

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

Menurut Robin Landa (2011) di bukunya *Graphic Design Solutions*, definisi dari desain grafis adalah sebuah bentuk komunikasi secara visual yang digunakan untuk penyampaian pesan atau suatu informasi kepada para audiens. Hal ini dapat disebut sebagai perwakilan visual dari sebuah ide yang berkaitan dengan pembuatan, perseleksian, dan kumpulan berbagai elemen visual. Menurut Profesor Alan Robbins, desain grafis merupakan salah satu teknik dimana ide atau kreativitas dapat menjadi sebuah bentuk realitas dengan visual.

#### **2.1 Pengertian Desain Grafis**

Dengan desain grafis, penciptanya dapat mempersuasi, memberikan informasi, mendefinisikan, meningkatkan, memotivasi, menciptakan branding, mengumpulkan, menemukan, mengajak pihak lain, dan membawa banyak makna dari visual tersebut. Sebagai contoh bahwa visual sangat mempengaruhi perilaku seseorang dapat dilihat ketika anda tertarik pada sebuah *brand* karena desain kemasannya. Ada pula jika anda mengikuti donasi ketika melihat iklan tentang pelayanan masyarakat yang terkena bencana (Landa, 2010). Pada desain grafis, terdapat banyak unsur-unsur untuk membuat sebuah karya visual. Pada penelitian ini, penulis mengangkat teknik visual seperti elemen formal pada desain grafis dan juga prinsip-prinsip desain yang dijelaskan pada buku *Graphic Design Solutions* karya Robin Landa.

##### **2.1.1 Elemen Desain**

Dalam buku *Graphic Design Solutions* oleh Robin Landa, terdapat elemen formal dalam desain dua dimensi yaitu, garis, bentuk, warna, dan tekstur.

### 2.1.1.1 Garis

Dikatakan bahwa sebuah titik merupakan pixel terkecil dari sebuah garis memanjang, biasanya gambarkan sebagai sebuah lingkaran. Dengan pernyataan di atas, sebuah garis bisa dikatakan sebagai titik memanjang,

Juga lebih dikenal karena ukuran panjangnya daripada lebarnya. Termasuk pada unsur formal desain karena garis mempunyai berbagai peran dalam tata letak dan penyampaian.

### 2.1.1.2 Bentuk

Unsur bentuk memiliki peranan yang sangat penting karena merupakan gambaran besar dari sesuatu yang divisualisasikan. Bentuk adalah permukaan dua dimensi yang diciptakan setengah atau sepenuhnya oleh garis atau bisa juga oleh warna, tekstur, dan nada. Pada dasarnya, bentuk berupa datar, berarti bentuk dapat diukur dari tinggi dan lebar dan merupakan dua dimensi.

Semua bentuk umumnya dapat dikembangkan dari tiga bentuk dasar yaitu persegi, segitiga, dan lingkaran. Bentuk-bentuk dasar ini dapat dijadikan sebagai bentuk kubus, balok, piramida, silinder, bola, dan lainnya.

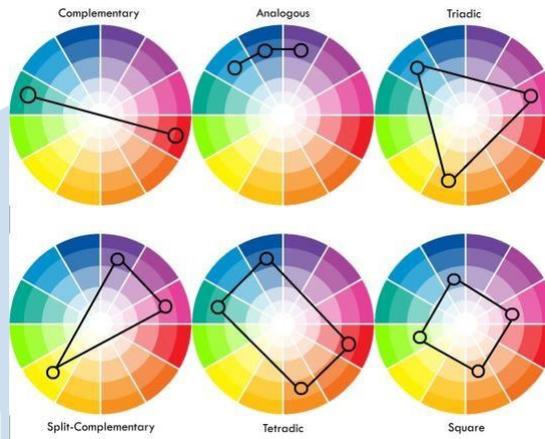
- a. Bentuk **geometris** diciptakan dengan tepian lurus, lengkungan tepat, dan sudut yang dapat dihitung/diukur.
- b. Bentuk yang **organik, biomorfik, ataupun kurvilinear** terlihat memiliki sifat natural yang dapat Digambar secara luwes dan tepat.
- c. Bentuk **rektilinear** merupakan garis panjang lurus atau sudut.
- d. Bentuk **kurvilinear** terbentuk karena lengkungan atau sudut mengalir yang dominan.
- e. Bentuk **tidak beraturan (*irregular shape*)** adalah gabungan antara garis lurus dan garis melengkung.

- f. Bentuk **kebetulan** (*accidental shape*) merupakan hasil dari proses penciptaan desain (contoh, cat yang tidak sengaja terciprat ke kanvas, gesekan dari alat gambar menodai kertas)
- g. Bentuk **non-objektif** asli tercipta dan tidak berasal dari manapun yang secara visualnya dapat diamati. Bentuk ini tidak ada kaitannya dengan suatu apapun dari alam. Bentuk ini tidak secara langsung mewakili seorang individu, tempat, ataupun sebuah benda.
- h. Bentuk **abstrak** tertuju pada tata letak, perubahan sederhana ataupun kompleks dari perwakilan visual alami yang bertujuan untuk membedakan gaya dan/atau komunikasi.
- i. Bentuk **representasional** dapat disadari dan memberi pengingat pada audiens ke objek yang sudah terlihat di alam, disebut juga sebagai bentuk figuratif.

#### 2.1.1.3 Warna

Unsur warna merupakan salah satu elemen desain yang kuat dan bisa menjadi sebuah hal yang sangat provokatif. Warna adalah sebuah sesuatu yang terbuat dari energi cahaya, dan karena cahaya itulah warna dapat terlihat. Sebagai penggambaran, cahaya yang mengenai sebuah objek, sebagian dari cahaya itu akan diserap, lalu sisa dari cahaya yang tidak tertangkap akan dipantulkan. Energi cahaya yang dipantulkan inilah yang dilihat sebagai warna.

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 Variasi Warna

sumber: <https://pin.it/3PN3PfmFN>

Contohnya seperti buah pisang yang menyerap semua energi cahaya kecuali cahaya kuning, oleh sebab itu, yang dipantulkan adalah cahaya kuning. Sebab dari teori berikut, warna dikenal sebagai warna subraktif.

a. Nomenklatur Warna

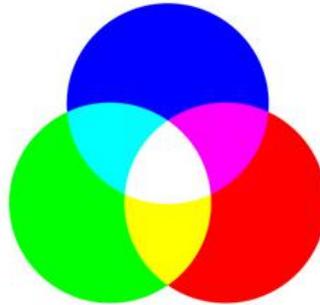
Elemen warna dapat dibagi menjadi tiga, yaitu *hue*, *value*, dan *saturation*. *Hue* merupakan nama dari unsur warna (biru, merah, hijau, kuning). *Value* diartikan sebagai tingkat kecerahan atau kegelapan dari unsur warna tersebut (merah tua, hijau muda, biru tua). Sedangkan, *Saturation* dapat dibidang sebagai tingkat cerah atau kabur dari unsur warna (biru kusam, merah cerah, hijau kusam).

Chroma serta intensitas adalah kesamaan dari *saturation*. *Hue* juga dapat dilihat sebagai hangat atau sejuk dalam warna.

b. Warna Primer

Agar dapat lebih mengetahui tentang warna, sangat penting untuk mengerti kegunaan dasar dari warna, disebut sebagai warna primer. Terdapat tiga warna primer, yaitu merah, hijau, dan biru. Warna primer juga sering disebut sebagai RGB. Disebut sebagai warna primer aditif karena jika dicampurkan ketiga warna tersebut dengan jumlah yang sama, akan menciptakan warna putih.

RGB  
(Red, Green, Blue)



Gambar 2 2 Model RGB

Sumber: <https://www.baliprintshop.com>

Contoh rumus pada model RGB sebagai berikut. Jika merah digabungkan dengan biru akan menjadi magenta, jika hijau dan biru digabungkan akan menjadi cyan, serta jika merah digabungkan dengan hijau akan menjadi warna kuning.

Warna subtraktif akan terlihat sebagai sebuah pantulan dari permukaan, seperti coretan tinta di atas secarik kertas. Sistem ini disebut sebagai warna subtraktif karena permukaannya menurunkan tingkat gelombang cahaya selain warna yang dilihat oleh para penonton. Cat pigmen seperti cat minyak, cat air, ataupun pensil warna memiliki warna primer subtraktif, yaitu merah, biru dan kuning.

Disebut sebagai warna primer karena mereka tidak bercampur dengan warna lain, tetapi warna lain dapat bercampur dengan warna tersebut. Sebagai contohnya merah dicampur dengan kuning akan mendapatkan warna oranye, merah digabungkan dengan biru akan menjadi ungu, serta kuning jika dicampur dengan biru akan menjadi hijau. Dalam kasus ini, oranye, ungu, dan hijau adalah warna sekunder.

#### 2.1.1.4 Tekstur

Tekstur merupakan kualitas yang bisa disentuh sebenarnya dari sebuah permukaan/ peniruan/ perwakilan dari kualitas permukaan itu

sendiri. Dibagi menjadi dua kategori tekstur, yaitu tekstur yang dapat disentuh dan tekstur visual.



Gambar 2.3 Tekstur dalam Elemen Desain

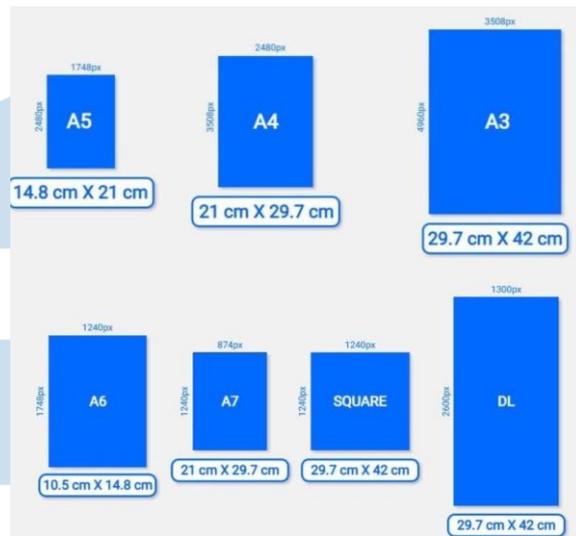
<https://idseducation.com/memahami-elemen-desain/>

Tekstur peraba memiliki kualitas yang dapat dirasakan dan disentuh secara fisik, sebutan lainnya adalah tekstur nyata. Beberapa contoh teknik mencetak untuk menciptakan tekstur nyata seperti, *emboss*, *deboss*, *letterpress*, *engrave*, *stample*. Tekstur visual adalah tekstur yang dibuat oleh tangan, menggunakan *scan* ataupun sebuah fotografi. Dengan memiliki berbagai keterampilan seperti melukis, menggambar, fotografi, videografi dan lainnya, seorang desainer dapat menciptakan banyak tekstur.

## 2.1.2 Prinsip Desain

### 2.1.2.1 Format

Para desainer sering memakai format untuk memvisualisasikan berbagai jenis aplikasi, dari brosur, poster, *CD Cover*, dan sebagainya. Desainer grafis tentu wajib bekerja dengan banyak format. Contohnya *CD Cover* yang berbentuk persegi, satu halaman yang berisi sebuah iklan majalah berbentuk persegi panjang, dan halaman spread (dua halaman) berbentuk persegi panjang. Brosur biasanya dapat dibuka menjadi persegi panjang, namun masih ada berbagai brosur dalam ukuran dan bentuk yang berbeda, serta masing-masing pun dapat dibuka dengan cara yang berbeda.



Gambar 2 4 Format Desain

Sumber: <https://images.surferseo.art>

Tentunya, sudah ada standar ukuran untuk format yang akan dipakai pada desain. Hal itu terjadi sehingga desainer dapat mengikuti batasan dari ukuran format tersebut. Setiap ukuran yang ada pun berdampak pada biaya cetak desain. Selain format, bentuk, kertas, ukuran, dan teknik dari percetakan juga mempengaruhi biaya produksi desain. Wassily Kandinsky dalam kelasnya di Bauhaus, menekankan tentang dasar dari komposisi, fungsi dari posisi tengah dan ujung, dan peningkatan dari titik ke garis ke bidang.

#### 2.1.2.2 Balance

Merupakan stabilitas yang dibuat oleh distribusi visual yang merata di setiap ujung, serta oleh distribusi yang merata di antara elemen komposisi lainnya. Ketika sebuah desain sudah seimbang, desain tersebut cenderung mengarah ke harmoni dan level perasaan yang dirasakan oleh audiens.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 2.5 *Balance* pada Desain

Sumber: <https://i.pining.com>

Sebagian besar, audiens tidak menyukai ketidakseimbangan dalam sebuah komposisi dan akan bereaksi negatif terhadap ketidakstabilan tersebut. Keseimbangan merupakan sebuah prinsip dari komposisi dan harus berkolaborasi dengan prinsip lainnya.

### 2.1.2.3 Hierarki Visual

Salah satu tujuan utama pada desain grafis adalah untuk dapat mengkomunikasikan sebuah informasi, dan prinsip dari hierarki visual merupakan kekuatan utama untuk mengatur sebuah informasi dan menjelaskan komunikasi. Untuk mengarahkan audiens, desainer menggunakan kekuatan dari hierarki visual, menata semua elemen-elemen visual sesuai dengan penekanan yang dituju.

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 6 Hierarki Visual pada Desain

*Sumber: www.behance.net*

Penekanan ini sangatlah penting karena sebuah elemen dapat lebih menonjol daripada elemen lainnya. Dari system hierarki visual ini, desainer akan terlebih dahulu menentukan elemen visual mana yang akan dilihat terlebih dahulu oleh audiens, diurutkan dari pertama, kedua, ketiga, dan seterusnya.

#### 2.1.2.4 Penekanan (*Emphasis*)

Desainer dapat menentukan hierarki visual dari elemenelemen grafis yang adalah bagian dari komponen desain. Berikut merupakan beberapa cara untuk melakukan penekanan.

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 7 *Emphasis* pada Desain

*Sumber: www.behance.net*

- a. Penekanan dengan isolasi: fokus pada bentuk visual. Titik fokus biasanya membawa banyak kualitas visual dan harus seimbang dengan elemen lainnya dalam satu komponen visual.
- b. Penekanan dengan penempatan: menempatkan elemen – elemen visual di posisi tertentu dalam suatu komponen. Contohnya seperti latar depan, tengah halaman, ataupun sudut atas.
- c. Penekanan melalui skala: ukuran atau skala memainkan peran penting dalam penekanan dan membuat sebuah ilusi kedalaman special. Ukuran suatu bentuk atau objek, atau yang disebut sebagai skala dapat mempengaruhi elemen, membuatnya terlihat bergerak maju atau mundur pada komponen visualnya. Bentuk benda besar cenderung akan lebih menarik perhatian, tapi bentuk kecil pun dapat terlihat menonjol jika kontras dengan elemen yang lebih besar.
- d. Penekanan melalui kontras: kontras mempengaruhi tingkat terang dan gelap sebuah komponen. Contohnya, sebuah bentuk yang gelap di tengah lapangan yang terang bisa jadi sebagai

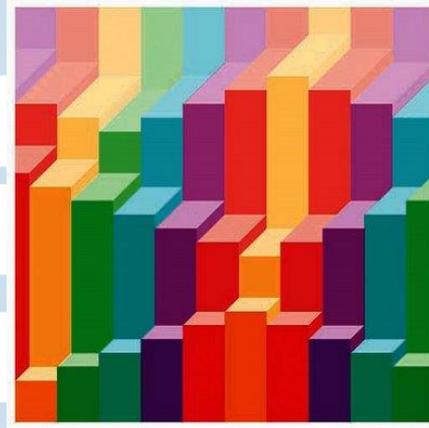
titip fokus komponen tersebut. Tentu saja selain itu, kontras bergantung juga dan dibantu oleh ukuran, skala, bentuk, posisi, dan lokasi.

- e. Penekanan melalui arah dan penunjuk: elemen seperti diagonal atau panah yang menunjukkan arah kepada audiens ke tempat yang seharusnya mereka tuju.
- f. Struktur pohon: menempatkan elemen utama di bagian atas dengan elemen pendukung di bawahnya dengan urutan menurut, hubungan hierarki telah tercipta. Struktur ini mirip batang pohon dengan cabang-cabangnya, elemen tambahan berasal dari elemen utama yang dibawa oleh cabang-cabang itu (garis-garisnya).
- g. Struktur sarang: struktur ini dapat dilakukan dengan lapisan atau pengendalian. Susunan lapisan ini bertujuan untuk hierarki karena sangat penting untuk dipahami dalam hubungannya antara situs web dan deain informasi
- h. Struktur tangga: untuk penggambaran hierarki, struktur ini menumpukkan elemen, dengan elemen utama di bagian atas dan elemen pendukung turun seperti anak tangga.

#### 2.1.2.5 Irama (*Rhythm*)

Sebagian besar audiens menganggap bahwa suatu ritme dalam sebuah musik dan puisi adalah ketukan. Namun, dalam desain grafis, sebuah ritme adalah pengulangan yang kuat dan konsisten, merupakan sebuah pola elemen visual yang dapat menghasilkan ritme, mirip ketukan di musik, yang membuat para audiens tertarik (Graphic design solution, Landa, 2011). Ritme merupakan sebuah urutan elemen interval yang telah ditentukan, ritme berada di seluruh aplikasi multipage dan *motion graphic*, seperti desain buku, desain situs web, dan desain majalah. Sangatlah penting untuk membuat aliran visual yang berhubungan dari satu halaman ke halaman lainnya. Ada berbagai faktor yang dapat

berkontribusi pada pembuatan ritme, yaitu warna, tekstur, ataupun hubungan antar gambar dan latar belakang, mempunyai penekanan dan keseimbangan.



Gambar 2 8 Irama pada Desain

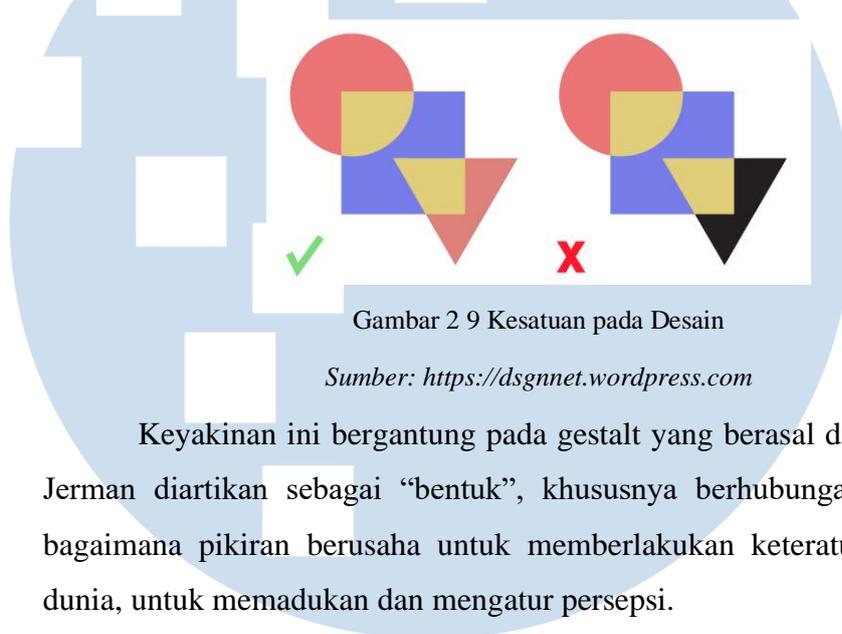
Sumber: <https://jodytangerald.files.wordpress.com>

Pada buku *2D: Basics for Designers*, mengutip pernyataan Steven Brower bahwa “Seperti dalam musik, pola-pola dibentuk dan kemudian dipecahkan. Dengan membangun harapan, aksentuasi dapat diciptakan yang meningkatkan dan menginformasikan. Setelah ritme visual ini dicapai melalui pengulangan pola, setiap variasi di dalamnya akan memecah ritme, menghasilkan ekuivalen visual dari denyut atau ketukan. Ini bisa menciptakan jeda kecil atau menghentikan seluruh bagian, tergantung pada niat desainer.” Variasi terjadi karena perubahan dalam pola visualnya, seperti warna, bentuk, ukuran, spasi, bobot visual, dan posisi. Setiap variasi menciptakan minat visual dalam melibatkan audiens dan menambah unsur kejutan. Namun, terlalu banyak variasi pun akan menghilangkan ritme dari sebuah visual.

#### 2.1.2.6 Kesatuan (*Unity*)

Ada berbagai cara untuk mencapai satu kesatuan dimana semua elemen grafis dalam desain berhubungan sehingga dapat menciptakan keseluruhan yang lebih besar, semua elemen visual terlihat seolah-olah mereka cocok antara satu sama lain. Sebuah posisi yang ideal mungkin

dapat terlihat sebagai komposisi elemen visual yang bercampur menjadi satu sehingga tidak dapat dijelaskan hanya sebagai jumlah dari bagian-bagiannya. Sebagian besar desainer akan setuju bahwa audiens dapat memahami dengan baik sebuah komposisi yang merupakan satu kesatuan.



Gambar 2 9 Kesatuan pada Desain

Sumber: <https://dsgnnet.wordpress.com>

Keyakinan ini bergantung pada gestalt yang berasal dari bahasa Jerman diartikan sebagai “bentuk”, khususnya berhubungan dengan bagaimana pikiran berusaha untuk memberlakukan keteraturan pada dunia, untuk memadukan dan mengatur persepsi.

#### 2.1.2.7 Hukum Perspektif

Hukum – hukum menurut Landa (2011) adalah sebagai berikut:



Gambar 2 10 Perspektif pada Desain

Sumber: <https://i.pining.com>

- a. Kesamaan merupakan elemen – elemen yang mirip, memiliki karakteristik yang sama. Elemen visual ini dapat memiliki kesamaan dalam warna, bentuk, arah, dan tekstur. Elemen yang terlihat berbeda biasanya terpisah dari elemen visual yang mirip.
- b. Kedekatan adalah dimana elemen – elemen visual berdekatan satu dengan yang lainnya, dan dipandang sebagai kepunyaan bersama.
- c. Kesenambungan merupakan arah visual atau hubungan yang dipersepsikan (secara actual maupun tersirat).
- d. Penutupan merupakan kebiasaan pikiran untuk mengkaitkan elemen visual sehingga dapat menghasilkan bentuk, unit, atau pola yang lengkap.
- e. Takdir umum/ *common fate* adalah situasi dimana biasanya pikiran cenderung dilihat satu unit jika mereka bergerak ke arah yang sama.
- f. Garis berlanjut merupakan garis yang selalu dipersepsikan mengikuti jalur yang sederhana. Jika ada dua garis terputus, audiens lebih melihat gambaran secara keseluruhan ketimbang garis yang terputus tersebut. Oleh karena itu, garis berlanjut juga disebut sebagai garis tersirat.

## 2.2 Alat Permainan Edukatif

Menurut Guslinda dan Dr. Rita (2018) pada buku berjudul “Media Pembelajaran Anak Usia Dini”, prinsip belajar anak usia dini adalah bermain seraya belajar. Dengan bermain sambil belajar, anak-anak dapat menciptakan pengalaman baru yang sekaligus mengasaha pertumbuhan dan perkembangan anak. Karena hal itu, diperlukanlah media permainan untuk kegiatan pembelajaran tersebut (hlm. 29).

### 2.2.1 Aspek Kecerdasan Anak

Harvard (dalam Pamulu, 2007) berpendapat bahwa terdapat 8 aspek kecerdasan pada anak. Aspek ini dapat dikatakan sebagai potensi atau kemampuan dalam diri seorang anak ketika sedang belajar. Aspek kecerdasannya adalah sebagai berikut:

1. Kecerdasan Verbal (*linguistic intelligence*) merupakan kemampuan dalam menggunakan kata ataupun kalimat secara efektif. Kemampuan ini juga berhubungan dengan kecerdasan dalam berbicara. Pada anak usia muda, ini dilakukan dengan bermain kata-kata.
2. Kecerdasan Logika-Matematika (*logic-mathematical intelligence*) merupakan kemampuan untuk berfikir logis, mengenal pola dan bekerja dengan konsep abstrak. Anak usia muda seringkali dapat distimulasi dengan menghitung, pembedaan bentuk, analisis data, dan bermain dengan berbagai benda.
3. Kecerdasan visual-spasial (*visual-spatial intelligence*) merupakan kemampuan untuk melakukan persepsi secara tepat dan kemampuan mengingat pola-pola visual. Kemampuan ini dapat distimulasi dengan balok-balok, puzzle, kertas warna warni, melukis, gambar, menonton film, dan segala hal yang berhubungan dengan imajinasi.
4. Kecerdasan Musikal (*musical-rhythmic intelligence*) merupakan kemampuan dengan membedakan berbagai macam suara dan membuat musik. Kemampuan ini dapat distimulasi dengan bunyi, nada, instrumen, tepuk tangan, dan sebagainya.
5. Kecerdasan Kinestetik (*bodily/ kinesthetic intelligence*) merupakan kemampuan untuk melakukan gerak tubuh seperti penari atau atlet. Kemampuan ini dapat distimulasi dengan bergerak, menari, ataupun pantonim.

6. Kecerdasan Mencintai Keindahan Alam (*naturalist intelligence*) merupakan kemampuan mengenali bentuk alam sekitar, dapat distimulasi dengan mengobservasi lingkungan, bercocok tanam, atau memelihara hewan.
7. Kecerdasan berkawan (*interpersonal intelligence*) merupakan kemampuan untuk melakukan interaksi dengan orang-orang, dan dapat distimulasi dengan berteman, berkerjasama, atau konflik.
8. Kecerdasan berfikir (*intrapersonal intelligence*) merupakan kemampuan untuk memahami diri sendiri, dapat distimulasi dengan bekerja secara sendiri, bermain dengan pikiran dan perasaan sendiri.

### **2.2.2 Jenis – jenis Media Permainan Edukatif**

Ada berbagai jenis media permainan untuk anak usia dini, jenis media ini secara umum diklasifikasi berdasar:

1. Penempatan, ada dua jenis media permainan berdasar penempatan, yaitu media permainan yang ada di luar ruangan dan di dalam ruangan. Media permainan di luar ruangan berada di dalam kategori besar, seperti perosotan, ayunan, putaran, dan sebagainya. Media permainan di luar ini lebih memfokuskan pada perkembangan kemampuan fisik dan motorik anak. Di lain sisi, media permainan di dalam ruangan relatif kecil, seperti papan permainan, puzzle, buku ilustrasi, dan sebagainya.
2. Tujuan dan aspek perkembangan, media permainan dibedakan menjadi kegunaan dan tujuan perkembangan. Oleh karena itu, media permainan dibedakan berdasarkan perkembangan bahasa, kognitif, fisik-motorik, sosial, dan sebagainya.
3. Pembagian media permainan edukatif menurut pendapat ahli. Berdasar Zaman dkk, (2005), perkembangan media permainan edukasi dapat dikelompokkan berdasar penciptanya yaitu Dr. Maria Montessori, George Cruissenaire, Peabody, dan Proebel.

### 2.2.3 Fungsi Media Edukasi Interaktif

Menurut Lestari (2020) fungsi media edukasi dalam proses pembelajaran ada 2, yaitu:

1. Menjadi alat bantu mengajar, disebut juga sebagai *dependent media*, karena merupakan alat bantu pada metode pembelajaran
2. Menjadi sumber pembelajaran yang dipakai sendiri oleh para pelajar secara mandiri, disebut sebagai *independent media*. Media ini dirancang dengan sistematis supaya dapat mengirimkan informasi dengan terarah, agar tujuan akhir pembelajaran yang sudah ditentukan dapat tercapai.

Dilansir oleh adminsekolah.net (2022), ada 3 manfaat penggunaan media pembelajaran dan proses belajar, yaitu sebagai berikut:

1. Menggunakan media belajar interaktif dapat menarik perhatian anak, dengan adanya warna dan bentuk yang ada diharapkan media tersebut dapat menjadi pengantar rasa penasaran dan ingin tahu pelajar terhadap materi yang ingin disampaikan.
2. Menyelesaikan minimnya informasi ketika suatu materi sangat sulit untuk dibayangkan atau tidak ada contoh nyata, maka media pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai perwakilan informasi.
3. Merancang pembelajaran interaktif serta memanfaatkan media pendukung yang ada sehingga terjadinya komunikasi secara dua arah, dan meningkatkan keaktifan pelajar.

### 2.2.4 Board Game

Permainan berbentuk *board game* merupakan salah satu permainan paling tua yang pertama kali ditemukan di kuburan Mesir Kuno, namun telah banyak diadaptasi sehingga sudah banyak jenis permainan dari bentuk *board game* ini (Gunawan, 2018).



Gambar 2 11 Variasi Papan Permainan

Sumber: <https://i5.walmartimages.com>

*Board game* juga memiliki daya tariknya sendiri karena dapat menjadi media pembelajaran berbasis permainan. Menurut Limantara, dkk (2015) *board game* memiliki beberapa fungsi dan manfaat, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Aturan pada *board game*. Setiap *board game* pasti memiliki aturan pada permainannya. Peraturan-peraturan ini dapat membantu pelajar melatih sikap disiplin dalam mengikuti peraturan yang berlaku di permainan tersebut.
2. *Board game* termasuk ke dalam salah satu media interaktif, sehingga pemain pasti akan melakukan interaksi. Adanya interaksi ini dapat membantu membangun kemampuan bersosial, sehingga para pemain dapat saling berkomunikasi sambil bermain.
3. Permainan pada *board game* juga dapat menjadi bahan edukasi, karena pada saat bermain papan permainan, pemain dilatih untuk berfikir dan memecahkan masalah, serta membuat keputusan pada permainan yang sedang dimainkan.
4. Merupakan simulasi dalam kehidupan nyata, *board game* mampu memberi gambaran atau sebuah realita tentang hal yang terjadi dalam kehidupan nyata. Contohnya seperti keberuntungan, pencapaian, kecurangan, kerjasama, dan sebagainya sehingga muncul hubungan timbal balik antara para pemain.
5. Papan permainan tidak terasa asing oleh generasi tua maupun generasi muda. *Board game* dapat dimainkan oleh berbagai generasi,

dapat juga untuk kebutuhan mengedukasi anak agar dapat terhindar dari permainan yang memberi dampak buruk.

### **2.3 Brahma Vihara**

Brahma Vihara, konsep dalam ajaran Buddha, menggambarkan empat keadaan pikiran luhur yang dikenal sebagai Empat Kehidupan Mulia. Sikap batin seperti Metta (kasih sayang), Karuna (belas kasihan), Mudita (bersukacita), dan Upekkha (ketenangan batin) menjadi landasan bagi individu menjalani kehidupan dengan cinta tanpa batas dan kedamaian batin. Mencapai Brahma Vihara pada sifat seseorang menciptakan harmoni dalam interaksi sosial serta mencapai kesejahteraan (Meta Panna Devi, 2022)

#### **2.3.1 Sejarah Brahma Vihara**

Sejarah Brahma Vihara dapat ditelusuri kembali ke ajaran Buddha yang terdokumentasikan dalam Sutta Pitaka, kitab suci agama Buddha (Meta Panna Devi, 2022). Dalam ajarannya, Buddha menekankan pentingnya mengembangkan keempat sikap batin ini sebagai fondasi untuk membawa kebaikan kepada individu dan masyarakat secara keseluruhan. Mengimplementasikan Brahma Vihara mencerminkan upaya yang tulus untuk membimbing para pengikut Buddha agar menjalani kehidupan yang dipenuhi oleh kasih sayang tanpa batas, belas kasihan yang mendalam, sukacita bersama dalam kebahagiaan orang lain, dan ketenangan batin yang membawa kedamaian.

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 Brahma Vihara

Sumber: <https://i.pining.com>

Brahma Vihara, dengan akarnya dalam ajaran Buddha, memberikan landasan bagi individu untuk mencapai tingkat kesadaran dan kebijaksanaan yang lebih tinggi, menciptakan jalan menuju kehidupan yang berpusat pada nilai-nilai moral dan spiritual. Sejarahahnya mengilustrasikan komitmen Buddha dalam membantu umat manusia untuk mengatasi penderitaan dan mencapai pencerahan, menegaskan bahwa keempat sikap batin ini adalah fondasi kokoh untuk mencapai kehidupan yang bermakna dan penuh makna (buku - Brahmavihara - Empat Keadaan Batin Luhur).

### 2.3.2 Nilai – nilai Brahma Vihara

Brahma Vihara, filosofi dalam ajaran Buddha, memuat empat keadaan pikiran yang dianggap mulia, dikenal sebagai Empat Kehidupan Terpuji (buku - Brahmavihara - Empat Keadaan Batin Luhur). Empat Kehidupan Terpuji tersebut meliputi:

1. Metta (Kasih Sayang): Merupakan nilai utama Brahma Vihara yang menekankan kasih sayang tanpa batas terhadap semua makhluk. Praktik Metta menciptakan atmosfer cinta dan kebaikan dalam setiap interaksi manusia, membantu membuka hati dan menciptakan hubungan yang penuh dengan kelembutan dan pengertian.

2. Karuna (Belas Kasihan): Nilai ini mengandung unsur belas kasihan, memberdayakan individu untuk merasakan dan merespons penderitaan orang lain dengan empati. Dengan memahami dan meresapi penderitaan sesama, seseorang dapat menjadi sumber dukungan dan kepedulian yang mendalam, menciptakan lingkungan yang peduli dan berempati.
3. Mudita (Bersukacita): Nilai sukacita bersama mengajarkan individu untuk merasa senang dengan kebahagiaan dan prestasi orang lain tanpa iri hati. Ini menciptakan sikap apresiatif terhadap keberhasilan sesama, memupuk rasa sukacita dan dukungan positif dalam lingkungan sosial.
4. Upekkha (Ketenangan Batin): Ketenangan batin dalam konteks Brahma Vihara melibatkan kesanggupan untuk tetap stabil dan tenang di tengah-tengah kehidupan yang penuh tantangan. Memiliki keseimbangan emosional dan ketenangan dalam setiap situasi membantu individu untuk menjalani kehidupan dengan kedamaian, bahkan di saat sulit.

### **2.3.3 Pentingnya Nilai Brahma Vihara**

Dalam perjalanan spiritual dan pengembangan diri, nilai-nilai Brahma Vihara menandai sebuah landasan penting yang mampu memberikan kontribusi positif terhadap kebahagiaan individu dan kesejahteraan masyarakat secara luas. Praktik Brahma Vihara, yang terdiri dari Metta (Kasih Sayang), Karuna (Belas Kasihan), Mudita (Bersukacita), dan Upekkha (Ketenangan Batin), bukan hanya sekadar ajaran batin, melainkan suatu pandangan hidup yang mengajarkan tentang cara mencapai kedamaian dalam hubungan dan ketenangan dalam jiwa (Dhammadinna, 2019).

Melalui penerapan nilai-nilai ini, individu dapat menciptakan hubungan sosial yang harmonis, membangun lingkungan yang dipenuhi dengan kasih sayang, dan mendukung pertumbuhan empati. Kemampuan untuk merespons dengan belas kasihan terhadap penderitaan orang lain, merasa senang dengan keberhasilan mereka tanpa iri hati, serta tetap stabil dan tenang di tengah-

tengah kehidupan yang penuh tantangan, membentuk landasan yang kokoh untuk mencapai kebahagiaan personal dan menyebarkan kebaikan kepada masyarakat. Dengan demikian, nilai-nilai Brahma Vihara membawa dampak positif yang mendalam dalam perjalanan hidup setiap individu dan juga memperkaya kualitas hubungan sosial di dalam masyarakat (buku - Brahmavihara - Empat Keadaan Batin Luhur).

#### **2.3.4 Habit/ kebiasaan untuk Menumbuhkan Brahma Vihara**

Sebelum menjelaskan kebiasaan yang perlu dikembangkan untuk menumbuhkan sifat-sifat Brahma Vihara, penting untuk memahami bahwa pengembangan ini merupakan perjalanan spiritual yang membutuhkan komitmen dan ketekunan. Berikut adalah beberapa langkah yang dapat diambil untuk memperkuat praktikpraktik ini dalam kehidupan sehari-hari (meta panna devi, 2022)

1. **Meditasi Reguler:** Praktik meditasi adalah cara utama untuk mengembangkan sikap-sikap Brahma Vihara. Meditasi Metta, Karuna, Mudita, dan Upekkha membantu individu menguatkan dan memperdalam pemahaman serta penerapan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.
2. **Kesadaran Diri:** Kesadaran akan pikiran, perasaan, dan reaksi diri sendiri menjadi kunci untuk mengenali dan mengubah sikap yang tidak sejalan dengan nilai-nilai Brahma Vihara.
3. **Latihan Kesabaran:** Kesabaran diperlukan untuk mengatasi hambatan dan tantangan dalam mengimplementasikan sikap-sikap Brahma Vihara dalam kehidupan sehari-hari.
4. **Aktivitas Sosial Positif:** Terlibat dalam kegiatan sosial yang membantu orang lain dan menyebarkan kebaikan adalah kebiasaan yang mendukung perkembangan nilai-nilai Brahma Vihara.