



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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 Etika**

Maulinda dan Suyatno (2016) menyatakan bahwa etika adalah suatu kaidah yang mengatur sikap perilaku yang timbul akibat kebiasaan manusia untuk bermasyarakat dan menentukan nilai yang sesuai dan tidak sesuai, yang berlaku secara umum. Maulinda dan Suyatno (2016) mengutip pernyataan oleh Kream dan membagi etika secara umum menjadi:

- 1) Etika umum, yang merupakan kaidah penilaian yang dilakukan oleh seorang individu atau kelompok. Jenis etika ini merupakan prinsip dasar atas perlakuan moral manusia secara keseluruhan
- 2) Etika Khusus, yang merupakan penerapan prinsip dasar pada bidang khusus, yang mempengaruhi hak dan kewajiban tertentu dengan jumlah yang lebih besar. Etika khusus pun dibagi menjadi etika individual (prinsip atas individu terhadap individu) dan etika social (prinsip atas individu terhadap lingkungan atau orang lain disekitarnya)

##### **2.1.1 Etika Lalu Lintas**

Dalam UU no 22 tahun 2009 mengenai lalu lintas dan angkutan jalan menyatakan dalam pasal 258, bahwa setiap pengguna dalam ruang lingkup lalu lintas wajib berperan dalam mengikuti kaidah-kaidah lalu lintas yang telah ditetapkan oleh pemerintah serta memiliki hak dan kewajiban yang harus dipenuhi dalam rangka

pemeliharaan Keamanan, Keselamatan, Ketertiban, dan Kelancaran Lalu Lintas dan Angkutan Jalan.

Setiap pengguna jalan wajib untuk berperilaku sesuai dengan kaidah yang sudah ditetapkan sebelumnya. Apabila etika lalu lintas tidak dapat dipenuhi dan dilaksanakan atau dilakukannya pelanggaran, maka akan ditindak oleh pihak yang berwenang dengan dasar hukum nasional yang berlaku.

### **2.1.2 Jenis Etika Lalu Lintas**

Etika lalu lintas mencakup segala kegiatan yang mengatur hak dan kewajiban atas pengguna jalan agar tetap terjaga ketertiban dari alur lalu lintas. Hal ini diperlukan dikarenakan jalan merupakan fasilitas umum, yang maka dari itu diperlukan sebuah kaidah agar fasilitas dapat digunakan secara umum dengan lancar. Pada umumnya etika lalu lintas dapat dijumpai melalui:

- 1) Menghormati hak sesama pengguna jalan
- 2) Melakukan kewajiban sebagai pengguna jalan
- 3) Memberikan prioritas pada pengguna jalan yang lebih membutuhkan
- 4) Menjaga pemeliharaan kebersihan fasilitas umum di jalan
- 5) Mematuhi aturan yang berlaku
- 6) Menggunakan fasilitas jalan sesuai dengan peruntukannya
- 7) Melakukan pemeriksaan atas mesin dan surat kendaraan secara berkala

## **2.2 Board game**

Hunsucker (2016) menyatakan bahwa *board game* merupakan sebuah sistem analog tradisional yang didesain untuk menciptakan sebuah pengalaman permainan yang detil. Pada dasarnya, sistem permainan yang dimainkan bergantung pada sebuah runtutan aksi yang dimana setiap pemain harus mengulanginya secara terus menerus sampai sebuah syarat untuk mengakhiri atau memenangkan permainan dicapai oleh pemain.

Menurut Fang, Chen dan Huang (2016), pemain juga dapat merasakan dan melarutkan diri mereka dalam permainan sampai seakan mereka merasakan bahaya atau sama seperti kehidupan nyata saat menghadapi tantangan atau situasi berbahaya. *Board game* juga mendukung rasa simpatik, keintiman, gambaran akan permasalahan yang menjadi topik dalam permainan dan kepuasan terhadap para pemain.

### **2.3.1. Collaborative Learning**

Menurut Hunsucker (2016), *board game* mulai digunakan sebagai media pembelajaran. Kolaborasi ini dilakukan dikarenakan pemain diharuskan untuk mendalami dan memahami aturan untuk menciptakan dan bisa merasakan suatu pengalaman bermain. Pemain diharuskan untuk memahami aturan dan cara bermain sebelum bermain. Proses memahami permainan sendiri merupakan salah satu proses kolaborasi dari penggunaan board game.

Dalam proses pemahaman terdapat unsur Joint Problem Space, yang terdiri dari:

- 1) *Goals*, yang berarti pemain memahami tujuan dan akhir dari kegiatan permainan
- 2) *Descriptions of the current problem state*, yang berarti pemain memahami dasar masalah yang harus dihadapi dalam mencapai goal dalam suatu permainan dan cara memainkan permainan
- 3) *Awareness of available problem solving actions*, yang berarti pemain memahami cara-cara yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah yang disajikan dalam permainan
- 4) *Associations that relate goals, features of the current problem state, and available actions*, yang berarti pemain mengetahui hubungan antar konten agar mengetahui sistem yang dimiliki sebuah permainan

Akibat pengulangan unsur JPS tersebut, hal ini mendukung adanya sistem pembelajaran akan suatu topik dalam sistem yang kolaboratif, sehingga *board game* cocok digunakan untuk menjadi salah satu media pembelajaran.

### **2.3.2. Jenis Gamification**

Kim, Song, Lockee dan Burton (2018) menjabarkan bahwa terdapat 4 klasifikasi *gamification* yang digunakan untuk kepentingan edukasi, yaitu:

- 1) *War Game*, yang pada umumnya digunakan untuk kepentingan edukasi dengan tema militer. Penggunaan *game* ini ditunjukkan sebagai evaluasi atas simulasi efek dan hasil akan strategi dan taktik militer. Dalam konteks edukasi, *war game* digunakan sebagai pelatihan untuk

penggunaan strategi dan pengambilan keputusan. Elemen yang dapat ditemukan dalam *war game* pada umumnya adalah *realistic, empowering, accessible, lots of fun, inexpensive, simple* dan *transparent*.

2) *Simulation Game*, yang menggunakan sistem yang memerlukan aksi simulasi atas aktivitas dunia nyata atau virtual. Genre ini pada umumnya digunakan untuk meningkatkan kualitas atas kinerja dari topik aktivitas yang diangkat.

3) *Serious Game* atau *Applied Game*, merupakan jenis permainan yang digunakan untuk hal-hal selain *entertainment*. Pada umumnya, penggunaan permainan ini digunakan untuk konteks pembelajaran yang lebih serius dan formal.

4) *Alternate Reality Game*, merupakan jenis permainan yang memanfaatkan dunia nyata digunakan untuk membantu pemain menjadi lebih imersif dengan permainan secara natural.

### **2.3 Teori Game**

Dalam bukunya, Kim (2018) mengutip pernyataan dari Sid Meier, yang menyatakan bahwa game adalah sebuah runtutan peristiwa yang terdiri dari pilihan-pilihan unik yang dibuat oleh pemain dalam rangka menyelesaikan suatu masalah.

Definisi game lainnya adalah sebuah peristiwa yang diarahkan untuk mengangkat sebuah problematika, yang harus diselesaikan dengan peraturan-peraturan yang spesifik, yang apabila peraturan tidak terlihat secara fisik dan

menjadi sebuah *limit*, akan menjadi sebuah tantangan tersendiri untuk menyelesaikannya. Game sendiri melibatkan usaha dari satu hingga banyak pemain, yang mereka harus berinteraksi dan memutuskan pilihan dalam peraturan yang sudah dibuat.

#### **2.4.1. Teori Game Design**

Perancangan boardgame mengenai edukasi etika lalu lintas mengambil metode perancangan kreatif menurut Tracy Fullerton.

Pada prosesnya, Fullerton (2008) menyatakan bahwa pengembangan *board game* terbagi dalam tahap-tahap yaitu:

##### 1) *Conceptualization*

Tahap awal proses kreatif yang terdiri dari proses preparation, tahap dimana desainer berusaha untuk mendalami sebuah topik yang diminati dengan melakukan riset, lalu proses incubation, dimana desainer mulai mengolah/memproses ide-ide berdasarkan data yang terkumpul dari proses sebelumnya. Lalu akan dilanjutkan dengan proses insight, tahap dimana desainer mulai membubuhkan desain kasar berdasarkan data-data dari olahan informasi dari proses sebelumnya.

Desainer juga akan melalui proses evaluation, dimana desainer melakukan penyortiran informasi dan menentukan konten apa saja yang dapat ditampilkan di produk akhir dan agar konten kreatif dapat dicerna secara baik. Lalu pada akhirnya akan melakukan proses elaboration, yaitu

penggabungan semua ide yang telah diolah lalu merealisasikannya menjadi sebuah produk jadi yaitu prototype.

2) *Prototyping*

Proses membuat dan mengolah aset berdasarkan informasi-informasi yang telah dikumpulkan mengenai konten boardgame yang akan dibuat.

3) *Playtesting*

Proses menguji percobaan terhadap prototype kepada target pengguna yang telah ditetapkan sebelumnya dan lalu dilanjutkan dengan diskusi bersama pengguna mengenai pengalamannya saat menggunakan prototype.

4) *Functionality, Completeness, and Balance*

Proses melakukan analisis terhadap masukan yang telah didapatkan pada proses testing dan dilanjutkan dengan proses revisi dari prototype versi sebelumnya. Hasil tersebut akan diimplementasikan menjadi sebuah produk akhir.

## **2.4.2. Game Elements**

Järvinen (2007) membagi *game* menjadi tiga kategori elemen, yaitu:

### **2.4.2.1. Systemic**

- 1) Komponen, merupakan objek yang dapat berpindah dalam permainan yang dapat digunakan pemain untuk mengendalikan permainan atau disimpan. Komponen yang sering dijumpai pada contohnya adalah bidak, kartu, mata uang, senjata, dan lain-lain.

Konponen pada umumnya digunakan juga sebagai pembawa informasi atau identitas.

2) *Environment*, adalah elemen visual yang menggambarkan batasan atas sistem yang berjalan dalam permainan, serta mencakup peraturan yang berlaku. Tipe *environment* yang dijumpai terbagi menjadi tiga, yaitu *board* atau papan, *setups* dan ekosistem.

#### **2.4.2.2. Compound**

1) *Ruleset*, merupakan runtutan aturan yang mengatur tujuan dan cara bermain dari suatu permainan. Hal ini dapat dijumpai dalam wujud *rule book* atau manual.

2) *Game Mechanics*, merupakan hal yang membuat pemain dapat melakukan interaksi dengan elemen lainnya yang bersangkutan agar pemain dapat mengendalikan keadaan permainan untuk mencapai tujuan atau misinya saat bermain.

3) *Theme*, adalah tema yang mengatur konteks atas aturan, objek dan elemen lainnya yang mendukung proses imersif akan permainan. Tema juga menambahkan arti atas hubungan antar elemen yang digunakan sehingga satu elemen dan elemen yang lain berhubungan dengan erat.

4) *Interface*, merupakan medium yang membuat pemain dapat melakukan aksi atau input kepada sistem yang berlaku pada permainan.

5) *Information*, merupakan elemen yang berisikan informasi atas arti dari tiap elemen yang berada dalam permainan. Terdapat 4 jenis informasi dalam permainan, yaitu *information about events*, *about agents*, *about objects* dan *about system*.

#### **2.4.2.3. Behavioural**

1) Pemain, merupakan pihak yang membuat suatu permainan menjadi lebih bermakna akibat keputusan dan aksi yang mereka lakukan selama permainan berlangsung. Hal ini diakibatkan karena setiap individu pemain memiliki emosi dan perasaan yang mempengaruhi performa mereka.

2) Konteks, merupakan elemen atas konteks dari situasi yang berjalan saat permainan sedang dimainkan. Hal ini dapat berubah seiring topik yang dibawakan dalam permainan, pada contohnya konteks waktu atas tema yang dibawakan (masa lalu, masa kini atau masa yang akan datang) atau latar belakang pemain (contoh pemain yang bekerja dari bidang sejarah lebih menguasai dan mengerti permainan yang membawa tema sejarah dibandingkan dengan pemain normal).

## **2.4 Prinsip dan Elemen Desain**

Menurut Tomita (2015), Elemen Desain terbagi menjadi:

1) Line: atau garis, merupakan sebuah. Dalam spesifikasinya, Gatto, Porter, and Selleck (2011) menyatakan terdapat 6 jenis garis dalam desain, yaitu:

- a) *contour line* digunakan untuk membentuk atau menggambarkan sebuah objek,
- b) *structural line*,
- c) *gesture line* atau *movement line*,
- d) *sketch line* yang digunakan untuk menambahkan detail yang lebih dibandingkan dengan jenis garis yang lain,
- e) *outline* merupakan garis tepi yang memperjelas suatu bentuk objek, dan
- f) *implied line* garis yang terbentuk akibat penempatan objek secara beruntun

Selain itu, garis pada dasarnya membentuk secara vertikal, horizontal, diagonal dan *curved*.



Gambar 2.1 Penggunaan *Line* pada *Board Game*

(<https://cf.geekdo->

[images.com/camo/1b5a5ee1b6bbdb7c847eb35e5747073728be4c18/687474703a2f2f777772e7365726965626f7273656e2e73652f696d616765732f65787472612f747375726f5f616c6c5f65696768742e6a7067](https://cf.geekdo-images.com/camo/1b5a5ee1b6bbdb7c847eb35e5747073728be4c18/687474703a2f2f777772e7365726965626f7273656e2e73652f696d616765732f65787472612f747375726f5f616c6c5f65696768742e6a7067))

2) Shape: Merupakan sebuah objek dua dimensi yang terbentuk akibat penempatan garis yang beraturan. Shape dibagi menjadi 2 jenis, yaitu geometris dan organik. Geometris dapat ditemukan pada bentuk pasti atau teratur seperti segitiga atau lingkaran, sedangkan organik dapat ditemukan pada bentuk tidak pasti atau tidak teratur



Gambar 2.2 Penggunaan *Shape* pada *Board Game*

([https://cf.geekdo-images.com/imagepage/img/eQt-5ONQrVq-sk3JjEANrFq\\_k7Y=/fit-in/900x600/filters:no\\_upscale\(\)/pic4966324.jpg](https://cf.geekdo-images.com/imagepage/img/eQt-5ONQrVq-sk3JjEANrFq_k7Y=/fit-in/900x600/filters:no_upscale()/pic4966324.jpg))

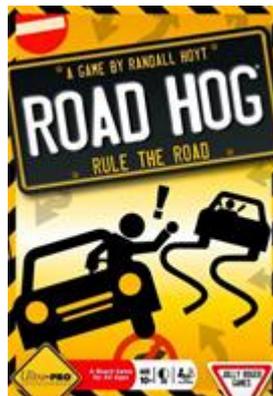
3) Form: Merupakan sebuah objek tiga dimensi yang terdiri dari panjang, lebar dan kedalaman (*width, height and depth*).



Gambar 2.3 Penggunaan *Form* pada *Board Game*

([https://cf.geekdo-images.com/imagepage/img/COI6nxqdnmW8PEJGsNOInr8Ee8M=/fit-in/900x600/filters:no\\_upscale\(\)/pic5125217.jpg](https://cf.geekdo-images.com/imagepage/img/COI6nxqdnmW8PEJGsNOInr8Ee8M=/fit-in/900x600/filters:no_upscale()/pic5125217.jpg))

- 4) Color: Merupakan warna yang menentukan tema atau mood dari suatu desain.
- 5) Value: Merupakan tolak ukuran intensitas putih dalam suatu warna.
- 6) Space: permukaan dimana sebuah obyek visual ditempatkan. Permukaan ini dapat diisi ataupun tidak diisi untuk memberikan varian.
- 7) Texture: kualitas tekstur dari sebuah permukaan pada objek visual.
- 8) Typeface: elemen tulisan yang dapat dibaca melalui kesatuan visual tulisan yang konsisten sehingga dapat terbaca.

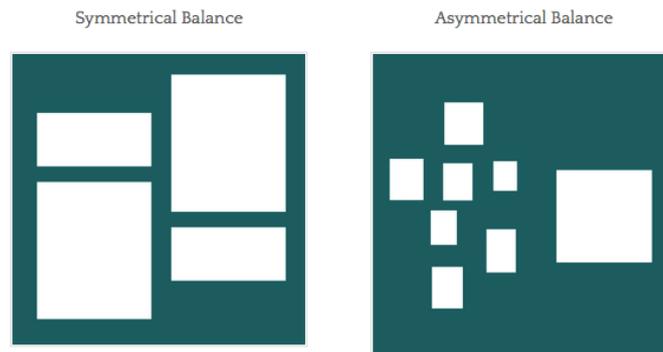


Gambar 2.4 Penggunaan *Typeface* pada *Board Game*

([https://cf.geekdo-images.com/imagepage/img/xfVdJ\\_yrk0GwLo-hjMorZQA1jfU=/fit-in/900x600/filters:no\\_upscale\(\)/pic3318627.jpg](https://cf.geekdo-images.com/imagepage/img/xfVdJ_yrk0GwLo-hjMorZQA1jfU=/fit-in/900x600/filters:no_upscale()/pic3318627.jpg))

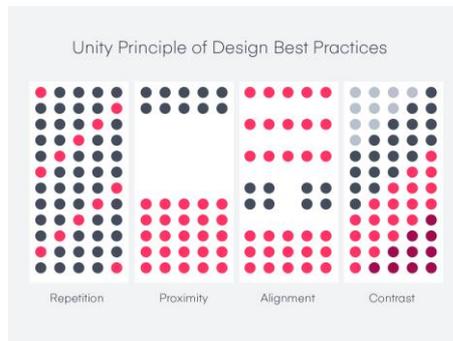
Tomita juga menjelaskan bahwa prinsip desain terbagi menjadi:

- 1) *Balance*: diartikan menjadi konsep keseimbangan atas pembagian atau pendistribusian elemen visual. Terdapat 4 jenis *balance*, yaitu simetris, asimetris, radial dan crystallographic.



Gambar 2.5 Penggunaan *Balance* pada Desain  
([https://nmsmithphotoshop1.weebly.com/uploads/  
9/5/2/7/9527067/1715855\\_orig.png](https://nmsmithphotoshop1.weebly.com/uploads/9/5/2/7/9527067/1715855_orig.png))

- 2) *Unity*: Merupakan prinsip dimana sebuah visual desain harus bisa menyatu satu dengan yang lain walaupun dengan variasi obyek yang berbeda-beda.
- 3) *Proximity*: penempatan objek visual dan ruang untuk mempermudah pengambilan atau konsumsi informasi.
- 4) *Contrast*: Perbedaan kontras antar satu elemen desain dengan elemen yang lain agar tiap elemen dapat dicari lebih mudah dengan runtutan keterbacaan yang jelas.

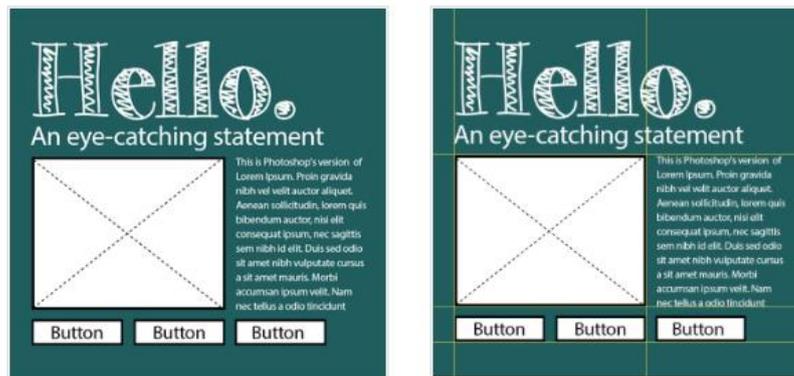


Gambar 2.6 Penggunaan *Unity*, *Proximity* dan *Contrast*

([https://s3.amazonaws.com/www-](https://s3.amazonaws.com/www-assets.invisionapp.com/uploads/2018/11/best_practices.jpg)

[assets.invisionapp.com/uploads/2018/11/best\\_practices.jpg](https://s3.amazonaws.com/www-assets.invisionapp.com/uploads/2018/11/best_practices.jpg))

- 5) *Alignment*: sebuah garis khayal yang terbentuk akibat penempatan elemen visual yang beruntun. Terdapat 3 jenis yaitu vertikal, horizontal and diagonal.

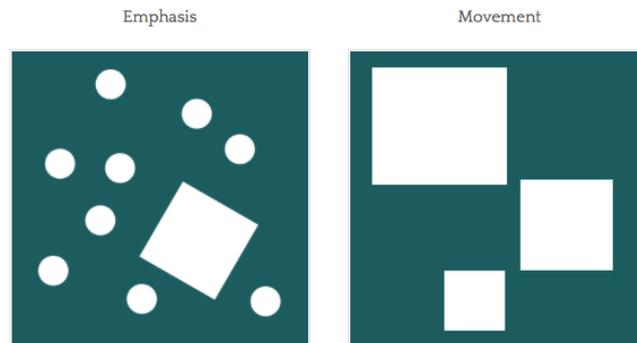


Gambar 2.7 Penggunaan *Alignment* pada Desain

([https://nmsmithphotoshop1.weebly.com/uploads/9/5/2](https://nmsmithphotoshop1.weebly.com/uploads/9/5/2/7/9527067/8960907_orig.png)

[/7/9527067/8960907\\_orig.png](https://nmsmithphotoshop1.weebly.com/uploads/9/5/2/7/9527067/8960907_orig.png))

- 6) *Emphasis*: cara penempatan suatu objek visual yang membuat satu hal lebih dominan dan lebih menarik perhatian dibandingkan dengan objek visual yang berada di sekitarnya.



Gambar 2.8 Penggunaan *Emphasis* pada Desain  
([https://nmsmithphotoshop1.weebly.com/uploads/9/5/2/7/9527067/1014053\\_orig.png](https://nmsmithphotoshop1.weebly.com/uploads/9/5/2/7/9527067/1014053_orig.png))

### 2.5.1. *Grid*

Malamed (2015) membicarakan bahwa *grid* adalah sebuah sistem yang membagi sebuah permukaan desain menjadi 2 bagian, yaitu horizontal dan vertikal. Grid digunakan sebagai sebuah patokan untuk memposisikan berbagai visual elements sesuai dengan hirarki untuk literasi bacaan yang telah ditetapkan sebelumnya. Samara (2014) juga menyatakan bahwa pada dasarnya *grid* menawarkan suatu urutan sistematis yang memudahkan penggunaan bagi user dan desainer dalam menyusun dan menyederhanakan berbagai macam informasi dalam suatu media. (h.22)

Dalam sistem *grid*, suatu permukaan halaman terbagi dalam bagian-bagian yaitu:

- 1) Columns merupakan pembagi sebuah permukaan secara vertikal

- 2) Modules adalah unit satuan yang terletak pada permukaan, yang dipisahkan oleh interval secara beruntun dan membuat columns dan rows.
- 3) Markers merupakan indikator untuk penempatan teks yang muncul secara terus menerus.
- 4) Spatial Zones adalah kumpulan dari sejumlah modules yang
- 5) Flowlines adalah bagian dari alignments yang membagi kertas dalam bentuk horizontal
- 6) Margins adalah negative space diantara penempatan visual yang ditempatkan sekitar objek visual. Margins juga diperuntukan sebagai tempat beristirahat mata atas konten yang muncul secara beruntun

56 Visual Design Solutions

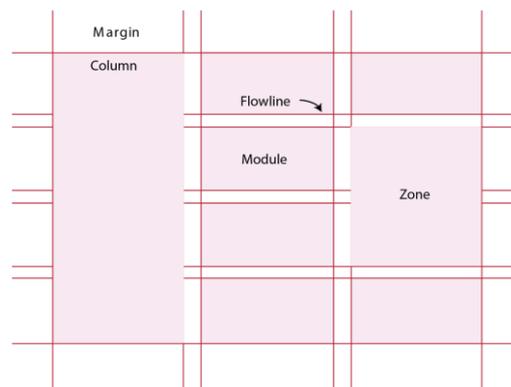


FIGURE 4.6. Parts of a grid.

### Gambar 2.9 Penjabaran Anatomi *Grid*

(Parts of a Grid/ Connie Malamed/ *Visual design solutions: Principles and creative inspiration for learning professionals* /, 2015)

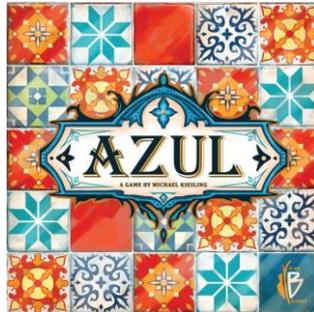
### 2.5.2. *Typography*

Yadav (2014) menyatakan bahwa typography berasal dari kata Yunani “typos” (form) dan “graphia” (writing), yang diartikan untuk menulis secara teratur

dengan bentuk. *Typography* digunakan sebagai elemen penting dalam komunikasi bentuk eksplisit (tertulis).

Yadav (2014) mengemukakan dalam jurnal penelitiannya bahwa kelompok font terbagi menjadi 4 kelompok besar, yaitu:

- 1) *Serif*, merupakan jenis font yang memiliki ciri khas penanda kaki atau tangan pada ujung tiap alphabet, yang membuat kumpulan nya dapat dibaca secara berkelanjutan dengan sistematis.



Gambar 2.10 Contoh Penggunaan *Serif* pada *Board Game*

([https://cf.geekdo-images.com/imagepage/img/mswTFqJsQ\\_omcKa\\_y1yNfFMJP6M=/fit-in/900x600/filters:no\\_upscale\(\)/pic3718275.jpg](https://cf.geekdo-images.com/imagepage/img/mswTFqJsQ_omcKa_y1yNfFMJP6M=/fit-in/900x600/filters:no_upscale()/pic3718275.jpg))

- 2) *San Serif*, merupakan jenis font yang memiliki ciri khas berlawanan dengan *Serif*, dimana tidak memiliki tanda kaki dan tangan tambahan.



Gambar 2.11 Contoh Penggunaan *San Serif* pada *Board Game*

(<https://cf.geekdo->

[images.com/imagepage/img/pNx7rmriBYRojExzr0a\\_jkGNAkA=/fit-](https://cf.geekdo-images.com/imagepage/img/pNx7rmriBYRojExzr0a_jkGNAkA=/fit-)

[in/900x600/filters:no\\_upscale\(\)/pic4933338.jpg](https://cf.geekdo-images.com/imagepage/img/pNx7rmriBYRojExzr0a_jkGNAkA=/fit-in/900x600/filters:no_upscale()/pic4933338.jpg))

3) *Hand Writing*, merupakan jenis font yang memiliki ciri khas menyerupai tulisan tangan manusia yang membuatnya lebih personal.

*Hand Writing* pun terbagi menjadi 4 sub jenis, yaitu:

- a) *Script*, dengan ciri khas tulisan miring ke kanan dengan sambungan di antara masing-masing alphabet.

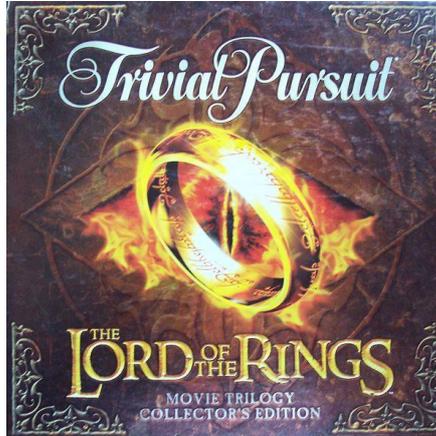


Gambar 2.12 Contoh Penggunaan *Script* pada *Board Game*

(<https://cf.geekdo-images.com/imagepage/img/HSvYXpnXv16oENWIGXpCnZoEmro=/fit->

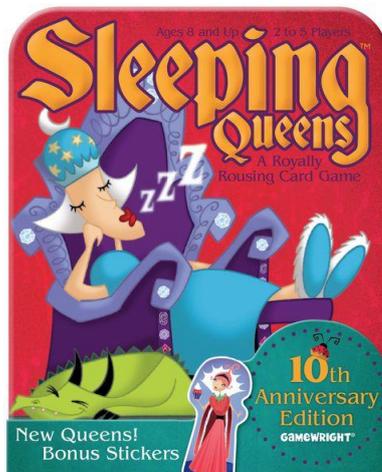
[in/900x600/filters:no\\_upscale\(\)/pic875761.jpg](https://cf.geekdo-images.com/imagepage/img/HSvYXpnXv16oENWIGXpCnZoEmro=/fit-in/900x600/filters:no_upscale()/pic875761.jpg))

b) *Cursive*



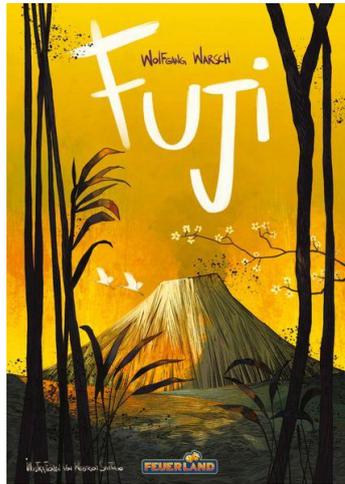
Gambar 2.13 Contoh Penggunaan *Cursive* pada *Board Game*  
([https://cf.geekdo-images.com/imagepage/img/1rSRbrDWrqHh8Ifa2qVCrprBld8=/fit-in/900x600/filters:no\\_upscale\(\)/pic194133.jpg](https://cf.geekdo-images.com/imagepage/img/1rSRbrDWrqHh8Ifa2qVCrprBld8=/fit-in/900x600/filters:no_upscale()/pic194133.jpg))

c) *Text*



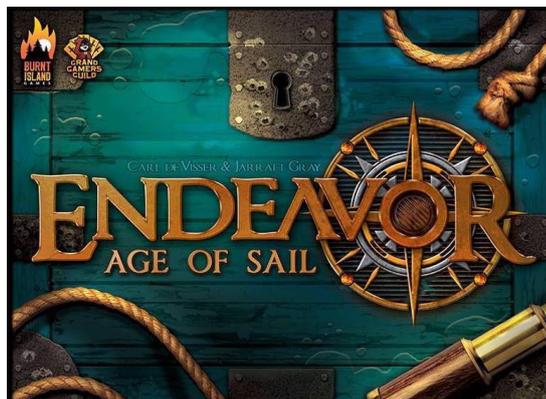
Gambar 2.14 Contoh Penggunaan *Text* pada *Board Game*  
([https://cf.geekdo-images.com/imagepage/img/3LpFIneSxChiaRljF9XSl4rDqOE=/fit-in/900x600/filters:no\\_upscale\(\)/pic2401336.jpg](https://cf.geekdo-images.com/imagepage/img/3LpFIneSxChiaRljF9XSl4rDqOE=/fit-in/900x600/filters:no_upscale()/pic2401336.jpg))

d) *Calligraphy*, dengan ciri khas font yang menyerupai *script*, tetapi lebih banyak terdapat penekanan atas tarikan garisnya.



Gambar 2.15 Contoh Penggunaan *Calligraphy* pada *Board Game*  
([https://cf.geekdo-images.com/imagepage/img/1-wfNb78JD2NUwvFg58-XaHb3JI=/fit-in/900x600/filters:no\\_upscale\(\)/pic4264971.jpg](https://cf.geekdo-images.com/imagepage/img/1-wfNb78JD2NUwvFg58-XaHb3JI=/fit-in/900x600/filters:no_upscale()/pic4264971.jpg))

- 4) *Decorative*, merupakan jenis font yang memiliki ciri khas tulisan yang menyerupai dekorasi.



Gambar 2.16 Contoh Penggunaan *Decorative* pada *Board Game*  
([https://cf.geekdo-images.com/imagepage/img/alyt\\_dylO68gF8M2cOb7MFo1ISA=/fit-in/900x600/filters:no\\_upscale\(\)/pic3913274.jpg](https://cf.geekdo-images.com/imagepage/img/alyt_dylO68gF8M2cOb7MFo1ISA=/fit-in/900x600/filters:no_upscale()/pic3913274.jpg))