: <https://static.wikia.nocookie.net/board-games-galore/images/0/0c/Werewolfcover.png/revision/latest?cb=20160718121636> (2008)

6) *Worker placement*

Menitikberatkan pada pengelolaan pekerja milik masing-masing pemain agar dapat menguasai sumber daya yang terbatas. Membutuhkan pula perencanaan dan strategi yang matang untuk dapat mengalokasikan pekerja dan sumber daya yang ada. Contoh dari permainan tersebut adalah Lords of Waterdeep, Stone Age, dan Agricola.

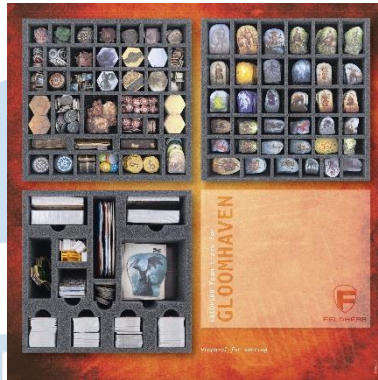


Gambar 2.26 Agricola

Sumber: <https://www.boardgamequest.com/agricola-family-edition-review/> (2016)

7) *Role Playing Games*

Memiliki tema yang sangat khas dan pemain dapat meningkatkan kemampuan karakter yang dikontrol dari waktu ke waktu. Mekanisme yang digunakan menggunakan mekanisme pengacakan dengan dadu. Beberapa contoh dari permainan ini adalah Legacy of Dragonholt, WizKidz Mage Knight Board Game, dan Gloomhaven.



Gambar 2.27 Gloomhaven

Sumber: <https://www.feldherr.net/pp002564-flyer-for-gloomhaven-board-game-box/a-58297> (n.d.)

8) *Legacy games*

Board game ini merupakan modifikasi dari berbagai *board game* yang sudah ada sebelumnya. Perbedaan dari *board game* ini adalah *replayability* yang terbatas dan mengurangi keutuhan elemen-elemen di dalam permainannya untuk setiap bermain. Contoh *legacy games* merupakan Charterstone, Pandemic: Legacy, dan Avalon Hill.



Gambar 2.28 Pandemic: Legacy

Sumber: <http://www.leacock.com/pandemic-legacy> (n.d.)

9) *War games*

Membutuhkan ruang untuk bermain yang cukup banyak dan membutuhkan strategi dalam menempatkan pasukan pada sebuah peta perang yang ada sebagai mensimulasikan sebuah situasi peperangan. Beberapa contohnya ialah Warhammer 40k Kill Team, Memoir '44, dan 1775-Rebellion.



Gambar 2.29 Memoir '44, dan 1775-Rebellion
 Sumber: https://media.wired.com/photos/5933afbd283bfc394dcc04b4/master/w_2560%2Cc_limit/mm_photo1.jpg (2009)

10) *Technology-Enhanced games*

Permainan ini menggunakan teknologi tambahan untuk dapat bermain, salah satunya diantaranya merupakan sebuah *augmented reality*. Contoh permainannya adalah Mansions of Madness, XCOM: The Board Game, dan DropMix Music Gaming System.



Gambar 2.30 Mansions of Madness
 Sumber: <https://www.tokoboardgame.com/image-product/img1191-1496284773.jpg> (n.d.)

2.3 *Magic Word*

Magic words ini biasa diajarkan kepada anak saat taman kanak-kanak dan dilatih untuk menjadi sebuah kebiasaan untuk diucapkan setiap saat. Seringkali di dunia kerja, seringkali kebiasaan untuk mengatakan *magic words* ini menjadi hal yang tidak biasa. Dikatakan sebagai *magic words* karena kata-kata tersebut dapat meluluhkan hati orang dan mengubah suasana yang buruk menjadi lebih baik (Herlina, 2015). Kata-kata yang termasuk *magic words* ialah:

1) Terima Kasih

Terima kasih merupakan kata yang sangat penting bagi anak ucapkan untuk mengungkapkan rasa terima kasih terhadap kemurahan hati dan bantuan yang diterima, baik dari yang diminta ataupun tidak (Rompies, 2020). Melontarkan kata terima kasih terkadang tidak mudah. Karena saat kita mengungkapkan kata tersebut orang dapat mengetahui kata terima kasih tersebut secara tulus ataupun tidak tulus. Mengucapkan terima kasih yang tulus merupakan hal yang perlu dibiasakan dalam diri sendiri tentunya untuk menghargai orang lain (Herlina, 2015).

2) Maaf

Meminta maaf terkadang dilakukan sebagian orang sambil lalu, dengan mengungkapkan secara tidak sungguh-sungguh dan terdengar tidak tulus. Ada banyak orang mengungkapkan kata maaf hanya untuk mengakhiri pembicaraan dan menyudahi sebuah persoalan tapi didalam hatinya adalah sebuah emosi. Permintaan maaf yang sungguh-sungguh menjadi sebuah *magic words* karena dalam mengungkapkan kata tersebut suasana yang tegang dan amarah yang dihadapi orang lain dapat dipecahkan dan juga dapat memperbaiki hati yang luka karena kesalahan yang dibuat (Herlina, 2015).

3) Memaafkan

Memaafkan seseorang merupakan salah satu hal yang penting. Saat seseorang telah menyatakan kesalahannya ataupun menyakiti hati, perlunya ada pemikiran untuk memaafkannya sebelum orang tersebut mengucapkan kata maaf. Karena memaafkan dapat membuat anda lebih nyaman tanpa sakit hati ataupun stres (Herlina, 2015).

4) Menghargai

Mengungkapkan kata ini dapat membangun hubungan terhadap seseorang yang anda hormati. Dengan menghargai seseorang, orang dapat pula menghargai anda dan menghormati anda (Herlina, 2015).

5) Permisi

Berbicara kata permisi merupakan salah satu cara untuk membuat anak mengerti tentang kesopanan. Kata permisi menjadi sebuah hal penting saat

anak sedang berempati dengan orang lain dan memahami bahwa tidak semua orang dapat menerima tindakan spontan anak. Namun, anak mungkin melakukannya secara tidak sengaja atau tidak bermaksud untuk mengganggu (Rompies, 2020).

6) Bolehkah saya

Istilah bolehkah saya mirip dengan permisi, meminta izin untuk melakukan sesuatu. Dengan mengungkapkan kata ini dapat memiliki makna sopan untuk meminta sesuatu atau menjadi bagian dari suatu aktivitas tanpa terkesan kasar dan mengganggu. Rasa tanggung jawab anak untuk menghormati kepribadian orang lain atau meminta izin untuk kegiatan yang orang lain tidak tahu sebelumnya (Rompies, 2020).

7) Tolong

Melontarkan kata tolong merupakan salah satu keterampilan dasar yang perlu dikembangkan oleh anak. Dalam meminta perlu mengatakan tolong juga merupakan sebuah pembelajaran yang baik dalam menanamkan kerendahan hati pada anak. Setelah diberikan apa yang diminta, anak kemudian perlu mengucapkan terima kasih kepada orang tersebut (Rompies, 2020).

2.3.1 Manfaat Penggunaan *Magic Word*

Besikap sopan santun merupakan sebuah perilaku atau etika yang memperlihatkan sikap seseorang dengan orang lain dengan maksud dan memiliki tujuan untuk menghormati seorang tersebut dengan bersikap yang baik dan lemah lembut. Namun, di Indonesia seringkali terjadi kekerasan antara pelajar dan guru yang dimulai dengan hal yang sepele. Maka dari itu manfaat dari menggunakan *magic words* untuk bersikap sopan kepada orang lain yaitu:

1) Dipercayai oleh orang lain

Saat orang menggunakan kata sopan santun, orang dapat lebih dipercayai dibandingkan orang yang tidak bersikap sopan. Tanpa adanya sopan santun pada diri seseorang, orang lain akan tidak akan mengangap ataupun mempercayai orang tersebut.

2) Mudah berteman dengan siapa pun

Manusia merupakan makhluk sosial yang tidak bisa hidup tanpa adanya bantuan orang lain. Maka dari itu, orang harus bersifat sopan santun karena bermanfaat bagi diri sendiri. Bersifat sopan santun dapat membantu untuk berteman dengan berbagai macam orang dari muda sampai tua untuk mendapatkan wawasan ilmu.

3) Memunculkan sifat optimis dan berani

Sifat berani sulit untuk dilakukan dari bertanya kepada orang lain, menjawab pertanyaan, menjadi pemimpin, dan mengikuti perlombaan. Sifat berani sangat diperlukan untuk anak sebab dapat memberikan manfaat yang berguna untuk keberanian dan mengubah kepribadian menjadi lebih baik.

4) Menunjang kesuksesan

Kebanyakan orang sukses di dunia merupakan orang yang memiliki sikap sopan. Maka dari itu, sikap sopan santun merupakan hal yang penting untuk anak-anak pada zaman ini (Sumardi, 2018).

