

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Grafis

Dalam buku "*Graphic Design Solution*" (2014), Landa mengatakan bahwa desain grafis merupakan bentuk komunikasi visual yang dipakai untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada pembaca. Komunikasi visual dianggap sebagai solusi yang tepat untuk menyelesaikan masalah, memungkinkan *audiens* membentuk sudut pandang baru terhadap informasi dan bahkan dapat memberikan arahan dan motivasi kepada mereka ketika berinteraksi dengan komunikasi visual tersebut (halaman 1).

Hal ini juga menjelaskan bahwa perancangan adalah suatu proses persiapan yang diikuti dengan penyusunan. Berbagai media seperti melukis, menggambar, fotografi, seni pahat, video, dan film termasuk contoh-contoh umum yang digunakan dalam bidang perancangan. David A. Lauer & Stephen Pentak (2012) mengatakan desain mempunyai suatu sistem yang tertata dan diciptakan untuk memberikan informasi melalui elemen visual. Desain juga saling bersinambungan dengan berbagai cabang ilmu seni, seperti, menggambar, melukis, patung, fotografi, dan media lainnya yang berhubungan prinsip-prinsip visual (halaman 4).

2.1.1 Elemen Desain

1. Titik

Titik, yang sering disebut sebagai lingkaran, adalah unsur terkecil dari suatu garis. Di dalam media berbasis gambar, titik mewakili cahaya dari satu pixel, yang dapat berbentuk baik berbentuk persegi maupun lingkaran.

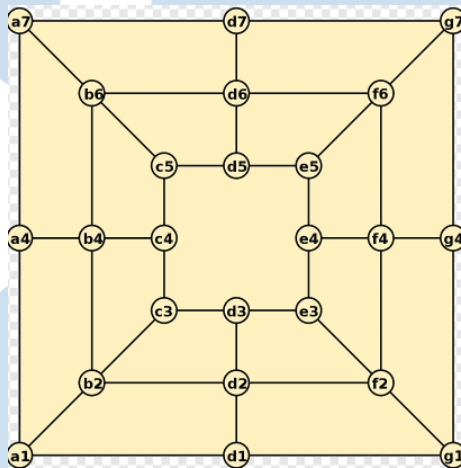


Gambar 2.1 *Simple Board game* dari *Canada*

Sumber: <https://www.carousell.ph/p/simple-board-games-from-canada-1238964597/>

2. Garis

Merupakan unsur fundamental dalam seni rupa yang membawa makna lebih dari sekadar tanda atau goresan, karena garis dengan susunannya dapat menciptakan kesan simbolis pada pengamatnya.



Gambar 2.2 Komposisi *Board game* pada *Starcraft*

Sumber: <https://www.pngegg.com/id/png-ndgak>

3. Bentuk

Dalam pandangan Robin Landa (2014), bentuk (*shape*) adalah salah satu unsur desain yang terbuat dari penggabungan beberapa garis tertutup sehingga membentuk visual dua dimensi yang dapat diukur. Bentuk ini dapat terbentuk melalui garis, kontur, warna, nada, atau tekstur. Bentuk dapat dikelompokkan menjadi tiga bentuk dasar,

yakni lingkaran, persegi, dan segitiga yang masing-masing dapat menghasilkan bentuk volumetrik atau padat seperti kubus, piramida, dan bola.



Gambar 2.3 “Snap Card”

Sumber: <https://www.goodnbr.com/products/childrens-snap-cards>

4. Warna

Warna merupakan elemen desain yang memiliki kemampuan besar dan memberikan dampak signifikan pada persepsi visual orang yang melihatnya. Warna berasal dari refleksi cahaya dan terdiri dari beberapa komponen utama.



Gambar 2.4 “Uno Games”

Sumber: <https://brewquets.com.au/products/uno-cards>

a. *Hue*

Hue memiliki istilah yang digunakan untuk menyebut nama dari suatu warna. Warna-warna seperti merah, biru, hijau, dan sejenisnya dikategorikan sebagai warna kromatik, sementara putih, hitam, dan abu-abu dianggap sebagai warna akromatik.

b. *Value*

Intensitas terang dan gelap dari suatu warna dikenal sebagai *value*, yang dipengaruhi oleh cara cahaya memantul pada warna tersebut.

c. *Saturation*

Saturation mencerminkan sejauh mana kecerahan pewarnaan terwujud, mengindikasikan seberapa banyak atau sedikitnya warna yang terkandung. *Saturation* merujuk pada warna dasar yang paling bersih atau murni, memiliki intensitas penuh, dan menunjukkan kecerahan yang maksimal. Intensitas warna yang tinggi ini memberikan warna yang paling mencolok. *Saturation* memungkinkan persepsi suatu warna dapat diubah.

5. Tekstur

Landa (2014) menyatakan bahwa tekstur adalah mewakili kualitas sentuhan dari suatu bentuk, dan dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis, yaitu tekstur sentuhan dan tekstur visual. Tekstur sentuhan dapat diidentifikasi melalui penglihatan, perabaan, dan sentuhan secara fisik. Di sisi lain, tekstur visual adalah ilusi yang diciptakan dengan merujuk pada tekstur nyata yang dapat dirasakan oleh sentuhan tangan.

Format adalah batas luar atau tepi dari area media untuk suatu desain. Umumnya, format dapat diidentifikasi pada permukaan atau alas tertentu, seperti kertas, layar ponsel, papan reklame, dan berbagai

media lainnya. Format pada *board game* dapat bervariasi tergantung pada desain dan tujuan permainan tersebut

6. Format

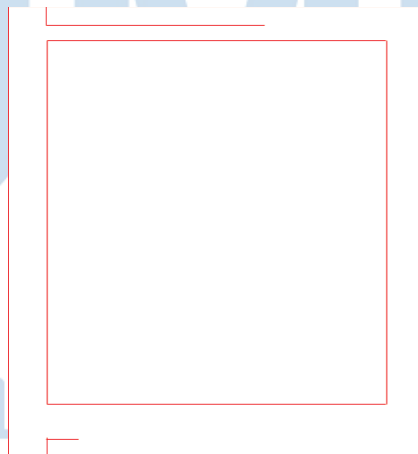
Format adalah batas luar atau tepi dari area media untuk suatu desain. Umumnya, format dapat diidentifikasi pada permukaan atau alas tertentu, seperti kertas, layar ponsel, papan reklame, dan berbagai media lainnya. Format pada *board game* dapat bervariasi tergantung pada desain dan tujuan permainan tersebut

7. Grid

Menurut Tondreau (2019), grid adalah sebuah sistem yang mengorganisir ruang dan mendukung berbagai material untuk berbagai jenis. Grid berfungsi untuk menjaga ketertiban dan seringkali tidak terlihat menonjol.

a. *Single Column Grid*

Secara umum, *single column grid* memiliki fungsi untuk *running text* yang terus berlanjut seperti esai, laporan, atau buku. Blok teks adalah bagian utama pada halaman, *spread*, ataupun layar suatu permainan (Tondreau, 2019, hlm. 11).

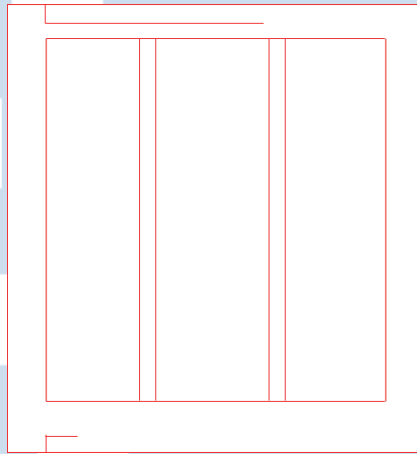


Gambar 2.5 *Single Column Grid*

Sumber : <http://www.vanseodesign.com/blog/wp-content/uploads/2011/05/manuscript-grid.png>

b. Multi Column Grid

Multi column grid memiliki fleksibilitas yang tinggi dibandingkan dengan *single column grid*. Mengkombinasikan beberapa kolom dengan variasi lebar yang berfungsi sebagai media majalah dan website (Tondreau, 2019, hlm. 11).



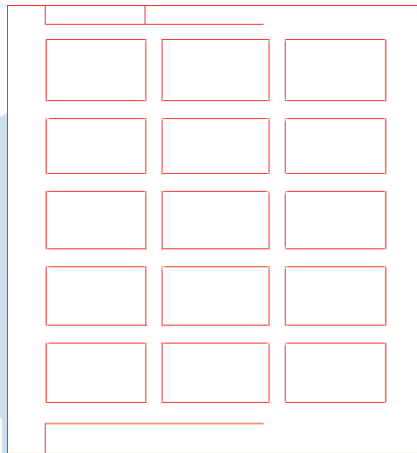
Gambar 2.6 *Multi Column Grid*

Sumber : <http://www.vanseodesign.com/blog/wp-content/uploads/2011/05/column-grid.png>

c. Modular Grid

Modular grid sangat disarankan untuk mengatur informasi-informasi kompleks seperti yang seringkali ditemukan pada Koran, kalender, grafik, dan tabel. *Modular grid* mengkombinasikan antara kolom *vertical* dan *horizontal* yang mengatur struktur menjadi area yang lebih kecil (Tondreau, 2019, hlm. 11).

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



Gambar 2.7 *Modular Grid*

Sumber : <http://www.vanseodesign.com/blog/wp-content/uploads/2011/05/modular-grid.png>

2.1.2 Prinsip Desain

Samara (2014) berpendapat jika ada lima prinsip desain yang mampu menciptakan kesan tertentu, termasuk

1. Kesatuan (*Unity*)

Pertimbangan terhadap sejauh mana hubungan yang sesuai antara elemen desain satu dengan yang lain untuk menciptakan harmoni atau keteraturan dalam sebuah komposisi.

2. Keseimbangan (*Balance*)

Pemeliharaan keseimbangan antara semua elemen desain dalam suatu komposisi.

3. Kedudukan (*Hierarchy*)

Penyusunan elemen desain berdasarkan tingkat kepentingannya dalam suatu komposisi.

4. Proporsi (*Proportion*)

Penyesuaian ukuran elemen desain agar menciptakan perbandingan yang menggambarkan hubungan tertentu antara elemen-elemen tersebut.

5. Kontras (*Contrast*)

Menciptakan perbedaan yang mencolok antara satu elemen desain dan elemen lainnya untuk menonjolkan fokus pada elemen tertentu.

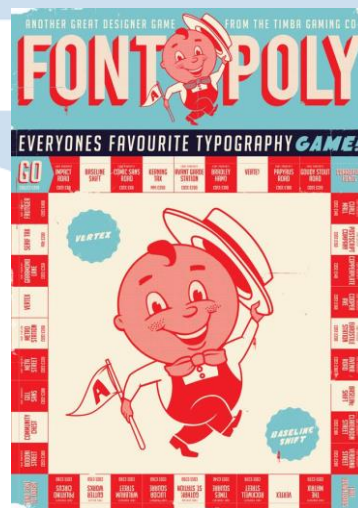
6. Ritme (*Rhythm*)

Pengulangan elemen desain tertentu untuk membentuk kesan keteraturan atau sebaliknya.

Pada akhir abad ke-15, tipografi roman diperkenalkan, dimana sebagian besar dibuat secara langsung dengan mengukir huruf menggunakan pena berujung lebar. Karakteristik *serif* dikenali melalui sudut dan kurva tanda kurung pada huruf,

2.1.3 Tipografi

Landa (2013) menyatakan pengertian tipografi adalah hasil dari penggabungan karakter yang memiliki konsistensi visual. Walaupun mengalami modifikasi, karakter-karakter tersebut tetap dapat dikenali berkat adanya ciri visual tertentu.



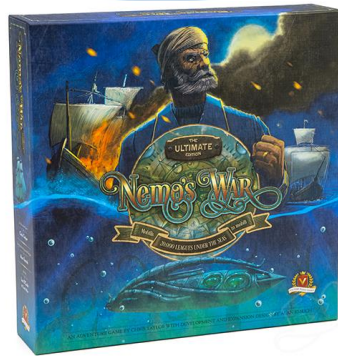
Gambar 2.8 Board game “Fontpoly”

Sumber: <https://id.pinterest.com/pionestle/header/>

Tipografi mencakup berbagai unsur seperti huruf, simbol, tanda, angka, tanda baca, dan aksent atau akritik. Klasifikasi umum dalam tipografi melibatkan:

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

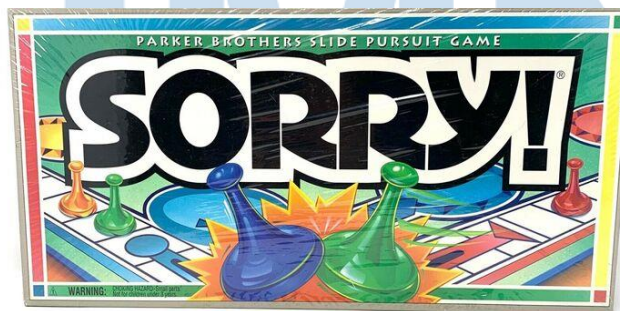
1. Humanist



Gambar 2.9 Board game “Nemos War”
Sumber: <https://www.tabletoptycoon.com/>

Pada akhir abad ke-15, tipografi roman diperkenalkan, dimana sebagian besar dibuat secara langsung dengan mengukir huruf menggunakan pena berujung lebar. Karakteristik *serif* dikenali melalui sudut dan kurva tanda kurung pada huruf. Gaya tipografi *serif* yang dikenal sebagai era Transisi. Transisi mencerminkan peralihan dari gaya lampau ke modern dengan menggabungkan karakteristik desain dari keduanya tipografi tersebut. Beberapa jenis huruf transitional termasuk ITC Zapf International, Century, dan Baskerville.

2. Transisi



Gambar 2.10 Board game “sorry!” 1972
Sumber: <https://assets.fontsinuse.com/>

Gaya tipografi *serif* yang dikenal sebagai era Transisi. Transisi mencerminkan peralihan dari gaya lampau ke modern dengan menggabungkan karakteristik desain dari keduanya tipografi

tersebut. Beberapa jenis huruf transitional termasuk ITC Zapf International, Century, dan Baskerville.

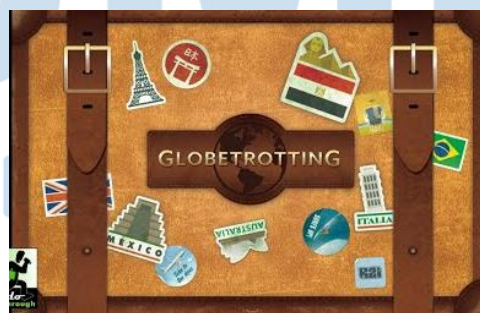
3. Modern



Gambar 2.11 Board game “Ave Roma”
Sumber: <https://imgcdn.gamefound.com/extralarge/projects/>

Pada akhir abad ke-18, terjadi perkembangan dalam tipografi yang menunjukkan karakteristik yang lebih geometris dalam konstruksinya. Berbeda dari tipografi gaya lama yang menunjukkan kemiripan bentuk dengan hasil pena bermata pahat, tipografi ini muncul dengan kontras goresan yang menciptakan perbedaan ketebalan yang mencolok dan menekankan tekanan pada garis vertikal. Dikenal sebagai tipografi romawi yang paling simetris. Ciri khas dari tipografi ini adalah adanya *serif* yang memiliki bentuk lempengan, memberikan kesan berat.

4. Slab Serif



Gambar 2.12 Board game “globetrotting”
Sumber: <https://cf.geekdo-images.com/>

Ciri khas dari tipografi ini adalah adanya *serif* yang memiliki bentuk lempengan, memberikan kesan berat. *Slap serif* adalah salah satu gaya tipografi yang telah ada sejak awal perkembangan cetak modern pada abad ke-19. Gaya ini mulai muncul ketika pengrajin huruf mulai mengeksplorasi berbagai bentuk dan gaya huruf yang berbeda untuk menciptakan variasi dan keunikannya. Namun, gaya *slap serif* secara khusus mulai populer pada akhir abad ke-19 dan awal abad ke-20.

5. Sans Serif



Gambar 2.13 Board game “enchanted forest”
Sumber: <https://i5.walmartimages.com/>

Gaya sans *serif* dalam tipografi diperkenalkan pada awal abad ke-19. Ciri utama dari sans *serif* adalah ketiadaan serif pada karakter hurufnya. Beberapa contoh sans *serif* meliputi Futura dan Univers.

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

6. Blackletter



Gambar 2.14 Board game “damnation the gothic game”
Sumber: <https://cdn11.bigcommerce.com/>

Blackletter adalah gaya tipografi yang meniru huruf manuskrip dan dikenalkan pada periode abad ke-13 hingga ke-15. Blackletter sering disebut juga sebagai gothic. Ciri khas dari blackletter melibatkan goresan tebal dan huruf yang memiliki sedikit gelombang.

7. Script



Gambar 2.15 Board game “you’re my lobster!”
Sumber: <https://s3-eu-west-1.amazonaws.com/nestgifts/>

Script adalah tipografi yang meniru gaya tulisan tangan, menggunakan huruf yang cenderung miring dan menerapkan tulisan sambung. Tipografi *script* mencoba untuk mereplikasi bentuk tulisan yang dihasilkan oleh pena bermata pahat, yang bisa fleksibel, runcing, pensing, atau menggunakan kuas.

8. Display



Gambar 2.16 Board game “FOUND IT!”

Sumber: <https://skillmaticsworld.com/cdn/shop/files/Found>

Tipografi jenis ini direncanakan untuk huruf besar yang sering digunakan untuk tulisan utama dan judul. Penggunaan tipografi seperti ini untuk teks biasa membuat orang kesulitan membaca. Perkembangan *font display* modern terutama terjadi seiring dengan perkembangan teknologi digital dan desain grafis. Sejak awal tahun 2000-an hingga sekarang, *font display* telah menjadi semakin penting dalam desain web, desain grafis, dan branding. *Font display* yang dirancang khusus untuk kegunaan di layar mulai muncul dalam berbagai gaya dan variasi untuk memenuhi kebutuhan desainer dalam menciptakan identitas visual yang unik dan menarik.

2.2 Ilustrasi

Male (2007) mengatakan ilustrasi adalah suatu bentuk seni yang berguna sebagai medium visual untuk berkomunikasi dengan target tertentu. Oleh sebab itu, penggunaan ilustrasi dalam sebuah buku interaktif bertujuan untuk menggambarkan makna suatu kata melalui elemen visual, dan ilustrasi berperan dalam bagian dari desain yang dapat meningkatkan daya tarik konten buku interaktif. Dalam proses pembuatan ilustrasi, terdapat beberapa *point* yang perlu dipahami.

1. Alasan

Menghasilkan suatu argumentasi mengenai pilihan tema atau topik dengan mengacu pada pemahaman, pengetahuan, atau empati terkait topik tersebut. Penulis akan mengusulkan sebuah topik ilustrasi yang dapat memperkenalkan objek atau benda serta kata-kata dalam buku interaktif.

2. Tujuan

Menetapkan tujuan yang didasarkan pada kesimpulan dari topik yang dibahas. Tujuan ilustrasi ini adalah untuk menyajikan konten menarik dalam buku interaktif, sehingga audiens dapat lebih mudah memahami suatu kata dari objek yang diilustrasikan.

3. Objektif

Menentukan cara yang tepat untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Untuk mewujudkan ilustrasi tersebut, penulis akan membuatnya menggunakan metode digital.

Dalam ilustrasi terdapat beberapa teknis desain. Beberapa teknis ilustrasi berupa:

1. Flat Design

Flat Design merupakan gaya desain digital yang menjadi tren populer pada tahun 2013. Gaya ini dicirikan oleh tampilan yang sangat minimalis, menghilangkan semua elemen dan efek tambahan dari desain, seperti bayangan, pencahayaan, kedalaman, tekstur, dan elemen lain yang menambah dimensi.

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



Gambar 2.17 Board game “Way finding board game”

Sumber: https://as1.ftcdn.net/v2/jpg/02/49/97/52/1000_F_249975210_

Menghasilkan tampilan yang datar di layar dengan penggunaan spasi, warna cerah, dan garis sederhana sebagai elemen tata letak. *Flat design* dengan desain simple dan digunakan secara *flat* karena tampilannya yang jelas namun sangat sederhana. Gaya ini banyak menarik perhatian, menjadikannya salah satu topik yang sering dibicarakan pada tahun tersebut (Pratas, 2014).

2. Fantasi Desain

Ahmadi (2009) mengatakan bahwa *fantasy* (fantasi/khayalan) adalah kemampuan jiwa untuk membentuk tanggapan-tanggapan atau bayangan baru. Melalui fantasi, manusia dapat melepaskan diri dari keadaan yang dihadapi dan menjangkau kedepan, masuk kedalam keadaan yang akan mendatang. Menurut Ahmadi (2009), fantasi lebih bersifat subjektif apabila dibandingkan dengan kemampuan jiwa yang lainnya. Dalam orang berfantasi, bayangan-bayangan atau tanggapan-tanggapan yang telah ada dalam diri seseorang memegang peranan yang sangat penting. Bayangan yang ditimbulkan karena fantasi disebut sebagai bayangan fantasi. Bayangan fantasi berbeda dengan bayangan pengamatan, dimana bayangan pengamatan merupakan hasil dari pengamatan, sedangkan bayangan fantasi merupakan hasil dari fantasi.

2.2.1 Fungsi ilustrasi

Male (2007) menjelaskan ilustrasi memiliki manfaat sebagai berikut.

1. Ilustrasi memiliki bertujuan untuk mempermudah pemahaman seseorang terhadap informasi, contohnya ilustrasi *map* yang menyajikan informasi mengenai arah suatu tempat.
2. Ilustrasi memiliki fungsi untuk mengekspresikan komentar atau pendapat seseorang terkait suatu topik.
3. Ilustrasi menjadi bagian dari narasi cerita, seperti gambar pada *board game* cerita fiksi yang ditujukan untuk anak.
4. Ilustrasi yang digunakan sebagai elemen identitas, seperti gambaran yang mencerminkan ciri atau identitas suatu perusahaan.
5. Ilustrasi dapat digunakan sebagai alat persuasi, seperti gambaran salah satu produk yang berfungsi untuk keperluan promosi.

2.3 Board game

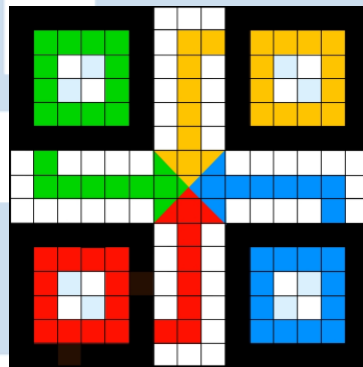
Board game merupakan permainan yang dimainkan pada papan khusus yang dilengkapi dengan berbagai kotak atau area yang diberi tanda. Papan permainan ini umumnya memiliki rute, petak, atau ruang yang berfungsi sebagai struktur dasar permainan. Para pemain menggunakan pion, kartu, atau elemen permainan lainnya untuk bergerak atau berinteraksi dengan papan sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan. Ketika permainan dimulai, pemain dapat terlibat dalam berbagai interaksi seperti melempar dadu, menempatkan komponen permainan, serta menukar dan mengambil materi dari lawan, baik dalam bentuk kartu maupun token (Vagansza, 2019).

2.3.1 Jenis Board game

Terdapat tiga kategori yang dapat ditemui dalam permainan papan atau *board game*:

1. Papan Permainan (*Game Board*):

Papan permainan adalah elemen utama yang memberikan struktur dan tempat bermain untuk para pemain. Pada papan ini, terdapat berbagai kotak, jalur, atau wilayah yang menentukan ruang gerak atau aktivitas pemain selama permainan. Desain papan dapat bervariasi sesuai dengan jenis permainan dan tema tertentu.



Gambar 2.18 Papan Board game

Sumber: <https://d1csarkz8obe9u.cloudfront.net/posterpreviews/>

2. Pion atau Token (*Game Pieces*):

Pion atau token adalah elemen yang mewakili pemain dalam permainan. Setiap pemain biasanya memiliki pion atau token unik yang digunakan untuk bergerak atau menunjukkan posisi mereka di papan permainan. Pion ini dapat berupa bentuk-bentuk tertentu, seperti karakter, kendaraan, atau objek lain yang sesuai dengan gambaran permainan.



Gambar 2.19 "Catur"

Sumber: <https://www.orami.co.id/ng/product/catur->

3. Kartu (*Cards*):

Kartu adalah elemen permainan yang sering digunakan untuk memberikan variasi, keberuntungan, atau arahan tertentu kepada pemain. Kartu dapat berisi informasi, tugas, atau aksi yang harus dilakukan pemain sesuai dengan aturan permainan. Permainan kartu dapat menjadi faktor penting dalam mengubah dinamika permainan dan memberikan unsur kejutan.



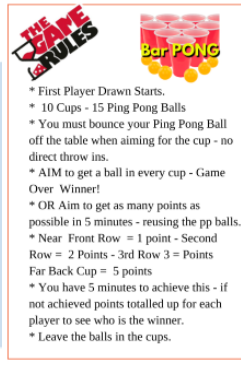
Gambar 2.20 “Kartu Remi”
Sumber: <https://miro.medium.com/v2/>

2.3.2 Elemen *Board game*

Selinker (2011) menguraikan bahwa terdapat tipe elemen yang ada dalam permainan papan. Dalam bukunya yang berjudul "The Game Inventor's Guidebook" yang diterbitkan pada tahun 2011 yang berisi:

1. Aturan Permainan

Dalam sebuah permainan, dapat diuraikan ke dalam bentuk *flowchart* yang dapat membantu pemain dalam proses belajar dan pemahaman jalannya permainan. Semakin intuitif *flowchart* tersebut, semakin mudah bagi pemain untuk memahami dan menikmati permainan dengan lebih cepat.



Gambar 2.21 Peraturan *Board game* Bar Pong
Sumber: <https://id.postermywall.com/index.php/>

2. Grafik

Elemen ini mampu memberikan petunjuk langsung kepada pemain mengenai cara bermain permainan dan aturan yang berlaku hanya melalui visual dan sensasi yang didapatkan dari permainan papan. Elemen ini memiliki signifikansi karena langkah pertama yang dilakukan oleh pemain ketika membuka permainan baru bukanlah membaca aturan permainan, melainkan mengamati elemen visual dalam permainan dan mengeksplorasi materi yang ada di dalamnya. Terdapat banyak unsur yang dapat meningkatkan desain permainan papan agar lebih mudah dipahami secara intuitif.

3. Warna

Elemen ini dimanfaatkan untuk membantu pemain mengidentifikasi karakteristik pada materi permainan. Jika pemain melihat penggunaan warna yang konsisten, mereka dapat berasumsi bahwa elemen tersebut memiliki hubungan atau kesamaan.

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

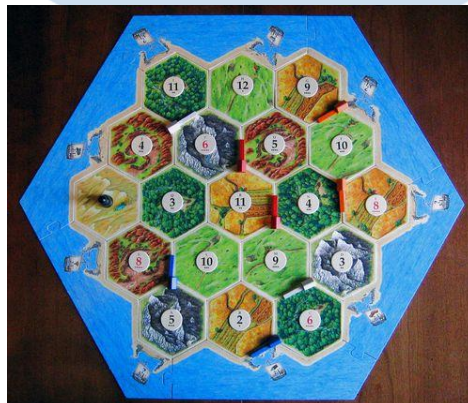


Gambar 2.22 Pion Colours

Sumber: <https://st2.depositphotos.com/6850750/11335/i/>

4. Bentuk

Elemen ini berfungsi untuk menetapkan peran atau fungsi dari bahan-bahan yang ada dalam permainan. Sebagai contoh, jika terdapat bahan berbentuk kapal, maka secara umum bahan tersebut seharusnya berada di atas air. Selanjutnya, jika di dalam kapal terdapat elemen meriam, maka kapal tersebut mungkin memiliki kemampuan menyerang lawan.



Gambar 2.23 “Catan” Game

Sumber: <https://catan.jp/wp-content/uploads/2011/02/>

5. Ukuran

Elemen ini memiliki kemampuan untuk menentukan bahwa ukuran yang besar dapat mencerminkan kuantitas atau kekuatan yang lebih besar, sementara ukuran yang kecil mengindikasikan sebaliknya. Mengacu pada hubungan antara bagian-bagian dari sebuah objek atau gambar terhadap

keseluruhannya. Proporsi yang seimbang atau harmonis dapat menciptakan estetika yang menyenangkan dan mudah dipahami.



Gambar 2.24 Uber Game “Carrot”
Sumber: <https://www.ubuy.co.id/id/product>

6. *Integration*

Setiap elemen dalam permainan harus memiliki fungsi yang signifikan secara menyeluruh dan memainkan peran khususnya. Integrasi dalam konteks permainan papan (*board game*) mengacu pada cara berbagai elemen permainan saling berinteraksi dan mempengaruhi satu sama lain untuk menciptakan pengalaman permainan yang koheren dan menyeluruh. Jika terdapat papan dalam permainan, penting untuk memeriksa apakah papan hanya dapat diperhatikan dari sebuah sisi atau dapat diakses dari segala sisi.



Gambar 2.25 Board game Monopoly
Sumber: <https://lifestyle.kompas.com/read/2021>

7. Papan *Board game*

Jika terdapat papan dalam permainan, penting untuk memeriksa apakah papan hanya dapat diperhatikan dari sebuah sisi atau dapat diakses dari segala sisi. Tujuan utama dari papan adalah menyediakan arena atau area tempat permainan berlangsung. Ini mencakup penempatan kotak, jalur, atau zona-zona khusus yang menentukan ruang dan batasan permainan.



Gambar 2.26 *Board game* Balap Kuliner

Sumber: <https://gerai.kompas.id/balap-kuliner-board-game/>

8. *Reference*

Memberikan informasi tentang permainan sebagai bentuk pengingat bagi pemain-pemain. Dengan referensi memberikan gambaran juga terhadap pemain untuk memahami isi dari game tersebut.



Gambar 2.27 Panduan *Board game*

Sumber: <https://www.playday.id/blog/43--game>

9. *Theme*

menentukan tema yang dapat dimengerti dan menginspirasi pemain, sehingga pemain dengan cepat memahami konsep permainan yang akan mereka mainkan. Tema ini mencakup elemen-elemen seperti setting, karakter, plot, dan atmosfer yang menginspirasi desain, mekanisme permainan, dan komponen lainnya.



Gambar 2.28 *Theme Board game*

Sumber: <https://depositphotos.com/id/-medieval-theme-297144234ml>

1. Fungsi *Board game*

Stephenson (2019) menguraikan manfaat bermain *board game* sebagai berikut:

- a. Memungkinkan partisipasi fleksibel di mana saja dan kapan saja, bersama siapapun.
- b. Membangun hubungan melalui kolaborasi antara pemain, memperkuat keterlibatan sosial.
- c. Strategi yang diterapkan untuk meraih kemenangan dalam permainan memerlukan ketekunan, mendorong pemain untuk berpikir secara lebih teliti guna mencapai tujuan yang diinginkan. Melalui pengalaman bermain *board game*, pemain dapat meningkatkan kreativitasnya dalam merancang strategi, yang pada gilirannya membuat permainan menjadi lebih seru.

2.4 Periode Perkembangan Anak

Jhon W. Santrock dalam bukunya yang berjudul “*Life-Span Development* Jilid 1” (2002), mengurutkan klasifikasi periode perkembangan yang paling luas meliputi urutan sebagai berikut: periode pra kelahiran, masa bayi, masa anak-anak, masa remaja, masa awal dewasa, masa pertengahan dewasa dan masa akhir dewasa. Hal ini dilakukan dengan tujuan pengorganisasian dan pemahaman dalam penggambaran umum perkembangan. Dalam hal ini penulis hanya akan membahas mengenai periode perkembangan masa anak-anak sesuai dengan target yang dituju penulis dalam perancangan Tugas Akhir.

Perkembangan (*development*) adalah perubahan yang bersifat kuantitatif dan kualitatif, yaitu bertambahnya kemampuan (*skill*) struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks. Termasuk didalamnya perkembangan kognitif, bahasa, motorik, emosi, dan perkembangan perilaku (Soetjiningsih, 2014). Perkembangan menurut Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI) (2008) adalah bertambahnya kemampuan struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang lebih teratur, dapat diperkirakan, dan dapat diramalkan sebagai hasil dari proses diferensiasi sel, jaringan tubuh, organ-organ, serta sistemnya yang terorganisasi.

Masa kanak-kanak terdiri dari 2 bagian yaitu masa kanak-kanak dini dan akhir masa kanak-kanak. Masa kanak-kanak dini adalah masa anak berusia 2 sampai 6 tahun, masa ini disebut juga masa pra sekolah yaitu masa anak menyesuaikan diri secara sosial. Akhir masa kanak-kanak adalah anak usia 6 sampai 13 tahun, biasa disebut sebagai usia sekolah.

2.4.1 Perkembangan Psiko-Fisik Anak

1. Umur 6 – 8 tahun : Koordinasi psiko motorik semakin berkembang, permainan sifatnya berkelompok, tidak terlalu tergantung pada orang tua, kontak dengan lingkungan luar semakin matang, menyadari kehadiran alam sekelilingnya, bentuk lebih berpengaruh daripada warna, rasa tanggung jawab mulai tumbuh, puncak kesenangan bermain adalah pada umur 8 tahun.

2. Umur 8 – 12 tahun : Koordinasi psiko motorik semakin baik, permainan berkelompok, teratur, disiplin, kegiatan bermain merupakan kegiatan setelah belajar, menunjukkan minat pada hal-hal tertentu, sifat ingin tahu, coba-coba, menyelidiki, aktif, dapat memisahkan persepsi dengan tindakan yang menggunakan logika, dapat memahami peraturan.

2.4.2 Interaksi Sosial Anak

Anak merupakan pribadi sosial yang memerlukan relasi dan komunikasi dengan orang lain untuk memanusiakan dirinya. Anak ingin dicintai, dihargai dan diakui. Berkeinginan pula untuk dihitung dan mendapat tempat dalam kelompoknya. Hanya dengan relasi dan komunikasi dengan orang lain, misalnya dengan orang tua, pendidik, teman sebaya dan lain-lain, anak dapat berkembang menuju kedewasaan. Hubungan anak dengan orang tua maupun orang dewasa lainnya merupakan hubungan yang mempengaruhi. Dengan kata lain, individu sosial dengan tingkah laku sosial itu selalu dikomunikasikan dengan manusia lain.

Menurut Yussen dan Santrock (1980 : 373) mengatakan bahwa kemampuan sosialisasi anak sangat terkait dengan orang-orang di sekeliling anak yang disebut agen sosial, yaitu setiap orang yang berhubungan dengan seorang anak misalnya ayah dan ibunya, pengasuh, teman sebaya, guru dan keluarga lainnya dan orang tersebut mempengaruhi cara berperilaku.

2.5 Storytelling

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (Ikranegarkata & Hartatik), *storytelling* adalah kisah, dongeng, sebuah tutur yang melukiskan suatu proses terjadinya peristiwa secara panjang lebar, karangan yang menyajikan jalannya kejadian-kejadian, lakon yang diwujudkan dalam pertunjukan (misalnya tentang drama, film, dan lain sebagainya).

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *storytelling* adalah kegiatan yang menyampaikan cerita dari seorang pencerita atau pendongeng kepada pendengar dengan tujuan untuk memberikan informasi bagi pendengar sehingga dapat digunakan untuk mengenali emosi diri sendiri dan orang lain serta mampu melakukan *problem solving* (pemecahan masalah).

2.5.1 Manfaat *Storytelling*

Terdapat beberapa manfaat *storytelling* yang sering digunakan dalam dunia diantaranya yaitu :

1. Penanaman Nilai-Nilai

Storytelling adalah cara untuk menyampaikan informasi tanpa harus menyatakannya secara eksplisit. Artinya, *storytelling* dapat digunakan sebagai alat untuk memberikan pendidikan tanpa perlu bersikap menggurui. Ketika mendengarkan sebuah dongeng, anak-anak dapat menikmati ceritanya sambil memahami nilai-nilai atau pesan yang terkandung dalam cerita tersebut tanpa perlu dijelaskan secara langsung atau diinstruksikan.

2. Mampu Melatih Daya Konsentrasi Anak

Storytelling sebagai bentuk media informasi dan komunikasi yang disukai oleh anak-anak yang memberikan latihan kepada mereka untuk fokus pada suatu objek dalam jangka waktu tertentu. Ketika anak-anak sedang menikmati mendengarkan cerita, mereka cenderung tidak ingin terganggu. Hal ini mencerminkan bahwa anak-anak sedang mengalami tingkat konsentrasi yang tinggi dalam mendengarkan cerita tersebut.

3. Mendorong Anak Mencintai Cerita yang Dibuatnya

Storytelling dengan media permainan atau membacakan cerita sesama anak-anak ternyata mampu mendorong anak untuk mencintai imajinasi cerita dan permainan dapat menjadi media yang cukup tepat dalam melatih kemampuan bercerita.