

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Board Game

Board game adalah jenis permainan yang dimainkan di atas papan atau permukaan datar, di mana sejumlah objek ditempatkan dan dipindahkan sesuai dengan aturan permainan tertentu (Dwistyawan & Setiawan dalam Darmo dkk., 2022, h.18). Selain itu, *board game* juga melibatkan pemain untuk mengambil keputusan mengikuti sistem yang telah dirancang dengan objektif tertentu yang harus diselesaikan. Dalam konteks pembelajaran, objektif dan tema dari permainan ini dapat diadaptasikan agar sesuai dengan topik atau pesan yang ingin disampaikan kepada audiens yang bersangkutan, menjadikannya alat edukasi yang efektif (Maryanti dkk., 2021, h.4215). Berdasarkan kedua definisi tersebut, board game dapat disimpulkan sebagai permainan di atas permukaan datar atau papan yang melibatkan interaksi antara pemain dan objek sesuai aturan, serta dapat diadaptasi sebagai media pembelajaran dengan tema dan objektif yang disesuaikan untuk menyampaikan topik tertentu secara interaktif.

2.1.1 Prinsip Gamifikasi

Menurut Douglas & Brauer (2021, h.89) gamifikasi adalah penerapan seluruh atau sebagian dari prinsip-prinsip desain permainan pada konteks non-permainan. Prinsip-prinsip gamifikasi tersebut meliputi:

1. Jalur progresi yang jelas dengan tujuan yang dapat dicapai;
2. Tingkatan dan hadiah;
3. Memberikan pemain kendali atas tindakan mereka;
4. Menggunakan strategi dan elemen baru untuk melibatkan pemain;
5. Memberikan umpan balik;
6. Memanfaatkan perbandingan sosial atau kompetisi;
7. Mendorong kerjasama antar pemain.

Prinsip gamifikasi tersebut tidak seluruhnya harus dimiliki sebuah *board game* agar sebuah *board game* dapat dikatakan berhasil. *Board game* dapat dirancang dengan sistem yang beragam tergantung dengan tujuan dari perancangan.

2.1.2 Jenis Boardgame

Salah satu jenis *board game* menurut Limantara dalam Darmo (2022, h.18) adalah *Word Game*. Sedangkan menurut Wijaya (2023, h.644-646) *Card Drafting* dan *Party Games* merupakan beberapa jenis dari *board game*. Berikut ini adalah definisi dari jenis-jenis *board game* tersebut:

2.1.2.1 Word Game

Permainan berjenis *Word Game* adalah jenis permainan yang menguji kemampuan para pemainnya dalam memanfaatkan kata dan huruf secara tertulis maupun lisan untuk menyelesaikan objektif dari permainan yang dirancang. Salah satu contoh paling umum dari permainan berjenis *word game* adalah Scrabble.



Gambar 2.1 Permainan Scrabble

Sumber: <https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2F...>

2.1.2.2 Card Drafting

Permainan berjenis *Card Drafting* memiliki ciri khas menggunakan kartu dalam permainannya. Kartu biasanya akan dimainkan dengan cara menyusun atau dan mengkombinasikan strategi dalam menggunakan kartu tersebut. Permainan akan bergantung kepada keberuntungan dan keahlian pemainnya dalam menyusun strategi. *Drafting* sendiri berarti sebuah proses pembagian kartu secara acak

kepada para pemainnya. Contoh dari permainan berjenis *card drafting* adalah Kata Emak.



Gambar 2.2 Permainan Kata Emak

Sumber: <https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%...>

2.1.2.3 Party Games

Permainan berjenis *party games* memiliki karakteristik yang lebih mudah dimengerti dan dipelajari daripada jenis permainan lainnya. *Party games* biasanya dirancang untuk dimainkan dengan jumlah pemain yang cukup banyak agar permainan bisa menjadi lebih seru. Salah satu contoh permainan berjenis party games adalah Exploding Kitten.



Gambar 2.3 Permainan Exploding Kitten

Sumber: <https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%...>

2.1.3 Elemen Board Games

Menurut Tracy Fullerton dalam bukunya yang berjudul *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Designing Games* (2014).

terdapat beberapa elemen khusus dari sebuah *board game*. Berikut ini adalah beberapa elemen-elemen tersebut:

2.1.3.1 Players

Dalam permainan *board game*, pemain secara sukarela berpartisipasi dan mengikuti aturan yang berlaku. Mereka dapat menjalani berbagai peran, dengan pengalaman yang berbeda-beda sesuai dengan jenis permainan, jumlah pemain, dan dinamika interaksi yang terjadi di antara para pemain itu sendiri.

2.1.3.2 Objectives

Objectives merupakan sasaran atau target yang ingin dicapai oleh pemain melalui berbagai usaha untuk memenangkan permainan dalam *board game*. Setiap *board game* bisa memiliki berbagai jenis *objectives* agar permainan tetap menarik dan tidak membuat pemain merasa bosan membuat tingkat *replayability* dari permainan meningkat.

2.1.3.3 Procedures

Dalam *board game*, *procedures* merujuk pada penjelasan mengenai langkah-langkah dalam setiap fase permainan dan elemen-elemen yang terlibat. Fase-fase tersebut meliputi *set-up* saat permainan dimulai, *progression* ketika pemain melanjutkan permainan setelah *set-up*, fase spesial yang memungkinkan tindakan khusus jika syarat tertentu terpenuhi, dan *resolving* saat permainan berakhir atau harus diselesaikan.

2.1.3.4 Rules

Rules adalah kumpulan aturan yang menentukan apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan oleh pemain. Pemain harus mematuhi aturan-aturan ini dan akan mendapat sanksi jika melanggarnya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

2.1.3.5 Resources

Resources adalah sumber daya yang digunakan pemain untuk mencapai tujuan permainan. Dalam *board game*, *resources* bisa berupa koin, uang, atau emas sebagai alat tukar, serta *lives*, *units*, *actions*, *power-ups*, *inventory*, dan *time* dalam berbagai bentuk permainan lainnya.

2.1.3.6 Conflict

Konflik dalam permainan terjadi saat pemain berusaha mencapai target tertentu tetapi dibatasi oleh aturan, menciptakan tantangan bagi mereka. Tantangan ini bisa berasal dari persaingan dengan pemain lain atau dari mekanisme permainan itu sendiri.

2.1.3.7 Outcome

Outcome adalah hasil akhir dari permainan yang tercapai ketika salah satu kondisi untuk mengakhiri permainan terpenuhi.

2.1.4 Board Games Artwork

Dalam perancangan *board game*, *artwork* atau elemen visual memiliki peran krusial dalam menarik perhatian pemain. Desain yang menarik secara visual membuat permainan lebih memikat dan meningkatkan keinginan pemain untuk terlibat dalam permainan (Weirian dkk., 2019, h.44). Berikut ini adalah beberapa elemen visual dari *board game*:

2.1.4.1 Ilustrasi

Menurut Bentri (2022, h.142) Ilustrasi adalah suatu karya seni yang berupa gambar atau visualisasi dari pesan yang ingin disampaikan kepada para audiensnya. Ilustrasi sendiri dibuat untuk mempermudah penyampaian informasi-informasi yang berupa teks sehingga lebih mudah untuk dimengerti. Ilustrasi juga dapat membantu para audiens yang tidak bisa membaca teks agar tetap mengerti terhadap pesan yang ingin disampaikan oleh perancangannya. Peran ilustrasi juga dapat meningkatkan estetika dari rancangan agar para audiens lebih tertarik terhadap pesan atau konten dari media yang dirancang.



Gambar 2.4 Ilustrasi dalam Board Game Towers of The Sun
 Sumber: <https://dribbble.com/shots/5996787/attachments/599...>

Menurut Faidah (2021) Dalam desain grafis, ilustrasi adalah interpretasi visual yang menggambarkan suatu konsep, teks, atau proses tertentu. Ilustrasi dalam desain sendiri dibagi menjadi beberapa jenis berdasarkan tampilannya, berikut ini adalah jenis-jenis dari ilustrasi:

A. Ilustrasi Kartun

Gambar ilustrasi kartun menampilkan bentuk-bentuk yang lucu dan memiliki ciri khas tertentu. Ilustrasi jenis ini sering ditemukan dalam majalah anak-anak, komik, dan buku cerita bergambar. Ilustrasi kartun biasanya memiliki ciri gaya visual yang tidak realistis dan tidak proporsional dengan dunia nyata. Contohnya seperti mata dan kepala yang lebih besar dari seharusnya. Gaya visual seperti ini cocok untuk media hiburan seperti animasi dan games.



Gambar 2.5 Contoh Ilustrasi Kartun
 Sumber: <https://i.pinimg.com/736x/ff/7b/45/ff7b45274b3...>

B. Ilustrasi Dekoratif

Gambar ilustrasi dekoratif berfungsi sebagai elemen hiasan, dengan bentuk yang disederhanakan atau bahkan dilebih-lebihkan untuk mempercantik suatu objek. Ilustrasi dekoratif memiliki ciri khas gaya visual yang cenderung penuh dengan hiasan menggunakan titik dan garis. Gaya visual ilustrasi dekoratif sering dijumpai di media kain batik.



Gambar 2.6 Contoh Ilustrasi Dekoratif

Sumber: <https://www.google.com/url?sa=i&url=htt...>

C. Ilustrasi Karikatur

Gambar ilustrasi karikatur berisi kritik atau sindiran, dengan bentuk tubuh yang digambarkan secara menyimpang dari proporsi aslinya. Ilustrasi jenis ini sering ditemukan di majalah atau koran.



Gambar 2.7 Contoh Ilustrasi Karikatur

Sumber: <https://www.google.com/url?sa=i&url=https...>

D. Ilustrasi Khayalan

Ilustrasi khayalan adalah representasi visual dari hal abstrak dan bersifat imajinatif. Ilustrasi ini merupakan hasil kreasi imajinatif, sering ditemukan dalam ilustrasi cerita, novel, roman, dan komik. Hampir sama dengan ilustrasi kartun, ilustrasi khayalan memiliki gaya visual yang lebih abstrak dan tidak memiliki Batasan tertentu dalam perancangannya. Contohnya adalah gambar berikut ini yang membuat benda-benda mati seperti makanan menjadi menyerupai manusia.



Gambar 2.8 Contoh Ilustrasi Khayalan
Sumber: <https://i.pining.com/736x/d1/d4/96/d1d...>

E. Ilustrasi Naturalis

Gambar ilustrasi naturalis adalah gambar yang merepresentasikan bentuk dan warna sesuai dengan keadaan sebenarnya di alam, tanpa ada pengurangan atau penambahan. Contohnya, ilustrasi pemandangan pegunungan harus dibuat sesuai dengan kondisi nyata dari pegunungan tersebut.



Gambar 2.9 Contoh Ilustrasi Naturalis
Sumber: <https://www.google.com/url?sa=i&url=htt...>

seni dan desain dalam huruf. Tipografi sendiri berperan sangat penting dalam perancangan sebuah desain karena tipografi merupakan kombinasi antara seni dan teknik menata huruf agar tujuan dan makna dari penulisan dapat tersampaikan dengan baik kepada para audiensnya secara visual.



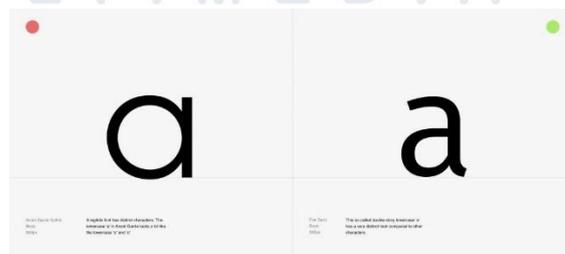
Gambar 2.12 Identitas Logo dari Game *Cat Busters*
Sumber: <https://i.pinimg.com/564x/de/ad/55/dead551f147d...>

A. Prinsip Tipografi

Dalam penggunaannya, tipografi memiliki beberapa prinsip yang menjadi dasar ketika memilih tipografi yang tepat untuk perancangan. Berikut ini adalah beberapa prinsip tipografi menurut Iswanto (2021):

1. *Legibility*

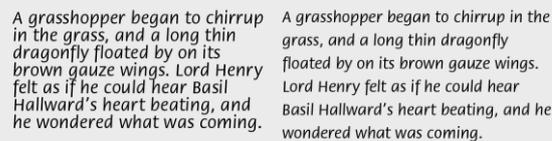
Legibility adalah tingkat keterbacaan suatu huruf, yang ditentukan oleh anatominya. Huruf dianggap memiliki *legibility* yang rendah jika sulit diidentifikasi atau disalahartikan sebagai huruf lain membuat tingkat keterbacaan huruf lebih sulit.



Gambar 2.13 *Legibility*
Sumber: <https://www.google.com/url?sa=i&url=h...>

2. *Readability*

Readability adalah tingkat kemudahan teks untuk dibaca dalam bentuk kata atau kalimat. Faktor yang mempengaruhi readability meliputi ukuran teks, proporsi jenis huruf, jarak antar huruf (kerning), dan penggunaan huruf besar atau kecil.



A grasshopper began to chirrup in the grass, and a long thin dragonfly floated by on its brown gauze wings. Lord Henry felt as if he could hear Basil Hallward's heart beating, and he wondered what was coming.

A grasshopper began to chirrup in the grass, and a long thin dragonfly floated by on its brown gauze wings. Lord Henry felt as if he could hear Basil Hallward's heart beating, and he wondered what was coming.

Gambar 2.14 *Readability*

Sumber: <https://www.google.com/url?sa=i&url=https...>

3. *Visibility*

Visibility adalah kemampuan huruf atau teks untuk tetap terbaca dengan jelas dari jarak tertentu. Faktor seperti warna dan ukuran sangat memengaruhi *visibility*. Kontras yang tinggi antara warna teks dan latar belakang meningkatkan *visibility*, sementara ukuran teks yang lebih besar juga membantu teks tetap terlihat jelas, bahkan dari kejauhan.



More Visible
Less Visible
More Visible
Less Visible

Gambar 2.15 *Visibility*

Sumber: <https://www.google.com/url?sa=i&url=https...>

4. *Clarity*

Clarity merujuk pada tingkat kemampuan huruf yang tersusun dalam bentuk kalimat untuk menyampaikan pesan atau informasi yang dapat dengan mudah dimengerti oleh pembaca.



Gambar 2.16 Clarity

Sumber: <https://www.google.com/url?sa=i&url=https...>

B. Jenis Typeface

Menurut Carter dkk. (2018) jenis-jenis *typeface* berdasarkan sejarahnya dibagi menjadi 6 jenis. Berikut ini adalah jenis-jenis *typeface* berdasarkan sejarah:

1. Old Style

Huruf *old style*, yang telah dikenal sejak tahun 1490-an, diyakini terinspirasi dari huruf kapital Romawi dan gaya tulisan humanis abad ke-15. Ciri khasnya mencakup bentuk sudut yang membulat dan *bracketed serif* di ujung huruf, serta *serif* miring pada bagian atas huruf kecil. Salah satu contoh *typeface old style* adalah Garamond.



Gambar 2.17 Typeface Garamond

Sumber: <https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A...>

2. Transitional

Huruf *transitional*, yang muncul pada abad ke-18, merupakan peralihan antara huruf *old style* dan modern. Huruf ini memiliki perbedaan yang mencolok antara garis tebal dan tipis,

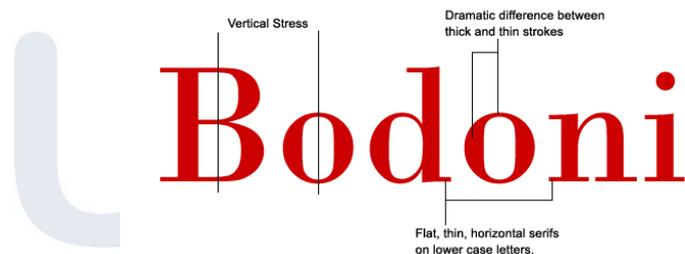
cenderung lebih lebar dibandingkan *typeface old style*, dan dilengkapi dengan *serif* yang lebih lurus.



Gambar 2.18 *Typeface* Jenis *Transitional*
Sumber: <https://www.google.com/url?sa=i&url=...>

3. Modern

Jenis huruf modern berkembang dari *typeface transitional*, dengan karakteristik gaya geometris dan kontras yang sangat tajam antara garis tebal dan tipis. *Serif* pada huruf modern cenderung horizontal tanpa *brackets*, dan lebar huruf *uppercase* yang semula sangat bervariasi telah disesuaikan.



Gambar 2.19 *Typeface* *Bodoni*
Sumber: <https://www.google.com/url?sa=i&url=htt...>

4. *Slab Serif*

Slab serif atau sering disebut *egyptian*, memiliki *serif* kotak tanpa *brackets*. Jenis *typeface* ini biasanya menunjukkan perbedaan yang sangat sedikit antara garis tebal dan tipisnya.



Gambar 2.20 *Typeface Bodoni*

Sumber: <https://www.google.com/url?sa=i&url=htt...>

5. *Sans Serif*

Sans serif adalah jenis huruf yang tidak memiliki *serif*, dengan perbedaan yang hampir tidak tampak antara garis tebal dan tipis. Jenis huruf ini sering mengusung bentuk geometris, meskipun beberapa *typeface sans serif* juga menggabungkan elemen geometris dengan elemen organik.

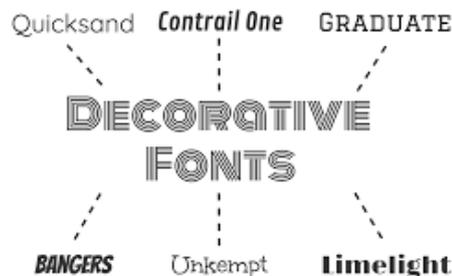


Gambar 2.21 *Typeface Jenis Sans Serif*

Sumber: <https://www.google.com/url?sa=i&url=htt...>

6. **Decorative**

Typeface decorative adalah jenis huruf yang tidak termasuk dalam kelompok historis tertentu. Biasanya digunakan pada judul untuk menambah konteks pesan tipografi dan memberikan daya tarik visual yang lebih kuat.



Gambar 2.22 *Typeface Jenis Decorative*

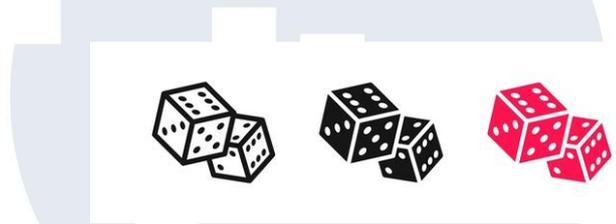
Sumber: <https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3...>

2.1.4.3 Tanda

Tanda adalah suatu media yang penting untuk memberikan informasi kepada audiensnya. Berikut ini adalah jenis-jenis tanda menurut Pierce dalam Gunardhi (2021, h.286):

A. Ikon

Ikon adalah tanda yang memiliki kemiripan dengan objek yang diwakilinya atau menggunakan karakteristik yang sama dengan objek tersebut. Salah satu contoh dari ikon adalah gambar dadu yang digunakan sebagai tanda untuk menggunakan dadu.



Gambar 2.23 Icon Dadu

Sumber: <https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2F...>

B. Indeks

Indeks adalah tanda yang bergantung pada objek yang diwakili dan memiliki hubungan sebab-akibat dengan objek tersebut. Contoh dari indeks adalah gambar tengkorak yang melambangkan kekalahan atau sesuatu hal yang berbahaya.



Gambar 2.24 Indeks Tengkorak

Sumber: <https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2F...>

C. Simbol

Simbol atau lambang adalah tanda yang hubungannya dengan objek diwakili berdasarkan pada aturan yang disepakati secara umum atau berdasarkan konvensi. Contohnya adalah lambang-lambang faksi dari permainan berikut ini.



Gambar 2.25 Simbol Faksi dari *Board Game Coup Reformation*
Sumber: <https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%...>

2.1.4.4 Kemasan

Menurut Prasetya (2023, h.85) kemasan adalah sebuah rancangan yang dibuat untuk melindungi produk dari hal-hal yang dapat membahayakan komponen dari produk itu sendiri. Tidak hanya sebagai pelindung, kemasan juga menjadi daya tarik paling pertama dari sebuah produk. Oleh karena itu, penting untuk kemasan didesain dengan baik agar produk terlihat lebih menarik.



Gambar 2.26 *Packaging Board Game Halli Galli*
Sumber: <https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%...>

2.1.4.5 Teori Warna

Menurut Juandri & Anwar (2023, h.24) warna adalah spektrum yang terdapat dalam sebuah cahaya yang sempurna atau cahaya yang putih. Warna sendiri memiliki identitas yang telah ditentukan melalui panjang gelombang dari cahaya itu sendiri. Warna sendiri dibagi menjadi 2 sistem yaitu RGB dan CMYK. Berikut ini adalah penjelasan kedua sistem warna dan beberapa teori warna lainnya:

A. *Additive Color/RGB Color System*

RGB adalah warna yang berasal dari spektrum cahaya. Warna pokok dari RGB Color System adalah *Red* (Merah), *Green* (Hijau), dan *Blue* (Biru) yang dimana pencampuran ketiga warna tersebut dengan jumlah yang sama akan menghasilkan warna putih. Dalam praktik dan penggunaannya, *RGB Color System* lebih sering digunakan ketika merancang sebuah karya design yang berupa digital. Contohnya adalah ketika merancang sebuah aplikasi, website, posting untuk media sosial dan lain sebagainya.



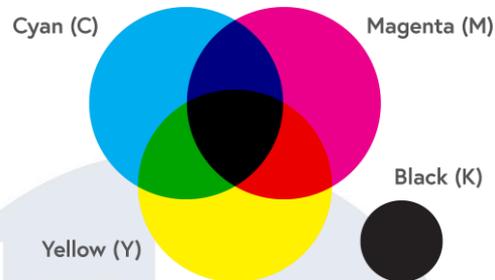
Gambar 2.27 Warna RGB

Sumber: <https://www.google.com/url?sa=i&url=https...>

B. *CMYK/Process Color System*

CMYK adalah sistem warna yang memiliki basis pengurangan sebagian dari gelombang cahaya. Hal tersebut lebih umum dijumpai dan digunakan dalam media percetakan. CMYK terdiri dari 4 warna yaitu Cyan, Magenta, Yellow, dan Black. Keempat warna tersebut dibutuhkan

oleh sistem ini untuk menciptakan warna yang relatif sempurna dalam media cetak. Contohnya ketika mencetak *packaging*, dan *banner*



Gambar 2.28 Warna CMYK

Sumber: <https://mixam.com/support/cmykchart>

C. *Hue*

Menurut Utami & Putra (2023, h. 86) *hue* adalah salah satu dari model warna yang mewakili warna itu sendiri. Contohnya adalah merah, biru, kuning, dan lain sebagainya.

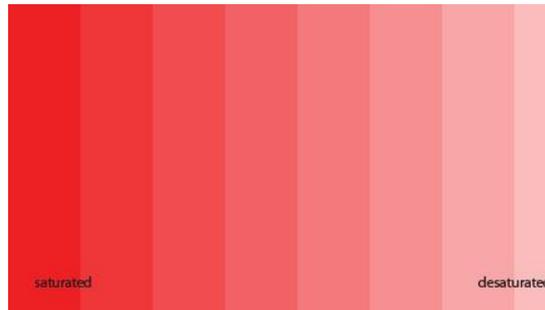


Gambar 2.29 *Hue*

Sumber: <https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F...>

D. *Saturation*

Saturation merupakan model warna yang mewakili tingkat dominasi dari suatu warna tertentu semakin banyak tingkat dominasi warna akan semakin cerah warna tersebut dan semakin rendah dominasinya akan semakin abu-abu (Utami & Putra, 2023, h. 86).

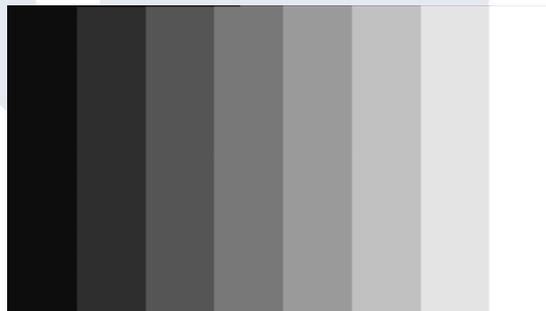


Gambar 2.30 *Saturation*

Sumber: <https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%...>

E. Value

Value adalah tingkat kecerahan dari suatu warna. Tingkat kecerahan dari suatu warna lebih mengarah kepada banyaknya warna hitam atau putih dalam sebuah *hue* (Utami & Putra, 2023, h. 86).



Gambar 2.31 *Value*

Sumber: <https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2...>

F. Psikologi Warna

Menurut Frank dan Gilovich dalam Mulyati (2022, h. 7466) psikologi warna adalah konsep yang menjelaskan bagaimana warna dapat mempengaruhi psikologi manusia. Setiap warna tidak hanya memiliki tampilan visual, tetapi juga makna yang dapat memengaruhi perilaku, suasana hati, kognisi, fokus, dan asosiasi yang terjadi dalam diri seseorang contohnya seperti warna cerah yang seringkali diidentikan dengan keceriaan dan warna gelap yang diidentikan dengan sesuatu yang kuat dan *bold*. Berikut ini adalah beberapa psikologi warna menurut Frank dan Gilovich dalam Mulyati:

7. Psikologi Warna Coklat

Warna coklat adalah warna alami yang memberikan kesan kekuatan, ketahanan, keamanan, kenyamanan, dan kehangatan. Namun jika berlebihan dapat memberikan efek negatif seperti kesepian, kesedihan, kekosongan, dan isolasi.



Gambar 2.32 Warna Coklat

Sumber: <https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2...>

8. Psikologi Warna Kuning

Sedangkan warna kuning adalah warna yang membawa kesan ceria dan enerjik. Kuning muda, khususnya, menciptakan kesan bercahaya dan terang, menggambarkan perasaan bahagia.

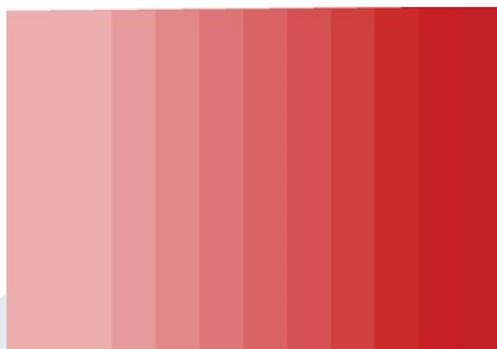


Gambar 2.33 Warna Kuning

Sumber: <https://www.google.com/url?sa=i&url=https%...>

9. Psikologi Warna Merah

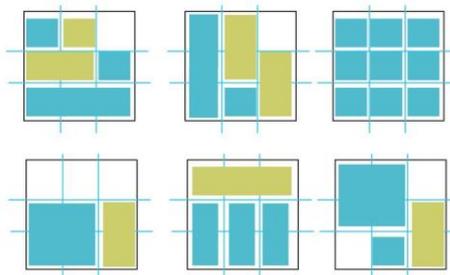
Untuk warna merah, secara psikologis warna ini seringkali merepresentasikan kepercayaan diri, keberanian, gairah, energi, dan cinta. Namun, jika penggunaannya tidak tepat, warna merah dapat merepresentasikan perasaan marah, dan bahaya.



Gambar 2.34 Warna Merah
Sumber: <https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3...>

2.1.4.6 *Layout*

Menurut Rustan dalam Setiawan & Kartono (2021, h.322) *layout* atau tata letak adalah ilmu dasar dari desain grafis yang berfungsi untuk memadukan elemen-elemen desain lainnya menjadi satu kesatuan hingga terlihat menarik kepada para audiensnya.



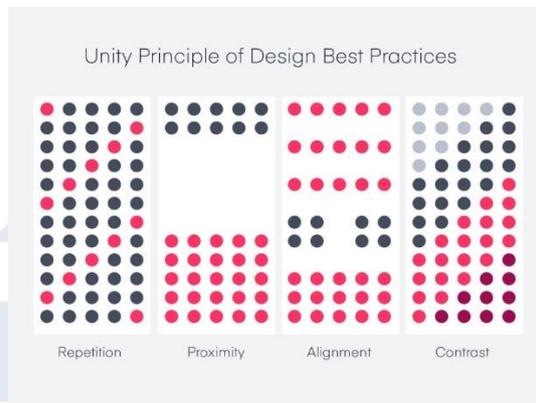
Gambar 2.35 Contoh Layout
Sumber: <https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%...>

Sedangkan menurut Garina dkk. (2023, h.4) dalam melakukan penyusunan atau *layout* dalam perancangan sebuah karya terdapat beberapa prinsip dalam pelaksanaannya. Berikut ini adalah beberapa prinsip dalam penyusunan atau *layout* dalam perancangan karya:

A. Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan merupakan prinsip dasar yang penting untuk menciptakan harmoni dalam sebuah karya. Tanpa kesatuan, di mana

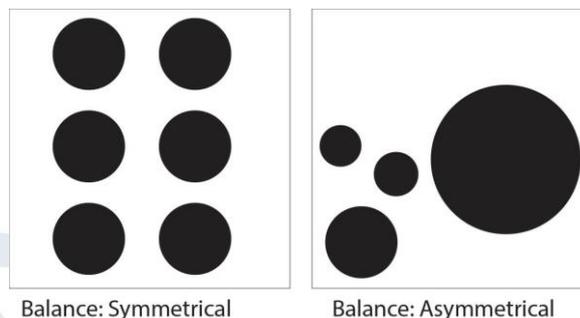
unsur-unsurnya tidak saling mendukung, hasilnya akan terlihat kacau dan kurang menarik secara visual.



Gambar 2.36 *Unity*
Sumber: <https://www.google.com/url?sa=i&url=http...>

B. Keseimbangan (*Balance*)

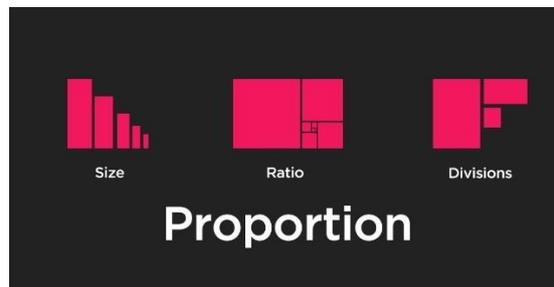
Keseimbangan adalah kondisi di mana setiap bagian atau unsur dalam sebuah karya berada dalam harmoni, tanpa ada yang saling membebani diantara satu elemen dengan elemen lainnya.



Gambar 2.37 *Balance*
Sumber: <https://www.google.com/url?sa=i&url...>

C. Proporsi (*Proportion*)

Proporsi adalah salah satu prinsip dasar dalam tata rupa yang penting untuk menciptakan keserasian dalam karya seni. Secara sederhana, proporsi berarti perbandingan ukuran. Jika suatu objek memiliki proporsi yang terlihat wajar secara natural, maka disebut proporsional, yang berarti ukuran-ukurannya seimbang dan serasi.

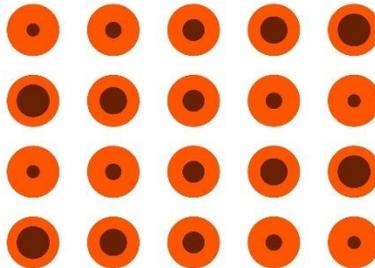


Gambar 2.38 *Proportion*

Sumber: <https://www.google.com/url?sa=i&url...>

D. Irama (*Rhythm*)

Istilah "irama" atau *rhythm* dalam bahasa Inggris merujuk pada gerakan atau bunyi yang terjadi secara berurutan dan teratur. Secara umum, irama menggambarkan kondisi di mana sesuatu muncul berulang-ulang dengan pola yang teratur.



Gambar 2.39 *Rhythm*

Sumber: <https://www.google.com/url?sa=i&url=http...>

E. Pusat Perhatian (*Center Of Interest*)

Pusat perhatian atau *Center of Interest* adalah bagian dominan dalam sebuah karya seni yang menarik perhatian lebih dibandingkan bagian lainnya yang dapat dijadikan *emphasis* dari sebuah karya.



Gambar 2.40 *Center of Interest*
Sumber: <https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3...>

F. Kontras (*Contrast*)

Kontras secara sederhana berarti sesuatu yang berlawanan. Namun, dalam konteks seni, kontras dipahami dari sudut pandang estetika sebagai elemen yang berlawanan tetapi saling melengkapi, menciptakan kesatuan yang seimbang.



Shape Contrast

Gambar 2.41 *Contrast*
Sumber: <https://www.google.com/url?sa=i&url=htt...>

2.1.4.7 Grid

Menurut Landa (2014) *Grid* adalah panduan yang digunakan untuk menata teks dan gambar yang terdiri dari garis-garis vertikal serta horizontal yang membentuk format kolom dan margin. *Grid* biasa digunakan untuk membantu menyusun konten dari suatu rancangan agar lebih baik secara struktur penyusunan rancangan. Berikut ini adalah beberapa contoh dari grid:

A. Modular Grid

Modular Grid adalah jenis grid yang tersusun dari kombinasi baris dan kolom. Kombinasi ini menghasilkan modul-modul yang dapat digunakan secara terpisah atau digabungkan menjadi zona spasial. Modular grids umumnya digunakan untuk mengatur konten yang kompleks, seperti tata letak pada koran.

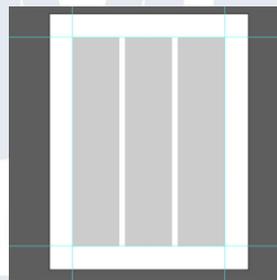


Gambar 2.42 *Modular Grid*

Sumber: https://miro.medium.com/v2/resize:fit:1400/1*...

B. Multicolumn Grid

Multi column grid merupakan grid yang memiliki fleksibilitas tinggi. Grid ini dapat dimanfaatkan untuk mengatur berbagai jenis konten. Dengan kemampuannya menggabungkan kolom berukuran kecil dan besar, grid ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan yang beragam.

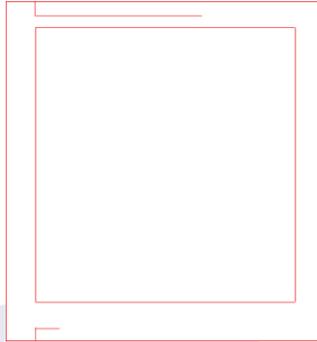


Gambar 2.43 *Multi Column Grid*

Sumber: <https://sarahmattern.com/wp-content/uploa...>

C. Single Column Grid

Single Column Grid adalah bentuk paling sederhana yang hanya memiliki satu kolom. Biasanya digunakan ketika teks menjadi elemen utama dalam halaman, seperti pada buku atau esai.



Gambar 2.44 *Single Column Grid*

Sumber: <https://www.vanseodesign.com/blog/wp-content/...>

2.1.5 Manfaat Board Game

Board game sendiri memiliki banyak manfaat, tidak hanya sebagai alat untuk bersenang-senang dan melepas penat, namun *board game* dapat menjadi media edukasi. Berikut ini adalah beberapa manfaat dari *board game* menurut Wijaya (2023, h.646):

1. Meningkatkan kemampuan bekerja atau belajar;
2. Menurunkan tingkat stress;
3. Menjalin hubungan sosial satu sama lain;
4. Dapat meningkatkan kemampuan kognitif pemainnya.

Manfaat-manfaat board game tersebut sangat bergantung dengan jenis *board game* dan tema *board game* yang dirancang. Sistem dan tema *board game* yang berbeda satu sama lainnya juga dapat menghasilkan manfaat yang berbeda. Beberapa *board game* diciptakan hanya untuk melepas stress dan tidak memiliki sisi edukasi sama sekali namun ada juga *board game* yang diciptakan dengan maksud untuk mengedukasi para pemainnya. Hal ini membuktikan sisi serbaguna dari *board game* yang bisa meningkatkan kemampuan kognitif pemainnya dengan cara yang tetap menyenangkan dan interaktif.

2.2 Verbal Filler

Verbal filler adalah suara, kata, atau frasa yang muncul kapan pun ketika kita sedang mengucapkan sesuatu yang dapat kita hilangkan tanpa mengubah makna dari apa yang kita ingin sampaikan (Fitriati, 2021, h.26). Berdasarkan

definisi tersebut, Bygate dalam Fitriati (2021, h.26) menjelaskan bahwa *verbal filler* merupakan ekspresi seperti “uhh” dan “umm” untuk mengisi kekosongan disaat ada jeda saat kita berbicara. Ketika pembicara sedang berbicara kepada audiensnya, ekspresi-ekspresi seperti tersebut akan seringkali digunakan untuk menciptakan jeda bagi pembicara untuk berpikir tentang apa yang akan mereka ucapkan selanjutnya. Namun, penggunaan *verbal filler* dengan frekuensi yang tinggi dapat memberikan kesan negatif kepada pembicaranya seperti kurangnya kepercayaan diri, tingkat pemahaman materi yang kurang baik, dan lainnya.

2.2.1 Penyebab Verbal Filler

Penyebab dari *verbal filler* sendiri dimulai dari ketidakyakinan pembicara tentang apa yang mereka ingin ucapkan selanjutnya dan ketidakyakinan mengenai pemilihan kata yang akan digunakan oleh pembicara tersebut (Indriyana dkk., 2021, h.15). Selain itu kondisi pembicara juga dapat menjadi penyebab *verbal filler* itu sendiri, contohnya adalah perasaan malu dan kecemasan ketika berbicara didepan audiens.

2.2.2 Jenis Verbal Filler

Verbal filler sendiri memiliki beberapa jenis, menurut Indriyana dkk. (2021,h.15), terdapat dua jenis verbal filler berdasarkan ekspresinya. Berikut ini adalah jenis-jenis verbal filler:

2.2.2.1 Filled Pause

Filled pause adalah salah satu jenis *verbal filler* yang memiliki ekspresi berupa suara atau bunyi yang dihasilkan oleh pembicaranya. Fenomena ini biasanya disebabkan oleh perasaan ragu-ragu ketika diminta untuk berbicara secara spontan. *Filled pause* sendiri dibagi menjadi dua yaitu:

A. Leksikal

Filled pause yang berupa leksikal akan memiliki bunyi yang masih berbentuk kata dan memiliki arti secara harafiah. Contoh dari *filled*

pause leksikal adalah “oleh karena itu”, “oke jadi”, “kayak”, dan lain-lainnya yang diucapkan dengan frekuensi lebih tinggi dari kata lainnya.

B. Non Leksikal

Berbeda dengan *filled pause* leksikal, *filled pause* non leksikal merupakan ekspresi bunyi atau suara yang dihasilkan oleh pembicara namun tidak memiliki arti secara harafiah. Beberapa contoh dari *filled pause* non leksikal adalah “umm”, “uhhh”, “eee”, dan masih banyak lagi.

2.1.3.4 Silent Pause

Jenis *filler* yang berupa *silent pause* adalah *filler* yang tidak menghasilkan suara apapun. Pembicara diam dan tidak berbicara untuk sesaat ketika membutuhkan jeda untuk berpikir kalimat selanjutnya yang akan dikatakan. Biasanya suatu jeda yang tidak bersuara dikatakan *silent pause* ketika jeda tersebut berlangsung disekitar 3.2 detik hingga 16 detik (Brown & Yule dalam Indriyana dkk., 2021, h.15).

2.2.3 Dampak Verbal Filler

Menurut Gustafson dkk. (2021, h.48) penggunaan verbal filler dengan frekuensi yang tinggi terutama *verbal filler* berjenis *filled pause* dapat diasosiasikan dengan persepsi audiens terhadap sifat dari pembicara itu sendiri. Penggunaannya yang bersifat berlebihan dapat memunculkan pandangan-pandangan yang negatif seperti kurang persiapan, tidak berwibawa, kurang percaya diri, dan tingkat profesionalitas yang rendah. Dampak-dampak tersebut merupakan faktor-faktor yang dapat menyebabkan kecemasan sosial atau *Social Anxiety Disorder* karena pengalaman berbicara yang buruk dapat menjadi awal mula kecemasan sosial. Kecemasan sosial sendiri sering diasosiasikan dengan berkurangnya intensitas interaksi sosial dengan lingkungan sekitarnya hingga menyebabkan menurunnya kualitas kehidupan bahkan hingga memunculkan *suicidal thoughts* (Rose & Tadi, 2022, h.1).

2.3 Penelitian yang Relevan

Untuk memperkuat fondasi dari penelitian dan menunjukkan keunikan dari penelitian ini, penting untuk mengkaji penelitian-penelitian dengan topik

relevan yang sudah pernah dirancang sebelumnya. Di dalam sub bab 2.3 ini, penulis akan mengulas beberapa penelitian terdahulu yang telah berkontribusi secara signifikan terhadap topik yang diangkat oleh penulis tentang *board game* dan *verbal filler*. Beberapa penelitian ini akan dianalisa berdasarkan kesesuaian dengan tujuan penelitian, metodologi dari penelitian dan perancangan yang digunakan, dan hasil dari penelitiannya. Berikut ini adalah tabel analisa dari penelitian terdahulu yang relevan dengan topik yang diangkat oleh penulis:

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	The use of conversation fillers in English by Indonesian EFL Master's students	Fitiriati, S. W., Mujiyanto, J., Susilowati, E., Akmilia, P. M.	Guru atau dosen perlu mengajarkan strategi penggunaan <i>filler</i> dan mendorong siswa EFL untuk terlibat dalam komunikasi verbal spontan dengan percaya diri. Selain itu, dengan mengajarkan secara eksplisit penggunaan filler yang positif dan negatif, siswa dapat meningkatkan strategi komunikasi dan mengembangkan kompetensi komunikatif mereka.	Konteks Output: Penelitian yang sedang dirancang memiliki output sebagai alat edukasi untuk membantu remaja akhir untuk mengurangi penggunaan <i>verbal filler</i> yang dapat berdampak negatif kepada kemampuan berbicara mereka didepan audiens.
2.	Personality in the mix - investigating the contribution of fillers	Gustafson, J., Beskow,	Dalam penelitian ini, kami mempelajari	Konteks Target dan Bahasa:

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
	and speaking style to the perception of spontaneous speech synthesis	J., Székely, É.	pengaruh gaya bicara dan penggunaan <i>filler</i> terhadap persepsi sifat kepribadian dan spontanitas. Hasilnya menunjukkan bahwa menambahkan <i>filler</i> pada suara bahasa Inggris yang dibaca membuatnya terdengar lebih cemas dan kurang terbuka,	Penelitian yang ditulis oleh Gustafson memiliki fokus kepada penggunaan <i>filler</i> dalam Bahasa Inggris dan dampaknya kepada pembicara berbahasa Inggris sedangkan penulis ingin merancang melalui perspektif Bahasa Indonesia.
3.	Board Game Sebagai Media Edukasi Pembelajaran Mengenai Kedisiplinan dan Tanggung Jawab untuk Anak	Darmo, B., Tashya, A., Wardhani, A.	Perancangan <i>board game</i> mendapatkan kesimpulan bahwa masih banyak anak-anak yang tidak disiplin dan tidak bertanggungjawab sehingga pembelajaran terkait kedua hal tersebut diperlukan. Perancangan media <i>board game</i> edukasi menjadi salah satu	Konteks Topik: Penulis memiliki output yang serupa dengan Darmo yaitu perancangan board game edukasi. Namun, topik yang diangkat memiliki perbedaan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
			media yang tepat dengan tingkat kesulitan yang rendah agar anak-anak masih bisa menikmati permainan tersebut,	serta target yang disasar juga berbeda yaitu verbal fillers dan remaja akhir berusia 17-22 tahun.

