

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Komunikasi Visual

Menurut Landa (2011), desain grafis adalah suatu bentuk dari komunikasi visual yang digunakan untuk menyampaikan sebuah informasi atau pesan kepada target audiens. Desain grafis adalah representasi visual dari sebuah gagasan atau ide yang bergantung dengan pembuatan, pemilihan, dan penataan elemen visual. Desain grafis yang baik dapat menyampaikan pesan dengan lebih kuat.

Solusi desain grafis dapat memengaruhi, menginformasikan, mengenali, memotivasi, meningkatkan, menata, mencap, membangkitkan, menemukan, melibatkan, dan membawa sangat banyak tingkat dari sebuah makna. Solusi dari desain grafis sangat efektif sehingga solusi tersebut memengaruhi perilaku.

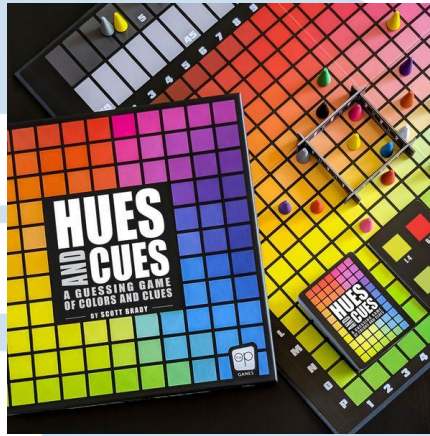
2.1.1 Warna

Menurut Landa (2011), warna adalah deskripsi dari energi sebuah cahaya karena manusia melihat hanya melalui cahaya. Warna yang terlihat pada permukaan sebuah benda disebut sebagai *reflected light* atau *reflected color*. Ketika cahaya mengenai sebuah benda, maka benda tersebut akan menarik sebagian cahaya yang mengenainya dan sebagian lain dari cahaya yang tidak tertarik oleh benda tersebut dipantulkan, cahaya yang terpantul tersebut yang kemudian terlihat sebagai warna.

2.1.1.1 Nomenklatur Warna

Landa (2011) menyebutkan bahwa elemen pada warna dapat dipisah menjadi tiga bagian, yaitu *hue*, *value*, dan *saturation*. Pada dasarnya, *Hue* adalah warna, contohnya adalah biru atau merah, oranye atau hijau, ataupun kuning atau merah. Lain halnya dengan *value* yang mengacu pada tingkatan luminositas atau cahaya pada warna seperti terang atau gelapnya sebuah warna. Contohnya adalah biru muda atau hijau tua. *Shade*, *tone*, dan *tint* adalah aspek-aspek lain dari *value*. Sementara *saturation* adalah kecerahan

atau kepuccatan pada sebuah warna contohnya adalah merah cerah dan kuning pucat. *Saturation* terkadang disebut sebagai *chroma* dan *intensity*.



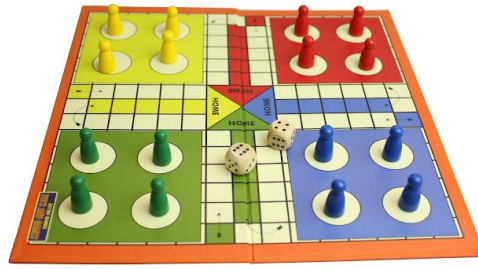
Gambar 2.1 Penggunaan *hue*, *value*, dan *saturation* pada papan *board game* HUES and CUES

Sumber: [https://cf.geekdo-images.com/CLDTs_qDRPeN-ogINxH3Aw__imagepage/img/CjqnzhQ4WbKcQQIhqMIB7N-cHP0=/fit-in/900x600/filters:no_upscale\(\):strip_icc\(\)/pic5413865.jpg](https://cf.geekdo-images.com/CLDTs_qDRPeN-ogINxH3Aw__imagepage/img/CjqnzhQ4WbKcQQIhqMIB7N-cHP0=/fit-in/900x600/filters:no_upscale():strip_icc()/pic5413865.jpg) (2020)

Hue juga dapat dirasakan sebagai temperatur pada warna. Temperatur pada warna terlihat dari panas atau dinginnya warna itu sendiri. Temperatur warna tentunya tidak dapat dirasakan secara langsung dengan indera perasa, melainkan dirasakan melalui pikiran dan asosiasi terhadap benda yang berhubungan dengan warna yang terlihat. Contohnya warna hangat adalah oranye, kuning, dan merah seperti halnya cahaya matahari yang terasa hangat, dan warna sejuk adalah warna ungu, biru, dan hijau seperti halnya warna bunga dan dedaunan yang membuat sejuk.

2.1.1.2 Warna Dasar

Menurut Landa (2011), penting untuk memahami fungsi dari warna dasar untuk dapat lebih mendefinisikan warna, warna dasar dapat disebut sebagai warna primer. Pada media yang menggunakan layar, tiga warna dasar yang dipakai adalah merah, biru, dan kuning atau biasa disingkat sebagai *RGB* (red, green, and blue). Tiga warna dasar tersebut juga disebut sebagai *additive primaries* karena jika ketiga warna tersebut digabung dengan jumlah yang sama akan menghasilkan cahaya putih pada layar.



Gambar 2.2 Penggunaan Warna Dasar pada *Board Game* Ludo
Sumber:

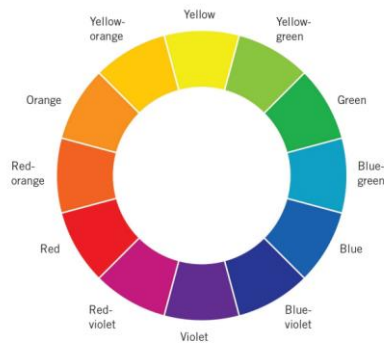
<https://blogger.googleusercontent.com/img/b/R29vZ2xl/AVvXsEjK9onPF8bizzhWOCi3T21f9fzQ56pQO05KmLNXI7Qcu2FDxjL0Fgp9yLZRfr-sawcMUPf5IgJhoQFBwuSS95zsgyLmNYnPT69duFKSPnINWC2A8VGRKICQHzCkaAwK1sWlfl8UDPdEmlc/s640/ludo.jpg> (2019)

Berbeda halnya dengan warna yang digunakan untuk non-digital. *Subtractive color* adalah warna yang terlihat sebagai pantulan dari sebuah permukaan seperti halnya tinta pada selembar kertas. Warna dasar dari *subtractive color* adalah merah, kuning, dan biru. Ketiga warna tersebut disebut sebagai warna dasar karena warna-warna tersebut tidak dapat dihasilkan dari campuran warna lainnya, sementara warna lain dapat dihasilkan dari campuran warna-warna dasar tersebut, contohnya adalah ketika mencampurkan warna merah dan kuning maka akan mendapatkan warna oranye.

Untuk keperluan percetakan, *subtractive primary color* yang digunakan adalah cyan (*C*), magenta atau patma (*M*), dan yellow atau kuning (*Y*), ditambah *black* atau hitam (*K*) atau biasa disingkat menjadi CMYK. Hitam biasanya digunakan untuk menambah kontras warna.

2.1.1.3 Skema Warna

Menurut Mollica (2018), representasi visual dari warna yang tersusun dari hubungan kromatiknya adalah roda warna. Roda warna dasar memiliki 12 warna. 12 Warna tersebut dapat dibagi menjadi tiga kelompok, yaitu warna primer, warna sekunder, dan warna tersier. Roda warna terbuat dari warna dasar *subtractive color*, yaitu merah, kuning, dan biru.



Gambar 2.3 Roda Warna
Sumber: Mollica (2018)

Seiring perkembangannya zaman, beberapa kombinasi warna tertentu sudah ditentukan sebagai warna yang nyaman dilihat. Kombinasi ini merupakan kombinasi dari dua warna atau lebih yang diambil dari hubungan warna tertentu pada roda warna sehingga menghasilkan visual yang nyaman dipandang ketika warna-warna tersebut dipakai.

1) *Monochromatic*



Gambar 2.4 Penggunaan Warna *Monochromatic* pada Catur
Sumber: <https://unsplash.com/photos/person-holding-chess-piece-in-chess-piece-Bwt5M8z1kXg> (2021)

Skema warna ini fokus dalam penggunaan satu warna dan menggunakan variasi *value* dari warna yang sudah dipilih. *Monochromatic* adalah skema warna yang mudah digunakan karena hanya akan fokus menggunakan warna yang sudah dipilih, warna hitam, dan warna putih.

2) *Analogous*

Analogous menggunakan warna yang bersebelahan pada roda warna. Biasanya satu warna akan lebih mendominasi dan warna lainnya akan menjadi aksen pada skema warna.

3) *Triadic*

Triadic menggunakan tiga warna yang mempunyai jarak yang sama antara warna satu ke warna dua dan warna dua ke warna tiga pada roda warna. Satu warna akan menjadi warna yang dominan, dua sisanya akan menjadi warna bagian.

4) *Complementary*

Skema warna ini memiliki visual yang paling kontras karena menggunakan dua warna yang saling berseberangan pada roda warna. Skema warna ini lebih berhasil jika satu warna menjadi warna dominan dan satu warna lainnya menjadi warna pembantu. Saturasi antara warna satu dan warna dua sebaiknya tidak sama.

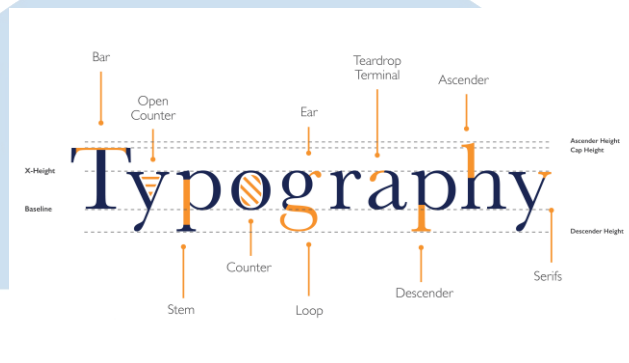
2.1.2 Tipografi

Menurut Landa (2011) Tipografi adalah desain dan tata letak bentuk huruf pada media dua dimensi berupa media cetak dan media yang menggunakan layar. Suatu bentuk yang didesain berdasarkan keindahan, proporsi, dan keseimbangan yang dapat dibaca disebut *type* dalam tipografi. Terdapat *display type* dan *text type* pada tipografi. *Display type* merupakan komponen dominan yang biasanya ditampilkan dengan besar dan tebal yang digunakan untuk judul dan subjudul. Sedangkan *text type* biasanya digunakan untuk konten yang berupa paragraf, kolom, atau keterangan.

2.1.2.1 Nomenklatur dan Anatomi Tipografi

Hampir semua *type* sekarang diproduksi secara digital atau buatan tangan. Walaupun begitu, hampir semua terminologi pada *type* adalah berdasarkan pada proses sebelumnya yaitu pada saat *type*

masih dibuat dengan metal kemudian dicetak dan diberi tinta. Berikut adalah istilah penting yang dipakai.



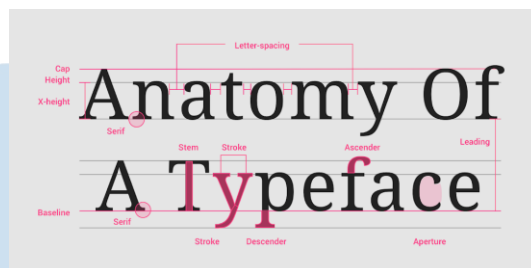
Gambar 2.5 Anatomi Tipografi

Sumber: <https://yesimadesigner.com/get-familiar-with-type-anatomy/> (2024)

1) Bentuk Huruf

Setiap huruf alfabet mempunyai gaya dan bentuk yang berbeda. Perbedaan gaya dan bentuk dari setiap huruf harus tetap dijaga agar setiap huruf dapat dibaca dan merepresentasikan huruf yang dimaksud.

2) *Typeface*



Gambar 2.6 Anatomi *typeface*

Sumber: <https://m2.material.io/design/typography/understanding-typography.html> (2015)

Typeface adalah desain pada satu set bentuk huruf, angka, dan tanda-tanda yang disatukan oleh properti visual seorang desainer *type*.

3) *Type font*

Typeface adalah set lengkap sebuah bentuk huruf, angka, dan tanda-tanda pada *face*, ukuran, dan gaya tertentu yang dibutuhkan untuk komunikasi tertulis.

4) *Type family*

Beberapa desain *font* yang memasukkan beberapa variasi gaya berdasarkan satu desain *typeface*. Kebanyakan *type family* memiliki setidaknya *light*, *medium*, dan *bold weight* dan masing-masing memiliki *italic*.

5) *Italic*

Bentuk huruf yang miring ke kanan. Varian gaya dari *typeface* di dalam sebuah *type family*.

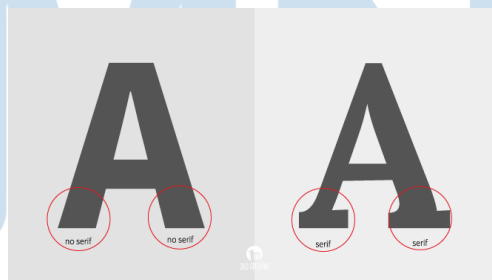
6) *Type style*

Modifikasi pada *typeface* yang membuat beragam desain dengan mempertahankan esensi pada visual karakter pada *face*. Variasi dapat berupa *weight*, *angle*, dan bentuk dasar.

7) *Stroke*

Garis melengkung atau lurus yang membentuk menjadi sebuah huruf.

8) *Serif*



Gambar 2.7 Perbedaan *Serif* dan *Sans Serif*

Sumber: <https://www.silocreativo.com/en/serif-vs-sans-serif-differences-similarities/> (2016)

Elemen kecil yang ditambahkan pada ujung atas dan ujung bawah *stroke* utama pada sebuah bentuk huruf.

9) *Sans Serif*

Typeface tanpa adanya *serif*.

10) **Weight**

Ketebalan *stroke* pada sebuah bentuk huruf yang ditentukan dengan membandingkan ketebalan *stroke* dengan tingginya, contohnya *light*, *medium*, dan *bold*.

2.1.2.2 **Ukuran pada Tipografi**

Sistem satuan ukuran pada tipografi menggunakan dua satuan, yaitu point dan pica. Tinggi sebuah *type* diukur dengan point. Lebar sebuah huruf atau barisan *type* diukur dengan pica.

Pada umumnya, *type* tersedia dari 5 point sampai 72 point. *Type* yang berukuran kurang dari 14 point umumnya digunakan sebagai *text type* atau *body copy*. Sementara di atas itu, digunakan sebagai *display text*. Panjang sebuah baris secara horizontal diukur dengan pica. 6 pica kurang lebih 2.54 cm. Menentukan panjang sebuah baris yang cocok bergantung dengan desain dari spesifik *typeface*, *type size*, *line spacing*, dan panjang dari konten itu sendiri.

2.1.2.3 **Pemilihan Typeface**

Pemilihan *typeface* dapat ditentukan melalui beberapa faktor:

1) **Visual Interest: Aesthetics and Impact**

Memilih *typeface* berdasarkan nilai estetika dan pengaruh yang akan muncul pada layar atau media cetak sangat penting seperti halnya membuat visual. *Typeface* harus dipilih berdasarkan seberapa baik *typeface* terintegrasi dengan visual.

2) **Appropriateness: Concept**

Menurut Miller et al (dalam Landa, 2011), sebelum memilih *typeface*, desainer menentukan terlebih dahulu target audiens, *tone*, sifat, dan sikap dari apa yang

desainer ingin komunikasikan. Hal tersebut akan membantu desainer untuk memilih *font* yang tepat untuk memastikan komunikasi berjalan dengan lancar.

3) *Clarity: Readability and Legibility*

Tipografi yang dapat terbaca akan menciptakan konten yang dapat dimengerti. Pada dasarnya, desainer harus memastikan agar tipografi dapat terbaca, artinya teksnya dapat dibaca dengan mudah dan membuat membacanya menyenangkan dan menarik.

2.1.2.4 *Mixing Typefaces*

Sebagian besar desainer mencampur penggunaan *typeface* untuk membedakan antara *display type* dan *text type*. Desainer lainnya menggunakan teknik ini dengan alasan keindahan dan keperluan visual. Peraturan umumnya dalam teknik adalah dengan tidak menggunakan lebih dari dua *typeface*.



Gambar 2.8 Penggunaan dua *typeface* pada instruksi *card game* Exploding Kitten

Sumber:

<https://device.report/m/0f2f4922c6846e64f1d7760c6307cce78c36695d56ca4d718dc02dad8886051b.png> (2017)

Eksperimen merupakan hal yang harus dilibatkan untuk menjadi kreatif. Berikut adalah beberapa hal yang dapat dilakukan dalam penggunaan dua *typeface*:

1) *Experiment with Type*

Desainer dapat melakukan eksperimen dengan mencoba bagaimana dua *typeface* terlihat dalam berbagai kombinasi. Seperti *heading* dengan paragraf, paragraf pendek dan panjang, *heading*, *subheading*, keterangan, dan sebagainya.

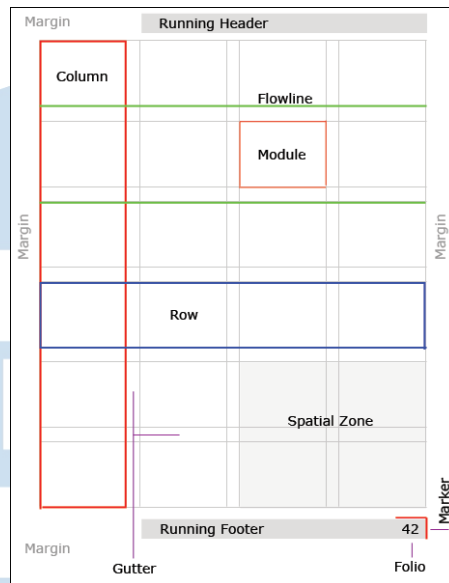
2) *Limit Mixing and Select for Contrast*

Sebagian besar desainer menyarankan untuk membatasi mencampur *typeface* dengan menggunakan dua *typeface* per kasus. Satu untuk *display type* dan satunya lagi untuk *text type*. Contohnya adalah penggunaan sans serif pada *display type* dan penggunaan serif untuk *text type*. Tujuan utama dari penggunaan dua *typeface* adalah adanya pembeda seperti pembeda untuk *text type* dan *type* untuk keterangan. Maka dari itu, pilihlah dua *typeface* yang perbedaannya kontras tetapi tetap mempunyai struktur yang mirip.

2.1.3 *Grid*

Menurut Landa (2011). *Grid* digunakan untuk mengatur urutan dalam desain. *Grid* adalah panduan berbentuk struktur komposisi yang terbuat dari garis vertikal dan horizontal yang terbagi menjadi beberapa bagian menjadi kolom dan margin. Penentuan *grid* akan memudahkan desainer dalam menentukan penataan konten desainnya.

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 2.9 Anatomi Grid

Sumber: <https://vanseodesign.com/web-design/grid-anatomy/> (2011)

Adapun bagian-bagian dari *grid* terbagi menjadi beberapa bagian, yaitu:

1) Margins

Untuk menentukan batasan dalam visual akan dimulai dari *margin*. *Margin* adalah ruang kosong yang ada di tepi setiap sisi halaman. Tidak terbatas hanya pada halaman, *margin* juga ada pada setiap permukaan pada konten visual dan tipografi. *Margin* berfungsi sebagai bingkai dan batasan.

2) Column and Column Intervals

Kolom adalah susunan yang membentuk vertikal yang digunakan sebagai ruang yang akan diisi konten baik tulisan maupun gambar. Jumlah kolom dalam sebuah desain juga bergantung pada tujuan dan konsep desain. Ukuran kolom satu dan lainnya juga dapat berbeda tergantung konsep. Jarak antar kolom tersebut disebut *column interval*

3) Flowlines

Flowlines membentuk keselarasan horizontal pada sebuah *grid* dan membantu *flow* atau mengalirnya konten pada sebuah visual.

4) *Grid Modules*

Grid modules adalah ruang pada visual yang tercipta dari perpotongan garis vertikal *column* dan garis horizontal *flowlines*. Ruang yang tercipta dari perpotongan tersebut adalah ruang untuk menaruh konteks yang dapat berupa teks maupun gambar.

5) *Spatial Zones*

Spatial zones terbentuk dari beberapa *grid modules* dengan tujuan untuk mengatur tata letak dari berbagai komponen grafis baik itu teks ataupun gambar.

2.1.4 Keseimbangan

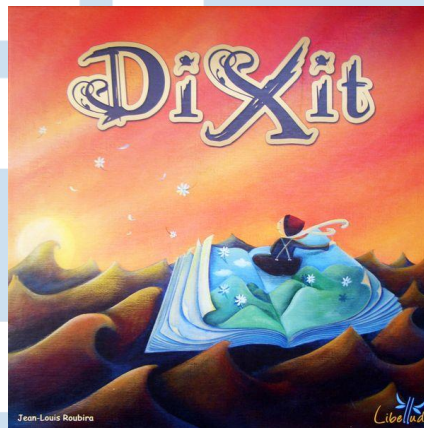
Menurut Landa (2011), keseimbangan pada sebuah desain didapatkan dari pemerataan penggunaan elemen visual serta pemerataan pada komposisinya. Keseimbangan pada sebuah desain diperlukan agar target audiens lebih nyaman dalam menggunakan desain tersebut karena ketidakseimbangan tidak disukai oleh orang pada umumnya. Keseimbangan adalah salah satu prinsip desain yang tentunya harus dijalani dengan prinsip desain lainnya.



Gambar 2.10 Penggunaan *Symmetrical Balance* pada *Board Game* Catan
Sumber: Berbagai Sumber

2.1.5 Hirarki Visual

Tujuan utama desain grafis adalah untuk memudahkan target audiens untuk menerima pesan yang ingin disampaikan. Prinsip hirarki visual adalah salah satu hal yang paling penting dalam penataan informasi dan kejelasan komunikasi. Hirarki visual digunakan untuk membimbing mata target audiens untuk melihat urutan elemen yang ada pada desain berdasarkan penekanan (Landa, 2011).



Gambar 2.11 Penggunaan Perbedaan Kontras untuk Hirarki Visual pada *Board Game Dixit*

Sumber: <https://boardgamegeek.com/image/455883/dixit> (2009)

2.1.6 Ritme

Ritme pada desain grafis dapat terbentuk dari pengulangan konsisten pada penggunaan elemen visual yang membuat pandangan audiens mengelilingi halaman atau sebuah desain (Landa, 2011).

2.1.7 Kesatuan

Kesatuan dapat dicapai ketika semua elemen visual saling berhubungan sehingga menciptakan satu kesatuan yang lebih besar ketika dilihat secara bersamaan. Audiens akan merasakan kesatuan dalam sebuah komposisi ketika mereka melihat atau merasakan koneksi visual melalui arah dari elemen, objek, dan tepi pada media yang digunakan (Landa, 2011).

2.1.8 Ilustrasi

Ilustrasi adalah salah satu cara menyampaikan pesan yang spesifik ke audiens dengan visual. Ilustrasi memengaruhi cara memberikan informasi dan cara mengedukasi, dengan ilustrasi informasi dan edukasi akan menjadi lebih menyenangkan dan lebih menceritakan. Ilustrasi berguna untuk menggambarkan sesuatu yang tidak bisa ditangkap menggunakan kamera (Male, 2007). Ilustrasi yang baik akan secara efektif menyampaikan pesan lebih tepat kepada audiens.



Gambar 2.12 Penggunaan Ilustrasi pada *Card Game Exploding Kitten*
Sumber: <https://boardgamegeek.com/image/3161178/exploding-kittens> (2016)

2.1.8.1 *Visual Language*

Mayoritas praktisi ilustrator profesional mempunyai gaya visual atau gaya ilustrasinya masing-masing. Gaya ilustrasi adalah *visual language* yang dapat dibedakan satu sama lain yang dapat digunakan sebagai ciri khas bagi sebuah nama atau identitas. Secara garis besar, gaya visual dapat dikategorikan menjadi dua cara penggambaran, yaitu cara penggambaran literal dan konseptual. Gaya visual dengan penggambaran literal menggambarkan representasi sesuai dengan apa yang ingin disampaikan atau gambarkan secara objek yang sesungguhnya. Penggambaran konseptual menggambarkan apa yang ingin disampaikan

menggunakan metafora dan bukan objek yang sesungguhnya. Keduanya dapat digunakan baik untuk informasi, *commentary*, *storytelling*, persuasi, maupun identitas.

2.1.8.2 Peran Ilustrasi

Secara umum, ilustrasi memiliki lima kegunaan pada sebuah media, yaitu informasi, *commentary*, *storytelling*, persuasi dan identitas.

1) Informasi

Secara umum, ilustrasi adalah media instruksional yang baik, informasi dapat lebih tersampaikan dengan kontekstual melalui penggambaran ilustrasi. Ilustrasi yang digunakan untuk informasi tidak selalu menggunakan gaya visual realistis. Gaya ilustrasi dapat digunakan sesuai dengan tema yang dibawa.

2) *Commentary*

Peran ilustrasi ini biasanya digunakan pada sebuah majalah yang berguna untuk jurnalisme. Contohnya adalah ilustrasi pada majalah yang digunakan untuk ulasan acara televisi, ilustrasi pengenalan penulis, ilustrasi kuliner, dan ilustrasi karikatur dari tokoh ternama.

3) *Storytelling*

Cerita fiksi secara umum digambarkan menggunakan ilustrasi. Peran ilustrasi ini biasanya digunakan pada buku cerita, novel grafis, komik, dan publikasi yang bertemakan mitologi dan fantasi. Ilustrasi dapat berupa ilustrasi satuan maupun *sequential*.

4) Persuasi

Peran ilustrasi ini biasanya dipakai untuk iklan komersial. Jenis ini juga pernah digunakan sebagai

propaganda dan promosi ideologi politik. Pesan yang disampaikan dari ilustrasi biasanya bersifat secara langsung untuk mengajak atau mempromosikan sesuatu.

5) Identitas

Biasa digunakan untuk sebagai aspek pengenalan atau pencirian sebuah *brand* atau perusahaan.

2.2 Media Informasi Interaktif

Menurut Dhir (2021), media interaktif merupakan salah satu metode komunikasi yang mediana dapat memberikan balasan dari interaksi yang dilakukan penggunaannya. Media interaktif adalah salah satu cara orang-orang memproses dan membagikan informasi.

Penciptaan media interaktif bermaksud untuk menarik penggunaannya dan berinteraksi dengan mereka dengan cara yang media informasi non-interaktif tidak dapat lakukan. Media interaktif juga dapat menjadi komponen edukasi, membuatnya menjadi media yang kuat sebagai alat edukasi. Media interaktif dapat membuat orang lebih semangat dan aktif dalam pengalaman belajarnya.

2.2.1 Permainan

Menurut Fullerton (2019), permainan adalah sesuatu yang terbentuk dari elemen formal yang memberikan pengalaman keterlibatan seseorang secara emosional. Selain itu, permainan terbentuk dari elemen-elemen yang menyatu membuat sebuah kesatuan yang kompleks. Saat seseorang memainkan permainan, orang tersebut mengesampingkan aturan yang ada pada kehidupan sebenarnya, dan menyatu dengan aturan yang ada pada permainan yang dimainkannya. Aksi yang dilakukan dalam permainan tentunya hanya akan terjadi di permainan.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.13 Permainan Colonist

Sumber: <https://blog.colonist.io/content/images/2019/11/ss13.png> (2019)

Ketidakpastian menjadi dasar pada sebuah permainan, tetapi, pada akhir permainan, permainan harus menyelesaikan ketidakpastian tersebut sehingga memberikan konklusi kepada pemain dengan memunculkan pemenang. Hal yang ada pada permainan adalah sistem yang tertutup yang melibatkan pemain dalam suatu konflik yang struktur dan mengakhirinya dengan menyelesaikan ketidakpastian yang didapatkan pada awal permainan.

2.2.2 Board Game

Board game merupakan jenis permainan yang menggunakan papan. Menurut Fullerton (2019), elemen-elemen dari *board game* adalah sebagai berikut:

1) Pemain

Selain jelasnya dibutuhkan pemain dalam permainan, *board game* menuntut pemain untuk aktif terlibat dalam permainannya. Pemain harus aktif dalam membuat keputusan. Pemain yang bersedia untuk bermain harus menerima peraturan dari *board game* yang dimainkannya.

2) Tujuan

Sebuah *board game* harus memiliki tujuan yang jelas bagi para pemainnya. Tujuan dibuat agar pemain memiliki *goal* dalam permainan sehingga pemain dapat mengejar tujuan tersebut untuk menang.

3) Peraturan

Peraturan bertujuan untuk menjelaskan apa yang bisa pemain lakukan dan apa yang tidak bisa pemain lakukan pada sebuah *board game*. Peraturan juga dapat digunakan untuk menjelaskan beberapa kejadian yang dapat dipicu dari keputusan pemain.

4) Sumber Daya

Sumber daya adalah benda atau suatu hal yang nilainya ditentukan dari tingkat kesulitan mendapatkannya dan kegunaan dari benda tersebut. Sumber daya digunakan pemain untuk mencapai tujuan dalam *board game*. Mengatur sumber daya adalah kunci untuk mencapai tujuan dalam permainan.

5) Konflik

Konflik ada pada sebuah *board game* untuk menciptakan persaingan para pemain dalam mencapai tujuan. Konflik biasanya hal yang terjadi yang menyebabkan adanya persaingan dan dibatasi oleh aturan yang ada pada sebuah *board game*.

6) Hasil

Hasil dari sebuah *board game* harus menyelesaikan ketidakpastian yang ada di awal dengan memutuskan siapa pemenang dari permainan tersebut.

2.3 Krisis Identitas

Erikson (1968) menyebutkan bahwa kesadaran individu tentang dirinya dalam hubungannya dengan peran sosial disebut sebagai identitas. Krisis identitas digunakan sebagai istilah oleh Erikson sebagai masa dan proses pencarian identitas yang umumnya terjadi pada remaja.

2.3.1 Pengertian Krisis Identitas

Menurut Yuliati (2012) krisis identitas merupakan suatu periode bagi seseorang saat mereka menganalisis dan mengeksplorasi yang cukup dalam mengenai peran sosial untuk orang tersebut. Krisis identitas juga merupakan suatu konflik yang sangat penting yang harus dihadapi oleh seseorang dalam

hidupnya. Semua orang dapat mengalami krisis identitas, tetapi masa remaja adalah masa yang paling rentan mengalami krisis identitas (Skedel, 2022).

2.3.2 Dampak Negatif Krisis Identitas pada Remaja

Jika remaja tidak menghadapi krisis identitas dengan baik, remaja tersebut cenderung akan melakukan hal destruktif dan menghasilkan kenakalan remaja. Hal tersebut juga bergantung pada diri remaja dan lingkungannya (Hidayah & Nuriyati, 2016).

2.3.3 Menghadapi Krisis Identitas

Untuk menghadapi krisis identitas, remaja dapat mengeksplorasi dirinya untuk lebih mengenal kapasitas dan keinginan dari dirinya sendiri kemudian melakukan komitmen dari hasil eksplorasi diri. Remaja yang tidak bisa melakukan hal tersebut harus mendapat arahan atau mendapatkan terapi agar pengembangan identitas dapat berjalan baik (Skedel, 2022).

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA