

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Board Game*

Menurut Wirawan dalam Amalia dkk. (2023), *board game* adalah permainan dengan komponen utamanya adalah kartu, papan, dadu, dan bidak atau token. *Board game* dapat dimainkan oleh satu maupun dua sampai puluhan orang. Gobet dkk. (2004, h.2) dalam “*Moves in Mind: The Psychology of Board Games*” mengartikan *board game* sebagai salah satu jenis dari *games* dengan menggunakan bidak di atasnya, dengan seperangkat aturan yang tetap yaitu membatasi jumlah bidak di papan, jumlah posisi, dan jumlah kemungkinan gerakan.

Fullerton (2008, h.43) dalam *Game Design Workshop* menyatakan bahwa *game* adalah sistem formal yang tertutup yang dibentuk untuk melibatkan pemain dalam konflik yang terstruktur, dan menyelesaikan ketidakpastiannya dalam hasil yang tidak menentu.

2.1.1 *Game Mechanic*

Game mechanic adalah mekanisme yang mendefinisikan sebuah permainan. *Game mechanic* merupakan konsep yang menjadi titik sentral dan utama dalam perancangan permainan (Lo dkk., 2021, h.1). Lundgren dan Bjork dalam Lo dkk. (2021, h.3) mendefinisikan *game mechanic* sebagai bagian dari sistem peraturan permainan yang mencakup satu jenis interaksi permainan yang mungkin terjadi. Jarvinen dalam Lo dkk. (2021, h.3) berpendapat bahwa *game mechanics* adalah aksi yang dilakukan pemain untuk mencapai tujuan ketika bermain.

2.1.2 *Elemen Formal dalam Game*

Elemen formal adalah elemen yang membentuk struktur dalam game (Fullerton, 2008, h.49—81). Terdapat beberapa inti dari sebuah *game* yaitu:

1. Pemain

Games adalah pengalaman yang diciptakan untuk pemain dan pemainnya harus menerima dan mengikuti aturan dalam permainan (Fullerton, 2008, h.50). Bagian dalam elemen pemain terbagi menjadi tiga: (1) ajakan untuk bermain, dalam *board* atau *card game*, ajakan bermain adalah bagian dari interaksi sosial dalam permainan, pemain mengajak satu sama lain untuk bermain bersama. (2) Jumlah pemain, biasanya ditentukan berdasarkan permainannya. (3) Peran pemain, kebanyakan *games* memiliki peran bagi setiap pemainnya. Peran biasanya ditentukan dalam aturan bermain, namun ada juga *game* yang diciptakan dengan peran berbeda-beda dengan kesempatan bagi pemainnya untuk menentukan peran mereka masing-masing. Terakhir, (4) pola interaksi pemain yaitu struktur interaksi antara pemain, sistem permainan, dan pemain lainnya. Pola ini terbagi menjadi beberapa kombinasi yaitu:

- a. ***Single Player versus Game***: Satu pemain melawan sistem permainan. Pola ini biasanya ditemukan dalam permainan digital seperti konsol, *arcade*, dan komputer.
- b. ***Multiple Individual Players versus Game***: Beberapa pemain bersaing melawan sistem permainan bersama dengan pemain lainnya. Aksi yang dilakukan tidak mengarah ke satu sama lain dan tidak memerlukan interaksi. Pola ini adalah bentuk *single player game* namun dimainkan bersama pemain lain yang sedang memainkan permainan yang sama. Contohnya adalah bingo, *roulette*, dan Slingo.
- c. ***Player versus Player***: Dua pemain bermain melawan satu sama lain. Permainan ini adalah struktur klasik untuk permainan strategi yang kompetitif seperti catur, *checkers*, dan *tennis*. Pola ini fokus pada permainan *head-to-head*.

- d. **Unilateral Competition:** Dua atau lebih pemain melawan satu pemain, seperti dalam permainan *tag*, *dodge ball*, dan *Scotland Yard board game*.
- e. **Multilateral Competition:** Tiga atau lebih pemain bersaing secara langsung. Pola ini adalah pola yang paling sering ditemukan dalam permainan *multiplayer*. Contoh multilateral *competition* adalah permainan *Monopoly*, *Poker*, dan *Quake*.
- f. **Cooperative Play:** Dua atau lebih pemain bermain bersama untuk melawan sistem permainan. Pola ini sering digunakan dalam *board game* anak-anak seperti *Harvest Time*.
- g. **Team Competition:** Persaingan antara dua atau lebih kelompok dalam permainan. Contohnya seperti permainan olahraga seperti sepak bola, basket, dan lain-lain.

2. Tujuan

Tujuan dalam permainan memberikan pemain sesuatu untuk diperjuangkan. Beberapa permainan didesain agar pemain dapat memiliki tujuan yang berbeda-beda, namun ada juga permainan yang membuat pemainnya memilih satu dari beberapa opsi tujuan lainnya untuk dikejar. Fullerton (2008) mengatakan bahwa tujuan harus dipertimbangkan secara matang karena dapat mempengaruhi keseluruhan aspek dalam permainan, termasuk elemen formal maupun dramatis. Menurut Fullerton (2008, h.60), merancang tujuan permainan terbagi menjadi beberapa kategori yaitu:

- a. **Capture:** Tujuan dalam permainan penangkapan adalah untuk mengambil atau menghancurkan sesuatu milik lawan tanpa ketahuan atau terbunuh.
- b. **Chase:** Permainan mengejar bertujuan menangkap atau menghindari lawan. Permainan mengejar bisa dibentuk dari struktur *single player versus game*, *player versus player*, atau *unilateral competition*.

