

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Komunikasi Visual

Desain grafis dalam bentuk komunikasi visual sebagai sebuah pesan informasi yang di tujukan kepada audiens menurut Landa (2014). Cara yang efektif untuk mempresentasikan visualisasi yang berdampak presepsi tentang informasi. Informasi tersebut sifatnya membujuk, membangun motivasi, dan mengidentifikasi makna yang dimaksud oleh desainer (hlm.1).

2.1.1 Elemen Desain

Menurut Landa (2014) elemen desain terdiri dari 4 prinsip dasar desain grafis ialah garis (*line*), bentuk (*shape*), warna (*color*), dan tekstur (*texture*). Keempat hal tersebut merupakan bagian komponen, agar bisa terbuat desain grafis.

2.1.1.1 Garis (*Line*)

Garis adalah kumpulan dari titik yang dimana garis terbentuk dari bagian kecil titik. Garis juga dapat membantu untuk mengarahkan pandangan, serta dapat membuat teratur dalam desain. Garis ini terbentuk adanya titik yang tertatur dan berhubungan, garis tidak hanya lurus saja, ada juga garis yang melengkung, memotong sehingga dapat membentuk. Yang menjadi hal formal bagi garis dikarenakan dapat dikembangkan menjadi beberapa bentuk sebagai media komunikasi menurut Landa (2014)

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 2.1 Contoh Garis pada *Board Game*

Sumber:

<https://www.detroitnews.com/story/life/2020/03/09/pandemic-game-become-real-creator-says/111411530/>

2.1.1.2 Bentuk (*Shape*)

Bentuk merupakan garis yang membentuk sebuah pola yang beratur maupun tidak. Bentuk juga di defenisikan sebagai *path* yang tertutup (Landa, 2014, hlm.20).



Gambar 2.2 Contoh Bentuk pada *Board Game*

Sumber: <https://www.nonsensicalgamers.com/five-tribes-review/>

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

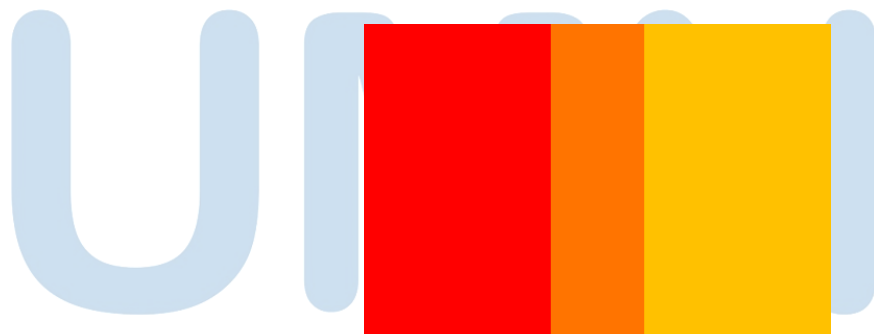
Bentuk juga memiliki sifat 2Dimensi serta tidak dimiliki kedalaman, namun bentuk bisa diukur dari panjang dan lebar. Selain itu adanya bentuk dasar yakni setiga, lingkaran, dan persegi.

2.1.1.3 Warna (*Color*)

Warna adalah elemen yang paling kuat untuk memprovokasi dalam elemen desain, yang didasari informasi yang dapat dilihat dari mata. Setiap warna *pigment* memiliki warna kegunaannya masing-masing menurut Landa (2019). Warna dapat mempengaruhi secara emosional menurut Hatton (2023). Contohnya adalah sebagai berikut

a. *Happy Colors*

Sering dikenal dengan *warm color* yang berisi warna merah, kuning dan orange.



Gambar 2.3 Contoh *Happy Colors*
Sumber: <https://www.color-hex.com/color-palette/4998>

b. *Angry Colors*

Sering dikenal dengan *dark color* di asosiasikan dengan frustrasi, marah dan agresif yang berisi warna merah tua, coklat, hitam.

