

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Card Game*

Card game memiliki keunikan dalam dunia permainan tabletop karena bersifat fleksibilitas. Masyarakat umum dapat mengakses permainan tersebut dengan mudah. Permainan yang sudah lama dikenal oleh masyarakat umum dengan variasi mekanisme seperti *set collection*, *deck building*, *drafting*, dan *trick-taking* (h.115). Mekanisme dalam *deck building* mewajibkan pemain untuk memilih kartu dari pilihan yang tersedia sehingga membentuk sebuah strategi tertentu (h.120).

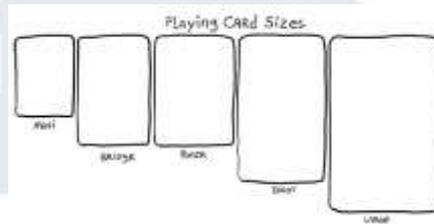
Mekanisme *set collection* merupakan pengumpulan koleksi kartu yang memiliki kesamaan atau persyaratan tertentu untuk memenangkan permainan (h.138). Mekanisme *drafting* adalah ketika pemain telah memilih kartu dari *deck*, kartu tersebut akan diberikan kepada pemain selanjutnya. Sedangkan mekanisme *trick taking* memiliki pemain yang melakukan satu kartu setiap giliran masing-masing (h.133). *Card game* menjadi salah satu pendorong interaksi sosial antara pemain baik dalam bentuk kompetitif maupun bekerjasama. Permainan seperti UNO dan Love Letter sudah umum dikenal oleh masyarakat dengan mekanisme yang sederhana. Namun, tetap menghasilkan strategi mendalam sehingga meningkatkan pengalaman pemain (h.136).

2.1.1 **Komponen**

Card game terdiri dari komponen-komponen fisik yang digunakan oleh pemain dalam menjalankan permainan. Komponen bertujuan untuk mendukung mekanisme permainan. Peran komponen membantu mengatur jalannya permainan sehingga memberikan pengalaman interaktif bagi pemain. Rogers (2024) menjelaskan bahwa terdapat lima jenis komponen penting dalam *card game* yang saling mendukung satu sama lain untuk menjalankan permainan hingga akhir.

1. Cards

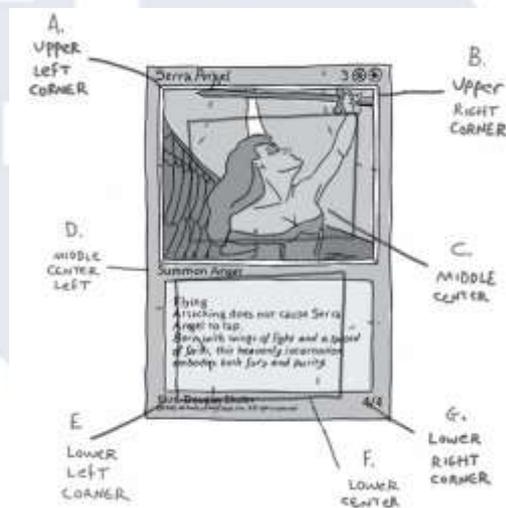
Kartu sebagai salah satu komponen memiliki peran-peran tertentu. Secara umum, kartu berperan sebagai medium yang digunakan dalam permainan untuk menyampaikan informasi. Selain menyampaikan informasi, kartu juga berperan sebagai memberikan suatu aksi, kombinasi, atau menentukan kejadian tertentu (h.111).



Gambar 2.1 Card Sizes
Sumber: Rogers (2024)

Variasi ukuran kartu pada board game berjumlah lima. Variasi tersebut berupa mini, *bridge*, *poker*, tarot, dan *large*. Kartu dengan ukuran poker merupakan ukuran standar yang biasa digunakan yang memiliki spesifikasi dimensi 6 cm x 9 cm. Kartu *bridge* memiliki ukuran yang sedikit lebih kecil dibandingkan dengan kartu *poker*. Memiliki dimensi 5,7 cm x 8,9 cm. Memiliki fungsi dan tujuan ketika mekanisme membutuhkan pemain untuk memegang kartu dengan jumlah yang banyak pada waktu bersamaan. Kartu mini digunakan ketika tidak memerlukan teks atau informasi pada keseluruhan kartu. Memiliki dimensi 4,45 cm x 6,35 cm. Kartu tarot berfungsi sebagai kartu karakter, kartu kejadian atau *events*, dan kartu final. Ukuran berupa 7 cm x 12 cm dimana lebih besar daripada ukuran kartu pada umumnya, sehingga konten informasi baik ilustrasi, teks, warna dan *icon* yang tersedia merupakan hal penting dalam berjalannya suatu permainan (h.115).

Secara umum, kartu memiliki satu jenis layout. Layout tersebut dapat diterapkan oleh berbagai macam jenis permainan. Hal utama pada *layout* kartu yang dirancang adalah ilustrasi sebagai suatu objek utama dalam menjelaskan konteks kartu atau sebagai indikator tertentu, namun tersedia beberapa *icon* atau warna sebagai indikator pendukung untuk membimbing pemain. *Layout* ini juga berfungsi ketika sebagai dua arah penglihatan oleh pemain dengan beda posisi, sehingga dapat dibaca dengan dua arah (h.121).



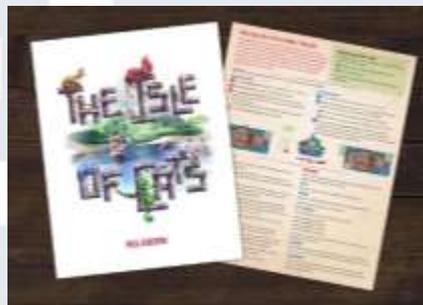
Gambar 2.2 Card Layout

Sumber: Rogers (2024)

Sudut kiri atas dan sisi tengah atas merupakan posisi yang pemain pertama kali lihat ketika memegang atau membacakan kartu. Informasi yang tersedia berupa indikator dengan bentuk *icon* yang memiliki peran penting. Sisi tepi atas bergungsi sebagai headline seperti tipe kartu atau tujuan kartu. Pojok kanan atas digunakan untuk informasi bobot atau nilai dari kartu itu sendiri. Posisi tengah kartu biasa digunakan untuk menempatkan ilustrasi mendukung sesuai dari fungsi kartu. Pada bagian bawah kartu berisi tentang informasi atau keterangan pendukung. Informasi pendukung dapat berbentuk teks, kata kunci, atau elemen.