- c. **Race:** Tujuan dalam permainan perlombaan adalah mencapai tujuan lebih awal dari pada lawan. Permainan perlombaan dapat ditentukan berdasarkan kecepatan atau peluang yang ada, bisa juga dari kombinasi antara strategi dan peluang.
- d. **Alignment:** Bertujuan untuk menyusun bagian-bagian dalam permainan dalam tata ruang tertentu atau menyusun sesuai konsep permainan, seperti Tic-Tac-Toe, Solitaire, Othello, dan Tetris. Permainan menyusun memiliki struktur yang mirip dengan permainan teka-teki, melibatkan kemampuan spasial dalam mencapai tujuan.
- e. **Rescue or Escape:** Permainan penyelamatan atau kabur bertujuan untuk mendapatkan atau memindahkan unit ke tempat yang aman, seperti dalam permainan Super Mario Bros yang bertujuan untuk menyelamatkan Princess.
- f. **Forbidden Act:** Permainan aksi terlarang memiliki tujuan untuk membuat pemain lainnya kalah dengan melakukan aksi-aksi yang dilarang dalam permainan, seperti Twister dan Don't Break the Ice.
- g. **Construction:** Tujuan dalam permainan konstruksi adalah membangun, mempertahankan, dan mengelola objek. Tujuan ini biasanya digunakan dalam permainan lingkungan seperti Animal Crossing, Sims, dan *board games* seperti Settlers of Catan. Permainan ini biasanya ditentukan berdasarkan kemampuan pemilihan keputusan strategis pemain dari pada kecepatan fisik maupun kesempatan atau peluang.
- h. **Exploration:** Bertujuan untuk eksplorasi atau menjelajahi area dalam permainan. Permainan ini biasanya tidak hanya fokus untuk eksplorasi, namun diselipkan misi dan tujuan yang kompetitif di dalam permainannya.
- i. **Solution:** Tujuan permainan untuk menyelesaikan masalah atau teka-teki. Fokus pada solusi pada masalah permainan agar dapat menemukan jalan keluar.

- j. **Outwit:** Tujuan dalam permainan akal adalah menggunakan pengetahuan untuk mengecoh lawan bermain. Permainan ini menggunakan kemampuan berpikir, contohnya adalah Trivial Pursuit atau Jeopardy.

3. Prosedur

Prosedur berisi metode bermain dan aksi yang dapat dilakukan pemain untuk mencapai tujuan dalam permainan. Fullerton (2008, h.66) mengatakan bahwa ada beberapa tipe prosedur yang biasanya digunakan dalam permainan: (1) tindakan awal, yaitu bagaimana memulai permainan, (2) perkembangan tindakan, prosedur yang berjalan setelah permainan dimulai, (3) tindakan khusus, kondisi yang tersedia kepada elemen lain atau keadaan dalam permainan, serta (4) tindakan penyelesaian, yaitu mengakhiri permainan. Dalam *board games* prosedur ini biasanya didesain dalam bentuk kertas aturan yang dapat dibaca oleh pemain sebelum mulai permainan. Desainer permainan harus menciptakan prosedur yang kreatif agar mudah diingat dan dilakukan oleh pemain.

4. Aturan

Aturan permainan menentukan tujuan dan tindakan yang boleh dilakukan oleh pemain. Sama seperti prosedur, aturan permainan *board game* biasanya dicetak dalam bentuk dokumen. Ketika merancang aturan, penting untuk mempertimbangkannya dalam kaitannya dengan pemain. Karena aturan yang terlalu banyak dapat membuat pemain kesulitan dalam memahami permainan.

Aturan dalam permainan terbagi menjadi tiga: (1) aturan yang mendefinisikan tujuan dan konsep, yaitu aturan permainan memiliki pengaruh besar pada tujuan permainan, (2) aturan yang membatasi tindakan, dan (3) aturan yang menentukan efek, yaitu aturan yang bisa menimbulkan efek berdasarkan keadaan tertentu. Aturan yang

menentukan efek ini biasanya berguna karena dapat memberikan variasi dalam permainan (Fullerton, 2008).

5. Sumber Daya

Dalam dunia nyata, sumber daya adalah aset yang bisa digunakan untuk mencapai tujuan tertentu. Sama halnya dengan di dalam *game* yang menggunakan bentuk sumber daya dalam sistem permainan. Dalam sistem permainan, sumber daya harus memiliki kegunaan dan kelangkaan. Salah satu cara untuk menciptakan sumber daya yang sesuai adalah memperhatikan fungsi dasar dan coba untuk mengaplikasikannya dalam cara yang kreatif. Contoh sumber daya yang biasanya terdapat dalam *game* adalah: nyawa, unit, kesehatan, uang, aksi, tenaga, inventaris, dan waktu.

6. Konflik

Konflik diciptakan dalam permainan melalui aturan, prosedur, dan situasi yang tidak mengizinkan pemain untuk mencapai tujuannya secara langsung. Ada tiga sumber konflik klasik dalam permainan yaitu:

- a. Rintangan: Sumber konflik yang sering ditemukan dalam permainan single atau *multiplayer*. Rintangan bisa berbentuk fisik maupun kemampuan mental seperti teka-teki dalam permainan petualangan.
- b. Lawan: Dalam permainan *multiplayer*, lawan biasanya menjadi sumber konflik yang utama.
- c. Dilema: Berbeda dengan rintangan dan lawan, dilemma memberikan konflik yang bersumber dari keputusan yang harus dipilih oleh pemain.

7. Batasan

Batasan adalah elemen yang membatasi dari hal-hal di luar permainan. Batasan ini dapat berbentuk fisik seperti ujung dari arena atau papan bermain, bisa juga konseptual seperti perjanjian atas keputusan

bersama dalam permainan. Sebagai desainer, batasan adalah sebuah alat untuk menciptakan pengalaman bagi pemain.

8. Hasil

Ujung atau hasil dari permainan harus tidak pasti untuk menjaga perhatian para pemain. Dalam banyak sistem permainan menghasilkan pemenang adalah akhir dari *game*. Terdapat beberapa cara untuk menentukan hasil, namun strukturnya akan tetap berhubungan dengan interaksi antara pemain dan tujuan yang dikejar.

2.1.3 Elemen Dramatis dalam Game

Selain elemen formal yang membentuk permainan, diperlukan juga elemen dramatis untuk menarik sisi emosional pemain dengan pengalaman bermain yang menarik. Elemen dramatis memberikan konteks pada sebuah gameplay, menambahkan pengalaman yang berkesan pada permainan. Fullerton (2008, h.87) membagi elemen dramatis menjadi beberapa bentuk yaitu:

1. Tantangan

Tantangan adalah elemen yang membuat pemain tertarik dan terlibat dalam sebuah permainan. Tantangan dalam permainan diciptakan sangat individual dan ditentukan oleh kemampuan pemain tertentu dalam hubungannya dengan permainan, karena harus diciptakan dengan jumlah yang tepat menyeimbangkan esensi pencapaian dan kesenangan. Selain individual, tantangan juga dinamis. Seorang pemain mungkin menganggap tantangannya menantang, namun lama-kelamaan menjadi mudah ketika sudah berhasil mencapainya. Jadi, permainan harus bisa tetap menantang dan mempertahankan minat pemain (Fullerton, 2008, h.87). Mihaly Csikszentmihalyi dalam Fullerton (2008, h.87), menyatakan bahwa pengalaman yang menyenangkan biasanya muncul ketika kita menghadapi tugas atau tantangan yang dapat diselesaikan.

2. Permainan

Potensi untuk bermain adalah salah satu elemen dramatis penting yang dapat menarik keterlibatan sisi emosional pemain dalam permainan. Berdasarkan respon audiens dalam film dokumenter *The Promise of Play*, ditemukan bahwa permainan memiliki banyak fungsi seperti membantu kita untuk menambah kemampuan dan pengetahuan, bersosialisasi, memecahkan masalah, bersantai, dan membuat kita melihat hal dari sisi yang berbeda (Fullerton, 2008, h.91). Dalam permainan, ada bermacam-macam tipe pemain yang dapat ditentukan sesuai jenis permainan yang dipilih yaitu:

- a. **The Competitor:** Bermain untuk menang dari yang lain.
- b. **The Explorer:** Penasaran tentang dunia lain, suka berpetualang, mencari hal baru di luar batasan.
- c. **The Collector:** Mengumpulkan benda, piala, atau pengetahuan, suka mengumpulkan koleksi, dan sebagainya.
- d. **The Achiever:** Bermain untuk meraih pencapaian, sistem *ladders* atau pencapaian disukai oleh tipe ini.
- e. **The Joker:** Bermain hanya untuk keseruannya, tidak serius dalam bermain. Ada kemungkinan tipe ini akan usil dan mengganggu pemain lain, tetapi Jokers bisa membuat permainan lebih sosial dari pada kompetitif.
- f. **The Artist:** Didorong oleh kreativitas, prakarya, dan desain.
- g. **The Director:** Suka memimpin, mengatur jalannya permainan.
- h. **The Storyteller:** Suka menciptakan cerita atau hidup dalam dunia fantasi dan imajinasi.
- i. **The Performer:** Suka untuk tampil dan menghibur pemain lain.
- j. **The Craftsman:** Suka membangun, merancang, merekayasa, dan memecahkan teka-teki dalam permainan.

3. Premis

Selain tantangan dan permainan, game juga menggunakan beberapa elemen drama tradisional untuk memberikan keterlibatan

antara pemain dan sistem formal. Salah satunya adalah premis yang menetapkan aksi permainan dalam suatu setting atau metafora. Premis menentukan waktu dan tempat, karakter utama, tujuan, serta aksi yang mendorong cerita untuk terus maju. Menciptakan premis yang menyatukan antara elemen formal dan dramatis adalah sebuah kesempatan untuk meningkatkan pengalaman bermain para pemain.