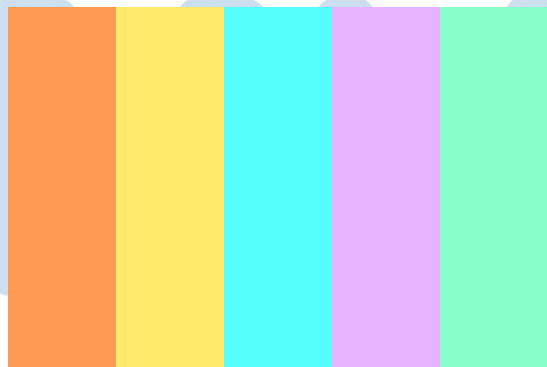


Gambar 2.4 Contoh *Angry Colors*

Sumber: <https://www.color-hex.com/color-palette/13618>

c. *Excited Colors*

Sering dikenal dengan semangat atau tergebu-gebu, sering digambarkan dengan warna hijau muda, biru dan merah muda.

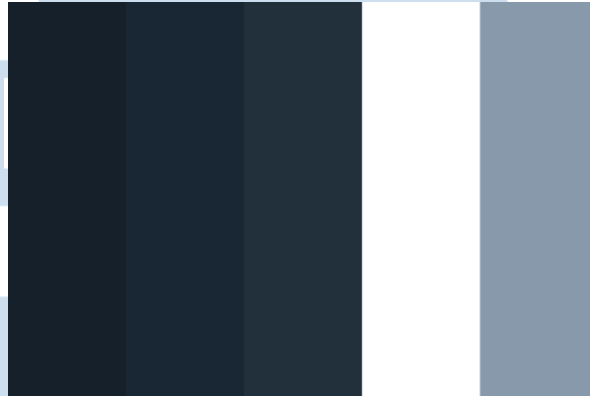


Gambar 2.5 Contoh *Excited Colors*

Sumber: <https://www.color-hex.com/color-palette/7779>

d. *Nervous Colors*

Sering dikenal dengan warna yang dingin atau *cool color* yang diasosiasikan dengan ketakutan dan rasa cemas dengan warna abu – abu, ungu dan biru tua.



Gambar 2.6 Contoh *Nervous Colors*
Sumber: <https://www.color-hex.com/color-palette/7779>

Selain dengan emosi warna, hal ini dapat didukung dengan skema warna, menurut Kolenda (2022) dalam buku *Color Psychology: What Each Color Means (and Why)* mengartikan *complementary colors* mempunyai skema menggunakan sisi berlawanan pada roda warna, hal tersebut mendorong warna lebih kontras.



Gambar 2.7 Contoh *Color* pada *Board Game*
Sumber: <https://arstechnica.com/gaming/2018/07/review-azul-board-game-of-the-year/>

2.1.1.4 Tekstur (*Texture*)

Tekstur merupakan tampilan permukaan yang berbetuk visualisasi yang dapat di rasakan dan dinilai dengan cara melihatnya, diraba dan disentuh. Tekstur sendiri dibagi menjadi 2, yang dapat disentuh secara langsung dan ada juga yang dapat dilihat saja secara *digital* yang berupa ilustrasi atau fotografi.



Gambar 2.8 Contoh *Texture* pada *Board Game*

Sumber: <http://www.myboardgameguides.com/quick-thoughts/5-board-game-gift-ideas-for-new-gamers/>

2.1.2 Prinsip Desain

Prinsip dasar desain yang diterapkan dalam merancang sebuah karya, dengan adanya prinsip desain memberikan sebuah keseimbangan dan kekuatan dalam karya seni. Dalam Prinsip desain didasari penggabungan elemen dasar yakni *balance*, *contrast*, *emphasis*, *repetition* dan *alignment*. Oleh karena itu prinsip desain berhubungan satu sama lain agar mendapatkan sebuah karya yang *solid* menurut Landa (2014).