2. Rulebook

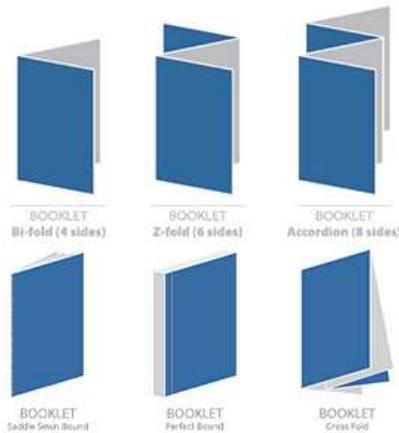
Rulebook merupakan tulang punggung dalam *card game* dengan tujuan sebagai pemandu dalam menjalankan permainan hingga akhir. Tantangan dalam perancangan *rulebook* adalah mengumpulkan keseluruhan informasi mengenai suatu permainan menjadi sebuah informasi yang ringkas dan padat. Memastikan bahwa informasi yang tersampaikan dapat membimbing pemain untuk menyelesaikan permainan. Tanpa kehadiran sebuah *rulebook* maka permainan tidak bisa dijalankan oleh pemain (h.22).



Gambar 2.3 *Rulebook* The Isle of Cats

Sumber: <https://thecityofkings.com/news/the-isle-of-cats-rulebook/>

Hal terpenting dari sebuah *rulebook* adalah kemudahan dalam penyusunan informasi. Semakin ringkas dan *layout rulebook* memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi, maka akan semakin mudah bagi pemain untuk memahami keseluruhan mekanisme permainan. Jika memiliki beberapa jenis mekanisme yang berbeda dalam suatu permainan, solusi untuk mempermudah dalam penyusunan informasi berupa pembagian *callouts* atau segmen. Pemisahan setiap mekanisme utama dapat menggunakan *headline* dengan ukuran *font* yang lebih besar. Penyampaian informasi terstruktur dalam *rulebook* diawali dengan pendahuluan, kemudian penjelasan komponen, peraturan permainan, tujuan permainan, urutan umum dan urutan mendukung dalam menjalankan permainan, penjelasan akhir dari permainan, dan diakhiri dengan kredit (h.36).



Gambar 2.4 *Rulebook Shapes*

Sumber: <https://www.boardgamesmaker.com/customized...>

Penggunaan bahasa pada *rulebook* perlu sederhana dan menggunakan kata perintah. Penggunaan visual setiap komponen yang tersedia pada permainan merupakan salah satu hal penting untuk menyampaikan informasi. Jika suatu permainan cenderung menggunakan kartu, maka diperlukan penjelasan secara detail setiap elemen, *icon*, warna, dan ilustrasi pada kartu. Ukuran *rulebook* juga berdasarkan ukuran fisik permainan. Tidak memiliki ukuran yang terlalu besar maupun terlalu kecil. (h.39).

3. *Score Trackers*

Score trackers merupakan keseluruhan pelacakan baik dari segi poin, token khusus, atau sistem penandaan tertentu pada tiap pemain wajib disertakan dalam komponen. Tujuan dari *score trackers* adalah memastikan bahwa pemain dapat mengetahui dan memahami semua elemen yang tersedia dalam menjalankan permainan sehingga, tidak ada kebingungan (h.12).

Pelacakan bukan hanya mengenai tentang angka, tetapi juga memberikan umpan balik kepada pemain mengenai progress kemajuan, menciptakan rasa pencapaian, dan motivasi untuk terus bermain. Pelacakan skor dirancang untuk dengan adil sehingga dapat membantu

pemain untuk memahami konsekuensi dari tindakan yang berkontribusi pada tujuan akhir (h.13).

2.1.2 Interaksi Pemain

Interaksi pemain dalam *card game* merupakan cara hubungan antar pemain satu sama lain. Hubungan ini mencakup strategi bersama, kompetisi, atau negosiasi yang dilakukan. Interaksi pemain menentukan dinamika, tingkat keterlibatan, dan pengalaman bermain secara keseluruhan. Dalam *card game*, terdapat beberapa jenis interaksi pemain. Hal ini mempengaruhi dinamika permainan secara keseluruhan. Berikut adalah penjelasan mengenai jenis-jenis interaksi pemain.

1. *Player vs Player*

Interaksi permainan PvP, pemain secara langsung bersaing untuk mencapai kemenangan. Keseimbangan interaksi PvP diperlukan sehingga tidak menimbulkan kemampuan yang memiliki jarak jauh. Lewis Pulshiper (2011) dalam “*The Three-Player Problem*” di buku *Tabletop Analog Design* menjelaskan bahwa terdapat potensi ketidakseimbangan dimana dua pemain bekerjasama untuk mengalahkan pemain ketiga. Ini menunjukkan bahwa interaksi PvP dalam *board game* tidak hanya satu lawan satu, tetapi melibatkan sebuah strategi aliansi, negosiasi, atau pengkhianatan untuk meraih kemenangan. Oleh karena itu, diperlukannya mekanisme permainan yang stabil dan imbang.

2. *Players vs Game*

Interaksi PvG berupa seluruh pemain mengalahkan tantangan permainan untuk meraih kemenangan. John Kaufeld (2011) dalam pembahasan “*Randomness, Player Choice, and Player Experience*” di buku *Tabletop Analog Design* menjelaskan bahwa keseimbangan antara elemen acak dan keputusan pemain akan mempengaruhi dalam desain permainan kooperatif. Namun, elemen acak juga mempengaruhi keberuntungan yang tidak bisa diprediksi. Hal ini menunjukkan bahwa dalam PvG terdapat sebuah kebebasan bagi pemain untuk merasakan

memiliki kendali terhadap mekanisme namun tetap menyediakan elemen tambahan lain sebagai tantangan.

