

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain

Bab 2 karya ilmiah ini berisi keterangan dan penjelasan mengenai kata-kata kunci yang menyusun judul yang menjadi topik permasalahan karya tulis ilmiah ini. Terbagi menjadi 3 bagian, bagian 2.1 mengandung penjelasan mengenai desain, bagian 2.2 mengenai *Board Game*, dan bagian 2.3 mengenai kecanduan *game online*.

2.1.1 Pengertian Desain

Desain adalah sebuah proses pelaksanaan dari sebuah ide yang telah ditentukan dan diputuskan melalui proses ideasi. Desain menurut Lauer & Pentak (2011) merujuk pada pengorganisasian, pengaturan elemen visual yang membentuk suatu karya sehingga dapat menyelesaikan *problem* yang menjadi tujuan awal desain diciptakan. Dalam pelaksanaannya, terdapat beberapa hal yang saling berhubungan dan mendukung satu dengan yang lainnya, yaitu fungsi, elemen desain, dan prinsip desain.

2.1.2 Fungsi Desain

Desain berfungsi sebagai sarana pembantu dalam penciptaan suatu objek, pemberi nilai estetis atas suatu objek, sarana penyampaian ide kepada khalayak umum, dan sarana ilmu pengetahuan tentang bentuk, ruang, nilai, dan elemen desain lainnya. Selain itu, desain juga berfungsi sebagai solusi atas permasalahan yang dihadapi.

2.1.3 Elemen Desain

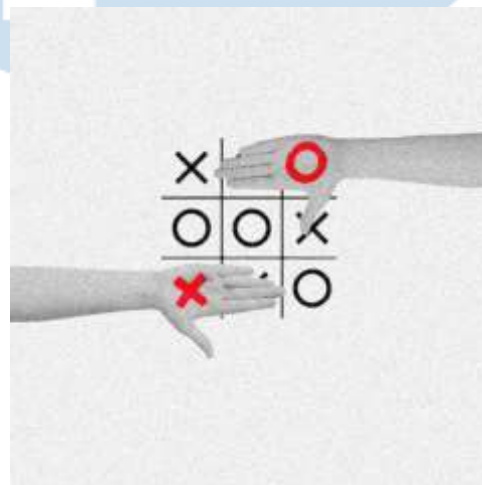
Desain memiliki elemen dasarnya yang membentuk dan mengorganisasikan rupanya hingga menjadi sebuah karya yang bernilai estetis. Elemen-elemen ini saling mendukung satu sama lain hingga

menciptakan keharmonisan dalam karya. Elemen tersebut antara lain garis, bentuk, ruang, dan warna, pola dan tekstur. (Lauer & Pentak, 2011)

2.1.3.1 Garis

Secara sadar maupun tidak, garis selalu hadir dalam kehidupan sehari-hari. Baik secara nyata maupun imajiner. Garis adalah titik yang dibuat bergerak melalui sebuah ruang kosong. Dalam desain, garis merupakan elemen yang penting karena elemen ini merupakan elemen dasar yang membentuk segala jenis karya, dapat memberikan kesan yang beragam pada karya tersebut. (hlm. 132)

Terdapat beberapa kategori garis, yaitu garis menurut jenisnya dan garis menurut arah. Pada kategori jenis, terdapat garis tersirat, garis aktual, dan garis psikis. Sedangkan menurut arah terdapat garis horizontal, vertikal, dan diagonal.



