



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

2.2. *Board Game*

Selinker (2011) menjelaskan bahwa *game* bisa dibilang adalah sebuah kumpulan peraturan yang menunjukkan bagaimana caranya untuk bermain, di mana peraturan yang tepat akan membantu para pemainnya untuk menemukan kesenangan dalam permainan, dan sebaliknya peraturan yang buruk akan mengacaukannya dan menutupi kesenangan itu (hal. 11). Dari definisi tersebut, *board game* atau dikenal pula dengan sebutan *tabletop game* bisa dibilang merupakan suatu sistem permainan yang mengikat para pemainnya dalam suatu set peraturan, namun dengan ruang gerak terbatas sesuai apa yang sudah disediakan.



Gambar 2.1. Lingkaran (kelompok interaksi) kecil yang dibuat oleh *board game*
(<https://d1k5w7mbrh6vq5.cloudfront.net/images/cache/2d/8c/3a/2d8c3a31db86df1e798f9c163c89d078.jpg>)

2.1.1 Macam-Macam Genre dari *Board Game*

Salah satu hal paling mendasar yang dilakukan ketika membuat *game* adalah menentukan genre dari *game* tersebut. Sebagaimana dijelaskan oleh Madigan (2010) pada situs *Psychology of Video Games*, genre lahir dari sifat alami manusia yang selalu ingin mengategorikan sesuatu. Selain itu, genre membantu dalam mempersempit topik sehingga menjadi lebih spesifik dan cocok untuk kelompok orang yang berbeda-beda. Sebagai contoh, ada orang yang hanya suka memainkan *video game* bertema *adventure* saja.

Situs BoardGameGeek mengklasifikasikan genre *board game* menjadi dua jenis, yaitu *hobby games* dan *mainstream games*. Lebih lengkapnya, kedua genre tersebut bisa dijelaskan sebagai berikut:

- 1) *Hobby games* adalah permainan yang diperuntukkan bagi orang-orang yang bermain *game* dengan serius atau sebagai hobi. Biasanya permainan yang termasuk ke dalam *hobby game* memiliki cara bermain yang kompleks dan tidak dijual bebas di toko ritel biasa. Seringkali permainan-permainan tersebut memiliki konten tambahan yang dijual terpisah berupa *expansion pack* untuk pengalaman bermain yang lebih bervariasi. Genre yang termasuk dalam kategori *hobby games* adalah:

- a. *Thematic Games*, yaitu permainan yang memiliki tema dan karakter yang sudah dikembangkan sedemikian rupa,

contohnya *Dune*, *Axis & Allies*, dan *Twilight Imperium (Third Edition)*.

- b. *Eurogames*, yaitu *board games* yang didesain dengan ‘gaya Jerman’ di mana permainan-permainan tersebut memiliki beberapa kesamaan elemen tertentu di dalamnya (misalnya pengumpulan poin), seperti *Catan*, *Power Grid*, dan *Caylus*.
- c. *Wargames*, yaitu permainan bertema perang yang membutuhkan strategi, contohnya *Advanced Squad Leader*, *Paths of Glory*, dan *Empires in Arms*.
- d. *Abstracts*, yaitu permainan yang tidak bisa didefinisikan hanya dengan menggunakan satu jenis kategori, contohnya *YINSH*, *Ingenious*, dan *Blokus*.

2) *Mainstream games* adalah permainan yang sudah populer dan bisa didapatkan dengan mudah di toko-toko ritel besar atau *department store*. Biasanya permainan-permainan tersebut memiliki peraturan yang cukup sederhana dan mudah untuk dimainkan dengan harga yang cukup terjangkau. Genre yang termasuk dalam kategori *mainstream games* adalah:

- a. *Family games*, yaitu *board game* yang cocok dimainkan bersama keluarga atau teman, contohnya *Monopoly*, *Risk*, dan *Candy Land*.
- b. *Dexterity games*, yaitu permainan yang menggunakan ketangkasan para pesertanya, seperti *Jenga*, *Operation*, dan *Twister*.

c. *Party games*, yaitu permainan yang cocok dibawa ke sebuah acara untuk dimainkan oleh banyak orang, contohnya *Taboo*, *Apples to Apples*, dan *Pictionary*.

d. *Abstracts*, yaitu permainan yang tidak bisa didefinisikan hanya dengan menggunakan satu jenis kategori, contohnya *Checkers*, *Chess*, dan *Tic-Tac-Toe*.

Selain genre, *board game* juga diklasifikasikan ke dalam berbagai kategori khusus. Ada 84 jenis kategori *board game* yang terdapat pada situs BoardGameGeek. Dari banyaknya kategori *board game* tersebut, berikut beberapa contoh kategori yang digunakan dalam pembuatan *board game* yang menjadi produk akhir perancangan:

- 1) *Deduction*, yaitu permainan yang menuntut para pemainnya untuk membuat sebuah kesimpulan atau jawaban berdasarkan informasi yang sudah diberikan.
- 2) *Educational*, yaitu permainan yang didesain untuk mengajarkan pemainnya mengenai suatu topik tertentu, seperti misalnya peristiwa sejarah.
- 3) *Word game*, yaitu sebuah permainan di mana para pemainnya menggunakan pengetahuan dan kemampuan mereka mengenai suatu bahasa.