2.1.2.1 Balance

Menurut Landa (2014), penempatan elemen tidak selalu harus simetris dan berada pada setiap sisi. Namun, penempatan yang baik akan menciptakan kesan visual yang seimbang.



Gambar 2.9 Contoh *Balance* pada *Board Game*

Sumber: <https://medium.com/kilodepa/board-game-di-negeri-langka-pembelajar-926a06ebd07e>

2.1.2.2 Contrast

Penambahan *contrast* dilakukan dengan cara memberikan sebuah *element* perbedaan yang sangat berlawanan dari latar yang ditempati contohnya menggunakan warna yang sangat gelap pada latar belakang yang terang.



Gambar 2.10 Contoh *Contrast* pada *Board Game*

Sumber: <https://www.upstation.media/article/jenis-board-game-terpopuler-berdasarkan-kategori>

2.1.2.3 *Emphasis*

Pembentukan *emphasis* dilakukan dengan sengaja pada *element* tertentu agar lebih mudah menarik perhatian, *emphasis* dapat diberikan dengan cara penempatan objek, perbedaan warna, perbedaan ukuran, dan juga pemanfaatan *white space*.



Gambar 2.11 Contoh *Emphasis* pada *Board Game*
Sumber: <https://spartanchristianity.com/self-discipline/>

2.1.2.4 *Repetition*

Repetition diciptakan untuk membentuk keseragaman dan kontinuitas. Dampak yang didapatkan dari menciptakan repetisi adalah secara *natural audience* akan diketahui suatu elemen adalah bagian dari lainnya.



Gambar 2.12 Contoh *Repetisi* pada *Board Game*
Sumber: <https://www.indiatimes.com/trending/social-relevance/bombay-high-court-to-decide-if-ludo-is-a-game-of-luck-or-skill-542140.html>

2.1.2.5 Alignment

Alignment adalah penentuan kiblat penempatan dan arah tujuan suatu objek hal ini dilakukan guna membentuk konsistensi alur baca dari informasi yang disampaikan pada desain.

2.1.3 Proposi dan Grid

Proposi adalah menentukan ukuran dari suatu elemen terhadap elemen lainnya, relasi antara ukuran elemen tersebut menciptakan sebuah keharmonisan yang nyaman di pandang secara visual. Proposi juga menentukan tingkat keseimbangan visual pada karya perancangan. Menurut Landa (2019), terdapat sebuah rasio proposi yang dikenal sebagai *Golden Ratio*. Pada desain, *golden ratio* digunakan tidak hanya untuk menentukan proposi suatu benda terhadap lainnya, namun juga untuk menentukan pembagian ruang dan hierarki elemen.

Salah satu cara membagi ruang adalah menggunakan *Grid*. *Grid* merupakan teknik membagi ruang secara efisien untuk menentukan komposisi informasi pada suatu desain. Sebuah *grid* terdiri dari serangkaian garis yang ditempatkan pada titik titik tertentu untuk memisahkan suatu *format* menjadi *column* dan *margin*, (Landa, 2019). *Grid* yang paling umum digunakan adalah *modular grid*, yang dibentuk melalui pemecahan format menjadi bagian bagian kotak kecil, jenis jenis *modular grid* adalah sebagai berikut:

a. *Single-column grid*

Single-column grid tidak memiliki perpecahan ditengah tengah halaman biasa digunakan untuk buku buku seperti novel atau kitab. Karakter dari *single-column grid* hanyalah keberadaan *margin* pada keempat sisi halaman.