3. Cooperative Play

Interaksi permainan kooperatif menghasilkan hubungan antar pemain untuk saling bekerjasama untuk mencapai tujuan bersama. Peter Olotka (2011) dalam pembahasan “*Fair Isn’t Funny*” di buku *Tabletop Analog Design* menjelaskan bahwa beberapa pemain memiliki peran dan kemampuan berbeda sehingga dapat bekerjasama menyelesaikan suatu tujuan. Hal ini menciptakan penyusunan strategi dan dinamika unik untuk meningkatkan kerjasama tim. Setiap pemain akan memiliki peran-peran yang berbeda sehingga dapat saling melengkapi dan menyelesaikan tujuan utama permainan dengan komunikasi serta kerjasama tim.

4. Competitive Play

Permainan yang memiliki interaksi kompetitif untuk mencapai kemenangan namun tanpa memerlukan negosiasi secara langsung seperti menyerang atau mengalahkan lawan. Mekanisme permainan untuk menimbulkan interaksi ini memiliki kompetisi secara tidak langsung. Mekanisme utama dalam interaksi ini adalah *area control* dan *resources management*. Pemain bersaing untuk mendapatkan kendali area tertentu diatas papan atau mengoptimalkan sumber daya untuk mendapatkan keunggulan.

2.1.3 MDA Framework

MDA (Mechanics, Dynamics, Aesthetics) *framework* pertama kali diperkenalkan oleh Robin Hunicke, Marc LeBlanc, dan Robert Zubek pada tahun 2004 dengan judul “*MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research*”. Landasan teori MDA *framework* berfokus pada jembatan untuk mengimbangi permainan sehingga meningkatkan pengalaman dalam bermain. Ciri khas yang dimiliki oleh teori ini berupa pendekatan triadik dimana membagi permainan menjadi tiga bagian yang saling berhubungan.

Perspektif ini bertujuan untuk mempertimbangkan pengembangan secara terstruktur dengan pengalaman pemain sehingga menimbulkan komprehensif yang optimal.

1. *Mechanics*

Mechanics atau mekanisme merupakan sistem dasar dalam permainan yang mengacu pada aturan sehingga menjadi sebuah fondasi. Mekanisme mencakup seluruh aspek teknis seperti aturan permainan berjalan, sistem pergerakan, aturan melakukan aksi, cara kerja item permainan, Tingkat kesulitan, dan interaksi antara pemain dan permainan. Sistem dasar yang sudah terstruktur dapat dikembangkan untuk menyelesaikan sebuah permainan.

Terdapat beberapa pembagian jenis mekanisme dalam permainan berdasarkan tujuan dan fungsi tertentu. *Core mechanics* merupakan mekanisme utama yang menjadi inti proses permainan. *Secondary mechanics* adalah mekanisme tambahan menggunakan bentuk berupa suatu fitur yang mendukung mekanisme utama. *Resource mechanics* merupakan sistem aturan untuk mengumpulkan dan mengelola berbagai macam sumber daya dalam permainan. *Turn-based mechanics* adalah peraturan pergerakan setiap pemain untuk menyelesaikan permainan, baik untuk melakukan aksi maupun menentukan ritme permainan. Setiap permainan wajib mempunyai keseimbangan mekanisme antara kompleksitas dan kemampuan pemain.

2. *Dynamics*

Dynamics atau dinamika dalam suatu permainan merupakan interaksi pemain dengan mekanisme seiring berjalannya permainan. Dinamika berasal dari cara seluruh pemain menggunakan peraturan atau sistem dasar maupun beradaptasi. Ketika pemain menyusun suatu strategi tertentu dalam melakukan pergerakan atau melakukan suatu aksi dalam permainan maka, muncul sebuah dinamika. Walaupun situasi

seiring berjalannya permainan dapat berubah-ubah, pemain dapat beradaptasi dan menyelesaikan permainan hingga akhir.

Tujuan dari dinamika adalah untuk memastikan bahwa mekanisme yang telah terstruktur dapat dijalankan sesuai ekspektasi dan kemampuan pemain. Pengembangan dalam interaksi sosial, kerjasama antar pemain, dan penggunaan seluruh mekanisme permainan. Segala bentuk dinamika dapat dikembangkan semaksimal mungkin sehingga pengalaman pemain dapat berjalan dengan baik.

3. Aesthetics

Aesthetics atau estetika merupakan bagian yang berfokus pada pengalaman emosional ketika pemain berinteraksi dengan permainan. Pengalaman yang dimaksud berupa kesenangan, imersif, ketegangan, dan kepuasan dari bermain. Bagian ini bertujuan untuk mencakup dampak dari desain mekanisme dan dinamisme dari suatu permainan.

Dalam teori MDA *framework* dijelaskan bahwa terdapat delapan variasi estetika dalam permainan yang menciptakan pendekatan emosional kepada pemain. *Sensation* berfokus pada suatu stimulasi sensorik berupa visual atau grafis yang menarik pemain. *Fantasy* yang merupakan pelarian pemain dari realita sehingga dapat bermain dengan suatu karakter. *Narrative* yaitu memiliki alur cerita yang disampaikan dengan mendalam. *Challenge* berfokus pada tantangan strategi dan kemampuan pemain. *Fellowship* berupa interaksi sosial baik secara kompetitif maupun kerjasama antar pemain. *Discovery* berfokus pada eksplorasi suatu lingkungan permainan. *Expression* yang memiliki arti penemuan dalam pemahaman permainan ketika timbul suatu ekspresi kreatif saat bermain. Kemudian jenis estetika yang terakhir yaitu *submission* berfokus pada sifat pelekak dari permainan tersendiri.

a. Tema

Tema mencakup latar belakang cerita dan atmosfer yang ingin disampaikan kepada pemain. Seperti yang dijelaskan oleh Mike Selinker (2011) pada buku "*The Kobold Guide to Board Game Design*" menjelaskan bahwa tema yang kuat dapat membantu menciptakan hubungan emosional antara pemain dan permainan. Tema yang baik wajib memiliki penggabungan dengan mekanika permainan. Sehingga, aksi yang dilakukan oleh pemain memiliki perasaan masuk akal dalam konteks permainan tersebut.



Gambar 2.5 *Fantasy Board Game*

Sumber: <https://www.fantasyflightgames.com/en...>

Pemilihan tema wajib mempertimbangkan target audiens dimana dapat mempengaruhi daya tarik. Beberapa tema yang biasa digunakan dan populer dalam *board game* adalah sejarah, fantasi, petualangan, dan ekonomi. Namun, memiliki sebuah kebaruan suatu tema merupakan hal yang cukup sulit karena terdapat berbagai macam tantangan untuk menyesuaikan dan mempertimbangkan target audiens. Pentingnya riset dalam menentukan sebuah tema sehingga memiliki target audiens yang sesuai dengan ekspektasi terhadap *board game* yang dimainkan.



Gambar 2.6 Dixit Narrative Board Game
Sumber: <https://www.amazon.com/Dixit-Board-Game...>

Keterlibatan tema dapat meningkatkan pengalaman pemain dengan narasi dan imajinasi. *Board game* yang memiliki narasi berkembang seiring berjalannya permainan menciptakan pengalaman lebih mendalam kepada pemain. Secara keseluruhan, tema yang dapat dieksekusi dengan baik dapat meningkatkan daya ingat kesan pemain terhadap permainan dan meningkatkan keseluruhan *impression* setelah menyelesaikan permainan.

b. Ilustrasi

Ilustrasi dalam estetika tidak hanya sebagai dekorasi tetapi juga sebagai bagian dari pengalaman bermain. Jesse Schell (2008) pada buku “*The Art of Game Design: A Book of Lenses*” menjelaskan bahwa ilustrasi dapat dilihat dari berbagai lensa sehingga berdampingan dengan mekanisme dan cerita. Visual secara keseluruhan memiliki peran penting dalam menciptakan kesan pertama kepada pemain. Seperti suasana atau tema pada permainan, memberikan informasi secara visual, dan membantu pemain memahami mekanisme. Hal ini memerlukan desain yang bersifat harmonis sehingga menciptakan ilustrasi efektif.

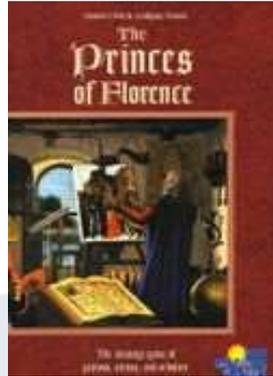


Gambar 2.7 Eldritch *Horror Board Game*
Sumber: <https://www.board-game.co.uk/product/eldritch...>

Gaya visual memiliki variasi yang cukup luas dalam membentuk suatu ilustrasi. Penentuan gaya ilustrasi yang tepat membutuhkan proses riset seperti tema pada permainan, pertimbangan target audiens, dan nuansa atau atmosfer secara keseluruhan dalam permainan. Warna yang cerah dan memiliki kontras tinggi biasa digunakan untuk anak-anak serta cenderung memiliki tema berpetualangan. Warna yang monokrom dan bernuansa gelap cenderung memiliki nuansa horror. Gaya visual yang memberikan kesan klasik atau dongeng cenderung memiliki kombinasi warna pudar untuk menimbulkan kesan nostalgia. Kombinasi warna yang efektif dapat menciptakan identitas visual permainan dan meningkatkan daya tarik.

c. Tipografi

Penggunaan tipografi juga dijelaskan oleh Jesse Schell (2008) merupakan hal penting dalam membangun komunikasi tertulis antara pemain dan permainan. *Font* yang ditentukan sesuai dengan tema dan nuansa secara keseluruhan. Permainan yang memiliki tema fantasi cenderung menggunakan *font* serif berupa kaligrafi sedangkan permainan yang bertema modern atau *futuristic* cenderung menggunakan *font* sans serif.



Gambar 2.8 *Serif History Board Game*
Sumber: <https://boardgamegeek.com/boardgame...>

Selain itu, penggunaan *font* juga perlu mempertimbangkan tingkat keterbacaan. Hal ini dikarenakan *board game* memiliki sebuah *rulebook* dan mekanisme tertulis secara fisik dimana memerlukan kemudahan untuk mempelajarinya. Sehingga, perlu dipastikan bahwa warna, ukuran, dan kontras jenis *font* yang digunakan tidak menghambat pemain dalam mempelajari serta memahami permainan.

2.2 Pola Pikir Instan

Pola pikir instan pada penelitian ini berbasis pada buku yang ditulis oleh Regina Luttrell dan Karen MacGrath dengan judul “Gen Z: The Superhero Generation”. Generasi berkembang yang seiring dengan kemajuan teknologi memiliki dampak yang tinggi berupa kecenderungan pola pikir instan. Keberadaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari menghasilkan ketergantungan untuk mengandalkan segala hal dalam melakukan sesuatu dengan hasil instan. Generasi tersebut merupakan Gen Z dimana sudah merupakan generasi natif digital. Walaupun teknologi masih dalam perkembangan, tetapi Gen Z akan terus hidup dengan mempelajari, membangun ulang, dan bekerja di dunia digital (h.36).

2.2.1 Karakteristik

Karakteristik yang dimiliki oleh Gen Z sehingga cenderung memiliki pola pikir instan berpacu pada ketergantungan dalam teknologi. Penggunaan sosial media yang intens dengan *screen time* yang tinggi sehingga mendapatkan informasi dengan waktu cepat dan jumlah yang banyak.

Penggunaan teknologi pada kehidupan sosial, pendidikan, dan pekerjaan juga menjadi karakteristik dalam aktivitas sehari-hari. Menggunakan platform online untuk menemukan jawaban dalam menyelesaikan tugas sekolah, melakukan hubungan sosial dari berbagai sosial media, dan mencari jalan cepat untuk meraih pekerjaan dengan mudah (h.31). Tak hanya itu saja, kolaborasi dalam penggunaan sosial media seperti penggunaan tagar, mengikuti sebuah *trend*, dan menjadi kontributor aktif dalam aktivitas sosial media (h.32). Hal ini didukung dengan berita yang ditulis oleh Amalia Vilistin pada tahun 2024 bahwa Gen Z cenderung mencari jalan pintas seperti mencari *tips and trick* suatu hal tanpa mempelajari materi dasar yang berkaitan, pemikiran untuk menjadi viral di sosial media sehingga mudah untuk mendapatkan koneksi, dan penggunaan sosial media lebih dari dua jam setiap harinya.

Karakteristik lain yang terdapat pada Gen Z adalah adaptabilitas dan fleksibilitas dalam penggunaan teknologi yang seiring waktu berkembang. Perubahan dalam teknologi yang cukup signifikan dan cepat cenderung sulit diikuti oleh generasi sebelumnya, tetapi Gen Z dapat melakukan hal itu dan melakukan adaptasi sehingga dapat digunakan dalam kehidupan. Hal tersebut juga membuka pikiran terbuka kepada Gen Z sehingga mereka dapat menerima berbagai macam perbedaan isu sosial yang terjadi di dunia. Generasi muda juga memiliki kesadaran global dimana mereka dapat mengetahui isu yang terjadi secara internasional dengan mudah (h.35).

2.2.2 Dampak

Perilaku yang sudah tertanam pada karakteristik Gen Z dapat memberikan berbagai macam dampak baik dampak positif maupun dampak negatif. Ketergantungan dengan teknologi dalam kehidupan sehari-hari sehingga menghasilkan pola pikir instan cenderung berdampak pada kesehatan mental. Berikut merupakan dampak dari pola pikir instan:

1. Personalitas *Online*

Kehidupan di sosial media yang membutuhkan username, avatar, atau keseluruhan identitas terhadap akun yang digunakan

mengakibatkan Gen Z untuk memenuhi persyaratan tersebut dengan maksimal. Penggunaan nama pena yang jauh berbeda dengan identitas asli sehingga dapat digunakan di berbagai platform *online* seperti Instagram, TikTok, *video game*, dan Twitter. Walaupun hal tersebut dapat meningkatkan kreativitas dalam berkreasi dan menciptakan identitas *online* hanya untuk sekedar hiburan, namun terdapat dampak negatif kepada Gen Z. Perasaan lelah untuk mempertahankan identitas *online* dan tetap konsisten berinteraksi dengan pengguna *online* lainnya dapat memicu perilaku tidak berhati-hati dan berujung untuk melakukan sesuatu memalukan (h.24).

2. FOMO

FOMO merupakan *Fear of Missing Out* dimana memiliki ketakutan untuk tertinggal mengenai suatu hal baik dalam perihal kecil maupun perihal besar. Berita, iklan, notifikasi, dan hiburan yang terus menerus diterima oleh Gen Z setiap hari melalui teknologi dengan kecepatan yang tinggi daripada generasi sebelumnya. Hal tersebut mengakibatkan rasa untuk ingin mengetahui sesuatu dengan secepatnya sehingga tidak merasakan tertinggal (h.37). Namun, FOMO tidak hanya sebatas untuk mengetahui apa yang terjadi terhadap dunia, tetapi juga mencakup kehidupan sosial seperti keluarga dan pertemanan. Kegiatan kehidupan sosial keluarga atau pertemanan yang disebarakan pada sosial media menjadi pemicu Gen Z untuk merasakan FOMO. Kegiatan sederhana seperti mencoba makanan di sebuah restoran baru, menjalankan liburan disuatu lokasi wisata, dan hiburan berupa mengikuti konser yang disebarakan di sosial media (h.38).

Hal tersebut mengakibatkan perasaan cemas kepada Gen Z sehingga melakukan tindakan tanpa berpikir lebih panjang untuk melakukan aktivitas yang mereka lihat di sosial media. Akibat lain yang dihadapi oleh Gen Z dari FOMO adalah *self-esteem* atau rasa percaya diri yang menurun. Perasaan berupa tidak yakin dengan diri sendiri jika tidak

mengikuti aktivitas yang tertampang pada sosial media, kesulitan dalam pengendalian diri untuk tidak mengikuti arus *trend* atau viral, dan keinginan untuk mendapatkan kepuasan dalam waktu cepat sehingga membuat Gen Z merasa cemas dan memiliki penurunan dalam kepercayaan diri (h.39).

3. FOLO

FOLO merupakan *Fear of Living Offline* dimana memiliki ketakutan untuk menjalankan kehidupan tanpa teknologi. Gen Z ketergantungan dengan teknologi sehingga ketika tidak memiliki keberadaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari dapat menimbulkan rasa ketakutan dan kecemasan. Kehilangan atau tanpa menggunakan ponsel merupakan hal yang besar dan berat bagi Gen Z. Ketika tidak ada notifikas ataupun hiburan melalui sosial media membuat kehidupan menjadi lebih lambat. Tanpa merasakan akses internet dengan waktu yang singkat juga mengakibatkan rasa cemas karena tidak bisa mengetahui apa yang terjadi kepada kehidupan sosial. Hal tersebut seperti tidak mengetahui apakah terdapat notifikasi atau pesan penting, pemberitahuan berita, atau aktivitas lainnya (h.39).

2.3 Laksamana Malahayati

Manuskrip bukti sejarah yang terletak pada Universitas Kebangsaan Malaysia pada tahun 1875 atau 1254 Hijiryah tercatat bahwa Malahayati berasal dari bangsawan Kerajaan Aceh Darussalam. Kehidupan yang ditempuh Malahayati terletak pada akhir abad ke-15 dan awal abad ke-16 (Saifullah, 2012, h.15). Biografi Malahayati pada penelitian ini berbasis pada buku “Laksamana Keumalahayati: Pejuang Wanita dari Tanah Rencong” yang ditulis oleh Aurelia Mulyani tahun 2023. Seperti yang disebutkan oleh Mulyani, (2023) bahwa Malahayati memiliki nama asli berupa Keumalahayati yang lahir di Aceh pada abad ke-16 (h.13).



Gambar 2.9 Lukisan Laksamana Malahayati
Sumber: <https://kepastakaan-kowani.perpusnas.go.id>

Ia memiliki garis keturunan bangsawan Kesultanan Aceh Darussalam dari ayahnya. Ayah Malahayati yaitu Laksamana Mahmud Syah merupakan cucu dari Sultan Salahaddin Syah, seorang sultan yang memimpin Kesultanan Aceh Darussalam pada tahun 1530-1539 (h.15). Ketika Malahayati berusia anak-anak seringkali pergi ke pelabuhan bersama kakeknya yaitu Laksamana Muhammad Said Syah. Ia juga sering diajak kakeknya untuk melihat pelatihan perang angkatan laut yang dilaksanakan oleh Kerajaan Aceh. Sejak saat itu Malahayati memiliki rasa kecintaan terhadap laut (h.16).

2.3.1 Pendidikan

Masyarakat Aceh dikenal sebagai masyarakat yang menganut agama Islam dan sebagai masyarakat beragama yang taat. Hal itu termasuk dengan keluarga Malahayati. Ia sudah mendapatkan pendidikan agama sejak usia 6 tahun yang berawal dari kedua orang tua. Saat Malahayati berusia 8 tahun, ia berguru dengan seorang ulama sekaligus pemimpin pesantren putri di Kutaraja yang bernama Teungku Jamaludin Lam Kra. Setelah 2 tahun, Malahayati melanjutkan pendidikan di Dayah Inong yaitu Madrasatul Banat dengan tujuan mempelajari ilmu akidah, fikih, akhlak, dan Bahasa Arab. Kata “dayah” berasal dari Bahasa Arab, *zawiyah* yang secara istilah memiliki makna sebagai “sudut”. Namun, dayah memiliki arti sebagai nama lembaga atau biasa dikenal dengan pesantren di Jawa (h.17). Selain menempuh pendidikan di dayah, Malahayati mempelajari agama Islam lebih dalam di meunasah dan rangkang. Meunasah merupakan tempat belajar islam tingkat dasar dimana dapat

digunakan sebagai tempat beribadah. Pada umumnya meunasah terletak di setiap desa seluruh Aceh. Sedangkan rangkang merupakan nama lain dari dayah. Namun, rangkang memiliki peran yang lebih kecil daripada dayah sehingga tidak memiliki jumlah pelajar yang banyak (h.19).

Ketika Malahayati berusia remaja, ia memiliki keinginan untuk mengikuti jejak ayahnya, Laksamana Mahmud Syah yaitu menjadi pelaut yang tangguh. Awal mula dari keinginan tersebut berasal dari Laksamana Mahmud Syah yang memimpin armada Aceh dalam pertempuran dengan Portugis. Namun, Laksamana Mahmud Syah gugur dalam pertempuran tersebut. Malahayati pun mendengar kabar duka ayahnya. Di sisi lain, Malahayati mendapat dukungan dari gurunya yaitu Teungku Ismail Indrapuri sehingga Malahayati dapat bangkit kembali untuk berperan menjadi laksamana seperti Laksamana Mahmud Syah, sang ayah (h.23). Malahayati mengikuti Akademi Militer Mahad Baitul Maqdis dibawah naungan Kerajaan Aceh Darussalam. Lokasi akademi militer tersebut terletak di Kutaraja, ibu kota Kerajaan Aceh. Akademi Mahad Baitul Maqdis terkenal dengan perwira-perwira pemberani dalam memperjuangkan Aceh. Malahayati memiliki sikap ketekunan yang tinggi sehingga menjadi pelajar berprestasi dimana ia sangat mementingkan pendidikan (h.24).

2.3.2 Perjuangan

Perjuangan Malahayati sebagai perempuan tangguh dengan sikap ketekunan dan kegigihan yang tinggi berawal dari menikah dengan Laksamana Muda Ibrahim. Malahayati dan Laksamana Muda Ibrahim menjadi sepasang pejuang laut Aceh. Sang suami memiliki peran memimpin armada laut Aceh untuk melawan armada Portugis di Teluk Haru. Kuta Alam yang merupakan kapal komando armada laut dipimpin oleh Laksamana Mahmud Syah. Ia mendapat dukungan Malahayati yang memiliki peran untuk mengatur komando kepada kapal armada laut Aceh. Namun, meriam kapal Portugis mengenai kapal yang ditumpangi oleh Laksamana Mahmud Syah sehingga ia gugur dalam pertempuran. Malahayati mengambil alih kepemimpinan armada

laut Aceh dan tetap melanjutkan pertempuran hingga mendapatkan kemenangan dari armada Portugis (h.31).

1. Komandan Protokol Istana

Sikap ketekunan dan kegigihan Malahayati dalam menempuh ilmu di Akademi Militer Mahad Baitul Maqdis sehingga menjadi pelajar yang berprestasi. Hal tersebut membuat Malahayati mendapatkan kesempatan menjadi komandan protokol istana Kerajaan Aceh Darussalam karena telah menerima kepercayaan dari Sultan Alaidin Riayat Syah. Komandan protokol istana memiliki tanggung jawab sebagai tangan kanan sultan dan menguasai etika beserta protokol istana Kerajaan Aceh Darussalam. Kondisi Kerajaan Aceh Darussalam saat itu sedang menjadi pusat perhatian negara Eropa untuk dikuasai sehingga Malahayati menghadapi permasalahan rumit (h.33).

2. Panglima Inong Balee

Sejak Malahayati kehilangan sang suami dalam pertempuran Teluk Haru melawan armada Portugis, ia membentuk armada baru dengan pasukan yang terdiri dari prajurit para janda. Para janda yang menjadi prajurit merupakan wanita yang kehilangan suami mereka dalam pertempuran melawan Portugis. Atas izin Sultan Alaidin Riayat Syah, Malahayati pun menjadi panglima dari armada tersebut yang bernama Inong Balee (h.31). Pada awalnya, armada Inong Balee terdiri dari 1,000 pasukan janda yang kehilangan suami dalam pertempuran Teluk Haru. Malahayati memperbesar armada Inong Balee menjadi 2,000 pasukan dimana diantara pasukan tersebut terdapat remaja perempuan. Kekuatan pasukan Inong Balee yang semakin meningkat melalui pelatihan dan kepemimpinan oleh Malahayati sehingga dapat mengalahkan armada Portugis. Jumlah pasukan sebesar 2,000 membutuhkan sebuah benteng untuk kediaman Inong Balee. Sehingga, Malahayati membangun benteng Inong Balee yang memiliki posisi dipinggir pantai (h.36).



Gambar 2.10 Benteng Inong Balee
Sumber: Hasjmy (1983)

Malahayati menjadikan Teluk Krueng sebagai benteng Inong Balee. Daerah tersebut berada di pesisir pantai dan memiliki penduduk dengan pencaharian sebagai nelayan (h.47). Tinggi benteng Inong Balee mencakup 100 meter dari permukaan laut. Lebar benteng sepanjang 3 meter menghadap laut dengan lubang-lubang Meriam yang mengarah ke teluk (h.49).

3. Laksamana

Malahayati mendapatkan penghargaan tinggi dari Sultan Alauddin Mansur Syah atas keberhasilan Malahayati mengalahkan armada laut Portugis. Sultan Alauddin Mansur Syah mengangkat Malahayati menjadi laksamana muda dan menjadi wakil panglima armada Kerajaan Aceh Darussalam. Ketika Malahayati menduduki posisi laksamana, ia menggantikan kapal-kapal yang berusia tua dan melengkapi jenis senjata armada laut Aceh. Ia juga mengirim beberapa perwira armada laut Aceh untuk menempuh ilmu dan memperdalam kemampuan armada di akademi militer Turki (h.58).

Selain melawan armada Portugis, Malahayati juga menghadapi armada Belanda. Pada tahun 1599, Cornelis de Houtmen dan saudaranya yaitu Frederick de Houtman dengan armada Belanda tiba di perairan Aceh (h.71). Sultan Aceh yaitu Sultan Alauddin Riayat Syah mendengar kedatangan armada De Houtman sehingga disambut dengan terbuka serta memberikan jamuan. Kedatangan Belanda membuat Sultan

Alaiddin Riayat Syah berharap dapat membangun kerjasama perdagangan. Namun, seorang penerjemah menghasut Sultan Aceh yang mengakibatkan ketidaksukaan terhadap kedatangan Belanda. Sultan Alaiddin Riayat Syah memerintahkan Laksamana Malahayati untuk memeriksa armada Belanda. Tetapi, perilaku Cornelis de Houtmen tidak menunjukkan keramahan dan terjadi pertengkaran (h.72). Ia menghembuskan pedangnya kepada salah satu tubuh syahbandar Aceh. Laksamana Malahayati kemudian menarik ronceng dan membunuh Cornelis de Houtman (h.73).

4. Juru Runding

Selain dikenal sebagai seorang laksamana, Malahayati juga menjadi seorang juru runding karena kecakapan dalam diplomatik. Ia berperan penting dalam menjaga Aceh dari ancaman kolonial Belanda. Pencapaian terbesar Malahayati sebagai seorang juru runding ketika Aceh terjebak dalam situasi sulit akibat Belanda, setelah peristiwa kekalahan Cornelis de Houtman. Ia diutus untuk bernegosiasi dengan pihak Belanda sehingga Malahayati memiliki peran ganda sekaligus memimpin armada laut dan mempertahankan kedaulatan Aceh. Meskipun peran Malahayati sebagai seorang laksamana krusial, ia tetap menghadapi diplomatik yang semakin rumit. Hal ini seringkali perundingan menjadi pilihan terakhir untuk mencapai suatu perdamaian atau untuk menunda serangan dari Belanda.

Tanggung jawab untuk bernegosiasi dengan pihak Belanda tidak mudah. Kondisi Aceh yang semakin genting akibat hubungan buruk dengan Belanda. Namun, Malahayati berhasil menunjukkan kehebatan dan kecerdasan diplomatiknya sehingga dapat berusaha untuk meredakan ketegangan serta mencari jalan keluar yang menguntungkan bagi pihak Aceh. Dalam perundingan tersebut, Malahayati memanfaatkan kekuatan Aceh akan pentingnya untuk mempertahankan kekuasaan. Ia mampu

menunda sikap agresif militer Belanda dan menjaga Aceh dimana bertujuan tanpa kehilangan banyak korban jiwa di medan perang.

2.3.3 Akhir Hayat

Sepanjang hidup Malahayati dihabiskan sebagai perempuan yang memiliki peran penting dalam kedaulatan Aceh. Karir yang semakin meningkat mengakibatkan Malahayati sering berada disituasi genting antara Belanda atau Portugis. Namun, ia tetap terus berjuang menjaga kedaulatan dan perairan Aceh. Setelah kepergian dari pemimpin Kerajaan Aceh Darussalam yaitu Sultan Mahmud Syah yang meninggal secara mendadak akibat suatu penyakit.

Pelantikan untuk mengganti posisi kesultanan yang kosong dilakukan oleh seorang sultan yang baru. Setelah pelantikan tersebut, Malahayati meminta izin kepada kesultanan yang baru untuk pergi ke kapal Kuta Alam yang memiliki destinasi ke Pelabuhan Ulele. Malahayati menghabiskan sisa hidupnya di sekitar wilayah tersebut (h.104).



Gambar 2.11 Makam Laksamana Malahayati
Sumber: Saifullah (2012)

Malahayati dimakamkan tidak jauh dari Benteng Inong Balee. Terletak di bukit kecil yang saat ini memiliki beton tinggi mengelilingi bukit. Tidak jauh dari Pelabuhan Krueng Raya. Disamping makam Malahayati terdapat makam suaminya yaitu, Laksamana Muda Ibrahim. Kedua makam suami istri laksamana terbaring yang menjadi bukti sejarah perjuangan kemerdekaan Indonesia melawan Eropa (h.105).

2.4 Penelitian yang Relevan

Meninjau dari penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian yang sedang dilakukan merupakan hal yang penting terutama untuk menunjukkan kebaruan. Bagian ini membahas Sebagai contoh:

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Perancangan Buku Ilustrasi Biografi Laksamana Keumalahayati	Jihan Fathinah Ulfah dan Muhammad Rusdi Tanjung	a. Pendekatan media buku ilustrasi Penelitian ini memberikan solusi berupa perancangan buku ilustrasi Laksamana Malahayati. Buku ilustrasi memiliki spesifikasi ukuran 20 x 20 cm berjumlah 40 halaman b. Target audiens Usia 19-22 tahun yang berdomisili di Kota Medan yang memiliki ketertarikan buku cerita pahlawan	Kebaharuan dalam penelitian tersebut adalah perancangan buku ilustrasi untuk remaja dan dewasa awal yang menyukai buku dan memiliki ketertarikan sejarah
2.	Perancangan Media Informasi Mengenai Pengenalan Tokoh Pahlawan Nasional Perempuan	Victoria Ramadhan Virdaus, Ferry Fernando, Khairunnisa	a. Pendekatan media utama buku ilustrasi Penelitian ini memberikan solusi berupa perancangan buku ilustrasi untuk menyampaikan informasi pahlawan nasional perempuan b. Pendekatan media pendukung Penelitian ini memberikan solusi media pendukung berupa e-book, poster,	Kebaharuan penelitian tersebut berupa buku ilustrasi mengenai pahlawan nasional perempuan dapat membantu anak-anak dalam belajar mengenal tokoh pahlawan nasional perempuan.

			<p>banner, media sosial, <i>motion graphic</i>, dan <i>merchandise</i>.</p> <p>c. Target audiens Usia 10-12 tahun yang sedang menempuh pendidikan SD yang memiliki minat pembelajaran kreatif.</p>	
3.	Perancangan Board Game Dengan Tema Pahlawan Alkitab untuk Pembelajaran Moral Bagi Anak-anak Sekolah Minggu Umur 5-7 Tahun	Yosia Zabdi Mulyonugroho, Petrus Gogor Bangsa, Aniendya Christianna	<p>a. Pendekatan media <i>board game</i> Penelitian ini memberikan solusi kebaruaran berupa <i>board game</i> untuk mempelajari tokoh-tokoh Alkitab sebanyak 8 tokoh dengan spesifikasi terbagi menjadi 4 kelompok yang terdiri dari 3-4 orang. Terdapat komponen poin, papan, dan kartu yang memiliki tujuan untuk mengumpulkan seluruh 8 tokoh Alkitab untuk memenangkan permainan</p> <p>b. Target audiens Usia 5-7 tahun berdomisili kota Surabaya, beragama Kristani, dan merupakan anak-anak sekolah minggu Tingkat SD</p>	Penelitian tersebut memiliki kebaruaran berupa <i>board game</i> untuk edukasi anak-anak SD dalam mempelajari pahlawan Alkitab

Berdasarkan tabel penelitian diatas, terdapat tiga penelitian terdahulu yang relevan. Pada penelitian relevan pertama oleh Ulfah dan Tanjung yang

dibublikasikan pada tahun 2025 menunjukkan bahwa terdapat upaya penelitian dengan solusi buku ilustrasi untuk dewasa awal untuk mempelajari kisah Laksamana Malahayati secara umum. Buku ilustrasi yang dirancang memiliki dua jenis bentuk berupa buku ilustrasi fisik dan buku ilustrasi digital. Hasil yang didapatkan berupa pengenalan tokoh Laksamana Malahayati tercapai dengan efisien. Namun, penelitian tersebut hanya berbasis menjelaskan Laksamana Malahayati secara umum tanpa mengangkat nilai moral yang mendalam dan detail baik dalam kisah maupun tindakan yang dilakukan oleh Laksamana Malahayati.

Penelitian yang dilakukan oleh Virdaus, Fernando, dan Khairunnisa pada tahun 2025 menunjukkan bahwa solusi berupa buku ilustrasi untuk mengenalkan tokoh pahlawan nasional perempuan terhadap anak-anak menjadi salah satu solusi yang efektif. Pengenalan tiap tokoh perempuan dijelaskan secara singkat dan tidak bertele-tele karena memiliki target audiens berupa anak-anak. Terdapat rangkuman biografi yang terdiri dari gambar tokoh perempuan dan keterangan singkat mengenai kisah perjuangan masing-masing dalam bentuk kartu. Penggunaan gaya gambar pada penelitian tersebut berupa gaya *modern* dimana menggunakan bentuk minimalis sehingga tidak memiliki akurasi yang tinggi terhadap ornamen dan busana yang digunakan oleh masing-masing tokoh perempuan.

Penelitian yang dilakukan oleh Mulyonugroho, Bangsa, dan Christianna pada tahun 2016 memiliki sebuah kebaruan berupa perancangan *board game* untuk mengenalkan tokoh Alkitab kepada anak-anak SD. Permainan berupa berkelompok dan memiliki tujuan sederhana berupa mengumpulkan seluruh 8 tokoh. Penelitian ini berhasil membuktikan bahwa anak-anak menjadi lebih tertarik untuk mempelajari kisah tokoh-tokoh Alkitab dengan menyenangkan dan mendapatkan berbagai macam nilai moral.

Perancangan *card game* mengenai Laksamana Malahayati pada penelitian ini dapat berbasis dengan data jurnal penelitian yang telah tersedia. Kebaruan dalam memperkenalkan Laksamana Malahayati sebagai sosok teladan yang memiliki sikap ketekunan dan kegigihan tinggi untuk berproses dengan waktu dan usaha. Informasi yang lebih mendalam dan spesifik dalam kisah Laksamana

Malahayati yang diangkat sehingga merupakan sebuah kebaharuan topik penelitian untuk generasi muda. Dengan menggabungkan elemen menyenangkan dalam bermain *board game* berupa kebaharuan interaktif dan informasi edukatif mengenai nilai moral Laksamana Malahayati dapat memberikan nilai moral kepada generasi muda untuk menjadikan Malahayati sebagai sosok teladan.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA