

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Permainan

Secara umum permainan merupakan rangkaian aktivitas yang bertujuan untuk menyajikan hiburan dengan peraturan yang ditetapkan sesuai peran masing-masing pemain. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, permainan merupakan kegiatan bermain, barang atau suatu hal yang dimainkan, mainan, bermain maupun perbuatan bermain, sedangkan menurut Katie Salen dan Eric Zimmerman (Solihin et al, 2023, h. 5) permainan merupakan sistem yang dirancang dengan melibatkan konflik buatan yang ditentukan oleh aturan permainan yang menghasilkan hasil yang dapat diukur sesuai dengan tujuan permainan.

2.1.1 Jenis-jenis Permainan

Permainan dibagi menjadi dua kategori, yaitu permainan digital dan permainan non digital yang dapat dilakukan secara individu maupun bersama. Permainan digital (Muarifah et al, 2017, h. 52) merupakan sebuah permainan yang dapat dimainkan dalam perangkat digital dengan tujuan agar pengguna dapat bersenang-senang sesuai dengan tujuan dari perancangan permainan, sedangkan permainan non-digital (Naderi & Moafian, 2023, h. 1) merupakan permainan yang dilakukan secara langsung dengan berbagai aktivitas fisik maupun visual dengan mengandalkan media, seperti papan, kartu maupun komponen lain yang berfungsi untuk mengedukasi pemain.

2.1.2 Fungsi Permainan

Permainan membawa kekuatan dalam kehidupan manusia. Dengan adanya permainan membuat seseorang melakukan aksi yang tidak selalu mereka tahu ingin mereka lakukan, tanpa paksaan dan dapat diprediksi (Zichermann & Cunningham, 2011, h. 15). Fungsi dari permainan ditentukan berdasarkan jenis permainan yang dimainkan. Menurut Sigmund Freud (Andriani & Sinring, 2023, h. 237) permainan berfungsi sebagai sarana untuk

melepaskan kenangan atau perasaan yang menyakitkan, sedangkan menurut Rohmah dan Upton (Mujriah & Susilawati, 2023, h. 69) fungsi permainan adalah untuk mengembangkan aspek moral, bahasa, kognitif, sosial maupun kesejahteraan psikologis pada anak.

2.2 Board game

Berdasarkan jurnal (Rahmatilani & Patriansah, 2024, h. 127) menyatakan *board game* merupakan jenis permainan yang dimainkan menggunakan lembaran persegi berupa papan. Pada umumnya papan menggunakan bahan karton tebal, seperti pada permainan Ludo, Catur dan Monopoli. Menurut Putri (Maryanti et al, 2021, h. 4214) *board game* merupakan inovasi bagi media pembelajaran, yang menggunakan unsur permainan dan dapat dimainkan secara berkelompok.

2.2.1 Jenis-jenis Board game

Menurut jurnal (Limantara et al, 2015, h. 3) dapat diketahui *board game* dibagi menjadi beberapa kategori, yaitu

2.2.1.1 Strategy Board game

Permainan papan yang mengharuskan pemain menggunakan strategi dan membuat keputusan yang tepat untuk menjadi pemenang. Karena segala keputusan dapat mempengaruhi hasil permainan, contohnya pada permainan Igo.

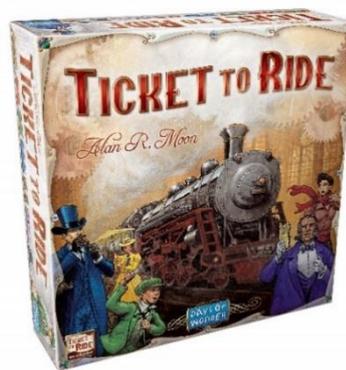


Gambar 2.1 Permainan Igo

Sumber: <https://shorturl.at/CbIzb>

2.2.1.2 German-Style Board game atau Eurogames

Permainan papan yang menerapkan peraturan sederhana yang bersifat mengajak pemain untuk mengolah strategi dan tidak bergantung pada keberuntungan. Jenis permainan ini cenderung memiliki tema ekonomi atau tema sederhana, contohnya permainan *Ticket to Ride*.



Gambar 2.2 *Ticket to Ride*

Sumber: <https://m.media-amazon.com/images/I/91YNJM4oyhL.jpg...>

2.2.1.3 Race Game

Permainan papan yang menggunakan teknik berlomba dengan tujuan mencapai garis *finish* sehingga, pemain akan menggunakan bidak dalam proses bermain, contohnya pada permainan Ludo.



Gambar 2.3 Ludo

Sumber: <https://i.ebayimg.com/images/g/pqcAAOSwpddkItdX...>

2.2.1.4 Roll and Move Game

Jenis permainan yang membutuhkan komponen permainan, seperti dadu atau jenis komponen yang dapat mengeluarkan angka secara acak. Dengan tujuan mengetahui berapa langkah yang harus pemain ambil sesuai dengan angka yang keluar pada dadu, contohnya pada permainan *monopoly*.

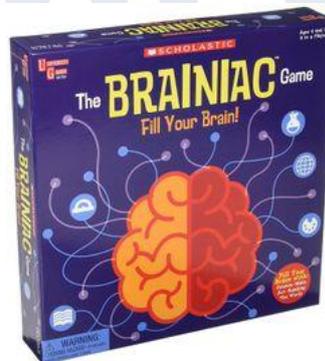


Gambar 2.4 *Monopoly*

Sumber: https://jokomisiada.pl/eng_pl_Monopoly-game-Edition-for...

2.2.1.5 Trivia Game

Permainan papan yang bergantung pada kemampuan pemain sehingga, untuk memenangkan permainan, pemain harus mendapatkan jumlah pertanyaan paling banyak diantara pemain lainnya, contohnya pada permainan *The Brainiac Game*.

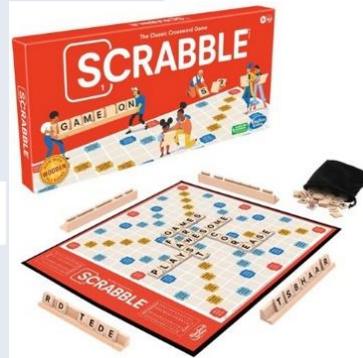


Gambar 2.5 *The Brainiac Game*

Sumber: <https://i.ebayimg.com/images/g/5g8AAOSw-C5kj7L0...>

2.2.1.6 Word Game

Permainan papan yang bergantung pada kemampuan pemain dalam mengolah kata dan huruf sehingga, para pemain harus berpikir secara cepat untuk menemukan kata yang tepat, contohnya pada permainan *scrabble*.



Gambar 2.6 *Scrabble Classic Board game*

Sumber: https://target.scene7.com/is/image/Target/GUEST_7314dc34...

2.2.2 Fungsi *Board game*

Menurut Limantara (Hada, 2023, h. 21) *board game* menjadi salah satu permainan yang memiliki manfaat dan peran dalam kehidupan sosial sehingga, terdapat beberapa fungsi yang ditemukan, yaitu

1. Peraturan merupakan elemen yang tidak terlepas dari *board game*. Dengan mengikuti peraturan yang telah ditetapkan, pemain akan tetap berada pada alur permainan serta dapat meningkatkan kedisiplinan dengan mengikuti aturan *board game*.
2. Interaksi sosial pada *board game* termasuk dalam elemen yang penting. Karena *board game* termasuk dalam kategori permainan non-digital sehingga, dalam proses bermain. Pemain akan saling berinteraksi, bersaing serta memainkan peran yang dapat menciptakan interaksi sosial antara pemain yang satu dengan pemain lainnya.

3. Terdapat sistem permainan peran pada *board game* sehingga, pemain diminta untuk melakukan proses pembelajaran dan membuka pengetahuan baru. Mulai dari berpikir, memecahkan masalah hingga dalam proses pengambilan keputusan.



Gambar 2.7 Wingspan Board game

Sumber: <https://shorturl.at/R2FZx>

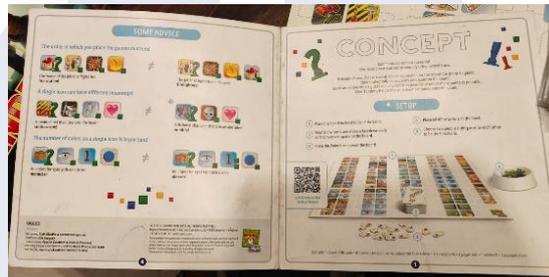
4. Media simulasi kehidupan nyata, dimana *board game* berperan untuk memberikan gambaran peristiwa nyata, contohnya dalam bekerja sama, keberuntungan, kecurangan, kegiatan sehari-hari. Dengan adanya *board game* pemain dapat saling berinteraksi sesuai dengan keadaan yang telah dirancang.
5. Menghubungkan antara generasi orang tua dengan generasi anak sehingga, keduanya dapat ikut serta dalam proses permainan. Selain itu *board game* dapat menghubungkan komunikasi yang membedakan antara pandangan maupun prinsip antar generasi.

2.2.3 Prinsip Board Game

Dalam proses perancangan *board game* terdapat beberapa prinsip yang perlu diperhatikan. Berikut merupakan penjelasan prinsip *board game* berdasarkan buku “*The Kobold Guide to Board game Design*” oleh Selinker bersama rekannya (Santoso, 2023, h. 22).

1. Mekanik dan Aturan Permainan

Dalam permainan, mekanik diciptakan dengan tujuan menyederhanakan alur serta tujuan permainan. Peraturan disusun untuk menjelaskan bagaimana cara mencapai tujuan permainan sehingga pemain dapat mencoba serta memahami proses bermain dalam permainan yang telah diciptakan yang disesuaikan dengan kebutuhan pemain, yaitu sebagai sarana hiburan maupun edukasi mengenai topik tertentu.



Gambar 2.8 Mekanisme *Concept Board games* (Alain & Gaetan)

Sumber: dokumentasi pribadi penulis

2. Materi dan Grafik

Melalui materi dan grafik, pemain dapat mengetahui informasi mengenai bagaimana permainan dapat dimainkan. Dengan komponen dan visual yang telah disajikan, seperti bidak, papan maupun sumber daya yang mendukung alur permainan.



Gambar 2.9 Contoh tampilan *board game*

Sumber: <https://cf.geekdo-images.com/ucVataW2XhbcNdYNePQIBA...>

3. Komponen *Board game*

Komponen dapat mempengaruhi alur permainan hingga pengalaman yang diciptakan dalam permainan. Berdasarkan informasi dalam laporan (Dewi, 2020, h. 19) komponen permainan dibagi menjadi 2, yaitu *Component* dan *Resource*. Berikut merupakan penjelasan mengenai tiap komponen yang ada dalam *board game*.

1. *Component* merupakan material yang dibutuhkan untuk meningkatkan pengalaman bermain. Berikut merupakan penjelasan tentang komponen yang ada dalam *board game*.

a. *Areas* berfungsi sebagai arena permainan yang dapat berubah sesuai dengan aturan yang diterapkan dalam permainan papan.



2.10 Contoh Area Permainan *Board Game*

Sumber: <https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q...>

b. *Modular Board* merupakan area yang dibagi menjadi beberapa bagian, berupa kartu yang bertambah maupun berkurang dalam alur permainan.

c. *Paper and Pencil* merupakan komponen yang berperan dalam proses pencatatan keuntungan dan kemampuan pemain. Dengan tujuan menentukan poin yang didapatkan selama permainan untuk mencapai kemenangan.

d. *Pattern* merupakan komponen yang didesain untuk menentukan hal tertentu dalam alur permainan.



Gambar 2.11 Contoh Pola Permainan

Sumber: <https://cdn12.picryl.com/photo/2016/12/31...>

- e. *Die* merupakan komponen yang digunakan saat menentukan urutan bermain secara acak, contohnya pada penggunaan dadu.



Gambar 2.12 Dadu

Sumber: <https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9G...>

- f. *Token* merupakan komponen yang berfungsi sebagai sumber daya, seperti penanda poin, posisi hingga giliran pemain.



Gambar 2.13 Contoh Token Permainan

Sumber: <https://i.etsystatic.com/27675776/r/il/0bece4...>

- g. *Card* merupakan komponen yang menentukan kejadian secara acak, seperti keuntungan atau sumber daya yang didapatkan dalam permainan.



Gambar 2.14 Kartu Permainan

Sumber: <https://insideupgames.com/wp-content/uploads/2022/02...>

2. *Resource* merupakan material yang dibutuhkan seiring berjalannya permainan yang dibagi menjadi 3 jenis, yaitu
 - a. *Action Card* merupakan kumpulan kartu yang berfungsi untuk menjalankan aksi atau misi sesuai dengan kartu yang didapatkan.



Gambar 2.15 Contoh Kartu Aksi Permainan

Sumber: <https://b1803394.smushcdn.com/...>

- b. *Action Point* merupakan mekanisme permainan yang hadir, agar para pemain memiliki poin yang dapat digunakan dengan melakukan aksi sesuai dengan poin yang telah didapatkan.
 - c. *Victory Points* adalah metode yang membantu mengukur proses permainan, untuk mengetahui seberapa dekat pemain pada kemenangan. Hal ini dapat dilihat melalui jumlah poin, token maupun syarat yang berlaku untuk memenangkan permainan.

2.2.4 Elemen *Board Game*

Berdasarkan pendapat Tracy Fullerton (Yosifa & Azman, 2023, h. 6) terdapat beberapa elemen yang diperlukan dalam proses perancangan *board game*. Berikut merupakan penjelasan mengenai elemen-elemen yang digunakan dalam *board game*.

1. *Players*

Players atau pemain dalam proses bermain *board game* merupakan individu atau sekelompok orang yang secara sukarela melakukan interaksi berdasarkan peraturan dalam sebuah permainan. Pada permainan *board game*, pemain bisa memilih peran yang mereka inginkan sesuai dengan tema dan permainan yang akan dimainkan.

2. *Objectives*

Objectives merupakan tujuan yang akan dicapai oleh pemain yang disesuaikan dengan prosedur permainan dan usaha yang telah dilakukan pemain, demi mencapai kemenangan dalam permainan.

3. *Procedures*

Procedures merupakan tindakan yang dilakukan sesuai dengan penjelasan alur permainan dan berkaitan erat dengan proses pemilihan keputusan berdasarkan tindakan yang dilakukan dalam sebuah permainan.

4. *Rules*

Rules merupakan peraturan yang dijelaskan dan diterapkan selama proses bermain. Peraturan yang boleh dan tidak boleh pemain lakukan dan wajib ditaati selama pelaksanaan permainan.

5. *Resources*

Resources merupakan sumber daya yang didapatkan serta dimanfaatkan demi menggapai target yang pemain inginkan. Biasanya sumber daya dalam *board game* cenderung beragam, dapat berupa koin, token, emas atau uang yang digunakan sebagai alat tukar.

6. Conflict

Conflict merupakan elemen permainan yang diciptakan agar pemain dapat berusaha mendapatkan target permainan sesuai dengan peraturan yang ditetapkan.

7. Outcome

Outcome merupakan hasil yang didapatkan setelah memainkan permainan, seperti kemenangan, kekalahan atau hadiah.

2.2.5 Manfaat board game

Board game memiliki manfaat bagi masing-masing individu, baik anak maupun dewasa. Hal ini dilihat dari jenis permainan papan yang akan mereka mainkan. Selain itu, permainan memiliki beberapa manfaat lainnya, (Darmo & Wardhani, 2022, h. 18) seperti dalam proses pembelajaran, agar pemain dapat merencanakan strategi yang akan dilakukan untuk memecahkan masalah, sehingga, pemain harus mempelajari dan melakukan aksi pada saat berkontribusi dalam permainan.

Menurut Andrew (Gamayanto, 2022, h. 322) *board game* merupakan permainan yang mendorong pemain untuk berinteraksi secara langsung. Jenis permainan dengan suasana kompetitif serta melatih kemampuan pemain dalam berkolaborasi. Melalui pernyataan tersebut dapat disimpulkan, permainan *board game* dapat dimainkan oleh anak-anak maupun orang dewasa, seperti mendorong seseorang untuk berinteraksi secara langsung dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi anak.

2.3 Desain

Dalam proses merancang desain terdapat beberapa prinsip desain yang perlu diperhatikan yang berfungsi sebagai acuan dalam proses mendesain. Menurut Suyanto (Fadhila & Supatmo, 2017, h.2) prinsip desain merupakan panduan yang digunakan dengan tujuan menciptakan desain yang baik, seperti prinsip keseimbangan, hierarki visual, kesatuan hingga ritme yang ditampilkan pada desain.

2.3.1 Prinsip Desain

Prinsip desain merupakan esensi yang diperlukan dalam proses perancangan karya sehingga, elemen desain menjadi saling terhubung. Berikut merupakan prinsip desain berdasarkan buku “*Graphic Design Solutions 5th Edition*” oleh Landa (Landa, 2014, h. 29):

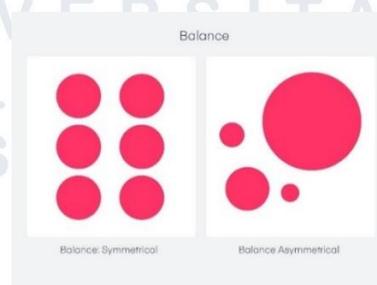
- a. *Format* merupakan hal yang menjadi dasar dalam ruangan mendesain, berfungsi untuk mengukur serta mengetahui media yang akan digunakan. Seorang desainer grafis menggunakan beragam format sesuai dengan kebutuhan desain, contohnya *CD Cover*, majalah, brosur, layar *handphone*, layar komputer, tablet dan lain sebagainya (Landa, 2014, h. 29).



Gambar 2.16 Contoh format desain majalah

Sumber: <https://cms-assets.tutsplus.com/cdn-...>

- b. *Balance*, berperan dalam keseimbangan antara elemen desain yang satu dengan elemen lainnya sehingga, karya terlihat lebih harmonis (Landa, 2014, h. 30). Selain itu Landa juga menjelaskan keseimbangan dibagi menjadi 3 jenis, yaitu simetris, asimetris dan keseimbangan radial.



Gambar 2.17 *Symmetrical & Asymmetrical Balance*

Sumber: <https://marketing.invisionapp-cdn.com/cms/images/lr1orcar/marketing...>

c. *Visual Hierarchy* berfungsi untuk mengarahkan pandangan audiens kepada seluruh elemen desain yang ditampilkan sehingga, audiens dapat melihat visual secara berurutan sesuai dengan hierarki visual (Landa, 2014, h. 33). Hal ini dilakukan agar audiens memahami apa yang disampaikan melalui visual yang telah dirancang.



Gambar 2.18 Contoh format desain majalah

Sumber: <https://www.appletoncreative.com/wp...>

d. *Rhythm* merupakan pola yang dirancang secara berulang, yang menampilkan ritme pada desain, yang membuat pandangan audiens tertuju pada seluruh elemen (Landa, 2014, h. 35). Terdapat beberapa elemen desain yang berkontribusi dalam *rhythm*, yaitu warna, tekstur, relasi antar elemen, *emphasis* dan keseimbangan yang menampilkan pengulangan pada desain sehingga, terlihat lebih bervariasi.



Gambar 2.19 Contoh *Rhythm* pada UNO Card

Sumber: <https://images.unsplash.com/photo-1616574808693...>

- e. *Unity* merupakan prinsip desain yang berperan dalam komposisi perancangan, sesuai dengan kebutuhan. Agar pesan yang disampaikan melalui desain dapat tersampaikan dan dipahami oleh audiens (Landa, 2014, h. 36). Pada saat kesatuan desain terpenuhi, komposisi informasi maupun visual menjadi lebih ideal dan saling terkoneksi satu sama lain.
- f. *Laws of Perceptual Organization* merupakan prinsip desain yang dibagi menjadi 6 bagian, yaitu *similarity* dimana desain menampilkan karakteristik yang memberikan unsur kesatuan. *Proximity*, elemen memiliki jarak kedekatan yang memberikan unsur kesatuan. *Continuity* menciptakan koneksi berkelanjutan dan menghubungkan semua elemen. *Closure* yang dapat ditemukan pada saat masing-masing elemen diproduksi dan menjadi bentuk yang utuh. *Common fate* berupa elemen dengan pola yang bergerak pada satu arah. *Continuing line* merupakan garis yang mengikuti jalur sederhana, berfungsi mengarahkan pandangan audiens kepada desain (Landa, 2014, h. 36).



Gambar 2.20 Contoh Penerapan *Laws of Perceptual Organization*

Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis (2024)

2.3.2 Elemen Desain

Dalam proses perancangan desain terdapat beberapa komponen desain yang diperlukan dalam proses perancangan. Berikut merupakan penjelasan beberapa elemen desain pada proses perancangan

1. *Texture* dalam proses perancangan desain diciptakan melalui efek visual, seolah-olah mendekati tekstur yang biasanya ditemukan secara langsung dengan menampilkan visual yang ditampilkan. (Lupton & Phillips, 2015, h. 68) Menurut Lupton dan Phillips tekstur dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu *concreate texture*, *surface manipulation*, *code-driven texture*, *five square ten inches*, *typographic potraits*, *textural harmony and contrast*, dan *alphabetic texture*. Salah satu contohnya dalam penggunaan tekstur elegan dan *smooth* pada media promosi untuk kecantikan.



Gambar 2.21 Tekstur pada media informasi kecantikan

Sumber: <https://down-id.img.susercontent.com/file...>

2. *Color* atau warna merupakan elemen desain yang mampu membedakan berbagai jenis benda. Dengan warna seseorang dapat mengetahui makna, kesan maupun hal yang menarik perhatian melalui perbedaan warna. Warna dapat berperan dalam merepresentasikan *mood* maupun realita yang dapat menggambarkan suatu kata, seperti *gloomy*, *drab*, dan *glittering* (Lupton & Phillips, 2015, h. 80). Berikut merupakan penjelasan mengenai warna melalui beberapa sumber:

- a. *Basic Color Scheme*

Skema warna merupakan warna objektif yang berkaitan dengan kenyataan dalam proses penggabungan warna (Sawahata, 1999, h. 7). Warna memiliki ciri khas dan keunikannya masing-masing berdasarkan pengalaman audiens dalam penggunaan warna. Berikut merupakan skema warna menurut Victoria (Billy, 2022, h. 4)

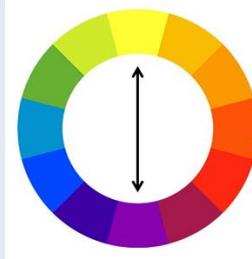
- 1.) *Monochromatic* merupakan skema warna tunggal memberi kesan harmonis, lembut dan menenangkan.



Gambar 2.22 *Monochromatic Color*

Sumber: <https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9...>

- 2.) *Complementary* merupakan skema warna yang memperlihatkan warna kontras atau warna berlawanan dalam *color wheel*.



Gambar 2.23 *Complementary Color Wheel*

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

- 3.) *Analogous* merupakan warna bersebelahan, dengan 1 warna yang mendominasi serta 2 warna pendukung, memberikan kesan hangat atau dingin.



Gambar 2.24 *Analogous Color Wheel*

Sumber: https://miro.medium.com/v2/resize:fit:536/0*vqpb...

- 4.) *Triadic* merupakan 3 warna yang digunakan secara beraturan dalam *color wheel* dan membentuk segitiga, menciptakan kesan warna dinamis.



Gambar 2.25 *Triadic Color Wheel*

Sumber: https://miro.medium.com/v2/resize:fit:536/0*q_69JJq4qXx...

5.) *Split Complementary* merupakan warna sisi kedua setelah *complementary* yang menggunakan 3 warna dengan kontras serupa.



Gambar 2.26 *Split Complementary Color Wheel*

Sumber: <https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcT...>

6.) *Tetradic* merupakan 4 warna, membentuk persegi panjang pada *color wheel*, dengan 1 warna dominasi dan 1 warna kontras pada sisi yang sama sehingga, menciptakan warna seimbang antara warna hangat dan dingin.



Gambar 2.27 *Tetradic Color Wheel*

Sumber: <https://interiordesign.id/wp-content/uploads/2017/05/skema...>

b. *The Psychology of Color* merupakan teori yang mempelajari tentang berbagai warna serta pengaruhnya pada perilaku maupun perasaan manusia (Mulyati, 2022, h. 7465). Sebuah penelitian menyatakan cara seseorang memberikan respon, dapat dipengaruhi oleh penggunaan warna berdasarkan lingkungan maupun pengalaman seseorang (Sutton, 2020, h. 138). Berikut merupakan penjelasan psikologi warna menurut Goethe dan Itten (Sasongko et al, 2020, h. 128)

- 1) Warna kuning memiliki makna kehangatan, semangat dan rasa bahagia, memberikan suasana penuh keceriaan.
- 2) Warna oranye memiliki makna hangat, bersemangat, melambangkan petualangan dan kepercayaan diri salah satunya dalam kemampuan bersosialisasi.
- 3) Warna merah muda memiliki makna romantis, lembut, kasih sayang, cinta dan feminim.
- 4) Warna biru melambangkan kecerdasan komunikasi, kepercayaan, ketenangan, kooperatif, sensitivitas, efisien, tegas, sejuk, protektif, logika dan integritas.
- 5) Warna ungu melambangkan kekayaan dengan kemewahan, canggih dan juga spiritualitas.
- 6) Warna merah melambangkan energi, emosi, kekuatan, kegembiraan, suasana penuh keaktifan dan tantangan.
- 7) Warna hijau merupakan warna dengan makna suasana teduh, santai dan terbuka dalam berkomunikasi.
- 8) Warna coklat merupakan warna dengan makna kuat atau bisa diandalkan, pesimis, kolot dan kaku.
- 9) Warna putih merupakan warna dengan makna kemurnian, suci, kepolosan, damai dan kebersihan.
- 10) Warna hitam melambangkan warna gelap, suram, tegas, penyendiri serta memberikan rasa takut namun elegan.

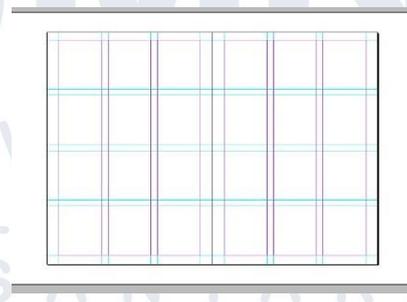
3. *Grid* merupakan panduan yang terbentuk sesuai komposisi vertikal maupun horizontal. Untuk membantu pembaca, disesuaikan dengan kebutuhan format kolom dan baris, seperti pada buku, majalah, brosur, *website* dan lain sebagainya (Landa, 2014, h. 174). Berdasarkan pendapat Landa *grid* dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu
- Single-coloumn grid* merupakan *grid* berisi struktur halaman dikelilingi *margins*, berperan sebagai struktur yang membingkai konten visual maupun tipografi pada media fisik maupun digital.



Gambar 2.28 Contoh *Single-coloumn grid*

Sumber: <https://i.pinimg.com/originals/db/b4/24/dbb424b179499e3ce0a78d...>

- Multicoloumn grid* berfungsi untuk mempertahankan keselarasan disesuaikan dengan proporsi yang akan digunakan. Misalnya jalur kolom diatur, agar para perenang berenang pada jalur masing-masing tanpa mengganggu perenang lain.



Gambar 2.29 Contoh *Multicoloumn grid*

Sumber: <https://dav31d.files.wordpress.com/2012/03/multicolumnn...>

- Flowline* merupakan *grid* dengan posisi horizontal berfungsi untuk mengidentifikasi alur visual yang ada didalamnya sehingga, menampilkan keteraturan, jelas dan tidak berantakan.

- d. *Grid Modules* merupakan *grid* yang dibentuk berdasarkan unit individu, berasal dari potongan kolom horizontal dan vertikal. Dengan menggunakan konten bergambar serta teks dalam sebuah *grid*.
- e. *Spatial Zone* merupakan *grid* yang dibentuk dengan menggabungkan beberapa modul, berfungsi untuk mengatur penempatan elemen grafis, seperti gambar dan teks.
- f. *Modular grid* merupakan *grid* yang dibentuk berdasarkan penggabungan kolom dan baris. Kemudian dirancang untuk menyajikan sekelompok informasi secara individual maupun pengelompokkan dalam zona tertentu.



Gambar 2.30 Contoh *Multicoloumn grid*

Sumber: <https://cdn.prod.website-files.com/658162679bc86c0ec2f2732b/667...>

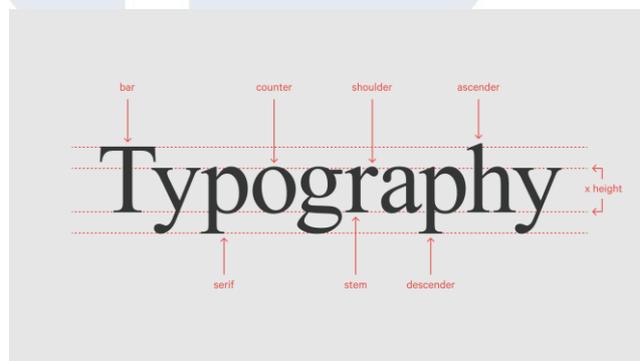
- 4. *Pattern* merupakan elemen visual, disusun berdasarkan elemen yang dibentuk dengan pola berbeda sehingga, dapat disajikan dengan tingkat kompleksitas logis (Lupton & Phillips, 2015, h. 200). Pola dapat didesain dengan berbagai cara, yaitu *dots, stripes and grids, repeating elements, one element many patterns, changing color, scale and orientation, iconic patterns, regular and irregular, random repeat, gris as matrix, code-based patterns, vary the input*.



Gambar 2.31 Perbandingan *Hue*, *Saturation* dan *Value*

Sumber: <https://beritausaha.com/wp-content/uploads/2022/12...>

5. Tipografi merupakan elemen desain yang berfungsi membantu audiens untuk memahami penampilan visual pada media atau *caption*. Elemen tipografi dibagi menjadi 2, yaitu dalam segi ukuran untuk mengetahui besar kecilnya huruf, yang disesuaikan kembali dengan kebutuhan media, sedangkan dalam segi anatomi berfungsi untuk mengidentifikasi anatomi tipografi (Landa, 2014, h. 44).



Gambar 2.32 Anatomi Tipografi

Sumber: <https://cdn.prod.website-files.com/5d816b07d269382588...>

Selain itu, tipografi juga diklasifikasikan menjadi beberapa jenis, yaitu *Old style* yang diperkenalkan pada abad ke-15, *Transitional*, *Modern*, *Slab Serif*, *Sans Serif*, *Blackletter*, *Script* dan *Display* (Landa, 2014, h. 47).

FRaktur fraktur	HUMANIST humanist	OLD STYLE old style
TRANSITIONAL transitional	MODERN modern	SLAB SERIF slab serif
SANS SERIF sans serif	<i>SCRIPT</i> script	DISPLAY DECORATIVE

Gambar 2.33 Jenis Tipografi

Sumber: https://miro.medium.com/v2/resize:fit:1400/0*3ppTGw56LBd_sBD1

2.4 Pola Komunikasi Keluarga

Pola komunikasi keluarga (Ermen et al, 2023, h. 86) merupakan metode komunikasi orang tua dan anak, menciptakan suasana penuh kasih sayang, kerjasama, kepercayaan serta saling terbuka. Melalui keluarga, anak dapat mengenal lingkungan dan kehidupan bermasyarakat sehingga, orang tua menjadi dasar dari pembentukan karakter anak (Hasanah, 2016, h. 73). Pada umumnya pendidikan diperoleh melalui orang tua tidak hanya dari segi kesadaran dan pengertian yang diperoleh melalui hubungan timbal balik antara orang tua dan anak (Retno, 2023, h. 65). Untuk mencapai hubungan baik antara keduanya diperlukan pola komunikasi keluarga yang efektif.

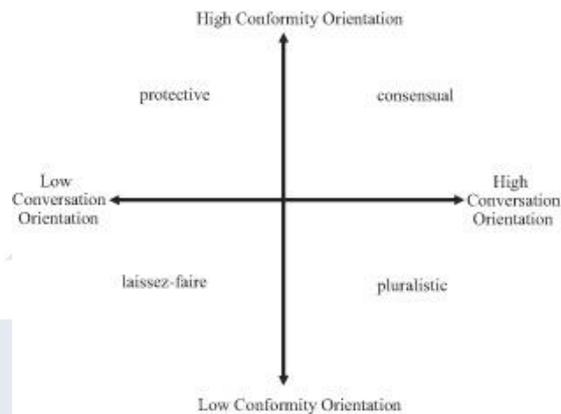
Menurut teori *Family Communication Pattern Theory (FCPT)* oleh Fitzpatrick dan Koerner pada tahun 2006 (Purnado et al, 2022, h.) menyatakan peran setiap anggota keluarga berfungsi apabila anggota keluarga saling terbuka. Pola komunikasi keluarga dibagi menjadi 2, (DeVito, 2016, h. 288) yaitu *Conversation Orientation* yang dilihat melalui cara keluarga berdiskusi. Keluarga dengan orientasi percakapan tinggi, cenderung terbuka pada berbagai isu, sedangkan keluarga dengan orientasi percakapan rendah cenderung enggan dalam berdiskusi. Kemudian *Conformity Orientation*, mencerminkan keluarga dengan persamaan nilai, sikap dan kepercayaan. Keluarga orientasi konformitas tinggi menerapkan aturan yang harus dipatuhi seluruh anggota untuk menghindari masalah, sedangkan pada orientasi konformitas rendah cenderung kurang harmonis karena anak diberikan kebebasan tanpa batas.

2.3.1 Tipe Pola Komunikasi Keluarga

Berdasarkan kedua orientasi pola komunikasi tersebut, pola komunikasi keluarga dapat diidentifikasi menjadi empat tipe (DeVito, 2016, h. 289), yaitu

- a. Komunikasi keluarga *Consensual* merupakan pola komunikasi keluarga dengan *conversation* dan *conformity* tinggi, sehingga, tipe keluarga ini cenderung terbuka dalam berkomunikasi maupun kesepakatan bersama. Walaupun demikian orang tua masih mempertimbangkan keputusan anak, dimana anak biasanya sudah mengetahui alasan dari tindakan orang tua mereka.
- b. Komunikasi keluarga *Protective* merupakan pola komunikasi keluarga dengan *conformity* tinggi dan *conversation* rendah, sehingga, tipe keluarga ini cenderung menemukan kesulitan pada saat ingin melakukan kesepakatan. Untuk mengurangi konflik, orang tua biasanya menerapkan peraturan mutlak sehingga, seluruh anggota keluarga harus mematuhi setiap peraturan. Dengan rendahnya tingkat percakapan membuat keluarga cenderung mengandalkan komunikasi satu arah.
- c. Komunikasi keluarga *Pluralistic* merupakan pola komunikasi keluarga dengan tingkat *conformity* rendah dan *conversation* tinggi, sehingga, pada tipe keluarga ini semua anggota keluarga mampu mengekspresikan berbagai sikap, terbuka dalam berkomunikasi mengenai berbagai topik serta saling mendukung satu sama lain.
- d. Komunikasi keluarga *Laissez-faire* merupakan pola komunikasi keluarga dengan tingkat rendah, baik dari sisi *conformity* maupun *conversation* sehingga, tipe keluarga ini cenderung minim konflik. Hal ini dikarenakan keluarga menghindari komunikasi sehingga, membebaskan seluruh anggota keluarga untuk melakukan apapun tanpa adanya batasan. Namun menurut beberapa penelitian, keluarga

dengan pola komunikasi ini cenderung lebih banyak mengalami masalah dibandingkan pola komunikasi keluarga lainnya.



Gambar 2.34 Bagan Tipe Pola Komunikasi Keluarga
Sumber: <https://www.researchgate.net/publication/51704353...>

2.3.2 Faktor Pola Komunikasi Keluarga

Berdasarkan pendapat Syaiful (Nugroho, 2022, h. 13) berikut merupakan faktor-faktor yang mempengaruhi pola komunikasi keluarga

- a. Citra diri, di mana seseorang selalu memiliki gambaran mengenai citra dirinya maupun citra orang lain, berisi tentang kelebihan dan kekurangan serta berpengaruh pada cara komunikasi seseorang dengan orang lain, salah satunya dalam keluarga.
- b. Kondisi psikologis dapat mempengaruhi cara seseorang berkomunikasi dengan orang di sekitarnya. Pada saat seseorang sedang merasakan emosi negatif mereka cenderung mengalami tingkat kesulitan yang lebih tinggi untuk berkomunikasi dengan orang lain dibandingkan dengan mereka yang sedang dalam kondisi senang.
- c. Kondisi lingkungan memiliki pengaruh dalam berkomunikasi, salah satunya pada saat berkomunikasi dalam kondisi formal maupun informal. Sama halnya dalam berkomunikasi dengan keluarga, akan jauh berbeda pada saat seseorang berkomunikasi dengan teman seusianya.

- d. Kepemimpinan dalam keluarga biasanya merupakan posisi yang ditempati oleh orang tua. Karena merupakan posisi penting untuk mengarahkan seluruh anggota keluarga. Selain itu orang tua juga berperan dalam menentukan cara anggota keluarga berkomunikasi dengan anggota keluarga lainnya.
- e. Etika bahasa merupakan hal dasar yang sudah seharusnya diajarkan oleh orang tua kepada anaknya. Dengan adanya etika dalam berbahasa, seseorang mengetahui cara untuk menggunakan kesempatan dalam berbicara mengenai suatu hal pada waktu dan tempat yang tepat, sehingga, semua orang harus memiliki pengetahuan dalam berbahasa agar informasi yang disampaikan dipahami oleh penerima pesan.
- f. Perbedaan usia merupakan hal yang berpengaruh dalam komunikasi. Karena setiap usia memiliki batasan dalam berkomunikasi baik dengan generasi yang sama atau generasi lainnya.

2.3.3 Aspek Intensitas Komunikasi Keluarga

Menurut Devito (Nugroho, 2022, h. 11) cara mengukur komunikasi dalam keluarga adalah dengan menyampaikan informasi secara jujur dan terbuka. Salah satunya saat orang tua berkomunikasi dengan anaknya. Berikut merupakan aspek intensitas komunikasi dalam keluarga:

- a. Frekuensi dalam berkomunikasi dapat diukur melalui intensitas orang tua berkomunikasi dengan anak, contohnya orang tua selalu berada disamping anak selama seharian penuh. Akan tetapi seiring berjalannya waktu orang tua dan anak hanya bisa meluangkan waktu selama satu sampai dua jam dalam sehari untuk saling berkomunikasi.
- b. Durasi komunikasi, dilihat dari seberapa lama waktu yang dihabiskan bersama, contohnya dalam sehari keluarga menghabiskan waktu bersama. Selama dua sampai tiga jam untuk melakukan waktu berkualitas.
- c. Perhatian dalam berkomunikasi terjadi pada saat orang tua mendengarkan informasi atau curahan hati anak maupun sebaliknya,

contohnya saat anak mendapatkan penghargaan orang tua akan mengekspresikan rasa gembira, sedangkan dalam kondisi sedih atau berduka, keduanya akan saling menguatkan.

- d. Keteraturan dalam komunikasi keluarga merupakan bentuk dari kegiatan yang dilakukan secara teratur bersama, misalnya saat orang tua menerapkan diskusi bersama anggota keluarga, dilakukan pada waktu tertentu atau dengan melakukan rekreasi bersama.
- e. Tingkat keterbukaan komunikasi membuat anggota keluarga dapat mendiskusikan tentang berbagai macam hal dan tidak fokus pada kegiatan sehari-hari saja. Akan tetapi bisa dengan mencari solusi yang didiskusikan secara bersama, untuk menemukan jalan keluar terhadap suatu permasalahan.
- f. Kedalaman pesan yang disampaikan dapat terlihat dari tingkat kejujuran dan kepercayaan antar anggota keluarga. Pada saat menceritakan kegiatan atau masalah yang dialami, misalnya saat orang tua menceritakan pengalaman mereka dimasa lampau saat mengalami kegagalan hingga mencapai kesuksesan.

2.3.4 Hambatan Komunikasi Keluarga

Komunikasi merupakan kunci utama dalam hubungan antar anggota keluarga. Walaupun demikian dalam proses komunikasi banyak terjadi kendala yang mengganggu proses komunikasi. Salah satu hambatan terjadi dari sisi eksternal (Birowo et al, 2024, h. 132). Melalui sudut pandang pendengar terdapat kelebihan beban pesan, kerumitan pesan, gangguan lingkungan, kesibukan, prasangka, minimnya usaha serta kegagalan dalam mengakomodasi gaya mendengarkan yang berbeda. Berikut merupakan beberapa hambatan yang dialami dalam komunikasi keluarga (Prayogi, 2021, h. 22).

- a. Hambatan teknis, terjadi apabila ditemukan gangguan dalam berkomunikasi, seperti gangguan akibat kerusakan alat komunikasi dalam proses penyampaian pesan.

- b. Hambatan semantik terjadi saat ditemukan kesalahan dalam penggunaan bahasa, sedangkan hambatan psikologis terjadi apabila seseorang mengalami masalah bersifat individu, seperti rasa duka, rasa curiga maupun informasi yang tidak tersampaikan secara menyeluruh.
- c. Hambatan fisik dapat berupa ketidakhadiran seseorang secara fisik atau gangguan pada salah satu indera pada orang yang menerima informasi.
- d. Hambatan status, terjadi akibat adanya jarak yang ditemukan diantara partisipan, contohnya perbedaan status antara karyawan senior dengan karyawan junior atau pada orang tua dengan anak sehingga, komunikasi yang disajikan akan cenderung berbeda.
- e. Hambatan kerangka berpikir merupakan hambatan yang terjadi akibat adanya perbedaan pola pikir maupun prinsip antar partisipan, didasarkan atas pengalaman maupun pendidikan mereka.
- f. Hambatan budaya terjadi apabila ditemukan adanya perbedaan dalam norma, kebiasaan maupun nilai yang dipercaya oleh pihak terkait langsung dalam proses komunikasi.

2.5 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan jenis penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, sebagai acuan dalam penelitian baru (Arsani, 2023, h. 11). Dalam proses perancangan *board game* kolaboratif pola komunikasi keluarga antara orang tua dan remaja. Penulis mengacu pada penelitian terdahulu yang relevan dengan topik perancangan penelitian. Berikut merupakan hasil analisa penelitian yang telah dilakukan.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	<i>Deep Talk</i> sebagai Pola Komunikasi Efektif dalam Keluarga	Langgeng Fajar Miftahul Ilmi	Penelitian membahas penggunaan metode <i>deep talk</i> dalam pola komunikasi keluarga. Hal ini dikarenakan oleh banyaknya kasus komunikasi interpersonal yang gagal dalam lingkup keluarga. Berdasarkan penelitian ini, menemukan metode <i>deep talk</i> dapat menciptakan rasa aman dan nyaman sehingga, memberi dampak positif pada hubungan antara anak dengan orang tua, seperti menimbulkan perasaan bahagia dan mendapatkan	Kebaruan yang dimunculkan melalui perancangan penelitian yang penulis lakukan adalah dalam hal penggunaan metode yang berbeda, yaitu dengan menggunakan metode interaktif. Dengan merancang <i>board game</i> yang mendukung serta mempraktikkan pola komunikasi keluarga yang efektif maupun yang berdampak negatif bagi keluarga. Melalui perancangan penelitian, diharapkan baik orang tua maupun anak dapat memahami serta mempertimbangkan pola komunikasi keluarga yang akan diterapkan.

			dukungan emosional.	
2.	Pola Komunikasi Keluarga di Mata Generasi Z	Desi Yoanita	<p>Penelitian membahas pola komunikasi keluarga melalui sudut pandang generasi z yang berada pada usia dewasa muda. Dengan menggunakan teori Fitzpatrick, yang diterapkan pada 10 informan dengan usia 18-25 tahun.</p> <p>Penelitian menemukan esensi kebersamaan keluarga membutuhkan komitmen, ibu berperan sebagai jembatan komunikasi keluarga, anak berharap orang tua dapat mengurangi otoritas sehingga, mereka dapat dilibatkan dalam</p>	<p>Kebaruan yang penulis sajikan dalam proses perancangan penelitian adalah dengan mengadaptasi teori Fitzpatrick bersama rekannya, yang terdiri atas 4 tipe pola komunikasi keluarga. Dikemas dalam bentuk <i>board game</i> pola komunikasi keluarga antara orang tua generasi x dan remaja generasi z. Dengan harapan dapat menjadi referensi bagi orang tua maupun remaja, dalam menerapkan pola komunikasi keluarga pada keluarga mereka. Selain itu melalui perancangan penelitian penulis menyajikan esensi kebersamaan sebagai</p>

			<p>proses pengambilan keputusan. Peneliti pada penelitian ini, mengakui bahwa peneliti tidak mengukur tingkat <i>conformity</i> maupun <i>conversation orientation</i> sehingga, tidak ditemukan pengelompokan pola komunikasi keluarga.</p>	<p>media penghubung relasi orang tua dan anak mereka. Agar keduanya bisa bermain bersama dan mengetahui pilihan yang mereka lakukan, memiliki dampak bagi anak bahkan seluruh anggota keluarga.</p>
3.	<p><i>Board game</i> sebagai Media Komunikasi Visual Pendekatan Hubungan Harmonis Keluarga Antar Orang Tua dan Anak</p>	<p>Conny Rahmatilani dan Mukhsin Patriansah</p>	<p>Dalam proses perancangan <i>board game</i> membahas permasalahan tentang keluarga yang mengalami kesulitan untuk menghabiskan waktu bersama. Karena keterbatasan waktu akibat kesibukan orang tua, sehingga, diciptakan <i>board game</i> yang dapat dimainkan bersama.</p>	<p>Kebaruan yang penulis rancang dalam proses perancangan penelitian adalah dalam hal perancangan pola komunikasi keluarga yang tidak hanya mendekatkan orang tua dan anak mereka. Akan tetapi juga mengedukasi keduanya, untuk mengetahui pola komunikasi keluarga</p>

			<p>Tujuan dari perancangan tersebut adalah untuk mengekspresikan rasa peduli dan sayang yang dapat membantu meningkatkan keharmonisan keluarga. Walaupun demikian dalam proses perancangan ditemukan masalah utama dari permasalahan, yaitu kekurangan pengetahuan orang tua dalam hal mendekati diri dengan anak mereka. Hal ini terjadi karena kesibukan pada masing-masing anggota keluarga sehingga, membuat mereka tidak saling peduli.</p>	<p>yang berperan penting dalam kehidupan keluarga sehingga, mereka dapat mengetahui pola komunikasi keluarga yang paling baik untuk diterapkan. Dengan menghindari tipe pola komunikasi yang berdampak negatif bagi keharmonisan dan relasi keluarga.</p>
--	--	--	--	---

Melalui hasil analisa, penulis menemukan persamaan pada penelitian yang penulis lakukan. Ketiga penelitian membahas pola komunikasi dan permasalahan keluarga, yang menunjukkan untuk mencapai hubungan keluarga yang baik dibutuhkan komitmen untuk saling berkomunikasi, sedangkan perbedaan ketiga penelitian tersebut, terletak pada penggunaan media, yaitu *deep talk*, penerapan pola komunikasi serta perancangan *board game*. Melalui pemaparan hasil analisa dapat disimpulkan bahwa masih terdapat kekurangan media untuk mengedukasi keluarga tentang pola komunikasi keluarga. Sesuai dengan kebaruan yang penulis ajukan, untuk membuat media agar keluarga mampu memahami pola komunikasi keluarga yang memiliki sisi positif dan negatif berdasarkan sudut pandang orang tua maupun anak.