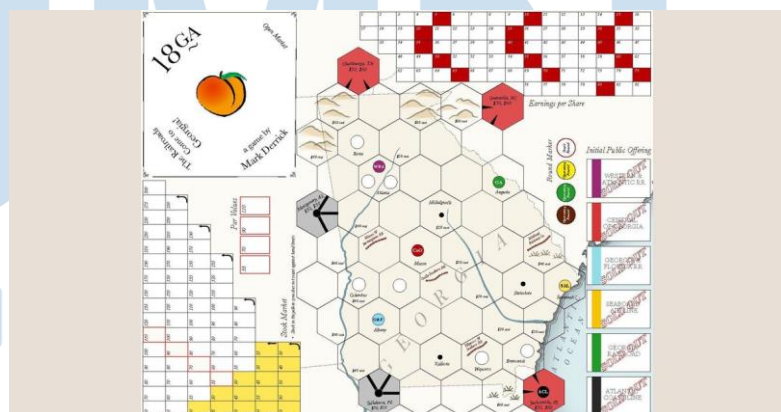


Gambar 2.13 Contoh *Single-coloumn grid*

Sumber: <https://patriciasdesignsite.wordpress.com/2015/01/20/basic-layout-grids/>

b. *Multi-column grid*

Mutli-column grid ditandai dengan adanya 1 atau lebih pecahan pada halaman. Guna dari *multi-column grid* adalah memecahkan alur informasi menjadi bagian - bagian yang lebih kecil. Komposisi dari *multi-column grid* berupa *margin* dan juga jeda dari antara *column*.



Gambar 2.14 Contoh *Multiple-Coloumn* pada *Board Game*

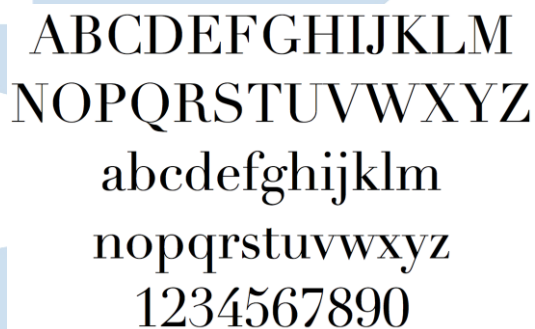
Sumber: <https://boardgamegeek.com/image/608740/18ga>

2.1.4 *Typography*

Menurut Landa (2019), *typography* adalah ilmu mengenai huruf yang membantu visualisasi sebuah aksara. Ilmu *typography* sangat penting dalam perancangan karena dapat membantu pemain mendapatkan ide dan terkoneksi secara emosional terhadap informasi yang sedang disampaikan. Pada umumnya terdapat 5 jenis font dan masing masing dari *font* tersebut memberikan kesan yang berbeda dan penggunaannya juga berbeda. Berikut adalah jenis-jenis *font* yang sering digunakan pada umumnya:

a. *Serif*

Serif memiliki bentuk yang cenderung geometris. Karakter dari font *serif* yang paling menonjol adalah kontras dari guratan tebal dan tipis yang sangat ekstrim. Guratan tipis pada ujung huruf ini yang dinamakan “*serif*”. Contoh umum *font serif* adalah *Didot*, *Bodoni*, dan *Walbaum*.



ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz
1234567890

Gambar 2.15 Contoh *Typeface Serif*

Sumber: <https://jacobsmithdesign.wordpress.com/2014/10/28/didot-research/>

b. *Sans serif*

Sans serif memiliki juga karakter geometris, Perbedaannya adalah ketiadaan *serif* pada ujung huruf. Contoh umum font san serif adalah *Futura*, *Helvetica*, dan *Univers*.

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZÀÅ
abcdefghijklmno
pqrstuvwxyzàåéîõøü&
1234567890(\$£.,!?)

Gambar 2.16 Contoh *Typeface Sans serif*
Sumber: <http://www.identifont.com/similar?GL7>

c. *Slab serif*

Slab serif memiliki karakter utama yang sangat bisa dibedakan, yaitu bentuk *serif* yang tebal seperti *Slab*. Contoh umumnya *American Typewriter*, *Memphis*, *Bookman*, dan *Clarendon*.

