

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Teori Desain

Landa (2014) pada bukunya, *Graphic Design Solution* mengatakan desain grafis atau perancangan grafis merupakan sebuah bentuk komunikasi visual yang memiliki kegunaan sebagai penyampaian informasi maupun pesan untuk audiens. Bentuk komunikasi visual adalah cara menyelesaikan masalah yang tepat, sehingga pandangan audiens bisa membentuk pandangan baru terhadap informasi yang ada, bahkan audiens bisa terarah dan mendapat sebuah motivasi ketika melihat bentuk komunikasi visual tersebut (hlm.1). Pentak dan Laurel (2016) menjelaskan bahawa ilmu perancangan adalah sebuah proses menyiapkan dan diikuti dengan menyusun. Melukis, menggambar, fotografi, seni pahat, video, dan film merupakan contoh media yang biasa digunakan dalam ilmu perancangan.

##### 2.1.1 Elemen Formal dalam Desain

Landa (2014) pada bukunya juga menjelaskan elemen formal dalam desain merupakan prinsip dasar dan merupakan hal yang penting dalam sebuah perancangan (hlm.16). Elemen formal dalam desain mencakup garis, bentuk, warna, dan tekstur.

###### 1. Garis (*line*)

Garis terbentuk atas banyaknya titik sehingga mereka bersatu dan membentuk garis, sedangkan titik merupakan bagian dari garis itu sendiri. Dalam desain, garis membantu untuk mengarahkan pandangan atau memberi alur sehingga bekesan teratur. Garis juga merupakan hubungan antar titik dan membuat sebuah bentuk garis lurus, melengkung, maupun bentuk lainnya. Garis disebut sebagai elemen formal dalam desain karena garis dapat diluaskan sehingga terjadi bagian-bagian baru (Landa, 2014, hlm.16).



Gambar 2.1. Contoh Garis pada *Board Game* “Rumsmuggler”

(Sumber: [https://mir-s3-cdn-cf.behance.net/project\\_modules/fs/5260a924296383.5634aa362c95c.jpg](https://mir-s3-cdn-cf.behance.net/project_modules/fs/5260a924296383.5634aa362c95c.jpg))

## 2. Bentuk (*shape*)

Bentuk dapat diartikan sebagai hasil dari garis yang menutup pada suatu jalur. Bentuk tercipta karena terjadinya sebuah konfigurasi antara dua area berbeda yang terpisah oleh garis maupun blok warna. Bentuk mempunyai tiga bentuk utama, yang pertama adalah kotak, segitiga, dan lingkaran. Namun bentuk ternyata juga memiliki beberapa jenis turunan seperti bentuk geometris, organis, *rectilinear*, *curvilinear*, *irregular*, *accidental*, non-objektif, abstrak, dan representasi. Bentuk juga dapat digambarkan menggunakan warna, nada, dan tekstur (Landa, 2014, hlm.20-21).



Gambar 2.2. Contoh Bentuk pada *Board Game* “Tiny Towns”

(Sumber: [https://www.shutupandsitdown.com/wp-content/uploads/2019/05/IMG\\_0916.jpg](https://www.shutupandsitdown.com/wp-content/uploads/2019/05/IMG_0916.jpg))

### 3. Warna (*color*)

Menurut Landa (2014), warna memiliki peranan penting dalam elemen desain karena merupakan fondasi dari desain grafis. Warna dideskripsikan sebagai energi cahaya yang kuat dan provokatif (hlm.23). Warna digolongkan menjadi dua jenis, yang pertama adalah RGB (warna aditif; apabila memasukkan dan menyatukan warna tersebut akan tercipta warna putih) dan CMYK (warna subtraktif; dimana apabila tidak adanya warna lain akan tercipta warna putih)



Gambar 2.3. Contoh Warna pada Board Game “Blend”

(Sumber:

<https://s3.amazonaws.com/files.thegamecrafter.com/0da0969285e00b0a1ac54cdc90899ad17f71933e>)

Pada buku *Graphic Design Solutions* (hlm.23, 2014), di dalam pembahasan *Color Nomenclature*, Robin Landa menjelaskan bahwa warna terbagi menjadi tiga bentuk kategori elemen, yaitu *hue*, *value*, dan *saturation*.

#### a. *Hue*

Menurut Lauer dan Pentak (2016, hlm.274), *hue* adalah sinonim dari kata warna. Nama warna seperti merah, kuning, hijau diklasifikasikan oleh *hue*. Perbedaan *hue* dengan warna adalah dimana *hue* bisa menggambarkan sensasi visual dari beragam spektrum warna.

#### b. *Value*

Landa menjelaskan bahwa *Value* dalam desain grafis adalah susunan dari terang dan gelap suatu warna, atau yang biasa disebut dengan luminositas. Contohnya adalah suatu warna dari yang muda hingga yang tua. Pada saat mengatur sebuah *value* warna, bisa dilakukan dengan menaikkan atau menurunkan dari dua warna netral, yaitu hitam pekat dan putih.

#### c. *Saturation*

Landa (2014) mengatakan saturasi adalah tingkatan intensitas (*chroma*) yang bisa dilihat dari kecerahan ataupun kepuhutan dari suatu warna. Meningkatkan *chroma* dari suatu warna, sebuah *hue* akan dianggap sudah memenuhi kriteria saturasi apabila *hue* tidak mengandung campuran warna netral (hitam dan putih). Apabila dalam sebuah kategori saturasi warna terdapat banyak warna yang tercampur dengan hitam, putih, maupun abu-abu, nuansa kontras yang sudah ada hanya akan menambah warna kusam.

### 4. **Tekstur (*texture*)**

Tekstur merupakan permukaan atau sebuah gambaran representasi sebuah permukaan yang dapat dirasakan dari sebuah sentuhan dan penglihatan. Dalam desain terdapat dua jenis tekstur, yaitu tekstur sebenarnya dan tekstur visual. Tekstur sebenarnya adalah tekstur yang bisa dirasakan secara langsung dengan diraba, sedangkan tekstur visual adalah tekstur yang hanya dapat dirasakan dengan cara dilihat melalui foto ataupun gambar yang menyerupai tekstur sebenarnya (Landa, 2014, hlm.28).

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 2.4. Contoh Tekstur pada *Board Game* “Patchwork”

(Sumber: <https://i.ytimg.com/vi/MrtYOENVTL0/maxresdefault.jpg>)

### 2.1.2 Prinsip Desain (*Principles of Design*)

Prinsip desain perlu diterapkan dalam sebuah perancangan karya. Pada perancangan karya perlu adanya prinsip desain karena prinsip desain memiliki banyak hubungan dalam pembuatan karya. Dari pembuatan konsep, tipografi, gambar, dan visualisasi yang diterapkan dalam pilar-pilar desain komunikasi visual hingga pada akhirnya menjadi sebuah karya (Landa, 2014, hlm.24). Landa juga menjelaskan bagian-bagian dari prinsip desain yang meliputi:

#### 1. *Format*

Format adalah pengukur perimeter dalam proses perancangan sebuah desain visual. Format digunakan untuk memperjelas media apa yang akan digunakan oleh desainer dalam sebuah perancangan desain. Media yang dimaksud adalah seperti majalah, komik, poster, handphone, televisi, dan lainnya. Desainer diharuskan untuk bisa membuat karya dalam berbagai jenis format (Landa, 2014, hlm. 24-25).

#### 2. *Balance*

*Balance* atau keseimbangan adalah pengkait antara desain dan desainer itu sendiri. Pengkait dalam keseimbangan artinya adalah dimana proses perancangan yang dibuat oleh desainer bisa menjadi karya yang harmonis dan stabil. Landa (2014), juga menjelaskan bahwa keseimbangan terbagi

menjadi tiga jenis yang meliputi keseimbangan simetri, asimetris, dan radial. Keseimbangan simetri atau bisa disebut juga dengan *reflection symmetry* merupakan pembagian elemen desain menjadi dua secara sama rata dengan poros di tengah secara berkebalikan (refleksi). Keseimbangan asimetri merupakan pembagian elemen desain menjadi dua dengan sama rata namun poros tidak ditengah atau secara acak. Sedangkan keseimbangan radial merupakan keseimbangan simetri yang dilakukan secara vertikal dan horizontal dengan poros di tengah dan membuat repetisi (hlm.26-27).

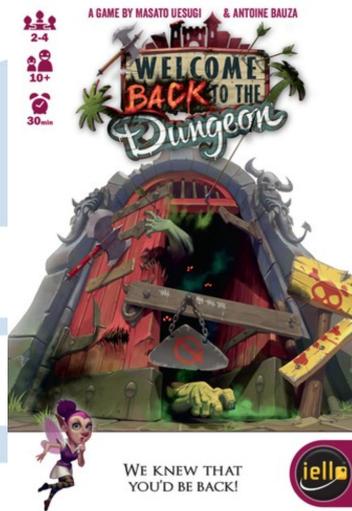


Gambar 2.5. Contoh *Balance* pada *Board Game* “Azul”

(Sumber: [https://cf.geekdo-images.com/MA4DoucfZkmN48A8fRmZCw\\_\\_imagepage/img/fed4iyxF4wcKCTsZDrVG0XVrhSo=/fit-in/900x600/filters:no\\_upscale\(\):strip\\_icc\(\)/pic5026345.jpg](https://cf.geekdo-images.com/MA4DoucfZkmN48A8fRmZCw__imagepage/img/fed4iyxF4wcKCTsZDrVG0XVrhSo=/fit-in/900x600/filters:no_upscale():strip_icc()/pic5026345.jpg))

### 3. *Visual Hierarchy*

Prinsip dari *Visual Hierarchy* dalam proses perancangan adalah untuk mengatur informasi dan mempertangkas komunikasi. Pada umumnya, desainer menggunakan hirarki visual untuk mengarahkan audiens dalam karya yang dibuat agar desainer bisa menunjukkan elemen grafis mana yang harus dilihat terlebih dahulu, kemudian, dan seterusnya (Landa, 2014, hlm.28).



Gambar 2.6. Contoh *Visual Hierarchy* pada Cover Board Game “Welcome Back to the Dungeon”

(Sumber: [https://images.tokopedia.net/img/cache/700/product-1/2017/4/3/4999824/4999824\\_6fe74e99-f0ae-4add-907e-79d0431f8292\\_337\\_500.jpg](https://images.tokopedia.net/img/cache/700/product-1/2017/4/3/4999824/4999824_6fe74e99-f0ae-4add-907e-79d0431f8292_337_500.jpg))

#### 4. *Rhythm*

*Rhythm* dalam prinsip desain ditentukan oleh konsistensi dan pola yang berulang pada elemen-elemen desain yang digunakan. Menggunakan pola yang berulang dan konsisten dapat mengarahkan pandangan audiens pada sebuah karya. Stabilitas dari sebuah karya bisa diciptakan dari sebuah ritme yang sesuai (Landa, 2014, hlm.30).



Gambar 2.7. Contoh *Rhythm* pada Isi Konten Board Game “Calico”

(Sumber: <https://149455152.v2.pressablecdn.com/wp-content/uploads/2019/10/Calico-components.jpg>)

## 5. Unity

*Unity* memiliki arti kesatuan, kesatuan yang dimaksud dalam prinsip desain adalah dimana dalam sebuah karya harus memiliki satu kesatuan. Untuk membentuk suatu kesatuan dalam sebuah karya, elemen-elemen desain yang ada harus disatukan dengan baik. Kesatuan dapat dilihat apabila audiens melihat sebuah karya sebagai suatu susunan yang ideal dan melingkupi satu sama lain, bukan dari bagian terpotong atau terpisah (Landa, 2014, hlm.31).

## 6. Laws of Perceptual Organization

Landa (2014), dalam bukunya menuliskan bahwa terdapat 6 *Laws of Perceptual Organization* yang meliputi *similarity*, *proximity*, *continuity*, *closure*, *common fate*, dan *continuing line*. Ke-enam prinsip tersebut dijadikan patokan dalam proses pengelompokkan elemen desain dari perspektif audiens. Penjelasan dari ke-enam prinsip tersebut adalah sebagai berikut:

a. *Similarity*, sebuah prinsip dimana beberapa elemen grafis memiliki bentuk ataupun karakteristik sejenis sehingga memberikan kesan sama atau satu kesatuan.

b. *Proximity*, sebuah prinsip dimana beberapa elemen grafis memiliki jarak berdekatan sehingga memberikan kesan bahwa elemen grafis tersebut adalah satu kesatuan.

c. *Continuity*, sebuah prinsip dimana elemen grafis memberikan efek berkelanjutan atau saling menyambung pada elemen grafis lainnya sehingga memberikan kesan terdapat sebuah pergerakan pada elemen grafis tersebut.

d. *Closure*, sebuah prinsip dimana beberapa elemen grafis yang digabungkan dan dijadikan bentuk baru, unit atau pola yang lengkap.

e. *Common Fate*, sebuah prinsip dimana beberapa elemen akan dianggap satu apabila memiliki pola yang sama, ataupun bergerak ke arah yang sama.

f. *Continuing Line*, sebuah prinsip dimana pada umumnya menggunakan garis sebagai penanda untuk mengarahkan arahan paling sederhana pada sebuah desain untuk menuntun pandangan audiens.



Gambar 2.8. *Law of Perceptual Organization* dalam Board Game “Steampunk Rally”  
(Sumber: <https://i0.wp.com/teblog.org/WordPress/wp-content/uploads/2012/08/font-size21.png>)

## 2.2 Tipografi

*Typeface* merupakan kelompok karakter yang memiliki karakteristik visual yang konsisten, hingga pada akhirnya membentuk suatu sifat dasar yang meskipun bentuk dan wujud karakter tersebut disunting masih bisa dirasa familiar oleh audiens. Menurut Landa (2014), yang termasuk dalam *typeface* adalah huruf, angka, tanda, dan simbol (hlm.44). Apabila kita melakukan modifikasi pada suatu *typeface*, kita harus memperhatikan *readability* dan *legibility*. *Readability* harus diperhatikan karena dengan adanya *readability* mampu mempermudah audiens untuk membaca suatu *typeface*, sedangkan *legibility* berfungsi untuk membuat audiens mudah dan cepat dalam mengidentifikasi suatu *typeface*.

## 2.2.1 Elemen Tipografi

Landa (2014), pada bukunya yang berjudul *Graphic Design Solutions* menjelaskan bahwa tipografi atau typeface tersusun atas dua elemen. Elemen yang menyusun sebuah tipografi adalah ukuran dan anatomi (hlm.44).

### 1. Ukuran

Pada sebuah sistem percetakan, *typeface* mempunyai metrik *point* dan satuan pica. *Points* untuk menunjukkan tinggi suatu *type*, dan pica digunakan untuk menunjukkan lebar dari *type*. Apabila kita sedang mengerjakan tipografi dengan dasar layar, pengukuran suatu tipografi tidak lagi menggunakan metrik *points* dan satuan pica, melainkan menggunakan poin, persentase, piksel, atau satuan em, yang merupakan juga satuan ukuran dalam sebuah tipografi.



Gambar 2.9. Ukuran dalam Tipografi

(Sumber: <https://i0.wp.com/texblog.org/Wordpress/wp-content/uploads/2012/08/font-size21.png>)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## 2. Anatomi

Pada anatomi suatu tipografi, huruf atau type dianggap sebuah simbol yang harus dijaga bentuknya sehingga bisa terbaca jelas oleh audiens (Landa, 2014, hlm.44).

Landa (2014, hlm.46), menjelaskan bahwa terdapat beberapa bagian dalam anatomi huruf, yang meliputi:

a. *Ascender*, merupakan bagian dari huruf kecil yang memiliki panjang lebih dari garis atas *x-height*. Huruf-huruf ascender meliputi b, f, d, k, h, l, dan t.

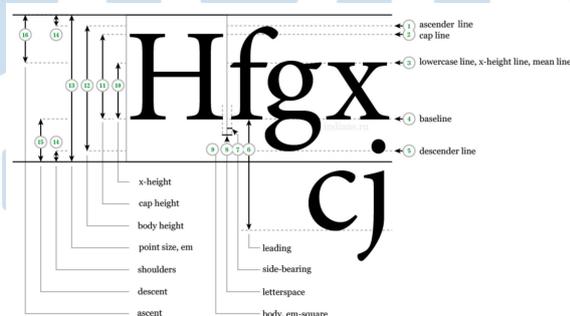
b. *Descender*, merupakan bagian dari huruf kecil yang memiliki panjang lebih dari garis bawah *x-height*. Huruf-huruf descender meliputi j, g, q, p, dan y.

c. *Serif*, merupakan goresan yang ditambahkan pada bagian atas maupun bawah sebuah huruf dan memiliki ukuran yang kecil.

d. *Baseline*, merupakan garis yang terletak dibawah huruf kapital dan berukuran kecil.

e. *X-height*, merupakan tinggi yang ada pada sebuah huruf kecil, tetapi tidak meliputi *ascender* maupun *descender*.

f. *Terminal*, adalah akhir daripada sebuah huruf yang bukan serif.



Gambar 2.10. Anatomi dalam Tipografi

(Sumber: <https://i.stack.imgur.com/Wgd8q.png>)

## 2.2.2 Klasifikasi Type

Klasifikasi *type* dibagi menjadi beberapa jenis berdasarkan karakteristik dari bentuk huruf menurut sejarahnya. Landa (2014, hlm.47) menjelaskan bahwa terdapat beberapa jenis-jenis klasifikasi *type*, yaitu:

### 1. Tradisional

Tipografi dalam klasifikasi tradisional kebanyakan menggunakan serif karena serif sendiri mewakili perubahan dari yang kuno menjadi lebih kontemporer. Tipografi ini muncul di abad ke-delapan belas dan mengandung unsur gabungan *old style* dan moderen. Beberapa tipografi dari klasifikasi tradisional adalah Baskerville dan Century.

### 2. Moderen

Tipografi dalam klasifikasi modern ada mulai dari akhir abad ke-delapan belas dan bentuk yang dimiliki oleh tipografi ini lebih geometris. Tipografi ini mengandalkan fitur ketebalan garisnya yang kontras, dimana gaya tarik garis vertikalnya lebih tebal daripada garis lainnya. Bentuk tipografi ini juga lebih unggul daripada bentuk tipografi romawi lainnya karena tipografi ini lebih simetris. Beberapa tipografi dari klasifikasi moderen adalah Bodoni dan Didot.

### 3. Slab Serif

Tipografi dalam klasifikasi slab serif termasuk subkategori dari Clarendon dan Egypt, tipografi ini hadir pada awal abad ke-sembilan belas. Tipografi ini memiliki bentuk khas yang dapat dilihat dari ketebalan *type*-nya. Beberapa tipografi dari klasifikasi slab serif ini adalah Clarendon dan Bookman.

#### 4. *Sans Serif*

Tipografi dalam klasifikasi sans serif memiliki gaya tersendiri yang tercipta atas guratan garisnya dari yang tipis hingga tebal seperti Franklin Gothic dan Frutiger. Tipografi ini muncul pada abad ke-sembilan belas dengan kategori turunannya seperti Humanist, Grotesque, Geometris, dan lainnya. Beberapa tipografi dari klasifikasi sans serif ini adalah Helvetica dan Futura.

#### 5. *Script*

Tipografi dalam klasifikasi script ini umumnya memiliki kesamaan dengan guratan tangan daripada geometris. Tipografi ini memiliki karakteristik sudut miring dan umumnya berbentuk seperti ditulis menggunakan kuas, pena, maupun pensil. Beberapa tipografi dari klasifikasi script ini adalah Snell Roundhand Script dan Brush Script.



Gambar 2.11. Klasifikasi Tipografi

(Sumber:  
<https://www.npgraphics.co/linkstoothersites/TYPE2OWT/images/typeclassifications.png>)

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

## 2.3 *Grid*

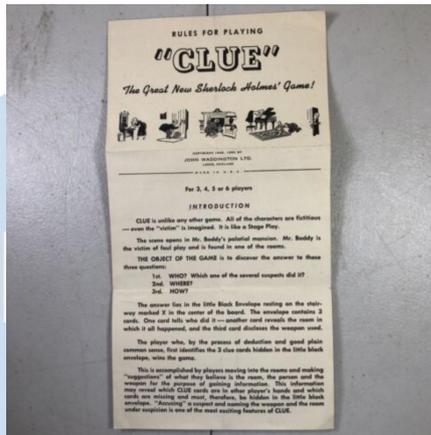
Landa (2014) mendefinisikan *grid* merupakan struktur yang mengarahkan komposisi melalui posisi vertikal dan horizontal pada format yang dijadikan margin dan kolom. Media-media yang diatur menggunakan *grid* yang sering kita kunjungi adalah majalah, buku, *website*, layar ponsel, brosur, dan sebagainya. Kegunaan dari *grid* adalah untuk membantu audiens dalam melihat atau membaca informasi dengan teratur sehingga informasi yang didapat bisa diserap dengan baik (hlm.174). Dalam desain grafis, *grid* dibagi menjadi beberapa jenis seperti:

### 1. *Single-Coloumn Grid*

*Single-coloumn grid* atau bisa disebut dengan *grid* satu kolom ini mempunyai struktur yang dikelilingi oleh *margin* (daerah kosong yang berada di sisi atas, bawah, kiri, dan kanan) pada setiap halaman. Pada setiap kolom *grid*, *margin* berperan penting karena membantu desainer dalam proses perancangannya dengan cara membingkai proporsi konten visual dan tipografi. *Margin* juga berperan untuk merapihkan setiap *space* pada gambar maupun teks yang menyentuh ataupun mendekati tepian format. Pada *single-coloumn grid*, *margin* berfungsi untuk memantau konten agar tetap berada di dalam format atau *viewport*.

*Grid* satu kolom ini umumnya digunakan untuk proses perancangan sebuah buku dan majalah, namun beberapa juga menggunakan *grid* satu kolom ini pada media lain yang berukuran lebih kecil seperti layar ponsel. *Grid* satu kolom ini bisa dibagi menjadi lebih banyak dengan membaginya melalui bentuk simetris dan asimetris.

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 2.12. *Single-Column Grid* pada Rulesheet Board Game “Clue”  
(Sumber: <https://i.ebayimg.com/images/g/AgQAOSwjdlIngPR/s-l500.jpg>)

## 2. Multicoloumn Grid

*Grid* membantu desainer mempertahankan keselerasan serta kesesuaian dalam sebuah proses perancangan. Saat menentukan berapa jumlah kolom yang memungkinkan untuk dikelompokkan seperti penggunaan judul atau *body-text*, semua akan bergantung pada proposi dari format yang digunakan. Beberapa bagian dari kolom grid juga bisa digunakan untuk mengisi sebuah visual yang besar. *Grid* yang tersedia juga bergantung pada kebutuhan konten dan fungsinya, dan kolom yang dibuat bisa berjumlah genap maupun ganjil.



Gambar 2.13. *Multicoloumn Grid* pada Rulesheet Board Game “Scars and Stripes”  
(Sumber: [https://fiverr-res.cloudinary.com/images/t\\_smartwm/t\\_main1,q\\_auto,f\\_auto,f\\_auto,q\\_auto,f\\_auto/attachments/delivery/asset/498eb141a54db0a176f30879230b32d7-1618624765/Rulebook%20side%201/design-the-base-concept-and-rules-for-your-board-game.png](https://fiverr-res.cloudinary.com/images/t_smartwm/t_main1,q_auto,f_auto,f_auto,q_auto,f_auto/attachments/delivery/asset/498eb141a54db0a176f30879230b32d7-1618624765/Rulebook%20side%201/design-the-base-concept-and-rules-for-your-board-game.png))

### **3. Flowline**

*Flowline* merupakan garis horizontal yang berperan sebagai guideline untuk audiens dalam mendapat informasi dalam suatu karya. *Flow* pada *grid* membantu desainer dengan cara memberikan fungsi *alignment* pada *grid* horizontal. Hal ini dilakukan sehingga alur yang dihasilkan dalam sebuah visual bisa tersusun dengan jelas dan rapih.

### **4. Grid Modules**

*Grid modules* adalah unit-unit individu yang terbentuk dari potongan-potongan dalam kolom horizontal dan vertikal. Gambar maupun teks dapat diletakkan pada *grid modules*. Tidak hanya pada satu posisi modul, namun gambar dan teks juga dapat diletakkan di modul lainnya.

### **5. Spatial Zone**

*Spatial zone* merupakan area yang dibentuk oleh penggabungan antara beberapa modul. *Spatial zone* digunakan untuk mengatur penempatan konten-konten elemen grafis. Elemen grafis yang dimaksud adalah gambar, teks, maupun keduanya. Desainer dapat menggunakan dua atau lebih kolom pada *spatial zone* dengan bebas tergantung dari jumlah teks dan gambar yang akan digunakan.

### **6. Modular Grid**

*Modular grid* merupakan gabungan dari kolom dan baris dan menciptakan modules yang pada akhirnya akan diisi dengan konten visual maupun teks atau diolah menjadi sebuah *spatial zone*. *Modular grid* umumnya digunakan pada media yang kompleks, seperti koran.



Gambar 2.14. Modular Grid pada Rulesheet Board Game “Dungeon Petz”

(Sumber: [https://meeplelikeus.b-cdn.net/wp-content/uploads/2018/09/cameringo\\_20180422\\_080319-2048x1152.jpg](https://meeplelikeus.b-cdn.net/wp-content/uploads/2018/09/cameringo_20180422_080319-2048x1152.jpg))

## 2.4 Teori Board Game

Board game pada umumnya adalah permainan yang dimainkan di atas papan dengan adanya interaksi antar pemain maupun komponen yang berada di dalam papan tersebut. Ketika permainan akan dimulai, material yang terdapat dalam board game harus terlebih dahulu disiapkan, seperti dadu, kartu, ataupun token yang akan digunakan nantinya saat permainan berlangsung. Apabila material sudah disiapkan, permainan sudah siap dimulai. Ketika permainan sudah berlangsung, pemain akan melakukan banyak interaksi dengan pemain lainnya maupun dengan komponen pada papan permainan dengan cara menukar, melempar dadu, hingga bekerja sama (Vagansza, 2019).



Gambar 2.15. Board Game “Splendor”

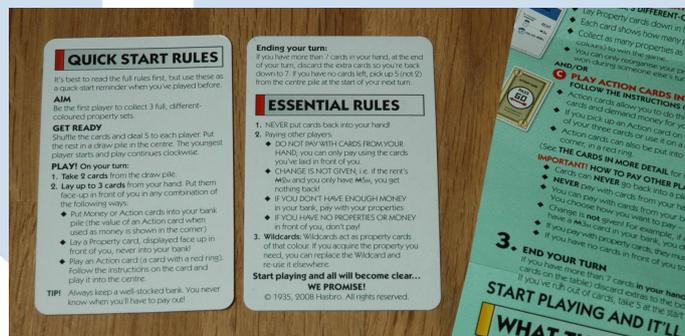
(Sumber: [https://www.boardgamehalv.com/wp-content/uploads/2019/09/Splendor\\_Overview\\_CloseUp-950x500.jpg](https://www.boardgamehalv.com/wp-content/uploads/2019/09/Splendor_Overview_CloseUp-950x500.jpg))

## 2.4.1 Elemen dalam Board Game

Selinker (2011), dalam bukunya yang berjudul “*The Kobold Guide to Board Game Design*” menjelaskan bahwa terdapat tiga jenis elemen yang mencangkup dalam permainan papan atau *board game*, yaitu:

### 1. Mekanik dan Aturan

Pada sebuah permainan, mekanik digunakan untuk mempermudah jalannya sebuah permainan. Semakin jelas mekanis yang tertulis, maka semakin cepat dimengerti juga semakin mudah permainan itu dimainkan.



Gambar 2.16. Mekanis Permainan “Monopoli”

(Sumber: <https://www.taylfin.com/wp-content/uploads/2015/09/rules.jpg>)

### 2. Materi dan Grafik

Pada elemen ini, pemain dapat mendapatkan informasi secara langsung mengenai bagaimana jalannya permainan hanya dengan melihat visual dari permainan papan tersebut. Elemen ini dianggap penting karena ketika seseorang membuka suatu papan permainan, orang tersebut akan mengamati terlebih dahulu visual dan materi yang ada dari permainan tersebut, bukan dari membaca aturan tersebut terlebih dahulu. Unsur-unsur yang membantu membuat sebuah papan permainan lebih intuitif adalah warna, bentuk, ukuran, integrasi, referensi, dan papan permainan itu sendiri.



Gambar 2.17. *Board Game* “Dungeon Crawler”

(Sumber: <https://cdn.upstation.asia/wp-content/uploads/2021/10/14163835/Boardgame4.jpg>)

### 3. Tema

Gunakan tema yang mudah dipahami dan membuat pemain terinspirasi. Tidak lupa membuat permainan yang bisa langsung dipahami oleh audiens akan permainan yang dimainkan.

#### 2.4.2 Jenis *Board Game*

Castle (2021), menjelaskan bahwa terdapat beberapa jenis *board game* atau permainan papan yang bisa dimainkan meliputi:

##### 1. Abstrak

Jenis *board game* ini tidak mempunyai tema atau tema yang digunakan tidak sesuai dengan apa yang dirasakan oleh pemain saat memainkan permainan tersebut sehingga menghasilkan rasa seakan-akan tidak memiliki tema.



Gambar 2.18. Contoh Permainan Papan Abstrak “Deblockle”

(Sumber: [https://thehexcafe.com/wp-content/uploads/2019/07/IMG\\_4863-558x419.jpg](https://thehexcafe.com/wp-content/uploads/2019/07/IMG_4863-558x419.jpg))

## 2. Kontrol Area

Jenis *board game* ini mempunyai sebuah peta yang dijadikan sebagai papan permainan. Fungsi dari peta yang digunakan adalah dimana pemain bisa berinteraksi dengan pemain lainnya melalui area-area yang tersedia.



Gambar 2.19. Contoh Permainan Papan Kontrol Area “Pandemic”

(Sumber: <https://www.psegameshop.com/wp-content/uploads/2022/03/Pandemic-Board-Game-5-800x800.jpg>)

## 3. Kampanye atau Legasi

Jenis *board game* kampanye merupakan permainan yang pemain memainkan permainannya sendiri dengan mengikuti skenario yang terhubung satu sama lain dengan skenario lainnya. Sedangkan jenis board game legasi menyerupai jenis kampanye, namun memiliki kemampuan untuk mengubah skenario dari dalam permainan.



Gambar 2.20. Contoh Permainan Papan Legasi “Near and Far”

(Sumber: <https://fuzzylamareviewscom.files.wordpress.com/2019/07/n15.jpg>)

### 2.4.3 Fungsi Board Game

Tan (2015) menjelaskan beberapa keuntungan dari *board game* yaitu:

1. Kedisiplinan, karena saat adanya sebuah peraturan yang tetap, para pemain diharuskan untuk mengikuti peraturan tersebut dan memiliki sikap yang jujur selama permainan berlangsung.

2. Interaksi, dengan beberapa permainan umumnya dimainkan lebih dari satu pemain, maka dari itu pemain memiliki kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain selama permainan berlangsung.

3. Konsentrasi, ketika permainan berlangsung pemain akan melakukan konsentrasi untuk mencapai sebuah kemenangan, hal ini secara tidak langsung mengasah kemampuan konsentrasi pemain.

4. Strategi, untuk mencapai sebuah kemenangan, tidak hanya memerlukan sebuah konsentrasi namun strategi dalam bermainpun perlu dipikirkan. Langkah apa yang akan dilakukan berikutnya oleh pemain sudah ditentukan sesuai dengan strateginya tidak hanya diterapkan dalam sebuah permainan, namun dalam kehidupan sehari-hari kita juga bisa menerapkan sebuah strategi.

5. Kesabaran, dalam sebuah permainan, pemain akan diajarkan untuk bersabar, dalam artian bersabar menunggu giliran disaat pemain lainnya menentukan strategi hingga akhirnya mencapai gilirannya dalam bermain.

6. Kreatif, dalam permainan juga kita diarahkan untuk berpikir kreatif secara “*out of the box*” ketika menyusun strategi agar mencapai kemenangan yang mutlak.

## 2.5 Teori Emosi

Davidoff (dalam Asmoro et al., 2018), menjelaskan arti dari emosi adalah perasaan yang ditampilkan atau ditunjukkan melewati fungsi psikologi seperti ekspresi wajah, tingkah laku, hingga detak jantung seseorang. Pada kamus oxford (n.d), emosi merupakan suatu perasaan yang kuat dan berasal dari suatu mood, keadaan, atau hubungan dengan seseorang. Emosi memiliki dua klasifikasi, yaitu klasifikasi emosi positif dan klasifikasi emosi negatif. Emosi positif meliputi rasa bahagia, bersyukur, percaya, dan lainnya. Emosi negatif meliputi rasa marah, jijik, bersalah, dan lainnya.

Jika mengacu pada “*Wheel of Emotion*” yang ditulis oleh Robert Plutchik (2001), emosi dibagi menjadi delapan emosi dasar yang meliputi bahagia (*joy*), percaya (*trust*), terkejut (*surprise*), sedih (*sadness*), jijik (*disgust*), marah (*anger*), dan antisipasi (*anticipation*). Pada roda emosi dapat dilihat bahwa setiap emosi memiliki hubungan antara satu dengan yang lainnya seperti bahagia (*joy*) yang berlawanan dengan sedih (*sadness*), percaya (*trust*) dengan jijik (*disgust*) hingga adanya emosi gabungan antara emosi dasar yang ada seperti rasa cinta (*love*) yang dihasilkan atas perasaan bahagia dan percaya.

Diluar dari ke-delapan emosi dasar, terdapat banyak penguraian dari emosi-emosi tersebut. Penguraian emosi-emosi tersebut dikembangkan melalui sepuluh patokan dasar atas evolusi dari emosi itu sendiri. Beberapa patokan dasar yang mempengaruhi evolusi dari emosi adalah manusi atau hewan, masalah hidup, sejarah, pola prototype, konstruksi hipotesis, lawan, hingga kesamaan dan intensitasnya (Plutchik, 2001).

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

## **1. Bahagia (*joy*)**

Bahagia adalah emosi dasar yang muncul ketika kita sedang mengalami kejadian yang menyenangkan. Kebahagiaan akan muncul ketika kita bertemu dengan orang yang kita idolakan atau sesuatu yang kita harapkan terkabul. Temperamen atau kepribadian seseorang, dan elemen eksternal seperti cuaca merupakan faktor lain yang mempengaruhi kebahagiaan. Kebahagiaan berhubungan dengan beberapa faktor kehidupan seperti pernikahan, persahabatan yang erat, kesehatan, komunikasi, dan agama.

Seligman dan Csikszentmihalyi dikutip dari Kalat (2017) mendukung hal tersebut. Psikolog telah mengevaluasi berbagai aspek kehidupan, termasuk kebahagiaan itu sendiri. Namun ternyata terdapat banyak cara untuk mendapatkan rasa bahagia, seperti berjalan-jalan di taman, menemukan hobi baru, membantu orang lain, hingga menunjukkan rasa bersyukur.

Mengacu pada "*Wheel of Emotion*" terdapat tiga intensitas dari emosi bahagia itu sendiri seperti tenteram, bahagia, dan nikmat. Tenteram untuk intensitas pertama dari perasaan bahagia, bahagia itu sendiri sebagai intensitas kedua, dan nikmat merupakan intensitas ke-tiga dari perasaan bahagia.

## **2. Percaya (*trust*)**

Emosi mendasar yang menghasilkan rasa nyaman, penerimaan, dan keamanan adalah kepercayaan. Apabila kita memiliki rasa percaya kepada seseorang, kita bisa lebih rentang dan jujur kepada mereka. Hal ini dianggap lebih rentang, namun karena adanya rasa percaya kita tidak akan memikirkan hal negatif terhadap orang lain. Perasaan percaya berhubungan dengan beberapa faktor seperti hubungan persahabatan, kenyamanan, cinta, dan persetujuan. Karena adanya rasa percaya, seseorang bisa melakukan interaksi lebih kepada orang lain mengenai ide-ide baru yang dimilikinya.

Mengacu pada “*Wheel of Emotion*” terdapat tiga intensitas dari perasaan percaya itu sendiri seperti pasrah, percaya, dan kagum. Pasrah untuk intensitas pertama dari perasaan percaya, percaya untuk intensitas ke-dua, dan kagum merupakan intensitas ke-tiga dari perasaan percaya.

### **3. Takut (*fear*)**

Emosi takut atau ketakutan merupakan respon dari suatu ancaman atau kejadian yang membahayakan. Straker (2016), mengatakan bahwa rasa takut terbagi menjadi tujuh jenis, yaitu rasa takut akan kesakitan, rasa takut akan kehilangan, rasa takut akan tidak tercapainya sesuatu, rasa takut hilangnya jati diri, rasa takut akan kegagalan, dan rasa takut akan tidak diterima.

Mengacu pada “*Wheel of Emotion*” terdapat tiga intensitas dari perasaan takut itu sendiri seperti cemas, takut, dan teror. Cemas untuk intensitas pertama dari perasaan takut, takut untuk intensitas ke-dua, dan teror merupakan intensitas ke-tiga dari perasaan takut.

### **4. Terkejut (*surprise*)**

Emosi terkejut akan hadir secara tidak terduga atau secara tiba-tiba. Umumnya emosi ini muncul untuk mengingatkan kita agar bisa lebih memperhatikan suatu hal. Terkejut merupakan emosi dengan jangka waktu paling singkat. Meskipun beberapa emosi lainnya bisa memiliki jangka waktu yang singkat, namun berbeda dengan terkejut yang dimana memiliki kekonsistenan waktu dalam penyampaiannya.

Mengacu pada “*Wheel of Emotion*” terdapat tiga intensitas dari perasaan terkejut itu sendiri seperti terganggu, terkejut, dan terkesima. Terganggu untuk intensitas pertama dari perasaan terkejut, terkejut untuk intensitas ke-dua, dan terkesima merupakan intensitas ke-tiga dari perasaan terkejut.

## **5. Sedih (*sadness*)**

Sedih bisa dirasakan apabila terjadinya hal-hal yang tidak diinginkan. Seperti hilang atau rusaknya barang kesayangan atau orang terdekat mengalami rasa sakit. Rasa sedih juga bisa hadir apabila kita membayangkan sesuatu yang belum terjadi seakan akan telah terjadi. Sedih memberikan respon sadar dengan suasana yang cukup lama dimana adanya pikiran dan perilaku yang pasif.

Mengacu pada “*Wheel of Emotion*” terdapat tiga intensitas dari perasaan sedih itu sendiri seperti termenung, sedih, dan berduka. Termenung untuk intensitas pertama dari perasaan sedih, sedih untuk intensitas ke-dua, dan berduka merupakan intensitas ke-tiga dari perasaan sedih.

## **6. Jijik (*disgust*)**

Rozin, Lowrey, et al. (1999), menjelaskan bahwa istilah jijik mengarah kepada reaksi akan sesuatu yang membuat kita merasa terkontaminasi. Perasaan jijik bisa saja timbul apabila kita memakan sesuatu hal yang tidak umum. Dengan merasakan jijik, kita secara langsung akan memperhatikan sesuatu yang tidak benar atau berbahaya. Perasaan jijik bisa hadir melalui kelima indera manusia, dari indra penglihatan, pendengar, penghidu, pengecap, dan peraba.

Mengacu pada “*Wheel of Emotion*” terdapat tiga intensitas dari perasaan jijik itu sendiri seperti bosan, jijik, dan benci. Bosan untuk intensitas pertama dari perasaan jijik, jijik untuk intensitas ke-dua, dan benci merupakan intensitas ke-tiga dari perasaan sedih.

## **7. Marah (*anger*)**

Perasaan marah mengarah kepada reaksi untuk melawan atas sebuah provokasi yang berasal dari alam bawah sadar melalui tindakan maupun sikap. Umumnya perasaan marah seringkali dikaitkan dengan stigma negatif, seperti adanya keinginan untuk melukai seseorang sebagai bentuk pelampiasan dari perasaan marah itu sendiri.

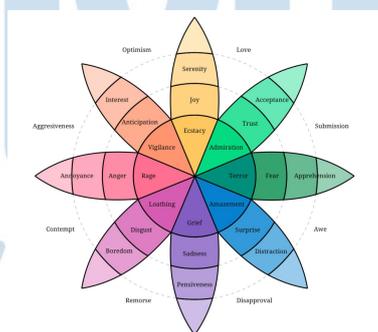
Akan tetapi, kenyataannya tidak seperti itu, karena menurut survei yang dilakukan di berbagai budaya, orang-orang yang memiliki perasaan marah ini cenderung tidak melampiaskannya melalui tindakan yang negatif (Ramirez, Santi, Fujihara, & Van Goozen, 2002).

Mengacu pada “*Wheel of Emotion*” terdapat tiga intensitas dari perasaan marah itu sendiri seperti jengkel, marah, dan mengamuk. Jengkel untuk intensitas pertama dari perasaan marah, marah untuk intensitas ke-dua, dan mengamuk merupakan intensitas ke-tiga dari perasaan marah.

### 8. Antisipasi (*anticipation*)

Antisipasi adalah emosi yang memiliki beberapa efek seperti lebih memperhatikan sesuatu, maupun munculnya rasa penasaran. Hal ini disebabkan karena pada saat perasaan ini muncul, seseorang akan memperhatikan dan bertanya-tanya akan hal apa yang harus dilakukan. Antisipasi secara tidak langsung membawa seseorang dari masa sekarang ke masa depan secara emosional.

Mengacu pada “*Wheel of Emotion*” terdapat tiga intensitas dari perasaan antisipasi itu sendiri seperti waspada, antisipasi, dan tertarik. Waspada untuk intensitas pertama dari perasaan antisipasi, antisipasi untuk intensitas ke-dua, dan tertarik merupakan intensitas ke-tiga dari perasaan antisipasi.



Gambar 2.21. Roda Emosi Robert Plutchik

(Sumber: <https://www.simonwhatley.co.uk/content/writing/plutchik-wheel-of-emotion/plutchik-wheel-of-emotion.png>)

### **2.5.1 Emosi Kompleks**

Emosi kompleks mengacu pada keadaan emosional yang melibatkan kombinasi dari komponen atau elemen emosional yang berbeda (Plutchik, 1990). Hal ini ditandai dengan adanya atau interaksi simultan dari beberapa emosi, yang dapat mempengaruhi dan membentuk pengalaman emosional secara keseluruhan seseorang. Emosi kompleks sering muncul sebagai respons terhadap situasi atau rangsangan yang kompleks yang memicu berbagai respons emosional. Terdapat delapan emosi kompleks yang dihasilkan apabila dilihat dari roda emosi, yaitu:

#### **1. Cinta (*love*)**

Emosi cinta adalah pengalaman emosional yang kompleks dan mendalam yang melibatkan perasaan yang kuat terhadap seseorang atau sesuatu. Cinta melibatkan perasaan kasih sayang, perhatian, keinginan untuk dekat dengan orang yang dicintai, dan kesediaan untuk memberikan dukungan dan pengorbanan. Emosi cinta dapat muncul dalam berbagai bentuk, termasuk cinta romantis, cinta kasih sayang antara anggota keluarga, persahabatan yang mendalam, atau cinta terhadap hobi atau minat tertentu.

Mengacu pada “*Wheel of Emotion*”, emosi cinta dihasilkan dari gabungan emosi senang dan percaya yang bertumpang tindih.

#### **2. Tunduk (*submissive*)**

Emosi tunduk merujuk pada keadaan emosional di mana seseorang merasa rendah diri, tak berdaya, atau tunduk terhadap kekuatan atau otoritas yang lebih besar. Emosi tunduk seringkali muncul ketika seseorang mengalami perasaan inferioritas, penindasan, atau ketidakmampuan untuk mengubah situasi yang mempengaruhi kehidupan mereka.

Mengacu pada “*Wheel of Emotion*”, emosi tunduk dihasilkan dari gabungan emosi percaya dan takut yang bertumpang tindih.

### **3. Takjub (*awe*)**

Emosi takjub merujuk pada perasaan kagum, keterpesonaan, atau kekaguman yang mendalam terhadap sesuatu yang luar biasa, indah, atau mengagumkan. Emosi takjub sering muncul ketika seseorang mengalami sesuatu yang menakjubkan, luar biasa, atau di luar ekspektasi mereka.

Mengacu pada "*Wheel of Emotion*", emosi takjub dihasilkan dari gabungan emosi takut dan terkejut yang bertumpang tindih.

### **4. Kecewa (*disapproval*)**

Emosi kecewa adalah perasaan negatif yang timbul ketika seseorang merasa kecewa, terpukul, atau tidak puas dengan suatu kejadian, situasi, atau hasil yang tidak sesuai dengan harapan atau harapan yang tinggi. Emosi kecewa seringkali muncul ketika seseorang mengalami ketidaksesuaian antara apa yang diharapkan dan kenyataan yang terjadi.

Mengacu pada "*Wheel of Emotion*", emosi kecewa dihasilkan dari gabungan emosi terkejut dan sedih yang bertumpang tindih.

### **5. Menyesal (*remorse*)**

Emosi menyesal adalah perasaan negatif yang timbul ketika seseorang merasa menyesal atau menyesali suatu tindakan, keputusan, atau pilihan yang telah dilakukan di masa lalu. Emosi ini muncul ketika seseorang merasa bahwa mereka telah melakukan sesuatu yang salah, mengabaikan peluang, atau melakukan tindakan yang berdampak negatif pada diri sendiri atau orang lain.

Mengacu pada "*Wheel of Emotion*", emosi menyesal dihasilkan dari gabungan emosi sedih dan muak yang bertumpang tindih.

## **6. Melecehkan (*contempt*)**

Emosi melecehkan atau emosi merendahkan diri adalah perasaan negatif yang muncul ketika seseorang merasa terhina, dihina, atau direndahkan oleh orang lain atau situasi tertentu. Emosi ini seringkali muncul ketika seseorang mengalami perlakuan yang tidak adil, penghinaan verbal atau fisik, pelecehan psikologis, atau penganiayaan dari orang lain.

Mengacu pada “*Wheel of Emotion*”, emosi melecehkan dihasilkan dari gabungan emosi muak dan marah yang bertumpang tindih.

## **7. Agresif (*aggressive*)**

Emosi agresif adalah keadaan emosional yang ditandai oleh dorongan atau keinginan untuk menyerang, melukai, atau melakukan kekerasan terhadap orang lain atau lingkungan sekitar. Emosi agresif seringkali melibatkan perasaan kemarahan, frustrasi, atau ketidakpuasan yang intens, yang mendorong individu untuk mengungkapkan kekuatan fisik, verbal, atau emosional yang merugikan.

Mengacu pada “*Wheel of Emotion*”, emosi agresif dihasilkan dari gabungan emosi marah dan antisipatif yang bertumpang tindih.

## **8. Optimis (*optimism*)**

Emosi optimis adalah keadaan emosional yang ditandai oleh keyakinan positif dan harapan yang kuat terhadap masa depan. Seseorang yang merasakan emosi optimis cenderung melihat situasi dengan pandangan yang positif, berfokus pada peluang, dan percaya bahwa hasil yang baik atau sukses dapat dicapai.

Mengacu pada “*Wheel of Emotion*”, emosi optimis dihasilkan dari gabungan emosi antisipatif dan senang yang bertumpang tindih.

## 2.6 Teori Remaja

Perubahan masa kanak-kanak mengarah ke masa dewasa disebut dengan masa remaja (Pratiwi, 2019). Masa remaja sendiri merupakan masa transisi dalam suatu rentang kehidupan yang memperhadapkan masa anak-anak menuju dewasa awal (Santrock, 2011). Menurut Hurlock (1990), masa remaja sendiri dibagi menjadi dua, yaitu masa remaja awal dengan rentang usia 13 hingga 17 tahun, dan masa remaja akhir dengan rentang usia 17 hingga 18 tahun.

Pada masa remaja inilah dimana mereka berada dalam keadaan emosional dan labil (Gunarsa, 2000). Dampak dari krisis tersebut membuat remaja kesulitan untuk mengontrol diri. Terutama pada masa remaja awal, dimana mereka sedang mengalami masa peralihan yang berkembang dari satu tahap, yaitu tahap kanak-kanak ke tahap dewasa (Hurlock 1980).

Perubahan keadaan seorang remaja berhubungan dengan penyesuaian sosial. Pada masa remaja ini, mereka diharuskan untuk bersosialisasi dengan lawan bicara yang belum pernah mereka temui sebelumnya belum pernah mereka alami di luar lingkungan keluarga dan sekolah. Remaja lebih banyak menghabiskan waktunya bersama dengan teman sebaya, hal tersebut membuat seorang teman sebaya memiliki peran penting untuk mempengaruhi sikap, percakapan, penampilan, dan perilaku yang lebih besar daripada keluarga. Sebagai contoh, sebagian besar remaja menyadari bahwa menggunakan pakaian yang sama dengan anggota kelompok populer dapat meningkatkan peluang mereka diterima menjadi bagian dari kelompok tersebut (Nasution, 2007). Berikut adalah kelompok sosial yang umum terjadi di kalangan remaja (Hurlock, 1999 dalam Nasution, 2007):

### 1. Teman dekat

Remaja yang memiliki beberapa teman dekat atau sahabat karib. Mereka memiliki jenis kelamin yang sama dan memiliki minat serta kemampuan yang serupa. Dengan demikian, teman dekat saling memengaruhi satu sama lain.

## 2. Kelompok kecil

Kelompok ini terdiri dari teman-teman dekat dengan jenis kelamin yang sama, tetapi kemudian melibatkan kedua jenis kelamin.

## 3. Kelompok besar

Kelompok ini terdiri dari beberapa kelompok kecil dan teman dekat, yang berkembang seiring meningkatnya minat dalam acara pesta dan berkencan. Kelompok ini cukup besar sehingga penyesuaian minat menjadi lebih sedikit di antara anggotanya. Terdapat jarak sosial yang lebih besar di antara mereka.

## 4. Kelompok yang terorganisir

Kelompok ini merupakan kelompok yang dibentuk oleh orang dewasa, seperti sekolah dan organisasi masyarakat, untuk memenuhi kebutuhan sosial remaja yang tidak memiliki lingkaran pertemanan atau kelompok besar.

## 5. Kelompok geng

Remaja yang tidak termasuk dalam kelompok atau kelompok besar dan merasa tidak puas dengan kelompok yang terorganisir akan bergabung dengan kelompok geng. Anggota kelompok ini biasanya terdiri dari anak-anak sebaya dan minat utama mereka adalah menghadapi penolakan dari teman-teman melalui perilaku anti-sosial.

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