4. Karakter

Karakter adalah tokoh yang tindakannya berpengaruh pada alur cerita dalam drama. Tokoh utama dalam karakter disebut sebagai protagonis. Hubungan tokoh protagonis dengan permasalahan menciptakan konflik yang menjalankan cerita dalam permainan. Lawan dari protagonis adalah antagonis, yang melawan tokoh utama untuk menyelesaikan masalah. Tokoh karakter berupa karakter utama atau karakter utama-minor memiliki dampak yang signifikan dalam sebuah cerita. Sedangkan tokoh minor biasanya hanya memiliki dampak kecil.

Karakter *game* membutuhkan keseimbangan antara *agency* dan empati. *Agency* adalah fungsi praktis dari karakter untuk menjadi representasi pemain dalam *game*. Sedangkan empati adalah potensi pemain untuk membentuk keterikatan emosional dengan karakter (Fullerton, 2008, h.97). Banyak karakter *game* memiliki latar belakang cerita yang dalam dan karakteristik yang kuat untuk memengaruhi pengalaman pemain dalam bermain.

Menurut Kuntjara & Almanfaluthi (2021, h.42), karakter dalam *game* memiliki peran yang unik. Karakter adalah representasi dari dunia yang dipenuhi petualangan dan tantangan. Desain karakter dan keseluruhan aset permainan termasuk dalam *games art*. Desain karakter dan tantangan dalam permainan merupakan dua hal yang tidak bisa dipisahkan, karena sama-sama saling berkaitan. Karakter dalam permainan harus memiliki *personality*. Hal ini adalah hal yang sangat penting karena menjadi salah satu cara untuk karakter berinteraksi

dengan karakter lainnya, juga membentuk koneksi antara karakter dan pemain yang akan memainkannya. Ekspresi wajah karakter juga perlu dipertimbangkan karena menjadi hal pertama yang diperhatikan dan mampu menunjukkan emosi dan kepribadian karakter. Dalam perancangan karakter, studi ekspresi wajah merupakan bagian yang sangat penting (Kuntjara & Almanfaluthi, 2021, h.43).

5. Cerita

Sama seperti hasil *game* yang harus tidak pasti, cerita dalam *game* juga tidak pasti. Ketidakpastian dalam cerita di permainan ditentukan oleh pemainnya sendiri. Dalam banyak *game*, cerita biasanya terbatas pada latar belakang cerita, bentuk elaborasi dari premis. Latar belakang cerita memberikan *setting* dan konteks dalam konflik *game*, serta menciptakan motivasi karakter.

6. Pembangunan Dunia

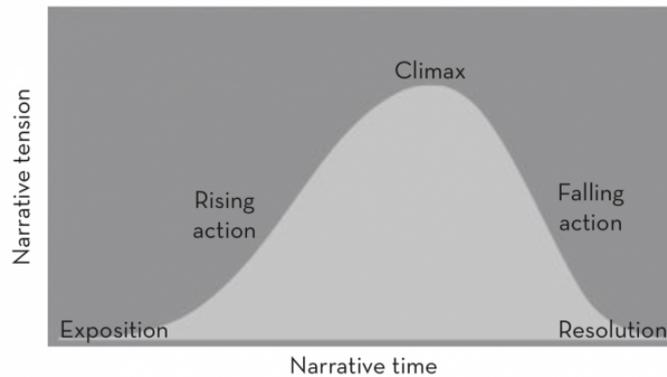
World building atau pembangunan dunia adalah desain yang mendalam dan rumit dari dunia fiksi, biasanya dimulai dengan peta dan sejarah, tetapi bisa juga mencakup studi dari aspek budaya.

7. The Dramatic Arc

Elemen yang paling penting untuk menciptakan interaksi pemain dengan sistem *game* adalah konflik. Konflik adalah inti dari drama yang baik, dan juga merupakan inti dari sistem permainan. Konflik yang berarti bukan hanya didesain agar pemain mampu mencapai tujuannya, tapi juga membawa sisi emosional pemain ikut bermain dengan menciptakan rasa tegang menuju ke akhir. Ketegangan yang dramatis ini sangat penting dalam kesuksesan sebuah *game*.

Dramatic Arc menggambarkan seberapa besar ketegangan dramatis dalam cerita seiring berjalannya waktu. Gambar 2.1 menunjukkan bagaimana ketegangan naik dan turun dalam setiap tahapan dari cerita. Cerita dimulai dengan eksposisi, memperkenalkan

setting, karakter, dan konsep. Kemudian, cerita berlanjut ke konflik yang menyebabkan serangkaian peristiwa terjadi, mengarah ke aksi yang meningkat. Aksi yang meningkat membawa cerita ke *climax*, kemudian diikuti oleh periode aksi yang menurun, di mana konflik mulai diselesaikan, dan diakhiri dengan resolusi, konflik akhirnya diselesaikan.



Gambar 2.1 *Classic Dramatic Arc*
Sumber: <https://flylib.com/books/en/2.489.1.35/1/>

2.1.4 Klasifikasi *Board Game*

Murray dalam Gobet dkk. (2004) membagi *board games* menjadi beberapa klasifikasi yaitu:

1. Permainan Perang

Objek utama dari permainan perang adalah penghancuran atau pengalahan lawan. Permainan ini biasanya bersifat kompetitif dan membutuhkan keahlian. Contoh permainan perang adalah catur, Go, Bao, dan Druughts.

2. Permainan Balapan

Dalam permainan balapan, tujuan dari permainan bukanlah untuk menghancurkan, tetapi untuk mencapai target. Permainan balapan biasanya menggunakan dadu dan jarang dimainkan dalam kompetisi karena menggunakan faktor peluang.

3. Permainan Mengurutkan

Permainan mengurutkan adalah permainan yang tidak ada penangkapan bidak maupun menggunakan dadu. Dalam permainan ini,

pemain harus menempatkan bidak mereka dan mencapai konfigurasi tertentu. Permainan ini terletak pada penempatan bidak di papan, seperti Tic-Tac-Toe dan Gomoku.

2.2 Desain Grafis

Menurut Landa (2019, h.1), desain grafis adalah bentuk komunikasi visual untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada audiens, sebuah representasi visual dari sebuah ide berbasis kreasi dan gabungan dari elemen-elemen visual.

2.2.1 Elemen Desain

1. Bentuk

Garis terluar dari sesuatu disebut bentuk. Bentuk adalah area yang diciptakan sebagian atau sepenuhnya oleh garis atau warna, *tone*, atau tekstur pada permukaan dua dimensi. Bentuk biasanya bersifat datar dan bisa diukur berdasarkan tinggi dan lebarnya. Ada beberapa bentuk dasar yaitu: persegi, segitiga, dan lingkaran. Bentuk dasar ini bisa membentuk volume menjadi kubus, piramid, maupun bentuk bola (Landa, 2019, h.19).



Gambar 2.2 Pengaplikasian Variasi Bentuk dalam Desain *Board Game*
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/492649950363351/>

Dalam perancangan *board game*, elemen bentuk memiliki peran yang sangat penting. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Clüver (t.t.) ditemukan bahwa objek-objek dalam permainan memiliki potensi

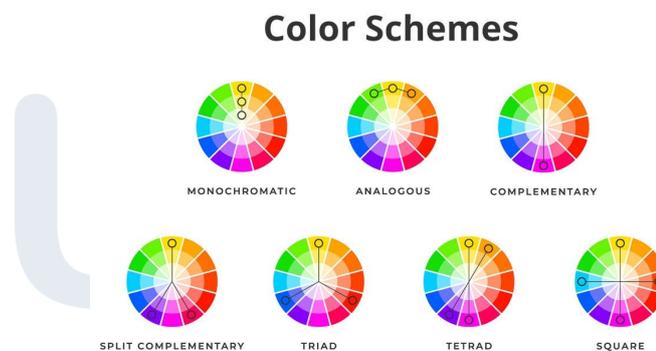
fungsi yang ingin disampaikan, seperti menjadi stabil, mudah dikenali, dan fungsional terkait dengan konteks permainan. Bentuk-bentuk permainan ini memberikan kemudahan untuk menggunakan serta identifikasi bagi para pemain.

2. Warna

Makna warna terkait langsung dengan konteks spesifik, budaya, dan negara. Palet warna dapat digunakan menjadi media komunikasi simbolis maupun *personality* (Landa, 2019, h.124). Elemen warna dibagi menjadi tiga yaitu *hue*, *value*, dan *saturation*. *Hue* adalah nama dari warna, *value* mengacu pada tingkat kecerahan warna, sedangkan *saturation* adalah tingkat cerah atau kekusaman suatu warna.

a. Skema Warna

Skema warna adalah sebuah rancangan untuk mengorganisir warna, diklasifikasikan berdasarkan bagaimana warna tersebut saling berhubungan dalam *color wheel*. Menurut Landa (2019, h.127) skema warna dibagi menjadi beberapa bentuk dasar:



Gambar 2.3 Contoh Skema Warna
Sumber: [https://its-christine.medium.com/...](https://its-christine.medium.com/)

- i. *Monochromatic*: Skema warna *monochromatic* menggunakan variasi pada saturasi dan *value* dari satu warna yang sama.
- ii. *Analogous*: Kombinasi antara beberapa *hues* yang berdekatan atau bersebelahan dalam *color wheel*. Satu warna digunakan sebagai warna dominan sementara yang lainnya digunakan untuk

mendukung skema. Skema ini mirip dengan *monochromatic*, namun lebih kaya dan bervariasi dalam warna.

- iii. *Complementary*: Skema yang terbentuk dari dua warna yang saling bersebrangan dalam *color wheel*. Skema warna ini memberikan kontras yang kuat dan menarik perhatian.
- iv. *Split Complementary*: Menggunakan satu dan dua warna di sebelah warna komplementernya. Skema *split complementary* memberikan warna yang lebih bervariasi namun tetap mempertahankan kontras warna yang kuat.
- v. *Triadic*: Skema warna triadic menggunakan tiga warna yang terbagi dengan jarak seimbang dalam *color wheel*. Tidak terlalu kontras seperti skema warna komplementer, namun lebih seimbang dan harmonis.
- vi. *Tetradic (double complementary)* : Tetradic terdiri dari empat warna berbeda yang tersebar merata di *color wheel*. Skema ini paling kaya akan warna karena menggunakan empat warna dalam dua warna komplementer. Skema ini agak sulit untuk terlihat harmonis, maka harus menentukan warna yang dominan dan warna yang lebih rendah intensitasnya.



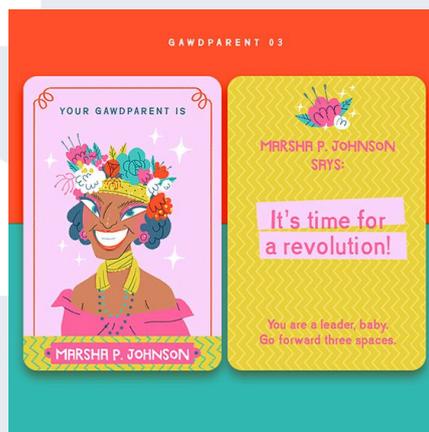
Gambar 2.4 Contoh *Board Game* dengan Skema Warna Tetradic
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/445715694383434888/>

2.2.2 Prinsip Desain

Prinsip dasar desain digunakan untuk menyusun elemen-elemen desain dalam setiap komunikasi visual. Prinsip-prinsip dasar desain memiliki sifat saling bergantung satu sama lain. Menurut Landa (2019, h.25), prinsip desain dibagi menjadi:

1. Hierarki Visual

Salah satu tujuan utama dalam desain grafis adalah untuk mengkomunikasikan informasi. Hierarki visual adalah prinsip desain yang digunakan untuk menyampaikan pesan dengan efektif. Untuk mengarahkan arah baca audiens, desainer menggunakan hierarki visual berdasarkan *emphasis* untuk mengurutkan bagian mana yang akan dilihat pertama, kedua, ketiga, dan seterusnya oleh audiens.



Gambar 2.5 Hierarki Visual dalam Desain Kartu
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/60939401203244161/>

2. *Alignment*

Alignment diperlukan agar sebuah komposisi bisa menyatu karena elemen grafis membutuhkan hubungan struktur visual antara satu sama lain (Landa, 2019, h.26).

3. *Unity*

Seluruh elemen dan bagian dalam desain grafis termasuk gambar, *text*, dan elemen grafis lainnya harus bekerja sama menjadi satu bentuk harmonis dengan satu tujuan: komunikasi visual. Dengan adanya

kesatuan, maka desain akan terlihat menyatu dan tidak ada yang mengganggu (Landa, 2019, h.27).

4. *Space*

Area kosong antara gambar dan *type* adalah bagian dari desain, dan area tersebut akan menjadi “mati” jika diabaikan (Landa, 2019, h.28). Oleh karena itu, area dari setiap bagian desain merupakan prinsip penting yang harus diperhatikan.

2.2.3 Tipografi

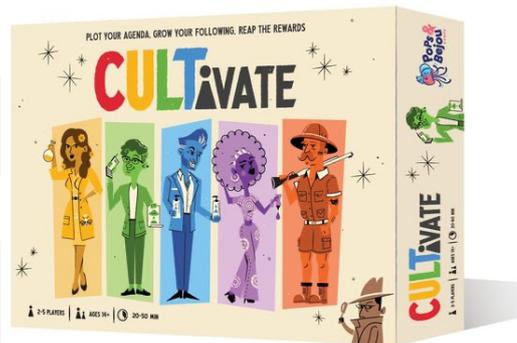
Satu set karakter yang didesain dengan elemen visual yang konsisten akan membentuk sebuah *typeface*.

1. **Klasifikasi Tipografi**

Landa (2019, h.38) membagi klasifikasi tipografi menjadi:

- a. *Old Style*: Typeface Roman, dengan bentuk huruf seperti digambar oleh pena yang tajam dan lebar. Contohnya adalah Caslon, Garamond, dan Times New Roman.
- b. *Transitional*: Bentuk huruf Serif, era transisi dari old style menuju modern, seperti Baskerville dan Century.
- c. *Modern*: Huruf Serif dengan bentuk yang lebih geometris, berbeda dengan old style; Didot, Bodoni, dan Walbaum.
- d. *Slab Serif*: Bentuk huruf serif yang tebal seperti American Typewriter, Memphis, dan Bookman.
- e. *Sans Serif*: Bentuk huruf tanpa serif dan kontras pada ketebalan huruf.
- f. *Blackletter*: Huruf rapat dan minim lekukan, dengan bentuk yang sangat tebal.
- g. *Script*: Bentuk huruf menyerupai tulisan tangan, biasanya miring dan sering kali terhubung. Terlihat seperti ditulis menggunakan pena *lettering*, pena runcing, pensil, dan kuas.

- h. *Display: Typeface* ini biasanya digunakan untuk ukuran yang besar seperti judul. Bentuknya terlihat dekoratif sehingga tidak cocok untuk tulisan text.



Gambar 2.6 *Typeface Display* dalam Judul Board Game
Sumber: <https://www.amazon.com/Cultivate-Award-...>

2.2.4 Ilustrasi

Menurut Chu (2018, h.539), ilustrasi adalah elemen komponen yang penting dalam desain grafis. Ilustrasi biasanya digunakan menjadi salah satu elemen untuk mengkomunikasikan tujuan dalam desain. Hal ini juga berlaku pada anak-anak, karena anak memahami dan menginterpretasi hal saat melihat karya ilustrasi. Anak-anak juga mampu membuat keterkaitan antara apa yang disampaikan melalui ilustrasi dan pengalaman mereka (K. V. & Venukapalli, 2021, h.48). Oleh karena itu, ilustrasi sangat dibutuhkan dalam sebuah *board game* untuk anak dalam mendukung elemen-elemen permainan. Ilustrasi dalam *board game* adalah elemen yang sangat penting dalam sebuah permainan untuk menyampaikan pesan menggunakan gambar (Sanggra dkk., 2019, h.99).

1. **Gaya Ilustrasi Kartun**

Dalam riset yang dilakukan oleh Mutonyi dan Kendrick dalam Fradkin (2019, h.552) ditemukan bahwa ilustrasi kartun mampu memberdayakan ekspresi pengetahuan dan kepedulian anak. Gaya gambar kartun memiliki ciri khas bentuk yang simpel dan tidak terbatas

oleh aturan. Kartun adalah gaya ilustrasi yang cocok untuk audiens anak-anak (Gumelar, 2011, h.10).



Gambar 2.7 Gaya Ilustrasi Kartun dalam *Board Game*
Sumber: <https://www.behance.net/gallery/...>

2.3 Keterampilan Sosial

Combs & Slaby dalam Simbolon (2018, h.41), mendefinisikan keterampilan sosial sebagai kemampuan seseorang untuk berinteraksi dalam lingkup sosial dengan cara yang diterima oleh masyarakat. Menurut Simbolon (2018), keterampilan sosial memuat keterampilan yang akan mendukung dalam kehidupan sosial seperti bekerja sama, mengontrol diri, bertukar pikiran, berinteraksi, dan lain sebagainya.

2.3.1 Kategori Keterampilan Sosial

Cartledge & Milburn (1995, h.17) membagi keterampilan sosial menjadi empat kategori:

1. Perilaku Lingkungan

Perilaku lingkungan adalah bentuk perilaku sosial masyarakat dalam memahami dan memperlakukan lingkungan sekitarnya, seperti peduli lingkungan, perilaku terhadap kejadian darurat, perilaku di meja makan, dan gerakan di sekitar lingkungan.

2. Perilaku Interpersonal

Perilaku interpersonal menunjukkan perilaku sosial individu dalam mengenali dan menjalin hubungan dengan individu lainnya; teman ataupun guru. Contohnya adalah menerima otoritas, mengatasi konflik, menarik perhatian, menyapa orang lain, membantu orang lain, membuat percakapan, bermain terorganisir, memiliki sikap positif terhadap orang lain, dan bermain secara informal.

3. Perilaku Terkait Diri Sendiri

Perilaku terkait diri sendiri adalah bentuk perilaku seorang terhadap dirinya sendiri termasuk menerima konsekuensi, perilaku beretika, mampu menunjukkan perasaan, dan perilaku positif terhadap diri sendiri.

2. Perilaku Terkait Tugas

Bentuk perilaku pertanggung jawaban seorang terhadap tugas yang dimilikinya termasuk bertanya dan menjawab pertanyaan, memperhatikan penjelasan, diskusi di kelas, menyelesaikan tugas, mengikuti arahan, kegiatan kelompok, pekerjaan mandiri, fokus pada tugas, tampil di depan orang lain, dan kualitas pada pekerjaan.

2.3.2 Keterampilan Sosial pada Anak

UNESCO, salah satu lembaga Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) dalam (Budyartati, 2016, h.147) menyatakan bahwa anak-anak harus mempelajari keterampilan sosial dalam pendidikannya, dan dimasukkan ke dalam bagian Keterampilan Hidup-KH (*life skills*). UNESCO membagi keterampilan-keterampilan hidup yang diperlukan untuk keberhasilan anak menjadi:

1. Kemampuan komunikasi interpersonal seperti komunikasi verbal dan non-verbal, mendengarkan dengan aktif, menyampaikan perasaan, memberikan kritik tanpa menyalahkan dan menerima kritik, kemampuan negosiasi atau penolakan, negosiasi dan

- pengelolaan konflik, berani menyampaikan pendapat, dan berani menolak sesuatu.
2. Keterampilan berempati, contohnya kemampuan mendengarkan, memahami kebutuhan serta keadaan orang lain, dan menyatakan pemahaman tersebut.
 3. Kerja sama dalam tim seperti menunjukkan hormat kepada kontribusi orang lain, mampu menilai kemampuan diri sendiri dan berkontribusi pada kelompok, keterampilan advokasi, kemampuan persuasi dan mempengaruhi, serta *networking* dan memotivasi.

2.3.3 Keterampilan Sosial dalam Permainan

Cartledge & Milburn (1995, h.150) menyatakan bahwa permainan adalah salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan aktivitas keterampilan sosial. Gordon dalam Cartledge & Milburn (1995, h.150) mengatakan permainan dapat memberikan simulasi kejadian nyata dan situasi serta memberikan cara untuk mencoba peristiwa dunia nyata. Cartledge & Milburn (1995, h.150) membagi instruksi keterampilan sosial dalam format permainan menjadi beberapa elemen yaitu:

1. Aspek keberuntungan seperti mengambil kartu atau memutar roda
2. Aspek yang tidak diketahui yang harus ditemukan melalui tebakan
3. Fitur dramatis, elemen kejutan, atau hal baru
4. Materi dengan humor
5. Kesempatan untuk berpartisipasi dengan aktif
6. Batasan dan aturan yang jelas
7. Tujuan atau sasaran yang dipahami dengan baik untuk dicapai, yang melibatkan pembelajaran konsep atau keterampilan tertentu
8. *Feedback* langsung tentang dampak dari aksi seseorang

Hampir seluruh konten keterampilan sosial bisa dibentuk dalam format permainan melalui cara yang mudah dan menggunakan media apa saja. Penggunaan media *board game* terlihat lebih kompleks namun memberikan kesempatan dan kegiatan yang variatif dalam permainan (Cartledge & Milburn,

1995, h.151). Keterampilan sosial dapat diperkenalkan atau dilatih dalam permainan namun hubungan antara apa yang dilakukan untuk kesenangan dalam permainan dan tindakan nyatanya harus jelas.

Cartledge & Milburn (1995, h.152) mengingatkan untuk meminimalisir situasi menang atau kalah dalam permainan keterampilan sosial. Selain itu dalam memastikan partisipasi pemain berlangsung, permainan harus didesain agar pemain tidak keluar dan tereliminasi dari permainan tanpa kesempatan untuk kembali dengan cepat karena hal ini dapat berdampak pada pemain yang jadi berusaha meniru perilaku pemain lain yang berhasil bermain (Cartledge & Milburn, 1995, h.153).

2.4 Penelitian yang Relevan

Kajian penelitian terdahulu yang relevan dilakukan untuk melandasi penelitian dan topik yang akan dibahas. Dalam sub bab penelitian yang relevan, akan dibahas penelitian relevan terkait media pembelajaran *board game* yang berkontribusi pada peningkatan keterampilan sosial.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	<i>The Effect of Educational Board Games Training Programme on the Social Skill Development of the Fourth Graders</i>	Bengü Türkoğlu	Penelitian membuktikan bahwa 40 siswa kelas empat di sekolah dasar yang menggunakan <i>board game</i> edukasi mendapat dampak positif dalam peningkatan keterampilan sosial.	<ul style="list-style-type: none"> a. Populasi studi adalah siswa kelas empat di sekolah dasar yang terasosiasi dengan <i>Konya Provincial Directorate of National Education</i>, tahun 2016-2017. b. Peneliti menggunakan skala SSES 7-12 berupa skala lima poin (selalu melakukan, sering, kadang-kadang, jarang, dan tidak pernah melakukan) untuk

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
				<p>mengumpulkan data mengenai keterampilan sosial yang harus dimiliki anak usia 7-12 tahun.</p> <p>c. Program pelatihan menggunakan beberapa <i>board game</i> edukatif dalam penelitiannya seperti Dixit, Brick by Brick, Q-bitz Extree, dan Mathdice 8-99</p>
2.	<i>The behavioral effects of cooperative and competitive board games in preschoolers</i>	Malin Eriksson, Ben Kenward, Leo Poom, dan Gunilla Stenberg	<p>Ditemukan bahwa bermain <i>board game</i> baik yang kooperatif atau kompetitif berdampak positif pada perilaku sosial anak usia 4-6 tahun.</p> <p>Hasil penelitian juga mengatakan bahwa mungkin anak akan menjadi lebih kompetitif setelah bermain <i>board game</i> yang kompetitif dan anak lebih menyukai <i>board game</i> kooperatif.</p>	<p>b. Target usia dalam penelitian: anak berusia 4-6 tahun.</p> <p>c. Selama enam minggu, peneliti melakukan penugasan terkait keterampilan sosial setelah anak bermain <i>board game</i> yang kooperatif atau kompetitif dalam kelompok.</p>
3.	<i>Designing a Board Game for Children to Enhance Well-Being and Train Social Skills</i>	Darya Olykaynen	<i>Prototype board game</i> edukatif untuk anak usia 7-12 tahun dengan tujuan untuk meningkatkan kesejahteraan dan	<p>a. Target perancangan adalah anak usia 7-12 tahun.</p> <p>b. Peneliti melakukan workshop untuk mengetahui bagaimana</p>

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
			<p>keterampilan sosial. Permainan ini memberikan dampak positif dalam melatih keterampilan sosial pemain melalui berbagai situasi sosial dalam permainan dan contoh cara mengatasinya.</p>	<p>pemahaman anak mengenai topik kesejahteraan atau <i>well-being</i>.</p> <p>c. Board game edukasi dirancang dengan konsep <i>resource management</i> menggunakan kartu sumber daya dari 5 jenis: kesehatan, emosi, kecerdasan, hobi, dan persahabatan. Setiap pemain akan berusaha untuk mengumpulkan seluruh <i>resource card</i> yang tersedia.</p>