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmn
opqrstuvwxyz
1234567890!?!&

Gambar 2.17 Contoh *Typeface Slab serif*
Sumber: <https://e-daylight.jp/fonts/type/c/new-clarendon.html>

d. *Blackletter*

Blackletter atau juga yang disebut *Gothic* memiliki karakter guratan yang tebal, dicampurkan guratan tipis dan beberapa lekukan. Contoh umum font ini adalah *Rotunda*, *Schwabacher*, dan *Fraktur*.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABCDEFGHIJKLMNOP
 QPQRSTUVWXYZ
 32109876543210abcdefghijklmnop
 lmnopqrstuvwxyzàáâëîõü
 &1234567890(\$£€.,!?)

Gambar 2.18 Contoh *Typeface Blackletter*
 Sumber: <http://www.fontscafe.com/explore?75C>

e. *Script*

Script font ini memiliki karakter yang mirip dengan guratan tangan, pada umumnya *font Script* dapat meniru karakter guratan dari *pen*, *pencil* atau *kuas*. Contoh umumnya adalah *Brush Script*, *Shelley allegro Script*, dan *Snell roundhand Script*.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 0123456789
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 0123456789

Gambar 2.19 Contoh *Typeface Script*
 Sumber: <https://fontsisland.com/font/brush-script-mt-5brus-by-me5d-italic>

2.1.5 Ilustrasi

Menurut Landa (2014), Ilustrasi dibuat untuk mendukung media cetak dengan adanya gambar buatan tangan, yang berfungsi sebagai mendeskripsikan, memperjelas dan meningkatkan pesan visual yang ingin disampaikan. Ilustrasi 2 Dimensi berupa gambar yang memiliki dimensi yang terbatas dan hanya bisa di lihat dengan satu arah, dimensinya hanya panjang dan lebar.



Gambar 2.20 Contoh Ilustrasi pada boardgame
Sumber: <https://coopboardgames.com/cooperative-board-game-reviews/dead-winter-board-game-review>

2.2 *Tabletop Game*

Menurut Yodiansah (2016), *Tabletop game* merupakan permukaan meja yang di atasnya di mainkan sebuah *game*. *Tabletop* ini adalah sebuah *genre* dari permainan dan *board game* itu menjadi *sub genre*.

2.2.1 **Permainan**

Permainan atau *game* merupakan sistem formal yang di definisikan oleh pemain sebagai permainan yang tertutup dan formal menurut Fulletron (2019). Hal ini dapat diartikan bahwa *game* itu melibatkan pemainnya, Untuk bisa berjalan permainan adanya perlu konflik dasar dalam *game* sehingga bisa berjalan. Dalam *game* ada tantangan bagi pemain sehingga adanya *genre* seperti *single-player*, *multi-player*. Konflik dalam *game* harus berstruktur sehingga pemain dapat menyelesaikan masalahnya. *Game* bukan dirancang untuk membuktikan adanya menang dan kalah kepada pemainnya, ada juga *game* yang bersifat memberikan resolusi dan pencapaian kepada pemainnya.

2.2.2 **Board Game**

Board game adalah mainan yang di mainkan di atas papan dengan interaksi para pemain dengan komponen dalam *game* tersebut. Komponen

dalam *game* berupa dadu, token, dan kartu yang mungkin dipersiapkan sebelum bermain dan *game* dimulai pemain dapat berinteraksi seperti melempar dadu dan mengambil token dan kartu, hal ini menurut Vagansza (2019). Hal tersebut di dukung oleh Tracy Fulletron (2019) di bagi menjadi beberapa elemen-elemen yang dapat membuat *board game* sebagai berikut:

e. Pemain

Board game membuat *player* berinteraksi dengan sesama dengan adanya peraturan yang ada. Dalam *board game*, pemain harus mengambil peran yang ada agar bisa mendapatkan pengalaman bermain, selain itu jumlah pemain juga menentukan pola interaksi antar pemain (hlm.33)



Gambar 2.21 Contoh Pemain pada boardgame

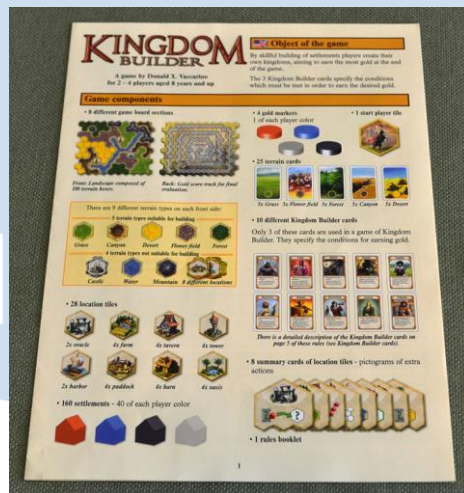
Sumber: <https://www.telkomsel.com/jelajah/jelajah-lifestyle/board-game-pengertian-jenis-dan-contoh>

f. Objektif

Objektif pada sebuah *game* dapat dilihat dalam tujuan *game* yang harus diselesaikan oleh pemain. Namun objektif tidak hanya satu saja melainkan lebih dari satu objektif dalam *board game*, agar pemain tidak memiliki *ending* yang repetisi dan monoton.

g. Prosedur

Prosedur dalam *board game*, sebagai panduan bermain yang dimana sebagai langkah awal sebagai persiapan dengan melibatkan elemen *board game*, tidak hanya di fase awal panduan ini juga berguna untuk di fase *progress* permainan, fase tertentu yang menjadi spesial jika pemain berada di posisi tertentu, dan di fase terakhir pemain menyelesaikan permainan dengan baik.



Gambar 2.22 Contoh Prosedur pada boardgame

Sumber: <https://www.theboardgamefamily.com/2015/01/tips-for-learning-board-game/>

h. Peraturan

Peraturan adalah menjelaskan adanya suatu kejadian yang di perbolehkan dan juga dilarang oleh game, seluruh pemain wajib mengikuti peraturan agar tidak dikenakan sanksi yang ada.

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 2.23 Contoh Peraturan pada boardgame

Sumber: <https://wisnuwidiarta.com/2019/10/21/board-game-war-of-the-words-rule-book/>

i. Sumber Daya

Sumber daya dalam sebuah *board game* di desain berdasarkan *board game* yang diinginkan. Hal ini berguna untuk menguatkan pemain, mendapatkan kekuatan, hingga menyelesaikan objek. Sumber daya ini diantaranya berupa koin atau uang yang bersifat harta kekayaan, kekuatan, nyawa, waktu.



Gambar 2.24 Contoh Sumber Daya pada boardgame

Sumber: <https://review.bukalapak.com/hobbies/board-games-terbaik-113913>

j. Konflik

Konflik atau masalah yang ada di *board game* sebagai sebuah tantangan dalam permainan. Tantangan yang ada itu bentuknya terikat dengan peraturan pada *board game*, sehingga pemain merasa sulit untuk menyelesaikan permainan, konflik juga tidak selalu berasal dari permainan tetapi juga bisa berasal dari pemainnya.

k. Hasil

Hasil adalah permainan diselesaikan oleh pemain yang dimana objektif dan peraturan sudah di ikuti dan di selesaikan.

2.2.3 Mekanisme *Board game*

Mekanisme dalam *board game* bermacam macam, ada yang menggunakan *market*, menjatuhkan musuh, cara mengingat kartu dan lain-lain. Namun penulis menggunakan 3 mekanik:

1. *Market* dalam permainan

Mekanik pasar atau *market* dalam *board game* sudah menjadi mekanik *modern*, dan dengan adanya *market* dalam permainan dapat menggunakan elemen lain sebagai hubungannya dengan *market*. Hal ini biasanya seperti token atau kartu sumber daya. Konsep *market* ini berupa *item* yang untuk menyelesaikan objektif, bersifat terbuka untuk memberikan ruang untuk memprediksi langkah lawan, dan memiliki suansa strategi menurut Belladino (2020).

2. *Hand Management*

Mekanik ini memberikan pemain untuk menentukan pemilihan langkah dalam bermain, oleh karena itu hand management memberikan kebebasan bagi pemain untuk memilih kartu yang berada di tangan untuk dimainkan dan juga membuat pemain lebih strategi menurut Belladino (2019).

3. *Take That*

Mekanisme ini dalam *board game* bertujuan untuk mengisengi atau menghalangi pemain lawan, dengan memberikan serangan berupa *debuff* mengurangi *point* tertentu dengan mengaktifkan kartu yang di dapatkan dari dek secara acak. Namun dengan mekanik ini dapat menimbulkan kesan yang negatif dalam suasana, hal ini dapat di dukung dari Belladino (2020) dalam boardgame.id.

2.3 *Mindful Spending*

Menurut Raden Prisia (2022) *mindfulness* adalah menyadari apa yang sedang melakukan sesuatu, yang dirasakan, sensasi yang muncul dalam diri kita. Hal tersebut membantu untuk mengatasi emosi atau membuang emosi negatif yang muncul. *Mindfulness* dapat digunakan dalam bentuk pengendalian diri yang berfokus menciptakan ruang pemikiran dan dunia, dan di dalam ruang tersebut tercipta sebuah kedamaian yang menjauhkan diri dari keinginan yang ada dan berfokus pada hal hal yang di butuhkan pada masa depan menurut Steve Willis (2021).

Mindful Spending juga merupakan salah satu *mindfulness*, dengan berfokus pola pikir seseorang dalam mengatur uang dengan membelanjakan sesuatu barang yang berarti menurut pernyataan Kel Galavan (2021) dalam buku berjudul *Mindful Money*. Kel juga juga berpendapat bahwa tidak ada satu barang dan pengalaman yang mampu membuat seseorang benar bahagia. *Mindful Spending* dapat membebaskan seseorang dari masalah keuangan, dengan uang yang menjadi sebagai nilai dalam hubungan baik persahabatan maupun kerjasama, dengan uang yang bernilai dapat diartikan dalam relasi seseorang dengan orang lain. Oleh karena itu adanya *Mindful Spending* mendukung seseorang mencapai tujuan nilai dan kebutuhan hidup.

2.3.1 *Mindful Spending*

Mindful Spending secara singkat dapat mengatur keuangan lebih baik, hal ini dapat dipelajari dengan adanya 3 garis besar, yang dapat dipahami oleh banyak orang, hal tersebut ialah:

a. Merinci pemasukan dan pengeluaran secara *detail*

Membuat pemasukan secara budgeting agar bisa dilihat secara berkala untuk pengeluarannya, agar dapat melihat yang dilakukan selama ini untuk mengatur *budget* pengeluaran yang termasuk boros atau bijaksana. Hal ini juga membantu untuk letak kesalahan dalam pengeluaran dan bisa diperbaiki dengan menata kembali.

b. Membuat skala prioritas pengeluaran

Dalam skala prioritas ini, dapat membantu untuk pengeluaran yang sifatnya primer, sekunder dan tersier. Yang primer sifatnya kebutuhan sehari - hari seperti transportasi, tempat tinggal, dan kebutuhan yang harus terpenuhi. Selain itu yang sekunder dan tersier ini hanya

bersifat pribadi. Dengan membuat skala prioritas ini membuat kepribadian menjadi disiplin dan bijaksana.

c. Tetapkan *budget* tertentu

Dalam hal ini, tidak lupa untuk menghargai diri sendiri, boleh menyenangkan diri sendiri dengan kata *self-reward*, yang bertujuan sebagai apresiasi diri, tetapi yang perlu diingat hal ini hanya secukupnya, artinya sesuai dengan kemampuan pendapatan.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA