



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Elemen Desain

Elemen massa merupakan komponen grafis yang digunakan untuk mengatur sebuah daerah gambar. Elemen berkembang dari sesuatu yang simpel menjadi sesuatu yang kompleks yaitu terbentuknya sebuah garis dari sebuah titik. Garis membentuk sebuah bidang dan benda bervolume di sebuah area gambar. Komponen ini mewakili metode yang paling biasa dan yang paling mendasar (Puhalla, 2011).

2.1.1. Titik

Titik merupakan elemen paling simpel di dalam desain. Sebuah titik tidak mempunyai sebuah dimensi secara visual sebuah titik mewakili titik atau tanda. Sebagai pembanding sebuah titik memiliki hubungan yang sangat kecil dengan sebuah area gambar (Puhalla, 2011).

Menurut Puhalla (2011) sebuah titik didalam sebuah gambar menetapkan sebuah posisi di dalam ruangan. Oleh karena itu, sebuah titik yang tidak diletakkan di tengahnya akan terlihat seperti salah tempat atau tidak pada posisi yang benar. Secara umum sebuah titik diletakkan sedikit dekat dengan titik tengah atau sedikit jauh dengan titik tengah (hlm. 28).

2.1.2. Garis

Menurut Puhalla (2011) Sebuah garis merupakan suatu hal yang dikarakteristikan seperti titik yang berpindah-pindah. Menurut Landa (2014)

garis merupakan sebuah tanda yang dibuat menggunakan alat untuk memvisualisasikan sesuatu diatas sebuah permukaan. Garis dapat dibuat dengan menggunakan berbagai alat untuk menggambar seperti pensil atau kuas yang berbentuk fisik atau *software tools* yang terdapat pada perangkat lunak (hlm. 19).

Garis memiliki peran yang sangat besar dalam komposisi dan komunikasi. Saat menggambar sebuah garis maka garis tersebut akan memberikan arah dan kualitas dari garis tersebut. (Landa, 2014, hlm. 19).

Menurut Landa (2014) garis terdiri dari beberapa kategori.

1. *Solid line* atau garis utuh merupakan garis yang digambar pada sebuah permukaan.
2. *Implied line* atau garis tersirat merupakan sebuah garis yang tidak menyatu tapi dapat memberikan persepsi bahwa garis tersebut saling menyatu
3. *Edges* atau sudut merupakan pertemuan antara garis dalam sebuah bentuk.
4. *Line of vision* atau garis penglihatan merupakan pergerakan dari mata untuk membentuk suatu komposisi (hlm.19).

Menurut Landa (2014) garis memiliki beberapa fungsi. Fungsi dasar dari garis adalah :

1. Memberikan bentuk, sudut, gambar, huruf dan pola.
2. Memberikan batasan dan menetapkan area komposisi.
3. Membantu mengorganisir sebuah komposisi.
4. Membantu membuat garis penglihatan.
5. Dapat membentuk garis linear (hlm.20)

Garis dapat diletakkan secara sejajar, garis tegak lurus dan garis diagonal atau garis diagonal yang memiliki harmoni dengan melewati pusat dari area gambar selama posisi sumbu stabil dan jelas (Puhalla, 2011, hlm 32).

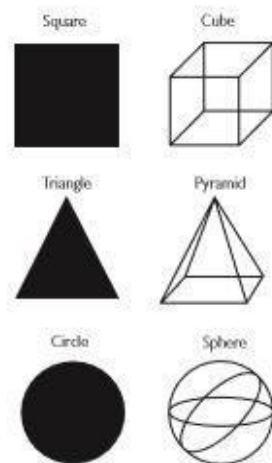
2.1.3. Bentuk

Menurut Puhalla (2011) bentuk merupakan permukaan 2 dimensi yang terbentuk karena adanya garis lurus atau garis melengkung yang membentuk sebuah bidang. Sebuah bidang bisa membentuk berbagai macam bentuk dan merupakan ciri khas dari bidang gambar tersebut.

Bentuk pada dasarnya adalah datar yaitu berbentuk 2 dimensi dan dapat diukur tinggi dan lebarnya. Bentuk memiliki 3 bentuk dasar yaitu persegi, lingkaran dan segitiga. Ketiga bentuk ini juga memiliki bangunan yang bervolume yaitu kubus, limas dan juga bola. Bentuk dapat diklarifikasikan sebagai berikut:

1. Bentuk geometris dibuat dengan menggunakan sudut yang lurus dengan *angle* yang terukur atau kurva yang presisi.
2. Bentuk melengkung, organik atau bentuk *biomorphic* dibentuk dengan mendominasi dibentuk oleh lengkungan.
3. Bentuk persegi terdiri dari sudut dan garis lurus.
4. Bentuk yang tidak teratur merupakan kombinasi dari garis lurus dan garis yang melengkung.

5. Bentuk yang terbentuk secara tidak sengaja merupakan bentuk yang terbuat dari alat dan bahan tertentu secara tidak sengaja contohnya adalah tinta yang tumpah diatas selembar kertas.
6. Bentuk yang tidak objektif dibuat tanpa mengacu pada objek apapun yang berasal dari alam.
7. Bentuk abstrak merupakan bentuk yang terbuat berdasarkan penataan ulang.
8. Bentuk representasional merupakan bentuk yang mudah untuk dikenali oleh orang (Landa, 2014, hlm 20,21).



Gambar 2.1. Jenis-Jenis Bentuk Dasar
(Landa, 2014)

2.1.4. Warna

Menurut Landa (2014) warna merupakan salah satu elemen desain yang kuat dan provokatif. Warna dapat mendeskripsikan cahaya. Warna hanya dapat dilihat dengan adanya cahaya. Warna yang terlihat pada suatu permukaan objek merupakan pantulan cahaya atau pantulan warna (hlm. 23).

Menurut Dabner, Stewart, Zempol (2013) warna dapat didiskusikan dengan lebih spesifik dengan membagi element dari warna menjadi 3 kategori yaitu:

a. *Hue*

Hue merupakan nama dari masing-masing warna. Contohnya adalah warna merah, biru, kuning.



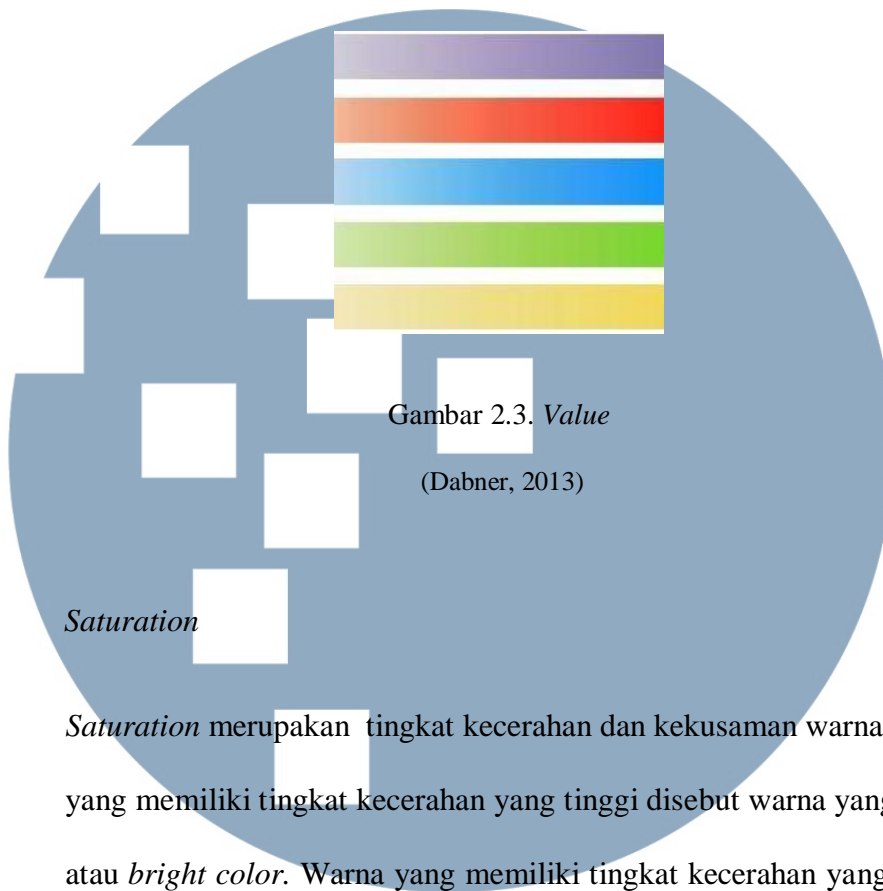
Gambar 2.2. *Hue*

(Dabner, 2013)

b. *Value*

Value merupakan tingkat terang gelap warna. Warna yang ditambahkan dengan warna putih disebut *tint* sedangkan warna yang ditambahkan dengan warna hitam disebut *shade*.

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 2.3. *Value*
(Dabner, 2013)

c. *Saturation*

Saturation merupakan tingkat kecerahan dan kekusaman warna. Warna yang memiliki tingkat kecerahan yang tinggi disebut warna yang terang atau *bright color*. Warna yang memiliki tingkat kecerahan yang rendah disebut warna yang kusam atau *dull color*.



Gambar 2.4. *Saturation*

UNIVERSITAS
(Dabner, 2013)
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Menurut Landa (2014) Warna juga dapat dikategorikan sebagai warna panas dan warna dingin sesuai dengan temperature. Temperature warna mengacu pada warna yang terlihat panas atau dingin. Temperatur warna tidak

dapat dirasakan akan tetapi temperatur warna dapat dipersepsikan. Warna panas adalah merah, oranye dan kuning dan warna dingin adalah biru, hijau dan violet (hlm. 23).

2.1.5. Tipografi

Menurut Poulin (2011) tipografi didesain dengan *type*. *Type* merupakan istilah yang digunakan untuk huruf, angka dan tanda baca yang dapat menghasilkan kata-kata, kalimat dan narasi jika digabungkan. Fungsi utama dari tipografi adalah sebagai verbal dan visual yang dapat dibaca.

2.1.5.1. Anatomi Bentuk Huruf

Menurut Poulin (2011) setiap tipografi memiliki karakteristik dan fitur yang berbeda yang memberikan perbedaan yang detail untuk agar dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis tipografi. Bentuk tipografi divariasikan dalam berbagai jenis karakteristik yaitu :

a. *Case*

Setiap huruf meliputi dua jenis *case* yaitu *uppercase* (huruf besar/capital) dan *lowercase* (huruf kecil).

b. *Weight*

Bobot dari huruf didefinisikan dengan ketebalan dari garis huruf tersebut.

c. *Contrast*

Bentuk huruf ditentukan oleh seberapa besar goresan yang dihasilkan.

d. *Posture*



Postur bentuk huruf merupakan orientasi vertical ke garis dasar. Bentuk huruf dan garis dasar adalah *roman*; dan miring merupakan *italic*.

e. *Width*

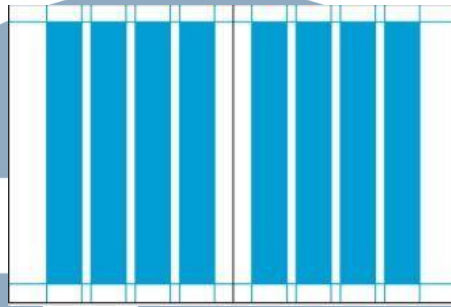
Lebar yang dimiliki oleh sebuah huruf didasari oleh seberapa besar tinggi.

2.2. Layout

Menurut Graver, Jura (2012) *layout* merupakan elemen dalam desain yang digunakan untuk mengatur informasi-informasi yang ada dalam sebuah desain. *Layout* juga dapat digunakan untuk memudahkan desainer untuk menyalurkan kreativitasnya. *Layout* dalam desain selalu menuju kepada *grid*, struktur, hirarki dan ukuran spesifik (hlm. 10).

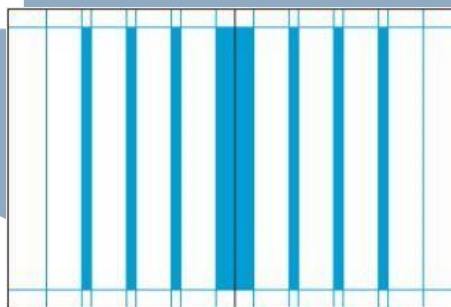
2.2.1. Grid

Menurut Ambrose, Harris (2007) *Grid* merupakan alat bantu dalam mendesain yang digunakan untuk memandu menempatkan elemen-elemen desain dalam sebuah karya agar dapat mencapai suatu keseimbangan. Pada *grid* terdapat komponen yang bernama *column*. *Column* merupakan bagian vertikal dalam *grid*. Bentuk *column* bisa bermacam-macam contohnya adalah bentuk *column* yang besar, kecil ataupun miring. *Grid* juga memiliki *gutter*. *Gutter* dalam *grid* merupakan elemen yang memisahkan satu *column* dengan *column* yang lainnya (h.58).



Gambar 2.5. *Column* pada *Grid*

(Ambrose, 2007)



Gambar 2.6. *Gutter*

(Ambrose, 2007)

2.2.2. Penggunaan *Grid*

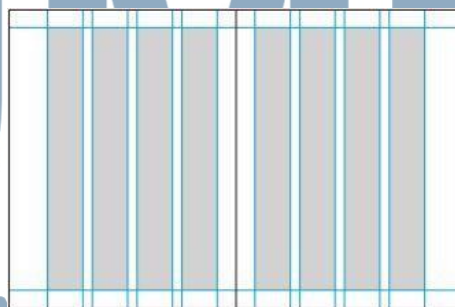
Menurut Dabner, Stewart, Zempol (2013) *grid* digunakan untuk membagi berbagai daerah menjadi unit yang proposional, memberikan struktur visual, dan membantu menyatukan semua elemen visual yang ada. *Grid* yang paling dasar yaitu struktur biasanya digunakan untuk teks seperti novel. Lebar dari *grid* harus bisa membuat teks mudah untuk dibaca. Dengan layout yang kompleks teks, gambar, diagram dan *caption* harus saling berhubungan satu sama lain. *Grid system* terdiri antara tiga dan enam kolom yang dapat

memudahkan penulis untuk menggunakan semua elemen yang ada. Semakin banyak elemen yang digunakan maka, penggunaan *grid* dapat menjadi lebih *flexible*. Semakin banyak bagian-bagian yang kecil yang harus ditata seperti *caption*, pengukuran yang lebih panjang contohnya pada bagian pembuka dan material yang akan ditampilkan.

Idealnya sebuah *grid* harus memiliki kontrol vertikal untuk sudut bagian bawah halaman. Memberikan *heading*, *subheading*, *caption* dan nomor halaman. Yang terakhir buatlah menjadi flekibel setelah jarak dua atau tiga *grid* mungkin akan terlihat kaku oleh karena itu penempatan *grid* harus disesuaikan. *Grid* tidak boleh bersifat membatasi akan tetapi *grid* harus bersifat memberikan struktur yang memberikan berbagai variasi komposisi. Terdapat 2 jenis *grid* yang biasanya digunakan. Jenis *grid* tersebut adalah :

1. *Symmetrical Grid*

Symmetrical grid merupakan *grid* yang memiliki ukuran *column* yang sama dan memiliki margin bagian luar dan margin bagian dalam yang sama.

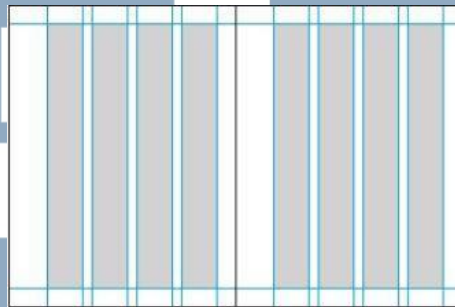


Gambar 2.7. *Symmetrical Grid*

(Dabner, 2013)

2. *Asymmetrical Grid*

Asymmetrical grid merupakan *grid* yang memiliki perbedaan ukuran pada salah satu atau beberapa *column* dalam *grid* tersebut. biasanya *column* tersebut akan terlihat lebih besar ataupun lebih sempit dari *column* yang lainnya.



Gambar 2.8. *Asymmetrical Grid*

(Dabner, 2013)

2.3. Board Game

Menurut Looney yang menulis salah satu artikel dari buku “The Kobold Guide to Board Game Design” mengatakan bahwa *board game* merupakan permainan yang masuk kedalam *tabletop game*. Selain *board game*, *game* yang termasuk ke dalam *tabletop game* adalah *card game*. Kebanyakan *card game* adalah *board game* yang dimainkan dengan papan bermain yang tidak kelihatan. Perbedaannya adalah *card game* tidak menggunakan komponen apapun selain kartu, sedangkan *boardgame* menggunakan berbagai macam benda seperti dadu, kartu dan sebuah papan (Selinker, Howell, Tidball, 2012).

2.3.1. Unsur Dalam *Board Game*

Unsur-unsur yang ada di dalam *boardgame* adalah

a. *Player, avatars, and game bits*

Sebuah *game* memiliki berbagai macam ukuran. Akan tetapi, *game* tersebut tidak akan disebut sebagai *game* tanpa adanya pemain atau *players*. Hal ini dikarenakan pemain atau *players* merupakan suatu hal yang membuat gerakan didalam *game* tersebut. Dalam *game* digital pemain diwakili oleh avatar. Dalam *game* non digital pemain juga diwakili oleh sesuatu. Akan tetapi, benda yang mewakili pemain dalam *game* non digital memiliki jenis dan nama yang bermacam-macam. contohnya adalah token, *pawns*. Avatar dalam sebuah *game* digunakan sebagai alat seorang pemain untuk menentukan lokasi yang ditempati oleh pemain tersebut di dalam sebuah *game*.

Dalam beberapa *game* pemain tidak diwakili oleh benda atau avatar apapun. Yang mewakili pemain dalam *game* tanpa avatar adalah pemain itu sendiri. Contohnya adalah Poker.

Sebuah avatar dalam *board game* merupakan benda yang disebut oleh *board game designers* sebagai *game bits*. *Game bits* sangat dibutuhkan untuk memainkan sebuah *board game*. Jenis-jenis *bits* dalam *board game* adalah kartu, dadu, kumpulan dari benda-benda kecil contohnya adalah rumah dan hotel dalam *boardgame* “Monopoly” dan kumpulan prajurit yang terdapat pada *board game* “Risk”, *action and mana cards*.



Gambar 2.9. Contoh *Game Bits*

(Sumber : <https://www.playday.id/blog/43-komponen-board-game>)

b. *Game Mechanics*

Game Mechanics dalam sebuah *game* merupakan istilah lain dari *rule*. *Game Mechanics* merupakan bagaimana cara kerja dari suatu *game* atau bagaimana *game* tersebut dimainkan. Mekanik merupakan komponen yang menggerakkan pemain, avatar, dan mendeskripsikan bagaimana kondisi permainan tersebut. Beberapa jenis mekanik di dalam *game* yang biasanya ditemukan contohnya adalah :

- 1) *Setup*: peraturan dalam *game* yang menggambarkan bagaimana *game* tersebut dimainkan.
- 2) *Victory condition*: Peraturan dalam *game* yang menentukan bagaimana *game* dimenangkan. Beberapa *game* mungkin saja tidak memiliki *victory condition*. Hal ini membuat *game* tersebut tidak dianggap sebagai *game*. Hal ini terkadang dianggap sebagai pencapaian terhadap tujuan tertentu untuk mencapai tujuan yang lainnya.

- 3) *Progression of play*: merupakan peraturan yang mempengaruhi siapakah pemain yang memulai permainan tersebut dan bagaimana cara untuk memulai permainan tersebut. *progression of play* juga menyangkut berapa banyak pemain yang memainkan *game* tersebut dan bagaimana caranya *game* tersebut dimainkan.
- 4) *Player actions*: peraturan bagi pemain tentang apa yang bisa dilakukan oleh seorang pemain dalam *game* tersebut dan apa efek dari apa yang telah dilakukan oleh pemain tersebut.
- 5) *Definition of game view*: mekanik dalam sebuah *game* yang diketahui oleh seorang pemain pada saat-saat tertentu saja.

c. *Dynamics*

Sebuah dinamika dalam *game* merupakan pola yang dihasilkan dari mekanika yang berasal dari gerakan seorang pemain. Dinamika merupakan salah satu cara pemain untuk mempelajari bagaimana cara memainkan suatu *game*. Contohnya adalah interaksi antara pemain seperti *negotiation* (negosiasi), *discussion* (diskusi), *alliances* (bersekutu), *online chat* (percakapan *online*), dan *trash talking*.

d. *Goals*

Bagian paling penting dalam sebuah *game* adalah *goals*. *Goals* yang paling pokok dalam sebuah *game* adalah *victory condition*. Terkadang *goals* dalam sebuah *game* disebut sebagai *quest* atau *mission*. *Goals* biasanya memiliki sebuah hadiah yang dapat memotivasi pemain untuk mengalahkan makhluk,

mencari harta karun, memberikan *power up* kepada pemain dengan *armor* yang lebih bagus, dan berlomba dengan temannya.

e. *Theme*

Tema merupakan bagaimana konsep dari sebuah *game*. Tema merupakan suatu hal yang mendeskripsikan sebuah *game*. Contohnya adalah “*Bohnanza*” merupakan *game* tentang seorang petani biji-bijian, “*Super Mario Bros*” merupakan sebuah *game* tentang seorang pria yang mengelilingi sebuah kerajaan untuk mencari seorang putri. Tema dalam *game* tidak dimiliki oleh setiap *game*. Beberapa *game* tidak memiliki tema contohnya adalah Tetris (Brathwaite, Schreiber, 2009, h.26-32).

2.3.2. Manfaat *Board Game*

Menurut Wisana (2011) yang dikutip oleh Mubarak (2013) *board game* memiliki beberapa manfaat. Manfaat-manfaat yang dimiliki oleh *board game* adalah :

1. Aturan

Untuk memainkan sebuah *board game* dibutuhkan aturan. *Board game* tidak akan bisa dimainkan dengan baik jika para pemain dari *board game* tersebut tidak mau harus mengikuti aturan dari *board game* yang dimainkan agar permainan dapat berjalan dengan lancar. Hal ini melatih pemain untuk mematuhi aturan yang ada dan berlaku jujur.

2. Interaksi sosial

Board game biasanya dapat dimainkan oleh lebih dari 3 orang pemain. Para pemain dapat melakukan banyak interaksi pada saat memainkan *board game* dengan pemain yang lainnya. Contoh interaksi yang bisa dilakukan di dalam

board game adalah bekerja sama dengan pemain lainnya, bernegosiasi, *bluffing* dan berbagai jenis tindakan lain yang mengharuskan pemain untuk berinteraksi dengan pemain lain.

3. Edukasi

Board game biasanya memiliki tema tertentu contohnya Monopoly yang investasi dan pembelian lahan atau yang memiliki tema tentang mengelola peternakan. Terkadang *board game* juga memiliki tema dan *setting* waktu sesuai dengan sejarah contohnya adalah Batavia dan Alhambra. *Board game* dapat memberikan pengetahuan baru bagi pemainnya. Selain dari tema, banyak *board game* yang mengharuskan pemainnya untuk memikirkan strategi, memprediksi, mempersiapkan taktik dan mengambil keputusan. Faktor edukasi ini dapat ditemukan pada beberapa *game online*. Akan tetapi, pengalaman yang didapatkan oleh seorang pemain saat melakukan sebuah aksi akan berbeda. Hal yang membedakannya adalah saat seorang pemain melakukan sebuah aksi terhadap pemain lainnya maka, pemain tersebut dapat mengetahui bagaimana dampak dari aksi yang telah dilakukannya.

4. Resiko dan simulasi

Setiap keputusan yang diambil oleh seorang pemain dalam *board game* yang dimainkan akan menimbulkan akibat kepada setiap pemainnya. Setiap keputusan seperti pengkhianatan, pengingkaran janji, kesetiakawanan, keberuntungan dan kerja sama dalam permainan akan menghasilkan interaksi dalam permainan. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa *board game*

merupakan permainan yang dapat melatih kehidupan bermasyarakat dengan memberikan latihan simulasi kepada orang yang memainkannya.

5. Jenjang Generasi

Tidak semua orang dapat menikmati *game* digital terutama orang tua. Hal ini dikarenakan *game* digital memerlukan ketangkasan pemainnya dalam teknologi seperti menggerakkan *mouse* atau *joystick*. Hal ini menyebabkan beberapa orang tua menganggap bahwa *game* digital rumit untuk dimainkan dan para orang tua juga merasa bahwa mereka sudah tidak cocok memainkan *game* digital. Sebaliknya *board game* merupakan jenis permainan konvensional yang sudah sejak lama. Untuk memainkan sebuah *board game* tidak diperlukan pemahaman khusus. Hal ini memudahkan para orang tua untuk memainkannya. Dengan *board game* para pemain dapat dengan mudah mengajak orang tua untuk memainkannya sehingga dapat menumbuhkan keharmonisan dalam keluarga.

2.3.3. Metode Perancangan *Board Game*

Berdasarkan Looney yang menulis artikel dari buku “The Kobold Guide to Board Game Design” mengatakan bahwa untuk mendesain sebuah *boardgame* memerlukan beberapa tahap yaitu :

1. Mendapatkan ide

Menurut Looney tahap pertama untuk mendesain sebuah *board game* adalah dengan mendapatkan sebuah ide. Ide yang biasanya didapatkan muncul begitu saja. Menurut Looney jika seseorang tidak bisa

mendapatkan ide secara *random* maka mendesain *game* bukanlah hal yang cocok untuk dilakukan oleh orang tersebut.

2. Tema vs Mekanik

Game yang biasanya dirancang oleh Looney didasari dengan tema atau mekanisme. Untuk mencari tema yang pas bagi desain *game* yang didasari oleh mekanisme dari sebuah *game* sangatlah sulit. Walaupun tema dalam sebuah *game* tidak memegang banyak peran, akan tetapi tema tersebut memegang peran penting dalam sebuah *game* contohnya adalah untuk mencari nama dari *game* tersebut. Selain itu, tema dalam sebuah *game* juga dapat memberikan inspirasi bagi desainer tentang *rules* dari *game* tersebut.

3. *Card game vs board game*

Menurut Looney *tabletop games* sering dibagi menjadi dua kategori yaitu *card game* dan *board game*. Kebanyakan dari *card game* merupakan *board game* yang menggunakan papan yang tidak kelihatan. Perbedaan antara *card game* dan *board game* menurut Looney adalah *card game* hanya menggunakan kartu sedangkan *board game* menggunakan berbagai macam komponen seperti kartu, dadu dan biasanya *board*.

4. *Reality Checks*

Pada awal perancangan sebuah *game* masalah produksi harus dipertimbangkan pada awal pembuatan *game*. Seorang desainer lebih baik mendesain sesuatu yang mudah untuk didesain daripada mendesain sebuah *game* yang banyak diproduksi secara massal.

Game yang didesain oleh seorang desainer haruslah sebuah *game* yang dapat diproduksi secara massal. Seorang desainer harus memperhatikan lisensi yang sesuai dengan lisensi *game* yang dibuat oleh masyarakat agar *game* yang akan didesain oleh seorang desainer dapat diproduksi secara massal.

5. Membuat catatan

Looney memperlakukan ide yang telah dia dapatkan sebagai penemuan ilmiah. Looney membuat catatan yang berisi ide-ide yang telah dia dapatkan. Ide yang lumayan bagus akan dituliskan secara detail. Hal ini dapat membantu membedakan antara ide yang masuk akal dengan ide yang tidak masuk akal.

6. Mengembangkan ide

Menurut Looney mengembangkan ide merupakan salah satu hal yang sulit untuk dideskripsikan. Saat mengembangkan sebuah ide akan terdapat beberapa penambahan dari ide tersebut. Saat mengembangkan ide tersebut cobalah untuk mengembangkan ide tersebut sesuai dengan apa yang orang lain akan nikmati bersama.

7. Mempelajari *target market*

Menurut Looney seseorang tidak mungkin dapat mendesain sesuatu yang dapat dinikmati oleh semua orang. Setiap orang memiliki selera masing – masing. Walaupun ide yang telah didapatkan merupakan ide yang bagus, beberapa *audience* mungkin saja tidak akan menyukai ide tersebut. Oleh karena itu, sangat penting untuk mempelajari *target market*.

Target market yang paling penting menurut Looney adalah desainer dari *game* itu sendiri. Looney merasa bahwa sebuah *game* tidak akan sukses jika desainer dari *game* tersebut tidak menikmati permainan tersebut saat memainkannya.

8. Membuat *protoype*

Ide yang telah dihasilkan oleh desainer hanya sebuah ide dalam sebuah buku catatan hingga ide tersebut dapat dijadikan benda fisiknya. Untuk membuat *protoype* Looney biasanya menggunakan kertas stiker dan gambar-gambar yang didapatkan dari Google. Gambar yang telah ia dapatkan akan dicetak dan ditempelkan pada tumpukan kartu. Hal ini akan membuat kartu tersebut sulit untuk dikocok akan tetapi, hal ini merupakan cara yang baik untuk membuat *protoype* menurut Looney.

9. Menuliskan *rules*

Menurut Looney terdapat kesamaan antara peraturan dalam *game* dan berbagai jenis kode yang digunakan untuk merancang sebuah *software*. Peraturan terlihat seperti *software*. Masalah yang terdapat dalam sebuah *rules game* dan *software* harus dapat terdeteksi.

Menuliskan *rules* dari *game* yang sedang didesain sangatlah penting walaupun *game tersebut* belum sepenuhnya selesai. Penulisan *rules* dari *game* tersebut merupakan cara yang bagus untuk menemukan dari desain tersebut.

10. *The sweet spot*

Sweet spot merupakan tahap yang dilakukan oleh seorang desainer saat prototype dari *game* telah selesai dibuat. *Sweet spot* adalah saat *desainer* mengetahui bahwa *game* yang telah didesain dapat dimainkan dengan baik. Hal ini dapat diketahui saat *game* tersebut dimainkan oleh orang lain. Melalui *sweet spot* seorang desainer dapat mengetahui masalah yang ada didalam *game* yang sedang dirancang.

11. *Playtest*

Menurut Looney *game* yang sukses merupakan *game* yang dimainkan berulang kali. Saat melakukan *playtest* kepada beberapa kelompok, salah satu kelompok mungkin akan merasa senang untuk memainkan *game* tersebut. Akan tetapi, terkadang terdapat faktor yang menunjukkan situasi yang tidak terduga dan akan mengacaukan *game* tersebut. Oleh karena itu, *playtest* sangat penting dilakukan kepada banyak orang dari masing-masing kelompok berulang kali.

12. *Inner circle*

Untuk melakukan *playtest* pertama-tama seorang desainer harus memulai dengan orang-orang yang merupakan teman-temannya. Desainer dapat meminta orang-orang terdekat untuk melakukan *playtest* pertama kali.

13. *Get Defensive and Brood*

Pada saat melakukan *testplay* seorang desainer pasti akan mendapatkan banyak kritik. Kritik yang didapat bermacam-macam dan akan sulit untuk ditangani terutama pada saat *gameplay* dari *game* yang telah dirancang tidak sesuai dengan yang telah dirancang. Saat merancang sebuah *game*,

desainer akan merasa ingin menjelaskan apa yang telah dirancang dan mungkin saja desainer akan menyalahkan pemain yang tidak dapat menikmati *gameplay* yang telah dirancang. Akan tetapi, seorang desainer harus mendengarkan setiap keluhan pemain tentang *gameplay* yang telah dirancang dengan seksama.

Setelah mendapatkan *feedback* dari pemain maka seorang desainer harus kembali merenungkan segala hal yang salah dari *gameplay* yang telah dirancang dan mencari solusi dari masalah yang didapat dari *gameplay* sebelumnya. Kemudian desainer bisa membuat *prototype* yang baru atau merevisi *gameplay* yang lama. Buatlah catatan tentang perancangan yang telah dilakukan. Apa yang bekerja dalam *game* yang telah dirancang dan apa yang berhasil dari *game* tersebut.

14. *The Fun Test*

Menurut Looney *game* yang berhasil dirancang adalah saat pemain yang memainkan permainan tersebut ingin memainkan *game* yang telah dirancang lebih dari satu kali.

15. Outer Circle

Saat sebuah *game* telah melewati fase *fun test* dan *inner circle* maka playtest harus dilakukan kepada pemain yang lainnya. Pada saat fase *outer circle* masalah-masalah yang baru yang tidak ditemukan pada masa *inner circle* mungkin saja ditemukan. Fase ini dapat memaksa desainer untuk kembali ke fase *get defensive and brood*.

16. Melakukan *testplay* kepada orang asing

Saat desain dari *game* tersebut berhasil maka Looney akan melakukan *playtest* kepada orang asing. Orang-orang asing ini merupakan sekelompok orang yang berkumpul untuk bermain *game*.

Untuk mengetahui apakah *design* dari *game* tersebut sudah pas dan bagaimanakah dengan *rules* yang sudah ada? Untuk mengetahuinya Looney melakukan *trial* yang bernama *Rulesheet*. *Trial* ini dilakukan dengan cara meminta sekelompok orang untuk memainkan *game* yang telah didesain tanpa memberikan penjelasan apapun tentang *game* tersebut. Pada fase ini akan sangat sulit untuk menahan untuk tidak menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan oleh pemain. Setelah melakukan *trial* tersebut Looney dan para pemain akan membahas tentang apa yang membuat *rules* dalam *game* membingungkan dan membuat *rules* menjadi lebih jelas.

17. Simplifikasi

Looney mengatakan bahwa terkadang hasil dari *game* yang telah didesain sangatlah kompleks. Terkadang akan sangat sulit untuk memangkas sebagian besar ide yang telah dibuat. Akan tetapi, memangkas segala hal yang ada di dalam yang tidak berguna di dalam *game* merupakan salah satu langkah yang penting untuk dilakukan.

Pada dasarnya seorang desainer harus bertanya kepada dirinya sendiri “apakah setiap elemen yang ada di dalam *game* berfungsi dan apakah yang akan terjadi jika beberapa komponen tersebut dihilangkan dari *game*?”

18. Publikasi

Tahap terakhir yang Looney lakukan adalah mempublikasi. Hal ini terjadi jika *game* yang telah dirancang sudah siap untuk dipublikasikan. Dalam fase ini sang desainer mulai menyelesaikan kartu, mendesain *packaging* dan menentukan material yang digunakan untuk pemasaran. Menurut Looney seberapa sempurna desain dari *game* atau seberapa lengkap *rulesheet* pasti akan selalu ada pertanyaan tentang *game* tersebut.

2.4. Permainan Tradisional

Bermain merupakan cara anak untuk mengenal alam, orang lain dan dirinya sendiri. Bermain memiliki rasa senang bagi yang melaksanakan. Bermain lebih mementingkan proses daripada hasil akhir dari bermain tersebut (Kurniati, 2018, hlm 4).

Menurut Mulyadi yang dikutip oleh Kurniati (2018) terdapat 5 pengertian dari bermain. Pengertian tersebut adalah

1. Bermain merupakan sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai positif bagi bangsa.
2. Motivasi untuk bermain bersifat intrinsik
3. Bebas dipilih oleh anak dan tidak ada unsur keterpaksaan
4. Membuat anak menjadi aktif
5. Memiliki hubungan dengan hal lain selain bermain contohnya adalah kreativitas, pemecahan masalah, bahasa dan perkembangan sosial (hlm. 5).

Dalam kegiatan bermain seluruh panca indra yang ada pada anak-anak digunakan sepenuhnya untuk mengeksplor dunia luar dan mencintainya. Dengan bermain anak-anak dapat membangun dunianya sendiri. Ini akan membuat anak-anak untuk berimajinasi tentang dunianya sendiri (Kurniati, 2018).

Kurniati (2018) mengatakan bahwa permainan tradisional merupakan suatu permainan yang terdapat di daerah tertentu. Permainan tradisional sarat dengan nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat. Permainan tradisional yang terdapat pada suatu daerah akan diajarkan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi selanjutnya (hlm 2).

Kurniati (2018) juga mengatakan bahwa permainan tradisional memiliki nilai-nilai yang bermanfaat sebagai sarana belajar bagi anak-anak. Permainan tradisional dapat memupuk kerjasama, kesatuan dan persatuan dan memupuk kedisiplinan serta kejujuran bagi anak-anak (hlm. 3).

Menurut Direktorat Nilai Budaya yang dikutip oleh Kurniati (2018) mengatakan bahwa permainan tradisional digolongkan menjadi 2 yaitu permainan untuk bermain dan permainan untuk bertanding. Permainan untuk bermain biasanya dimainkan di waktu luang saja. Sedangkan, permainan untuk bertanding bersifat terorganisasi dan bersifat kompetitif. Permainan yang bersifat bertanding dimainkan paling sedikit 2 orang dan mempunyai keadaan menang dan juga kalah.

2.5. Permainan Biji Saga

Hidayat, Damayanti, Elvian (2014) mengatakan bahwa Permainan biji saga merupakan sebuah permainan yang biasanya dilakukan oleh anak perempuan untuk mengisi waktu luang. Permainan ini dimainkan oleh minimal 2 orang pemain dan maksimal 5 orang pemain dengan menggunakan biji dari pohon saga. Biji dari pohon tersebut berwarna merah (hlm.45).

Pertama-tama para pemain harus menentukan jumlah biji saga yang harus dikumpulkan oleh masing-masing pemain. Jumlah biji yang dikumpulkan oleh masing-masing pemain harus memiliki jumlah yang sama. Setelah masing-masing pemain mengumpulkan biji saga sesuai dengan jumlah biji yang telah ditentukan, pemain akan menentukan urutan bermain (Hidayat, Damayanti, Elvian, 2014).

Untuk menentukan urutan bermain masyarakat Bangka menggunakan 2 cara yaitu dengan cara suit dan wang. Suit dilakukan oleh 2 orang. Suit dilakukan hanya dengan 3 jari saja yaitu jari jempol, jari telunjuk dan juga jari kelingking. Jari jempol diandaikan sebagai gajah, telunjuk diandaikan sebagai orang dan jari kelingking diandaikan sebagai semut. Kedudukan menang dan kalah dalam suit adalah:

1. Jari jempol (gajah) dikalahkan oleh jari kelingking (semut)
2. Jari telunjuk (orang) dikalahkan oleh jari jempol (gajah)
3. Jari kelingking (semut) dikalahkan oleh jari telunjuk (orang)

Wang digunakan untuk menentukan urutan dari pemain jika seandainya terdapat lebih dari 2 orang. Penentuan urutan menggunakan wang dilakukan dengan

menggunakan telapak tangan dan juga punggung tangan. Telapak tangan diandaikan sebagai putih dan punggung tangan diandaikan sebagai hitam. Untuk melakukan pertama-tama salah satu pemain memberikan aba-aba terlebih dahulu sementara pemain yang lainnya memilih untuk mengeluarkan hitam atau putih. Seorang pemain akan dianggap keluar dari pengundian jika pemain yang meletakkan tangannya pada posisi yang lebih sedikit.

Dari hasil pengundian tersebut, pemain yang mendapatkan giliran paling pertama menaburkan seluruh biji saga. Setelah itu, pemain itu akan memilih 2 buah biji saga yang saling berdekatan dan berusaha menjentikkan biji saga menggunakan jari tangan dengan pasangan dari biji saga yang telah dipilih oleh pemain tersebut. Pemain harus membuat garis diantara 2 biji saga yang telah dipilih berpasangan tersebut. Jika pemain berhasil mengenai biji saga yang merupakan pasangan dari biji saga yang telah dipilih oleh pemain tersebut maka pemain tersebut boleh mengambil salah satu dari biji saga tersebut. Pemain tersebut boleh melanjutkan menjentikkan biji saga yang lainnya hingga semua biji saga yang telah ditebar tadi habis. Jika pemain gagal mengenai pasangan dari biji saga yang telah dipilih tadi atau saat menggarisi kedua biji saga tersebut mengenai salah satu biji saga mengenai salah satu biji saga yang telah disebar maka pemain tersebut dianggap kalah dan akan digantikan oleh pemain selanjutnya. Jika biji saga yang digunakan untuk bermain sudah habis maka akan dilakukan pengumpulan biji saga lagi (Hidayat, Damayanti, Elvian, 2014).



Gambar 2.10. Biji Saga

(https://ms.wikipedia.org/wiki/Pokok_Saga)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA