

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Desain Grafis

Desain grafis adalah disiplin seni visual profesional yang menggunakan komunikasi visual untuk menyampaikan informasi kepada audiens, membuat konten editorial yang mudah dibaca dan diakses, atau memengaruhi orang (Landa, 2019). Dalam desain grafis, sebuah konsep adalah fondasi untuk pemilihan, penciptaan, dan organisasi elemen grafis. Desain grafis melayani berbagai tujuan, termasuk komersial, sosial, pendidikan, hiburan, budaya, personal, eksperimental, atau politik

##### 2.1.1 Elemen Desain

Landa (2019) menjelaskan bahwa elemen-elemen desain dua dimensi meliputi garis, bentuk, warna, dan tekstur. Elemen-elemen ini dapat dimanfaatkan untuk membangun berbagai bentuk visual, termasuk gambar, pola, huruf, diagram, animasi, dan hubungan desain lainnya guna menyampaikan konsep desain.

##### 1. Garis

Titik adalah unit terkecil dari sebuah garis. Maka, garis dapat disebut sebagai sebuah titik yang diperpanjang. Garis adalah jalur dari sebuah titik yang berpindah, yaitu tanda yang dibuat oleh alat visual ketika digerakkan melintasi suatu permukaan. Terdapat banyak alat yang dapat menggambar garis, misalnya pensil, kuas tajam, alat perangkat lunak, *stylus*, dan sebagainya.

Cara menggambar garis memberikan kualitas, seperti lembut atau tebal, teratur atau berubah-ubah. Garis mendefinisikan bentuk, bentuk, tepi atau batas, dan area dalam sebuah komposisi. Saat garis menjadi elemen dominan untuk menggabungkan komposisi atau

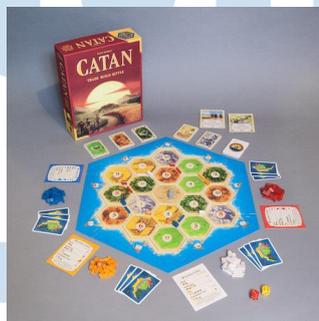
menggambarkan berbagai bentuk dalam desain, di mana gayanya dinamakan dengan linear.



Gambar 2.1 Elemen Garis dalam “Pandemic Legacy”  
Sumber: [cdn.dal.ca/news/2020/09/10/pandemic--the-class--real-time-simulation-based-course-challenge/\\_jcr\\_content/image.adaptive.480.high.jpg/1599746884347.jpg](https://cdn.dal.ca/news/2020/09/10/pandemic--the-class--real-time-simulation-based-course-challenge/_jcr_content/image.adaptive.480.high.jpg/1599746884347.jpg) (2020)

## 2. Bentuk

Bentuk adalah area tertutup dan terkonfigurasi pada permukaan 2D yang diciptakan baik sebagian maupun sepenuhnya oleh garis atau diisi dengan warna, *tone*, atau tekstur. Pada dasarnya, semua bentuk datar dan berasal dari tiga delineasi, yaitu lingkaran, segitiga, dan persegi. Terdapat juga bentuk abstrak yang mengacu pada pengaturan sederhana-kompleks atau distorsi dari representasi alami untuk mencapai gaya atau tujuan komunikasi tertentu. Bentuk nonrepresentasional tidak mewakili orang, tempat, atau benda secara harafiah. Di sisi lain, bentuk representasional dapat diidentifikasi dan mengingatkan kita pada objek nyata yang ada di dunia nyata, juga dikenal sebagai bentuk figuratif.



Gambar 2.2 Elemen Bentuk dalam “Catan”  
Sumber: [catan.com/sites/default/files/2021-06/dye\\_catan\\_150407\\_0564.jpg](https://catan.com/sites/default/files/2021-06/dye_catan_150407_0564.jpg) (n.d.)

### 3. Warna

Makna dari suatu warna berhubungan dengan konteks pengalaman spesifik, budaya, dan negara. Menciptakan *color palette* yang unik dan memahami potensi warna dapat digunakan untuk berkomunikasi dalam level simbolis, kepribadian merek, atau secara *visceral*. Titik awal yang baik untuk mempelajari tentang warna adalah dengan *pigment color wheel*.



Gambar 2.3 Elemen Warna dalam "Calico"

Sumber: [images.squarespace-cdn.com/content/v1/5ca7cef5147c5a0001b2bfe7/1600024428978-](https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/5ca7cef5147c5a0001b2bfe7/1600024428978-PD8XDCBMB4EDJC0NKIDI/image-asset.jpeg?format=1000w)

[PD8XDCBMB4EDJC0NKIDI/image-asset.jpeg?format=1000w](https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/5ca7cef5147c5a0001b2bfe7/1600024428978-PD8XDCBMB4EDJC0NKIDI/image-asset.jpeg?format=1000w) (2019)

#### a. Hubungan pada *pigment color wheel*

Hubungan warna dimulai dengan *pigment color wheel* yang menggambarkan harmoni warna dasar, yaitu warna primer, sekunder, dan interval. Warna merah, biru, dan kuning termasuk kategori warna primer pada roda warna yang terhubung oleh segitiga sama sisi. Mereka menggambarkan kelompok warna dasar dan hubungannya. Oranye, hijau, dan ungu adalah warna sekunder yang merupakan campuran dari warna primer dan memiliki kontras *hue* yang lebih rendah. Warna interval di antara keduanya atau warna tersier dihasilkan dari percampuran warna primer dan sekunder, misalnya biru dan hijau menjadi warna biru-hijau.

Peran dari warna netral, yaitu putih, hitam, dan abu-abu, dalam hubungan bervariasi tergantung pada jumlah, posisi, dan warna yang menyertainya. Mereka juga dapat disebut sebagai

warna akromatik. Dalam kelompok *hue* yang *saturated*, putih, hitam, dan abu-abu dapat bertindak sebagai area istirahat visual atau netralitas kromatik. Tergantung pada jumlahnya, hitam dapat menggelapkan serta memperdalam desain, dan putih dapat mencerahkan serta membuka atau memperbesar desain. Hubungan hitam dan putih juga dapat digunakan untuk kontras atau drama. Mengelilingi *hue* yang *saturated* dengan abu-abu dapat mengubah *hue* intensitas tinggi menjadi titik fokus.



Gambar 2.4 Hubungan *Saturated Hue* dengan Warna Netral dalam “Final Girl”  
Sumber: [images.squarespace-cdn.com/content/v1/5949e448bf629a1631d86f31/5d7bca53-bf97-4328-8de3-e794611e7c1f/FinalGirl-fullview.png?format=1000w](https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/5949e448bf629a1631d86f31/5d7bca53-bf97-4328-8de3-e794611e7c1f/FinalGirl-fullview.png?format=1000w) (n.d.)

#### b. Temperatur Warna

Temperatur warna dapat terlihat panas atau dingin. Temperatur visual dari suatu warna tidak mutlak tetapi dapat berfluktuasi tergantung pada kekuatan warna dominan suatu warna. Selain itu, *saturation* dan *value* juga mempengaruhi suhu. Meskipun lebih sulit untuk membaca suhu visual dari warna gelap atau kusam, warna-warna ini tetap dapat terlihat panas atau dingin. Abu-abu yang dicampur dari warna juga dapat terlihat panas atau dingin. Warna panas dan dingin yang bertentangan di *color wheel* tampak menciptakan ketegangan visual atau efek dorong-tarik spasial ketika digabungkan bersama. Akan tetapi, hal ini relatif terhadap komposisi, jumlah warna, bobot, *saturation*, *value*, dan posisi dalam komposisi. Warna biasanya ditafsirkan secara

relasional, di mana warna-warna sekitarnya dapat mengubah penampilan visual suatu warna.

**c. Skema Warna**

Berikut adalah skema warna, yaitu kombinasi warna harmonis yang didasarkan pada *tone* dengan *saturation* penuh dan *value* pada rentang tengah:

**i. Monochromatic**

*Monochromatic* menggunakan satu *hue* dan menetapkan identitas *hue* dominan sambil memungkinkan berbagai kontras dalam *value* dan *saturation*. *Palette* monokromatik dapat berkontribusi pada kesatuan dan keseimbangan komposisi.

**ii. Analogous**

*Analogous* menggunakan tiga *hue* berdampingan yang menghasilkan hubungan harmonis. Dalam skema analogus, satu warna dapat mendominasi dan dua warna lainnya memainkan peran pendukung.

**iii. Complementary**

*Complementary* terdiri dari dua *hue* berlawanan di *pigment color wheel* yang akan sangat terlihat kontras. Saat digunakan dalam jumlah kecil yang ditempatkan berdekatan satu sama lain, warna *complementary* dapat tercampur secara optik untuk membentuk abu-abu atau berkilau, yang disebut *mélange optique* (campuran optik).

**iv. Split Complementary**

*Split Complementary* mencakup tiga *hue*, yaitu satu warna ditambah dua warna yang berdekatan dengan komplemennya di roda warna. *Split complementary* memiliki kontras tinggi tetapi lebih tersebar dan kurang dramatis dibandingkan *complementary*, tetapi masih intens secara visual.

**v. Triadic**

*Triadic* melibatkan tiga warna yang berjarak sama satu sama lain di *color wheel*. Kelompok *triadic* dasar adalah warna primer dan sekunder.

**vi. Tetradic**

*Tetradic* terdiri dari empat warna dalam dua set komplementer (komplementer ganda). *Palette* skema *tetradic* menawarkan keragaman *hue* yang besar dan kontras.

**vii. Warna dingin**

Warna dingin terdiri dari warna biru, hijau, dan ungu yang terletak di sebelah kiri *pigment color wheel*. Ketika didasarkan pada *color palette* dingin, komposisi terasa disinkronkan dan konsisten. Efek yang sering dihasilkan adalah tenang atau damai. Warna dingin lebih mudah diimbangi daripada warna panas atau *palette* panas-dingin yang digabungkan.

**viii. Warna panas**

Warna panas terdiri dari warna merah, oranye, dan kuning yang terletak di sebelah kanan *pigment color wheel*. Ketika digunakan bersama, warna panas terlihat harmonis dan lebih mudah diimbangi daripada *palette* panas-dingin yang digabungkan. Asosiasi konvensional dengan warna panas adalah perasaan atau sensasi panas, rasa pedas, atau intensitas.

**d. Psikologi Warna**

Setiap warna memiliki efek spesifik yang memengaruhi seseorang pada semua tingkatan, termasuk emosional, mental, dan fisik. Makna psikologis warna dapat lebih dipahami setelah mengetahui empat warna primer psikologis, masing-masing memicu perilaku yang spesifik dan dapat diamati (Haller, 2019). Merah mempengaruhi secara fisik, kuning mempengaruhi emosi,

biru mempengaruhi intelektualitas, dan hijau adalah warna keseimbangan dan harmoni.

Efek emosional yang berbeda dari suatu warna bergantung pada konteks di mana seseorang melihatnya, saturasi warna, dan seberapa banyak warna yang digunakan. Warna yang merangsang atau menenangkan juga bergantung pada intensitas kromatiknya. Berikut adalah sifat psikologis dari sebelas warna utama dalam buku “The Little Book of Colour” oleh Haller (2019):

**i. Merah**

Beberapa kualitas positif dari warna merah adalah kehangatan, energi, dan kegembiraan. Warna ini mewakili maskulinitas, yaitu kekuatan fisik energi, seperti stamina, kekuatan, gairah, dan nafsu. Merah terkait dengan keberanian, pemberontakan, dan *survival* dasar.

Beberapa kualitas negatif merah disampaikan melalui kemarahan, kekesalan, kelelahan, dan argumen panas. Menggunakan terlalu banyak merah atau mengelilingi diri dengan *tone* merah yang salah dapat terlihat agresif, konfrontatif, dan keras kepala. Karena tingkat energinya yang tinggi, merah dapat membuat lelah dan sangat membebani.

**ii. Merah Muda**

Merah muda adalah warna yang melambangkan ekspresi cinta yang penuh kasih, peduli, dan empati. Jenis cinta ini ibarat kehangatan pelukan dan sangat berbeda dengan warna merah yang merangsang secara fisik. Cinta empatik diperuntukkan baik untuk anak laki-laki maupun anak perempuan, dan dapat diungkapkan dengan mudah oleh pria dan wanita.

Di sisi lain, warna merah muda dapat memberikan kesan ketergantungan, kelemahan, atau ketidakberdayaan. Jika ada

terlalu banyak kehadiran warna merah muda, pria mungkin merasa kehilangan maskulinitas.

### iii. Kuning

Kuning adalah salah satu warna primer psikologis yang berkaitan dengan emosi dan sistem saraf. Warna ini memiliki gelombang yang relatif panjang dan memberikan stimulasi emosional yang membuat orang merasa lebih percaya diri, positif, dan optimis. Kuning dapat meningkatkan harga diri seseorang.

Efek yang tidak menguntungkan dari warna ini adalah kebalikannya. Nuansa kuning yang salah atau terlalu banyak dapat menyebabkan perasaan iritasi, kecemasan, gugup, dan depresi. Pada tingkat yang sangat buruk, kuning dapat memprovokasi perasaan bunuh diri.

### iv. Oranye

Oranye terbuat dari merah dan kuning, yang berarti menggabungkan dua warna primer psikologis. Kedua warna ini menghasilkan kesan hangat, ramah, energetik, dan menyenangkan, yang mengekspresikan kesenangan dan keceriaan, serta menghubungkan seseorang kembali ke *inner child*. Oranye bersifat jahil dalam arti yang baik, serta merupakan warna yang merangsang interaksi sosial dan percakapan yang ramah. Oranye juga mengekspresikan kelimpahan.

Akan tetapi, jika terlalu banyak atau mengelilingi diri dengan *tone* yang salah, oranye dapat mengekspresikan sebaliknya. Oranye dapat dianggap sebagai kekanakan, ceroboh, tidak halus, dan murah.

### v. Cokelat

Cokelat adalah warna bumi dan kayu, yang pada dasarnya adalah oranye gelap. Cokelat membuat seseorang

merasa tenang dan aman. Cokelat memiliki kesan kokoh, dapat diandalkan, dan *grounded*, seperti pohon. Warna cokelat memiliki kesan serius seperti warna hitam, tetapi dengan sentuhan yang lebih kuat. Cokelat bisa terkesan *supportive*, sedangkan warna hitam terkadang terkesan menekan dan sulit didekati. Cokelat juga memberikan rasa nyaman dan hangat.

Di sisi lain, cokelat bisa terlihat kusam, tanpa semangat, dan membosankan. Warna ini bisa terkesan keras kepala dan tidak fleksibel. Cokelat juga bisa terasa kekurangan humor dan kesopanan, serta menimbulkan perasaan keberatan. Pohon yang kuat juga dapat dianggap sebagai sesuatu yang keras dan tidak ramah.

#### **vi. Biru**

Biru adalah warna langit dan laut. Biru adalah warna primer psikologis dan mempengaruhi seseorang secara mental. Beberapa atribut mental positifnya adalah logika dan kejernihan pikiran. Nuansa biru yang lebih terang berkaitan dengan ketenangan mental, ketenangan, dan refleksi.

Sementara itu, terlalu banyak biru atau mengelilingi diri dengan *tone* yang salah, seseorang dapat terasa dan terlihat jauh, dingin, dan tidak peduli. Meskipun biru adalah warna favorit dunia, jika digunakan dalam konteks yang salah, orang bisa merasa ragu. Biru adalah warna yang paling mungkin menurunkan nafsu makan.

#### **vii. Hijau**

Seseorang dapat merasa tenang oleh warna hijau pada tingkat yang sangat sederhana. Di tempat yang berwarna hijau, orang dapat menemukan makanan dan air, yang berkaitan erat dengan kehidupan. Hijau berada di tengah spektrum warna, sehingga mata memerlukan penyesuaian yang sangat sedikit untuk dapat melihatnya. Oleh karena itu, hijau adalah warna

yang sangat menenangkan, serta mengindikasikan keseimbangan dan harmoni.

Namun, terlalu banyak hijau atau dikelilingi oleh warna hijau yang salah dapat menyebabkan perasaan stagnasi dan kebosanan. Jika hijau dapat mewakili pertumbuhan dan kehidupan baru di satu ujung spektrum, di ujung lainnya dapat menyampaikan pembusukan.

#### **viii. Ungu**

Warna ungu, yang sebenarnya dalam spektrum cahaya terlihat sebagai violet, adalah kombinasi daya, energi, serta kekuatan merah dengan integritas dan kebenaran biru. Warna ini memiliki panjang gelombang terpendek dari semua warna dan merupakan gelombang terakhir yang terlihat oleh mata manusia, sehingga menciptakan hubungan dengan ranah yang lebih tinggi, alam semesta, dan bahkan lebih jauh lagi. Ungu adalah warna yang dihubungkan dengan kesadaran spiritual dan refleksi. Warna ini sering kali digunakan untuk merenung dan mencari kebenaran yang lebih tinggi.

Meskipun demikian, terlalu banyak terpapar dengan warna ungu atau menggunakan *tone* yang salah dapat membuat seseorang terlalu introspektif dan kehilangan kontak dengan kenyataan. Penggunaan *tone* yang salah dapat menyampaikan kesan murahan dan jijik lebih cepat dibandingkan dengan warna lainnya.

#### **ix. Abu-abu**

Secara psikologis, abu-abu murni tidak memiliki kualitas positif apa pun. Sebagian besar orang merasa murung dan ingin berhibernasi ketika langit kelabu dan tidak ada warna di sekitar. Akan tetapi, hal ini tidak berarti orang tidak merespons secara positif terhadapnya. Sebagai warna yang menyelubungi kepribadian, abu-abu memungkinkan seseorang untuk tetap

merasa jauh dan sendiri. Orang sering menggunakan abu-abu untuk meredam kebisingan emosional dalam hidup mereka dan dapat merasa nyaman dengan kehadirannya. Warna ini dapat digunakan sebagai jaring pengaman karena mudah untuk bersembunyi di baliknya.

Namun, seiring berjalannya waktu, yang awalnya ditemukan menenangkan dalam abu-abu dapat menjadi melelahkan dan menguras energi. Dikelilingi oleh terlalu banyak abu-abu dapat membuat seseorang merasa tertekan dan terkuras.

#### **x. Putih**

Putih adalah kesempurnaan. Warna ini murni dan tak ternoda, memberikan perasaan kedamaian, ketenangan, kesederhanaan, dan kejernihan. Putih dapat membersihkan pikiran yang kacau dan memberikan rasa aman secara emosional.

Akan tetapi, putih juga dapat dianggap sebagai warna yang dingin, acuh tak acuh, dan steril. Warna ini dapat membuat terasa terisolasi dan jauh. Putih mungkin membantu meredakan kebisingan, gangguan, dan kekacauan kehidupan modern, tetapi dapat melakukan sedemikian sampai pada titik mati rasa.

#### **xi. Hitam**

Hitam murni adalah warna yang memiliki banyak sifat berbeda. Sementara kebanyakan wanita tertarik pada glamor, keanggunan, dan kecanggihan hitam, hitam juga dapat menyampaikan substansi dan otoritas, serta menambahkan berat. Hitam menyerap semua cahaya dan tidak memantulkan apa pun. Warna ini dapat menciptakan suasana misteri, menawarkan keamanan emosional dengan menciptakan

penghalang perlindungan, dan bahkan memungkinkan kita untuk bersembunyi.

Namun, hitam murni juga dapat mengekspresikan kebalikan dari semua sifat positifnya. Dari sisi negatifnya, warna ini dapat dianggap sebagai ancaman dan menakutkan, dingin, sulit didekati, dan terlalu serius. Hitam dapat terasa mencekik dan menimbulkan perasaan berat dan penindasan.

#### 4. Tekstur

Terdapat dua jenis tekstur, yaitu tekstur taktil dan tekstur visual. Tekstur taktil memiliki kualitas sesuai dengan tekstur nyata, di mana jenis ini bisa disentuh dan dirasakan secara fisik. Beberapa teknik cetak yang digunakan untuk menciptakan tekstur taktil mencakup stempel, ukiran, embossing dan *debossing*, serta *letterpress*. Sementara itu, tekstur visual adalah ilusi dari tekstur nyata yang dibuat dengan tangan, dipindai dari tekstur nyata, atau difoto. Berbagai macam tekstur dapat dibuat menggunakan gambar, lukisan, fotografi, dan media lainnya.



Gambar 2.5 Elemen Tekstur dalam “Canvas”

Sumber: [cdn.svc.asmodee.net/production-asmodeeca/uploads/2022/05/EN\\_FR-CANVAS-LAYOUT-1024x1024.png](https://cdn.svc.asmodee.net/production-asmodeeca/uploads/2022/05/EN_FR-CANVAS-LAYOUT-1024x1024.png) (n.d.)

#### 2.1.2 Prinsip Desain

Landa (2019) mengatakan ada empat prinsip desain yang penting, yaitu *hierarchy*, *alignment*, *unity*, and *space*. Elemen dan prinsip desain digunakan untuk memberi bentuk pada gambar dan teks. Bentuk tersebut

bisa berupa digital (aplikasi atau *website*), fisik (poster atau lingkungan), atau virtual (*augmented reality* atau *virtual reality*).

### 1. *Hierarchy*

Dalam desain, pengaturan elemen grafis memainkan peran penting dalam menarik perhatian dan mengarahkan pandangan audiens. Dengan menentukan elemen yang ingin ditonjolkan terlebih dahulu, serta menggunakan kontras dan penempatan yang tepat, hierarki visual yang efektif untuk mengomunikasikan pesan dengan jelas dan efisien dapat terciptakan.



Gambar 2.6 *Hierarchy* dalam “Splendor”

Sumber: [static.wixstatic.com/media/59baa2\\_189f476b989c41a0b2c803e29ac66b51~mv2\\_d\\_1772\\_1599\\_s\\_2.png/v1/fill/w\\_541,h\\_489,al\\_c,q\\_85,usm\\_0.66\\_1.00\\_0.01,enc\\_auto/SCSPL01FR\\_Setup.png](https://static.wixstatic.com/media/59baa2_189f476b989c41a0b2c803e29ac66b51~mv2_d_1772_1599_s_2.png/v1/fill/w_541,h_489,al_c,q_85,usm_0.66_1.00_0.01,enc_auto/SCSPL01FR_Setup.png) (n.d.)

### 2. *Alignment*

Dasar dari komposisi adalah penataan atau *alignment*. Agar sebuah komposisi terjaga, elemen-elemen grafis memerlukan hubungan visual struktural satu sama lain. Kesatuan visual yang teratur dan menarik dapat diciptakan dengan menyelaraskan tepi dan mengatur elemen-elemen grafis secara cermat. Semua elemen perlu ditempatkan untuk korelasi visual optimal, sehingga setiap elemen berhubungan dan mengalir ke elemen berikutnya.



Gambar 2.7 *Alignment* dalam “Carcassonne”  
Sumber: [calendarclub.ca/cdn/shop/files/681706781006\\_3\\_1024x.jpg](http://calendarclub.ca/cdn/shop/files/681706781006_3_1024x.jpg) (n.d.)

### 3. *Unity*

Semua bagian dari sebuah solusi desain grafis harus bekerja sama secara serasi, bergabung menjadi satu bentuk harmonis dengan tujuan komunikasi visual. Dua cara utama menciptakan *unity* adalah dengan pengulangan dan konfigurasi. Mengulangi elemen-elemen yang memiliki kesamaan atau kemiripan satu sama lain sepanjang karya menciptakan kesatuan. Dengan merancang struktur konfigurasi, cara setiap bagian berhubungan satu sama lain melalui penempatan dan kedekatan di halaman, layar, atau sepanjang karya, sebuah komposisi terlihat bersatu. Namun, variasi dapat digunakan sebagai jenis kontras di antara elemen-elemen serupa atau sebuah perubahan kejutan visual untuk menjaga minat audiens, sehingga memecahkan tampilan monoton.



Gambar 2.8 *Unity* dalam “Jamaica”  
Sumber: [legacytoys.com/cdn/shop/files/asmodee-jamaica-board-game-jca01-legacy-toys-2.jpg](http://legacytoys.com/cdn/shop/files/asmodee-jamaica-board-game-jca01-legacy-toys-2.jpg) (n.d.)

#### 4. *Space*

Salah satu aspek menarik adalah kemampuan untuk menciptakan ruang grafis atau *space* pada permukaan dua dimensi, baik dalam medium cetak maupun digital. Setiap bagian dari ruang grafis, termasuk bentuk-bentuk kosong di antara gambar dan teks, memiliki peran penting dalam membimbing perhatian pemirsa dan menciptakan aliran visual yang harmonis. Ilusi kedalaman ruang dapat diciptakan dengan memanipulasi elemen-elemen dan komposisi, seperti jarak antar garis atau tumpang tindih bentuk.



Gambar 2.9 *Space* dalam “Tokaido”  
Sumber: [miro.medium.com/v2/resize:fit:1400/1\\*8cuB5bnzW7g0NIitZYqwRQ.jpeg](https://miro.medium.com/v2/resize:fit:1400/1*8cuB5bnzW7g0NIitZYqwRQ.jpeg) (n.d.)

## 2.2 Tipografi

Tipografi dapat dilihat sebagai lebih dari sekadar konten literal atau komponen integral dari komunikasi visual untuk memberikan bentuk yang mencolok pada ide-ide dengan baik (Landa, 2019).

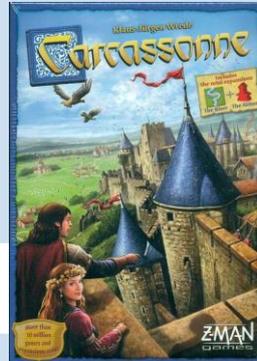
### 2.2.1 Klasifikasi

Klasifikasi tipografi adalah pengelompokan berdasarkan gaya visual dan sejarahnya. *Typeface* merupakan desain yang memiliki karakter-karakter yang seragam. Ada beberapa jenis klasifikasi, di antaranya:

#### 1. *Old Style* atau *Humanist*

Jenis huruf Romawi yang pertama kali diperkenalkan pada akhir abad kelima belas. Ciri-cirinya adalah serif yang menonjol dan dibuat dengan pena berujung lebar. Contoh dari gaya *old style* atau *humanist*

meliputi "Garamond", "Caslon", "Times New Roman", dan "Hoefler Text".

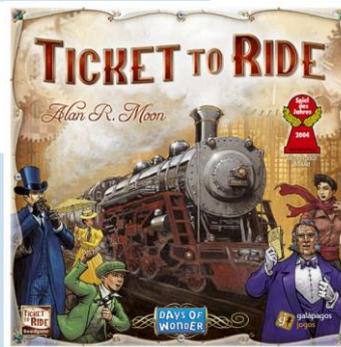


Gambar 2.10 *Packaging Box* "Carcassonne"

Sumber: [boardgamer.ie/cdn/shop/products/1740\\_b833888a-0372-44e6-beb0-e3b24b27129a\\_1024x1024.jpg](http://boardgamer.ie/cdn/shop/products/1740_b833888a-0372-44e6-beb0-e3b24b27129a_1024x1024.jpg) (n.d.)

## 2. *Transitional*

Jenis serif ini diperkenalkan pada abad kedelapan belas. Ini adalah peralihan dari gaya lama ke gaya modern, menampilkan ciri-ciri dari kedua gaya tersebut. Contoh dari gaya *transitional* meliputi "Century", "Baskerville", dan "ITC Zapf International".

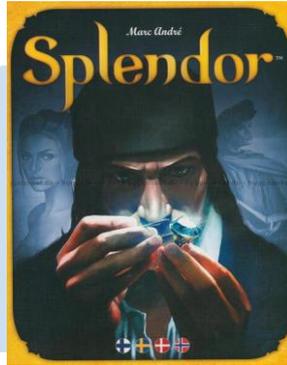


Gambar 2.11 *Packaging Box* "Ticket to Ride"

Sumber: [toyboxmichigan.com/wp-content/uploads/2020/12/aseddow7201.jpg](http://toyboxmichigan.com/wp-content/uploads/2020/12/aseddow7201.jpg) (n.d.)

## 3. *Modern*

Jenis huruf *serif* berasal dari akhir abad kedelapan belas dan permulaan abad kesembilan belas. Mereka memiliki bentuk yang lebih geometris dan kontras antara garis tebal dan tipis, serta terdapat tekanan vertical. Jenis ini adalah yang paling simetris dari semua jenis huruf Romawi. Contoh dari gaya *modern* meliputi "Bodoni", "Didot", dan "Walbaum".

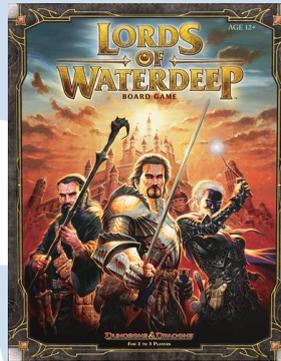


Gambar 2.12 *Packaging Box* “Splendor”

Sumber: [boardgamer.se/static/grafik/produktbilleder/splendor-dansk/cache/01-splendor-dansk-2022-for-wm\\_400.webp](http://boardgamer.se/static/grafik/produktbilleder/splendor-dansk/cache/01-splendor-dansk-2022-for-wm_400.webp) (n.d.)

#### 4. *Slab Serif*

Huruf *serif* yang ditandai oleh serif tebal yang mirip balok, dikembangkan pada permulaan abad kesembilan belas. Contoh dari gaya *slab serif* meliputi "American Typewriter", "Memphis", dan "Clarendon".



Gambar 2.13 *Packaging Box* “Lords of Waterdeep”

Sumber: [boardgamequest.com/wp-content/uploads/2012/10/LoW-236x300.jpg](http://boardgamequest.com/wp-content/uploads/2012/10/LoW-236x300.jpg) (2012)

#### 5. *Sans Serif*

Jenis huruf ini dikenali oleh ketiadaan *serif* dan diperkenalkan pada permulaan abad kesembilan belas. Contoh dari gaya *sans serif* meliputi “Helvetica”, “Futura”, dan “Univers”. Sebagian bentuk huruf *sans serif* menunjukkan kontras dalam ketebalan garis, seperti “Grotesque”, “Universal”, “Franklin Gothic”, dan “Frutiger”. Subkategori jenis ini adalah Geometris, Humanist, Grotesque, dan sebagainya.

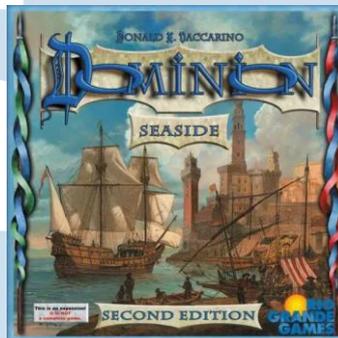


Gambar 2.14 *Packaging Box* “King of Tokyo”

Sumber: [static-src.com/wcsstore/Indraprastha/images/catalog/full/99/MTA-54530819/king\\_king\\_of\\_tokyo\\_board\\_game\\_full01\\_nu10rnke.jpg?w=767](http://static-src.com/wcsstore/Indraprastha/images/catalog/full/99/MTA-54530819/king_king_of_tokyo_board_game_full01_nu10rnke.jpg?w=767) (n.d.)

## 6. *Blackletter*

Gaya huruf yang berdasarkan pada tulisan tangan abad ketiga belas hingga kelima belas, *Blackletter*, yang disebut juga sebagai *gothic*, memiliki bobot garis yang berat dan huruf yang lebih *condense*. Contoh dari gaya *blackletter* meliputi "Textura", "Rotunda", dan "Fraktur".



Gambar 2.15 *Packaging Box* “Dominion Seaside”

Sumber: [spellenvariant.nl/media/mf\\_webp/jpg/media/catalog/product/cache/e5a049a8c455e32c244b151bb062ba95/d/o/dominion\\_-\\_seaside\\_2nd\\_edition.webp](http://spellenvariant.nl/media/mf_webp/jpg/media/catalog/product/cache/e5a049a8c455e32c244b151bb062ba95/d/o/dominion_-_seaside_2nd_edition.webp) (n.d.)

## 7. *Script*

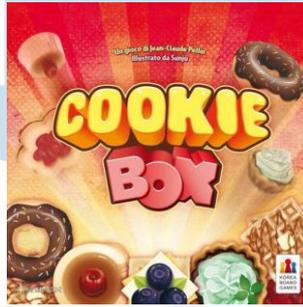
Jenis huruf yang paling menyerupai dengan tulisan tangan. Huruf *Script* umumnya miring dan disambung, mengikuti tulisan menggunakan kuas, pena *chisel-edged*, pena tajam, pena fleksibel, atau pensil. Contoh dari gaya *script* meliputi “Brush Script”, “Shelley Allegro Script”, dan “Snell Roundhand Script”.



Gambar 2.16 *Packaging Box* “Love Letter”  
Sumber: [cf.geekdo-images.com/T1ltXwapFUghS9A7\\_tf4g\\_imagepage/img/wf3HgW2e24O0mcsB5OIHJnxaeIM=/fit-in/900x600/filters:no\\_upscale\(\):strip\\_icc\(\)/pic1401448.jpg](http://cf.geekdo-images.com/T1ltXwapFUghS9A7_tf4g_imagepage/img/wf3HgW2e24O0mcsB5OIHJnxaeIM=/fit-in/900x600/filters:no_upscale():strip_icc()/pic1401448.jpg) (2012)

## 8. *Display*

Jenis ini dibuat untuk dipakai dalam ukuran yang besar, seperti *headline* dan *title*. Huruf-huruf ini sulit dibaca sebagai *body text* karena cenderung dihias, lebih rumit, atau dibuat dengan tangan.



Gambar 2.17 *Packaging Box* “Cookie Box”  
Sumber: [dungeondice.it/1781-cookie-box.html](http://dungeondice.it/1781-cookie-box.html) (n.d.)

## 9. *Extended Family*

Keluarga huruf yang mengandung berbagai gaya, seperti gaya *hairline*, *extended*, dan *condensed*.



Gambar 2.18 *Packaging Box* “Terraforming Mars”  
Sumber: [gameology.com.au/cdn/shop/products/G1041\\_TERRAMARS\\_M\\_500x.progressive.jpg?v=1708773320](http://gameology.com.au/cdn/shop/products/G1041_TERRAMARS_M_500x.progressive.jpg?v=1708773320) (n.d.)

## 10. *Super Family*

Keluarga huruf yang mencakup semua gaya, baik *serif* maupun *sans serif*, menawarkan fleksibilitas besar, seperti “ITC Stone”.

### 2.2.2 Komposisi halaman

Saat menyusun komposisi dengan teks, gambar, atau keterangan yang mendetail, penting untuk memilih elemen-elemen desain dengan cermat. Berikut adalah beberapa hal yang perlu dipertimbangkan:

#### 1. *Text Heavy*

Jika komposisi didominasi oleh teks, maka penting untuk menggunakan jenis huruf yang mudah dibaca, terutama yang berasal dari *extended family*, sehingga dapat menawarkan banyak pilihan sambil mempertahankan kesatuan. Komposisi ini sering ditemukan mengisi halaman dalam buku sejarah, surat kabar, atau situs web pemerintah.



Gambar 2.19 Komposisi *Text Heavy* dalam “Gloomhaven”  
Sumber: [raw.githubusercontent.com/cmlenius/gloomhaven-card-browser/images/images/character-ability-cards/gloomhaven/BR/gh-balanced-measure.jpeg](https://raw.githubusercontent.com/cmlenius/gloomhaven-card-browser/images/images/character-ability-cards/gloomhaven/BR/gh-balanced-measure.jpeg) (n.d.)

#### 2. *Text and Image*

Jika komposisi teks dan gambar hampir sama, maka penting untuk memilih jenis huruf yang mudah dibaca berdasarkan konsep desain, audiens, dan konteks, misalnya cetak, layar, atau lingkungan tertentu. Jenis huruf harus terintegrasi secara tepat dan estetik dengan gambar.



Gambar 2.20 Komposisi *Text and Image* dalam “Exploding Kittens”  
 Sumber: [bcavello.com/work/explodingkittens/img/cards.png](http://bcavello.com/work/explodingkittens/img/cards.png) (n.d.)

### 3. *Image Heavy*

Jika komposisi didominasi oleh gambar yang biasanya membutuhkan jenis huruf *display*, maka konteks dan konsep desain akan mendorong pilihan. Untuk jenis *display*, keterbacaan menjadi perhatian utama karena *title* dan *headline* cenderung dibaca dengan sangat cepat. Jarak dan ukuran yang lebih besar meningkatkan keterbacaan jenis ini. Hierarki visual yang jelas juga mendorong urutan membaca.



Gambar 2.21 Komposisi *Image Heavy* dalam “Dixit”  
 Sumber: [trainingwheelsgear.com/cdn/shop/products/dixit4\\_2048x2048.jpg?v=1627584425](http://trainingwheelsgear.com/cdn/shop/products/dixit4_2048x2048.jpg?v=1627584425) (n.d.)

### 4. *Caption Heavy*

Jika komposisi secara dominan membutuhkan keterangan atau tabel, maka perlu dipertimbangkan seberapa mudah dibacanya huruf pada ukuran yang lebih kecil dan seberapa baik integrasinya dengan gambar. Komposisi ini ditemukan pada katalog, peta, buku seni, dan *website* berbagi foto.



Gambar 2.22 Komposisi *Caption Heavy* dalam “Apples to Apples”  
Sumber: [blog.allaboutlearningpress.com/wp-content/uploads/2018/09/Apple-Jr-Sporty-Underwear-535x463-2.png](http://blog.allaboutlearningpress.com/wp-content/uploads/2018/09/Apple-Jr-Sporty-Underwear-535x463-2.png) (n.d.)

### 2.3 *Grid*

Menurut Landa (2019), *grid* merupakan suatu struktur komposisi yang terdiri dari garis-garis vertikal dan horizontal yang digunakan untuk membagi format menjadi kolom dan margin. Fungsinya adalah untuk mengatur tata letak teks dan gambar dalam desain yang melibatkan beberapa halaman, seperti majalah, buku, brosur, dan situs web yang dapat diakses dari perangkat tablet, desktop, maupun *mobile*. Selain membantu menghemat waktu, *grid* juga memberikan struktur kerangka yang konsisten, memastikan kesinambungan, keselarasan, kesatuan, dan aliran visual atau hierarki yang konsisten di setiap halaman cetak atau digital.

#### 2.3.1 *Komponen Grid*

Dalam membuat suatu *grid*, terdapat beberapa komponen utama yang membentuknya, yaitu sebagai berikut:

##### 1. **Kolom**

Kolom merupakan susunan vertikal yang digunakan untuk menata konten gambar dan teks. Jumlah kolom dalam sebuah *grid* dapat bervariasi sesuai dengan tujuan, konsep, dan cara penyajian konten. Bila menggunakan lebih dari satu kolom, lebar kolom dapat seragam atau berbeda-beda. Kolom juga dapat ditentukan untuk menampung teks, gambar, atau keduanya. Sementara itu, jarak antara kolom disebut interval kolom.

Proporsi dan ruang yang diatur dalam grid dapat memberikan tampilan visual yang seragam pada format multipage, baik di media cetak maupun layar. *Grid* berfungsi sebagai kerangka struktural yang memberikan landasan konsisten untuk pengaturan konten secara efisien dan efektif.

## 2. **Margin**

Menetapkan batas pada halaman cetak atau digital dimulai dengan margin, yang merupakan ruang kosong di tepi halaman. Margin berfungsi sebagai bingkai untuk gambar dan konten tipografi, sambil menentukan area aktif dari halaman atau layar.

## 3. **Flowline**

*Flowline* adalah garis yang menetapkan penyejajaran horizontal dalam suatu *grid* dan mampu membantu aliran visual. Ketika *flowline* dibuat pada interval yang teratur, serangkaian unit spasial konsisten yang disebut sebagai *module* diciptakan. *Flowline* dapat diciptakan pada interval yang teratur atau tidak teratur.

## 4. **Grid Module**

*Grid module* merupakan unit individu yang terbentuk oleh perpotongan kolom vertikal dan garis aliran atau *flowline* horizontal dalam *grid*. Konten seperti gambar atau teks ditempatkan di dalam *grid module*. Dengan menggunakan *grid modular*, gambar atau teks bisa ditempatkan di satu atau lebih *module*.

## 5. **Spatial Zone**

*Spatial zone* merujuk pada area terpisah yang terbentuk dengan mengelompokkan beberapa modul *grid* secara bersamaan untuk mengatur penempatan elemen grafis yang berbeda-beda. *Zona-zona* ini dapat ditujukan untuk menempatkan gambar atau teks. Proporsi *grid* harus disesuaikan dengan konten, sifat publikasi atau *webiste*, audiens, dan media atau platform. Di sisi lain, masih ada fleksibilitas untuk mengikuti *grid* secara ketat atau memecah *grid* demi efek visual yang dramatis.

*Baseline* merujuk pada garis tak terlihat yang digunakan sebagai tempat untuk menyusun teks. Sementara itu, *baseline grid* adalah panduan visual untuk *alignment* gambar dan teks dari satu kolom ke kolom lain. *Grid* ini membantu memudahkan pembacaan dan pemindaian teks.

### 2.3.2 Jenis *Grid*

Keputusan untuk menentukan opsi *grid* yang perlu dipilih dapat didasari pada sasaran komunikasi, tujuan, jumlah gambar dan teks, serta audiens. Berikut adalah beberapa jenis *grid*:

#### 1. *Single-Column Grid*

*Single-column grid*, yang juga dikenal sebagai *grid* manuskrip, adalah struktur dasar halaman. Pada jenis *grid* ini, terdapat margin, yaitu area kosong di sekitar batas halaman, yang mengelilingi satu kolom atau blok teks. Margin berperan sebagai bingkai proporsional di sekitar konten yang menentukan jarak antara gambar dan teks dengan tepi format. Hal ini memastikan konten tetap terjaga dalam format atau pandangan, kecuali jika gambar atau huruf sengaja dipotong.



Gambar 2.23 Lembar Peraturan “Forbidden Island”

Sumber: [static.wixstatic.com/media/8f5e6a\\_dbb50ea93ca440fc83b5485d5d30e76a.png/v1/fill/w\\_1023,h\\_1366,al\\_c,q\\_90,usm\\_0.66\\_1.00\\_0.01,enc\\_auto/8f5e6a\\_dbb50ea93ca440fc83b5485d5d30e76a.png](https://static.wixstatic.com/media/8f5e6a_dbb50ea93ca440fc83b5485d5d30e76a.png/v1/fill/w_1023,h_1366,al_c,q_90,usm_0.66_1.00_0.01,enc_auto/8f5e6a_dbb50ea93ca440fc83b5485d5d30e76a.png) (n.d.)

#### 2. *Multicolumn Grid*

*Column grid* menjaga *alignment*. Sistem *grid* mengatur batas-batas dan memastikan konten tetap teratur, sesuai dengan ukuran dan proporsi formatnya. Banyaknya kolom dapat disesuaikan untuk menampung judul dan

gambar besar atau keterangan dan gambar kecil. *Column grid* juga bisa dibuat dengan kolom khusus untuk gambar dan teks berukuran besar, baik rata atau tidak, sesuai dengan jenis konten dan kegunaannya.



Gambar 2.24 Lembar Peraturan “Exploding Kittens”  
Sumber: [muggles.cards/wp-content/uploads/2021/03/Exploding-Kittens-Instructions-768x1125.png](https://muggles.cards/wp-content/uploads/2021/03/Exploding-Kittens-Instructions-768x1125.png) (2021)

### 3. *Modular Grid*

Sebuah *modular grid* terdiri dari modul-modul, yang merupakan beberapa unit individual yang terbentuk dari perpotongan kolom dan garis aliran. Dengan *modular grid*, informasi bisa dibagi menjadi modul-modul individu atau dikelompokkan bersama dalam zona spasial yang dirancang untuk menciptakan hierarki visual yang jelas. Saat merancang konten yang didominasi oleh ilustrasi, *modular grid* memberikan fleksibilitas terbesar karena memungkinkan variasi yang lebih luas.



Gambar 2.25 Lembar Karakter “Roots”  
Sumber: [ksr-ugc.imgix.net/assets/028/295/717/6868caeedb379533d01fb9b5c1f1bc61\\_original.jpg?ixlib=rb-4.1.0&w=700&fit=max&v=1583189745&gif-q=50&q=92&s=d98c5a6d0e276121cac6850287b9190a](https://ksr-ugc.imgix.net/assets/028/295/717/6868caeedb379533d01fb9b5c1f1bc61_original.jpg?ixlib=rb-4.1.0&w=700&fit=max&v=1583189745&gif-q=50&q=92&s=d98c5a6d0e276121cac6850287b9190a) (2020)

### 2.4 Ilustrasi

Maharsi (2016) mengatakan ilustrasi berperan dalam meningkatkan kesadaran intelektual, teknologi, politis, edukatif, perkembangan budaya, serta peradaban manusia dari masa prasejarah hingga masa kini.

### 2.4.1 Definisi

Ilustrasi adalah proses kreatif yang menerjemahkan konsep atau ide menjadi representasi visual. Tujuannya adalah untuk mengkomunikasikan pesan kepada audiens melalui gambar atau visual. Seorang ilustrator bertugas menerjemahkan konsep abstrak menjadi gambar yang dapat dipahami secara universal. Ilustrasi juga memaknai naskah dan konsep ke dalam imajinasi audiens, serta dapat diterapkan dalam berbagai media, seperti buku anak-anak, editorial, fashion, iklan, dan industri musik. Ini adalah wadah kreatifitas estetik yang memberikan kebebasan eksplorasi yang luas (Maharsi, 2016).

### 2.4.2 Jenis Ilustrasi

Buku Wigan (2009) yang berjudul “The Visual Dictionary of Illustration” adalah panduan untuk istilah-istilah yang beragam dan sering digunakan dalam ilustrasi. Berikut adalah beberapa kategori atau jenis ilustrasi yang berhubungan dengan perancangan penulis:

#### 1. Edukasi

Ilustrasi yang memberikan informasi, menjelaskan, dan membantu memberikan pengetahuan, keterampilan, petunjuk, dan kebijaksanaan. Jenis gambar ini biasanya ditemukan di buku dan majalah anak-anak, dan dirancang untuk menarik dan melibatkan audiens muda.



Gambar 2.26 Ilustrasi Edukasi dalam “Timeline”  
Sumber: [i0.wp.com/opinionatedgamers.com/wp-content/uploads/2011/11/timeline\\_cards\\_photo\\_credit\\_cnidius.jpg](http://i0.wp.com/opinionatedgamers.com/wp-content/uploads/2011/11/timeline_cards_photo_credit_cnidius.jpg) (2011)

## 2. Hiburan

Sejumlah besar ilustrasi termasuk dalam kategori hiburan, di mana fungsi utamanya adalah untuk menghibur dan mengalihkan perhatian. Sebelum *game* digital dan dunia maya, ilustrator menyediakan gambar-gambar yang menarik dan lucu untuk *board game*, seperti Monopoly, Ular Tangga, Tiddley Skittles, dan Taxi.



Gambar 2.27 Ilustrasi Hiburan dalam “Cookie Box”

Sumber: [psegameshop.com/wp-content/uploads/2022/03/Cookie-Box-by-Korea-Boardgames-2.jpg](https://psegameshop.com/wp-content/uploads/2022/03/Cookie-Box-by-Korea-Boardgames-2.jpg) (n.d.)

## 3. Fantasi

Fantasi adalah sebuah genre ilustrasi yang menampilkan dunia fiktif dan melakukan referensi kepada pahlawan-pahlawan magis, makhluk-makhluk khayalan, mitos, legenda, dunia-dunia yang hilang, sihir, dan abad pertengahan.



Gambar 2.28 Ilustrasi Fantasi dalam “The Lord of the Rings: The Card Game”

Sumber: [images-cdn.fantasyflightgames.com/filer\\_public/41/28/4128f827-7ac4-4ab6-b73f-28dddc6f3f33/mec101\\_cardfan.png](https://images-cdn.fantasyflightgames.com/filer_public/41/28/4128f827-7ac4-4ab6-b73f-28dddc6f3f33/mec101_cardfan.png) (n.d.)

## 4. Karikatur

Karikatur adalah representasi berdasarkan distorsi, *exaggeration*, dan penekanan berlebihan dari ciri khas seseorang. Sering kali bersifat satiris dan menyinggung, mereka dapat mengejek dan membuat orang terlihat konyol.



Gambar 2.29 Ilustrasi Karikatur dalam “Munchkin”  
 Sumber: [miro.medium.com/v2/resize:fit:640/format:webp/1\\*JsPupWm3ODGxjohZC0OLfw.jpeg](https://miro.medium.com/v2/resize:fit:640/format:webp/1*JsPupWm3ODGxjohZC0OLfw.jpeg) (2022)

## 5. Karakter

Karakter adalah sebuah ilustrasi yang memiliki ciri-ciri dan sifat manusia untuk menyampaikan peran yang dapat dipercaya dalam sebuah cerita, seperti dalam permainan komputer, film animasi, novel grafis, dan buku anak-anak.

Tillman (2019) mengatakan bentuk dalam desain karakter memainkan peran penting karena dapat mengungkapkan banyak tentang karakter dan ceritanya. Setiap bentuk memiliki makna tersendiri, dan dengan sedikit modifikasi, bentuk-bentuk seperti persegi, lingkaran, atau segitiga dapat menceritakan kisah yang lebih dalam.

Lingkaran mencerminkan kesempurnaan, keanggunan, keceriaan, kenyamanan, persatuan, perlindungan, serta sifat yang kekanakan. Persegi mewakili kestabilan, kepercayaan, kejujuran, keteraturan, kepatuhan, keamanan, kesetaraan, dan sifat maskulin. Segitiga menggambarkan tindakan, agresi, energi, kelicikan, konflik, dan ketegangan.



Gambar 2.30 Ilustrasi Karakter dalam “Disney Villainous”  
 Sumber: [149461325.v2.pressablecdn.com/wp-content/uploads/2020/05/VMG-ConditionCards.jpg](https://149461325.v2.pressablecdn.com/wp-content/uploads/2020/05/VMG-ConditionCards.jpg) (2020)

## 6. Dekorasi

Salah satu aspek ilustrasi adalah menciptakan gambar-gambar indah dan ornamen dengan menghiasi halaman. Hal ini dapat dicapai melalui dekorasi. Penggunaan dekorasi terlihat sepanjang sejarah gambar, mulai dari ritual kuno hingga artefak keagamaan dan manuskrip iluminasi abad pertengahan. Dekorasi juga ditemukan dalam judul bab yang diukir kayu, ekor halaman, dan vignet untuk buku-buku berilustrasi.



Gambar 2.31 Dekorasi dalam “Tsuru”

Sumber: [images.squarespace-cdn.com/content/v1/591861c529687fd2ca03c3f3/b1c7d667-a612-4ab4-a042-9cf7e749c508/image-asset.png](https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/591861c529687fd2ca03c3f3/b1c7d667-a612-4ab4-a042-9cf7e749c508/image-asset.png) (n.d.)

### 2.5 Board Game

*Tabletop game* sering dibagi menjadi kategori *card game* dan *board game*, tetapi kadang perbedaan ini menjadi samar. Banyak *card game* pada dasarnya adalah *board game* dengan papan permainan yang tidak terlihat. Masalahnya di sini adalah fokus pada papan permainan, yang mungkin merupakan elemen penting dalam *board game*. Looney (2011) mengatakan perbedaan sebenarnya adalah *card game* menggunakan hanya kartu, sedangkan *board game* menggunakan ditambah dengan *pieces* lain, seperti dadu, kartu, dan papan.

#### 2.5.1 Elemen Board Game

Menurut Selinker (2011), *board game* terdiri dari tiga elemen utama yang bobotnya bervariasi dari permainan ke permainan. Berikut adalah penjelasan ketiga elemen tersebut:

## 1. *Mechanics dan Rules*

Setiap permainan bisa diuraikan dalam satu *flowchart* yang menjelaskan urutan bermain. Meskipun tidak membuat *flowchart*, urutan bermain penting untuk dipikirkan agar pemain bisa memahami dan mempelajarinya. Aturan biasanya merupakan *flowchart* yang tersembunyi melalui kata-kata. Desain permainan perlu memiliki mekanika yang saling berkaitan dan benar-benar diperlukan. Selain itu, mekanika dan aturan tetap perlu dijelaskan dengan baik, walaupun sistemnya sudah elegan dan intuitif.

## 2. *Graphics dan Pieces*

Tampilan dan perasaan permainan memengaruhi cara permainan itu dimainkan, dan menjadi pengingat tak sadar tentang aturan. Selinker (2011) mengingatkan bahwa hal pertama yang dilakukan pemain saat membuka permainan baru bukan mengamati 50 halaman aturan, tetapi mengeluarkan semua bagian dari kotak sambil menikmati momen magis tentang apa yang akan mereka mainkan. Kepingan fisik menawarkan berbagai peluang untuk membuat desain intuitif.

### a. **Warna**

Warna yang sering muncul akan membuat pemain mengasosiasikannya dengan elemen tertentu dalam permainan. Jika permainan menggunakan warna dengan dua cara yang berbeda, gunakan dua sistem warna yang berbeda. Karakteristik pembeda juga dapat menggunakan bentuk saat asosiasi warna kurang jelas.

### b. **Bentuk**

Setiap bagian permainan harus terlihat sesuai dengan fungsinya. Bentuk yang jelas membantu pemain memahami peran setiap elemen.

### c. **Ukuran**

Ukuran dapat mengindikasikan kekuatan atau kualitas. Elemen yang lebih besar sering dianggap lebih kuat atau lebih penting. Elemen dengan ukuran yang lebih kecil berarti sebaliknya.

**d. Integrasi**

Semua elemen permainan harus bekerja sebagai kesatuan. Warna, bentuk, dan fungsi setiap elemen harus saling mendukung.

**e. Papan Permainan**

Desain papan permainan harus intuitif, baik saat dilihat dari berbagai sudut maupun saat terbalik. Area penting perlu ditandai dengan jelas dan desain simbol dengan sederhana.

**f. Referensi**

Gunakan papan permainan untuk memberikan pengingat tentang aturan inti. Kartu referensi juga dapat membantu pemain baru untuk memahami permainan dengan lebih baik.

**3. Theme**

Beberapa permainan lebih mengutamakan cerita dibandingkan yang lain, tetapi semua permainan tidak mungkin mengabaikan tema. Nama dan tema permainan menetapkan panggung untuk pengalaman bermain. Pemain dapat merasa bingung jika ekspektasi awal tidak sesuai dengan tema sebenarnya. Nama-nama permainan harus mencerminkan tema dan isinya dengan tepat. Namun, penting untuk tidak terlalu terpaku pada tema hingga membuat pemain kesulitan memahami aturan. Terminologi umum sebaiknya digunakan, kecuali ada alasan kuat untuk memperkenalkan kata-kata baru.

**2.5.2 Jenis Board Game**

Sousa dan Bernardo (2019) mendeskripsikan jenis dan subjenis *board game* dengan menyoroti fitur dan karakteristik utamanya, yaitu sebagai berikut:

**1. Traditional and Classical**

Dalam jenis *board game* ini, tidak ada pencipta yang dikaitkan dan tidak ada hak komersial.



Gambar 2.32 Board Game “Catur”

Sumber: [th-thumbnailer.cdn-si-edu.com/OBThn0XWbFE0pacq91o9wCs\\_PWg=/1000x750/filters:no\\_upscale\(\)/https://tf-cmsv2-smithsonianmag-media.s3.amazonaws.com/filer/5e/20/5e20f146-9fe0-4937-9068-2ed746676d70/10-a-game-designer.jpg](https://th-thumbnailer.cdn-si-edu.com/OBThn0XWbFE0pacq91o9wCs_PWg=/1000x750/filters:no_upscale()/https://tf-cmsv2-smithsonianmag-media.s3.amazonaws.com/filer/5e/20/5e20f146-9fe0-4937-9068-2ed746676d70/10-a-game-designer.jpg) (2013)

## 2. *Mass-market*

Jenis ini biasanya dimiliki perusahaan dan distributor permainan produksi massal tanpa perhatian khusus terhadap pencipta atau inovasi desainnya.

### a. *Family Games*

*Family games* ditujukan untuk pasar massal umum. Mekanika dan aturan cenderung serupa di antara berbagai produk, serta menggunakan mekanika keberuntungan yang cukup besar.



Gambar 2.33 Board Game “Monopoly”

Sumber: [mothercare.co.id/media/catalog/product/1/3/133761in\\_1\\_wid\\_800\\_hei\\_800.jpg](https://mothercare.co.id/media/catalog/product/1/3/133761in_1_wid_800_hei_800.jpg) (n.d.)

### b. *Pulp Games*

*Pulp games* terinspirasi oleh film, serial, buku berlisensi, atau produk kreatif lainnya. Sistem permainan yang dimiliki cenderung menjadi salinan dari permainan massa lain dengan tema yang dapat dikenali.



Gambar 2.34 Board Game “King of Tokyo”  
 Sumber: [acrosstheboardcafe.com/wp-content/uploads/2015/06/KingOfTokyoComps.jpg](https://acrosstheboardcafe.com/wp-content/uploads/2015/06/KingOfTokyoComps.jpg) (n.d.)

**c. Party Games**

*Party games* adalah permainan sederhana untuk kelompok besar, berfokus pada interaksi sosial dan hiburan.



Gambar 2.35 Card Game “Codenames”  
 Sumber: [i5.walmartimages.ca/images/Enlarge/417/997/6000200417997.jpg?odnHeight=612&odnWidth=612&odnBg=FFFFFF](https://i5.walmartimages.ca/images/Enlarge/417/997/6000200417997.jpg?odnHeight=612&odnWidth=612&odnBg=FFFFFF) (n.d.)

**3. Hobby Games**

Jenis ini dimiliki oleh perusahaan atau pemilik individu, di mana pencipta serta keaslian desain diakui dan ditekankan.

**a. Wargames (1960an)**

Wargames adalah simulasi militer mendalam yang biasanya dibuat untuk 2 pemain. Subjenis ini menggunakan dadu atau sistem acak lainnya dan peta yang berusaha untuk menciptakan lingkungan realistis, serta kecenderungan untuk menyertakan miniatur.



Gambar 2.36 Board Game “Axis and Allies”

Sumber: [axisandallies.org/wp-content/uploads/2012/06/10cb58a.jpeg](http://axisandallies.org/wp-content/uploads/2012/06/10cb58a.jpeg) (2012)

**b. Role-play Games**

*Role-play games* biasanya menggunakan mekanika kooperatif, dengan miniatur dan berbagai elemen registrasi untuk mendukung cerita naratif yang dibangun oleh pilihan pemain. Dalam subjenis ini juga terdapat mediator yang mengontrol aturan dan naratif.



Gambar 2.37 Board Game “Dungeons & Dragons Adventure Begins”

Sumber: [media.comicbook.com/2020/07/dnd-adventure-begins-e94180000-630509954469-detail-20-medium-150-1229911.jpeg](http://media.comicbook.com/2020/07/dnd-adventure-begins-e94180000-630509954469-detail-20-medium-150-1229911.jpeg) (2020)

**c. Collectible Card**

*Collectible card* adalah permainan di mana pemain dapat membeli atau menukar kartu untuk membuat *deck* kartu unik. *Deck* ini digunakan untuk bermain melawan pemain lain dalam berbagai format.



Gambar 2.38 Card Game “Pokémon Trading Card Game”

Sumber: [i5.walmartimages.com/asr/8889d603-2914-4c83-863b-b6300a26537a.03fbbcf5948b30a6372efa52e9de42c.jpeg](http://i5.walmartimages.com/asr/8889d603-2914-4c83-863b-b6300a26537a.03fbbcf5948b30a6372efa52e9de42c.jpeg) (n.d.)

**d. American games/Ameritrash**

*American games* atau *Ameritrash* adalah permainan yang terinspirasi dari AS dan Inggris. Subjenis ini menggabungkan elemen *wargames* dan *role-play games*, serta lebih berfokus pada tema daripada mekanika.



Gambar 2.39 Board Game “Betrayal at Baldur's Gate”  
Sumber: [azure.wgp-cdn.co.uk/app-table-top-gaming/posts/Betrayal-at-Baldurs-Gate-main-53404.jpg](https://azure.wgp-cdn.co.uk/app-table-top-gaming/posts/Betrayal-at-Baldurs-Gate-main-53404.jpg) (2018)

**e. Eurogames**

*Eurogames* adalah permainan yang menghindari mekanika keberuntungan dengan tema simulasi yang disederhanakan. Subjenis ini memiliki sistem aturan yang relatif sederhana dengan durasi terbatas untuk dimainkan dalam kelompok, dan terdapat berbagai jalan menuju kemenangan. dan terdapat. *Eurogames* dikenal karena mekanika permainan dan orisinalitas, serta kualitas komponennya.



Gambar 2.40 Board Game “Ticket to Ride”  
Sumber: [psegameshop.com/wp-content/uploads/2022/03/Ticket-to-Ride-Europe-Board-Game-3-552x400.jpg](https://psegameshop.com/wp-content/uploads/2022/03/Ticket-to-Ride-Europe-Board-Game-3-552x400.jpg) (n.d.)

### 2.5.3 Fungsi *Board Game*

Pembelajaran melalui *board game* tidak terbatas pada pemerolehan pengetahuan atau perubahan perilaku. Pembelajaran terjadi melalui berbagai praktik dan interaksi yang dilakukan pemain dalam lingkungan *board game*. Jurnal Bayeck (2020) mengungkapkan hubungan antara *board game* dan pembelajaran, berdasarkan gagasan bahwa permainan merupakan lingkungan pembelajaran alternatif. Berikut adalah beberapa efek positif *board game* terhadap pembelajaran:

#### 1. Pembelajaran Matematika

*Board game* memiliki dampak positif pada pembelajaran matematika dalam berbagai tingkatan usia di berbagai negara (Bayeck, 2020). Anak-anak yang bermain *board game* numerik mengalami peningkatan keterampilan numerik, pemahaman angka, dan keterampilan aritmatika. Jenis *board game*, seperti permainan linear dan lingkaran, serta aturan bermain, seperti aturan hitung, dapat memengaruhi tingkat peningkatan keterampilan matematika.

Bahkan, *board game* juga terbukti bermanfaat bagi anak-anak dengan kebutuhan khusus. Studi-studi ini menunjukkan bahwa *board game* bukan hanya alat yang efektif dalam mengajarkan konsep matematika, tetapi juga dalam membangun konsep diri matematika dan motivasi belajar. Dengan demikian, *board game* dapat menjadi sumber daya yang berharga dalam memperkuat pembelajaran matematika di lingkungan pendidikan.

#### 2. Memfasilitasi Pembelajaran Berbagai Topik dan Keterampilan

Pembelajaran melalui *board game* tidak hanya terbatas pada matematika. Studi menunjukkan bahwa *board game* dapat memfasilitasi pembelajaran berbagai mata pelajaran. Contohnya adalah topik terkait kesehatan dan kedokteran, kimia dan teknik, fisika dan astronomi, keuangan, topik terkait lingkungan, pengembangan keterampilan spasial dan pembelajaran tentang *bullying*, serta pembelajaran bahasa, budaya, dan sejarah.

*Board game* dapat meningkatkan minat siswa dalam mempelajari budaya lain dan mengeksplorasi topik-topik yang lebih luas. Dengan demikian, *board game* memiliki potensi besar sebagai alat pembelajaran lintas mata pelajaran dan keterampilan. Menurut Underberg-Goode & Smith (2018), pembelajaran tentang budaya dan folklor suatu negara menjadi lebih mudah bagi siswa melalui *board game* (Bayeck, 2020).

### 3. Motivasi pembelajaran

*Board game* dapat secara signifikan meningkatkan motivasi peserta dalam pembelajaran (Noda et al, 2019). Taspinar et al (2016) dalam jurnal Bayeck (2020) menemukan bahwa *board game* dapat digunakan untuk memotivasi siswa dalam pembelajaran, termasuk mahasiswa. *Board game* membuat pembelajaran konten berbasis teori menjadi menyenangkan dan mendorong mahasiswa untuk belajar.

Noda et al (2019) mengutip Charlier dan De Fraine yang mengatakan bahwa *board game* dapat menjadi metode yang menyenangkan dan memotivasi untuk pembelajaran konten serta meningkatkan interaksi kelompok, kompetisi, dan kesenangan. Noda et al (2019) juga mengutip Martins et al (2018) yang menambahkan bahwa *board game* tidak hanya mengajarkan konten pendidikan secara menyenangkan, tetapi juga melibatkan interaksi dengan keluarga dan teman, yang mendukung akuisisi pengetahuan melalui pertukaran pengalaman dan pembelajaran.

### 4. Interaksi sosial

Selain pembelajaran konten khusus, *board game* meningkatkan komunikasi, interaksi sosial, dan hubungan antar individu dengan kemampuan yang berbeda. Fang et al (2016) menjelaskan bahwa bermain *board game* meningkatkan interaksi sosial, sehingga membentuk hubungan antarpribadi (Bayeck, 2020). Penelitiannya membandingkan *board game* dan *board game* digital dari permainan yang sama. Para pemain *board game* melaporkan tingkat keakraban,

respon yang simpatik, dan kepuasan yang lebih tinggi saat bermain dibandingkan dengan pemain *board game* digital. *Board game* adalah ruang yang dapat meningkatkan interaksi sosial karena memfasilitasi perkembangan keterampilan sosial yang kompleks di antara para pemain.

Melalui interaksi sosial, mahasiswa dapat memperluas pemahaman mereka tentang budaya, menangkap nilai-nilai, tradisi, serta praktik-praktik dari berbagai kelompok budaya yang ada di sekitar mereka. Dengan berpartisipasi dalam interaksi sosial yang aktif dengan sesama mahasiswa, peningkatan pengetahuan budaya secara signifikan terjadi. Mahasiswa terlibat secara aktif dalam pertukaran informasi, diskusi, dan kegiatan dengan unsur budaya, yang secara efektif memperluas wawasan mereka tentang beragam budaya. Interaksi sosial di lingkungan kampus juga berperan dalam memperkuat identitas budaya mahasiswa (Rezeki et al, 2023).

*Board game* juga dapat menjadi ruang bagi individu dengan disabilitas untuk belajar keterampilan sosial yang kompleks. Barton (2018) dalam jurnal Bayeck (2020) mengatakan anak-anak belajar keterampilan sosial kompleks, seperti toleransi terhadap kekalahan, mempertimbangkan sudut pandang orang lain, atau berbagi pandangan mereka. Efek dari *board game* pada interaksi sosial peserta dengan disabilitas dapat menunjukkan bahwa *board game* mungkin memiliki potensi untuk menciptakan lingkungan belajar inklusif bagi peserta didik yang beragam.

## **2.6 Mechanics and Rules**

Berikut adalah elemen *game* dalam buku “Game Design Workshop” oleh Fullerton (2019) yang dapat digunakan dalam perancangan mekanika dan aturan *board game*:

### 2.6.1 *Players*

Permainan adalah pengalaman yang didesain bagi para pemain, di mana mereka harus secara sukarela menerima aturan dan batasan yang ada untuk bermain. Meskipun terikat oleh aturan permainan, pemain melakukan tindakan-tindakan yang mungkin tidak pernah mereka pertimbangkan sebelumnya, seperti menembak, membunuh, atau mengkhianati. Namun, dalam lingkup permainan, mereka juga dapat melakukan tindakan-tindakan yang mencerminkan keberanian, pengorbanan, dan pengambilan keputusan yang sulit. Melalui paradoks yang menarik, aturan-aturan permainan yang membatasi, ketika diterapkan dalam lingkup permainan, menciptakan kesempatan bagi pemain untuk bermain dengan aman.

#### 1. *Role*

Sebagian besar permainan memiliki peran yang seragam untuk semua pemain. Namun, ada beberapa permainan yang memiliki lebih dari satu peran untuk pemain pilih. Selain peran yang ditentukan dalam aturan permainan, gaya bermain lain juga dapat dipertimbangkan sebagai jenis *role* dalam pemain. Jika sebuah permainan memiliki *role* yang berbeda untuk pemain atau jika ada kesempatan untuk menentukan peran mereka sendiri, maka sifat dan keseimbangan dari peran-peran ini akan menjadi pertimbangan penting.

Richard Bartle, seorang desainer permainan, mengidentifikasi empat tipe pemain dasar yang ditemui dalam MUD-nya. Mereka adalah *achievers*, *explorers*, *socializers*, dan *killers*. Berikut adalah penjelasannya:

##### a. *Achievers*

*Achievers* mengutamakan pengumpulan poin dan naik level sebagai tujuan utama. Mereka memandang segala sesuatu dalam permainan sebagai sarana untuk mencapai hal ini.

##### b. *Socializers*

*Socializers* tertarik untuk terlibat dalam interaksi sosial dengan pemain lain, menghargai hubungan dan pertukaran

informasi. Mereka melihat permainan sebagai wadah untuk berinteraksi dan membentuk hubungan.

c. *Explorers*

*Explorers* menikmati penemuan dan eksplorasi mekanisme internal permainan. Mereka senang mencoba tindakan yang semakin esoteris di tempat-tempat yang kurang diperhatikan.

d. *Killers*

*Killers* mendapat kepuasan dari mendominasi pemain lain dan menyebabkan kekacauan. Mereka sering menyerang pemain lain dengan tujuan untuk membunuh karakter mereka dan menimbulkan penderitaan.

## 2. *Interaction Pattern*

Salah satu pilihan yang perlu dipertimbangkan saat merancang permainan adalah struktur interaksi antara pemain, sistem permainan, dan pemain lainnya. Berikut adalah beberapa kombinasi dan kemungkinan interaksi pemain:

a. *Singleplayer versus Game*

Dalam struktur permainan ini, seorang pemain bersaing melawan sistem permainan. Pola ini yang paling umum untuk permainan digital, tetapi saat ini sebagian besar permainan *singleplayer* juga menyertakan mode *multiplayer*. Karena tidak ada pemain manusia lain dalam pola ini, permainan cenderung menyertakan teka-teki atau struktur permainan lainnya untuk menciptakan konflik.



Gambar 2.41 *Singleplayer versus Game* “Mage Knight”  
Sumber: [m.media-amazon.com/images/I/91xnJ8XqKeL.jpg](https://m.media-amazon.com/images/I/91xnJ8XqKeL.jpg) (n.d.)

b. *Multiple Individual Players versus Game*

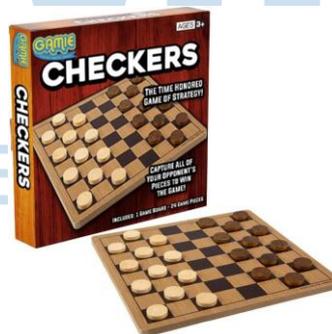
Dalam struktur permainan ini, beberapa pemain bersaing melawan sistem permainan dalam kehadiran satu sama lain. Tidak ada interaksi langsung antara pemain, dan setiap pemain fokus pada interaksi dengan sistem permainan. Pola ini umumnya cocok untuk pemain yang lebih suka pengalaman permainan yang tidak kompetitif dan menikmati aspek sosial dari bermain bersama pemain lain.



Gambar 2.42 *Multiple Individual Players versus Game* “Arkham Horror”  
Sumber: [cdn11.bigcommerce.com/s-bj64d6e1jf/images/stencil/1280x1280/products/336/603/BG\\_Arkham\\_Horror\\_\\_86042.1662144888.png?c=2](https://cdn11.bigcommerce.com/s-bj64d6e1jf/images/stencil/1280x1280/products/336/603/BG_Arkham_Horror__86042.1662144888.png?c=2) (n.d.)

c. *Player versus Player*

Dalam struktur permainan ini, dua pemain bersaing secara langsung. Struktur ini klasik untuk permainan strategi dan cocok untuk pemain yang kompetitif. Sifat persaingan satu lawan satu membuatnya menjadi kontes personal. Persaingan yang intens menandai pola ini untuk permainan yang fokus dan *head-to-head*.



Gambar 2.43 *Player versus Player* “Checkers”  
Sumber: [images-cdn.ubuy.co.id/63c3b86fef481c7a6163efe7-gamie-wooden-checkers-board-game-wood.jpg](https://images-cdn.ubuy.co.id/63c3b86fef481c7a6163efe7-gamie-wooden-checkers-board-game-wood.jpg) (n.d.)

d. *Unilateral Competition*

Dalam struktur permainan ini, dua atau lebih pemain bersaing melawan satu pemain. Pola ini berfungsi sama baiknya dengan permainan *free-for-all* maupun permainan strategis yang sangat intens. Model ini sangat menarik karena menggabungkan permainan kerja sama dan kompetitif.



Gambar 2.44 *Unilateral Competition* “Scotland Yard”  
Sumber: [m.media-amazon.com/images/I/71F-+ClxrhL.jpg](https://m.media-amazon.com/images/I/71F-+ClxrhL.jpg) (n.d.)

e. *Multilateral Competition*

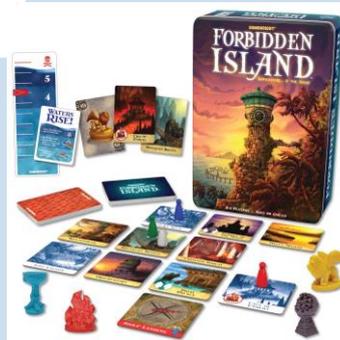
Dalam struktur permainan ini, tiga atau lebih pemain bersaing secara langsung. Pola ini sering kali disebut sebagai permainan *multiplayer*. *Board game* dengan pola interaksi pemain ini telah disesuaikan selama beberapa generasi untuk kelompok antara tiga hingga enam pemain, menunjukkan bahwa ada kekuatan sosial yang membuatnya menjadi ukuran kelompok ideal untuk persaingan langsung.



Gambar 2.45 *Multilateral Competition* “7 Wonders”  
Sumber: [cdn.svc.asmodee.net/production-rprod/storage/games/7-wonders/sev-content-159243209212Feq.png](https://cdn.svc.asmodee.net/production-rprod/storage/games/7-wonders/sev-content-159243209212Feq.png) (n.d.)

f. *Cooperative Play*

Dalam struktur permainan ini, dua atau lebih pemain bekerja sama melawan sistem permainan. Belakangan, terjadi banyak inovasi pada pola ini. Permainan ini mendorong pemain menyampaikan ide, membentuk hubungan yang bermakna, dan bekerja sama secara kreatif untuk menyelesaikan level dengan cara yang sangat memuaskan.



Gambar 2.46 *Cooperative Play* “Forbidden Island”  
Sumber: [m.media-amazon.com/images/I/81dLQJZRx5L.jpg](https://m.media-amazon.com/images/I/81dLQJZRx5L.jpg) (n.d.)

g. *Team Competition*

Dalam struktur permainan ini, dua atau lebih kelompok bersaing. Olahraga tim telah membuktikan kekuatan pola interaksi pemain ini berulang kali, tidak hanya bagi para pemain, tetapi juga bagi para penggemar. Melihat kebutuhan pola *multiplayer* ini, tim yang disebut klan atau guild hampir langsung muncul setelah pengenalan permainan digital *multiplayer* dan *massively multiplayer*.



Gambar 2.47 *Team Competition* “Codenames”  
Sumber: [i5.walmartimages.ca/images/Enlarge/417/997/6000200417997.jpg?odnHeight=612&odnWidth=612&odnBg=FFFFFF](https://i5.walmartimages.ca/images/Enlarge/417/997/6000200417997.jpg?odnHeight=612&odnWidth=612&odnBg=FFFFFF) (n.d.)

## 2.6.2 Objective

*Objective* memberikan sesuatu yang harus dikejar oleh pemain. Mereka menentukan apa yang ingin dicapai oleh pemain dalam aturan permainan. *Objective* yang baik bukan hanya dapat memberikan tantangan, tetapi juga menetapkan nada permainan. Pemain dapat memiliki tujuan yang berbeda-beda, memilih salah satu tujuan, atau bahkan membentuk tujuan mereka sendiri.

*Partial objectives* atau *mini objectives* dalam sebuah permainan juga bisa ada untuk membantu pemain mencapai tujuan utama. Penting untuk mempertimbangkan tujuan permainan secara hati-hati karena memengaruhi sistem formal dan aspek dramatisnya. Integrasi tujuan dengan premis atau cerita permainan dapat memberikan dimensi dramatis yang kuat.

### 1. Capture

Tujuan dalam permainan *capture* adalah untuk mengambil atau menghancurkan sesuatu milik lawan (wilayah, unit, atau keduanya), sambil menghindari ditangkap atau dibunuh.



Gambar 2.48 Objektif *Capture* dalam “Catur”

Sumber: [th-thumbnailer.cdn-si-edu.com/OBThn0XWbFE0pacq91o9wCs\\_PWg=/1000x750/filters:no\\_upscale\(\)/https://tf-cmsv2-smithsonianmag-media.s3.amazonaws.com/filer/5e/20/5e20f146-9fe0-4937-9068-2ed746676d70/10-a-game-designer.jpg](https://th-thumbnailer.cdn-si-edu.com/OBThn0XWbFE0pacq91o9wCs_PWg=/1000x750/filters:no_upscale()/https://tf-cmsv2-smithsonianmag-media.s3.amazonaws.com/filer/5e/20/5e20f146-9fe0-4937-9068-2ed746676d70/10-a-game-designer.jpg) (2013)

### 2. Chase

Tujuan dalam permainan *chase* adalah menangkap lawan atau mengelak jika menjadi pemain yang sedang dikejar. Permainan kejar-kejaran dapat disusun sebagai permainan tunggal versus permainan, pemain versus pemain, atau persaingan satu arah.

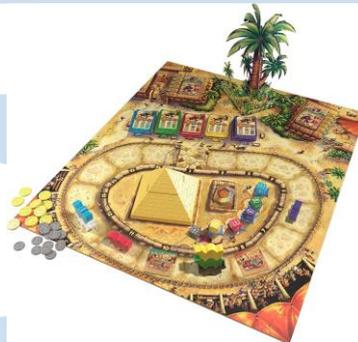


Gambar 2.49 Objektif *Chase* dalam “Fox & Geese”

Sumber: [framemark.vam.ac.uk/collections/2022NF3015/full/735,/0/default.jpg](http://framemark.vam.ac.uk/collections/2022NF3015/full/735,/0/default.jpg) (n.d.)

### 3. **Race**

Tujuan dalam permainan *race* adalah mencapai tujuan, baik fisik maupun konseptual, sebelum pemain lain. Permainan *race* dapat ditentukan oleh keterampilan fisik atau keberuntungan. Mereka juga dapat ditentukan oleh kombinasi strategi dan keberuntungan.



Gambar 2.50 Objektif *Race* dalam “Camel Up”

Sumber: [m.media-amazon.com/images/I/91MnU7iDPCL.\\_AC\\_UF894,1000\\_QL80\\_.jpg](https://m.media-amazon.com/images/I/91MnU7iDPCL._AC_UF894,1000_QL80_.jpg) (n.d.)

### 4. **Alignment**

Tujuan dalam permainan *alignment* adalah menyusun potongan-potongan permainan dalam konfigurasi spasial tertentu atau menciptakan keselarasan konseptual antara kategori potongan. Permainan *alignment* seringkali agak mirip teka-teki karena melibatkan pemecahan masalah spasial atau organisasi untuk mencapai tujuan. Permainan ini bisa ditentukan oleh logika dan perhitungan atau oleh gabungan kesempatan dan perhitungan. *Alignment* konseptual

digunakan dalam banyak permainan yang membutuhkan pemain untuk membuat pasangan atau set potongan permainan.



Gambar 2.51 Objektif *Alignment* dalam “Tetris Link”  
Sumber: m.media-amazon.com/images/I/51X0P7pRBnL.\_AC\_UF894,1000\_QL80\_.jpg (n.d.)

#### 5. *Rescue or Escape*

Tujuan dalam permainan *rescue or escape* adalah mengantarkan satu atau beberapa unit tertentu ke tempat yang aman. Tujuan ini seringkali dikombinasikan dengan tujuan parsial lainnya.



Gambar 2.52 Objektif *Rescue or Escape* dalam “Pandemic”  
Sumber: media.newyorker.com/photos/5f0392652385d52b037bf56f/16:9/w\_1599,h\_899,c\_limit/Jahromi-Pandemictheboardgame.jpg (2020)

#### 6. *Forbidden Act*

Tujuan dalam permainan *forbidden act* adalah membuat pesaing melanggar aturan dengan tertawa, berbicara, melepaskan, melakukan gerakan yang salah, atau melakukan sesuatu yang seharusnya tidak dilakukan. Jenis permainan ini menarik dan jarang ditemukan dalam permainan digital karena kurangnya persaingan langsung atau sulitnya memantau permainan yang adil. Permainan dengan tujuan ini memiliki

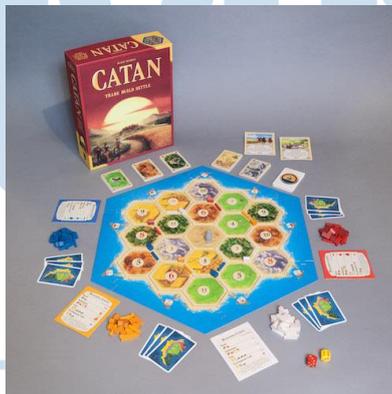
komponen fisik yang terkadang melibatkan daya tahan, fleksibilitas, atau keberuntungan.



Gambar 2.53 Objektif *Forbidden Act* dalam “Save Penguin on Ice”  
Sumber: [m.media-amazon.com/images/I/71fba77WkIL.jpg](https://m.media-amazon.com/images/I/71fba77WkIL.jpg) (n.d.)

## 7. *Construction*

Tujuan dalam sebuah permainan *construction* adalah membangun, memelihara, atau mengelola objek. Lingkungan permainan bisa bersifat kompetitif secara langsung atau tidak langsung. Pengelolaan sumber daya atau perdagangan sering menjadi elemen inti dalam permainan *construction*. Dalam permainan ini, keputusan strategis lebih penting daripada keberuntungan atau keterampilan fisik dalam menentukan hasilnya. Selain itu, permainan *construction* sering memberikan kebebasan interpretasi kepada pemain tentang apa yang dianggap sebagai kesuksesan utama dalam permainan.



Gambar 2.54 Objektif *Construction* dalam “Catan”  
Sumber: [catan.com/sites/default/files/2021-06/dye\\_catan\\_150407\\_0564.jpg](https://catan.com/sites/default/files/2021-06/dye_catan_150407_0564.jpg) (n.d.)

## 8. *Exploration*

Tujuan dalam permainan *exploration* adalah menjelajahi area permainan. Hal ini hampir selalu dikombinasikan dengan tujuan yang lebih kompetitif. Maka, biasanya tujuan dari permainan ini bukan hanya menjelajahi suatu tempat, tetapi juga menemukan harta karun, memecahkan teka-teki, bertempur, dan sebagainya, yang dapat dibaurkan menjadi *gameplay* multifaset.



Gambar 2.55 Objektif *Exploration* dalam “Betrayal at Baldur's Gate”  
Sumber: [azure.wgp-cdn.co.uk/app-table-top-gaming/posts/Betrayal-at-Baldurs-Gate-main-53404.jpg](https://azure.wgp-cdn.co.uk/app-table-top-gaming/posts/Betrayal-at-Baldurs-Gate-main-53404.jpg) (2018)

## 9. *Solution*

Tujuan dalam permainan *solution* adalah untuk memecahkan masalah atau teka-teki terlebih dahulu, atau secara lebih tepat, lalu kompetisinya. Jenis ini mencakup permainan kategori lain yang memiliki unsur teka-teki atau permainan strategi murni yang masuk ke dalam kategori mirip teka-teki.



Gambar 2.56 Objektif *Solution* dalam “Connect 4”  
Sumber: [upload.wikimedia.org/wikipedia/en/7/79/Connect\\_4\\_Board\\_and\\_Box.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/7/79/Connect_4_Board_and_Box.jpg) (n.d.)

## 10. *Outwit*

Tujuan dalam permainan *outwit* adalah memperoleh dan menggunakan pengetahuan untuk mengalahkan pemain lain. Beberapa permainan menguji pengetahuan di luar permainan, sementara yang lain menuntut pemahaman dan kecerdasan dalam konteks permainan itu sendiri. Jenis kedua permainan ini menimbulkan dinamika sosial yang menarik, yang belum sepenuhnya dieksplorasi dalam permainan digital, meskipun sejumlah permainan dunia nyata menggunakan jenis tujuan ini.



Gambar 2. 57 Objektif Outwit dalam “Jeopardy!”

Sumber: [img.sswwww.com/cs\\_srgb/q\\_90/v1563910743/9R/20/SW19179R20.jpg](http://img.sswwww.com/cs_srgb/q_90/v1563910743/9R/20/SW19179R20.jpg) (n.d.)

### 2.6.3 *Procedure*

Prosedur adalah metode permainan dan tindakan yang dapat diambil oleh pemain untuk mencapai tujuan permainan. Dalam *board game*, prosedur biasanya dijelaskan dalam lembar aturan dan dilaksanakan oleh para pemain. Ketika menentukan prosedur, penting untuk memperhatikan batasan lingkungan di mana permainan akan dimainkan. Jika dimainkan secara non-digital, perlu dipastikan bahwa prosedur tersebut mudah diingat oleh pemain. Selain itu, sangat penting untuk mempertimbangkan *core loop*, yaitu serangkaian prosedur khusus yang berulang selama permainan untuk mendorong permainan ke depan.

### 2.6.4 *Rules*

Aturan menentukan objek permainan dan menetapkan tindakan yang diperbolehkan oleh pemain. Seperti prosedur, aturan umumnya dijelaskan

dalam dokumen aturan *board game*. Aturan juga dapat menutup celah dalam sistem permainan. Ketika merancang aturan, seperti saat merancang prosedur, penting untuk memikirkan hubungannya dengan para pemain. Terlalu banyak aturan mungkin membuat sulit bagi pemain untuk mengelola pemahaman mereka tentang permainan. Aturan yang tidak dinyatakan atau tidak dikomunikasikan dengan baik dapat membingungkan atau menjauhkan pemain. Para pemain perlu memahaminya dengan jelas agar mereka tidak merasa dirugikan oleh konsekuensi dari aturan tertentu.

### 1. *Rules Defining Objects and Concepts*

Benda-benda dalam permainan memiliki status dan makna unik yang benar-benar berbeda dari benda-benda dalam dunia nyata. Benda-benda permainan ini, yang didefinisikan sebagai bagian dari aturan permainan, dapat sepenuhnya dibuat, atau mereka dapat berdasarkan pada benda-benda dunia nyata. Tetapi bahkan jika mereka didasarkan pada benda-benda yang akrab, mereka hanya abstraksi dari benda-benda tersebut dan masih perlu didefinisikan dalam aturan mengenai sifat mereka dalam permainan.

*Board game* dan permainan non digital lainnya umumnya menentukan benda-benda mereka secara eksplisit sebagai bagian dari set aturan mereka. Pemain harus membaca dan memahami aturan-aturan ini, dan kemudian mereka harus dapat mengadili permainan itu sendiri. Karena itu, sebagian besar permainan nondigital membatasi diri pada benda-benda yang cukup sederhana, dengan hanya satu atau dua variabel atau kondisi mungkin untuk masing-masing, biasanya ditandai oleh beberapa aspek fisik dari peralatan, papan, atau elemen antarmuka lainnya. Dalam *board game* seperti catur, variabel tunggal untuk setiap bidak adalah warna dan posisi, yang kedua-duanya dapat dengan mudah dilacak secara visual oleh pemain.

### 2. *Rules Restricting Actions*

Konsep aturan umum berikutnya yang dapat kita lihat tercermin dalam daftar contoh aturan saya adalah gagasan tentang aturan yang

membatasi tindakan. Selain itu, aturan yang membatasi tindakan dapat mengambil bentuk pembatasan dasar. Contoh lain dari aturan yang membatasi tindakan adalah dalam jenis aturan yang mencegah permainan agar tidak menjadi tidak seimbang dalam keuntungan salah satu atau lebih pemain.

### 3. *Rules Determining Effects*

Aturan juga dapat memicu efek berdasarkan keadaan tertentu. Aturan yang memicu efek berguna untuk beberapa alasan. Pertama, mereka menciptakan variasi dalam permainan. Keadaan yang memicu mereka tidak selalu berlaku, sehingga dapat menciptakan kegembiraan dan perbedaan saat mereka terjadi. Selain itu, jenis aturan ini dapat digunakan untuk mengembalikan jalannya permainan.

### 2.6.5 *Resources*

Di dunia nyata, *resource* adalah aset yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam sebuah permainan, *resource* memainkan peran yang sama. Secara definisi, *resource* harus memiliki utilitas dan keterbatasan dalam sistem permainan.

#### 1. *Lives*

*Resource* yang langka dalam permainan aksi adalah *lives*. Permainan arkade dibangun berdasarkan pengelolaan *resource* utama ini. *Lives* sebagai *resource* biasanya diimplementasikan sebagai bagian dari pola yang cukup sederhana, yaitu lebih banyak *lives* selalu lebih baik, dan tidak ada kerugian dalam mendapatkan *lives* tambahan.



Gambar 2.58 *Lives* dalam “Dead of Winter”  
Sumber: [i.etsystatic.com/18536010/r/il/780700/1683219949/il\\_570xN.1683219949\\_pw6u.jpg](https://i.etsystatic.com/18536010/r/il/780700/1683219949/il_570xN.1683219949_pw6u.jpg) (n.d.)

## 2. *Units*

Saat pemain diwakili dalam permainan oleh lebih dari satu objek sekaligus, mereka umumnya memiliki *resource* berupa *units* yang harus dikelola. *Units* bisa mempertahankan nilai yang sama sepanjang permainan atau meningkat atau berevolusi, seperti dalam permainan strategi *real-time*.

Unit bisa bersifat terbatas, yaitu ketika mereka hilang, mereka hilang selamanya, atau mereka bisa diperbaharui dengan cara membangun unit baru dari waktu ke waktu. Menentukan biaya per unit ini dan keseimbangannya dengan struktur *resource* lainnya cukup sulit. *Playtest* adalah satu-satunya cara yang baik untuk menentukan keseimbangan biaya per unit.



Gambar 2.59 *Units* dalam “Risk”

Sumber: [assetsio.reedpopcdn.com/risk-board-game-gameplay.jpeg](https://assetsio.reedpopcdn.com/risk-board-game-gameplay.jpeg) (n.d.)

## 3. *Health*

*Health* bisa menjadi tipe *resource* terpisah atau menjadi atribut dari satu kehidupan individu dalam permainan. *Health* yang digunakan sebagai *resource* membantu dalam mendramatisasi kehilangan atau hampir kehilangan *live* dan *unit*. Menggunakan *resource* seperti *health* biasanya berarti ada cara untuk meningkatkannya, bahkan saat itu hilang sebagai bagian dari *gameplay*.



Gambar 2.60 *Health* dalam “Gloomhaven: Jaws of the Lion”

Sumber: [m20336.files.wordpress.com/2020/07/00.png](https://m20336.files.wordpress.com/2020/07/00.png) (2020)

#### 4. *Currency*

Penggunaan *currency* sebagai alat perdagangan adalah salah satu jenis *resource* paling kuat dalam permainan. *Currency* menjadi salah satu elemen kunci dalam ekonomi permainan. Namun, banyak permainan juga mengadopsi sistem barter untuk mencapai tujuan yang sama. *Currency* dalam permainan berperan untuk memperlancar perdagangan dan memudahkan pemain dalam mendapatkan barang yang dibutuhkan tanpa harus melakukan barter. Selain itu, *currency* tidak harus terbatas pada sistem nota bank standar.



Gambar 2.61 *Currency* dalam “Monopoly”

Sumber: [thesprucecrafts.com/thmb/1UG55Rt3ANegQcAD6HMeelmIznE=/1500x0/filters:no\\_upscale\(\):max\\_bytes\(150000\):strip\\_icc\(\)/how-much-money-does-bank-have-411884\\_hero\\_2956-11d103db768048cdb1c216c3bd397b2b.jpg](https://thesprucecrafts.com/thmb/1UG55Rt3ANegQcAD6HMeelmIznE=/1500x0/filters:no_upscale():max_bytes(150000):strip_icc()/how-much-money-does-bank-have-411884_hero_2956-11d103db768048cdb1c216c3bd397b2b.jpg) (2022)

#### 5. *Actions*

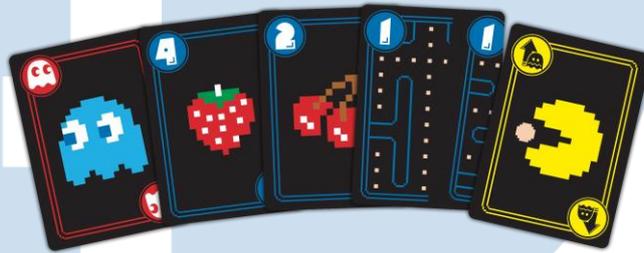
*Actions*, seperti langkah atau giliran, dapat dianggap sebagai *resource*. Pemain harus merencanakan gilirannya dengan hati-hati agar tidak menyalahgunakan tindakan potensial apa pun. Bahkan permainan *real-time* dapat membatasi tindakan yang terlalu kuat. Dengan melakukannya, tindakan ini menjadi *resource* yang harus dikelola oleh para pemain.



Gambar 2.62 *Actions* dalam “Dragon Market”  
Sumber: [m.media-amazon.com/images/I/81dxoJ99JHL.\\_AC\\_UF894,1000\\_QL80\\_.jpg](https://m.media-amazon.com/images/I/81dxoJ99JHL._AC_UF894,1000_QL80_.jpg) (n.d.)

## 6. *Power-ups*

Salah satu jenis *resource* klasik adalah *power-ups*. *Power-ups* umumnya adalah objek yang memberikan peningkatan tertentu kepada pemain. Peningkatan ini bisa meningkatkan ukuran, kekuatan, kecepatan, kekayaan, atau beberapa variabel permainan lainnya. Objek *power-ups* umumnya dibuat langka, sehingga menemukannya tidak membuat permainan terlalu mudah. *Power-ups* juga umumnya bersifat sementara, jumlahnya terbatas, hanya tersedia dalam waktu yang singkat, atau hanya berguna dalam keadaan permainan tertentu.



Gambar 2.63 *Power-Ups* dalam “Pac-Man”

Sumber: [i5.walmartimages.com/asr/bb1194fa-3a29-4bd1-80fc-baa56f7d4ed4.82c89ecb1928ba8e3953e392ced98a88.jpeg](https://i5.walmartimages.com/asr/bb1194fa-3a29-4bd1-80fc-baa56f7d4ed4.82c89ecb1928ba8e3953e392ced98a88.jpeg) (n.d.)

## 7. *Inventory*

Beberapa sistem permainan memungkinkan pemain untuk mengumpulkan dan mengelola objek permainan yang bukan berupa *power-ups* atau *units*. Seperti semua jenis *resource* lain, objek *inventory* harus memiliki utilitas dan kelangkaan, sehingga pemain membuat pilihan yang bermakna saat mengelola objek-objek ini.



Gambar 2.64 *Inventory* dalam “Jamaica”

Sumber: [m.media-amazon.com/images/I/615AhUqw1SL.\\_AC\\_UF350,350\\_QL80\\_.jpg](https://m.media-amazon.com/images/I/615AhUqw1SL._AC_UF350,350_QL80_.jpg) (n.d.)

## 8. *Special Terrain*

*Special terrain* digunakan sebagai *resource* dalam bagian penting dari beberapa sistem permainan, terutama yang berbasis peta, seperti permainan strategi.



Gambar 2.65 *Special Terrain* dalam “Memoir ‘44”

Sumber: [theboardgamer.co.nz/cdn/shop/files/238664.jpg?v=1690151800](http://theboardgamer.co.nz/cdn/shop/files/238664.jpg?v=1690151800) (n.d.)

## 9. *Time*

Beberapa permainan menggunakan *time* sebagai *resource* untuk membatasi tindakan pemain dalam periode waktu tertentu. Waktu adalah kekuatan yang dramatis secara inheren saat digunakan sebagai *resource*. Saat digunakan sebagai *resource* yang harus diatur atau diperjuangkan oleh pemain, waktu dapat menambah aspek emosional pada desain permainan.



Gambar 2.66 *Time* dalam “Escape: The Curse of the Temple”

Sumber: [m.media-amazon.com/images/I/913C8Ve1-PL.jpg](http://m.media-amazon.com/images/I/913C8Ve1-PL.jpg) (n.d.)

### 2.6.6 *Conflict*

Konflik dalam permainan muncul ketika para pemain berusaha mencapai tujuan permainan dalam batasan aturan yang telah ditetapkan. Hal ini terjadi karena aturan, prosedur, dan situasi yang dibuat dalam permainan menghalangi pemain untuk mencapai tujuan secara langsung. Meskipun

demikian, konflik ini dirancang sedemikian rupa untuk memberikan tantangan kepada pemain, mendorong mereka untuk menggunakan keterampilan tertentu, dan menciptakan rasa kompetisi yang menyenangkan. Oleh karena itu, meskipun cara untuk mencapai tujuan dapat dianggap tidak efisien, pemain masih bersedia untuk mengikuti aturan dan prosedur tersebut demi mendapatkan rasa pencapaian yang memuaskan.

### 1. *Obstacles*

*Obstacle* adalah sumber konflik umum dalam permainan *singleplayer* dan *multiplayer*, walaupun peran mereka lebih penting dalam permainan *singleplayer*. *Obstacle* bisa berwujud fisik atau bisa membutuhkan keterampilan mental untuk diatasi, seperti teka-teki dalam permainan petualangan.

### 2. *Opponents*

Dalam permainan *multiplayer*, pemain lain biasanya menjadi sumber utama konflik.

### 3. *Dilemmas*

Jenis konflik permainan lainnya dapat berasal dari pilihan berbasis dilema yang harus dibuat oleh pemain. Pemain harus membuat pilihan yang memiliki berbagai konsekuensi. Dilema dapat menjadi sumber konflik kuat dalam permainan *singleplayer* atau *multiplayer*.

#### 2.6.7 *Boundaries*

Batasan merupakan hal yang penting dalam desain permainan karena mereka membatasi ruang di mana permainan terjadi, memisahkannya dari segala sesuatu yang lain. Batasan-batasan ini, baik fisik maupun konseptual, seperti setuju untuk bermain, memasuki "lingkaran magis," atau tepi papan permainan, menentukan cakupan dan aturan permainan.

#### 2.6.8 *Outcome*

Hasil dari sebuah permainan harus tidak pasti agar dapat mempertahankan perhatian para pemain. Ketidakpastian umumnya

dipecahkan dalam bentuk hasil yang dapat diukur dan tidak sama, walaupun hal ini tidak selalu diperlukan. Beberapa permainan dirancang untuk dimainkan secara tidak terbatas.

Bagi sistem permainan tradisional, tujuan akhir dari sebuah permainan adalah menghasilkan seorang atau beberapa orang pemenang. Pada interval yang ditentukan, baik pemain maupun sistem, perlu memeriksa apakah keadaan kemenangan telah tercapai. Jika sudah, sistem menyelesaikan dan permainan berakhir. Ada beberapa cara untuk menentukan hasil, tetapi struktur hasil akhir akan selalu terkait dengan pola interaksi pemain dan objektif permainan.

## 2.7 Hewan Legendaris Indonesia

Cerita legenda sering kali berhubungan dengan makhluk yang beragam, salah satunya memiliki bentuk khas binatang. Berikut adalah hewan legendaris Indonesia dan kisahnya:

### 1. Garuda

Pada bagian pertama Adi Parwa, terdapat cerita sang Garuda yang memiliki wujud setengah burung. Turaeni (2015) mengatakan uraian teks cerita Adi Parwa menggunakan kalimat dengan Bahasa Jawa Kuno yang menyusun sebuah rangkaian cerita utuh. Dikisahkan bahwa Garuda berbincang dengan ibunya yang bernama Dewi Winata, tentang kekalahan ibunya dalam taruhan dengan Dewi Kadru. Setelah kekalahan itu, Dewi Winata harus menjadi budak Dewi Kadru dengan menjaga anak-anaknya yang berwujud ular atau naga.



Gambar 2.67 Garuda

Sumber: [i0.wp.com/glorioushinduism.com/wp-content/uploads/2017/05/f8a36-garuda-fwith-vishnu.jpg?w=1200&ssl=1](http://i0.wp.com/glorioushinduism.com/wp-content/uploads/2017/05/f8a36-garuda-fwith-vishnu.jpg?w=1200&ssl=1) (2017)

Dengan penuh hormat dan kesetiaan kepada ibunya, Garuda bersedia merawat anak-anak ular dari Kadru. Anak-anak ular memberi tahu Garuda cara untuk membebaskan ibunya dari kutukan, yaitu dengan mengambilkan tirta amerta, air suci. Dengan restu ibunya, Garuda melakukan perjalanan mencari tirta amerta. Garuda menghadapi banyak rintangan dalam perjalanannya. Tirta amerta dijaga oleh para dewa dan mendapatkannya bukanlah hal yang mudah. Akan tetapi, berkat kesungguhan Garuda, ia berhasil membawa tirta amerta untuk ibunya dengan mengorbankan dirinya sendiri sebagai kendaraan Dewa Wisnu.

## 2. Cindaku

Cindaku dikenal sebagai makhluk setengah harimau yang menjaga hutan Gunung Kerinci. Konon, ada seorang pendekar di gua Payakumbu yang menguasai seni bela diri harimau dan bisa berubah menjadi siluman harimau setelah melakukan penebusan dosa. Cindaku diyakini sebagai kekuatan magis yang diwarisi nenek moyang. Orang yang memiliki bakat spiritual dan darah murni bisa berubah menjadi Cindaku.



Gambar 2.68 Cindaku

Sumber: [static.promediateknologi.id/crop/0x0:0x0/0x0/webp/photo/indizone/2019/08/30/Pjs5MB/t\\_5d68e11406718.jpg](https://static.promediateknologi.id/crop/0x0:0x0/0x0/webp/photo/indizone/2019/08/30/Pjs5MB/t_5d68e11406718.jpg) (2017)

Dalam buku *Ragam Budaya Jambi* (2024), dikisahkan seorang gadis bernama Cinda tinggal di desa lereng Gunung Kerinci. Ia tertarik dengan legenda tentang manusia harimau. Suatu hari, ia memutuskan untuk mencari tahu kebenaran tentang legenda *Tigerman* dengan mendaki Gunung Kellynch. Di sana, dia bertemu Tora-o, seorang lelaki tua yang mengaku sebagai salah satu dari manusia harimau yang tersisa. Tora-o menjelaskan bahwa manusia memiliki kemampuan menjelma menjadi harimau dengan kekuatan spiritual.

Cinda belajar tentang kehidupan suku Tora di hutan dan kekuatan mereka. Dia bertemu dengan anggota suku Tora lainnya, bahkan seseorang yang menjadi sahabat wanita. Namun, Cinda mengetahui adanya pemburu yang ingin menangkap manusia harimau. Dia berusaha melindungi suku harimau, melawan para pemburu, dan membuka mata masyarakat tentang keberadaan manusia harimau.

Setelah pertarungan, Cinda kembali ke desa dan berbagi pengalamannya. Dia berharap kisahnya dapat menginspirasi orang lain untuk menjaga alam dan hidup berdampingan dengan makhluk hidup lainnya. Kisah ini mengajarkan tentang keberanian, persahabatan, dan pentingnya menjaga keanekaragaman hayati di alam. Cerita ini populer di kalangan pemuda dan pemudi di Jambi, menurut cerita nenek moyang mereka.

### 3. Kuda Sembrani

Kuda Sembrani digambarkan sebagai kuda yang indah dan dilengkapi dengan sayap untuk terbang, serta dipercayai sebagai kendaraan menuju surga. Kuda Sembrani melambangkan persatuan antara bumi dan langit, yang berhubungan dengan sebuah cerita kuno dari masyarakat Jawa. Dalam pewayangan Jawa, Kuda Sembrani merupakan tunggangan Bhatara Wisnu, serta dianggap sebagai kendaraan para raja dan ratu Nusantara dahulu. Sindhunata (2008) melengkapi dengan legenda rakyat Jawa yang juga meyakini Kuda Sembrani sebagai perwujudan Dewi Wilutama yang turun dari surga (Setiawan, 2023).



Gambar 2.69 Kuda Sembrani

Sumber: [img.okezone.com/content/2021/12/28/406/2524030/legenda-kuda-sembrani-hewan-bersayap-dari-makkah-tunggangan-raja-jawa-5r0He3uNXH.jpg](https://img.okezone.com/content/2021/12/28/406/2524030/legenda-kuda-sembrani-hewan-bersayap-dari-makkah-tunggangan-raja-jawa-5r0He3uNXH.jpg) (n.d.)

Kuda Sembrani melambangkan kekuatan yang luar biasa dan memiliki peran penting dalam menjemput ke surga. Danandjaja dan Maryanto (1992)

mendeskripsikan Kuda Sembrani sebagai sebuah kuda yang sangat perkasa, tangguh, dan memiliki kecepatan lari yang mengagumkan dalam cerita rakyat Jawa Tengah. Bahkan, dalam cerita rakyat Cilacap, air mata Kuda Sembrani dikatakan memiliki kekuatan penyembuhan dan meningkatkan kesaktian (Kurnianto et al, 2017).

#### 4. Ahool

Ahool adalah kelelawar raksasa misterius yang berasal dari Asia Tenggara, dan lebih khususnya, Indonesia. Berdasarkan ensiklopedia DeMello (2023), Ahool berukuran sangat besar, bahkan lebih besar dari kelelawar terbang yang diketahui, dengan rentang sayap yang bisa mencapai 12 hingga 28 kaki. Dalam penampilan, mereka kadang-kadang digambarkan memiliki penampilan primata, khususnya seperti kera, dengan bulu abu-abu, mata gelap, dan biasanya digambarkan memiliki sayap merah dengan cakar di lengan depan.



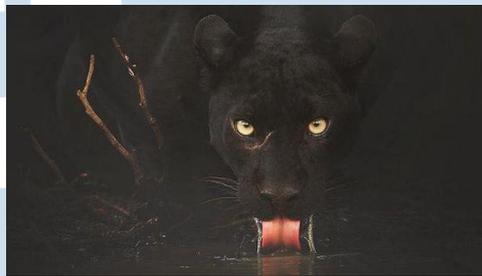
Gambar 2.70 Ahool

Sumber: [cdn.idntimes.com/content-images/post/20200930/1-e07c5132059398334a54d62a6652a1a9.jpg](https://cdn.idntimes.com/content-images/post/20200930/1-e07c5132059398334a54d62a6652a1a9.jpg) (n.d.)

Seperti kelelawar lainnya, Ahool terbang. Sementara kebanyakan kelelawar memakan serangga, Ahool berburu dan memakan ikan, hewan kecil, ataupun hewan yang jauh lebih besar, dan ada juga yang mengatakan ia menyerang manusia. Ahool sering dikaitkan dengan Gunung Salak di pulau Jawa. Nama itu sendiri adalah *onomatopoeia*, yang berarti kata Ahool adalah suara yang dibuat oleh makhluk tersebut. Saat ini, Ahool dikenal tidak hanya di seluruh kepulauan Indonesia tetapi juga di sebagian besar Asia Tenggara, termasuk Vietnam dan Filipina.

## 5. Maung Lodaya

Dalam kisah Pajajaran, Prabu Siliwangi dikejar oleh keponakannya yang bernama Kean Santang untuk diislamkan. Prabu Siliwangi melarikan diri ke hutan Sancang Garut dan menghilang, kemudian berubah wujud menjadi Maung Lodaya. Isnendes (2020) mengatakan sebagaimana keberanian, kejujuran, dan kewibawaan Prabu Siliwangi yang dianggap tidak terkalahkan, kepala Maung Lodaya dijadikan sebagai lambang atau representasi dari lembaga dan organisasi, menandakan harapan akan kekuatan yang tak tertandingi.



Gambar 2.71 Maung Lodaya

Sumber: [akcdn.detik.net.id/community/media/visual/2020/07/17/foto-black-panther-dari-shazz-jung-1\\_169.jpeg](https://akcdn.detik.net.id/community/media/visual/2020/07/17/foto-black-panther-dari-shazz-jung-1_169.jpeg) (2022)

Menurut cerita Purwadaksina yang ditulis Godi, masyarakat Sunda adalah keturunan Prabu Siliwangi, yang dipercaya tidak meninggal tapi kemudian menjadi Maung Lodaya. Rahayu (2017) menjelaskan bahwa dalam cerita Purwadaksina, ditekankan pentingnya menjaga dan melestarikan peninggalan nenek moyang, di mana membunuh Maung Lodaya berarti sama saja dengan membunuh saudara dan nenek moyang sendiri.

Orang Sunda, khususnya penduduk Dukuh, warga Cikelet dan Pameungpeuk, masih meyakini bahwa kaboa, pohon keramat, adalah representasi dari misteri Prabu Siliwangi yang berubah menjadi harimau saat mengikat janji dengan Prabu Kiansantang. Karena adanya keyakinan ini, hutan kaboa terjaga dari penebangan ilegal. Menurut kepercayaan di sana, jika terjadi penebangan pohon kaboa tanpa izin dari sesepuh, mereka akan berhadapan langsung dengan Maung Lodaya. Keyakinan ini menjaga hutan kaboa di Pegunungan Selatan agar tidak diserang oleh penebangan liar, terutama di hutan Sancang (Sutarna dan Hartati, 1989).

## 6. Babi Ngepet

Babi Ngepet merupakan entitas babi atau iblis babi dalam kepercayaan Jawa. Makhluk ini merupakan hasil dari praktik ilmu hitam seseorang yang ingin mendapatkan kekayaan instan. Namun, orang tersebut mengorbankan kemanusiaannya dan berubah menjadi babi hutan. Anggraini dan Raharjo (2022) mengatakan mantra yang digunakan dalam pesugihan Babi Ngepet berbeda-beda tergantung pada dukun yang dipanggil untuk melaksanakan ritualnya.



Gambar 2.72 Babi Ngepet

Sumber: [akcdn.detik.net.id/community/media/visual/2022/08/24/ilustrasi-babi-hutan\\_169.jpeg?w=700&q=90](https://akcdn.detik.net.id/community/media/visual/2022/08/24/ilustrasi-babi-hutan_169.jpeg?w=700&q=90) (2023)

Kisah-kisah juga menggambarkan seseorang yang mengenakan jubah hitam sebelum berubah menjadi Babi Ngepet secara ajaib (Putra dan Annisa, 2021). Setelah berubah, makhluk ini berkeliaran di sekitar desa, menggaruk dinding atau perabotan, sementara harta milik penduduk desa, seperti uang dan perhiasan, secara ajaib hilang dan dibawa oleh Babi Ngepet. Jika misi tersebut berhasil, saat kembali ke bentuk manusia, jubah hitam akan terisi dengan kekayaan yang dicuri.

Praktisi sihir hitam Babi Ngepet membutuhkan bantuan untuk menjaga lilin menyala selama Babi Ngepet beraksi. Api lilin yang bergetar, memudar, atau hampir padam menandakan bahwa Babi Ngepet sedang dalam bahaya. Ketika api lilin yang digunakan dalam ritual tersebut padam, praktisi dapat mati. Ada juga yang mengatakan bahwa orang tersebut akan terperangkap selamanya dalam bentuk babi hutan.

## 7. Makara

Di Indonesia, figur Makara sering ditemukan di bangunan-bangunan, seperti candi, pura, atau pemandian. Makara bisa berupa hiasan pada railing

tangga, lubang pancuran air, atau panel-panel di dinding. Figur Makara bervariasi dalam bentuk dan dimensi di berbagai wilayah. Di Bali, Makara sering digambarkan sebagai hewan air dengan tubuh panjang bersisik, seperti buaya, ikan besar, atau ikan berkepala gajah, yang disebut gajah-mina (Paramadhyaksa, 2018).



Gambar 2.73 Makara

Sumber: [asset-a.grid.id/crop/0x0:0x0/700x465/photo/2021/08/30/makara-ilusijpg-20210830044049.jpg](https://asset-a.grid.id/crop/0x0:0x0/700x465/photo/2021/08/30/makara-ilusijpg-20210830044049.jpg) (2021)

Makara adalah simbol dalam mitologi Hindu yang merupakan wahana suci bagi Dewa Baruna yang merupakan dewa samudera dan Dewi Gangga yang merupakan dewi penjaga kesucian sungai. Makara pernah dianggap mewakili kekuatan alam, terutama sungai Gangga yang memiliki aliran air suci yang turun dari sorga. Sungai Gangga diyakini sebagai jalur suci yang dapat menyucikan dan membawa jiwa manusia ke alam sorgawi setelah kematian. Makna filosofis sungai Gangga tercermin dalam simbol-simbol, seperti Dewi Gangga dan wahananya, Makara.

## 8. Antaboga

Masyarakat Jawa menganggap naga sebagai makhluk yang memiliki kekuatan khusus dan bahkan bisa bermetamorfosis menjadi manusia (Cahyanto dan Angge, 2017). Salah satu naga yang terkenal dalam cerita pewayangan adalah Sang Hyang Anantaboga, atau lebih dikenal sebagai Antaboga. Antaboga adalah tokoh dewa yang dianggap sebagai raja dari semua ular dan naga. Dalam kisah Mahabharata, Antaboga disebut juga sebagai Naga Sesa. Status dewa diberikan kepadanya karena sifatnya yang bijaksana dan selalu siap membantu.



Gambar 2.74 Antaboga

Sumber: [https://asset-a.grid.id/crop/0x0:0x0/x/photo/2021/08/22/evvduivvaa\\_rmgjpg-20210822013849.jpg](https://asset-a.grid.id/crop/0x0:0x0/x/photo/2021/08/22/evvduivvaa_rmgjpg-20210822013849.jpg)

Dalam sejarah kebudayaan Jawa, naga dalam cerita pewayangan dianggap sebagai wujud lain dari Sang Hyang Antaboga. Sang Hyang Antaboga dapat berwujud manusia, tetapi ia akan berubah menjadi naga saat marah. Menurut Drs. Sutardjo (2001) dalam jurnal Cahyanto dan Angge (2017), Sang Hyang Antaboga adalah dewa yang tinggal di istana di Saptapratala, yaitu pada lapisan bumi ketujuh. Ia adalah dewa ular dan memiliki kemampuan berubah wujud menjadi naga. Dalam cerita, istana di bawah bumi itu sangat indah, tidak kalah dengan istana para dewa di Suralaya. Sang Hyang Antaboga memiliki mata yang berkilauan, hidung dan mulut yang sempurna, serta memakai mahkota, berjubah, berkerudung, bersepatu, dan berpakaian layaknya seorang Dewa.

## 9. Taksaka

Menurut William (1967) dalam jurnal Idedhyana (2018), naga tergolong sebagai dewa kecil atau dewa. Naga dikenal sebagai ular dewa yang tinggal di bawah tanah, terkait dengan kekuatan kesuburan dan pembaharuan. Banyak cerita mengisahkan konflik antara ular dan elang. Tema yang mendasarinya tampak serupa dalam konflik antara asura (raksasa) dan dewa. Pattanaik (2003) menjelaskan bahwa naga yang tinggal di bumi membawa kekayaan bumi ke bawah, sedangkan Garuda dengan sayapnya menarik kekayaan bumi ke atas. Berbeda dengan asura, naga disembah karena kesuburan dan kesejahteraan (Idedhyana, 2018).



Gambar 2.75 Taksaka

Sumber: [https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQ2gy\\_6NwLg8jWF3b3JGhThzsIINvz5-HsD2Q&s](https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQ2gy_6NwLg8jWF3b3JGhThzsIINvz5-HsD2Q&s)

Taksaka digambarkan sebagai awan di langit, terbentuk dari uap air yang berasal dari sungai, danau, dan laut (simbol Bhasuki). Ketika awan mencapai pegunungan (ekor Bhasuki), mereka menjadi lebih berat karena kandungan airnya dan tidak dapat melewati pegunungan, sehingga terjadi hujan. Air hujan diserap oleh tanah dan pepohonan (simbol Anantabhoga).

Taksaka melambangkan atmosfer, yang melindungi bumi dan membawa hujan untuk kelangsungan hidup makhluk hidup di dunia. Menurut Adiparwa, Taksaka dapat naik ke *swah loka* atau turun ke *petala* (gas ada di udara dan juga di kerak bumi). Oleh karena itu, roh yang masih terikat dengan dunia akan turun kembali untuk mengabdikan kepada dunia oleh Taksaka. Taksaka, bersama dengan Anantabhoga dan Bhasuki, mewakili tiga naga dalam siklus air dalam kehidupan manusia. Mereka memberikan kebahagiaan dan kenikmatan hidup di dunia ini, tetapi juga merupakan ikatan duniawi yang sulit dilepaskan.

Pada zaman dahulu, keadaan Bhuwana Agung (makrokosmos, alam semesta beserta isinya) mengalami kerusakan parah. Tidak ada aliran air, tanah menjadi kering dan tandus, tumbuhan tidak tumbuh, udara sangat tercemar oleh polusi. Kerusakan lingkungan itu menyebabkan penderitaan yang sangat besar bagi semua makhluk hidup di Bumi. Sebagai respons terhadap penderitaan makhluk hidup di dunia ini, Bhagawan Manu berdoa kepada Sang Hyang Widhi/Tuhan Yang Maha Esa untuk menyelamatkan kehidupan di Bumi (Alam Semesta). Permohonan Bhagawan Manu itu dikabulkan oleh Sang Hyang Widhi/Tuhan Yang Maha Esa.

Oleh karena itu, Dewa Tri Murti (Dewa Brahma, Dewa Wisnu, Dewa Siwa) turun ke dunia untuk mengatasi kerusakan lingkungan beserta isinya. Dewa Brahma turun ke dunia dan bermetamorfosis menjadi Naga Ananta Bhoga, masuk ke dalam tanah untuk memperbaiki struktur tanah yang sudah rusak. Akhirnya, tanah kembali subur, menjadi tempat tumbuhnya berbagai jenis tumbuhan dan sumber makanan yang tak terputus bagi makhluk hidup.

Dewa Wisnu turun ke dunia dan bermetamorfosis menjadi Naga Bhasuki. Mulut naga tersebut masuk ke dalam bumi dan menjadi laut (samudra), sedangkan ekornya menjadi Adri atau Giri (gunung) beserta hutan-hutannya. Ketika kepala naga digerakkan, air laut menguap, akhirnya mencapai gunung dan menjadi awan hujan, yang ditampung oleh hutan. Air yang tertampung di hutan itulah yang menjadi danau dan sungai. Dari air danau dan sungai itulah manusia mengembangkan pertanian, perkebunan, dan berbagai fasilitas yang membutuhkan air. Dengan demikian, manusia memperoleh kemakmuran dan kesejahteraan.

Sementara itu, Iswara turun ke dunia dan bermetamorfosis menjadi Naga Taksaka, yaitu naga bersayap. Naga Taksaka terbang ke angkasa untuk membersihkan udara dari polusi. Dengan turunnya Dewa Tri Murti ke dunia, dunia ini diselamatkan.

#### **10. Naga Besukih**

Kisah tentang naga di Pulau Bali berhubungan dengan cerita asal-usul dan penciptaan. Naga Besukih adalah legenda yang menceritakan bagaimana Selat Bali terbentuk (Harum, 2020). Sidi Mantra, seorang Brahmana di kerajaan Daha, memiliki anak bernama Manik Angkeran. Batara Guru atau Sanghyang Widya memberinya harta benda dan seorang istri cantik. Setelah beberapa tahun menikah, mereka memiliki seorang anak yang diberi nama Manik Angkeran. Manik Angkeran adalah pemuda gagah dan pandai, tetapi terjerumus dalam perjudian. Dia meminta bantuan ayahnya untuk membayar hutangnya.



Gambar 2.76 Naga Besukih

Sumber: volunteerprograms Bali.org/wp-content/uploads/2016/10/news-25.jpg (n.d.)

Sidi Mantra berdoa memohon pertolongan dan mendapat petunjuk dari dewa untuk mendatangi naga penjaga harta karun di Gunung Agung. Setelah tiba, Sidi Mantra memohon harta dari Naga Besukih. Naga itu memberikan harta yang kemudian diberikan kepada Manik Angkeran dengan harapan dia akan berhenti berjudi. Namun, Manik Angkeran kembali berjudi dan menghabiskan semua harta tersebut.

Kemudian, Manik Angkeran pergi sendiri ke Gunung Agung untuk meminta harta dari Naga Besukih. Naga Besukih memberinya harta dengan syarat dia harus berubah menjadi orang yang baik. Meskipun setuju, Manik Angkeran justru mencoba mencuri lebih banyak harta dengan cara memotong ekor Naga Besukih. Akibatnya, Manik Angkeran terbakar menjadi abu oleh kesaktian naga tersebut.

Sidi Mantra, yang sangat sedih atas kematian anaknya, mengunjungi Naga Besukih dan memohon agar anaknya dihidupkan kembali. Naga setuju asalkan ekornya kembali seperti semula. Dengan kesaktiannya, Sidi Mantra berhasil memulihkan ekor Naga. Setelah Manik Angkeran dihidupkan kembali, dia meminta maaf dan berjanji untuk menjadi lebih baik. Meskipun tahu bahwa anaknya telah bertobat, Sidi Mantra memutuskan untuk menjauh dan memisahkan diri dengan anaknya. Dengan tongkatnya, Sidi Mantra memisahkan dirinya dengan anaknya dengan membuat selat Bali, yang memisahkan Pulau Jawa dan Pulau Bali.

## 11. Bedawang Nala

Istilah "Bedawang Nala" berhubungan erat dengan istilah *Vadavamukha* atau *Vadavanala* yang terkenal dalam mitologi Hindu di India. O'Flaherty (1980) mengatakan istilah ini merujuk pada sebuah kepala kuda

betina berapi yang diyakini berada di dasar laut yang sering disebut sebagai *Submarine Mare's Head Fire* dalam literatur dengan bahasa Inggris (Paramadhyaksa, 2010). Paramadhyaksa (2009) dan Santos (2005) dalam jurnal Paramadhyaksa (2010) menjelaskan bahwa kepala kuda ini dipercaya mampu menyebabkan fenomena alam, seperti gempa bumi dan tsunami.

Di Bali, konsep ini diadaptasi menjadi bentuk seekor kura-kura berapi raksasa di dasar laut. Menurut Hooykaas (1964), adaptasi bentuk ini disebabkan oleh kura-kura atau penyu yang terkenal dan secara alami memiliki habitat di perairan Pulau Bali (Paramadhyaksa, 2010). Istilah "Bedawang Nala" berasal dari bahasa Sanskerta, *Vadavanala*, yang diadaptasi oleh masyarakat Bali.



Gambar 2.77 Bedawang Nala

Sumber: [akcdn.detik.net.id/community/media/visual/2022/11/14/bedawang-nala\\_169.jpeg?w=700&q=90](https://akcdn.detik.net.id/community/media/visual/2022/11/14/bedawang-nala_169.jpeg?w=700&q=90) (2022)

Dalam struktur bangunan meru, ide tentang surga (Sumeru) dan neraka (Kumeru) direpresentasikan melalui ornamen murdha di puncak bangunan dan ornamen Bedawang Nala di bagian bawahnya. Bedawang Nala yang berbentuk kura-kura raksasa berapi melambangkan konsep neraka, suatu tempat yang penuh dengan siksaan api dan mudah dijangkau oleh jiwa yang terikat hal-hal duniawi. Blacker dan Loewe (1975) dan O'Flaherty (1987) mengatakan lokasi neraka ini adalah tempat hunian para raksasa dan musuh para dewata *asura*, serta menjadi tempat di mana jiwa-jiwa yang penuh dosa disiksa oleh api (Paramadhyaksa, 2010).

Selain itu, Bedawang Nala memiliki hubungan dengan kepercayaan Bali tentang gempa bumi. Dalam mitologi Bali, kura-kura raksasa menyangga pulau Bali di atas punggungnya. Pucci et al (2004) dalam jurnal

Paramadhyaksa (2010) menyebutkan bahwa pergerakan Bedawang Nala bisa memicu gempa bumi. Untuk mencegah hal ini, Naga Basuki dan Naga Anantabhoga bertugas menjaga agar kura-kura tidak bergerak secara bebas. Dalam kosmologi Hindu yang dijelaskan oleh Hopkins (1915) dan Vogel (1926), keduanya tinggal di alam bawah dan dekat dengan *Vadavamukha* (Paramadhyaksa, 2010).

Di alam nyata, kura-kura berupa Bedawang Nala adalah simbol magma bumi yang bisa memicu gempa dan tsunami. Magma ini dibungkus oleh elemen air dan tanah yang berada di permukaan bumi. Paramadhyaksa (2010) menyebutkan konsep alam ini diwakili oleh Bedawang Nala sebagai simbol magma yang dibelit oleh Naga Basuki sebagai simbol aliran air di bumi (Battacharyya, 2001) dan Anantabhoga sebagai simbol tanah atau sumber makanan bagi makhluk hidup (Battacharyya, 2001 dan Sinha, 1974). Konsep ini relevan dengan Pulau Bali yang rawan gempa dan aktivitas vulkanik.

## 12. Barong

Budaya dan tradisi di Bali sangat penting dalam kehidupan masyarakatnya, karena menjadi simbol keagamaan Hindu yang mewakili kekuatan Tuhan (Putra et al, 2021). Salah satu aspek seni yang terkait erat dengan kehidupan sehari-hari masyarakat Bali adalah seni Barong. Susandi (2021) mengutip Gautama dan Sariani (2009) yang menjelaskan bahwa barong merupakan simbol binatang legendaris yang mewakili kebenaran dalam melawan kekuatan yang merusak.



Gambar 2.78 Barong

Sumber: [balisuntours.com/wp-content/uploads/2019/03/barong-dance-1080x675.jpg](https://balisuntours.com/wp-content/uploads/2019/03/barong-dance-1080x675.jpg) (n.d.)

Barong di Bali memiliki beragam bentuk dan jenis yang mencerminkan kreativitas dan proses imajinasi dalam menciptakan variasi corak dan gaya

seni. Namun, Barong yang dikaitkan dengan Rangda adalah Barong Ket. Jenis Barong ini umumnya ditemukan di hampir setiap desa adat di Bali, sering kali dipertunjukkan bersama dengan Rangda sebagai pasangannya yang mencerminkan aspek keagamaan. Barong Ket, juga dikenal sebagai Barong ket-ket, Titib (2003) mengatakan Barong Rentet, atau Barong Ketet, adalah representasi dari Banaspati Raja yang merupakan pelindung hutan atau pohon-pohonan, disebut juga sebagai raja hutan (Susandi, 2021). Bentuknya mencakup elemen singa, macan, sapi, atau beruang, yang mengandung kekuatan magis.

### 13. Warak Ngendog

Tradisi Dugderan di Semarang mencerminkan keragaman budaya dan toleransi antar etnis. Warak Ngendog, simbol dalam tradisi ini, mencerminkan keterpaduan sosial antara Jawa, Cina, dan Arab, dan menjadi ikon dalam perayaan ini. Konsep Warak Ngendog terkait dengan penyambutan bulan Ramadan, menandai persatuan antara ulama dan pemerintah. Simbol ini menunjukkan keterbukaan dan multikulturalisme di Semarang. Tradisi Dugderan menegaskan identitas kota sebagai tempat toleransi dan solidaritas antar agama (Cahyono, 2018).



Gambar 2.79 Warak Ngendog

Sumber: [phinemo.com/wp-content/uploads/2019/08/Warak-Ngendog.jpg](http://phinemo.com/wp-content/uploads/2019/08/Warak-Ngendog.jpg) (n.d.)

Dalam pengembangannya, Warak Ngendog terbagi menjadi tiga kelompok berdasarkan bentuknya. Pertama, Warak Ngendog klasik, dengan ciri-ciri yang masih asli dan diwariskan secara turun-temurun. Kedua, Warak Ngendog yang dimodifikasi, di mana terdapat perbedaan di bagian kepala yang menyerupai kepala naga. Ketiga, Warak Ngendog kontemporer,

memiliki struktur yang sama dengan yang klasik, tetapi kepalanya yang menyerupai harimau dan bulu yang tidak berbalik.

Secara garis besar, Warak Ngendog sering dideskripsikan memiliki kepala Kilin yang merupakan simbol kekuasaan dan pengaruh tertinggi di Cina, serta badan Buroq yang merupakan binatang yang Nabi Muhammad naiki saat Isra' Mi'raj. Ada juga pandangan bahwa Warak Ngendog memiliki kepala naga yang merupakan simbol Cina dan badan kambing yang sering digunakan untuk berkorban saat Idul Adha oleh masyarakat pribumi Jawa. Bentuk telur atau endhog berada di antara kedua kaki belakangnya.

#### 14. Lembuswana

Lembuswana, makhluk yang digambarkan memiliki ciri-ciri kepala singa, sayap elang, belalai gajah, dan sisik ikan, adalah penguasa sungai Mahakam yang tinggal di dasar sungai untuk melindungi Kutai (Damayanti, 2018). Kerajaan Kutai, yang telah berumur lebih dari 18 abad, dipenuhi dengan banyak mitos, legenda, dan dongeng yang menjelaskan sejarahnya. Salah satunya menceritakan binatang mitologi bernama Lembuswana, yang telah menjadi simbol kekuatan dan kekuasaan bagi para raja Kutai karena kehebatannya.



Gambar 2.80 Lembuswana

Sumber: [vivaborneo.com/wp-content/uploads/2020/01/IMG\\_4309.jpg](http://vivaborneo.com/wp-content/uploads/2020/01/IMG_4309.jpg) (2020)

Rachim (1999) mendeskripsikan 17 rahasia atau misteri dalam penampilan fisik Lembuswana yang menyimpan kehebatannya, yaitu bermahkota bukan raja, bertanduk bukan kerbau, bertelinga rusa atau mejangan bukan rusa atau mejangan, berbelai dan bergading bukan gajah, bergigi tajam dan bertaring bukan babi, berjenggot bukan kambing, bergelang

leher bukan binatang peliharaan, bersayap dan berbulu bukan unggas, bersisik bukan ikan, berekor panjang bukan singa, berkaki empat bukan sapi atau lembu, bertaji bukan ayam, berkuku tajam bukan harimau, berkelamin jantan bukan pejantan, lidah menjulur bukan anjing, bersunung bukan penari, makhluk ini bukan yang hidup di darat, di air, maupun yang hidup di udara (Rifani, 2013).

Pada zaman dahulu di kampung Melanti, Hulu Dusun, tinggal sepasang suami istri yang bernama Petinggi Hulu Dusun dan Babu Jaruma. Mereka berdoa agar diberi keturunan. Saat cuaca buruk melanda, mereka memutuskan mengorbankan atap rumah untuk kayu bakar. Saat membelah kayu, mereka menemukan ulat kecil yang membawa perubahan cuaca menjadi baik. Mereka merawat ulat tersebut yang tumbuh menjadi naga.

Melalui mimpi, mereka dipandu untuk melepaskan naga ke sungai. Setelah tiba di sungai, sang naga berenang sebelum menyelam. Saat naga menyelam, terjadi angin topan, gelombang besar, hujan, guntur, dan petir. Perahu petinggi dibawa ke tepian. Setelah keadaan tenang, mereka mencari naga di sungai Mahakam. Permukaan sungai Mahakam tiba-tiba dipenuhi buih bercahaya, diiringi pelangi yang memancarkan warna-warninya. Babu Jaruma dan suaminya mendekati buih tersebut dan menemukan bayi perempuan dalam gong. Saat gong dan naga naik, mereka melihat Lembuswana yang menjunjung keduanya. Terkejut, mereka mendayung ke tepian.

Tidak lama kemudian, Lembuswana dan naga tenggelam, meninggalkan gong dengan bayi perempuan di dalamnya. Sang pasangan membawa pulang bayi itu, yang kemudian diberi nama Puteri Karang Melenu. Dia akan menjadi istri pertama raja Kutai Kartanegara. Peristiwa ini dirayakan setiap tahun sebagai upacara Erau di Kutai Lama. Legenda ini diwariskan dalam Salasilah Kutai, dengan Lembuswana yang menjadi bagian penting dari legenda tersebut. Demikian cerita Lembuswana dalam Salasilah Kutai Jilid I yang ditulis Adham (1999), di mana Lembuswana adalah makhluk berbagai rupa, mengantar kedatangan Puteri Karang Melenu yang

dikenal sebagai ibu suri raja-raja Kutai Kartanegara menurut penuturan turun-temurun (Rifani, 2013).

## 15. Watuwe

Watuwe, si buaya ajaib, merupakan tokoh yang berasal dari wilayah Indonesia Timur, yaitu Papua. Beberapa orang mendeskripsikan yang dideskripsikan watuwe sebagai buaya yang memiliki bulu-bulu burung kasuari di punggungnya. Berdasarkan cerita rakyat Arso Watuwe, Kisah ini berlangsung di Kampung Sawiya, tepi sungai Tami, di mana seorang suami bernama Towyatuwa tinggal bersama istrinya yang tengah hamil. Tradisi di kampung itu mengharuskan menggunakan kapak batu untuk membantu persalinan. Hal ini sering kali berujung pada kematian ibu melahirkan dengan bayi yang selamat. Towyatuwa dengan terpaksa mematuhi tradisi tersebut, mencari kapak batu untuk membantu persalinan istrinya (Lestari, 2015).



Gambar 2.81 Watuwe

Sumber: [dongeng.kamikamu.co.id/wp-content/uploads/sites/40/2021/09/Dongeng-Towjatuwa-Dan-Buaya-Sakti-Papua.jpg](http://dongeng.kamikamu.co.id/wp-content/uploads/sites/40/2021/09/Dongeng-Towjatuwa-Dan-Buaya-Sakti-Papua.jpg) (2023)

Dalam pencariannya, dia bertemu dengan buaya ajaib bernama Watuwe. Awalnya, Towyatuwa takut pada keberadaan buaya tersebut, namun kemudian merasa lega dan menceritakan permasalahannya pada buaya itu. Watuwe, prihatin dengan situasi tersebut, bersedia membantunya. Setelah itu, sang istri melahirkan dengan selamat dan membawa kebahagiaan bagi keluarga tersebut dengan kelahiran anak laki-laki yang diberi nama Narrowra.

Sebelum pergi, Watuwe memberikan pesan agar keturunan Towyatuwa tidak memakan daging buaya karena akan membawa malapetaka. Dia juga menyampaikan bahwa jika suatu saat dia mati terbunuh oleh penduduk desa, Towyatuwa harus menyimpan dan menjaga buah pelirnya dengan baik, lalu

berpindah ke Gunung Sankria. Setelah memberikan pesan ini, Watuwe meninggalkan rumah Towyatuwa.

## 16. I Laurang

Dikisahkan di daerah Sulawesi Selatan, pasangan suami istri yang tidak memiliki anak berdoa agar dikaruniai keturunan, meskipun berwujud udang. Doa mereka dikabulkan, dan mereka memiliki seorang anak bernama I Laurang dengan wujud seperti udang yang ditempatkan pada tempayan air. Mereka pun tetap merawatnya dengan kasih sayang. Setelah dewasa, badannya pun tidak cukup dalam tempayan dan ia tidak hidup dalam air lagi. Kesehariannya berada dalam rumahnya sendiri, tetapi ibunya sering menceritakan tentang dunia luar, termasuk seorang raja yang memiliki tujuh putri cantik.



Gambar 2.82 I Laurang

Sumber: [dongeng.kamikamu.co.id/wp-content/uploads/sites/40/2020/11/I-Laurang-Si-Manusia-Udang-Sulawesi-Selatan.jpg](http://dongeng.kamikamu.co.id/wp-content/uploads/sites/40/2020/11/I-Laurang-Si-Manusia-Udang-Sulawesi-Selatan.jpg)

I Laurang memiliki keinginan untuk menikahi putri raja. Setelah tiba di istana, mereka berbicara pada raja yang menanyakan siapa yang ingin menjadi pinangan I Laurang. Para putri pun menolak, tetapi putri bungsu rela menerimanya karena ia menuruti ayahnya. Dengan hati yang gembira karena pinangannya diterima, I Laurang pun keluar dari kulit udangnya, hingga berubah menjadi tampan dan gagah. Semua orang terkejut melihat ketampanannya, termasuk para putri, yang mendengar berita bahwa I Laurang buruk rupa seperti udang. Sang putri bungsu bersyukur mendapatkan suami yang tampan, sedangkan keenam kakaknya merasa iri dan sepakat untuk mencelakai si bungsu.

Pada suatu hari, I Laurang ingin pergi berdagang, tetapi khawatir meninggalkan istrinya yang selalu ingin dicelakai oleh saudaranya. Ketika I Laurang pergi, sang putri bungsu diajak kakaknya bermain ayunan di tepi laut. Si bungsu tidak curiga terhadap kakaknya. Namun, kakaknya yang dipenuhi rasa iri mendorong ayunan hingga si bungsu jatuh ke laut dan tenggelam.

Terdengarlah kabar bahwa istri I Laurang meninggal karena terjatuh ke laut. Ketika sang putri bungsu tenggelam, ia mengingat pesan suaminya dan berlindung di dalam buah pinang. Beberapa bulan kemudian, ia berubah menjadi seekor ayam dan terus mencari suaminya. Ketika melihat perahu putih, ayam itu menangis dan I Laurang mengelusnya, lalu membaca mantra, sehingga ayam itu berubah kembali menjadi putri bungsu.

Sang putri bungsu menceritakan apa yang terjadi padanya selama I Laurang pergi. Maka, mereka berencana untuk memberikan ujian kepada keenam kakak sang putri yang ingin mencari perhatian setelah kembalinya I Laurang. I Laurang mengatakan bahwa siapa pun yang dapat memikul peti ke istana akan menjadi istrinya. Para kakak pun berebutan untuk melakukannya, tetapi tidak ada yang berhasil.

Lalu, diungkapkanlah bahwa peti tersebut sebenarnya berisi putri bungsu yang mereka kira telah meninggal dunia. Para kakak pun berlari dengan rasa malu setelah mengetahui hal ini. Akhirnya, putri bungsu diangkat menjadi raja dan keenam kakaknya menjadi pelayan. Pesan moral dari cerita ini adalah pentingnya menghindari rasa iri hati dan dengki, karena bisa membawa kepada tindakan yang merugikan diri sendiri dan orang lain.

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