2.1.2 Mekanisme dalam *Board Game*

Board game memiliki beberapa mekanisme (*game mechanics*) yang meskipun kebanyakan bisa juga ditemukan dalam *game* digital, namun kebanyakan merupakan mekanisme unik yang hanya bisa ditemui dalam *board game*. Dilansir dari situs BoardGameGeek, ada lebih dari 50 jenis mekanisme *board game* yang membuat begitu banyak permainan tersebut memiliki nilai unik tersendiri. Brathwaite dan Schreiber (2009) mengatakan bahwa *game mechanic* bisa dikatakan merupakan ‘peraturan’ yang menjelaskan bagaimana suatu *game* dimainkan. Beberapa jenis mekanisme yang hampir selalu bisa ditemukan di semua *game* adalah sebagai berikut:

- 1) *Setup*, yaitu persiapan untuk memulai suatu permainan.
- 2) *Victory conditions*, yaitu syarat yang harus dipenuhi pemain untuk memenangkan permainan.
- 3) *Progression of play*, yaitu bagaimana permainan tersebut berjalan, seperti misalnya siapa yang maju terlebih dahulu.
- 4) *Player actions*, yaitu apa yang bisa dilakukan para pemain untuk memengaruhi jalannya permainan.
- 5) *Definition of game views(s)*, yaitu informasi yang dimiliki tiap pemain sepanjang jalannya permainan (hal. 28-30).

Meski begitu, beberapa *board game* yang memiliki mekanisme hampir sama masih bisa terasa sangat berbeda ketika dimainkan. Faktor-faktor yang

mempengaruhi hal itu di antaranya adalah tema *board game* itu sendiri, elemen-
elemennya, cara bermainnya, dan juga visualnya.

2.2 Desain Grafis dan Ilustrasi

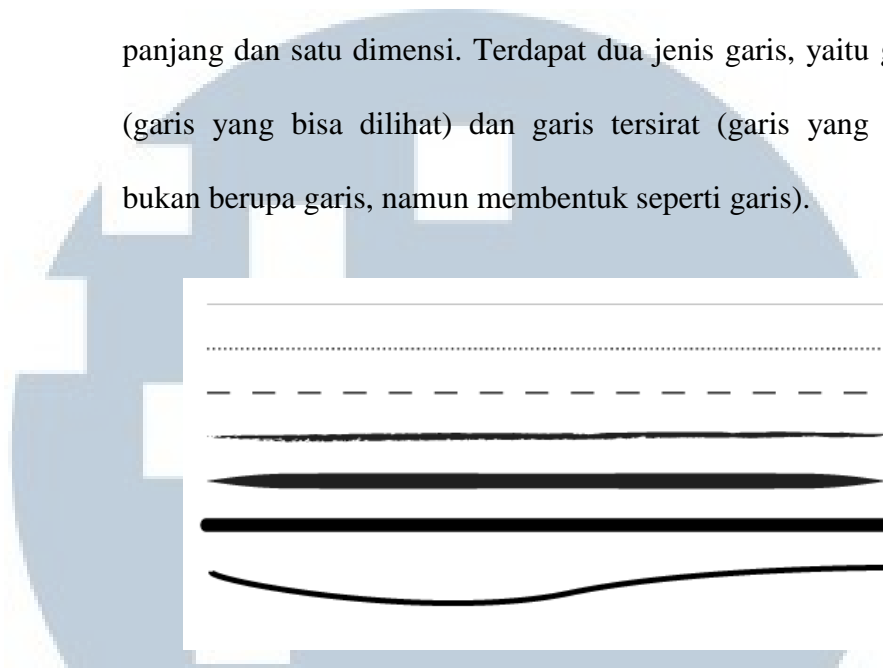
Desain grafis dan ilustrasi sering disamakan oleh masyarakat awam. Padahal, keduanya memiliki tujuan dan fungsi yang berbeda. Paul (2017) pada situs designhill menjelaskan bahwa ilustrasi adalah sebuah penjelasan dalam bentuk visual, dekorasi, atau interpretasi dari sesuatu. Ilustrasi juga bisa merupakan sebuah proses atau konsep. Penjelasan yang dibuat dalam bentuk ilustrasi tersebut bisa saja dimengerti oleh orang yang melihat, namun kadang hanya pembuatnya yang mengerti makna dari ilustrasi tersebut. Sementara itu desain grafis merupakan alat komunikasi visual yang memiliki peran khusus, salah satunya untuk menyampaikan sesuatu kepada orang yang melihatnya. Semua elemen yang ada di dalamnya memiliki fungsi.

2.2.1 Elemen dan Prinsip Desain

Sebuah desain grafis atau visual terdiri dari berbagai elemen dasar yang kemudian disatukan dengan sedemikian rupa menjadi sebuah karya desain yang dikehendaki. Sebagaimana dijelaskan oleh Hashimoto dan Clayton (2009), elemen desain terdiri dari garis (*line*), bentuk (*shape*), ruang kosong (*negative space*), ukuran (*volume*), nilai (*value*), warna (*color*), dan tekstur (*texture*).

- 1) Garis (*line*) merupakan elemen desain yang paling mendasar. Emosi yang diekspresikan melalui garis dapat dilihat dari bentuk (lurus atau melengkung) maupun ketebalannya. Sebuah garis hanya memiliki

panjang dan satu dimensi. Terdapat dua jenis garis, yaitu garis visual (garis yang bisa dilihat) dan garis tersirat (garis yang sebenarnya bukan berupa garis, namun membentuk seperti garis).



Gambar 2.2. Garis

(<https://d3ui957tjb5bqd.cloudfront.net/uploads/2013/11/LineTypes.png>)

- 2) Bentuk (*shape*) memiliki panjang dan lebar namun tidak memiliki massa dan kedalaman. Sebuah bentuk dapat dibuat realistis, terdistorsi, abstrak, dan sebagainya. Sebagai contoh, bentuk yang realistis adalah bentuk yang dibuat sesuai dengan objek yang dapat dilihat secara langsung oleh mata, dan bentuk yang terdistorsi merupakan bentuk realistis yang kemudian dimodifikasi dan diubah namun tetap bisa dikenali objek dasarnya.

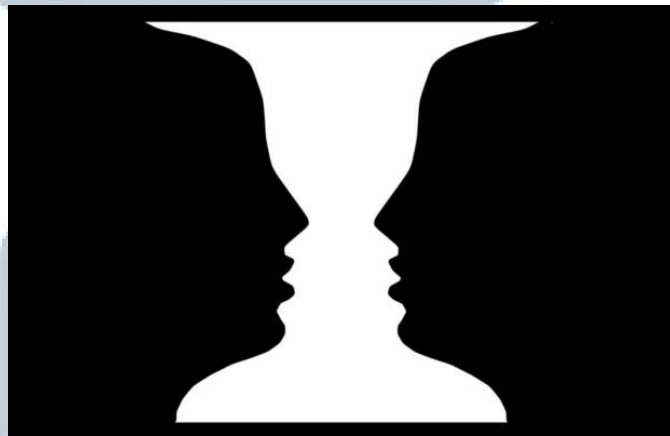
UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.3. Bentuk

(https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTWhWvq1oytX4fP1QexiSpuvGl88P51_jF1yYXelgANJV5Pbk3C)

- 3) Ruang kosong (*negative space*) adalah area kosong yang mengelilingi bentuk yang ada, yang diperjelas oleh keberadaan bingkai dalam suatu karya. Area kosong tersebut dapat dimanfaatkan untuk membuat desain yang dapat mengecoh mata orang yang melihatnya.

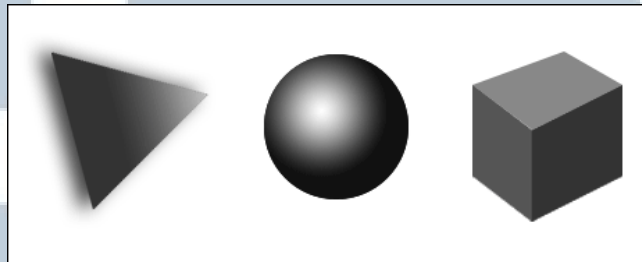


Gambar 2.4. Ruang kosong

(https://cdn.tutsplus.com/webdesign/uploads/legacy/articles/002_whitespace/Using%20Whitespace%20and%20Negative%20Space%20in%20Your%20Designs/vase.png)

- 4) Ukuran (*volume*) dimiliki oleh objek visual 3 dimensi yang mempunyai panjang, lebar, dan kedalaman. Ukuran tersebut dapat diobservasi secara langsung dari berbagai sudut pandang yang

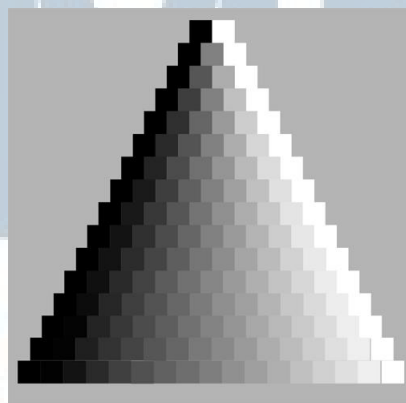
berbeda. Sebuah objek 3D yang diperlihatkan melalui layar komputer pada dasarnya tetap merupakan objek 2D karena tidak dapat dilihat secara nyata kedalamannya.



Gambar 2.5. Ukuran

(<http://www.vanseodesign.com/blog/wp-content/uploads/2010/07/volumes.png>)

- 5) Nilai (*value*) adalah gelap terangnya suatu objek. Tanpa cahaya, maka nilai tersebut tidak dapat dilihat. Cahaya membantu kita untuk bisa melihat kontras atau perbedaan nilai (*value*) pada sebuah objek, yang kemudian bisa memberikan kesan mengenai kejelasan dan kedalaman dari objek tersebut.



Gambar 2.6. Nilai

(http://4.bp.blogspot.com/-tYfPoGCjqGM/Vgrdqjr9AgI/AAAAAAAAAI0/DhkfXTY_ZAc/s1600/greytriangle.jpg)

- 6) Warna (*color*) bisa dibidang merupakan elemen dari cahaya. Warna yang tercipta dari cahaya yang dipantulkan oleh objek (contohnya cat warna merah yang menyerap semua warna kecuali warna merah itu sendiri) disebut sebagai warna *subtractive*, sedangkan warna yang tercipta dari cahaya yang dipancarkan (misalnya dari layar komputer) disebut sebagai warna *additive*.



Gambar 2.7. Warna

(https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTkQKR_5402ljGn6Gw9UIpo-bZD_XAXo2qCDvhzEROhKrIRBak28A)

- 7) Tekstur (*texture*) adalah kualitas permukaan dari suatu objek. Terdapat dua jenis tekstur, yaitu tekstur nyata (*tactile*) yang dapat dirasakan secara langsung dengan indra peraba dan tekstur tersirat (*implied*) yang hanya bisa dilihat namun tidak bisa dirasakan secara langsung (hal. 1-24).



Gambar 2.8. Tekstur

(<https://viscom.files.wordpress.com/2013/04/various.jpg>)

2.2.2 Tipografi dalam Desain Grafis

McCarthy (2013) mengatakan bahwa tipografi memiliki kedudukan yang unik di dalam dunia desain. Makna yang diberikan oleh sebuah tipografi menjadi sesuatu yang harus secara bersama-sama ditelaah dan dimengerti oleh penulis, desainer *font*, desainer grafis, pencetak, dan pembacanya (hal. 61). Lebih lanjut, McCarthy menarik kesimpulan bahwa tipografi adalah sebuah produk, proses, dan alat.

Sebagai produk, tipografi dipasarkan dan dijual. Penghasilan yang didapat dari penjualan sebuah *type* (tulisan/ketikan) bisa menjadi kekuatan tersendiri bagi desainernya. Sebagai proses, *type* memiliki peran dalam bahasa tertulis manusia yang terus berkembang. Sebagai alat, *type* berperan untuk menyampaikan emosi atau nada bicara yang ingin disampaikan oleh sang penulis (hal. 70).

Tulisan yang digunakan dalam desain, selain harus mudah dibaca dan dipahami, juga harus terlihat menarik dan sesuai dengan tema desain yang bersangkutan. Sebagaimana dijelaskan dalam situs Gcf LearnFree, secara

sederhana tipografi bisa didefinisikan sebagai gaya atau penampilan dari teks. Tipografi bisa dibilang merupakan seni bermain dengan teks. Dalam situsnya, Pluralsight (2013) mengatakan bahwa memilih jenis huruf (*typeface*) yang tepat untuk digunakan di dalam sebuah desain *layout* (contohnya seperti kartu permainan dengan banyak penjelasan atau majalah) tidaklah semudah menentukan *typeface* untuk logo. Ketika membuat logo, yang terpenting adalah visualnya, bukan keterbacaannya. *Typeface* berbentuk unik yang digunakan dalam teks judul bisa jadi tidak cocok digunakan untuk menulis teks yang panjang, karena akan sulit dibaca.

Lebih lanjut pada situs Pluralsight, ketika melihat sebuah desain *layout* dengan banyak tulisan, pembaca ingin bisa membaca keseluruhan halaman tersebut dengan lancar. Untuk itu, dibutuhkan jenis huruf yang jelas bisa terbaca; yang artinya tiap hurufnya dapat dengan mudah dibedakan oleh mata meski hanya dibaca sekilas, sehingga tidak terjadi kesalahan ketika membaca. Tipe huruf jenis *serif* menjadi pilihan yang paling umum untuk digunakan dalam desain *layout*. *Serif* bisa dibilang merupakan tipe huruf yang paling mudah untuk dibaca.

2.2.3 *Layouting* dalam Desain Grafis

Penempatan yang tepat dari tiap elemen desain merupakan sesuatu yang penting untuk menciptakan desain yang jelas dan tersampaikan maknanya kepada orang yang melihat. Cullen (2005) mengatakan bahwa desain grafis memiliki fungsi untuk mengkomunikasikan pesan melalui susunan kata dan gambar (hal. 11). Lebih lanjut dijelaskan bahwa dalam desain, *layouting* atau dalam kasus ini

penggunaan *grid* membantu menentukan ruang mana yang secara aktif digunakan dalam sebuah desain. Jika didefinisikan, *grid* adalah sekumpulan sumbu saling berpotongan yang menciptakan pembagian ruang secara horizontal dan vertikal di area yang hendak didesain.

Grid membantu desainer untuk memegang kendali atas desainnya, membuat koneksi antar elemen visual, dan menyatukan tiap elemen desain. *Grid* juga membantu desainer untuk mengambil keputusan yang berhubungan dengan komposisi dan pengaturan lainnya. Cullen juga menjelaskan bahwa dalam *grid* terdapat hal-hal mendasar yang menjadi anatomi dalam pembuatan dan penerapan *grid* itu sendiri, yaitu:

1. *Margins* menentukan area yang secara aktif digunakan pada halaman yang hendak didesain dan mengarahkan orang yang melihat desain tersebut kepada elemen visual yang ada.
2. *Columns* yaitu pembagian ruang secara vertikal yang digunakan untuk menyejajarkan elemen visual.
3. *Column intervals* yaitu area nonaktif atau negatif dalam desain yang memisahkan satu kolom dengan kolom lainnya dan mencegah agar tidak terjadi tabrakan antar elemen tekstual dan visual.
4. *Flawlines* membantu kolom vertikal dengan membagi halaman secara horizontal untuk memberikan titik penyejajaran tambahan dalam *grid* tersebut.
5. *Grid modules* yaitu area dalam *grid* yang menunjang elemen tekstual dan visual dalam desain tersebut (hal. 55-56).

2.2.4 Tipe-Tipe Ilustrasi

Bilyana (2017) pada situs graphicmama membagi ilustrasi menjadi dua kategori besar, yaitu tradisional dan modern. Ilustrasi tradisional contohnya adalah:

- 1) *Woodcutting*, yaitu teknik pembuatan ilustrasi dengan mengukir gambar pada media kayu
- 2) *Metal etchings*, yaitu teknik pembuatan ilustrasi dengan menggores pada media logam untuk kemudian dicelupkan ke dalam larutan asam dan ditinta
- 3) *Pencil illustration*, yaitu ilustrasi yang dibuat menggunakan pensil
- 4) *Charcoal illustration*, yaitu ilustrasi yang dibuat menggunakan arang
- 5) *Litography*, yaitu ilustrasi yang dibuat menggunakan minyak, lemak, atau lilin di permukaan batu kapur halus
- 6) *Watercolor illustration*, yaitu ilustrasi yang dibuat menggunakan cat air
- 7) *Gouache illustration*, yaitu ilustrasi yang dibuat menggunakan cat *gouache* yang pada dasarnya mirip dengan cat air, namun menghasilkan warna yang lebih dalam dan tahan lama
- 8) *Acrylic illustration*, yaitu ilustrasi yang dibuat menggunakan cat akrilik
- 9) *Collage illustration*, yaitu ilustrasi yang dibuat dengan menggunakan berbagai bahan berbeda yang disatukan menjadi sebuah bentuk
- 10) *Pen-and-ink illustration*, yaitu ilustrasi yang dibuat menggunakan tinta pena



Gambar 2.9. *Pencil illustration*

(<https://i.graphicmama.com/blog/wp-content/uploads/2017/04/07074459/0e49680e47aea4124b5645c184ceb502-e1512632741975.jpg>)

Sementara itu, ilustrasi bergaya modern di antaranya yaitu:

- 1) *Freehand digital illustration*, yaitu ilustrasi yang dibuat menggunakan media digital, dapat menghasilkan gambar dengan garis dan transisi warna yang halus
- 2) *Vector graphics*, yaitu ilustrasi yang dibuat secara digital menggunakan *vector* yang artinya gambar tersebut bisa diperbesar sesuai kebutuhan tanpa takut kualitas gambar akan menurun

Selain itu, ilustrasi juga bisa memiliki *style* atau gaya yang berbeda-beda, tergantung siapa yang membuat atau sesuai kebutuhannya. Bisa dibilang, gaya adalah genre dari sebuah ilustrasi. Beberapa dari *style* tersebut ialah sebagai berikut:

- 1) *Concept art*, yaitu ilustrasi berupa konsep awal yang dibuat untuk kemudian digunakan dalam *game*, animasi, fantasi, dan sebagainya.
- 2) *Children's*, yaitu ilustrasi yang warna-warni dengan gaya imut yang cocok untuk anak-anak.
- 3) *Comics/graphic novels*, yaitu ilustrasi yang dibuat untuk menyampaikan cerita, seringkali ditambahkan teks.
- 4) *Books/publications/editorial*, yaitu ilustrasi yang digunakan sebagai *cover* buku atau isi majalah.
- 5) *Advertising*, yaitu ilustrasi yang digunakan untuk mengiklankan suatu produk atau jasa.
- 6) *Packaging*, yaitu ilustrasi yang ada pada kemasan produk untuk membuatnya terlihat unik dan *eye-catching*.
- 7) *Branding/logo*, yaitu ilustrasi yang dibuat sebagai bentuk identitas dari suatu perusahaan atau kelompok.



Gambar 2.10. *Children's*

([https://i.graphicmama.com/blog/wp-](https://i.graphicmama.com/blog/wp-content/uploads/2017/03/04123759/8e9511e90c7251824336231adb0a8b70-1-243x300.jpg)

[content/uploads/2017/03/04123759/8e9511e90c7251824336231adb0a8b70-1-243x300.jpg](https://i.graphicmama.com/blog/wp-content/uploads/2017/03/04123759/8e9511e90c7251824336231adb0a8b70-1-243x300.jpg))

2.2.5 Desain dan Visual dalam Board Game

Tiap *board game* memiliki desain dan visualnya masing-masing. Desain tersebut salah satunya berfungsi sebagai penarik perhatian para calon pemainnya. Namun, selain sebagai penghias, desain dan visual (ilustrasi) memiliki peran tersendiri dalam *board game*.

Strain (2016) mengatakan bahwa salah satu tugas utama desainer grafis dari sebuah *board game* adalah mendesain *user interface* yang paling tepat untuk *board game* tersebut. Tujuannya adalah agar para pemain bisa dengan mudah memberikan respon yang sesuai kepada permainan yang bersangkutan. Hal-hal sederhana seperti peletakan sebuah ilustrasi, teks, atau ikon yang mudah dilihat dan dipahami, atau perbaikan kecil dari satu desain untuk meningkatkan efektivitas permainan.



Gambar 2.11. Alternatif desain untuk kartu *board game* *Shadow Throne*

(http://nothingsacredgames.com/wp-content/uploads/2015/11/shadow_throne_iterations-300x210.jpg)

Ilustrasi yang baik pada *board game* tentulah akan membuat orang tertarik untuk mengetahui lebih jauh mengenai *board game* tersebut. *Board game* itu kemudian diberikan desain yang sedemikian rupa agar makin menarik mata. Fristoe (2015) mengatakan bahwa ilustrasi dan desain grafis dalam *board game* mungkin bisa tercampur dan tertukar dikarenakan kemiripannya, namun keduanya memiliki perbedaan yang cukup signifikan. Perbedaan peran keduanya antara lain bisa dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Desain grafis berfokus pada kegunaannya, sementara fungsi utama ilustrasi adalah sebagai pemanis.
- 2) Desain grafis membantu membuat *board game* terlihat lebih menarik dan juga memberikan informasi yang spesifik, sementara ilustrasi lebih sebagai media untuk mengekspresikan perasaan yang ingin disampaikan.
- 3) Desain grafis lebih bersifat objektif, karena memiliki tuntutan berupa kegunaan dan kemudahan untuk dipahami.
- 4) Desain grafis sifatnya lebih tersembunyi, kebalikan dari ilustrasi yang akan sangat menarik perhatian orang dengan kualitas seni yang tinggi.
- 5) Desain grafis bisa dibilang tidak akan ada habisnya, karena ia bertanggung jawab atas segala hal yang visual, termasuk di dalamnya buku panduan, ikon, logo, peletakan simbol, dan lain sebagainya.

Meski memiliki berbagai perbedaan, pada akhirnya baik ilustrasi maupun desain grafis yang akan digunakan hendaknya sesuai dengan tema yang dibawa oleh *board game* yang akan dibuat. Permainan yang banyak memakai daya ingat pemain tentu memerlukan ilustrasi dan desain yang tidak membosankan dan

gampang diingat, dan permainan serius yang melibatkan strategi militer dan sejarah perang tidak cocok dengan ilustrasi warna-warni serta gambar maskot.

2.3 Board Game Dalam Kegiatan Belajar-Mengajar

Menurut Mayer dan Harris (2010), pada dasarnya pengalaman belajar dibangun sebagai sesuatu yang menyenangkan, tidak peduli apakah topiknya mengenai hewan atau tentang latihan militer (hal. 11). Banyak mitos keliru yang beredar dalam dunia pendidikan tentang bagaimana cara belajar yang paling efektif, seperti beberapa di antaranya yang dijelaskan oleh Trefer (2011):

1. Kita bisa belajar dengan mendengarkan apa yang dijelaskan oleh seorang ahli. Namun, berbagai riset membuktikan bahwa tiap individu memiliki filter informasi mereka sendiri. Mereka akan mendengarkan apa yang ingin mereka dengarkan, dan tidak bisa semudah itu mengaplikasikan informasi yang mereka dapat hanya dengan mendengarkan saja.
2. Pengalaman adalah guru terbaik. Kenyataannya, seseorang harus bisa menghubungkan makna dan kepentingan dari apa yang mereka alami untuk mengubah pengalaman tersebut menjadi sebuah pengetahuan yang baru dan berguna.
3. Belajar secara langsung adalah yang paling efektif. Meski demikian, walaupun seseorang tahu bagaimana caranya melakukan sesuatu, belum tentu ia memahami teori dan pengertian dasar mengenai hal

tersebut. Begitu juga orang yang memahami sesuatu, belum tentu bisa mempraktekkannya secara langsung (hal. 2-3).

Belajar tidak harus dilakukan hanya dengan membaca dan mencatat saja, namun bisa pula dengan memanfaatkan sarana yang berbeda. Salah satu sarana yang bisa digunakan adalah permainan, dalam kasus ini khususnya *board game*. Bermain sambil belajar bukanlah sekedar istilah. Anak-anak belajar dan berkembang dari pengalaman bermain mereka. Hal yang sama juga bisa diterapkan dalam pendidikan formal, di mana situasi menyenangkan yang didapatkan dari pengalaman bermain bisa membantu untuk memberikan pemahaman mengenai topik pembelajaran.

Board game sebagai alat untuk membantu belajar bahasa pun sudah pernah diterapkan. Dilansir dari situs engagedfamilygaming.com, Duetzmann (2016) memberikan beberapa contoh judul *board game* yang mengajarkan pemainnya mengenai kosakata dan bahasa antara lain yaitu *Scrabble*, *Bananagrams*, dan *Last Letters*. Dilansir dari situs [HobbyLark](http://HobbyLark.com), Kismet (2017) menjelaskan bahwa *Scrabble* masuk ke dalam 10 peringkat *board game* paling populer sepanjang masa.

U M N
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 2.12. Board game Scrabble

(sumber: <https://www.amazon.co.uk/>)

Brian dan Harris (2010) memberikan beberapa alasan kenapa *board game* bisa sarana belajar mengajar yang baik. Alasan tersebut yaitu:

1. Memberikan pengalaman yang nyata kepada siswanya, yaitu dengan melibatkan siswa untuk memerankan atau memainkan *board game* yang berhubungan dengan topik pelajaran secara langsung sehingga mereka bisa mengingatnya dengan lebih baik karena sudah mengalaminya sendiri. Misalnya *board game* sejarah yang bisa mengajarkan siswa langsung mengenai perluasan wilayah dan perkembangann daerahnya.
2. Meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar, karena sebuah *game* sudah terbukti bisa menyita perhatian seseorang dalam jangka waktu lama, sementara buku pelajaran biasa seringkali membuat siswa cepat bosan.
3. Mengajarkan ketrampilan sosial melalui interaksi yang terjadi antar pemain, di antaranya seperti cara bekerja sama dan bernegosiasi dengan orang lain.

4. Melatih berpikir lebih tinggi, dikarenakan peraturan *board game* seringkali cukup sulit untuk dipahami dan sepanjang permainan para siswa akan beradu strategi dengan siswa lainnya. Hal ini bukanlah sesuatu yang bisa diajarkan dengan mudah secara teoritis (hal. 12-16).

2.4 Pengertian Bahasa

Kata ‘bahasa’ diambil dari kata dalam bahasa Sanskerta, *bhāṣā*. Chaer dan Agustina dalam Yanti, Zabadi, dan Rahman (2016) mengatakan bahwa bahasa bisa diartikan secara sederhana sebagai alat untuk berkomunikasi dengan orang lain. Lebih jelasnya, bahasa juga adalah alat untuk menyampaikan pikiran, gagasan, konsep atau perasaan (hal. 1). Secara umum, bahasa bisa dideskripsikan sebagai kumpulan suatu tanda dan kata khusus yang digunakan manusia untuk berinteraksi dengan manusia lainnya.



Gambar 2.13. Berbagai bahasa di dunia

(<https://koranesia.com/wp-content/uploads/2016/12/bahasa.jpg>)

Fungsi utama bahasa adalah sebagai alat untuk berkomunikasi, namun bahasa memiliki fungsi lain di luar itu. Keraf (1994) menjelaskan bahwa jika dilihat dari sejarah dan perkembangannya, maka fungsi bahasa bisa diturunkan dari dasar dan motif pertumbuhannya. Secara garis besar, dasar dan motif pertumbuhan bahasa adalah sebagai alat yang digunakan untuk:

1. Menyatakan ekspresi diri: bahasa membantu manusia untuk menyatakan secara terbuka apa yang ada dalam pikirannya.
2. Berkomunikasi dengan manusia lain: bahasa memungkinkan kita untuk menyalurkan maksud kita kepada orang lain dan bekerja sama dengan mereka.
3. Adaptasi sosial dan mengadakan integrasi: seseorang bisa mengenal adat-istiadat, tingkah laku, dan tata krama masyarakatnya melalui bahasa yang digunakan. Adaptasi pertama yang dilakukan seseorang dalam suatu masyarakat adalah dengan menggunakan bahasa yang sama.
4. Mengadakan kontrol sosial: bahasa bisa digunakan untuk mempengaruhi tingkah laku dan tindak-tanduk orang lain. Dengan menggunakan bahasa, semua kegiatan sosial bisa berjalan dengan baik karena telah dipersatukan. Dengan begitu, bahasa juga memiliki peran dalam proses sosialisasi dalam masyarakat (hal. 3-6).

2.4.1 Bahasa Indonesia dalam Masyarakat

Bahasa Indonesia sendiri adalah bahasa resmi Republik Indonesia, digunakan sebagai pemersatu bangsa yang terdiri dari berbagai suku dan beragam bahasa

yang berbeda. Bahasa Indonesia diresmikan sebagai bahasa nasional pada tanggal 28 Oktober 1928 oleh sekelompok pemuda Indonesia sebagai bentuk perjuangan kemerdekaan.

Pamungkas (2012) menjelaskan bahwa sebelum teretusnya sumpah pemuda, *lingua franca* (bahasa pergaulan) yang digunakan di Nusantara adalah bahasa Melayu. Bahasa Melayu yang digunakan sebagai *lingua franca* itu kemudian berubah namanya sejak tanggal 28 Oktober 1928. Bahasa Melayu yang awalnya terkonsentrasi pada wilayah-wilayah tertentu, sejak saat itu menjadi milik rakyat Indonesia dan berjiwa nasional.

Lebih lanjut dijelaskan oleh Muslich dalam Pamungkas (2012) mengenai hasil Perumusan Seminar Politik Bahasa Nasional yang diselenggarakan di Jakarta pada tanggal 25 sampai 28 Februari 1975 antara lain menegaskan bahwa Bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional memiliki fungsi sebagai (1) lambang kebanggaan nasional, (2) lambang identitas nasional, (3) alat pemersatu masyarakat yang berbeda-beda latar belakang sosial budaya dan bahasanya, dan (4) alat perhubungan antardaerah dan antarbudaya (hal. 6).

2.4.2 Pendidikan Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran wajib yang sudah diberikan kepada siswa mulai dari jenjang pendidikan yang paling dasar hingga ke perguruan tinggi. Pada dasarnya, Bahasa Indonesia juga merupakan bahasa pengantar pendidikan, yang kemudian diajarkan kembali secara lebih detail sebagai mata pelajaran tersendiri. Sebagaimana dijelaskan oleh Akhadiah, Ridwan, dan Arsjad (1991), tujuan

pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah adalah agar siswa dapat berbahasa Indonesia dengan baik dan benar dan menghayati bahasa dan sastra Indonesia, sesuai dengan situasi dan tujuan berbahasa (hal. 1).

Bahasa Indonesia pun memiliki pedoman dan acuan tersendiri di luar dari kurikulum yang ada. Dari tahun 1972 hingga tahun 2015, pedoman yang berlaku adalah Ejaan yang Disempurnakan (disingkat EYD). EYD mengalami revisi sebanyak dua kali yaitu pada tahun 1987 dan 2009, sebelum akhirnya diganti secara resmi oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia pada tahun 2015 menjadi Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (EBI atau PUEBI). Yanti dkk (2016) menjelaskan bahwa meskipun terjadi pergantian nama, tidak ada perbedaan mendasar antara EYD dengan PUEBI. Perbedaan di antara keduanya yang ditemukan antara lain sebagai berikut:

1. Penambahan huruf vokal diftong. Di peraturan EYD hanya terdapat tiga huruf diftong, yaitu *ai*, *au*, dan *oi*. Di PUEBI, huruf diftong ditambah satu yaitu *ei*, misalnya pada kata *survei* dan *geiser*.
2. Dalam penggunaan huruf kapital, pada peraturan EYD tidak ditentukan bahwa huruf kapital digunakan untuk menulis unsur julukan. Dalam PUEBI, unsur julukan diatur dengan penulisan awal menggunakan huruf kapital.
3. Dalam penggunaan huruf tebal, dalam peraturan EYD, fungsi huruf tebal ada tiga, yaitu (1) menuliskan judul buku, bab, dan semacamnya, (2) mengkhhususkan huruf, dan (3) menulis lema atau sublema dalam kamus. Dalam PUEBI, fungsi ketiga dihapus (hal. 34).



Gambar 2.14. Pedoman EYD dan PUEBI

(https://inc.mizanstore.com/aassets/img/com_cart/produk/covHTML-030.jpg dan
https://perpusda.bojolali.go.id/wp-content/uploads/2017/01/15965580_10155029165329903_10229381738497574_n.jpg)

PUEBI, sesuai namanya, digunakan sebagai pedoman dasar untuk menulis dan menggunakan Bahasa Indonesia, baik itu dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam situasi formal. PUEBI dijadikan pedoman dalam mengajarkan tata bahasa kepada siswa dan mahasiswa.

Selain PUEBI, digunakan juga kamus resmi Bahasa Indonesia, yaitu Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), sebagai acuan bahasa yang baku. KBBI ditulis dan disusun oleh Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa serta diterbitkan oleh Balai Pustaka. KBBI memiliki lima edisi, dengan edisi terbarunya terbit pada tahun 2016. Dilansir dari halaman resmi KBBI Daring (2016), versi *online* (dalam jaringan atau daring) dari KBBI resmi dengan basis edisi kelima tersedia untuk publik mulai tanggal 28 Oktober 2016.