Gambar 2.1 Penerapan Garis pada *Board Game Tic Tac Toe*
Sumber: Araja (2021) <https://www.pexels.com/photo/tic-tac-toe-game-3400795/>

2.1.3.2 Bentuk

Bentuk adalah suatu rupa yang terlihat sebagai zona yang terbentuk dari garis yang tertutup. Terdapat dua jenis bentuk, yaitu bentuk dua dimensi dan tiga dimensi. Bentuk dua dimensi hadir dalam bentuk karya, sedangkan bentuk tiga dimensi hadir dalam rupa obyek nyata. (hlm. 152)



Gambar 2.2 Penggunaan Elemen Desain Bentuk Dalam *Board Game Jigsaw Puzzle*
Sumber: Gauster (2017) <https://unsplash.com/photos/3y1zF4hIPCg>

2.1.3.3 Warna

Warna adalah *symbol* pemberian makna atas suatu karya. Warna dapat memberikan kesan estetis terhadap suatu karya, ataupun mewakili suatu perasaan. Dalam *color theory*, warna memiliki banyak jenis, yaitu warna primer, sekunder, *monochromatic*, komplementer, dan split komplementer.

Warna memiliki jenis yang beragam dalam desain. Jenis warna yang disebutkan diatas merupakan kelompok warna yang terdapat di dalam *color theory*. (hlm. 278)



Gambar 2.3 Penggunaan Elemen Desain Warna Dalam *Board Game Ludo*
Sumber: Grabowska (2021) <https://www.pexels.com/photo/mother-and-little-daughter-playing-ludo-game-7296490/>

2.1.3.4 Pola & Tekstur

Menurut Lauer & Pentak (2011), pola adalah penyusunan dan pengorganisasian elemen desain sedemikian rupa hingga memberikan kesan estetis dalam suatu karya. Pola dapat berfungsi sebagai penarik perhatian dan memberikan estetika terhadap suatu karya. (hlm. 180)



Gambar 2.4 Penerapan *Pattern* Pada *Board Game Azul*
Sumber: Danilyuk (2021) <https://www.pexels.com/photo/azul-board-game-8111324/>

2.1.3.5 *Grid*

Grid berfungsi sebagai panduan struktural dalam desain. Mereka membantu menciptakan keserasian dan keharmonisan dalam karya desain. *Grid* memiliki beberapa bentuk, antara lain sebagai berikut: *modular grid*, *single column grid* *multicolumn grid* (hlm. 42)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.5 Penerapan *Grid* Pada *Board Game Shogi*
Sumber: Toma (2019) https://unsplash.com/photos/SXn75gjU_2A

2.1.3.6 Tipografi

Tipografi merupakan sebuah bidang ilmu seni yang mendalami elemen yang ada pada huruf, dan kata-kata. Dalam praktiknya, tipografi mempelajari jenis-jenis desain *typeface*. Beberapa jenis *typeface* yang ada antara lain sans serif, serif, dan slab serif.



Gambar 2.6 Penggunaan Tipografi Dalam *Board Game Scrabble*
Sumber: Kelley (2017) <https://www.pexels.com/photo/person-holding-name-letter-blocks-540528/>

2.1.4 Prinsip Desain

Desain juga memiliki beberapa prinsip yang penting untuk dipahami, sebagai dasar dalam membuat suatu karya. Prinsip-prinsip tersebut antara lain *balance*, *unity*, *rhythm*, *emphasis*, dan *proportion*.

2.1.4.1 *Balance*

Dalam desain, keseimbangan merupakan bagian dari karya yang membuat karya tersebut nyaman apabila divisualisasikan oleh mata. Keseimbangan dapat dicapai dengan simetri.



Gambar 2.7 Penggunaan Prinsip *Balance* Pada Warna yang Digunakan Bidak Permainan Catur

Sumber: Burns (2021) <https://unsplash.com/photos/CCRQoJPYuf4>

2.1.4.2 *Unity*

Kesatuan adalah prinsip desain yang memberikan kesan seragam dalam sebuah karya. Prinsip kesatuan dapat dicapai dengan menggunakan prinsip gestalt *proximity*, dimana obyek yang dianggap satu kelompok dengan yang lainnya ditempatkan secara berdekatan.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



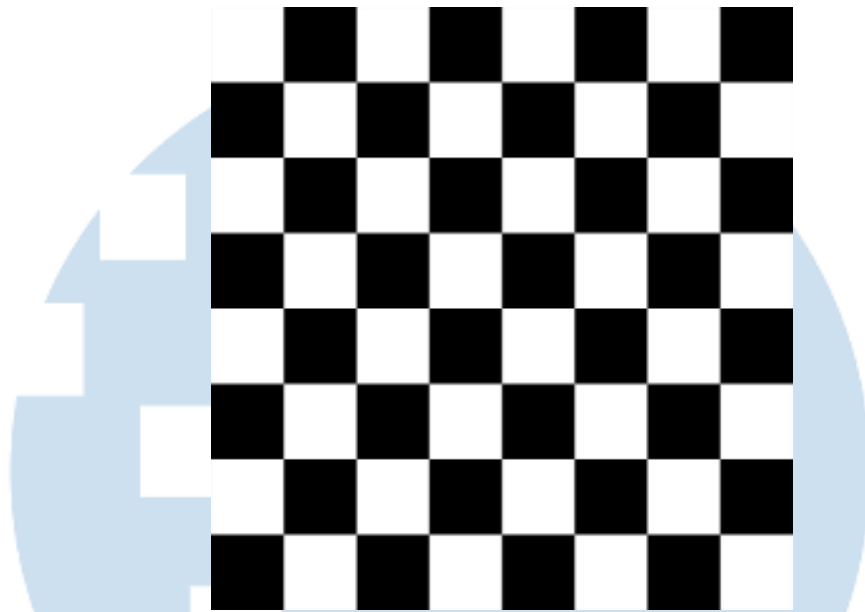
Gambar 2.8 Penggunaan Prinsip *Unity* Dalam *Board Game Carcassonne*
Sumber: Knizia (2000) <https://boardgamegeek.com/image/297286/carcassonne>

Selain menggunakan *proximity*, prinsip kesatuan dapat dicapai dengan prinsip gestalt lain seperti *repetition* dan *continuation*. *Repetition* adalah pengulangan elemen untuk sekian kalinya hingga mendapat persepsi visual yang dianggap memuaskan, sedangkan *continuation* adalah melanjutkan elemen sebelumnya ke elemen yang lain.

2.1.4.3 *Rhythm*

Ritme atau irama adalah pengulangan suatu elemen desain untuk menciptakan kesan pergerakan atau aliran, memberikan kesan dinamis pada desain.

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



Gambar 2.9 Penggunaan Prinsip Desain *Rhythm* Pada Papan Catur
Sumber: Braxmeier (2010) <https://pixabay.com/id/vectors/papan-catur-papan-catur-hitam-157165/>

2.1.4.4 *Emphasis*

Penekanan oleh Lauer dan Pentak (2011) adalah elemen desain yang ditekankan dengan permainan bentuk dan warna. Fokusnya adalah pada elemen desain, jadikanlah pusat perhatian, melalui elemen desain lainnya, jadikan audiens sebagai pusat perhatian. pusat gravitasi dan titik fokus membantu menarik perhatian audiens dan memikat mereka. (hal. 56-57)

UIMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.10 Penggunaan Prinsip Desain *Emphasis* Dalam Permainan *Once Upon A Time*

Sumber: Taru, A. (2018) <https://www.playday.id/boardgame/810/once-upon-a-time-the-storytelling-card-game#boardgame-images>

2.1.4.5 *Proportion*

Proporsi dalam desain dapat memberi kesan keseimbangan dalam sebuah karya.



Gambar 2.11 Penggunaan Prinsip *Proportion* Dalam Board Game Mahjong
 Sumber: Putra, D.A. (2020) <https://www.tsubomihouse.com/post/mahjong-board-game-terpopuler-di-china>

UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

2.2 Ilustrasi

2.2.1 Peran Ilustrasi

Menurut (Male, 2007), peran ilustrasi terbagi menjadi beberapa hal, yaitu edukasi, eksposisi, dokumentasi, *storytelling*, persuasi, dan memberikan identitas.

Edukasi meliputi mengajarkan kepada khalayak umum (*to inform*) mengenai suatu peristiwa yang pernah terjadi sebelumnya ataupun yang sedang terjadi pada saat ini.

Eksposisi dimaksudkan untuk menunjukkan (*to expose*) suatu peristiwa yang terjadi pada saat ini.

Peran *storytelling* dalam ilustrasi bertujuan untuk memberikan gambaran kisah peristiwa yang terjadi (*to tell a story*), bisa berupa fiksi atau nonfiksi.

Peran persuasi dalam ilustrasi yang dimaksudkan adalah penggunaan gambar untuk mengajak khalayak umum untuk melakukan suatu aksi (*intended action*). Contohnya adalah penggunaan poster sebagai bagian dari kegiatan kampanye politik.

2.2.2 Jenis Ilustrasi

Menurut jenisnya, ilustrasi terbagi menjadi beberapa gaya. Diantaranya adalah gaya kartun, gaya naturalis, karikatur, dekoratif, dan gaya khayalan.

2.3 Board Game

2.3.1 Pengertian Board Game

Menurut Leacock, M. (dalam Fitzpatrick, 2016), *Board Game* adalah salah satu cara yang baik untuk menghabiskan waktu dan bersosialisasi dengan lingkungan.

2.3.2 Fungsi Board Game

Board Games diciptakan untuk memenuhi fungsi sebagai berikut:

a. Fungsi edukasi

Terdapat *board games* yang bertujuan untuk memberikan edukasi kepada pemainnya. Contoh *board game* jenis ini adalah *monopoly*, dimana pemain belajar untuk mengatur ekonominya, melalui sarana uang mainan yang terdapat di permainan *monopoly*.

b. Fungsi Hiburan

Permainan pada umumnya bertujuan untuk memberikan hiburan kepada pemainnya, tak terkecuali permainan kartu, karena dapat dimainkan Bersama keluarga maupun teman.

2.3.3 Manfaat Board Game

Pada umumnya semua permainan, tidak hanya permainan kartu, memiliki keunggulan antara lain:

- a. Memberikan kesempatan rekreasi bersama teman dan keluarga
- b. Melatih memori dan konsentrasi
- c. Belajar menyusun strategi
- d. Membangun keterampilan motorik dan disiplin

2.3.4 Jenis Board Game

Menurut situs *BoardGameGeek* (2000), terdapat beberapa jenis mekanisme permainan *Board Game*. Diantaranya adalah *Roll and Move*, *Tile Placement*, dan *Storytelling*.

a) *Roll and Move*

Roll and Move adalah mekanik permainan dimana pemain harus melempar dadu (*dice-rolling*) untuk melakukan gerakan pada *board game*. Contoh dari mekanik ini adalah Ludo, Ular tangga.

b) *Tile Placement*

Tile placement adalah permainan yang mengharuskan para pemain menempatkan tiles yang dimiliki membentuk sebuah symbol tertentu. Contoh mekanisme permainan ini adalah *Carcassonne*

c) *Storytelling*

Mekanisme permainan ini mengharuskan pemainnya merangkai sebuah cerita dari segala material yang ada pada board game. Permainan ini dapat mengasah kreativitas pemain, melalui rangkaian cerita unik yang dibentuk dari teka-teki kata (*words puzzle*). Contoh dari mekanik ini adalah *Once upon A Time* dan *Everdell*.

2.4 Kecanduan *Online Game*

2.4.1 Pengertian Kecanduan *Game*

Kecanduan game adalah keadaan dimana seseorang tidak dapat mengontrol keinginannya ketika bermain *game*. Kecanduan game menurut Van Rooij (Van Rooij et al., 2011) disebabkan oleh *game MMORPG* yang pada dasarnya menuntut *gamer* untuk terus mengejar *reward* yang ditawarkan dalam *game*, dimana *game* terus mengalami *update* dan perkembangan konten baru.

2.4.2 Gejala Kecanduan *Game*

Kecanduan *game* dapat terdeteksi dari sikap *gamer* yang mengutamakan *game* lebih dari segalanya. Dimana ia tidak lagi memedulikan kebutuhan dasarnya, yaitu makan, minum, dan istirahat yang cukup, tetapi terus bermain. (Young, 2009)

Kecanduan *game* didorong oleh kriteria sebagai berikut:

- a) *Gamer* mengalami kesendirian yang berlebihan, sehingga ia mencari teman untuk bermain bersama melalui *online game*.
- b) *Gamer* mengalami rasa senang yang membuat dirinya merasa puas ketika bermain *game*.
- c) *Gamer* merasa harus menyelesaikan *objective in-game*-nya. *Objective* inilah yang menjadi masalah karena “menggoda” pemain dengan konten dan *reward in-game* baru yang terus mengalami perkembangan. (Yee, 2006)

2.4.3 Dampak Kecanduan *Game*

Kecanduan *game* memiliki dampak sebagai berikut:

- a) Menurunnya prestasi akademik
- b) Kepedulian sosial terhadap sesama menurun.
- c) Gangguan kesehatan, jasmani dan mental.
- d) Menurunnya keinginan selain bermain *game*.

2.4.4 Penanganan Kecanduan *Game*

Kecanduan *game* merupakan masalah yang kerap terjadi pada usia remaja. Seringkali, hal ini disebabkan oleh kebiasaan remaja

Penanganan kecanduan *game online* dapat dilakukan melalui konseling dengan seorang konselor melalui konseling kelompok. Menurut Jurnal Fokus Konseling, perilaku kecanduan *game* dapat dikontrol dengan menggunakan metode konseling reflektif pada remaja. Hal ini telah terbukti

melalui pelaksanaan penelitian dan memberi hasil yang baik, terdapat penurunan tingkat kecanduan game pada remaja.

Konseling reflektif dapat dilakukan melalui teknik *client-centered*, dimana seorang konselor dan konseli saling membuka dirinya dan berdiskusi mengenai masalah yang dihadapi oleh konseli kepada konselor. Terapi ini dikenal sebagai *Cognitive Behavioral Therapy (CBT)*.

Ciarrochi et al., (2008) menekankan, *cognitive behavioral therapy (CBT)* adalah sebuah kumpulan teknik yang berfungsi dalam mengusahakan pembukaan diri seseorang yang mengalami masalah gangguan perilaku. Mereka juga menjelaskan bahwa konseli yang telah menjalani proses CBT seringkali tidak mempunyai waktu yang cukup untuk mempraktekkan semua teknik CBT yang telah dipelajari saat sesi berlangsung. Oleh karena itu, mereka menyarankan untuk menggunakan teknik CBT yang cocok untuk diri sendiri, sehingga dapat membantu mengatasi masalah perilaku kecanduan *game* dengan efektif.

Kenyataannya, pada saat ini pecandu *game online* seringkali kesulitan mengontrol diri akibat kebiasaan bermain yang sudah terbentuk di dalam memori otak. Oleh karena itu, menanamkan kebiasaan baru yakni sosialisasi dan beraktivitas dengan teman-teman secara *offline* bagi pecandu *game* agar mengurangi ketergantungan *game online*.

Cognitive Behavior Therapy hadir sebagai media penanganan masalah gangguan perilaku. Untuk menjalani CBT, cara yang paling mudah adalah melakukan introspeksi diri terhadap kebiasaan bermain *game online*, apakah bermain *game online* membuat dirinya menemukan *true self*, atau mengganggu kehidupannya, serta pertanyaan-pertanyaan lainnya seputar kebiasaan personalnya.

CBT bertujuan untuk membentuk pribadi yang positif, mendorong diri seseorang untuk melepaskan diri dari kebiasaan yang merusak, dalam hal ini yang dimaksud adalah kecanduan *game online*.

CBT berupaya membuka *inner self* seseorang yang mengalami kecanduan *game online*, membuka kemungkinan-kemungkinan baru yang positif dan dapat mengurangi kebiasaan negatif yang sebelumnya menetap di dalam pikiran seseorang.

