



### **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 Perancangan (Desain Komunikasi Visual)

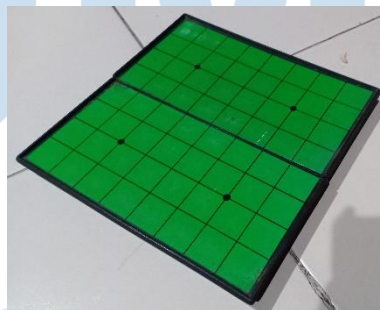
Menurut Landa (2014, hlm. 1), desain grafis merupakan rancangan komunikasi dalam bentuk visual yang ditujukan kepada audiens. Desain memiliki fungsi di mana konten visualnya dapat memberikan informasi, membuat identitas, dan mengajak atau mempengaruhi audiens. Oleh karena itu, dalam sebuah desain terdapat elemen dan prinsip desain yang membuat sebuah rancangan komunikasi dapat tersampaikan melalui visual.

##### 2.1.1. Elemen Desain

Menurut Landa (2014, hlm. 16), elemen desain merupakan komponen dasar di dalam sebuah desain. Dengan mengetahui fungsi dari setiap elemen, maka desainer dapat membuat komponen desain yang rapih dan bagus.

##### 1) Garis

Garis adalah sebuah titik yang disambungkan ke titik lainnya sehingga membentuk titik yang memanjang seperti garis lurus atau lengkungan. Garis merupakan unsur dasar untuk dijadikan sebagai konstruksi atau bentuk gambar (Landa, 2014, hlm. 19).



Gambar 2. 1 Contoh Garis pada *Board Game* 'Othello'

## 2) Bentuk

Bentuk merupakan sebuah wujud dari garis panjang yang membentuk sebuah jalur tertutup. Semua bentuk memiliki bentuk dasar yang dapat dikembangkan menjadi bentuk-bentuk lainnya seperti persegi, segitiga, dan lingkaran (Landa, 2014, hlm. 20).



Gambar 2. 2 Contoh Bentuk Pada Papan *Board Game* ‘Catur’

Sumber: <https://5.imimg.com/data5/RX/GG/WX/SELLER-23781879/plastic-chess-board-500x500.jpg>

## 3) Warna

Menurut KBBI, warna merupakan corak rupa yang diperoleh mata dari benda-benda yang dipantulkan oleh cahaya. Warna merupakan sebuah pantulan cahaya dari suatu objek (Landa, 2014, hlm. 23). Warna pokok dibagi menjadi dua, yaitu warna additive dan warna subtractive. Warna pokok additive yang biasa disebut warna model RGB (Red, Green, Blue) dalam komputer merupakan warna merah, biru, dan hijau. Sedangkan warna pokok *subtractive* disebut warna model CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, Black) memiliki warna sian, magenta, kuning, dan hitam (Landa, 2014, hlm. 24).



Gambar 2. 3 Contoh Perpaduan Warna pada *Board Game* ‘Carcassonne’

#### 4) **Tekstur**

Tekstur merupakan sebuah kualitas permukaan dari suatu objek. Tekstur dibagi menjadi dua jenis yaitu tekstur asli dan tekstur visual. Tekstur asli adalah tekstur yang dapat diraba dan dirasakan secara fisik, sedangkan tekstur visual adalah tekstur yang dibuat dari gambar ilustrasi atau fotografi dari tekstur asli (Landa, 2014, hlm. 28).



Gambar 2. 4 Contoh Tekstur Dalam *Board Game* Anak-anak, 'Match and Touch'

Sumber: <https://image.made-in-china.com/44f3j00OrtfcGpIRUoV/Wooden-Match-Touch-Sensory-Board-Game-Toy-for-Kids-2-Years-up-Educational-Montessori-Toy-Color-Texture-Sorter-for-Preschool-Children-Baby-Boys-Girls.jpg>

#### 5) **Ilusi Pergerakan**

Dengan memakai ilusi pergerakan, audiens dapat merasa seperti ikut bergerak dengan apa yang hanya mereka lihat. Ilusi pergerakan dapat membuat sebuah desain menjadi lebih menarik karena ilusi ini membuat audiens merasa terikat dengan visual pergerakan tersebut (Hooks, 2018).



Gambar 2. 5 Contoh Ilusi Pergerakan pada *Board Game* 'Pet War II'

### 2.1.2. Prinsip Desain

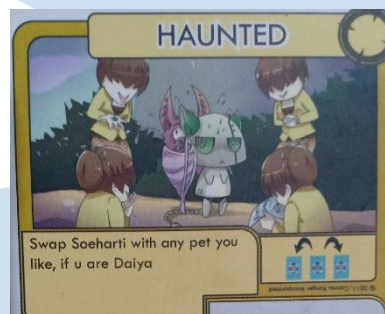
Dalam mengatur komposisi elemen dasar, konten desain harus tersusun rapih agar tidak terjadi miskomunikasi antara desain dengan audiens. Prinsip-prinsip desain akan membantu desainer dalam menyusun konten yang dapat menyampaikan pesan di dalam desain kepada audiens yang mengamatinya.

#### 1) Keseimbangan

Menurut KBBI, keseimbangan merupakan keadaan di mana semua gaya berada dalam netral yang seimbang dan saling berlawanan antar satu dengan yang lain. Keseimbangan adalah kestabilan objek yang didasari oleh bobot visual yang sama rata. Ada beberapa jenis keseimbangan, yaitu keseimbangan simetris dan asimetris (dalam Landa, 2014, hlm. 31):

##### a) Keseimbangan simetris

Dua elemen sama yang terbagi secara merata baik dari sisi horizontal, vertikal, dan radial.



Gambar 2. 6 Contoh Keseimbangan Simetris pada *Board Game* 'Pet War II'

##### b) Keseimbangan asimetris

Elemen dalam gaya ini memiliki unsur yang tidak merata dan biasanya disampaikan dengan visual kontras.



Gambar 2. 7 Contoh Keseimbangan Asimetris pada *Board Game*

## 2) Kesatuan

Menurut Landa (2014, hlm. 36), kesatuan merupakan perpaduan antara semua elemen yang ada untuk menyusun sebuah karya desain menjadi rapih dan bagus. Elemen yang disatukan ini berupa unsur-unsur yang memengaruhi visual seperti lokasi, orientasi, bentuk, dan warna.

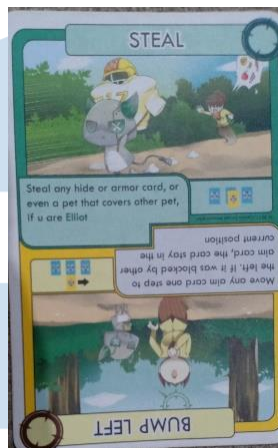


Gambar 2. 8 Contoh Kesatuan Format pada *Board Game* 'Pet War II'

## 3) Hierarki Visual

Menurut Landa (2014, hlm. 33), hierarki visual merupakan prinsip desain di mana desainer menata visual komunikasi agar audiens membaca informasi sesuai urutan yang dibuat. Hal ini dapat dilakukan dengan membuat sebuah emphasis atau titik fokus pada desain.





Gambar 2. 9 Contoh Penataan Visual untuk Dilihat oleh Audiens dalam Board Game 'Pet War II'

#### 4) **Emphasis**

*Emphasis* atau tekanan merupakan salah satu prinsip desain yang membantu hierarki visual agar terbentuknya alur informasi untuk audiens yang melihatnya. Ada beberapa macam *emphasis* yang dapat digunakan untuk membentuk sebuah tekanan dalam desain (Landa, 2014, hlm. 29):

##### a) **Penekanan dengan pemisahan**

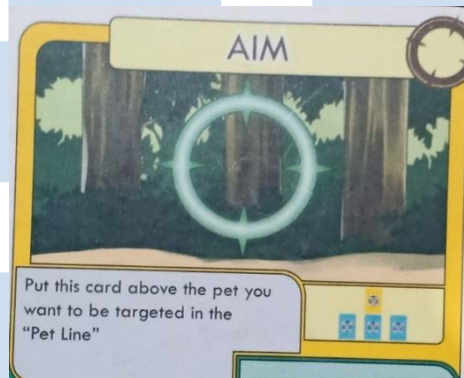
Memisahkan objek yang ditekankan dari objek lainnya dengan menitikberatkan visual pada objek tersebut.



Gambar 2. 10 Contoh Penekanan dengan Pemisahan pada Board Game 'Pet War II'

**b) Penekanan dengan penempatan**

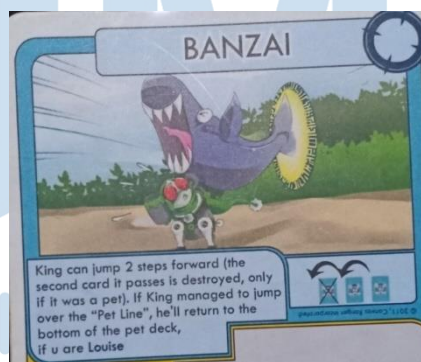
Posisi atas, pojok kiri atas, dan tengah halaman merupakan posisi yang sering dilihat lebih dahulu oleh audiens.



Gambar 2. 11 Contoh Penekanan dengan Penempatan Objek di Tengah pada *Board Game* 'Pet War II'

**c) Penekanan dengan ukuran**

Sebuah ukuran yang berbeda di dalam desain dapat membentuk efek atau ilusi kedalaman. Untuk menarik perhatian audiens, ukuran yang lebih besar biasanya paling efektif untuk digunakan. Ukuran objek kecil juga dapat menarik perhatian jika ada kontras mencolok dari objek yang lebih besar.

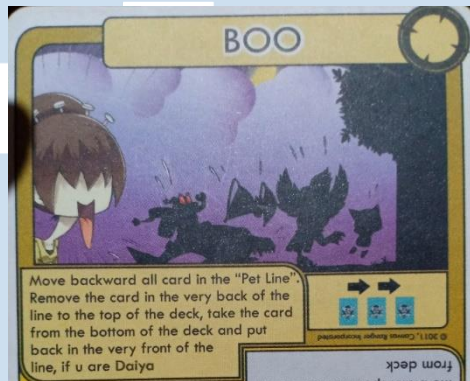


Gambar 2. 12 Contoh Penekanan Objek dengan Ukuran pada *Board Game* 'Pet War II'



**d) Penekanan dengan kontras**

Dalam penekanan ini, perlu diperhatikan kata sifat yang saling berlawanan atau antonim dalam penekanan objeknya. Contoh yang dapat dilakukan di dalam jenis penekanan ini yaitu hitam dengan putih, kasar dengan halus, dan besar dengan kecil.



Gambar 2. 13 Contoh Penekanan Gambar dengan Kontras Warna pada *Board Game* 'Pet War II'

**e) Penekanan dengan petunjuk**

Penekanan ini dapat dibuat dengan panah atau garis petunjuk untuk memberitahu audiens ke mana mereka harus melihat.



Gambar 2. 14 Contoh Penekanan Gambar Memakai Petunjuk pada *Board Game* 'Carcassonne'

**2.1.3 Tipografi**

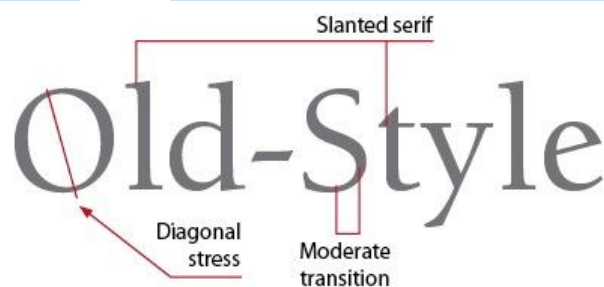
Menurut Landa (2014, hlm. 44), tipografi merupakan desain kata-kata untuk menyampaikan pesan lewat visual ataupun lisan. Ada dua aspek yang menentukan sebuah tipografi yang baik, yaitu readability dan legibility. Readability merupakan tingkat keterbacaan sebuah teks bagi audiens.

Legibility merupakan seberapa mudah audiens mengenali sebuah jenis huruf dari bentuknya. Kedua hal ini sangat penting agar sebuah komunikasi baik secara visual ataupun lisan dapat berjalan dengan efektif.

Ada beberapa klasifikasi dalam tipografi agar penyampaian pesan yang tertulis dapat berjalan lancar dan sesuai dengan audiens, yaitu (Landa, 2014, hlm. 47):

1) **Old Style**

Tipografi ini merupakan jenis serif dengan ciri-cirinya yaitu memiliki sudut dan penekanan pada goresan huruf dari tebal ke tipis. Contoh dari jenis tipografi ini yaitu Times New Roman dan Garamond.



Gambar 2. 15 *Old Style Font*

Sumber: [https://mimoriarty.files.wordpress.com/2011/03/old\\_style\\_en.jpg](https://mimoriarty.files.wordpress.com/2011/03/old_style_en.jpg)

2) **Transitional**

Tipografi ini berkembang pada abad kedelapan belas dan memiliki bentuk huruf pencampuran dari gaya tradisional dan modern. Contoh dari jenis tipografi ini yaitu Baskerville dan Aviatika.

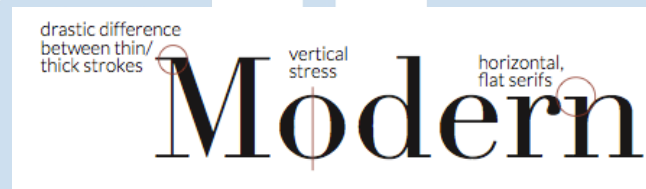


Gambar 2. 16 *Old Style Font*

Sumber: <https://helzdesign.files.wordpress.com/2012/05/4-transitional.jpg>

### 3) **Modern**

Tipografi ini memiliki karakteristik bentuk yang lebih geometris, kontras tebal-tipis pada *stroke*, dan adanya vertikal stress. Contoh dari jenis tipografi ini yaitu Munich dan Proxima Nova.



Gambar 2. 17 *Modern Font*

Sumber: <https://qph.fs.quoracdn.net/main-qimg-0435be28f01c6e9458cb0e8596f16d35>

### 4) **Slab Serif**

Tipografi ini berkembang pada abad kesembilan belas, serta memiliki *stroke* yang tebal dan serif yang sama tebalnya dengan *stroke* huruf. Contoh dari jenis tipografi ini yaitu Rockwell dan Roboto.



Gambar 2. 18 *Slab Serif*

Sumber: <http://typeandmusic.com/wp/wp-content/uploads/2013/08/Slab.png>

### 5) **Sans Serif**

Jenis tipografi ini tidak memiliki serif dan ketebalan pada *stroke* di setiap hurufnya memiliki ukuran yang sama. *Font* ini dianggap sebagai salah satu jenis *font* yang berkembang di era modern. Contoh dari jenis tipografi ini yaitu Robust dan Futura.



Gambar 2. 19 *Sans Serif Font*

Sumber: [https://miro.medium.com/max/1000/1\\*2-Pzv14NGwli\\_o5p1wKUcA.png](https://miro.medium.com/max/1000/1*2-Pzv14NGwli_o5p1wKUcA.png)

## 6) **Blackletter**

Karakteristik dari tipografi ini yaitu memiliki goresan garis yang berat dan kontras yang tinggi pada ketebalan *stroke*-nya. Contoh dari jenis tipografi ini yaitu *Black Baron* dan *Glaive Typeface*.



Gambar 2. 20 *Blackletter Font*

Sumber: <https://cms-assets.tutsplus.com/cdn-cgi/image/width=1260/uploads/users/2056/posts/33346/image/Artboard%201%20copy%2012R-.png>

## 7) **Script / Handwriting**

Tipografi ini memiliki bentuk yang serupa dengan tulisan tangan seperti adanya kurva dan bentuk yang melingkar. Contoh dari jenis tipografi ini yaitu *Alex Brush* dan *Allura*.



Gambar 2. 21 *Script / Handwriting Font*

Sumber: <https://cms-assets.tutsplus.com/cdn-cgi/image/width=1260/uploads/users/2056/posts/33346/image/REVArtboard%201%20copy%2011.png>

## 8) **Display / Decorative**

Tipografi ini memiliki ukuran yang besar dan biasa digunakan sebagai judul daripada isi teks. Pada tipografi ini terdapat unsur ornament di hurufnya. Contoh dari jenis tipografi ini yaitu Spock dan Gilroy.



Gambar 2. 22 *Display / Decorative Font*

Sumber: <https://cms-assets.tutsplus.com/cdn-cgi/image/width=1260/uploads/users/2056/posts/33346/image/Artboard%201%20copy%2013R.png>

### 2.1.4 Grid

Menurut Landa (2014, hlm. 174), grid merupakan panduan dalam mendesain untuk membantu desainer dalam merancang desain sebuah halaman baik secara cetak ataupun digital. Grid memiliki beberapa jenis sesuai dengan kebutuhan desainer, yaitu:

#### 1) **Single-Column / Manuscript Grid**

Grid ini merupakan yang paling sering digunakan dalam desain halaman pada buku seperti novel sehingga grid ini sering dikenal sebagai paling dasar. Struktur grid ini menggunakan margin yang mengelilingi teks dari sisi atas, bawah, kiri, dan kanan.

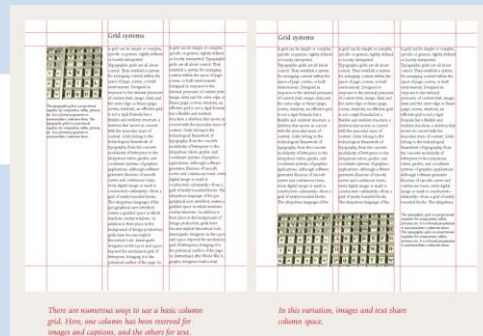


Gambar 2. 23 *Single-Column / Manuscript Grid*

Sumber: [http://thinkingwithtype.com/images/Thinking\\_with\\_Type\\_Grid\\_2.gif](http://thinkingwithtype.com/images/Thinking_with_Type_Grid_2.gif)

## 2) Multicolumn Grid

Grid ini biasa digunakan untuk desain halaman yang memiliki banyak konten atau informasi sehingga grid ini sering dipakai dalam majalah. Di dalam grid ini terdapat banyak kolom untuk memisahkan konten atau informasi yang ada.

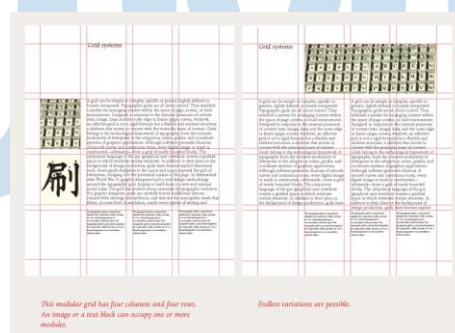


Gambar 2. 24 Multicolumn Grid

Sumber: [http://thinkingwithtype.com/images/Thinking\\_with\\_Type\\_Grid\\_5.gif](http://thinkingwithtype.com/images/Thinking_with_Type_Grid_5.gif)

## 3) Modular Grid

Grid ini sering digunakan ketika desainer akan membuat sebuah desain pada halaman yang memiliki banyak ilustrasi atau gambar. Jenis grid ini memiliki beberapa modul di dalam kolomnya yang berfungsi untuk mengelompokkan konten baik ilustrasi ataupun teks. Grid ini biasa digunakan pada poster atau katalog belanja.



Gambar 2. 25 Modular Grid

Sumber: [http://thinkingwithtype.com/images/Thinking\\_with\\_Type\\_Grid\\_8.gif](http://thinkingwithtype.com/images/Thinking_with_Type_Grid_8.gif)



### 2.1.5 Ilustrasi

Menurut Male (2017, hlm. 8), ilustrasi merupakan visual yang dapat dijadikan sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi kepada audiensnya. Sebagai alat untuk menyampaikan informasi, ilustrasi memiliki lima peran penting, yaitu (Male, 2017, hlm. 180-369):

#### a) *Documentation and Instruction*

Sebuah ilustrasi dapat dijadikan untuk melakukan dokumentasi sebuah peristiwa. Selain itu ilustrasi juga dapat digunakan untuk memberikan pesan instruksi kepada audiens.



Gambar 2. 26 Contoh Dokumentasi dan Instruksi Memakai Ilustrasi

#### b) *Commentary*

Ilustrasi dapat digunakan untuk memberikan sebuah pendapat, yang biasanya politik, dalam sebuah majalah atau koran. Ilustrasi ini biasa disebut sebagai ilustrasi editorial.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 2. 27 Contoh Ilustrasi Editorial

Sumber: <https://media.istockphoto.com/vectors/continuing-her-beauty-regiment-while-staying-at-home-concept-of-self-vector-id1224939240?k=20&m=1224939240&s=612x612&w=0&h=E-RdRGqZMkZHp4mzJ4r4HO4K3h75z-szjXks3oGypKI=>

c) ***Storytelling***

Sebuah cerita dapat tersampaikan dengan baik jika memiliki ilustrasi yang jelas dalam menyampaikan informasinya. Ilustrasi yang baik dalam cerita dapat menyampaikan emosinya kepada audiens.

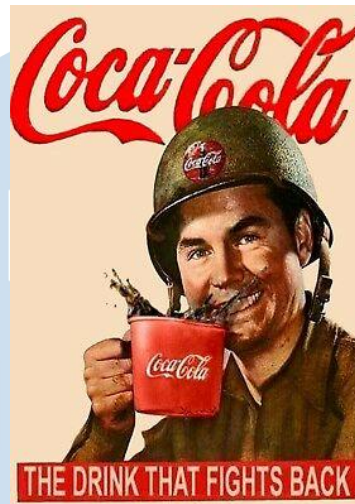


Gambar 2. 28 Contoh Ilustrasi dalam Cerita

Sumber: <https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/58f540251b631b3aa62828eb/1556324971569-32F5KMZI22DT8D3E8FJL/r1.jpg?format=2500w>

d) ***Persuasive***

Jenis ilustrasi ini biasa digunakan dalam kampanye atau iklan karena memiliki fungsi untuk memberikan informasi yang membujuk audiensnya agar melakukan suatu tindakan tertentu.

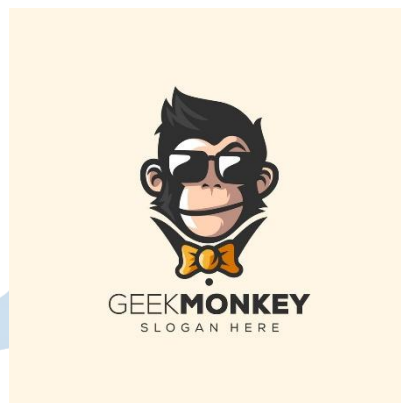


Gambar 2. 29 Contoh Ilustrasi Persuasif

Sumber: <https://i.ebayimg.com/images/g/MbgAAOSwSrNaLvBz/s-1400.jpg>

#### e) **Identitas**

Ilustrasi juga dapat dipakai sebagai sebuah identitas untuk perusahaan atau merk. Ilustrasi sebagai identitas biasanya dibuat dalam bentuk logo, ikon, ataupun simbol. Identitas digunakan untuk memberikan ciri khas dan meningkatkan daya tarik dari sebuah perusahaan.



Gambar 2. 30 Contoh Ilustrasi Identitas

Sumber: <https://cdn2.vectorstock.com/i/1000x1000/42/06/awesome-monkey-logo-vector-24904206.jpg>

#### **2.1.5.1 Ilustrasi Digital**

Menurut Zagrobelna (2014), *digital art* merupakan jenis kesenian yang dibuat melalui teknologi komputer. Karya yang dibuat melalui digital ataupun tradisional memiliki proses pembuatan yang sama, perbedaannya

yaitu hanya dalam media yang digunakan. Membuat karya digital tidaklah mudah dan harus memiliki kemampuan yang sama seperti dalam membuat karya tradisional. Selain itu, karya digital juga membutuhkan perangkatnya tersendiri yang dapat membantu proses pembuatan karyanya.

### 1) **Vector Artwork**

Vektor merupakan salah satu jenis grafis yang muncul ketika karya komputer grafis baru lahir. Karya vektor merupakan gambar yang tersusun dari titik, garis, lengkungan, dan bentuk yang didasarkan oleh rumus matematika. Gambar vektor memiliki kualitas yang tidak akan berubah jika ukurannya diperbesar ataupun diperkecil. Oleh karena itu, vektor sering digunakan dalam perancangan logo dan poster (Todd, n.d.).



Gambar 2. 31 Contoh Grafis Vektor

Sumber: [https://www.adobe.com/content/dam/cc/us/en/creativecloud/illustration-adobe-illustration/vector-art/desktop/vector-art\\_P2\\_720x350.jpg.img.jpg](https://www.adobe.com/content/dam/cc/us/en/creativecloud/illustration-adobe-illustration/vector-art/desktop/vector-art_P2_720x350.jpg.img.jpg)

## 2.2 **Media Interaktif**

Menurut Dhir (2021), media interaktif merupakan media yang memiliki tujuan untuk melakukan interaksi antara manusia dengan sebuah benda mati atau manusia lainnya. Sebuah media interaktif memiliki fungsi agar kedua pihak dari interaksi tersebut mendapatkan *feedback*.

### 2.2.1 **Board Game**

Menurut Vagansza (2019), *board game* merupakan suatu permainan yang menggunakan papan sebagai area permainannya. *Board game* memiliki *genre* yang bervariasi sehingga pemainnya diberikan banyak opsi permainan. Selain itu, setiap *board game* memiliki cara bermain yang berbeda-beda sehingga memberikan pengalaman yang unik ke pemainnya. Sampai saat ini,

*board game* masih menjadi salah satu permainan non-elektronik yang masih populer di kalangan masyarakat, terutama generasi muda.

### 2.2.1.1 Jenis Permainan

Board game sebagai permainan memiliki lima jenis utama yang dapat merangsang pembelajaran dalam bermain, yaitu (dalam Deirdre, 2018):

#### 1) **Simulasi**

Permainan yang memberikan simulasi terhadap skenario di dunia nyata dan mengeksplor suatu permasalahan yang ada di dunia nyata melalui lingkungan yang aman. Jenis permainan ini memberikan pengalaman realistik yang disederhanakan sehingga memberikan pengalaman yang menarik dan imersif untuk pemainnya.



Gambar 2. 32 Contoh *Board Game* Jenis Simulasi, 'Chinatown'

Sumber: [https://cf.geekdo-images.com/nzZXqTX3iFqR7t3TLG7Lew\\_\\_imagepagezoom/img/jKcQE\\_KU0CoLQr6ftG\\_GyOc3YW0=/fit-in/1200x900/filters:no\\_upscale\(\):strip\\_icc\(\)/pic1974570.jpg](https://cf.geekdo-images.com/nzZXqTX3iFqR7t3TLG7Lew__imagepagezoom/img/jKcQE_KU0CoLQr6ftG_GyOc3YW0=/fit-in/1200x900/filters:no_upscale():strip_icc()/pic1974570.jpg)

#### 2) **Petualangan**

Jenis permainan ini biasanya dimainkan dengan cerita interaktif di mana pemainnya didorong untuk memecahkan masalah. Selain itu, permainan ini membuat pemainnya harus berpikir secara kritis dan kreatif agar mendapatkan progress dalam cerita permainan.



Gambar 2. 33 Contoh *Board Game* Jenis Petualangan, 'Mage Knight'

Sumber: [https://cf.geekdo-images.com/0ajkldYnFyePTDQYNtXwDQ\\_\\_imagepage/img/tNjSmNRwKXCJ5bYCLT7qPTHzd1g=/fit-in/900x600/filters:no\\_upscale\(\):strip\\_icc\(\)/pic1201839.jpg](https://cf.geekdo-images.com/0ajkldYnFyePTDQYNtXwDQ__imagepage/img/tNjSmNRwKXCJ5bYCLT7qPTHzd1g=/fit-in/900x600/filters:no_upscale():strip_icc()/pic1201839.jpg)

### 3) *Role-play*

Permainan ini memberikan peran pekerjaan atau karakter kepada pemainnya. Permainan *role-play* memiliki skenario khusus yang membuat setiap peran pemain memiliki fungsi masing-masing di dalam skenario tersebut. Jenis permainan ini juga mengajak para pemainnya untuk saling berkomunikasi agar tujuan dari permainan tersebut tercapai.



Gambar 2. 34 Contoh *Board Game* Jenis *Role-play*, 'Shadow Hunters'

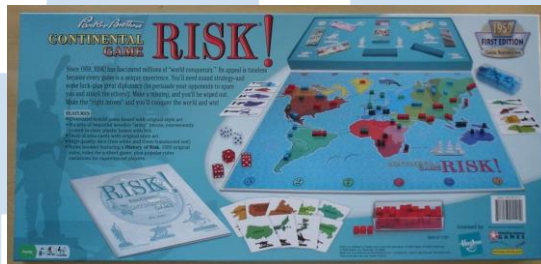
Sumber: [https://cf.geekdo-images.com/\\_eXzp4yCWA4\\_b-VmFQf3IA\\_\\_imagepage/img/FiMmWc98YcHEJkFfZbsnrNtmrA0=/fit-in/900x600/filters:no\\_upscale\(\):strip\\_icc\(\)/pic1215982.jpg](https://cf.geekdo-images.com/_eXzp4yCWA4_b-VmFQf3IA__imagepage/img/FiMmWc98YcHEJkFfZbsnrNtmrA0=/fit-in/900x600/filters:no_upscale():strip_icc()/pic1215982.jpg)

### 4) *Strategi*

Jenis permainan yang mendorong pemainnya untuk melakukan pengolahan terhadap unit-nya selama dalam durasi permainan. Permainan ini mengasah pemainnya dalam pengambilan keputusan dan membuat taktik.



Selain itu setiap permainan, pemain didorong untuk mencoba bermain dengan cara yang baru sehingga mendorong kreatifitas pemain.



Gambar 2. 35 Contoh *Board Game* Jenis Strategi, 'Risk'

Sumber: [https://cf.geekdo-images.com/7Y43304J9uKfvFNwbYYL1g\\_\\_imagepage/img/iaYRIPFnFYge8PBhgq8Ls23yNDk=/fit-in/900x600/filters:no\\_upscale\(\):strip\\_icc\(\)/pic441248.jpg](https://cf.geekdo-images.com/7Y43304J9uKfvFNwbYYL1g__imagepage/img/iaYRIPFnFYge8PBhgq8Ls23yNDk=/fit-in/900x600/filters:no_upscale():strip_icc()/pic441248.jpg)

## 5) Quiz / Teka-teki

Dalam jenis permainan ini, pemain diberikan serangkaian pertanyaan untuk menguji pengetahuan dan keterampilan pemain. Permainan ini dimainkan secara kompetitif baik secara individu ataupun kelompok.



Gambar 2. 36 Contoh *Board Game* Jenis Quiz/Teka-teki, 'Scrabble'

Sumber: [https://cf.geekdo-images.com/w6FgD5VnDxnPU0k5cLYaw\\_\\_imagepage/img/ecUNopi3xUTT5SOxo4bkp1uND\\_M=/fit-in/900x600/filters:no\\_upscale\(\):strip\\_icc\(\)/pic559914.jpg](https://cf.geekdo-images.com/w6FgD5VnDxnPU0k5cLYaw__imagepage/img/ecUNopi3xUTT5SOxo4bkp1uND_M=/fit-in/900x600/filters:no_upscale():strip_icc()/pic559914.jpg)

### 2.2.1.2 Fungsi *board game*

Menurut Adieb (dalam Limantra, Waluyanto, dan Zacky, 2015, hlm. 3), *board game* memiliki beberapa fungsi yang dapat dijadikan sebagai media edukasi, yaitu:

- 1) Setiap *board game* memiliki peraturan. Peraturan di dalam *board game* berfungsi untuk membentuk alur permainan dan interaksi antar pemain.
- 2) Permainan *board game* selalu dimainkan minimal dengan dua orang. Hal ini memicu pemainnya untuk melakukan interaksi sosial.
- 3) Permainan *board game* mendorong pemainnya untuk berpikir seperti memecahkan masalah dan mengambil keputusan.
- 4) Permainan *board game* memberikan sebuah skenario kehidupan kepada pemainnya. Skenario membuat para pemain dapat membayangkan dan merasakan sebuah simulasi kehidupan tanpa harus mengalaminya secara langsung.
- 5) Permainan *board game* dapat dimainkan dari berbagai generasi tanpa perlu mengandalkan kemahiran dalam menggunakan teknologi canggih seperti dalam bermain permainan digital atau *video game*. Oleh karena itu, target pemain *board game* dapat bersifat universal.

### 2.3 Gamelan Sunda

Gamelan Sunda berbeda alunannya dengan gamelan Bali dan Jawa. Dalam gamelan Sunda, suara yang paling mendominasi yaitu suara suling dan rebab. Pada awalnya, gamelan Sunda hanya ada bonang, soran (cempres), jenglong, dan gong. Seiring waktu berjalan, gamelan Sunda ditambahkan instrumennya seperti kendang, suling, rebab, dan lain – lain. Penambahan instrumen ini dikarenakan untuk menyesuaikan kebutuhan musikal (“Gamelan Sunda, Alunan Indah yang

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

Mendayu”, n.d.). Berikut ini merupakan alat musik utama yang biasa digunakan dalam permainan gamelan Sunda:



Gambar 2. 37 Gamelan Sunda

Sumber: [https://indonesiakaya.com/wp-content/uploads/2020/10/1\\_\\_IMG\\_2650\\_Gamelan\\_Sunda\\_memiliki\\_suara\\_yang\\_lebih\\_mendayu-dayu\\_dengan\\_suara\\_suling\\_dan\\_rebab\\_terdengar\\_lebih\\_mendominasi-1.jpg](https://indonesiakaya.com/wp-content/uploads/2020/10/1__IMG_2650_Gamelan_Sunda_memiliki_suara_yang_lebih_mendayu-dayu_dengan_suara_suling_dan_rebab_terdengar_lebih_mendominasi-1.jpg)

### 1) **Kecapi**

Alat musik ini memiliki dua bagian yaitu kecapi anak dan induk. Kedua bagian ini memiliki fungsinya masing-masing dalam memainkan melodinya. Kecapi induk digunakan sebagai pemulai musik dan menentukan tempo, sedangkan kecapi anak digunakan untuk memainkan nada dengan frekuensi tinggi (dalam Rompies, 2021).



Gambar 2. 38 Kecapi

Sumber: <https://cdn.popmama.com/content-images/post/20210123/kecapi-de67510907e81b36729d44a09ad39222.jpg>

## 2) Karinding

Berdasarkan sejarahnya, alat musik ini memiliki banyak fungsi seperti mengusir hama di sawah, pengiring dalam doa atau upacara adat, dan memikat hati perempuan oleh laki-laki. Alat musik ini dimainkan dengan menempelkan mulut yang sedikit terbuka pada ruas tengah karinding. Suara yang dikeluarkan oleh karinding tergantung dengan cara pemainnya menggunakan rongga mulut, nafas, dan lidahnya (dalam Rompies, 2021).



Gambar 2. 39 Karinding

Sumber: <https://cdn.popmama.com/content-images/post/20210123/karinding-aef037aa24f0f961c8a3959a6f4b0ba6.jpg>

## 3) Suling

Alat musik ini terbuat dari bambu dan berbentuk tabung yang panjang yang memiliki lubang-lubang di tubuh suling tersebut. Cara memainkannya yaitu dengan meniup lubang kecil yang berada di ujung suling tersebut. Suling biasa digunakan sebagai pembawa melodi dan nada hiasan dalam penyajian lagu (dalam Rompies, 2021).



Gambar 2. 40 Suling

Sumber: <https://cdn.popmama.com/content-images/post/20210123/suling-ef138fa8f69b1fef4c50491d4b8ee83c.jpg>

#### 4) **Kendang**

Alat musik tradisional dari Jawa Barat ini sering dipakai dalam acara hiburan. Kendang juga sering dipakai di budaya Jawa sebagai instrument di alat musik gamelan. Cara bermain kendang yaitu dengan dipukul atau ditepak (dalam Rompies, 2021).

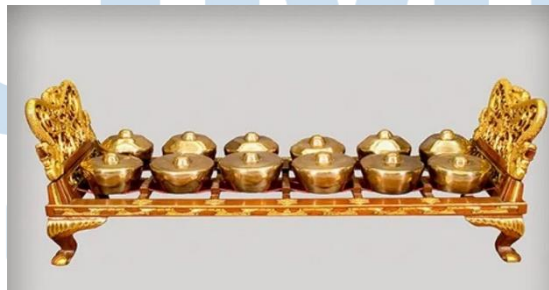


Gambar 2. 41 Kendang

Sumber: <https://cdn.popmama.com/content-images/post/20210123/kendang-0f527da83fc62c3ca4f8bb816d60867f.jpeg>

#### 5) **Jengglong**

Alat musik ini digunakan sebagai pengiring kerangka lagu dan pembuat suara dasar. Cara memainkannya yaitu dengan menggunakan alat pukul yang terbuat dari kayu dan ujungnya dilapiskan oleh bahan dasar wol dan benang yang membuat pemukul tersebut menjadi empuk. Jengglong biasa digunakan dalam alat musik gamelan dari Jawa Barat (dalam Rompies, 2021).



Gambar 2. 42 Jengglong

Sumber: <https://cdn.popmama.com/content-images/post/20210123/jengglong-b76b1702680bbaf9eb76e3aa13a25888.jpg>



## 6) **Rebab**

Menurut Rompies (2021), rebab dimainkan seperti biola di mana pemainnya menggesekkan busur ke rebabnya. Perbedaan dari kedua alat musik ini yaitu busur pada rebab dibuat lebih melengkung daripada busur pada biola. Alat musik ini sama seperti kecapi, suling, dan karinding yang sering digunakan sebagai melodi dasar.



Gambar 2. 43 Rebab

Sumber: <https://cdn.popmama.com/content-images/post/20210123/rebab-2e70e436010009b489c8c86a7ad55c06.jpg>

## 7) **Gong**

Alat musik ini biasa digunakan sebagai penanda awal dan berakhirnya sebuah lagu. Gong merupakan alat musik gamelan Sunda yang paling besar dibandingkan dengan alat musik yang lain. Alat musik ini biasanya digantung dengan sebuah penahan dan dimainkan dengan cara dipukul (“12+ Alat Musik Gamelan – Beserta Gambar dan Penjelasan”, 2021).



Gambar 2. 44 Gong

Sumber: <https://i0.wp.com/lezgetreal.com/wp-content/uploads/2021/01/Gong-2.jpg?w=750&ssl=1>



## 8) Bonang

Alat musik ini memiliki bentuk yang menyerupai dengan pot dan dibentuk dari perunggu. Pot pada bonang berjumlah 14 buah dan dipasang berurutan sesuai nadanya di atas sebuah meja yang mirip dengan rak (“12+ Alat Musik Gamelan – Beserta Gambar dan Penjelasan”, 2021).



Gambar 2. 45 Bonang

Sumber: <https://i2.wp.com/lezgetreal.com/wp-content/uploads/2021/01/Bonang-2.jpg?w=750&ssl=1>

## 9) Saron

Alat musik ini memiliki beberapa bilah yang memberikan berbagai nada dan memiliki suara yang dominan. Soran dimainkan dengan cara memukul bilangannya menggunakan palu di tangan kanan, sedangkan tangan kiri menahan bilah yang sudah dipukul untuk menghilangkan suara dengungan yang tersisa (Jamal, 2019).

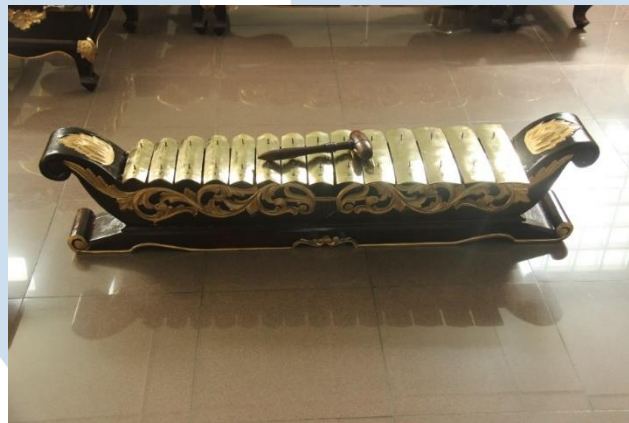


Gambar 2. 46 Saron

Sumber: [https://1.bp.blogspot.com/-JK7IKZQMqzQ/XSsgRNUwdkI/AAAAAAAAAHI/xFQOvNbqMwsIWu0Th4L-1zUaUvMx\\_AC-wCLcBGAs/s400/Gamelan%2Bsaron.jpg](https://1.bp.blogspot.com/-JK7IKZQMqzQ/XSsgRNUwdkI/AAAAAAAAAHI/xFQOvNbqMwsIWu0Th4L-1zUaUvMx_AC-wCLcBGAs/s400/Gamelan%2Bsaron.jpg)

## 10) Panerus

Alat musik ini memiliki bentuk yang serupa dengan saron dan cara dimainkannya juga hampir sama dengan saron. Perbedaan dari panerus dan saron yaitu berada di dalam oktaf yang dihasilkannya (“Gamelan Sunda (degung), Seni Musik”, 2019).



Gambar 2. 47 Panerus

Sumber: <https://jatinangor.itb.ac.id/en/2015/07/13/gamelan-sunda-degung/>

## 11) Kenong

Alat musik ini dimainkan dengan cara dipukul menggunakan palu yang terbuat dari kayu dan dialasi oleh tali. Kenong memiliki kemiripan dengan bonang dan jengglong, akan tetapi pot pada kenong berbentuk lebih gemuk. Selain itu, kenong juga biasa digunakan untuk menegaskan irama musik (Primasari, 2018).



Gambar 2. 48 Kenong

Sumber: [https://s2.bukalapak.com/uploads/content\\_attachment/2ef08f0340e8d762c8f834c5/w-1480/alat\\_musik\\_jawa\\_tengah\\_2.jpg.webp](https://s2.bukalapak.com/uploads/content_attachment/2ef08f0340e8d762c8f834c5/w-1480/alat_musik_jawa_tengah_2.jpg.webp)