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.

Perpustakaan Univeristas Multimedia Nusantara

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Desain

Design, atau desain, dapat digunakan baik sebaik kata kerja dan kata benda, *design* sebagai benda merujuk pada sebuah obyek yang dibuat oleh seorang agen, dengan niatan mencapai suatu tujuan, menggunakan komponen-komponen primitif, memenuhi suatu kumpulan persyaratan, dan memiliki beberapa batasan. Sedangkan *design* sebagai aktivitas adalah aksi penentuan sifat dari suatu benda (Ralph & Wand, n.d.).

Heskett (seperti dikutip dari Hardt, 2006) menyimpulkan *design* dengan "Design is to design the design of a design". Ruder (seperti dikutip dari Hardt, 2006) memperjelas bahwa *design* adalah berarti untuk merencanakan, mengatur, menghubung, dan mengontrol. Yang disimpulkan lebih jauh oleh Simon (seperti dikutip dari Hardt, 2006) menjadi pembuatan perencanaan langkah-langkah aksi yang ditujukan untuk mengubah situasi yang ada menjadi situasi yang diinginkan.

2.1.1. Desain Komunikasi Visual

Visual Communication Design atau Desain Komunikasi Visual adalah istilah untuk mendeskripsikan kegiatan dimana terjadi pembuatan, penyusunan, perencanaan, dan pelaksanaan suatu atau banyak komunikasi visual. Seorang desainer desain komunikasi visual menginterpretasikan, mengorganisir dan mempresentasikan secara visual pesan dan kesan yang ingin disampaikan. Istilah *Visual*

Communication Design juga sering disalahartikan dan/atau disamakan dengan *Graphic Design* atau Desain Grafis, yang sebenarnya merupakan salah satu cabang ilmu dari keseluruhan *Visual Communication Design* (Frascara, 2004).

2.1.1.1. Elemen-Elemen Desain Komunikasi Visual

Samara (2014) memberikan jenis-jenis elemen-elemen dalam desain yang menjadi bagian-bagian pembangun sebuah desain:

1. *Shape* & *Form*

   Segala bentuk desain, organisasi & pembuatan grafis serta gambar, menurut Samara, pada paling dasarnya terpusat pada pemanipulasian bentuk. Sebuah bentuk atau form ialah apa yang dilihat oleh pengamat dalam desain dan memberikan makna kepada diri pengamat. *Space* atau ruang dalam area desain yang telah ditetapkan yang ditempati oleh form disebut *positive space*, ranah ruang yang memiliki isi. Sedangkan space yang tidak ditempati oleh form disebut *negative space*, ranah ruang yang tidak memiliki isi. Kejelasan serta ketegasan dari sebuah bentuk juga akan mempengaruhi makna yang dibawa oleh sebuah bentuk.

   Samara lebih jauh memberikan & menjelaskan kategori-kategori bentuk:

   a. *Dot*, atau titik. Sebuah titik adalah bentuk paling dasar dari segala bentuk. Segala jenis bentuk lain adalah hasil manipulasi

atau penyusunan dari satu atau banyak titik. Sebuah titik juga memiliki fungsi sebagai titik referensi relatif dengan ruang dan bentuk lain untuk mata pengamat. Titik tidak terbatas hanya bentuk geometris bulat saja, tetapi segala bentuk dengan pusat yang dapat di identifikasi tetaplah dan juga berfungsi sebagai titik.

b. *Lines*, atau garis. Karakteristik utama sebuah garis adalah menyambungkan dan mempersatukan spaces atau ruang-ruang dalam sebuah komposisi desain. Penyambungan antar ruang tersebut tidak harus kasat mata: Bisa berupa tarikan antara 2 titik ataupun secara kasat mata dalam bentuk objek konkrit. Bentuk garis, secara inheren bersifat dinamik, dikarenakan kualitas linearitasnya yang menyiratkan pergerakan dan arahnya. Dibanding dengan bentuk titik yang memiliki fungsi memberikan titik fokus, sebuah garis memiliki fungsi untuk memisahkan & menyatukan ruang & objek, memotong, mengurung, dan membatasi. Sebuah garis dapat berubah identitasnya menjadi plane atau bidang seiring berat dan tebalnya garis bertambah, untuk tetap mempertahankan identitasnya sebagai garis, maka panjang dari garis juga harus diperpanjang secara proporsional.

c. *Plane*, atau bidang. Pada dasarnya, suatu bidang adalah bentuk titik besar yang kontur luarnya menjadi bagian penting

darinya. Semakin besar sebuah bidang maka semakin kecillah sifat dan fungsinya sebagai titik: Sifat ini dapat berubah tergantung dengan relasi sebuah bidang dan ukuran bidang tersebut dengan ranah ruang dimana bidang tersebut berada.

d. *Geometric Forms*, atau bentuk-bentuk geometrik. Sebuah bentuk akan dianggap geometrik jika konturnya teratur dan rapih. Pada umumnya, bentuk-bentuk yang bersudut, kaku & keras disebut sebagai bentuk geometrik. Sebuah bentuk geometrik memiliki kualitas tidak natural yang dikarenakan ekspetasi manusia yang sudah mendarah daging bahwa bentuk organik haruslah tidak teratur, lembut dan/atau bertekstur.

e. *Organic Forms*, atau bentuk-bentuk organik. Kontras dengan bentuk-bentuk geometrik yang relatif sederhana dan teratur, bentuk organik dapat di identifikasi dari bentuk yang tidak teratur, berbeda-beda serta kompleks. Ekspetasi manusia untuk melihat bentuk-bentuk yang memiliki kualitas-kualitas tersebut sebagai organik atau "wajar" lahir dari hasil pengamatan otak manusia yang melihat alam yang memiliki kualitas-kualitas tersebut.

f. *Surface Activity*, yang dapat dibagi menjadi 2 jenis berbeda yaitu: *Texture & Pattern*. *Texture* atau tekstur mengacu pada permukaan yang tidak teratur; tanpa pola yang jelas, karena itu

tekstur dianggep bersifat “organik”. *Pattern* atau Pola mengacu pada permukaan yang mirip dengan tekstur, tetapi memiliki pola yang jelas dan teratur, karena kualitas-kualitas tersebut sebuah pola dianggap bersifat “geometrik”.

2. *Color*

Mollica (2018), menjelaskan, *color* atau warna, adalah hasil tangkapan mata manusia yang menangkap frekuensi tertentu saat cahaya memantul dari sebuah objek. Dimana objek akan menyerap frekuensi tertentu dan memantulkan sisa frekuensi lainnya. Frekuensi pantulan tersebutlah yang ditangkap mata dan menjadi warna. Warna dapat dimengerti lebih jauh dengan memahami interaksi antara warna-warna:

a. *Color Wheel*, representasi visual warna yang disusun berdasarkan relasi kromatik, warna-warna dasar dapat dibagi menjadi 3 kelompok yaitu:

i. *Primary Colors*, atau warna primer. Terdiri dari merah, kuning dan biru. Warna-warna ini tidak dapat diperoleh dari hasil pencampuran warna-warna lainnya.

ii. *Secondary Colors*, atau warna sekunder. Warna yang dapat diperoleh dari hasil pencampuran dua warna dasar. Terdiri dari oranye, hijau dan ungu.

iii. *Tertiary Colors*, atau warna tersier. Warna ini adalah hasil pencampuran antara sebuah warna primer dengan warna sekunder terdekatnya.

b. *Color Properties*, atau properti dari warna. Karakteristik-karakteristik yang membantu dalam pendeskripsian dan pengelompokan warna-warna. Properti-properti tersebut adalah:

i. *Hue*, istilah ini sering tertukar dengan istilah warna itu sendiri. Istilah *hue* merujuk pada pengelompokan warna yang sejenis. Contohnya magenta, merah anggur dan merah mawar termasuk dalam pengelompokan warna merah.

ii. *Value*, merujuk pada terang dan gelapnya suatu warna. Setiap hue juga memiliki *value* sendiri-sendiri relatif terhadap *hue* lainnya.

iii. *Saturation*, disebut juga *intensity* atau *chroma*. *Saturation* merujuk pada tingkat ketajaman dan/atau ketumpulan warna. Warna yang memiliki *saturation* rendah disebut *neutral colors*, atau warna netral.

iv. *Temperature*, atau suhu warna. *Temperature* merujuk pada perasaan yang didapat saat melihat suatu atau kumpulan warna tertentu. Umumnya warna-warna merah, kuning dan oranye dianggap bersifat “hangat”, terlihat mendekati

pengamat. Sebaliknya warna-warna hijau, biru dan ungu dianggap bersifat “dingin”, terlihat menjauhi pengamat. Setiap warna juga memiliki variasi temperatur relatif terhadap warna lainnya, atau *relative temperature*. Semakin dekat ke arah warna merah dalam *color wheel* maka semakin “hangat” warna itu. Sebaliknya, semakin dekat ke arah biru warna tersebut dalam *color wheel*, semakin “dingin” warna tersebut.

c. *Color Schemes*, yaitu kombinasi warna-warna yang menciptakan *color harmony:* Kombinasi-kombinasi antar warna yang serasi. Kombinasi-kombinasi tersebut adalah:

i. *Monochromatic Scheme*, yaitu *color scheme* yang hanya menggunakan satu warna.

ii. *Analogous Scheme*, terdiri dari warna-warna yang bersebelahan di *color wheel*.

iii. *Triadic Scheme, color scheme* yang terdiri dari tiga warna yang berjarak sama di *color wheel*.

iv. *Complementary Scheme*, adalah *color scheme* yang terdiri dari dua warna yang berlawanan di *color wheel*.

v. *Split Complementary Scheme*, yaitu *color scheme* yang terdiri dari suatu warna dan warna yang bersebelahan dengan warna berlawanannya di *color wheel*.

vi. *Analogous Complementary Scheme*, *color scheme* yang mengkombinasikan suatu warna bersama warna-warna yang bersebelahan dengan warna yang berlawanan di *color wheel*.

vii. *Tetrad Scheme*, adalah kombinasi dua warna yang terpisah oleh satu warna di *color wheel*, dengan warna-warna yang berlawanan dengan kedua warna tersebut di *color wheel*.

d. *Color Mood*, setiap warna memiliki pesan dan arti sendiri-sendiri yang dibentuk oleh persepsi masing-masing pengamat, yang menentukan reaksi dan tanggapan pengamat mengenai warna tersebut.

3. *Typography*

Malamed (2015) menjelaskan, *Typography* atau tipografi adalah bentuk seni mengenai desain dengan huruf dan kata-kata. Desain dari *type* atau huruf cetak akan memberikan kesan tersendiri, bahkan sebelum teks yang tersusun darinya dibaca. Bagian-bagian dari seni *typography* adalah:

a. *Typeface*, sering tertukar dengan *font* dalam penggunaan sehari-hari, merujuk pada kesamaan desain sekelompok huruf, angka,

tanda baca dan simbol. Sebuah *typeface* memiliki penampilan visual yang konstan. Suatu jenis *typeface* juga dapat dipahami sebagai satu "keluarga" *font* yang serupa. Terdapat 4 kategori berbeda *typeface*, yaitu:

i. *Serif Typeface*, *typeface* yang menggunakan serif.

ii. *Sans Serif Typeface*, *typeface* yang tidak menggunakan serif.

iii. *Script Typeface*, *typeface* yang menyerupai tulisan tangan.

iv. *Decorative Typeface*, *typeface* yang mengedepankan nilai desain dan dekoratif dibanding keterbacaannya.

b. *Font*, adalah suatu kumpulan lengkap huruf, angka, tanda baca dan simbol yang memiliki ukuran dan gaya desain visual yang sama. Sebuah *font* adalah salah satu jenis varian yang tercakup di dalam sebuah *typeface*.

c. *Type Family*, adalah koleksi *typeface* yang dirancang untuk digunakan bersamaan. Penggunaan *type family* akan memberikan konsistensi karena sebuah *type family* memiliki kesamaan karakteristik di dalamnya.

d. *Type Style*, varian-varian dari suatu *typeface* tertentu. Jenis-jenis *type styles* suatu *typeface* antara lain:

i. *Roman*, versi normal, tegak dari *typeface*.

ii. *Condensed*, varian *roman type styl*e yang memiliki spasi lebih sempit di antara karakternya.

iii. *Extended*, varian *roman type style* yang memiliki spasi lebih lebar di antara karakternya.

iv. *Bold*, yang mempunyai goresan lebih gelap dan tebal.

v. *Black*, yang memiliki goresan bahkan lebih tebal dibanding *bold*.

vi. *Italic*, yang menggunakan huruf yang dimiringkan, menyerupai tulisan tangan.

vii. *Oblique*, yang menggunakan huruf yang dimiringkan, tetapi tidak menyerupai tulisan tangan.

e. *Parts of Letters*, atau anatomi dari sebuah huruf. Bagian-bagian tersebut antara lain:

i. *Letter Height Measurements*, garis-garis tersirat yang menentukan tinggi dari bagian-bagian sebuah huruf, terdiri dari:

- *Baseline* merujuk pada garis paling bawah suatu huruf.
- *Mean Line* yaitu garis yang membatasi tinggi huruf kecil.
- *Cap Line* yaitu garis pembatas paling atas huruf.

Sebuah huruf kecil juga dapat memiliki bagian *extender*, yang melewati batas *mean line*. Sebaliknya suatu huruf kecil juga dapat mempunyai bagian *descender*, yang melewati batas *baseline*.

ii. *Point Size*, disingkat pt, adalah pengukuran huruf dari titik tertinggi hingga titik terendah suatu *typeface*. *Point size* modern menggunakan skala 1/72 inci per 1 pt.

iii. *Serif*, yaitu "ekor" kecil yang ditambahkan pada ujung goresan sebuah karakter di dalam *typeface-typeface* tertentu. *Typeface* yang menggunakan *serif* disebut sebagai *serif typeface*, sedangkan *typeface* yang tidak memiliki *serif* disebut *sans serif*.

iv. *Inside & Outside of The Letters*, bagian-bagian lainnya dari sebuah *typeface*, yaitu:

- *Crossbar*, garis yang berfungsi sebagai "jembatan", contohnya pada tengah huruf H & A.
- *Aperture*, bentuk yang tersirat dari *negative space* huruf yang berbentuk menutup separuh jalan, contohnya pada huruf e.
- *Counter*, *negative space* atau ruang kosong yang tertutup dalam sebuah huruf, contohnya pada huruf o & p.

- *Bowl*, bentuk kurva membulat yang menyusun sebuah *counter*, contohnya pada huruf b, d, P & Q. *Bowl* dari sebuah huruf seringkali melewati garis batas tinggi huruf.

v. *Weight*, atau variasi ketebalan goresan suatu huruf.

f. *Display Type & Body Text*, *display type* merujuk pada *typeface* yang didesain untuk digunakan sebagai judul dan anak judul. *Body text* merujuk pada *typeface* yang didesain agar mudah dibaca pada ukuran kecil sekalipun.

g. *Legibility*, yaitu ukuran kejelasan huruf, angka, tanda baca dan simbol dalam sebuah *typeface* saat dibaca.

h. *Readability*, yaitu kemampuan teks untuk terbaca dengan mudah dan jelas dalam jumlah banyak, seperti dalam suatu paragraf.

2.1.1.2. Prinsip-prinsip Desain Komunikasi Visual

Hass (n.d.) dalam "Design Elements, Design Principles, and Compositional Organization", menuliskan prinsip-prinsip yang ada dalam sebuah komposisi desain yang digunakan untuk menyusun elemen-elemen desain di dalamnya sedemikian rupa sehingga membentuk satu kesatuan komposisi desain yang kohesif dan mempunyai makna tersendiri, yang tidak dapat dicapai jika elemen-elemen desain tersebut digunakan sendiri-sendiri.

Menurut Hass, prinsip-prinsip tersebut dapat dibagi menjadi 2 arketipe yaitu:

1. *Compositional Principles*

   Prinsip-prinsip yang menjelaskan interaksi antar elemen-elemen dalam komposisi desain, yaitu:

   a. *Alignment*, atau penjajaran/pembarisan elemen-elemen desain dalam ranah ruang komposisi desain baik dengan ranah ruang komposisi tersebut ataupun dengan elemen-elemen desain lainnya.

   b. *Contrast*, atau kontras, merujuk pada perbedaan antara suatu elemen dengan satu atau banyak elemen desain lainnya. Penggunaan kontras dapat membantu dalam membuat fokus & dinamisme dalam desain.

   c. *Emphasis*, atau penekanan elemen desain, diperoleh dari hasil membuat satu atau lebih elemen tertentu menarik perhatian mata pengamat. *Emphasis* berguna untuk membantu pengamat dalam mengenali kepentingan elemen-elemen dalam desain.

   d. *Hierarchy*, berhubungan erat dengan *emphasis*, *hierarchy* adalah pengurutan kepentingan suatu kumpulan elemen-elemen desain. Absensi *hierarchy* yang jelas dalam desain juga dapat

digunakan untuk membuat anarki dan kekacauan dalam sebuah komposisi desain.

e. *Movement*, atau pergerakan, dicapai dalam sebuah desain dengan membuat ketidakstabilan visual, contohnya dengan blur atau pengaburan elemen. *Movement* juga dapat dicapai dalam sebuah desain menyusun elemen-elemen di dalamnya sedemikian rupa sehingga mengarahkan tatapan pengamat menuju arah tertentu, contohnya dengan penggunaan diagonal yang membawa tatapan pengamat ke arah tertentu. *Movement* juga dapat dicapai secara tiga-dimensional dalam desain dengan menggunakan permainan ukuran dan kecerahan warna elemen desain sehingga menyiratkan kedalaman dalam desain.

f. *Scale*, atau besar kecilnya elemen desain. Variasi skala antar elemen desain dapat memberikan unsur dinamik ke dalamnya, tanpanya, sebuah desain akan terasa datar dan membosankan. Perbedaan skala antar desain juga dapat menarik perhatian pengamat dengan menimbulkan rasa penasaran pada penyebab perbedaan skala tersebut.

g. *Gestalt*, yang berarti kesatuan utuh. Teori *gestalt* menjelaskan dan mengeksploitasi kecenderungan otak untuk mengatur informasi visual yang diterimanya. Suatu komposisi desain yang menggunakan *gestalt* menentukan interaksi secara spasial antar

elemen-elemen di dalamnya. Teori *gestalt* sendiri memiliki 6 prinsip dasar yaitu:

i. *Similarity*, Kesamaan antar elemen dalam desain, baik dari warna, bentuk, ukuran dan lainnya, akan membuat pengamat menyambungkan elemen-elemen tersebut menjadi suatu pola atau kelompok.

ii. *Continuity*, atau kelanjutan, adalah kecenderungan otak manusia untuk melihat lebih dulu suatu garis sambungan yang terus menerus yang tersirat dalam desain dibandingkan elemen-elemen itu sendiri.

iii. *Closure*, kecenderungan otak manusia untuk melengkapi sendiri informasi visual tidak lengkap yang didapat, sehingga pemberian sugesti suatu bentuk dalam desain dapat ditangkap oleh otak pengamat sebagai suatu bentuk yang lengkap.

iv. *Proximity*, atau kedekatan, adalah penyusunan elemen-elemen dalam desain yang menyebabkan munculnya kesamaan dan hubungan di antaranya.

v. *Figure*/*Ground*, yaitu kecenderungan otak manusia untuk melihat dan menarik informasi dari dua bidang fokus yang berbeda, yaitu *positive space* & *negative space*.

vi. *Symmetry & Order*, yaitu premis dimana suatu komposisi seharusnya tidak memiliki rasa tidak teratur dan/atau ketidakseimbangan, karena akan menyebabkan pengamat komposisi desain tersebut membuang waktu dan tenaga untuk mengatur ulang dalam kepalanya daripada fokus pada pesan dan maksud yang ingin disampaikan desain tersebut.

h. *Repetition*, atau pengulangan, elemen-elemen desain dalam sebuah komposisi desain memunculkan konsistensi dalam desain, bahkan antar karya komposisi desain. Penggunaan pengulangan elemen-elemen desain secara berlebihan sebaliknya akan memunculkan rasa monoton.

i. *Rhythm*, atau irama, adalah bagian penting pacing dalam desain, juga merupakan bagian vital dari pembuatan desain pola. *Pacing* dari repetisi elemen-elemen desain dalam interval yang teratur maupun tidak teratur akan menentukan seberapa enerjiknya suatu komposisi. Irama dalam desain juga dapat memberikan latar untuk pengenalan elemen desain baru ke dalam sebuah komposisi.

j. *Balance*, atau keseimbangan. Keseimbangan dan simetrisitas dalam desain dapat memunculkan kestabilan, yang secara intrinsik memiliki nilai lebih tersendiri dalam bawah sadar manusia. Sebaliknya, desain yang tidak seimbang dan asimetrik

akan memunculkan rasa tegang dan gelisah pada komposisi desain.

2. *Organizational Principles* (*Layouting*)

Prinsip-prinsip atau sistem peletakan elemen-elemen dalam desain, dapat diartikan sebagai batasan yang ditetapkan dalam sebuah komposisi desain. Prinsip-prinsip atau sistem tersebut adalah:

a. *Grid*, yaitu susunan jaringan garis yang menetapkan peletakan elemen-elemen desain dalam sebuah komposisi. Sistim organisasi ini adalah yang dianggap paling formal dan/atau rapi serta teratur di antara sistim lainnya karena dianggap paling efektif untuk menimbulkan konsistensi dan hirarki dalam desain. Terdapat beberapa jenis penerapan berbeda sistim *grid*, yaitu:

   i. *Single-Column Grid*

   ii. *Multi-Column Grid*

   iii. *Modular Grid*

   iv. *Baseline Grid*

b. *Axial*, yaitu sistem peletakan yang menggunakan sumbu dimensional sebagai basis peletakan elemen-elemen desain.

c. *Modular*, sistem peletakan yang memanfaatkan kekakuan sekaligus kebebasan dari penggunaan struktur dalam desain.

d. *Bilateral*, yaitu sistem peletakan yang berbasis kesimetrisan yang dicerminkan.

e. *Radial*, sistem peletakan yang mengambil inspirasi dari pancaran matahari. Dalam sistem ini elemen-elemen disusun menyerupai pancaran sinar yang memancar dari titik fokus.

f. *Dilatational*, yaitu sistem peletakan yang menyerupai ombak-ombak kecil yang muncul saat sebuah kerikil dijatuhkan ke air tenang. Sistem ini mirip dengan sistem *radial* tetapi perbedaannya, sistem ini memunculkan bentuk cincin yang berpusat di titik fokus.

g. *Random*/*Spontaneous*, sistem peletakan yang tidak mengikuti prinsip-prinsip desain yang ada, alias tidak teratur dan jelas.

h. *Transitional*, yaitu sistem peletakan yang menggunakan bentuk organik, berbeda dengan sistem lain yang terkesan kaku karena penggunaan bentuk geometris sebagai dasarnya.

2.2. *Game*

Kramer (2000) mengatakan bahwa, dalam bahasa Jerman, sebuah *game* adalah aktivitas apapun yang dilakukan tanpa tujuan sadar/tidak dipikir panjang dan dilakukan hanya untuk memperoleh kesenangan semata. Namun, menurutnya, dalam pengertian yang dipakai luas sekarang, lebih tepat untuk menyebut sebuah *game*, sebuah *game*, jika *game* tersebut memiliki aturan-aturan tersendiri.

Kramer melanjutkan, sebuah *game* selalu memiliki komponen-komponen dan aturan-aturan di dalamnya. Komponen dan aturan dari sebuah *game* dapat diibaratkan sebagai *hardware* dan *software* dari sebuah *game*. Keduanya dapat berada tanpa satu sama lain, namun sebuah *game* tidak dapat ada tanpa adanya keberadaan dua-duanya.

Untuk dapat disebut sebagai sebuah *game*, menurut Kramer, sebuah *game* harus memiliki beberapa kriteria-kriteria, yaitu:

1. *Rules*, atau peraturan, yang menetapkan bagian-bagian dan jalannya dari sebuah *game*, peraturan dari sebuah *game* hanya eksis dalam konteks *game* itu sendiri dan tidak eksis di luarnya. Walaupun peraturan dari sebuah *game* dapat dikatakan sebagai hukum yang berlaku di dalamnya, sebuah *game* selalu bersifat sukarela dan tidak dapat dipaksakan kepada pemainnya.

2. *Goal*, atau tujuan, semua *game* memiliki tujuan, yang dapat didefinisikan dalam dua definisi yaitu:

    a. Kondisi dan/atau persyaratan yang harus dipenuhi untuk meraih kemenangan.

    b. Strategi yang diusahakan untuk mencapai kemenangan.

Jika diteliti lebih lanjut, kebanyakan *game* dapat dikatakan memiliki goal yang serupa, semua *game* memiliki pihak yang menang dan pihak yang kalah.

Tujuan dari sebuah *game* harus dapat diukur pasti, relatif gampang untuk diukur, dan tergambar di dalam *game*.

3. *Chance*, atau kesempatan, yang memberikan *game* elemen *randomness*, aspek ini membuat sebuah *game* menarik dan menyenangkan untuk dimainkan, tanpanya, sebuah *game* tidak akan menawarkan banyak kemungkinan, selalu bisa ditebak, dan akibatnya, membosankan. Dengan *chance*, satu *game* dapat memberikan pengalaman yang berbeda setiap kalinya ia dimainkan, atau dapat disebut memiliki *replayability* yang tinggi.

4. *Competition*, atau kompetisi, dalam sebuah *game*, terdapat pemenang dan juga yang kalah, unsur kompetitif selalu ada dalam sebuah *game*, bahkan dalam *game* kooperatif di mana para pemain bekerjasama, dalam kasus tersebut, para pemain berkompetisi dengan sistem dari *game* itu sendiri.

Kramer kembali melanjutkan, selain kriteria-kriteria di atas, *game* memiliki kriteria-kriteria yang lebih mendasar, yaitu:

1. *Common Experience*, sebuah *game* memberikan pengalaman yang terbagi kepada semua pemainnya.

2. *Equality*, semua peserta sebuah *game* berada seimbang dan memiliki kesempatan yang sama untuk menang tanpa kecuali.

3. *Freedom*, memainkan sebuah *game* tidak bisa dalam pemaksaan atau keharusan. Siapapun yang memainkan sebuah *game*, melakukannya murni karena kesadaran dan pengambilan keputusannya sendiri.

4. *Activity*, dalam kebanyakan media lainnya, lebih banyak dilakukan perilaku konsumtif. Namun, dalam sebuah *game*, *game* membuat pemainnya melakukan, tidak hanya mengonsumsi secara pasif.

5. *Diving into the world of the game*, pemain sebuah *game*, dapat dikatakan meninggalkan realita dan berpindah ke dunia dalam *game*, dunia dalam sebuah *game* tidaklah jauh berbeda dari dunia nyata. Namun, dunia dari sebuah *game* memiliki ranah ruang yang terbatas dan pengertian waktu yang berbeda.

Gambar 2.1. "Ular Tangga", Contoh Game yang Umum Dikenal Masyarakat (https://cdn2.bigcommerce.com/n-pktq5q/hp9j3lt/products/694/images/7494/snakes-and-ladders-board-*game*-retro-design-board__15282.1518649636.1280.1280.JPG?c=2, n.d.)

2.2.1. *Game Design*

Duffy (2007) menjelaskan, di tingkat paling dasarnya, *game* design merujuk pada ide utama dibalik sebuah *game*. Namun, dalam penggunaannya di kehidupan sehari-hari, istilah *game* design merujuk pada *central theme* dari sebuah *game* dan bagaimana sebuah *game* dimainkan. Individu yang membuat *game* design disebut *game designer*.

Gambar 2.2. Proses Game Design oleh Game Designer

(https://geekandsundry.com/6-must-know-*game*-design-tips-from-the-creative-director-of-fluxx/, n.d.)

"Game Programming vs. Game Design" (n.d.) menjabarkan, membuat *game design*, alias menjadi seorang *game designer*, adalah membuat struktur dari *game*, bagaimana ia dimainkan, dan bagaimana peraturan dimainkannya.

2.2.1.1. *Game Mechanics*

Ben dan Chad (2018) menuliskan, *game mechanics* adalah metode-metode yang digunakan oleh pemainnya untuk berinteraksi dengan *game* dan dunianya. Pebody (2018) menjabarkan lagi, *game mechanics* berfungsi

mendefinisikan *gameplay* dari sebuah *game* dan membedakannya dengan *game* lain.

"Game Mechanics" (n.d) menjelaskan lebih lanjut hal di atas, *game mechanics* merujuk pada elemen spesifik dari sebuah *game* atau tipe *gameplay* yang dimiliki *game*, sebuah *mechanic* dapat merujuk secara spesifik, contohnya *card drafting*, atau lebih luas, sebagai contoh, merujuk pada fakta digunakannya kartu atau dadu dalam *game*. Sebagai contoh, dalam "Risk", proses penentuan pemenang dalam sebuah pertempuran di antara dua pemain dengan penggunaan hasil putaran dadu dapat disebut sebagai *game mechanic*.

Gambar 2.3. Proses Pertempuran Dalam "Risk" dengan Penggunaan Dadu

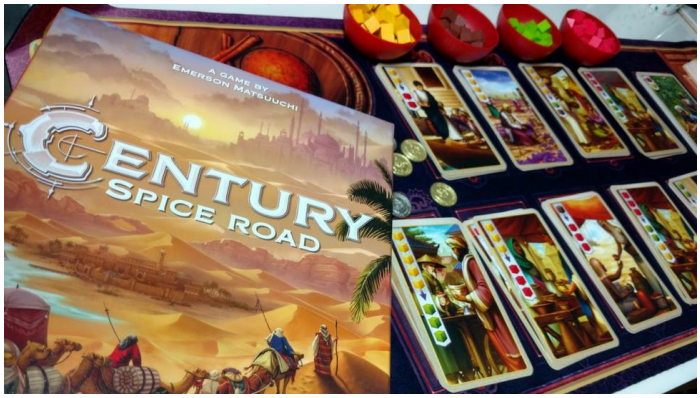
(https://www.artofboardgaming.com/wp-content/uploads/2016/02/risk_*game*play_h-1-1.jpg, n.d.)

2.2.1.2. *Game Theme*

Garry (2018) dalam "A Guide to Board Game Theme"s, menjelaskan bahwa *theme* dari sebuah *game* sebenarnya sulit untuk dijabarkan secara pasti,

namun, *theme* dalam penggunaannya dapat diartikan sebagai keseluruhan sisi kreatif dari *game* diluar bagian paling dasar *mechanics* sebuah *game*.

Garry melanjutkan, *theme*, dalam saat yang bersamaan, dapat berupa klasifikasi yang luas, merujuk pada banyak *game* sekaligus. Contoh, *game* yang memiliki *theme* berupa *fantasy*, *sci-fi*, *monster*, dll. *Theme* juga dapat berupa dalam detail yang lebih mendalam dan spesifik, contohnya, dalam "Century: Spice Road", memiliki *theme* mengenai perdagangan rempah-rempah historis.



Gambar 2.4. "Century Spice Road" Sebuah Board Game yang Memiliki Tema Spesifik "Perdagangan Rempah-Rempah Historis"

(https://geekandsundry.com/why-century-spice-road-is-splendor-2-0/, 2017)

Sebuah *game* dapat mengedepankan unsur *theme* yang dimilikinya hingga mempengaruhi, bahkan memaksa *mechanics* di dalamnya untuk mengikuti, menyesuaikan dan mendukung *theme* di dalamnya. Di mana *mechanics* dari *game* menjadi abstraksi dari kejadian di dalam "dunia" *game*. Perilaku ini disebut sebagai *paratextuality*, dan *game* yang

mengedepankan *theme*-nya seperti ini disebut sebagai *paratextual game* (Booth, 2015)

2.2.2. Tabletop Gaming

"What's Tabletop Gaming?" mendeskripsikan bahwa *tabletop gaming* adalah sebuah kategori luas yang merujuk pada memainkan permainan di atas sebuah permukaan atau meja. Melibatkan penggunaan komponen-komponen utama dan pendukung dari sebuah *game*, beberapa diantaranya yaitu dadu, pita ukuran, papan permainan, miniature-miniatur, kartu-kartu, dll. *Tabletop gaming* dapat berupa permainan berkelompok, baik untuk 2 pemain atau lebih, maupun juga dimainkan sendiri.

Gambar 2.5. Sebuah Tabletop Game Dalam Proses Dimainkan.

(https://cdn.static-economist.com/sites/default/files/images/print-edition/20151003_WBP004_0.jpg, n.d.)

2.2.2.1. *Board Game*

Gobet, Voogt, dan Retschitzki (2004) menuliskan dalam buku mereka "Moves in Mind: The Psychology of Board Games", bahwa definisi pasti

dari sebuah *board game* masih belum terlalu kaku, namun sebuah *board game* dapat dimengerti dengan menuliskan aturan-aturan yang berlaku di dalamnya. Dalam ranah pemikiran definisi *board game* seperti di atas, pengklasifikasian *board game* bergantung pada dua karakteristik, yaitu:

1. Berhubungan dengan *rules*: *Board game*s adalah bentuk *game* yang memiliki kumpulan *rules* yang menetapkan jumlah, posisi, dan kemungkinan di dalamnya dalam jumlah yang terbatas.

2. Adanya keberadaan *board* dan komponen-komponennya: karakteristik ini juga menyatakan bahwa aksi serta keadaan suatu atau banyak komponen dari *board game* akan mempengaruhi situasi di atas *board*, juga bahwa setiap komponen-komponennya berhubungan dengan satu sama lain.

Gambar 2.6. “Shogi”, Contoh Board Game Tradisional Dari Jepang Dengan Rules, Board, dan Komponen-Komponennya.

(https://allabout-japan.com/en/article/3441/, 2016)

Dalam bukunya, “Eurogames: The Design, Culture and Play of Modern European Board Games”, Woods (2012) memberikan 3 arketipe klasifikasi *board game*, yaitu:

1. *Classical Game*s, tipe *board game* ini merujuk pada *board game*s yang tidak memiliki atribusi kreator dan klaim kepemilikan oleh siapapun, juga dapat dikategorikan pada *board games* yang telah masuk ke dalam *public domain* atau dianggap sebagai “permainan rakyat”. Tipe ini dapat dibagi lagi menjadi 4 genre berbeda yaitu:

   a. *Race* Games, dimana pemain berlomba satu sama lain untuk mencapai akhir/tujuan lebih dahulu. Contoh: “Ular Tangga” & “Pachisi”.

   b. Space Games, dimana pemain memanipulasi penempatan komponen-komponen permainan untuk mencapai tujuan yang ditetapkan permainan. Contoh: “Halma” & “Tic-Tac-Toe”.

   c. Chase Games, dimana tiap pemain memulai permainan dalam posisi awal yang berbeda atau asimetris, dan dibagi menjadi dua kubu: yang dikejar & mengejar. Contoh: “Hnefatafl” & “Fox & Geese“.

   d. Displacement Games, dimana tiap pemain memulai permainan dalam posisi yang setara atau simetris, dan berusaha saling menyingkirkan aset-aset masing-masing. Contoh: “Catur” & “Checkers”.

2. *Mass-Market* Games, tipe *board game* ini adalah yang umumnya dimaksud oleh masyarakat awam saat merujuk pada istilah *board game*.

Pengklasifikasian *board game* ke dalam tipe ini berdasarkan eksistensi yang sudah tertanam dalam kesadaran luas publik, atau bisa juga disebut sudah masuk ke dalam ranah pengetahuan umum. Tipe ini dapat dibagi lagi ke dalam 3 sub-tipe yaitu:

a. *Family Game*s, masuknya *board game* ke dalam sub-tipe ini didasarkan pada eksistensinya yang sudah terintegrasi dalam kesadaran luas publik. Perbedaannya dengan *classic game*s adalah sub-tipe ini bukanlah "permainan rakyat" yang masuk ke dalam ranah *public domain*, walaupun dianggap "klasik" oleh masyarakat luas. Contoh: "Scrabble", "Monopoly" & "The *Game* of Life".

b. *Party Game*s, sub-tipe mencakup *game*s yang memiliki aturan permainan yang sederhana dan mengedepankan interaksi sosial, mirip dengan *parlor game*s. Contoh: "Pictionary".

c. *Licensed Game*s, sub-tipe ini mengacu kepada *board game*s yang menggunakan lisensi IP dari media lain sebagai theme dalamnya, entah *mechanics*-nya mengulang dari *game* yang sudah ada maupun baru sama sekali. Contoh: "Monopoly-Transformers Collector's Edition", "Monopoly-Spongebob Squarepants Edition" & "The *Game* of Life-Simpson's Edition".

3. *Hobby Game*s, sesuai namanya, tipe ini mengacu kepada *board game*s yang memiliki daya tarik yang dikhususkan kepada segmen penggemar tertentu, yang memiliki ketertarikan yang tidak mainstream.

Pada umumnya tipe ini memiliki kompleksitas *mechanics* dan jumlah komponen-komponen yang lebih tinggi dibandingkan dengan tipe lainnya.

*Hobby game*s memiliki karakteristik unik tersendiri, yaitu kemampuannya untuk memunculkan komunitas seputar *game* masing-masing. Komunitas-komunitas tersebut adalah perkumpulan sosial dimana para pemain dapat berkoneksi, berdiskusi dan bermain dengan penggemar lainnya. Munculnya komunitas-komunitas tersebut berdasar dari hasil kompleksitas *hobby game*s yang jauh lebih tinggi dibanding tipe *games* lainnya, menuntut investasi waktu, tenaga dan daya pikir yang jauh lebih besar dari tipe *games* lainnya, sehingga menjadi bagian besar dari hidup pemainnya, termasuk mempengaruhi kehidupan sosial.

Hobby games dapat dibagi lagi menjadi beberapa genre berbeda, yaitu:

a. *Wargaming*, genre *hobby game*s yang pertama kali muncul. Genre ini dikarakterisasikan dengan *mechanics* & *themes* yang mensimulasikan penyusunan dan pelaksanaan strategi perang dengan sangat realistis, termasuk jangka waktu satu sesi permainan yang bisa mencapai hitungan hari, minggu, bahkan bulan. Genre ini memiliki tingkat kompleksitas dan tuntutan investasi dari pemain yang sangat tinggi bahkan dibandingkan dengan jenis *hobby game*s lainnya. Contoh: “Warhammer”.

b. *Role-Playing Game*s (RPGs), sesuai namanya, *genre* ini menempatkan pemain ke dalam peran salah satu karakter dalam dunia *game*, yang mengikuti peraturan dan hukum sesuai dengan *mechanics game* masing-masing. Genre ini mengedepankan imersifitas yang tinggi untuk membuat pemain "terjun" ke dalam dunia dalam *game*. Karakteristik unik dari genre ini antara lain adalah karakter pemain dalam permainan melekat pada pemain diluar sesi permainan langsung, mirip seperti *save game* dalam permainan digital. Keunikan lainnya adalah permainan yang *free-form*, dimana pemain dan juga *Game Master* (GM) bebas melakukan apa saja yang dan menjalankan skenario apapun dalam batasan mechanics dan *theme* dari *game*. Contoh: "Dungeons & Dragons" & "Shadowrun".

c. *Collectible/Trading Card Games* (CCG/TCG), genre *hobby game*s yang paling populer di masyarakat luas. Genre ini dikarakterisasikan oleh permainan yang, secara teori, dapat di ekspansikan tanpa batas melalui perolehan dan barter kartu-kartu yang digunakan dalam permainan, yang didorong varietas efek & *rarity* kartu-kartu tersebut. Karakteristik tersebut membuat genre ini memiliki unsur kolektibilitas dan *metagaming* yang tinggi. Contoh: "Magic: The Gathering", "Yu-Gi-Oh!" & "Pokemon TCG".

2.3. Pedagogi

Menurut Persaud (2019), *pedagogy*, atau pedagogi dalam bahasa Indonesia, merujuk pada keilmuan pengajaran, yang berurusan dengan teori-teori maupun praktik-praktik pendidikan. Lanjut lagi, pedagogi dapat diartikan sebagai hubungan antara teknik-teknik pembelajaran dengan kultur pengajar dan anak didiknya. Keilmuan Pedagogi bertujuan untuk membantu para pendidik untuk membuat dan mempraktikkan kurikulum yang tepat kepada anak didik-anak didiknya, sesuai dengan konteks, kultur, kebutuhan, serta pendidikan sebelumnya mereka.

2.3.1. Pedagogi dalam *Game*

Crocco (2011) menjelaskan, dibandingkan dengan bentuk-bentuk edukasi konvensional yang memiliki masalah dalam *engagement*, media *game* memiliki kemampuan luar biasa untuk memberikan *engagement* kepada penggunanya. *Game* yang bahkan tanpa tujuan ataupun konten yang secara ekplisit edukasional, akan memberi nilai-nilai yang dibawanya baik yang disengaja maupun tidak sengaja kepada pemainnya, melalui *themes* dan/atau *mechanics* di dalamnya.

Crocco melanjutkan, banyak edukator sudah memanfaatkan kemampuan tersebut dari *game* untuk membuat *educational entertainment* atau *edutainment games*, yakni *game* yang sengaja dibuat dengan tujuan edukasional. Pembelajaran berbasis *game* memiliki keunggulan tersendiri lainnya dibandingkan bentuk edukasi konvensional, di antaranya adalah:

1. Interaktivitas yang tinggi, tidak membuat siswa menjadi resipien pasif.
2. Kebutuhan *problem-solving* yang tinggi, yang mendorong kemampuan pemainnya untuk mencari informasi dan berfikir kritis sendiri.
3. *Low-stakes*, pemain dapat gagal berulang kali tetapi dapat berkembang lagi tanpa harus takut dampak kegagalan yang berakibat fatal.
4. *Engagement*, *game* memiliki kesamaan dengan edukasi konvensional yakni pada tingkat kesulitan yang tinggi, tetapi didukung faktor-faktor sebelumnya dan kemampuan *game* untuk membuat pemain *engaged* melalui imersifitas dan *fun*, membuat pemain *game* tidak mudah menyerah dan meninggalkan *game*.

Treher, E.N. (2011) menjabarkan kembali mengapa edukasi melalui *game* lebih efektif dibandingkan edukasi konvensional, yaitu:

1. Kerangka dan struktur dari *game* memudahkan pendekatan linear dari mudah ke sulit terhadap subjek pembelajaran.
2. Pengecekan konstan & instan pemahaman pemain terhadap *game*.
3. Redundansi yang adalah bagian intrinsik dari *game* dapat memberikan contoh yang berulang kali dan beragam.

4. Struktur dari sebuah *game* akan menekankan dan menguatkan poin-poin penting yang dibawanya.

5. Sebuah *game* yang baik akan *replayable*, membuat pemainnya mengulang dan memperkuat pembelajaran yang didapatnya.

Game edukasional yang baik dan sesuai akan memberikan keuntungan lebih terhadap pembelajaran, di antaranya meringkas secara langsung maupun tidak langsung informasi dalam bentuk yang lebih mudah dan menarik dikonsumsi, mengubah pembelajaran tidak hanya mendengar dan mengingat tetapi juga simulasi praktikal, mengurangi waktu penyerapan, retensi, & aplikasi informasi baru, juga mendorong terjadinya diskusi, kolaborasi & komunikasi di antara pemain-pemainnya.

2.4. Komunikasi

Coates (2009) menuliskan, istilah *communication* awalnya berasal dari bahasa Latin *communicare* yang memiliki arti berbagi dan mencapai kesamaan. Dalam bahasa Indonesia, penerjemahan langsung communication adalah komunikasi. Komunikasi sendiri dapat didefinisikan dalam tiga definisi, yaitu: Pembagian informasi, pertukaran pesan, perpindahan informasi dari satu atau banyak pihak ke satu atau banyak pihak lainnya.

Dari ketiga definisi tersebut, Coates menjelaskan bahwa definisi ketiga, perpindahan informasi dari satu atau banyak pihak ke satu atau banyak pihak lainnya, adalah definisi yang paling tepat untuk mendefinisikan komunikasi dalam

pengertiannya sehari-hari. Karena definisi tersebut hanya dapat dipakai pada komunikasi yang terjadi di antara dua atau lebih orang.

2.4.1. Komunikasi Nonverbal

Knapp dan Hall (seperti dikutip dari Communication for Governance and accountability Program [CommGAP], n.d.) menjelaskan, komunikasi dapat dibagi ke dua komponen yaitu komponen verbal atau lisan dan komponen nonverbal atau tidak lisan. Di mana komunikasi lisan merujuk pada digunakannya kata-kata yang terdapat dalam suatu bahasa atau lebih dalam terjadinya komunikasi. Komunikasi tidak lisan merujuk pada bentuk komunikasi yang dilakukan via penggunaan metode lain selain lisan, contohnya: Kontak mata, bahasa tubuh, dan isyarat vokal.

Gambar 2.7. Komunikasi Nonverbal Menggunakan Bahasa Tubuh

(https://i1.wp.com/suarajakarta.co/wp-content/uploads/2015/01/negotiation2.jpg?fit=500%2C334, n.d.)

Argyle (seperti dikutip dari CommGAP, n.d.) memberikan lima fungsi dari komunikasi nonverbal, yaitu:

1. Ungkapan emosi, emosi dapat diekspresikan via pengartikulasian wajah, tubuh, dan suara.

2. Sikap dalam komunikasi interpersonal, hubungan dengan pihak lain dapat diekspresikan via sinyal-sinyal nonverbal, contoh: nada suara, tatapan mata, kontak badan, dll.

3. Pendamping serta pendukung komunikasi lisan, dalam dilakukannya komunikasi lisan, vokalisasi kata-kata sinkron dengan perlakuan nonverbal untuk memberikan pesan yang lengkap dan tidak bisa dicapai hanya dengan penggunaan kata-kata lisan.

4. Presentasi diri, karakter dan watak seseorang dapat disampaikan via atribut-atribut nonverbal seperti penampilan, bahasa tubuh, dll.

5. Tradisi, penggunaan komunikasi nonverbal sesuai aturan-aturan konvensi yang sudah ditetapkan sebelumnya.

Lanjut lagi, menurut Eunson (2012), komunikasi nonverbal bukanlah sama dengan *body language*, justru, *body language* merupakan salah satu bagian dari komunikasi nonverbal. Komunikasi nonverbal tidak hanya mencakup *body language*, tetapi juga melibatkan pakaian dan aksesoris yang dikenakan, faktor lingkungan, bahkan cara penggunaan waktu.

2.4.1.1. Bahasa Isyarat

Vermeerbergen, Leeson, & Crasborn (seperti dikutip dari Pfau, Steinbach, & Woll, 2012) menjelaskan bahwa *sign language* atau Bahasa Isyarat

adalah bahasa atau komunikasi yang disampaikan secara visual melalui pergerakan tubuh, berbeda dengan *spoken language* atau bahasa lisan yang disampaikan via artikulasi vokal dan diterima secara auditorial.

Gambar 2.8. Ilustrasi Ranah Ruang Yang Dipergunakan Sign Language

(“The Linguistics of Sign Languages”, 2016)

Baker (2016) menjelaskan, *sign language* adalah bahasa visual-spatial, dikomunikasikan dengan pengartikulasian dari bagian-bagian tubuh terutama tangan dan wajah dengan kondisi bagian-bagian yang mengartikulasikan pesan tersebut dapat dilihat. Sebuah *sign* dapat diartikulasikan di tubuh dan/atau di ruang sekitar badan. *Sign language* berbeda dari *pantomime*, di mana *pantomime* menggunakan semua ruang di sekitar tubuh dan tubuh itu sendiri, kontras dengan *sign language* yang menggunakan ruang yang terbatas, umumnya hanya pada ruang sekitar bagian atas tubuh dan kepala.

1. Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO)

Gambar 2.9. Abjad Dalam BISINDO

(https://meenta.net/wp-content/uploads/2019/05/infografis-bhs-isyarat-4-1-1024x1024.jpg)

Palfreyman (2017) dalam disertasinya yang berjudul "Sign Language varieties in Indonesia: A linguistic and sociolinguistic investigation" menjelaskan bahwa kaum Tuli di Indonesia sudah memiliki varian Bahasa Isyarat sendiri yang telah dipergunakan oleh kaum Tuli Indonesia sejak dulu. Gerakan untuk Kesejahteraan Tunarungu Indonesia (GERKATIN) menamakan Bahasa Isyarat ini sebagai Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO).

Gambar 2.10. Peragaan BISINDO

(https://i0.wp.com/satriabajahitam.com/wp-content/uploads/2016/09/bahasa-isyarat-di-indonesia.jpg?w=700&ssl=1, n.d.

Palfreyman menjelaskan lebih jauh, BISINDO tidak memiliki standarisasi formal walaupun telah dipergunakan oleh keseluruhan kaum Tuli Indonesia, dan memiliki varian dialek daerah. Perlu diperhatikan bahwa penggunaan istilah BISINDO tanpa pemberian konteks lebih lanjut dalam percakapan, merujuk pada BISINDO versi dialek Jakarta, yang secara *de facto* adalah *lingua franca* antara keseluruhan pengguna Bahasa Isyarat di Indonesia.