

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain

Desain bukan sebuah objek pembahasan yang mudah diterima oleh masyarakat. Hal ini dikarenakan desain merupakan sebuah konsep, sebuah kegiatan, sebuah rencana, dan sebuah hasil akhir atau *outcome* (Heskett, n.d). Menurut Hardt, desain berarti proses kreatif yang mengintegrasikan kualitas fisik produk dengan menggunakan pertimbangan estetika. Deskripsi tentang desain telah dijelaskan dan dijabarkan oleh para ahli dalam bidang seni dan desain dan dapat disimpulkan bahwa desain adalah sebuah proses dalam membentuk atau menghasilkan sebuah karya dari hasil integrasi informasi dan berbagai proses berpikir yang divisualisasikan untuk sebuah tujuan tertentu.

Dalam desain, terdapat elemen dan prinsip yang digunakan untuk membentuk sebuah desain atau karya yang baik. Elemen desain mencakup garis, bidang, tekstur, warna, ukuran, dan ruang. Sedangkan prinsip desain mencakup harmoni, irama, proporsi, keseimbangan, dan penekanan. Berikut merupakan penjelasan lebih lanjut mengenai elemen dan prinsip desain.

2.1.1 Elemen Desain

Elemen desain diibaratkan sebagai kosakata dan alat wajib pada desain (Landa, 2011). Hal yang membuat elemen desain menjadi hal yang penting adalah elemen adalah pembentuk utama dalam desain, seperti garis, bidang, tekstur dan lain-lain. Dengan demikian, pembahasan elemen desain akan dibahas satu persatu.

2.1.1.1. Garis

Garis merupakan elemen yang membentuk sebuah bidang, memberikan kontur pada bentuk, dalam memperlihatkan volume (Getty, 2011). Garis dibentuk dari banyak titik yang tidak memiliki jeda, sehingga titik-titik tersebut membentuk sebuah garis. Pembatas seringkali menjadi hal yang muncul pertama kali saat memikirkan tentang garis, gagasan masyarakat tentang garis diciptakan dari pengalaman pertamanya membuat garis. Sebuah garis dalam dunia seni dan desain tidak hanya sebuah pembatas atau batasan karya, tetapi garis merupakan sebuah *motion of expressions* (Landa,2011).

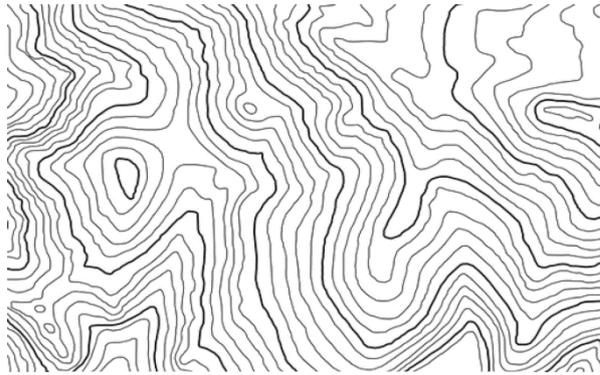
Terdapat berbagai macam jenis garis sebagai pembentuk atau elemen utama dalam desain (Getty, 2011):

1. Outline

Garis yang dibuat di tepi dari sebuah gambar atau karya. Karya akan dikelilingi oleh garis di pinggir atau tepi untuk memberikan siluet yang jelas terhadap suatu bidang atau bentuk tertentu.

2. Kontur

Garis yang dibuat untuk memperlihatkan bentuk asli dari sebuah bidang dan mendeskripsikan bentuk detail interior dari bidang tersebut.



Gambar 2.1. Garis Kontur
(https://media.springernature.com/original/springer-static/image/chp%3A10.1007%2F978-981-13-3678-2_3/MediaObjects/475506_1_En_3_Fig1_HTML.png, 2020)

3. *Gesture Lines*

Garis yang menangkap sebuah aktivitas atau *movement and gestures*.



Honoré Daumier (French draughtsman, 1808-1870)
Title: Study of female dancers
Black chalk and pastel crayon on paper
Height: 338 mm; width: 274 mm
Musée du Louvre, Paris, Île-de-France, France

Gambar 2.2. Gesture Lines
(https://personal.utdallas.edu/~melacy/pages/Drawing/AS03-S11_ContinuousLine/Daumier_dancers.jpg, 2020)

4. *Sketch Lines*

Garis yang menangkap sebuah momen, kesan, dan penampakan dari sebuah tempat atau sebuah objek.



Gambar 2.3. Sketch Lines

([https://www.liveabout.com/thmb/Ak0rd0DKFLa49J0s0WnNjKI7HEo=/1947x1539/filters:no_upscale\(\):max_bytes\(150000\):strip_icc\(\)/GettyImages-522097185-5c536c034cedfd0001efd512.jpg](https://www.liveabout.com/thmb/Ak0rd0DKFLa49J0s0WnNjKI7HEo=/1947x1539/filters:no_upscale():max_bytes(150000):strip_icc()/GettyImages-522097185-5c536c034cedfd0001efd512.jpg),2020)

5. *Calligraphic Lines*

Penulisan yang baik dan estetik yang dibuat dari garis. Garis yang bentuknya mengikuti alur penulisan.

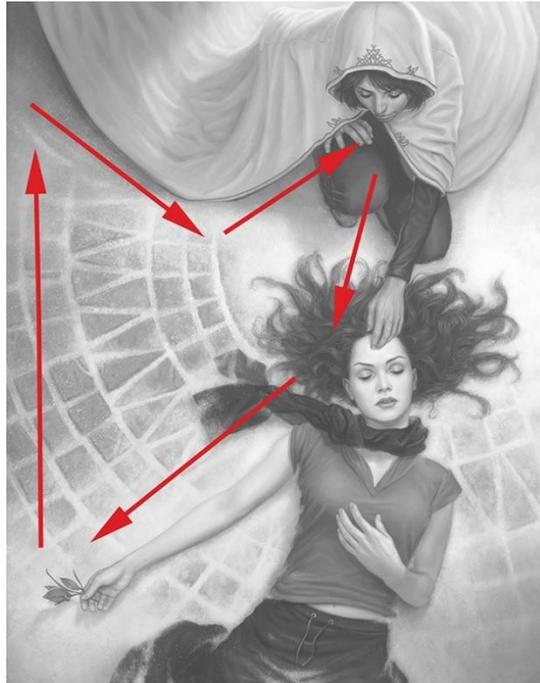


Gambar 2.4. Calligraphic lines

(https://www.pngitem.com/pimgs/m/428-4286616_decorative-line-png-transparent-background-calligraphy-silhouette-png.png,2020)

6. *Implied Lines*

Garis bayangan yang tidak secara harafiah terdapat sebuah garis. Namun, dari beberapa objek yang mengarahkan orang-orang untuk melihat ke arah yang ditentukan.

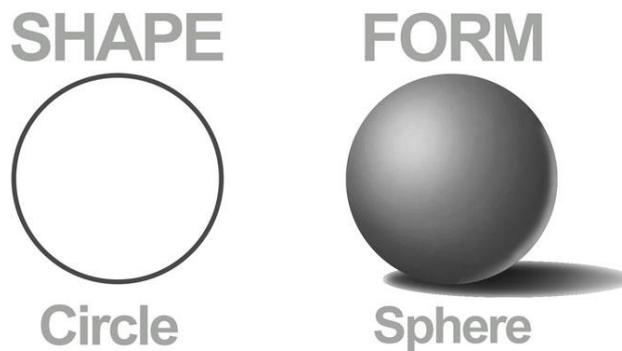


Gambar 2.5. Implied Lines
(https://www.muddycolors.com/wp-content/uploads/2017/12/98e5e-ifx_5b.jpg,2020)

2.1.1.2. Bidang dan Bentuk

Menurut Robin Landa, *shape* atau bentuk merupakan elemen penentu dari desain. Bentuk seringkali dibatasi dengan dua dimensi, karya yang tidak memiliki massa dan volume. Namun, bentuk dapat diasosiasikan pada volume dan massa ketika bentuk tersebut berupa tiga dimensi. Dalam kasus bentuk tiga dimensi, bentuk dapat terlihat berbeda dan hal ini bergantung pada sudut penglihatan dan posisi (Landa,2011).

Ekspresi dan distorsi juga dapat dilihat dari bentuk yang diciptakan. Berbagai karya visual menggunakan bentuk karikatur atau objek yang digambarkan menggunakan efek hiperbola dan permainan kontras pada karya. Terdapat jenis karya yang menggunakan *negative shapes*, karya tersebut menggunakan bentuk dan kontras warna. Picasso mencerminkan opininya dalam karyanya yang berjudul Daniel-Henry Kahnweiler (1910).



Gambar 2.6. Bentuk dan Bidang
(<https://thevirtualinstructor.com/images/Transfromashapeintoaform.jpg>, 2020)

Pada lukisan ini, Picasso berpendapat bahwa integrasi dari bentuk positif dan negatif dapat memberikan kesan yang lebih kuat kepada orang-orang karena lukisan tersebut membuat orang-orang fokus pada bentuk-bentuk khusus yang dibuat oleh Picasso. Bentuk dapat menarik perhatian lebih dari elemen-elemen lainnya.

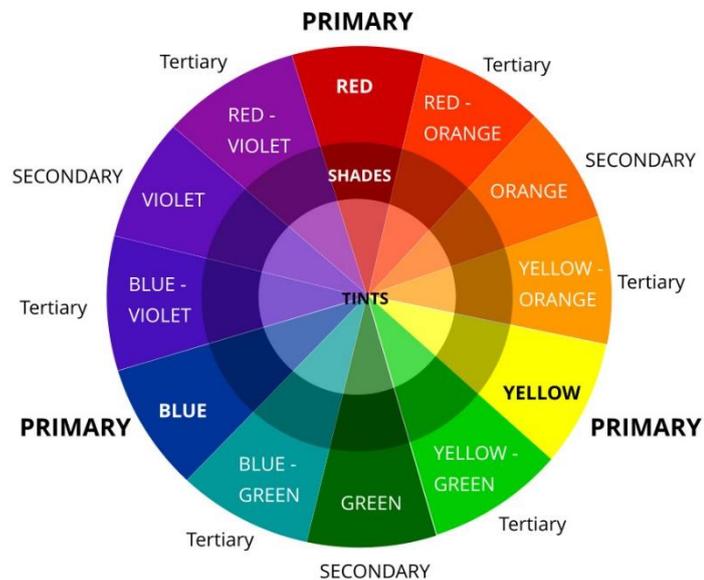
2.1.1.3. Warna

Manusia dapat melihat spektrum cahaya dengan rentang 400-700 nanometer agar dapat melihat warna (Saintif, n.d). Dengan cakupan mata manusia tersebut, masyarakat sekarang dapat mempelajari teori tentang warna. Dalam

kehidupan bermasyarakat, orang-orang tidak dapat lepas dari warna. Tempat sampah yang tersedia di tepi jalan ditandai dengan warna yang berbeda untuk jenis sampah yang berbeda dan mayoritas pemilihan objek atau kebutuhan sehari-hari dipengaruhi oleh warna. Warna dapat mempengaruhi emosi dan ekspresi masyarakat.

Terdapat dua jenis dalam pencampuran warna, substraktif dan aditif. Pencampuran aditif adalah ketika warna tercipta dari cahaya yang diberikan. Sedangkan pencampuran warna substraktif adalah ketika warna tercipta dari pigmen yang dibuat dan bukan warna alami (Landa, 2011). Warna aditif akan menghasilkan warna utama yaitu *red*, *green*, dan *blue* atau seringkali disebut sebagai RGB. Sedangkan warna substraktif menghasilkan warna dari pigmen menjadi *cyan*, *magenta*, *yellow*, dan *key*, pigmen *key* berarti warna hitam. Mode warna substraktif disebut juga sebagai CMYK. Karya yang dicetak selalu menggunakan mode warna CMYK karena menggunakan pigmen warna untuk mencetak dan bukan berasal dari warna cahaya atau RGB.

Warna juga dapat berubah seiring kita melihat lingkungan dari warna tersebut. Warna akan berganti atau mata manusia akan menyesuaikan dengan warna yang berhimpitan. Ketika warna merah disandingkan dengan warna hijau dan warna merah dengan warna hitam akan mengubah persepsi manusia dalam melihat warna tersebut. Warna merah pada hitam akan terlihat lebih cerah atau terang, sedangkan warna merah pada hijau akan terlihat lebih terpendam. Hal ini dikarenakan kita terpengaruh oleh warna sekitarnya, padahal warna tersebut tidak berbeda.

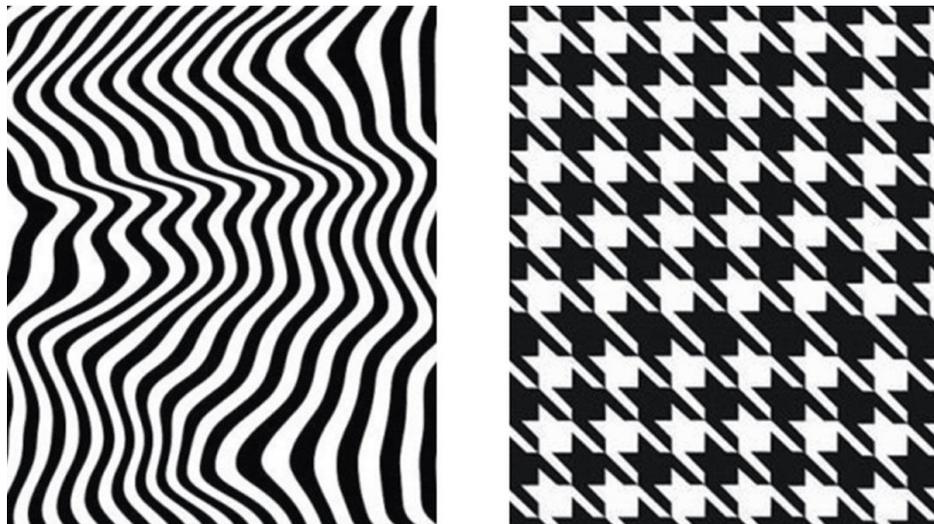


Gambar 2.7. Color Wheel
 (<https://bluechippainting.com/wp-content/uploads/2019/07/colour-wheel-exterior-painting.jpg>,2020)

2.1.1.4. Tekstur

Tekstur merupakan sebuah hasil dari sebuah riset psikologi yang menyatakan bahwa manusia memiliki hasrat untuk mengisi bagian yang kosong atau dikenal sebagai teori *horror vacui*. Seringkali masyarakat mengisi tempat yang kosong dan menjadikan visual yang tercipta menjadi sebuah *pattern*. Hal ini merupakan cara dinamis yang dilakukan para seniman untuk menangkap sebuah visual dan dijadikan sebuah motif.

Pattern seringkali disandingkan dengan tekstur, kedua hal ini memang merupakan hal yang mirip tapi tidak sama. *Pattern* dapat dilihat dari dengan visualnya saja, bahwa desain tersebut repetitif dan mengisi ruang kosong di setiap karya. Namun, jika dibandingkan dengan tekstur, tekstur dapat dilihat dari visualnya yang juga repetitif namun seringkali harus dibedakan dengan indera peraba. Tekstur dan *pattern* dapat ada di dalam satu bentuk yang sama, contohnya pada bulu merak, *pattern* atau motif yang terus berulang tetapi juga memiliki tekstur pada bulu-bulu tersebut.



Gambar 2.8. Texture

(<https://254-online.com/wp-content/uploads/Texture-Element-Of-Graphic-Design.jpg>,2020)

2.1.1.5. Ruang

Ruang merupakan sebuah hal yang penting dalam elemen desain karena ruang berbicara tentang persepsi tentang perspektif. Bentuk ruang dapat dimanupulasi dengan bentuk-bentuk dan kontras dari warna pada karya. Ruang tidak hanya ada pada karya tiga dimensi, tetapi ruang juga berada pada karya dua dimensi. Dalam kasus ini, ruang dalam karya dua dimensi dapat

ditemukan saat pelukis membuat jarak atau *depth of field* dengan perbandingan ukuran, kontras warna, dan perbedaan bentuk.

Ruang pada dua dimensi dapat memberikan pengalaman dalam melihat karya memiliki perspektif lebih dalam dan value karya (Landa, 2011). Perspektif membuat ruang dalam karya dua dimensi menjadi lebih nyata.



Gambar 2.9. Space

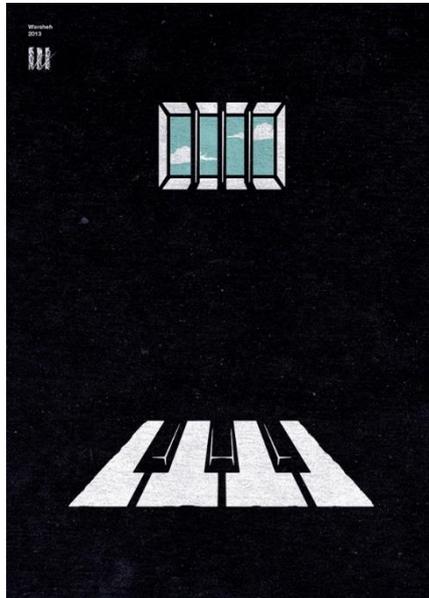
(<https://254-online.com/space-as-a-visual-element-of-graphic-design/>,2020)

2.1.1.6. Value

Value merupakan sebuah istilah yang familier dalam ranah seni dan desain. Pada umumnya, value membicarakan tentang konsep terang dan gelap. Setiap desain dan seni memiliki value untuk memberikan kesan karya tersebut lebih nyata. *Value contrast* merupakan penggabungan antara sisi gelap dan terang dan menghasilkan warna transisi di tengah keberadaan sisi terang dan gelap.

Value dilakukan dan diterapkan pada banyak karya untuk memberikan kesan dimensi yang lebih nyata. Shadow yang digambarkan dengan sisi gelap

dan light digambarkan dengan sisi terang. Hal ini membuat sebuah karya dua dimensi menjadi lebih dinamis.



Gambar 2.10. Space

(<https://www.edgee.net/how-to-apply-the-7-elements-of-design-to-your-work-element-3-space/>,2020)

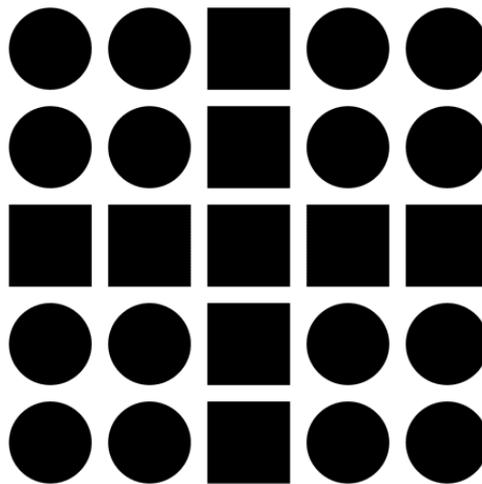
2.1.2 Prinsip Desain

Berbeda dengan elemen desain, prinsip desain merupakan aturan atau batasan yang dibuat untuk menjadi standar pembuatan setiap karya. Prinsip desain dapat dibentuk karena keberadaan dari elemen desain. Pada dasarnya, prinsip desain mengulik elemen-elemen desain dalam komposisi, keselarasan, proporsi, ritme, keseimbangan, dan *emphasis* dari sebuah karya (Landa, 2011).

Terdapat beberapa prinsip dalam desain untuk membentuk sebuah karya, berikut merupakan penjelasan beberapa prinsip desain menurut David A. Lauer & Stephen Pentak (2012):

1. *Harmony*

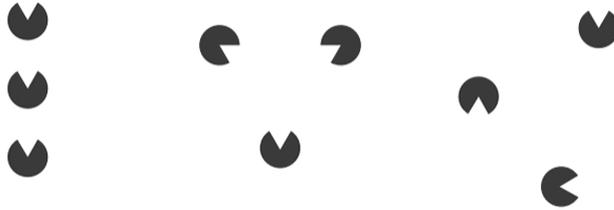
Harmony merupakan sebuah istilah untuk sebuah bentuk atau gambar yang terlihat serasi saat dibuat bersamaan. Dengan fakta, masyarakat atau orang-orang yang melihat karya desain dengan *harmony* cenderung mencari keserasian dalam suatu karya.



Gambar 2.11. Harmony
(<https://tafein2009.files.wordpress.com/2009/03/unity-in-design.png?w=500>)

2. *Proximity*

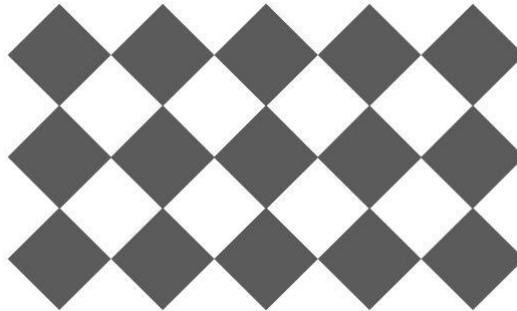
Konsep dalam membuat sesuatu yang berbeda menjadi berhubungan. Dalam pemikiran yang lebih sederhana, *proximity* membuat beberapa elemen berdekatan secara posisi dan komposisi. Sehingga karya terlihat serasi, selaras karena posisi dan komposisi yang berdekatan



Gambar 2.12. Proximity
(<https://254-online.com/wp-content/uploads/proximity-principle-of-design-blog-post-pic.jpg>)

3. Repetition

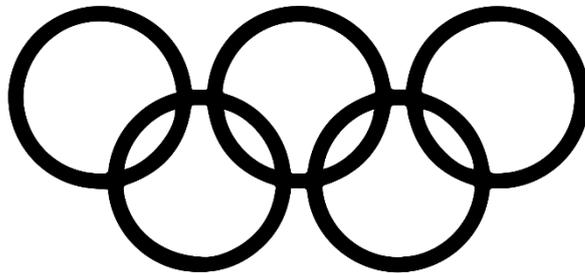
Pengulangan bentuk atau warna atau tekstur dalam karya. Konsep pengulangan bentuk atau warna dapat menghasilkan sebuah pattern atau motif.



Gambar 2.13. Repetition
(<https://www.noupe.com/wp-content/uploads/trans/wp-content/uploads/2011/03/2-regularrhythm.jpg>)

4. Continuation

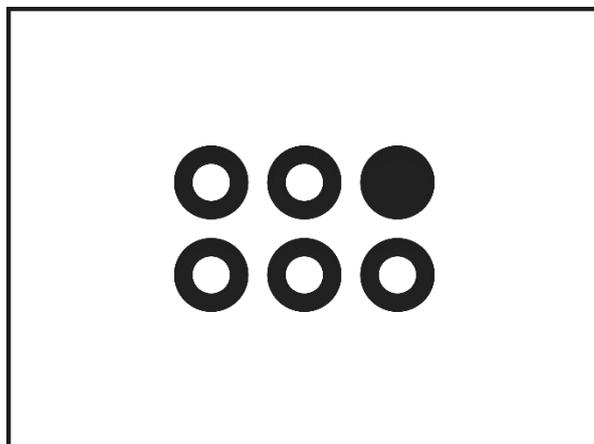
Continuation berarti objek visual pada karya saling berhubungan atau memiliki alur yang berlanjut satu sama lain agar dapat menjadi sebuah kesatuan. Satu bentuk dapat membuat mata melihat kepada bentuk lain, secara teratur.



Gambar 2.14. Continuation
(<https://uploads.toptal.io/blog/image/125756/toptal-blog-image-1522045584412-2c2f0a5837a65f4fb61afb5a3a6c73db.png>)

5. Emphasis

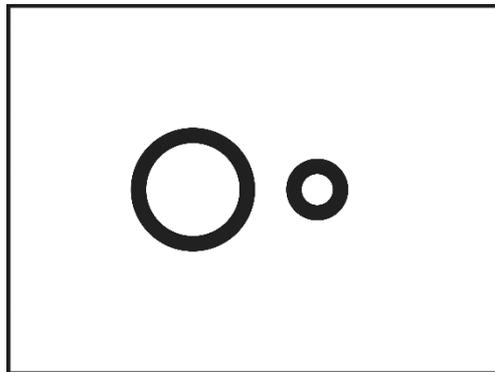
Emphasis atau penekanan merupakan suatu konsep untuk membuat satu *focal point* pada suatu karya. Jadi, karya memiliki satu penekanan pada satu titik sehingga saat orang-orang menikmati akan terfokus pada satu poin terlebih dahulu.



Gambar 2.15. Emphasis
(https://miro.medium.com/max/5334/1*3rAhs1q4fleanvw04WJoHw.png)

6. Proportion

Proportion atau proporsi merupakan sebuah istilah yang mengacu pada ukuran. Namun, proporsi mengacu pada ukuran yang relatif sedangkan skala mengacu pada istilah ukuran “besar” atau “kecil”. Pada proporsi dan skala juga dikenal istilah *the golden ratio*, istilah ini merupakan sebuah aturan yang membuat proporsi untuk berbagai karya fotografi atau gambar.

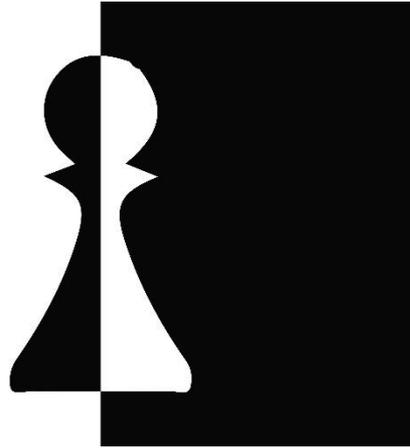


Gambar 2.16. Proportion
(https://miro.medium.com/max/5336/1*uIDO3CS-OjgQsTL13p5FHA.png)

7. Balance

Keseimbangan merupakan penyebaran atau distribusi objek visual dalam sebuah karya atau komposisi. Dalam dunia seni, keseimbangan dapat dicapai dalam karya walaupun objek visual di

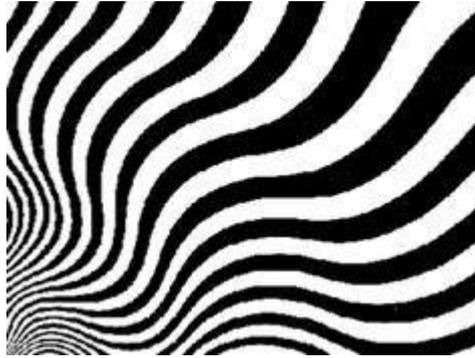
dalamnya memiliki skala dan proporsi yang berbeda-beda. Karya yang seimbang adalah karya yang memiliki komposisi yang merata.



Gambar 2.17. Balance
(<https://i.pinimg.com/originals/f9/d6/ae/f9d6ae66d31fb93d2966093dc57e9353.jpg>)

8. *Rhythm*

Ritme merupakan kata yang sering digunakan dalam dunia musik. Namun, nyatanya ritme juga digunakan dalam karya seni, ritme pada dasarnya merupakan sebuah repetisi. Repetisi dapat menggunakan bentuk yang sama atau ukurannya yang berbeda, permainan skala dan proporsi. Ritme membuat sebuah karya terlihat lebih “mengalir“.



Gambar 2.18. Rhythm
(<https://i.pinimg.com/originals/c2/9b/84/c29b84cc8571a3e40976b4ed43326187.jpg>)

2.1.3 Fungsi Desain

Desain berfungsi dalam berbagai ranah kehidupan mulai dari kehidupan sosial, budaya, ekonomi, sampai kehidupan individual. Desain terutama desain grafis berperan cukup penting dalam masyarakat. Menurut Richard Hollis (1994) yang dikutip oleh Malcolm Barnard bahwa desain grafis adalah cara untuk mengkomunikasikan suatu hal atau memperkenalkan sesuatu, proses ini disebut desain grafis sebagai identifikasi (Barnard, 2005). Fungsi lain yang terlihat nyata di mata Hollis adalah desain grafis sebagai sebuah informasi dan instruksi karena desain grafis dapat menunjukkan relasi atau hubungan antara satu hal dan hal lainnya. Terdapat teori lain dari Jaques Aumont yang menganggap bahwa desain grafis berfungsi sebagai nilai simbolik, epistemik, dan estetika (Aumont, 1997). Menurutnya, desain sebagai nilai simbolik berarti desain adalah sebuah pernyataan yang menjadi lambang akan sesuatu. Lalu, desain grafis menjadi sebuah nilai epistemik ketika membuat pengetahuan natural menjadi sebuah karya yang

menggambarkan informasi, contohnya peta, *portrait*, dan *landscape*. Sedangkan, desain sebagai nilai estetika adalah saat karya diciptakan untuk memberikan kesan atau perasaan tertentu kepada penikmat karya. Tiga poin tersebut merupakan konsep dari Jaques Aumont (1997) yang dikutip oleh Malcolm Barnard (2005). Barnard mengoreksi kedua konsep mengenai fungsi desain grafis, menurutnya kedua konsep ini memiliki celah dalam pemikiran mereka. Penulis menggunakan konsep dan teori Malcolm Barnard untuk menjelaskan fungsi desain grafis yang sudah diteliti dan berkesimpulan bahwa desain grafis memiliki tiga fungsi utama yaitu sebagai informasi, persuasi, dan dekorasi. Berikut merupakan penjelasan lebih lanjut mengenai ketiga fungsi tersebut.

1. Informasi

Pada fungsi pertama, desain grafis berguna untuk memberikan informasi dari pengetahuan akan suatu hal. Pembuatan *signage* menjadi contoh utama dalam fungsi desain grafis sebagai informasi. *Signage* merupakan petunjuk yang digunakan di jalan-jalan atau suatu lokasi agar orang-orang dapat mengetahui tempat atau hal tersebut. Dapat dikatakan bahwa desain grafis dapat menjadi tahap awal pengenalan akan suatu hal. Perbedaan warna pada tempat sampah yang terdapat di jalan juga merupakan desain grafis sebagai informasi. Warna menunjukkan perbedaan jenis sampah yang dapat diklasifikasikan berdasarkan warna (Barnard, 2005).

2. Persuasi

Konsep persuasi dalam desain grafis digunakan untuk mengubah persepsi atau memengaruhi seseorang terhadap sesuatu. Fungsi persuasi dikaitkan dengan fungsi retorik yang dimaksud dapat memiliki pesan tanpa disadari. Contohnya, pembuatan logo suatu perusahaan memiliki fungsi retorik untuk menarik orang agar menggunakan jasa mereka, logo dibuat dengan warna yang gelap, sentuhan *highlight* dapat membuat kesan profesional. Dalam contoh ini, desain grafis menjalani fungsinya untuk mempersuasi.

3. Dekorasi

Desain grafis dapat menjadi sebuah dekorasi atau menambahkan kesan estetika pada berbagai hal. Tanpa adanya desain, banyak objek yang tidak memiliki nilai estetika. Orang-orang tidak dapat menikmati sebuah karya karena tidak ada yang dapat dinikmati. Nilai estetika merupakan hal yang penting.

4. Magic

Magic disini bukan berarti desain grafis adalah ilmu sulap. Namun, desain grafis membuat sebuah objek yang berbeda dari realita agar mendapat nilai estetika dari sisi lain. Perbedaan ini membuat sebuah karya menjadi hal yang unik dapat dinikmati karena keberbedaannya.

2.2 Media Interaktif

2.2.1 Fungsi Media Interaktif Berbentuk Kartu Permainan

Card game merupakan sebuah media yang familier di kalangan para remaja Indonesia sejak tahun 2000an. Permainan menggunakan kartu ini merupakan permainan paling sederhana karena tidak dibutuhkan banyak hal untuk bermain. Mayoritas masyarakat Indonesia menggunakan kartu remi dan dengan hanya menggunakan satu jenis kartu ini, orang-orang dapat memainkan berbagai macam permainan kartu. *Card game* tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga dapat menjadi sarana atau media edukasi.

Permainan kartu atau permainan edukasi sengaja dirancang untuk mengajar atau memahami sebuah konsep pemikiran (Pedersen, 2003). Seringkali, dalam permainan edukatif dicantumkan latihan-latihan untuk menguji konsep yang disisipkan dalam permainan. Permainan edukatif juga dapat menjadi metode pembelajaran yang lebih interaktif. Murid dan guru dapat berkecimpung dalam permainan, baik menjadi narator maupun karakter yang menunjang narasi (contohnya pelajaran sejarah).

2.2.2 Card Game

Menurut David Parlett dalam artikelnya di Encyclopedia Britannica permainan kartu dapat dimainkan dalam dua jenis permainan, *trick card games* dan *principle card game* (Parlett, 2013). Kedua permainan ini memiliki tata cara bermain yang berbeda walaupun menggunakan satu jenis dek kartu yang sama. Masing-masing kartu yang digunakan dalam *trick card games* memiliki nilai yang unik. Berikut merupakan beberapa jenis dari *trick card games* (2013):

1. Plain-trick games

Pada artikel *Card Games* oleh David Parlett disebutkan bahwa *plain-trick games* mempunyai tujuan atau *goals* yaitu untuk mengumpulkan *tricks* yang menang sebanyak-banyaknya atau *tricks* yang paling banyak ditawarkan (Parlett, 2013).

2. Point-trick games

Pada artikel *History of Cards*, David Parlett juga menyebutkan bahwa *plain-trick games* merupakan permainan yang ditentukan dari jumlah *tricks* yang diambil. Kemenangan atau kekalahan pemain ditentukan hanya dari *tricks* tersebut (Parlett, 2020).

3. Trick-avoidance games

Untuk memenangkan jenis permainan ini, para pemain tidak dapat memiliki *tricks* (jenis kartu hati) atau akan dikenakan *penalty*. Pemain dapat menang jika memiliki *tricks* dengan nilai terendah atau tidak memiliki jenis kartu hati (Parlett, 2013).

4. Trick-and-meld games

Jenis permainan ini juga dijelaskan oleh David Parlett dalam artikel *Card Games* bahwa triknya hanya membaurkan atau mencampurkan jenis kartu yang dimiliki untuk memenangkan permainan ini. dalam permainan ini yang penting memiliki *tricks* karena nilai kemenangan akan ditentukan dari *tricks* tersebut seperti *piquet*, *bezique*, *pinochle*, *sixty-six* (Parlett, 2013).

Jenis permainan kartu tidak hanya *trick card games*, jenis kartu yang satu ini lebih universal untuk dimainkan oleh orang awam. *Trick card games* memiliki kesulitan tersendiri karena istilah-istilah yang digunakan sangat banyak dan nilai kartu susah dimengerti. *Principle card games* merupakan jenis permainan kartu yang lebih sederhana dan dimainkan oleh mayoritas masyarakat terutama di Indonesia. Menurut David Parlett dalam artikelnya di Encyclopedia Britannica *principle card game* dibedakan menjadi beberapa jenis. Berikut merupakan beberapa jenis dari *principle card games* (2013):

1. *Capturing games*

Pada artikel *Card Games* oleh David Parlett disebutkan bahwa *capturing games* adalah mengambil atau mengumpulkan kartu dengan metode yang tidak sama seperti mengambil *tricks* (Parlett, 2013). Contoh yang lebih umum pada masyarakat Indonesia adalah permainan kartu cangkul.

2. *Adding-up games*

Parlett juga menyebutkan dalam artikel *Card Games* bahwa permainan *adding-up* mempunyai tujuan untuk mengumpulkan kartu yang pada akhirnya akan dijumlah dan menghasilkan nominal tertentu atau menghindari membuat nominal tertentu (Parlett, 2013).

3. *Shedding games*

Untuk memenangkan jenis permainan ini, para pemain harus mengeluarkan atau menggunakan semua kartu yang dimiliki atau

menghindari untuk menjadi pemain terakhir yang memiliki kartu di tangan (Parlett, 2013).

4. *Melding or Rummy games*

Jenis permainan ini juga dijelaskan oleh David Parlett dalam artikel *Card Games* bahwa pemain yang paling cepat mengumpulkan kartu atau selesai dengan kombinasi nilai kartu tertinggi yang akan memenangkan permainan jenis ini (Parlett, 2013).

5. *Solitaire games*

Pada artikel *Card Games*, David Parlett menyebutkan bahwa dalam permainan ini harus dimainkan dengan penuh kesabaran. Permainan *solitaire* merupakan permainan individu, metode permainan ini hanya mengatur atau menyusun dek kartu yang berantakan menjadi sebuah kumpulan dek yang lebih teratur (Parlett, 2013).

6. *Vying games*

Untuk memenangkan jenis permainan ini, para pemain harus merupakan pemain judi yang terampil karena permainan jenis ini harus bersaing dengan pemain lain tentang siapa pemain atau pemegang kartu terbaik diantara mereka (Parlett, 2013).

7. *Banking games*

Jenis permainan ini juga dijelaskan oleh David Parlett dalam artikel *Card Games* bahwa permainan ini biasa dimainkan di

kasino, dimana para pemain bertaruh dengan *dealer* atau bankir tentang siapa memiliki kartu yang lebih baik diantara mereka (Parlett, 2013).

2.2.3 Elemen Card Game

Card game masih termasuk dalam ranah *game* pada umumnya. Oleh karena itu, *card game* memiliki elemen formal yang sama dengan permainan lain karena masih dalam satu ranah yang sama. *Game formal elements* adalah suatu syarat penting dalam pembuatan permainan. Elemen ini membantu para pembuat dan developer game untuk membentuk sebuah permainan yang utuh. Menurut Tracy Fullerton, permainan dapat menjadi permainan yang utuh ketika memiliki *interrelationship* antara pemain dan *game design* (Fullerton et al, 2008). Dalam bukunya Landa juga menyebutkan untuk mendesain sebuah permainan diperlukan beberapa elemen penting, berikut merupakan beberapa elemen menurut Tracy Fullerton dan lain-lain (2008):

1. Player

Permainan pada dasarnya dibuat untuk dimainkan oleh *player* dan mereka perlu menyetujui aturan dan syarat yang ditentukan permainan tersebut. Permainan memiliki kuasa saat para *player* berada dalam *game*. Dalam dunia permainan, para *player* dapat mengambil keputusan, mengambil tindakan, dan menjalani suatu perspektif yang berbeda dari realita. Tanpa adanya pemain, sebuah *game* tidak akan memenuhi tujuan utama dari pembentukan permainan tersebut (Fullerton, 2011).

2.Objectives

Menurut Tracy Fullerton dalam bukunya *Game Design Workshop* (2011) menyatakan bahwa *objectives* dapat memberikan sebuah pandangan kepada para pemain untuk memperjuangkan kemenangan mereka dalam sebuah *game*. *Objective* juga dapat memberikan gambaran kepada pemain tentang keseluruhan sistem permainan. Terdapat beberapa jenis *objectives* pada *game* yaitu *capture, chase, race, alignment, rescue or escape, forbidden act, construction, exploration, solution, dan outwit*.

3.Procedure

Sebuah prosedur pada *game* ditentukan dari jenis permainan itu sendiri. Prosedur *digital game* dan non-digital akan memiliki pengaturan yang berbeda. Pada dasarnya, prosedur akan dipengaruhi oleh teknologi dan jenis media yang digunakan. Jika tidak sesuai, *game* tidak akan menjadi sebuah permainan yang berhasil (Fullerton, 2011).

4.Rules

Rules atau peraturan perlu menjadi batasan yang jelas untuk para pemain. Jika peraturan tidak jelas, para pemain tidak akan mencapai tujuan yang seharusnya dicapai. Peraturan juga perlu memikirkan kedua sisi, penilaian yang adil dan kondisi yang mungkin terjadi pada *game*. Peraturan yang jelas dapat membuat pemain lebih nyaman untuk memainkan *game* tersebut (Fullerton, 2011).

5.Resources

Fullerton juga mengatakan bahwa *resource* digunakan untuk sebagai objek

atau sebuah hal yang dapat membantu pemain untuk mencapai tujuannya. Pada game digital *ammo* dan objek-objek lainnya merupakan sumber utama untuk *survive*. Contoh tersebut merupakan contoh dari permainan dengan objektif *capture* (Fullerton, 2011).

6.Conflict

Konflik dapat muncul pada game dari pemain yang berusaha mencapai tujuan permainan dengan segala aturan dan batasan yang telah ditetapkan. Konflik dibuat untuk menetapkan *rules, procedures*, dan situasi (Fullerton, 2011).

7.Boundaries

Boundaries merupakan batasan yang diciptakan untuk menentukan arah permainan, cara pemain memasuki dan menyelesaikan permainan. Pada contoh permainan non-digital, batasannya dapat merupakan batasan pada arena atau board game, tidak dapat melewati batas-batas tertentu (Fullerton, 2011).

8.Outcome

Penyelesaian permainan dengan memenangkan atau kalah dalam permainan yang telah dirancang. Perasaan atau pengalaman pemain juga dapat menjadi sebuah *outcome* dalam *game* (Fullerton, 2011).

2.2.4 Interaktivitas

Interaktivitas adalah sebuah konsep atau hal yang dapat menarik seseorang untuk masuk ke dalam pengalaman yang disediakan. Konsep ini juga dapat membantu

orang-orang untuk memberikan edukasi atau mengolah informasi dengan interaktif (Frankosky, 2014). Interaktivitas dapat diartikan sebagai sebuah aktivitas, dalam konteks gamifikasi, interaktivitas dalam media interaktif ini menghubungkan antara manusia dengan suatu bentuk gamifikasi baru baik digital maupun non-digital. Aktivitas ini bergerak secara dinamis sesuai dengan orang-orang dan media yang berhubungan. Interaktivitas bergantung pada persepsi user dan tindakan user.

Terdapat dua hal penting dalam bentuk interaktivitas, *user control* dan *feedback*. User control berperan sangat penting untuk menentukan jalan atau alur dari media yang digunakan, sedangkan feedback merupakan tolak ukur dari seberapa interaktif media tersebut. Feedback adalah hal yang penting agar perancang dapat melihat interaksi media dan user dari sudut pandangan yang berbeda (Frankosky, 2014).

2.2.5 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan sebuah medium atau sarana komunikasi yang divisualisasikan. Medium ini memiliki beragam jenis disiplin yang tersebar di seluruh dunia karena ilustrasi adalah bahasa yang digunakan orang-orang untuk melakukan penawaran, membuat iklan, informasi, dan lain-lain. Oleh karena itu, sampai saat ini, terdapat berbagai jenis ilustrasi yang tersebar. Karena penyebaran media ilustrasi sangat efektif, hal ini mengedukasi manusia secara tidak langsung. Bentuk-bentuk yang dibuat dalam ilustrasi seringkali diam di dalam pikiran, lalu membuat orang-orang memiliki visualisasi terhadap suatu hal (Male, 2007).

Ilustrasi memiliki beberapa fungsi yang membantu manusia untuk menjalani hidup lebih mudah, berikut merupakan penjelasan masing-masing fungsi dari ilustrasi:

1. *Documentation, reference, and instruction*

Ilustrasi yang bersifat informatif seringkali mendapat miskonsepsi. Banyak orang yang berpikir bahwa ilustrasi informasi harus sesuai dengan realitanya, sesuai dengan asli, gaya desain harus realis. Namun, nyatanya, ilustrasi informatif hanya perlu menangkap bentuk secara detail dan *technical*. Ilustrasi jenis ini tidak perlu menjadi ilustrasi realis, tetapi harus dapat menyampaikan pesan dari sebuah dokumen atau referensi yang telah diberikan. Bentuk ilustrasi informasi biasa dapat ditemukan juga pada booklet keselamatan yang berada di pesawat, ilustrasi informatif dengan gaya *technical*, jelas tetapi tidak menggunakan gaya realis (Male, 2007).

2. *Material for Young Audience*

Saat harus menyajikan ilustrasi untuk kalangan yang lebih kecil atau anak kecil, ilustrasi dibuat lebih variatif dan berbeda-beda. Media ini digunakan agar anak-anak dapat belajar dari ilustrasi yang disajikan. Visualisasi teori atau komunikasi yang telah ditentukan. Ilustrasi untuk anak-anak juga lebih banyak menggarap teknik menggambar realis untuk memberikan gambaran jelas mengenai hal yang diajarkan. Contohnya dalam ensiklopedia, berbeda dengan buku dongeng atau cerita, buku-buku tersebut mengkomunikasikan pesan moral, tidak memerlukan visual yang realistis (Male, 2007).

3. *Historical and Cultural Matter*

Untuk menjelaskan hal-hal yang berbau sejarah dan budaya, ilustrasi harus digambarkan dengan detail. Emphasis yang terletak pada sebuah titik fokus cerita atau hal penting seperti peristiwa dalam sejarah atau benda tradisional dalam suatu budaya. Jika bentuk ilustrasi tidak detail, sulit untuk mempelajari, sehingga ilustrasi tidak dapat menjadi solusi desain permasalahan tersebut (Male, 2007).

4. *Medical and Technical Illustration*

Penyajian ilustrasi untuk medis dan Teknik merupakan hal yang penting. Ilustrasi harus detail dan informatif, agar orang-orang memiliki penggambaran visual dari apa yang tidak dapat dilihat secara langsung atau kasat mata. Ilustrasi Teknik membutuhkan detail dan presisi karena bentuk ilustrasi ini adalah informasi perancangan. Ilustrasi jenis ini harus jelas penggambarannya karena detail sangat dibutuhkan dalam bidang ini (Male, 2007).

5. *Editorial Illustration*

Editorial illustration merupakan bentuk komentar atau kritikan yang dibuat oleh para ilustrator untuk mengungkapkan aspirasi atau konsep yang ia pegang. Jenis ilustrasi ini populer untuk memvisualisasikan bentuk komunikasi aspirasi orang-orang. Tidak ada Batasan atau disiplin khusus yang mengatur bentuk dari editorial illustration, dapat berbentuk realis maupun stylized (Male, 2007).

Ilustrasi juga memiliki fungsi utama selain *storytelling*, *information*, dan *documentation*. Ilustrasi juga dapat berfungsi sebagai media persuasi. Namun, pada pembuatan media persuasi, seringkali membatasi para ilustrator dikarenakan konsep dari ilustrasi tersebut telah dibatasi oleh copywriter dan director kampanye yang disediakan (Male, 2007). Persuasi dapat menggunakan bahasa visual masing-masing ilustrator, tetapi bergantung dengan batasan gaya yang telah dibuat oleh para pembuat kampanye.

Mayoritas ilustrator direkrut atas dasar batasan gaya yang telah ia tetapkan untuk dirinya sendiri. Lalu orang-orang datang untuk mengkomunikasikan Bahasa mereka dalam lingkup visual para ilustrator. Kampanye dilakukan untuk menarik para customer, tetapi mereka akan memilih jenis ilustrasi yang sesuai dengan apa yang mereka butuhkan (Male, 2007). Ilustrasi perlu disesuaikan dengan konteks perancangan sebuah media. Jika tidak sesuai, pesan yang ingin disampaikan tidak akan tersampaikan dengan maksimal, juga bentuknya tidak akan menarik user atau customer dengan baik.

2.3 Periode Perkembangan Masyarakat

Sejak zaman dahulu, dunia mempunyai virus dan bakteri yang membuat orang-orang sakit dan meresahkan masyarakat. Namun, perkembangan zaman membawa berita baik dimana virus dan bakteri dapat disembuhkan dengan adanya penemuan antibiotik. Penemuan antibiotik menjadi penyelamat periode tersebut. Sebelum abad ke-21, penyakit yang diidap masyarakat merupakan hasil infeksi yang disebabkan oleh virus dan bakteri, penyebab yang jelas dan dapat dibuktikan secara

scientific. Saat memasuki abad ke-21, penyakit-penyakit yang muncul cenderung menyerang mental dan bukan fisik, contohnya ADHD, depresi, *burnout syndrome*, dan berbagai gangguan lainnya (Han, 2015). Penyakit-penyakit ini muncul dikarenakan pergeseran periode zaman, berawal dari *immunology society* yang pada akhirnya berkembang menjadi *contemporary society*, dimana pada periode ini masyarakat mendapat *excess of positivity*. Masyarakat kontemporer muncul sebagai tatanan yang lolos dari skema organisasi dan pertahanan dari periode imunologi. Pada periode ini masyarakat mulai mengenal perbedaan dan perilaku konsumtif (Han, 2015).

Pada periode *contemporary society*, masyarakat memiliki dialektika terhadap sifat positif. Kondisi dimana masyarakat menerima kepositifan yang berlebihan sampai menjadi sebuah “penyakit”. Kondisi *excess of positivity* dapat menghasilkan hal-hal yang kejam karena pada peristiwa tertentu *negativity* tidak memiliki peran. Byung-Chul Han mengatakan pada bukunya yang berjudul *Burnout Society* (2015), bahwa perilaku masyarakat kontemporer yang menerima terlalu banyak *positivity* dapat hidup dengan konsep “*He who lives by the same shall die the same*”. Konsep pernyataan tersebut sangat mengeneralisasi tatanan kehidupan masyarakat dan hal ini bukanlah hal yang baik. Surplus *positivity* dapat membawa bencana bagi kehidupan sosial masyarakat baik yang berada di Indonesia maupun di luar Indonesia.

Sebelum sampai pada periode kontemporer atau yang dapat dikatakan sebagai dasar pembentukan periode *achievement society*, terdapat sebuah periode yang disebut sebagai *disciplinary society*. Pada periode ini, masyarakat belum

mengalami surplus *positivity*, tetapi orang-orang menjadi *obedient subjects*, mereka takut akan otoritas dan melakukan sesuatu berdasarkan perintah penguasa yang tatanannya lebih tinggi dalam status sosial. Hal ini merupakan pemicu munculnya periode *achievement society*.

2.3.1 Disciplinary Society

Menurut Byung-Chul Han (2015), *disciplinary society* merupakan periode sosial yang penuh dengan negativitas. Pada periode ini terdapat istilah *otherness* atau keberbedaan yang asing, hal ini menjadi lawan dari masyarakat. Opresor yang jelas nampak karena berbeda dengan masyarakat pada umumnya. Menurut Alan Ehrenberg yang dikutip dan ditentang oleh Han (Burnout Society, 2015), masyarakat mengalami depresi karena lelah menjadi dirinya sendiri karena hilangnya perintah dari otoritas. Masyarakat pada periode *disciplinary society* mengalami depresi karena pengelompokkan masyarakat dan perbedaan kelas sosial, perasaan lelah yang dikarenakan oleh pressure dari opresor dan masyarakat kelas atas disebut juga sebagai *exhaustive depression* (Han, 2015). Namun, seiring berjalannya waktu perintah atau aturan dari otoritas mulai bergeser menjadi tanggung jawab dan inisiatif. Hal ini tidak menghilangkan *exhaustive depression* hanya membuat perintah otoritas tidak sepenting pada periode sebelumnya.

2.3.2 Achievement Society

Periode masyarakat yang patuh akan otoritas dan aturan membuat masyarakat menjunjung kebebasan mereka untuk berekspresi dan melakukan hal-hal

berdasarkan diri mereka sendiri. Hal ini membuat periode yang penuh negativitas digantikan menjadi periode yang penuh akan positivitas. Jika dilihat dari tujuan masyarakat, memperjuangkan kebebasan dan keotentikan merupakan hal yang baik. Namun, sayangnya karena terlalu ingin bebas dan mendasarkan segala sesuatu dengan hal yang positif, periode *disciplinary society* berubah menjadi *achievement society*. Dimana terjadilah *excess of positivity* yang menyebabkan masyarakat berupaya untuk mencapai sesuatu dan memperjuangkan hal tersebut sampai tidak berhenti (Han, 2015).

Masyarakat mengejar produktivitas, menggantikan kata “harus” dari periode *disciplinary society* menjadi “bisa”. Awalnya para opresor di periode sebelumnya mengharuskan masyarakat untuk patuh, tetapi di periode *achievement society* masyarakat mengharuskan diri mereka sendiri untuk dapat melakukan semuanya. Tidak berbeda dengan periode sebelumnya, hanya mengganti opresor asing menjadi dirinya sendiri. Perubahan dari periode negativitas menjadi *excess of positivity* dapat disebut juga sebagai *social unconsciousness*, masyarakat tidak menyadari bahwa mereka mengubah diri mereka menjadi penekan atau opresor utama (Han, 2015). Byung-Chul Han menuliskan juga dalam bukunya bahwa dengan masyarakat mengejar produktivitas yang tidak sehat, mereka menjadi “*no longer able to be able*” dan hal ini menjadi *destructive self-reproach* atau menghancurkan diri sendiri. Semua hal menjadi serba cepat dan transparan karena produktivitas membuat orang-orang terlalu aktif dan tidak dapat berhenti mengejar sesuatu.

Achievement society bukanlah periode yang bebas seperti yang masyarakat dambakan. Pelaku dan korban eksploitasi adalah satu individu yang sama. Sistem masyarakat ini membuat orang-orang percaya dengan ide “tidak ada yang mustahil”, “tujuan dari segalanya adalah pencapaian atau saya bukan apa-apa”, dan hal ini membawa masyarakat kepada *exhaustive depression* (Han, 2015). Han mengutip konsep dari Hegel yang menjelaskan tentang dua tipe potensi, potensi positif dan potensi negatif. Potensi positif adalah kekuatan untuk melakukan sesuatu dan potensi negatif adalah kekuatan untuk menolak, menurut Han kedua hal ini harus seimbang karena jika manusia kehilangan kekuatan untuk menolak, hal ini akan membawa manusia kepada *hyperactivity*. Manusia akan melakukan segala hal secara berlebihan. *Achievement society* membawa manusia untuk *concern* agar mendapat hidup yang enak, tetapi beralih menjadi *hysteria of surviving* (Han, 2015).

2.4 Critical Thinking

Berpikir kritis atau *critical thinking* merupakan kemampuan untuk berpikir secara jernih dan rasional sebelum melakukan sebuah tindakan atau mempercayai suatu hal (Joe Lau & Jonathan Chan, 2020). Kemampuan ini perlu dan menjadi penting untuk dipelajari oleh masyarakat terutama kalangan remaja dan dewasa awal karena dapat membantu untuk mengidentifikasi sebuah ide atau argumen, mengaitkan satu konsep dengan konsep lainnya, membuat keputusan dengan melihat kondisi, dan berefleksi terhadap sebuah nilai.

Berpikir kritis menjadi hal yang perlu dikembangkan pada periode *achievement society* karena masyarakat pada periode ini banyak yang mengalami tekanan karena standar sosial yang ditetapkan oleh masyarakat sekitar. Tekanan sosial membuat masyarakat secara tidak sadar menekan diri sendiri untuk mengikuti standar orang lain yaitu menjadi produktif. Dan sering kali, produktivitas yang dijalani menjadi hal yang berlebihan dan membuat tekanan untuk diri sendiri. Produktivitas semacam ini merupakan jenis produktivitas yang tidak sehat, berusaha mempercepat semua proses dan membuat orang-orang tidak sempat berpikir untuk mendalami hal tersebut (Han, 2015). *Critical thinking* dapat membantu masyarakat untuk berhenti sejenak, menikmati proses, dan mendalami hal-hal yang dipaksakan tersebut agar dapat mengambil keputusan atau membuat tindakan yang tepat (Lau & Chan, 2020).

2.5 Otentisitas

Menjadi otentik atau otentisitas merupakan hal yang bersangkutan dengan ilmu filsafat eksistensialisme. Pada buku *Menjadi Manusia Otentik* (2013) yang ditulis oleh Reza A. A Wattimena, G. Edwi Nugrohadi, dan A. Untung Subagya, mengutip Jacob Gollomb dengan pemikiran bahwa otentisitas tidak memiliki nilai obyektif karena tidak dapat dipahami secara inderawi. Otentisitas seringkali digambarkan secara negatif karena kehadirannya seringkali tidak disadari sampai terlewat (Wattimena et al, 2013). Jacob Gollomb yang dikutip oleh Wattimena et al menyatakan bahwa

Otentisitas terdiri dari kemauan orang untuk memiliki kebenaran dan kesadaran jelas pada situasi, di dalam mengasumsi tanggung jawab dan

resiko yang ada di dalamnya, dan dapat menerimanya dalam ketakutan, kebencian, kebanggan, maupun penghinaan.

Individu merupakan entitas yang mandiri dan otonom yang tidak boleh dijajah oleh dunia sosial dengan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya (Wattimena et al, 2013). Menjadi manusia yang otentik berarti bertanggung jawab atas tindakan dan menerima konsekuensi dari kebebasan mengekspresikan diri secara kreatif kepada masyarakat. Masyarakat akan terus berproses untuk menjadi otentik karena menjadi otentik adalah proses yang akan terus dijalani sebagai seorang individu. Hal ini membuat revolusi berpikir masyarakat untuk berpikir lebih kritis akan nilai-nilai yang ditawarkan dalam kehidupan bersosial. Kebebasan yang diberikan pada *achievement society* membuat masyarakat periode ini harus membimbing dirinya sendiri dan hal ini menjadi alasan dasar intelektual dan kultural dalam pencarian otentisitas (Wattimena et al, 2013).

Golomb berpendapat bahwa masyarakat dapat menjadi otentik saat masing-masing individu dapat berpegang pada moral dasar dan dapat bertanggung jawab untuk menjadi dirinya sendiri dan tidak memaksakan prinsipnya pada orang lain. Usaha menjadi otentik dapat menjauhkan kita terhadap bahaya terbesar yaitu diri kita sendiri (Wattimena, 2013). Karena penekan utama pada periode masyarakat *achievement society* adalah diri kita sendiri (Han, 2015).