

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Board Game

Board game adalah permainan fisik yang memiliki aturan, papan, dan pion yang memungkinkan interaksi antara pemain. Para pemain berfokus pada papan permainan sambil berhadapan satu sama lain. *Board game* dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar baru dan memberikan peluang untuk mengeksplorasi proses pembelajaran dalam konteks permainan (Bayeck, 2020, h. 412-413). Dalam beberapa tahun terakhir, *board game* ini telah berkembang secara signifikan dengan hadirnya permainan yang dirancang secara strategis dan artistik. Permainan-permainan tersebut dikenal sebagai *board game* modern. Karakteristik utama *board game* modern adalah mekanisme dimana pemain tetap dapat berpartisipasi hingga akhir, memberikan setiap orang kesempatan untuk menang. Selain peningkatan dalam aturan dan fitur, *board game* modern juga dikenal karena penampilannya yang menarik dan perhatian pada detail (Martins & Mota, 2022, h. 2). *Board game* modern menerapkan berbagai mekanisme, dimana menghasilkan beragam jenis permainan dengan tingkat kompleksitas dan pengalaman pemain yang bervariasi (Samarasinghe dkk., 2021, h. 114052). Selain sifatnya yang menarik dan menyenangkan, keunggulan utama dari *board game* juga mencakup kemampuannya untuk mendorong interaksi langsung dengan teman-teman sebaya atau keluarga. Adanya interaksi sosial tersebut diyakini dapat meningkatkan peluang belajar (Gauthier dkk., 2019, h. 85).

2.1.1 Manfaat Board Game

Terdapat berbagai manfaat yang diperoleh dari *board game* untuk berbagai kalangan. *Board game* mampu menumbuhkan perilaku kolaborasi interaktif saat bermain karena adanya interaksi tatap muka. Selain menumbuhkan perilaku kolaborasi, interaksi tatap muka pada *board game* juga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Beberapa studi juga mengungkapkan bahwa permainan papan lebih efektif dalam mengembangkan

kemampuan pemecahan masalah dan pemikiran kreatif dibandingkan dengan permainan digital, serta memberikan dampak positif terhadap kemampuan dan prestasi belajar (Hou & Keng, 2021, h. 3). Menurut Cès & Duflos (2024), *board game* juga memiliki manfaat dalam meningkatkan keterampilan emosional pada anak-anak dengan menekan perilaku negatif dan mendukung perilaku sosial yang positif, seperti mendorong perilaku kolaboratif dan empatik, serta memfasilitasi diskusi tentang emosi. Sedangkan pada orang dewasa yang lebih tua, permainan ini memperbaiki kesejahteraan emosional, memperkuat atau memperbaiki interaksi sosial, meningkatkan kemampuan komunikasi, serta mampu mengurangi depresi (h. 2).

Sebuah studi oleh Rahmatilani & Patriansah (2024) melakukan perancangan *board game* yang dimanfaatkan untuk meningkatkan keharmonisan keluarga dengan mendekatkan hubungan, mendorong kerjasama, serta memungkinkan anggota keluarga memahami pribadi satu sama lain sembari mendapatkan pengalaman bermain yang interaktif dan menyenangkan (h. 118). *Board game* juga seringkali dimanfaatkan dalam edukasi atau pengajaran, seperti dalam bidang biologi, dimana *board game* tersebut dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, pemahaman, dan melibatkan pelajar secara aktif. *Board game* digunakan dalam bidang pengajaran tersebut karena adanya biaya yang rendah, mudah diakses, fleksibel, serta mampu mengatasi hambatan komunikasi dan kognitif (Teixeira dkk., 2022). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa *board game* memberikan banyak manfaat bagi kalangan luas dalam berbagai bidang, termasuk peningkatan motivasi belajar, kemampuan pemecahan masalah, meningkatkan hubungan bersama orang lain, serta efektif dalam edukasi. Ini menjadikannya media yang baik untuk meningkatkan hubungan interpersonal dan pengalaman belajar yang menyenangkan.

2.1.2 Elemen Formal Board Game

Berdasarkan buku *Game Design Workshop* oleh Fullerton (2008), terdapat elemen formal pada *board game* yang berfungsi sebagai komponen

yang membentuk struktur dasar permainan. Elemen tersebut meliputi pemain, tujuan, prosedur, aturan, sumber daya, konflik, batasan, dan hasil. Penentuan elemen formal digunakan untuk membangun struktur dari permainan agar desainer dari *board game* dapat melanjutkan proses desain dan memahami masalah yang muncul dalam proses iterasi permainan. Memahami hubungan antara berbagai elemen formal adalah kunci dalam menciptakan mekanisme permainan yang efektif, kreatif, dan juga inovatif. Keterkaitan yang jelas antara elemen-elemen tersebut akan menghasilkan pengalaman bermain *board game* yang menarik dan berarti bagi para pemain. Berbagai elemen formal *board game* adalah sebagai berikut (h. 49).

A. Pemain (*Players*)

Terdapat perbedaan secara fundamental antar permainan *board game* yang dirancang untuk satu pemain dengan yang dibuat untuk beberapa pemain. *Board game* yang ditujukan untuk jumlah pemain tertentu juga memiliki pertimbangan yang berbeda dengan *board game* yang bisa dimainkan oleh jumlah pemain yang bervariasi. Selain itu, sebagian besar permainan menawarkan peran (*role*) yang sama untuk semua pemain, beberapa permainan yang menyediakan beberapa peran yang dapat dipilih oleh pemain. Tipe gaya bermain juga perlu dipertimbangkan dalam menentukan kategori peran dalam merancang permainan. Selain itu, terdapat tipe pemain yang dikemukakan Richard Bartle, yaitu mencakup *achievers*, *explorers*, *socializers*, dan *killers*.

Menentukan pemain dalam merancang permainan juga meliputi identifikasi struktur interaksi antara pemain, sistem permainan, dan pemain lainnya. Ini mencakup permainan satu lawan sistem, banyak pemain melawan sistem, pemain melawan pemain, kompetisi unilateral, kompetisi multilateral, permainan kooperatif, dan kompetisi tim (Fullerton, 2008, h. 49). Pemain tidak hanya berinteraksi dengan aturan *board game* untuk mengejar tujuan, tetapi juga saling berinteraksi secara

langsung ketika bermain. Kombinasi interaksi permainan dan sosial ini mendorong keterlibatan pemain dan menciptakan berbagai emosi dari hasil interaksi tersebut (Calleja, 2022, h. 12).

B. Tujuan (*Objective*)

Tujuan (*objective*) permainan harus disampaikan pada *rulebook* (buku panduan) dengan jelas dan terpisah dari aturan lainnya. Hal tersebut bersifat penting agar pemain memahami apa yang ingin dicapai dalam permainan (Björkman, 2019, h. 21). Tujuan dalam permainan memberikan pemain sesuatu yang harus dicapai, serta mendefinisikan cara meraih tujuan tersebut dengan batasan aturan dalam permainan. Adanya *objective* juga membantu membangun suasana dari permainan. Contoh dari hal tersebut adalah permainan yang memiliki *objective* mengalahkan sebuah lawan memberikan pengalaman yang berbeda dengan *objective* permainan yang berfokus pada pengejaan kata. Beberapa permainan memiliki *objective* yang berbeda untuk setiap pemain, sementara yang lain memungkinkan pemain memilih atau menciptakan *objective* mereka sendiri sehingga *objective* harus dipertimbangkan dengan cermat. Beberapa jenis *objective* sebagai berikut (Fullerton, 2008, h. 60).

1) *Capture*

Tujuan *capture* melibatkan pengambilan atau penghancuran aset milik lawan (wilayah, unit, dan lain sebagainya) sembari berusaha menghindari penangkapan atau kematian. *Board game* dengan unsur strategi dan aksi adalah beberapa contoh dari jenis permainan dengan tujuan *capture*. Salah satu contoh *board game* dengan tujuan *capture* adalah *Capture: A Medieval Wargame*.



Gambar 2.1 *Board Game* Capture: A Medieval Wargame
 Sumber: <https://boardgamegeek.com/image/2402252/capture-a-medi...>

Board game berjudul Capture: A Medieval Wargame adalah permainan dimana para pemain melempar dadu untuk mengirimkan pasukan mereka ke wilayah musuh dan dengan mengambil kartu dari *deck* yang diharapkan dapat memberi keunggulan. Permainan ini memerlukan perencanaan langkah-langkah cerdas dengan kartu yang diklaim dan pemain juga harus menunjukkan ketangkasan saat melakukan aksi tertentu.

2) *Chase*

Permainan dengan *objective* kejar-kejaran atau *chase* bertujuan untuk menangkap lawan atau menghindari apabila sedang dikejar. Permainan dengan *objective* ini terkadang melibatkan strategi logika dan deduksi. Salah satu contoh *board game* dengan tujuan *chase* adalah The Chase.

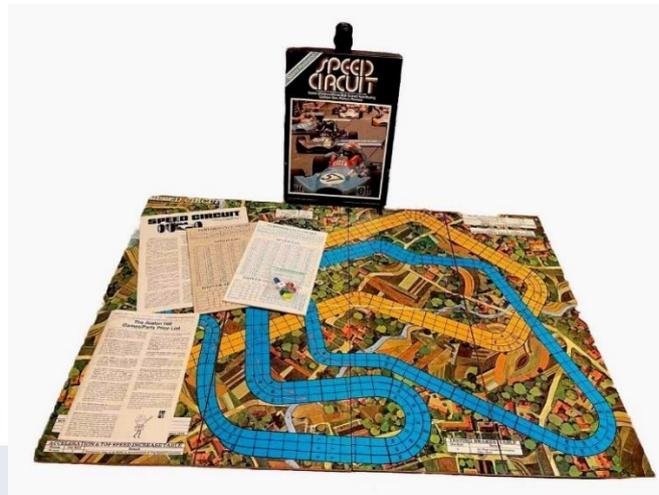


Gambar 2.2 *Board Game The Chase*
Sumber: <https://boardgamegeek.com/image/1967330/the-chase>

The Chase adalah permainan yang menggabungkan kuis dan perlombaan. Dalam *board game* ini, para pemain harus tetap satu langkah lebih cepat dari pengejar yang bertekad untuk menghentikan pemain menang dengan segala cara. Permainan dimulai dengan menyalakan *timer* elektronik dan menjawab serangkaian pertanyaan cepat selama satu menit untuk mengumpulkan uang dalam permainan. Jika seorang pengejar berhasil menangkap mereka, kesempatan mereka untuk melanjutkan permainan akan hilang. Pemain yang berhasil menghindari penangkapan dengan jumlah uang terbanyak akan melanjutkan ke tahap final, namun hanya apabila mereka lolos dari kejaran pengejar yang terus mendekat.

3) *Race*

Tujuan dalam permainan balapan adalah mencapai suatu tujuan, baik secara fisik maupun konseptual, sebelum pemain lain. Tujuan berbentuk *race* ini juga bisa ditentukan oleh kombinasi antara strategi dan keberuntungan. Contoh *board game* dengan tujuan *race* adalah Speed Circuit.

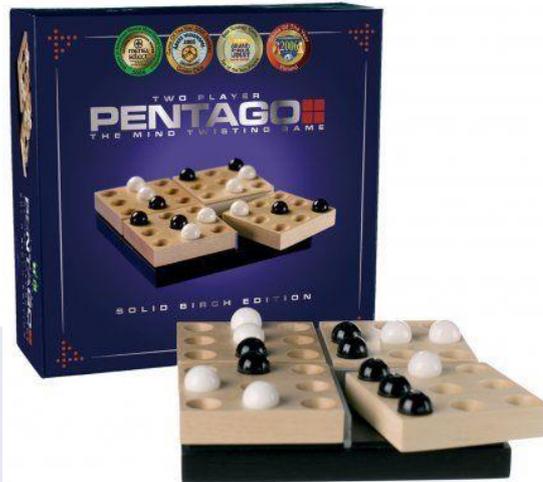


Gambar 2.3 *Board Game Speed Circuit*
Sumber: https://www.ebay.ie/b/bn_7023471686

Board game yang berjudul *Speed Circuit* yaitu permainan dimana setiap pemain mengendalikan mobil balap Formula 1 yang melaju di lintasan. Pemain mengalokasikan poin ke atribut seperti *Start Speed*, *Top Speed*, *Wear*, dan atribut lainnya, lalu bergerak sesuai dengan kecepatan yang ditentukan. Pemain dapat menyesuaikan kecepatan, memilih untuk mengorbankan poin *Wear*, atau melempar dadu, dimana lemparan yang tidak menguntungkan dapat menyebabkan mobil pemain melintasi lintasan, terguling, atau bahkan keluar dari balapan. Setiap tikungan memiliki batas kecepatan, dan apabila ada pelanggaran batas tersebut, pemain akan menghadapi penalti, seperti pemakaian ban yang berlebihan atau kerusakan pada mobil. Pemain yang pertama kali melewati garis *finish* dinyatakan sebagai pemenang.

4) *Alignment*

Permainan *alignment* mencakup para pemain untuk mengatur pion permainan dalam konfigurasi tertentu atau menciptakan penyelarasan konseptual antara kategori pion. Salah satu contoh *board game* dengan tujuan *alignment* adalah *Pentago*.



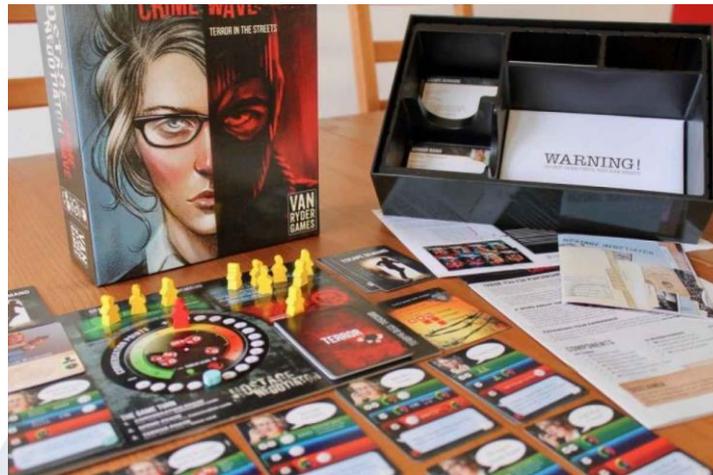
Gambar 2.4 *Board Game* Pentago

Sumber: <https://boardgamegeek.com/image/729657/pentago>

Board game Pentago adalah permainan strategi abstrak untuk dua pemain yang terdiri dari empat papan 3 x 3 yang disusun dalam papan besar 6 x 6. Permainan ini mencakup meletakkan sebuah marmer dan para pemain dapat memutar salah satu papan sebesar 90°, sehingga mengubah tata letak papan pada setiap giliran. Seorang pemain dikatakan menang jika berhasil menyusun lima marmer dalam satu baris, baik secara vertikal, horizontal, maupun diagonal. Dengan kombinasi strategi peletakkan marmer dan perubahan tata letak papan yang dinamis, Pentago memberikan pengalaman yang menantang dan menarik.

5) *Rescue or escape*

Tujuan *rescue or escape*, atau penyelamatan atau pelarian, adalah permainan yang bertujuan membawa sebuah unit atau beberapa unit yang ditentukan ke tempat tertentu. Contoh *board game* dengan tujuan *rescue or escape* adalah Hostage Negotiator.



Gambar 2.5 *Board Game* Hostage Negotiator
Sumber: <https://www.blibli.com/p/hostage-negotiator-crime-wave...>

Dalam *board game* Hostage Negotiator, para pemain berperan sebagai agen penegak hukum yang bernegosiasi untuk membebaskan tahanan atau sandera dari penyandera yang bersikeras agar permintaannya dipenuhi. Setiap giliran mewakili percakapan antara pemain dan penyandera, dimana para pemain memainkan kartu dan melempar dadu untuk meningkatkan poin percakapan, menurunkan tingkat ancaman, dan membebaskan sandera. Permainan ini menggunakan mekanisme yang memungkinkan kartu yang dibeli dapat langsung digunakan untuk giliran berikutnya, tanpa harus menunggu seperti dalam permainan pembangunan tumpukan kartu (*deck*). Tujuan utama Hostage Negotiator adalah menyelesaikan situasi krisis dengan damai, menyelamatkan semua sandera, menjaga keselamatan personel penegak hukum, dan menangkap tersangka dengan aman.

6) *Forbidden act*

Tujuan permainan ini adalah mendorong lawan untuk melanggar aturan dengan melakukan sesuatu, seperti tertawa, berbicara, membuat kesalahan, atau melakukan hal-hal lain yang seharusnya tidak dilakukan. Salah satu contoh *board game* dengan *objective* ini adalah Ker Plunk.



Gambar 2.6 *Board Game Ker Plunk*
Sumber: <https://www.amazon.co.uk/Spiel/dp/B0D4TFT5YT>

Ker Plunk merupakan *board game* yang terdiri dari tabung plastik transparan, 30 tongkat tipis, dan 32 kelereng. Permainan ini dimulai dengan pemain memasukkan tongkat ke dalam tabung dan menuangkan kelereng melalui lubang di atas tabung, sehingga tongkat-tongkat tersebut membentuk jaring yang menahan kelereng di bagian atas. Setelah itu, pemain secara bergiliran menarik tongkat satu per satu dari tabung dengan hati-hati. Tujuan utama permainan adalah menarik tongkat dengan waspada tanpa menjatuhkan terlalu banyak kelereng. Jika kelereng jatuh akibat penarikan tongkat, pemain yang menarik tongkat tersebut harus mengumpulkan kelereng itu. Setelah semua kelereng habis terjatuh, para pemain menghitung jumlah kelereng yang dikumpulkan, dan pemain dengan jumlah kelereng paling sedikit menjadi pemenangnya.

7) *Construction*

Tujuan utama dalam permainan konstruksi adalah untuk membangun, memelihara, atau mengelola objek. Salah satu contoh *board game* dengan *objective* ini adalah Team 3 Green.



Gambar 2.7 Board Game Team 3 Green

Sumber: <https://publishing.brain-games.com/products/team3-green...>

Team 3 Green adalah *board game* yang bersifat kolaboratif dengan tiga pemain berperan sebagai monyet dan bekerja sama untuk membangun susunan konstruksi sebelum waktu habis. Setiap pemain memiliki peran yang berbeda. Satu pemain bermain sebagai monyet yang tidak bisa bicara dan satu-satunya pemain yang dapat melihat kartu *blueprint* yang menunjukkan susunan konstruksi yang harus dibangun, tetapi mereka tidak diizinkan untuk berbicara dan hanya bisa berkomunikasi dengan isyarat. Lalu, satu pemain bermain sebagai monyet di tengah dan bertugas untuk menginterpretasikan isyarat dari monyet yang tidak bisa bicara. Pemain tersebut menyampaikan petunjuk kepada pemain terakhir sebagai monyet yang tidak bisa melihat, dimana merupakan peran yang bertanggungjawab untuk merakit konstruksi tersebut. Tugas mereka adalah membangun struktur berdasarkan instruksi yang diberikan oleh monyet di tengah.

8) *Exploration*

Permainan *exploration* bertujuan untuk menjelajahi area permainan, yang biasanya digabungkan dengan tujuan yang lebih kompetitif. Salah satu contoh *board game* dengan *objective* ini adalah Robinson Crusoe: Adventures on the Cursed Island.



Gambar 2.8 *Board Game* Robinson Crusoe

Sumber: <https://www.boardgameauthority.com/robinson-crusoe...>

Board game Robinson Crusoe: Adventures on the Cursed Island memiliki permainan dimana para berperan sebagai penyintas kecelakaan kapal yang menghadapi petualangan dalam sebuah pulau terpencil. Pemain harus membangun tempat tinggal, mencari makanan, melawan binatang buas, dan melindungi diri dari cuaca. Pemain akan membangun dinding, mendomestikasi hewan, dan membuat senjata serta alat dari bahan yang ditemukan. Selama permainan, pemain menentukan arah perkembangan permukiman mereka dan dapat menemukan rahasia pulau, seperti harta karun bajak laut, desa terlantar, atau kuil terkutuk. Petualangan pada *board game* ini disediakan dalam ratusan kartu peristiwa, objek, dan struktur yang digunakan selama permainan. Pemain berjuang untuk bertahan hidup dengan membangun tempat perlindungan dan alat, serta mencari makanan dan menghadapi ancaman di pulau tersebut.

9) *Solution*

Permainan mencari solusi atau pemecahan masalah memiliki tujuan untuk menyelesaikan sebuah masalah atau teka-teki lebih cepat daripada lawan. Salah satu contoh *board game* dengan tujuan *solution* ini adalah Trapwords.



Gambar 2.9 *Board Game* Trapwords

Sumber: <https://www.danslaboite.be/portfolio/trapwords/>

Trapwords merupakan sebuah *board game* yang dimainkan oleh dua tim yang masing-masing terdiri dari jumlah pemain yang hampir sama. Para pemain berperan sebagai sekelompok petualang yang menjelajahi penjara bawah tanah yang penuh jebakan dan kutukan. Tujuannya adalah untuk menebak kata yang dijelaskan oleh rekan tim dalam kurun waktu tertentu atau dibatasi dengan *time limit*. Permainan ini merupakan permainan tebak kata, namun permainan mengandung peraturan dimana tim lawan berperan dalam memilih kata-kata yang tidak boleh digunakan. Tanpa mengetahui kata mana yang merupakan jebakan, para pemain menjelaskan kata yang ditugaskan kepada masing-masing tim. Saat kedua tim secara bersamaan menyiapkan jebakan rahasia untuk satu sama lain, semakin jauh permainan berlangsung, semakin banyak kata jebakan yang terus muncul.

10) *Outwit*

Tujuan permainan *outwit*, atau permainan yang menguji kecerdasan, yaitu pemain harus memperoleh dan memanfaatkan pengetahuan untuk mengalahkan pemain lainnya. Beberapa permainan *outwit* menggunakan pengetahuan di luar permainan, dengan beberapa permainan lainnya berfokus pada pengetahuan dari

dalam permainan. Contoh *board game* dengan permainan bertujuan *outwit* adalah Detective Club.



Gambar 2.10 *Board Game* Detective Club

Sumber: <https://boardgamegeek.com/image/4589277/detective-club>

Detective Club adalah *board game* dengan kompleksitas aturan yang sederhana dan hanya membutuhkan waktu yang singkat untuk memahami. Para pemain dapat berperan sebagai pemimpin penyelidikan sebagai detektif, atau bermain untuk menutupi jejak sebagai konspirator yang menyusup. Peranan tersebut didistribusikan melalui mengocok dan membagikan kertas catatan, dengan pemain yang mendapatkan buku catatan kosong adalah Konspirator. Semua pemain memiliki dua kartu dan mereka harus menjelaskan pilihan masing-masing. Pemberi petunjuk memulai dengan mengungkapkan petunjuk dan alasan pilihannya tersebut. Lalu, peran Konspirator harus menjelaskan mengapa kartu mereka tidak sesuai dengan pemain lain.

Setelah semua pemain memberikan penjelasan, mereka akan meletakkan token kaca pembesar pada pemain yang mereka yakini sebagai Konspirator. Setelah semua tebakan diberikan, peran diungkapkan dan penilaian dilakukan. Detektif yang menebak Konspirator dengan benar mendapatkan 3 poin, sedangkan Konspirator hanya mendapat poin jika satu atau tidak ada Detektif yang menebak dengan benar.

C. Prosedur

Prosedur merujuk pada cara bermain yang harus dilakukan pemain untuk mencapai tujuan permainan. Dalam *board game*, prosedur biasanya dijelaskan dalam lembaran aturan dan dilaksanakan oleh para pemain. Dalam mendesain prosedur, penting untuk mempertimbangkan batasan yang ada dan menemukan solusi yang kreatif agar prosedur tersebut mudah dipahami para pemain (Fullerton, 2008, h. 66). Contoh prosedur pada *board game* adalah sebagai berikut.



Gambar 2.11 *Board Game* Unusual Suspects

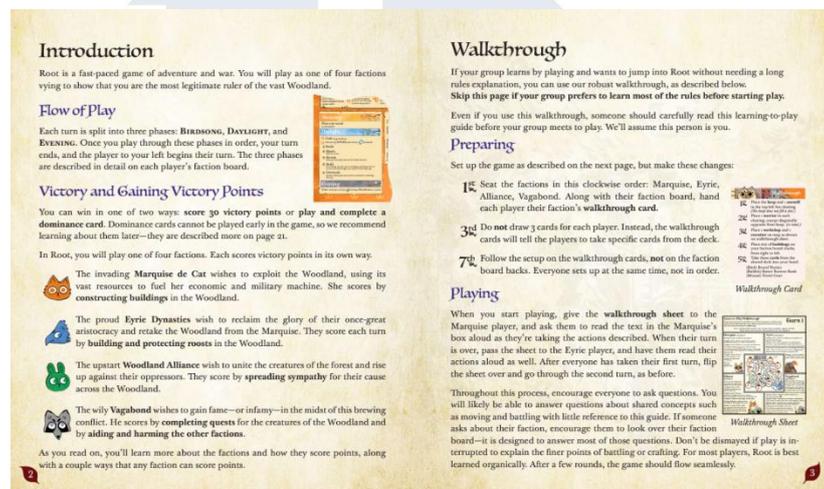
Sumber: <https://www.amazon.sa/-/en/CMON-UNS001-Unusual-Suspects...>

Board game yang bernama Unusual Suspects merupakan permainan pemecahan masalah. Prosedur permainan ini dimainkan dengan cara satu pemain berperan sebagai Saksi, sementara pemain lainnya menjadi Tim Investigasi. Pemain yang merupakan Saksi mengetahui siapa penjahat sebenarnya dan memberikan petunjuk kepada Tim agar mereka bisa menebak penjahat tersebut. Tim Investigasi mengajukan pertanyaan kepada Saksi, lalu berdasarkan jawaban yang diberikan, mereka berdiskusi untuk menyaring tersangka sampai hanya tersisa penjahat yang tepat.

D. Aturan

Aturan, seperti prosedur, biasanya dijelaskan dalam lembaran aturan *board game* dan dapat berfungsi untuk menutup ambiguitas dalam sistem permainan. Terlalu banyak aturan dapat menyulitkan pemain untuk memahami permainan, sedangkan aturan yang tidak jelas

dapat membingungkan mereka. *Board game* mendefinisikan objek pada permainan dalam set aturan, sehingga pemain harus membaca dan memahami aturan tersebut untuk dapat menjalankan permainan. Biasanya, terdapat pembatasan objek pada *board game* dengan satu atau dua variabel, yang biasanya ditunjukkan melalui aspek fisik dari peralatan, papan, atau elemen lainnya (Fullerton, 2008, h. 68). Berikut merupakan contoh aturan yang tertera dalam *rule book* dari Root.



Gambar 2.12 Aturan *Board Game* Root
Sumber: <http://root.livingrules.io/>

Root adalah *board game* yang menempatkan pemain dalam peran faksi-faksi dengan tujuan berbeda untuk menguasai hutan. Aturan pada permainan Root dijelaskan secara rapi dan urut pada *rule book*, yang menjelaskan mulai dari mekanisme dari setiap faksi, preparasi bermain, serta cara bermain menggunakan aksi, kartu, poin, dan lain sebagainya. Faksi *Marquise de Cat* bertugas dalam membangun infrastruktur dan mengerahkan pasukan. Faksi ini menang dengan mendapatkan poin dari membangun bengkel, *sawmill*, dan toples. Selanjutnya, faksi *Eyrie Dynasties* merebut kembali hutan dan mendapat poin dari menguasai wilayah serta membangun sarang. Faksi *Woodland Alliance* yang mengobarkan pemberontakan dan memperoleh poin dari mendirikan basis perlawanan. Yang terakhir, faksi *Vagabond*

bertindak sebagai petualang independen dan mengumpulkan poin dari menyelesaikan pencarian, menjalin aliansi, atau melawan faksi lain.

Aturan permainan ini menuntut pemain untuk memahami perbedaan strategi setiap faksi, bekerja sama atau bersaing dengan pemain lain, dan merencanakan pertempuran. Pemain yang bertarung akan melempar dadu untuk menentukan jumlah serangan yang dapat diberikan, tergantung pada jumlah prajurit yang dimiliki dalam area pertempuran. Pemain dengan pasukan terbanyak biasanya memiliki keuntungan dalam pertarungan. Kartu dalam *Root* merupakan salah satu alat yang memberikan banyak kegunaan, seperti untuk aksi kerajinan, meningkatkan dekret *Eyrie Dynasties*, atau digunakan oleh *Woodland Alliance* untuk menyebarkan simpati. Kemenangan pada permainan ini dapat dicapai melalui pengumpulan poin atau dominasi wilayah.

E. Sumber Daya (*Resources*)

Dalam permainan *board game*, sumber daya diperlukan untuk mencapai tujuan tertentu. Sumber daya tersebut harus memiliki kegunaan dan kelangkaan dalam permainan, namun tetap memantau agar sumber daya tersebut tidak tersedia dalam jumlah yang berlebihan untuk menghindari penurunan nilainya. Sumber daya dalam *board game* dapat mencakup nyawa (*lives*), unit, kesehatan (*health*), mata uang (*currency*), dan aksi (Fullerton, 2008, h. 72). Contoh sumber daya atau *resource* permainan adalah pada *board game* *Splendor*.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.13 Sumber Daya *Board Game* Splendor
 Sumber: <https://boardgamegeek.com/boardgame/148228/splendor>

Splendor adalah permainan pengumpulan *chip* (permata) dan pengembangan kartu. Pada *board game* ini, strategi dan pengelolaan sumber daya yang cermat merupakan aspek yang penting untuk meraih kemenangan. Dalam permainan ini, pemain berperan sebagai pedagang di era Renaisans yang berusaha membeli tambang permata, sarana transportasi, dan toko-toko, yang berguna untuk memperoleh poin terbanyak. Seiring dengan kekayaan pemain yang bertambah, terdapat kemungkinan dimana pemain akan mendapatkan kunjungan dari seorang bangsawan, yang kemudian meningkatkan poin prestise pemain tersebut. Pada setiap giliran, pemain dapat melakukan salah satu dari tiga tindakan, yaitu mengumpulkan *chip*, membeli dan membangun kartu, atau menyimpan satu kartu untuk digunakan nantinya. Kemenangan dalam permainan ini diraih dengan menjadi pemain pertama yang mencapai 15 poin prestise.

F. Konflik

Terdapat konflik yang muncul dalam permainan *board game* ketika pemain berusaha mencapai tujuan dalam kerangka aturan dan batasan yang ditetapkan. Konflik tersebut diimplementasikan ke dalam permainan melalui pembuatan aturan, prosedur, dan berbagai situasi

yang menghalangi pemain agar tidak langsung mencapai *objective* (Fullerton, 2008, h. 77).

1) Hambatan (*obstacles*)

Hambatan atau *obstacles* merupakan konflik yang umum, namun memiliki peran yang lebih signifikan dalam permainan *single-player*. *Obstacles* dapat berupa elemen fisik ataupun keterampilan mental, seperti teka-teki dalam permainan petualangan. Berikut contoh *obstacles* yang berada dalam *board game* berjudul Toy Story: Obstacles & Adventures.



Gambar 2.14 *Board Game* Toy Story: Obstacles and Adventures
Sumber: <https://theop.games/blogs/theop/toy-story-obstacles-adventures...>

Board game Toy Story: Obstacles and Adventures merupakan *board game* yang dapat dimainkan oleh 2-5 pemain. Permainan tersebut mencakup berbagai *obstacle* yang dilewati oleh para pemain. *Obstacles* tersebut meliputi tokoh-tokoh antagonis dari film Toy Story, seperti Sid, Prospector Pete, dan lain sebagainya. Terdapat *obstacle* yang disebut dengan *Hazards*, yaitu elemen signifikan dalam *board game* ini, yang mencerminkan tantangan tematik dari film Toy Story seperti risiko tersesat, kerusakan mainan, atau tertangkap. Para pemain membutuhkan kolaborasi dan strategi untuk melewati berbagai *obstacles* tersebut.

2) Lawan

Dalam permainan dengan lebih dari satu pemain, konflik utama biasanya berasal dari pemain lainnya. Contoh perlawanan dalam *board game* adalah Pengoloo.



Gambar 2.15 *Board Game* Pengoloo

Sumber: <https://themontessoroom.com/products/pengoloo-board...>

Dalam *board game* Pengoloo, elemen lawan dalam permainan adalah perlawanan antar para pemain, dimana dilakukan melalui mekanisme "mencuri telur". *Board game* ini dapat dimainkan sebanyak 2-4 pemain. Pemain menggunakan giliran mereka untuk mencoba menemukan telur dengan warna yang telah dikumpulkan oleh pemain lain sembari menyembunyikan koleksi telur mereka dari pemain lain. Untuk mencuri telur, pemain harus menggunakan memori untuk mengingat dimana berbagai warna telur tertentu berada berdasarkan giliran lawan sebelumnya.

3) Dilema

Konflik selanjutnya dapat timbul dari pilihan dilema yang harus dihadapi pemain. Pemain perlu membuat keputusan yang dapat memiliki hasil positif atau negatif. Dilema ini dapat menjadi sumber konflik yang signifikan dalam permainan *single-player* maupun *multiplayer*. Contoh permainan dengan konflik dilema adalah pada *board game* Diplomacy.



Gambar 2.16 *Board Game Diplomacy*

Sumber: <https://www.amazon.ca/Diplomacy-Cooperative-Euro...>

Board game Diplomacy merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh 2–7 pemain, dengan setiap pemain mewakili satu negara dari tujuh negara di Eropa pra-Perang Dunia I. Setiap pemain memulai dengan sejumlah unit militer (armada dan tentara) yang sesuai dengan wilayah mereka. Para pemain harus menguasai 18 dari sejumlah 34 *supply centers* di papan permainan yang berbentuk peta untuk memenangkan permainan. Pemain harus berbicara satu sama lain untuk membuat kesepakatan, membangun aliansi atau rencana strategis. Proses menegosiasi tersebut tidak memiliki aturan baku, sehingga para pemain dapat berbohong, mengkhianati, atau memanipulasi pemain lainnya.

G. Batasan

Batasan merupakan elemen yang memisahkan permainan dari hal-hal di luar permainan itu sendiri. Batasan ini dapat dibuat secara fisik seperti tepi arena, lapangan, atau papan permainan, maupun secara konseptual, seperti kesepakatan sosial antara para pemain untuk berpartisipasi atau bermain (Fullerton, 2008, h. 78).

H. Hasil

Terdapat berbagai metode untuk menentukan hasil, tetapi struktur hasil akhir akan selalu berkaitan dengan pola interaksi antara pemain dan tujuan permainan (Fullerton, 2008, h. 80).

2.1.3 Jenis *Board Game*

Terdapat berbagai jenis *board game* yang dijabarkan oleh Silverman (2013) yaitu sebagai berikut (h. 2).

A. *Classic Board Game*

Classic board game adalah permainan yang melibatkan pemain untuk bergerak mengelilingi papan atau mengikuti jalur tertentu guna mencapai tujuan (*objective*) dari *board game*. Beberapa permainan menggunakan sistem poin. *Classic board game* lebih banyak mengandalkan aspek keberuntungan dibandingkan strategi, berbeda dengan *board game* modern yang lebih kompleks. Jenis permainan ini memiliki unsur keseruan yang terletak pada kebersamaan, sehingga lebih cocok untuk dimainkan secara berkelompok. Tema yang diterapkan biasanya sederhana atau bahkan tidak relevan dengan mekanisme permainan. Salah satu contoh *classic board game* adalah Connect Four.



Gambar 2.17 *Board Game* klasik “Connect Four”
Sumber: <https://www.amazon.com/Hasbro-Gaming-Classic-Connect...>

Connect Four adalah jenis *classic board game* yang dimainkan oleh dua pemain. Permainan menggunakan potongan berbentuk ceklis atau disk berwarna yang disebut "*checkers*", dimana para pemain harus berusaha untuk mendapatkan empat potongan secara berurutan dalam satu baris, baik secara horizontal, vertikal, maupun diagonal, sebelum lawan mampu mendapatkannya.

B. *Euro-Style Games*

Euro-style games adalah jenis permainan yang biasanya berfokus pada pengumpulan poin, yang menjadi sumber daya yang dikumpulkan untuk memenangkan permainan. Permainan ini berlangsung selama sejumlah putaran atau hingga satu pemain mencapai poin kemenangan tertentu. Jenis permainan ini kerap mengimplementasikan tema yang kuat dalam mendasari desain permainan ini, dengan terkadang ada sistem pengelolaan sumber daya dan interaksi yang "politis" di antara pemain dalam bernegosiasi dan bertukar sumber daya. Selain itu, unsur keberuntungan dalam jenis *board game* ini lebih minim, dan pemain dapat mengatasi hambatan

dengan menerapkan strategi yang efektif. Salah satu contoh *board game* dengan jenis *euro-style game* adalah Unconscious Mind.



Gambar 2.18 *Board Game Euro-style "Unconscious Mind"*

Sumber: <https://boardgamegeek.com/boardgame/329500/unconscious-mind>

Unconscious Mind adalah *board game* berjenis *euro-style* yang mengintegrasikan berbagai elemen, termasuk penempatan pekerja (*worker placement*), pembangunan mesin (*engine building*), beberapa rondel, dan efek berantai. Dalam permainan ini, pemain berperan sebagai terapis yang membantu klien dengan menginterpretasikan mimpi dan memberikan wawasan untuk mencapai pemulihan.

Dalam permainan ini, pemain dapat menempatkan satu atau dua Ide (pekerja) di Meja Pertemuan pusat untuk melakukan berbagai tindakan, seperti menambahkan *tile* ke papan pemain, memilih dan memainkan kartu, serta bergerak di sekitar kota Wina. Posisi Ide yang ditempatkan juga memengaruhi kemajuan *inkpot* di rondel, mengaktifkan efek pada baris atau kolom papan pemain. Untuk merawat klien dan menginterpretasikan mimpi mereka, pemain perlu mengelola sumber daya *Insight*, yang memfasilitasi transisi dari mimpi *Manifest* ke mimpi *Latent* yang lebih dalam. Proses ini membantu klien mencapai *Catharsis*, ditandai dengan mengangkat lapisan transparan dari kartu klien, membuka kemampuan khusus dan peluang skor di akhir permainan. Pemain memenangkan permainan ketika kelompok pemain berhasil membangun reputasi dan mengumpulkan poin terbanyak.

C. Deck-Building Games

Permainan *deck-building games* yaitu jenis *board game* dimana setiap pemain menggunakan tumpukan kartu selama permainan. Pada permainan *deck-building games*, semua pemain mengambil kartu dari kumpulan yang sama, dan proses membangun *deck* (tumpukan kartu) dilakukan sepanjang permainan. Umumnya, terdapat 15-20 jenis kartu dalam permainan ini, dengan hanya sepuluh yang digunakan dalam satu sesi. Pemain mengembangkan *deck* mereka dengan membeli kartu dari pilihan yang tersedia, dan permainan berakhir ketika sejumlah jenis kartu habis. Clank!: A Deck-Building Adventure merupakan salah satu contoh *board game* dengan jenis *deck-building games*.



Gambar 2.19 Board Game Deck-building "Clank!"

Sumber: <https://www.thebigbox.co.za/game/clank-a-deck-building-adventure/>

Clank!: A Deck-Building Adventure merupakan permainan *deck-building* dimana para pemain bertugas untuk mengambil token Artefak dan melarikan diri dari *dungeon* yang dihuni oleh naga. Setiap pemain memulai dengan *deck* dasar sebanyak lima kartu, yang dapat dimainkan dalam urutan tidak menentu pada giliran mereka. Kartu-kartu tersebut mencakup tiga jenis sumber daya, "Skill" untuk mendapatkan kartu baru, "Swords" untuk melawan *monster*, dan "Boots" untuk bergerak di papan (*board*) permainan. Saat pemain memperoleh kartu baru, kartu tersebut ditambahkan secara terbuka ke tumpukan kartu (*deck*) yang sudah tidak digunakan (*discard*). Jika *deck* habis, pemain

akan mengocok tumpukan buang untuk membentuk *deck* baru, memungkinkan kartu-kartu yang diperoleh dapat digunakan. Seiring berjalannya permainan, *deck* setiap pemain menjadi semakin unik, menghasilkan beragam strategi. Pemain harus menyeimbangkan dua tujuan utama, yaitu melarikan diri dari *dungeon* dengan Artefak dan mengumpulkan poin dari barang *loot* untuk mengalahkan lawan.

D. *Abstract Strategy Games*

Permainan strategi abstrak merupakan jenis *board game* seperti catur dan dam. Tujuan dari permainan ini adalah agar dua pemain terlibat dalam pertempuran strategi yang kompleks, berusaha mengalahkan dan mengguguli pemikiran satu sama lain. Jenis *board game* ini memiliki elemen permainan dan tujuan yang bervariasi. Berbeda dengan permainan yang menggunakan lemparan dadu atau kombinasi kartu, fokus utama permainan ini adalah menempatkan pion di lokasi yang tepat untuk memenangkan permainan. Salah satu contoh *board game* dengan jenis *abstract strategy games* adalah Reef.



Gambar 2.20 *Board Game* Abstrak "Reef"
Sumber: <https://boardgamegeek.com/boardgame/244228/reef>

Reef adalah *board game* jenis strategi abstrak yang dapat dimainkan oleh 2-4 pemain, dengan satu sesi permainannya hanya menghabiskan waktu sekitar 30-60 menit. Dalam permainan Reef, pemain berperan sebagai terumbu karang yang dibangun dan

berkembang dengan memilih warna dan pola untuk tumbuh dan meluas. Pada setiap giliran, pemain dapat memilih untuk mengambil kartu baru dari empat pilihan yang tersedia atau memainkan kartu yang sudah ada di tangan. Setiap kartu memberikan dua potongan terumbu dan pola tertentu yang memberikan poin jika pola tersebut terbentuk dalam terumbu yang ada (setelah meletakkan dua potongan baru). Permainan ini dimenangkan oleh pemain dengan poin terbanyak saat potongan terumbu atau kartu habis.

E. *Strategy Games*

Board game dengan jenis *strategy game* adalah permainan yang lebih kompleks dibandingkan permainan *euro-style*, dengan menggunakan papan permainan dan narasi yang mendasarinya untuk memandu berjalannya alur permainan. Jenis permainan ini memaksa pemain untuk membentuk dan menghancurkan aliansi selama permainan, menciptakan suasana kooperatif dan kompetitif. Para pemain tidak hanya berfokus pada mekanisme permainan itu sendiri, tetapi juga terlibat dalam permainan berpikir antar satu sama lain, seperti berusaha untuk mengungguli, membangun aliansi, dan memahami niat lawan. Sesi permainan ini memiliki durasi yang lama dan disebut sebagai "permainan yang bisa mengakhiri pertemanan" karena intensitas emosi yang dirasakan para pemain. Salah satu contoh *board game* dengan jenis *strategy game* adalah Silos.



Gambar 2.21 *Board Game* Strategi “Silos”
Sumber: <https://boardgamegeek.com/image/8479114/silos>

Silos adalah *board game* jenis *strategy*, dimana pemain berperan sebagai alien yang bersaing untuk menguasai manusia dan sapi di sebuah kota kecil di Bumi. Sapi tersebut berfungsi sebagai *wild tokens* untuk melengkapi sebuah koleksi spesimen. Silos menawarkan pengalaman bermain yang menantang dengan menonjolkan elemen strategi dengan berbagai fitur inovatif.

F. *Card-Based Strategy Games*

Permainan *card-based strategy games* merupakan jenis *board game* yang mengutamakan penggunaan kartu sebagai komponen utama dengan adanya unsur keberuntungan atau ketidakpastian. Jenis permainan ini sangat bervariasi, namun seringkali melibatkan mekanisme pengembangan karakter dan tempat dengan memanfaatkan kartu untuk mendapatkan suatu kemampuan atau bonus. Tujuan dalam permainan seperti ini bisa bervariasi, termasuk mengumpulkan poin, menyelesaikan kombinasi kartu tertentu, mengeliminasi pemain tertentu, dan lain-lain.

2.1.4 Elemen Dramatis *Board Game*

Elemen dramatis pada *board game* memberikan konteks lebih mendalam dengan mengintegrasikan elemen formal sistem ke dalam pengalaman. Tantangan dan permainan merupakan elemen dramatis dasar yang

ada di setiap permainan. Elemen dramatis kompleks seperti premis, karakter, dan narasi seringkali digunakan untuk menjelaskan dan memperkuat aspek-aspek abstrak dari elemen formal, sehingga menciptakan keterikatan yang lebih kuat bagi pemain dan memperkaya keseluruhan pengalaman mereka. Elemen dramatis tersebut adalah sebagai berikut (Fullerton, 2008, h. 86).

A. Tantangan (*Challenge*)

Permainan dalam *board game* perlu memiliki tingkat tantangan yang tepat untuk memberikan rasa pencapaian dan kesenangan untuk para pemain. Tantangan ini harus bersifat dinamis, karena perintah atau aturan yang mungkin terasa sulit di awal permainan bisa menjadi mudah setelah dikuasai oleh pemain. Untuk menjaga minat pemain yang semakin mahir, permainan harus menyesuaikan agar tetap menantang (Fullerton, 2008, h. 87).

B. Premis

Konsep premis dalam *board game* menempatkan aksi permainan dalam suatu konteks, latar, atau metafora. *Board game* akan terasa terlalu abstrak (tidak memiliki elemen konkret atau *relatable*) untuk menarik keterlibatan emosional pemain terhadap permainan tanpa adanya premis dramatis. Premis ini dijelaskan dalam bagian eksposisi cerita, yang menggambarkan waktu dan tempat, karakter serta hubungan mereka, dan kondisi atau situasi yang ada. Elemen penting lain yang dapat disampaikan dalam eksposisi termasuk masalah yang memicu ketegangan dan masalah, serta titik awal konflik yang menjadi awal dari alur cerita (Fullerton, 2008, h. 94).

C. Karakter

Karakter merupakan tokoh yang menjalankan alur cerita dari *board game*. Apabila para pemain dapat terhubung dengan karakter dan hasil dari tujuan mereka, pemain akan menghayati perjalanan cerita dan turut merasakan empati terhadap perkembangan menuju penyelesaian cerita tersebut. Karakter utama dalam sebuah cerita disebut protagonis. Keterlibatan protagonis dengan masalah menciptakan konflik yang

mendorong alur cerita pada *board game*. Di sisi lain, karakter yang menentang upaya protagonis untuk menyelesaikan masalah adalah antagonis, dimana karakter tersebut dapat berbentuk orang atau kekuatan lain. Karakter didefinisikan melalui ucapan, tindakan, penampilan, atau pendapat orang lain tentang mereka. Ini dikenal sebagai metode karakterisasi (Fullerton, 2008, h. 97).

Berdasarkan buku oleh Bishop dkk. (2020), desain karakter mengandung gaya kunci, desain yang mudah diingat, dan pembangunan cerita. Contoh gaya karakter dapat dilihat dari gaya ilustrasi era awal Disney yang lebih menekankan pada realisme daripada gaya dan gerakan. Desain karakter juga bervariasi di seluruh dunia sesuai dengan negara dan budayanya. Dari pengaruh Barat, hingga gaya kontinental dari industri Prancis dan Eropa, serta *anime* Jepang, setiap wilayah memiliki gaya khasnya terhadap karakter dan cara karakter tersebut menyampaikan cerita. Pada akhirnya, orang dan budaya yang terlibat dalam desain karakter memiliki pengaruh yang sama besarnya dengan cerita yang ditujukan untuk karakter tersebut.

Desain karakter yang baik mencakup semua elemen dasar, mulai dari tampilan yang menarik hingga kepribadian yang kuat, sehingga dapat meningkatkan alur cerita dan menjadikannya lebih mengesankan. Karakter tersebut mampu menarik perhatian audiens bukan hanya karena penampilan visualnya, tetapi karena karakternya terasa dekat dan *relatable* terhadap audiens. Salah satu cara terbaik untuk menciptakan karakter yang mudah diingat adalah dengan berpikir kreatif dan menghadirkan sesuatu yang berbeda. Dengan menunjukkan hal yang unik kepada audiens, karakter tersebut akan lebih mudah diingat. Selain itu, karakter yang baik adalah karakter dengan desain yang sesuai dengan dunia dan latar cerita. Mereka memiliki dasar yang kuat dalam dunia tersebut dan tujuan yang membentuk identitas mereka, sehingga memberi bobot dalam menggerakkan alur cerita. Salah satu metode yang efektif untuk mengenal karakter yang akan dirancang

adalah melalui pembuatan *mind map* untuk mengeksplorasi kepribadian, keinginan, atau kebutuhan karakter (h. 13).

D. Cerita

Dalam banyak permainan atau *board game*, cerita seringkali terbatas pada latar belakang, yang merupakan versi lebih mendalam dari premis. Latar belakang ini memberikan konteks dan *setting* untuk konflik dalam permainan serta dapat memotivasi para karakter. Namun, perkembangan cerita dari satu titik ke titik berikutnya tidak dipengaruhi oleh mekanisme permainan. Beberapa desainer permainan tertarik untuk memungkinkan aksi dalam permainan mengubah struktur cerita sehingga pilihan pemain dapat memengaruhi hasil akhir. Salah satu cara untuk mencapai ini adalah dengan membuat alur cerita bercabang. Pilihan yang diambil pemain akan menghasilkan berbagai kemungkinan di setiap persimpangan dalam struktur ini, mengakibatkan perubahan yang sudah ditentukan sebelumnya pada cerita (Fullerton, 2008, h. 101).

E. Pembangunan Dunia (*World Building*)

Pembangunan dunia atau *world building* adalah proses desain yang mendalam dan rumit untuk menciptakan dunia fiksi, yang lazim dimulai dengan peta dan sejarah. *World building* juga bisa mencakup studi lengkap tentang budaya penduduk, bahasa, pemerintahan, politik, ekonomi, dan lain-lain. Banyak permainan dirancang menggunakan teknik *world building*, sehingga memberikan kedalaman dan potensi cerita yang lebih kompleks dimana membuat pemain terus tertarik selama waktu bermain (Fullerton, 2008, h. 102).

F. Busur Dramatis (*Dramatic Arc*)

Konflik adalah elemen kunci dalam drama yang baik, dan juga dalam sistem permainan. Konflik yang bermakna tidak hanya dirancang untuk membuat pemain menghadapi tantangan dalam mencapai tujuan, tetapi juga menarik pemain secara emosional dengan menciptakan ketegangan terhadap hasil permainan. Ketegangan tersebut merupakan hal krusial yang sama untuk keberhasilan sebuah permainan.

Merancang permainan dapat dilakukan dengan memperluas kategori konflik menjadi pemain melawan pemain, pemain melawan sistem permainan, pemain melawan banyak pemain, atau tim melawan tim. Pendekatan ini membantu mengintegrasikan premis dramatik permainan dengan sistem formal, sehingga memperkuat keterikatan pemain terhadap keduanya.

Konflik perlu berkembang setelah dimulai agar drama menjadi lebih efektif. Ketegangan akan meningkat seiring dengan eskalasi konflik, dan dalam banyak cerita, ketegangan akan memuncak sebelum akhirnya mereda, menciptakan pola busur dramatis yang klasik. Busur ini menunjukkan tingkat ketegangan yang terjadi sepanjang perkembangan cerita. Cerita dalam dimulai melalui eksposisi, dengan memperkenalkan latar, karakter, dan konsep penting dalam alur cerita. Konflik muncul ketika protagonis memiliki tujuan yang terhalang oleh suatu kondisi atau lingkungan, antagonis, atau keduanya. Usaha protagonis dalam menghadapi konflik ini memicu serangkaian kejadian yang membawa cerita menuju aksi yang meningkat. Aksi ini terus berkembang hingga mencapai tahap klimaks, dimana sebuah faktor atau peristiwa penting menentukan arah cerita. Setelah klimaks, ada fase penurunan dimana konflik mulai terselesaikan, diikuti dengan resolusi akhir yang menutup keseluruhan konflik (Fullerton, 2008, h. 104).

2.1.5 Desain Visual *Board Game*

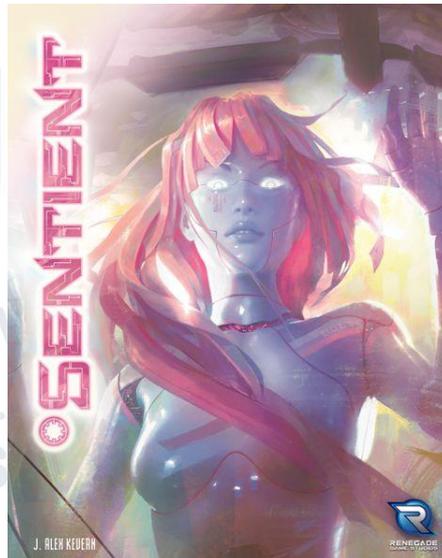
Menurut Solis (2024), desain memiliki dampak signifikan dalam meningkatkan pengalaman bermain *board game*. Desain yang efektif dapat membuat pemain merasa lebih nyaman dan cepat beradaptasi, serta membantu pemahaman aturan permainan secara lebih mudah. Desain pada *board game* meliputi dasar-dasar penting dari tipografi, skema warna, ilustrasi, dan tuntutan visual yang khas dalam *board game* modern. Terdapat desain pada komponen lainnya seperti kartu, papan, dan token. Dengan demikian, pengalaman bermain *board game* tercipta dengan menarik dan memuaskan (h. 2).

A. Tipografi

Tipografi merupakan cara penggunaan huruf untuk menyampaikan makna yang mendasar, mengartikulasikan ide-ide kompleks, dan mengekspresikan sebuah kesan atau suasana (Solis, 2024, h. 3). Pemilihan tipografi dilakukan dengan pendekatan yang sistematis dalam menyeleksi berdasarkan gaya, keterbacaan, dan emosi yang diberikan. Rawat, Chowdhury, dan Singh (2021) menyatakan bahwa tipografi merupakan cara mengatur huruf dan teks sehingga terlihat indah dan pengguna dapat memahaminya dengan mudah. Komponen dalam tipografi meliputi jenis *font*, ukuran *font*, dan struktur (h. 1973). Menurut Kuleszo (2024), terdapat pembagian *typeface* sebagai berikut (h. 102).

1) Serif

Font Serif dapat diidentifikasi dari garis kecil yang terhubung dari garis utama sebuah huruf. Media cetak lazim memilih Serif sebagai *font* pada teks, seperti pada buku dan koran. Beberapa contoh *font* Serif yaitu Times New Roman dan Sentient.



Gambar 2.22 *Font* Serif pada *Board Game*

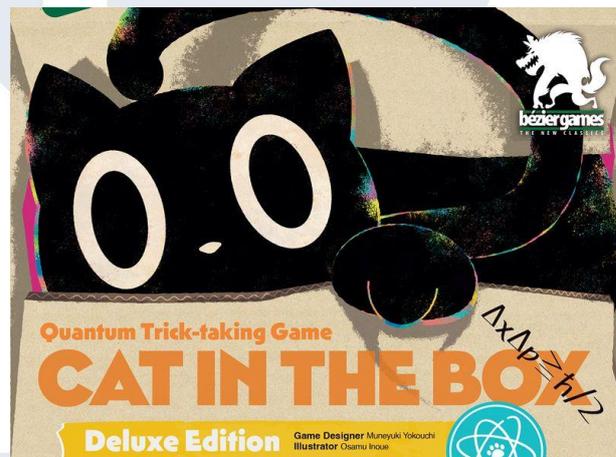
Sumber: <https://boardgamegeek.com/boardgame/223855/sentient>

Gambar di atas adalah contoh penggunaan *typeface* Sentient pada *board game* yang bernama Sentient. *Board game*

Sentient merupakan permainan manipulasi dadu dimana para pemain memilih robot yang tersedia untuk diprogram di pabrik. *Typeface* Sentient digunakan pada logo *board game* ini karena adanya keselarasan nuansa masa depan, yang sesuai dengan latar pembangunan dunia permainan, dimana manusia dan robot hidup berdampingan. Bentuk hurufnya yang geometris, terstruktur, dan tegas menambah estetika “futuristik” yang diperkuat oleh ilustrasi dan desain permainan.

2) Sans-serif

“*Sans*” memiliki makna “tanpa”, sehingga *font* ini tidak memiliki karakteristik Serif. *Font* Sans-serif seringkali digunakan dalam media digital dibandingkan media cetak. Contoh *typeface* Sans-serif meliputi Roboto, Arial, dan Inter.



Gambar 2.23 *Font* Sans-serif pada *Board Game*

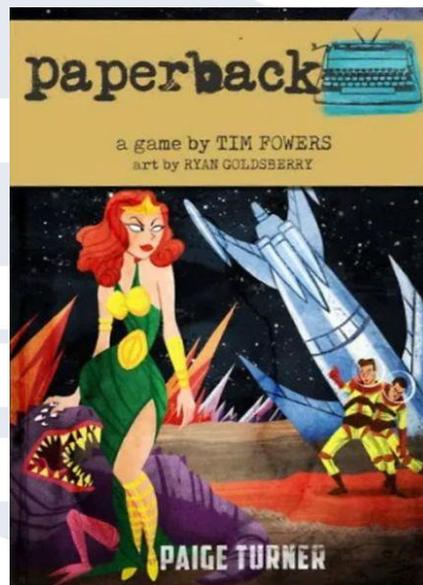
Sumber: <https://boardgamegeek.com/boardgame/345972/cat-in-the-box...>

Terdapat contoh penggunaan *font* Sans-serif pada *board game* berjudul *Cat in the Box: Deluxe Edition*. *Font* pada *board game* tersebut memiliki garis yang bersih dan sederhana, sehingga memiliki keterbacaan yang tinggi bahkan dalam ukuran yang lebih kecil. *Font* ini memiliki kesesuaian dengan tema *board game* yang menggambarkan kesan ceria dan lucu, dimana mencerminkan karakter kucing dan suasana ringan dari permainan. Pemilihan *font*

ini juga membantu menciptakan identitas visual yang sejalan dengan tema dan visual *board game* Cat in the Box.

3) Monospace

Font yang terinspirasi dari *font* mesin tik ini memiliki lebar horizontal yang seragam untuk setiap karakternya. Berikut contoh penggunaan *font* Monospace pada *board game*.



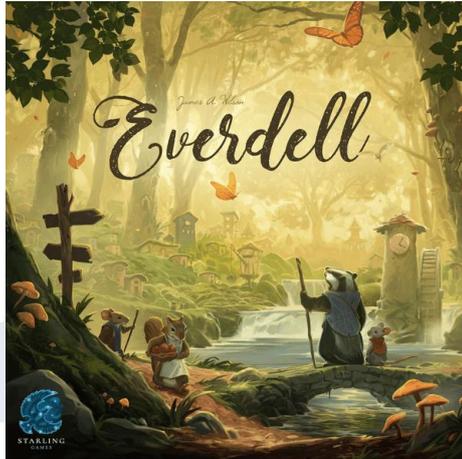
Gambar 2.24 *Font* Monospace pada *Board Game*

Sumber: <https://boardgamegeek.com/boardgame/141572/paperback>

Penggunaan *font* Monospace pada *board game* Paperback menciptakan kesan yang teratur dan terstruktur. Bentuknya yang terinspirasi dari mesin tik tersebut juga membangun keselarasan dengan nuansa retro dan tema *board game* Paperback yang berkaitan dengan kata-kata dan penyusunan huruf.

4) Cursive

Cursive, atau disebut juga sebagai *font* Script, merupakan *font* yang menyerupai tulisan sambung atau kaligrafi yang digunakan untuk *headline* atau *subheadline* dibandingkan dengan *bodytext*. Hal ini dikarenakan pemilihan jenis *font* ini lebih mengutamakan estetika visual daripada keterbacaan. Berikut merupakan contoh *font* Cursive pada *board game*.

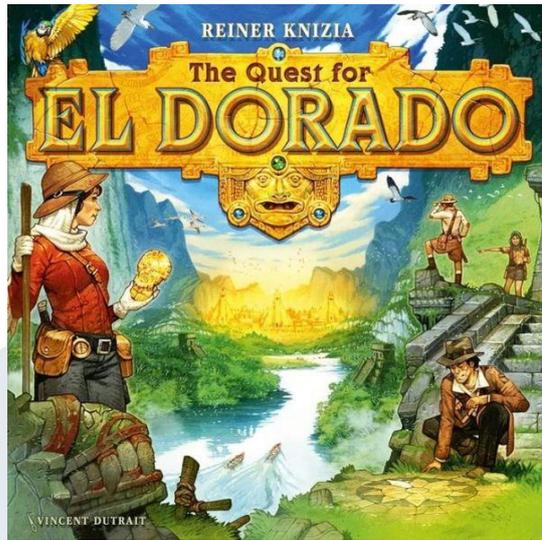


Gambar 2.25 *Font Cursive* pada *Board Game*
Sumber: <https://boardgamegeek.com/boardgame/199792/everdell>

Gambar di atas merupakan contoh penggunaan *font Cursive* pada *board game* Everdell. Penggunaan *font Cursive* memiliki bentuk yang melengkung dan halus, sehingga menciptakan kesan yang elegan dan organik. *Font Cursive* yang digunakan *board game* Everdell juga menyesuaikan suasana alam dan keindahan yang diusung oleh tema *board game* yang berkisar pada kehidupan di hutan. Oleh karena itu, *font* ini tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika tetapi juga sebagai penghubung dengan tema yang berkaitan dengan kehidupan alami dan meningkatkan pengalaman fantasi dan imajinatif dalam permainan.

5) Display

Typeface yang digunakan sebagai *display* biasanya merupakan jenis *font* dengan ukuran besar dan mencolok. *Font Display* biasanya dimanfaatkan untuk *headline* suatu media, sehingga dikatakan sebagai *font Display* karena kemampuannya menarik perhatian audiens secara langsung. Contoh penggunaan *font Display* adalah sebagai berikut.



Gambar 2.26 *Font Display* pada *Board Game*
Sumber: <https://boardgamegeek.com/boardgame/217372/the-quest-for-el...>

Dari gambar di atas, penggunaan *font Display* dapat dilihat dari judul *board game*, yaitu *The Quest for El Dorado*. Judul *board game* tersebut memiliki tipografi yang mencolok dengan elemen dekoratif yang menambah daya tarik visual yang sesuai dengan tema petualangan dan pencarian harta karun dalam permainan. *Font Display* tersebut juga dilengkapi dengan elemen emas yang menggambarkan tema permainan, yaitu pemimpin ekspedisi yang mencari tanah emas. Penggunaan *font* pada *board game* ini mampu menyalurkan antisipasi dan semangat petualangan yang dapat menggugah rasa ingin tahu pemain.

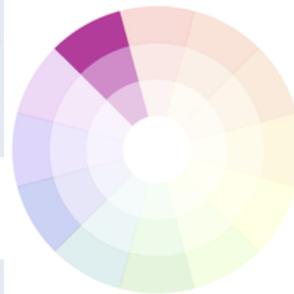
B. Warna

Warna merupakan elemen yang dapat digunakan untuk menarik perhatian, mengelompokkan elemen visual, dan menyampaikan kesan atau makna. Sebaiknya, penggunaan warna dalam sebuah perancangan dibatasi dengan seperlunya. Mata hanya dapat memproses sejumlah warna tertentu secara bersamaan, sehingga sebaiknya tidak menggunakan jumlah warna yang terlalu banyak. Dalam warna, nuansa seringkali menjadi fokus utama, namun terdapat cara lain untuk memvariasikan tampilan warna tanpa mengubah nuansa.

Saturasi dan kecerahan juga dapat digunakan untuk menciptakan warna yang kontras tanpa mengubah nuansa. Penggunaan saturasi yang tinggi pada suatu elemen mampu menciptakan efek yang lebih menarik perhatian, namun sebaiknya tidak memadukan beberapa warna dengan saturasi tinggi karena bisa membuat mata cepat lelah (Björkman, 2019, h. 15). Skema warna merupakan komposisi atau kombinasi warna yang lazim digunakan dalam desain, dimana terdapat 6 skema sebagai berikut (Ariadi & Deli, 2022, h. 497).

1) Monokromatik

Skema monokromatik menggunakan satu warna utama yang dominan, dengan variasi gelap dan terang pada warna tersebut. Skema ini sering digunakan dalam desain *website* dan interior karena dianggap sederhana dan berkelas.

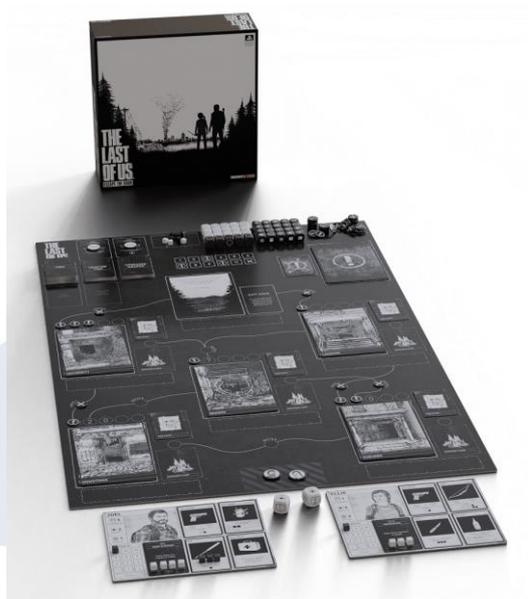


Gambar 2.27 Skema Warna Monokromatik

Sumber: <https://www.linkedin.com/pulse/6-color-schemes-keep-everything...>

Contoh penggunaan skema warna monokromatik pada *board game* adalah sebagai berikut.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.28 Skema Warna Monokromatik pada *Board Game*
Sumber: <https://www.polygon.com/23434724/the-last-of-us-board-game...>

Desain warna monokromatik pada *board game* The Last of Us: Escape the Dark menggunakan palet hitam-putih yang menciptakan suasana yang mendalam dan mendukung tema gelap dari permainan. Dengan menggunakan warna hitam putih, desain *board game* menyampaikan nuansa serius dan menegangkan yang sesuai dengan tema *survival*, serta menciptakan kontras yang kuat, menarik perhatian pemain pada elemen-elemen penting dalam permainan, seperti karakter, musuh, dan rintangan yang dihadapi.

2) Analogus

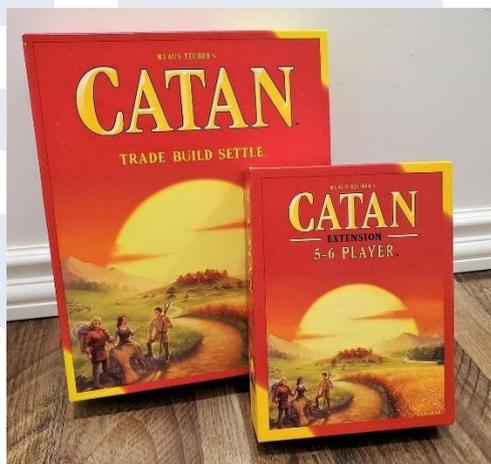
Skema analogus menggunakan gabungan warna yang bersebelahan dengan warna utama yang menghasilkan perpaduan warna yang serasi.



Gambar 2.29 Skema Warna Analogus

Sumber: <https://www.linkedin.com/pulse/6-color-schemes-keep-everything...>

Contoh penggunaan skema warna analogus pada *board game* adalah sebagai berikut.



Gambar 2.30 Skema Warna Analogus pada *Board Game*

Sumber: <https://www.ebay.com/itm/285195745736>

Penggunaan skema warna analogus pada *board game* Catan dapat dilihat dari *packaging* atau *box*. Warna analogus tersebut terdiri dari warna merah, jingga, dan kuning yang berdampingan dalam roda warna, sehingga menghasilkan kombinasi yang harmonis secara visual. Kombinasi warna ini memberikan nuansa yang hangat dan ramah, mencerminkan tema permainan Catan tentang perdagangan dan elemen pembangunan di pulau, seperti tanah, matahari, dan sumber daya.

3) Komplementer

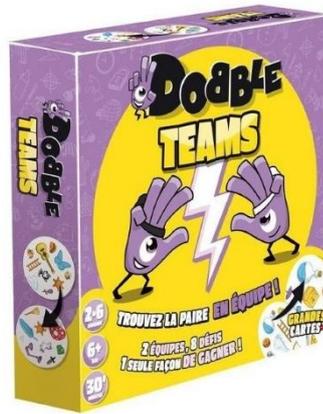
Skema komplementer yaitu perpaduan warna berlawanan pada roda warna yang menciptakan kontras dan kesan yang tegas.



Gambar 2.31 Skema Warna Komplementer

Sumber: <https://www.linkedin.com/pulse/6-color-schemes-keep-everything...>

Contoh penggunaan skema warna komplementer pada *board game* adalah sebagai berikut.



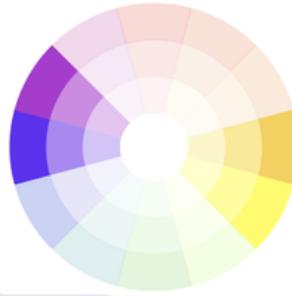
Gambar 2.32 Skema Warna Komplementer pada *Board Game*

Sumber: <https://sneakids.com/dobvs01fr-board-games-asmodee-dobble...>

Penggunaan skema warna komplementer pada *board game* Dobble Teams dapat dilihat dari warna *packaging* atau *box* permainan, yaitu warna ungu dan kuning, dengan saturasi yang cenderung rendah. Skema warna komplementer pada *board game* ini menciptakan adanya warna yang kontras, sehingga mampu menggugah rasa antusiasme pemain berupa mendorong keinginan mereka untuk berlawanan atau berkompetisi dengan pemain lain.

4) Split komplementer

Skema ini adalah variasi dari skema komplementer, namun skema ini menggunakan warna-warna disebelahnya untuk melengkapi warna utama yang berlawanan pada roda warna.



Gambar 2.33 Skema Warna Split Komplementer
Sumber: <https://www.linkedin.com/pulse/6-color-schemes-keep-everything...>

Contoh penggunaan skema warna split komplementer pada *board game* adalah sebagai berikut.



Gambar 2.34 Skema Warna Split Komplementer pada *Board Game*
Sumber: <https://www.polygon.com/tabletop-games/23725429/votes-for...>

Penggunaan skema warna split komplementer berada pada *board game* Votes for Women, yaitu *board game* strategi dimana pemahaman tentang sejarah Amerika menjadi kunci untuk menikmati pengalaman bermain. Warna tersebut dapat dilihat dari objek-objek yang berbentuk kubik di atas *game board* (papan permainan) dengan gambar peta.

5) Triadik

Skema triadik menggunakan kombinasi tiga warna yang membentuk segitiga pada roda warna. Skema ini menghasilkan warna yang kontras dengan penggunaan yang cukup rumit.



Gambar 2.35 Skema Warna Triadik

Sumber: <https://www.linkedin.com/pulse/6-color-schemes-keep-everything...>

Contoh penggunaan skema warna triadik pada *board game* adalah sebagai berikut.



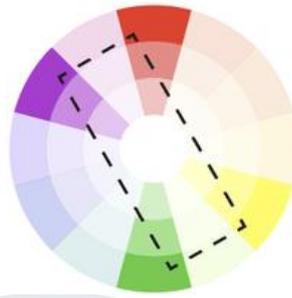
Gambar 2.36 Skema Warna Triadik pada *Board Game*

Sumber: <https://boardgamegeek.com/boardgame/15363/nexus-ops>

Penggunaan skema warna triadik pada *board game* Nexus Ops dapat dilihat dari objek berupa miniatur alien yang berwarna merah muda, biru muda, dan hijau muda. Penggunaan skema warna triadik meliputi ketiga warna ini menciptakan adanya keharmonisan walaupun ketiga warna tersebut berbeda secara mencolok. Hal ini diperlukan dalam *board game* seperti Nexus Ops, dimana pemain harus mudah mengenali miniatur alien yang berbeda dalam area permainan yang intens dan penuh aksi.

6) Tetradik

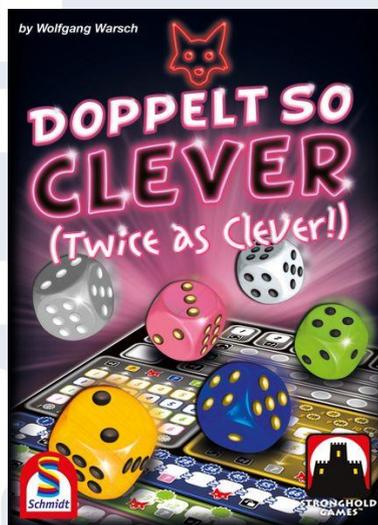
Skema tetradik menggunakan empat warna yang senada pada roda warna dan membentuk persegi panjang saat dihubungkan.



Gambar 2.37 Skema Warna Tetradik

Sumber: <https://www.linkedin.com/pulse/6-color-schemes-keep-everything...>

Contoh penggunaan skema warna tetradik pada *board game* adalah sebagai berikut.



Gambar 2.38 Skema Warna Tetradik pada *Board Game*

Sumber: <https://boardgamegeek.com/boardgame/269210/twice-as-clever>

Penggunaan skema warna tetradik pada *board game* Twice as Clever! dapat dilihat dari warna dadu-dadu yang bervariasi, meliputi merah muda, jingga, biru, dan hijau. Penggunaan skema warna tetradic tersebut menciptakan interaksi warna yang dinamis namun teratur. Dalam konteks dadu yang digunakan pada *board game* Twice as Clever!, kontras ini membantu membedakan setiap dadu secara visual, membuatnya lebih mudah dikenali oleh pemain selama permainan berlangsung.

C. Ilustrasi

Ilustrasi merupakan salah satu bentuk dari komunikasi visual yang membantu menyampaikan sebuah pesan atau tindakan yang sebelumnya hanya disampaikan melalui media lisan dan tulisan (Sutanto, 2022, h. 113). Beberapa jenis penggunaan ilustrasi dalam *board game* adalah sebagai berikut.

1) Ilustrasi *Storytelling*

Ilustrasi *storytelling* digunakan pada konten cerita dan narasi sebagai metode untuk menarik perhatian, menyampaikan, dan menyajikan informasi atau pesan (Gannon & Fauchon, 2021, h. 16). Contoh *board game* dengan ilustrasi yang menunjukkan *storytelling* adalah Choose Your Own Adventure: House of Danger.



Gambar 2.39 Ilustrasi pada *Board Game* “Choose Your Own Adventure”
Sumber: <https://troypress.com/choose-your-own-adventure-house-of...>

Board game Choose Your Own Adventure: House of Danger merupakan permainan dimana pemain berperan sebagai karakter utama yang menjelajahi rumah penuh misteri sambil membuat pilihan yang mempengaruhi arah cerita dan hasil akhirnya. Karena permainan ini mendorong pemain untuk membuat pilihan yang memengaruhi alur cerita, maka komponen kartu cerita yang terkandung didalamnya memanfaatkan ilustrasi yang naratif. Keterangan dari kartu cerita membantu menjelaskan situasi atau tindakan yang perlu dipilih. Setiap kartu yang dilengkapi oleh ilustrasi tersebut memiliki beberapa opsi keputusan yang dapat

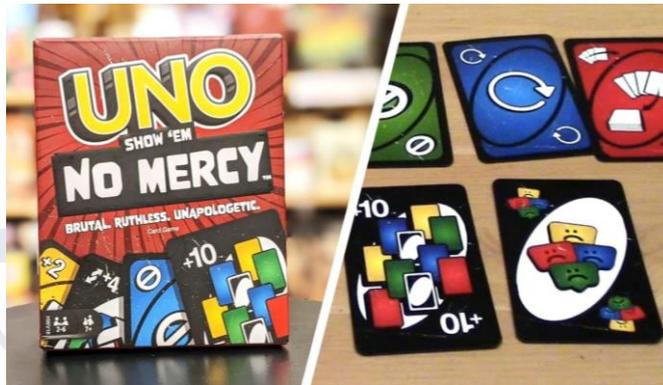
dipilih pemain untuk dilanjutkan ke jalur cerita yang berbeda, membuka peluang atau menutup opsi tertentu.

2) *Iconography*

Ilustrasi ikon menggambarkan maksud dari pesan yang diwakili olehnya. Ilustrasi ikon merupakan ilustrasi yang menampilkan elemen atau fitur penting pada sebuah fungsi, dan mengabaikan detail yang tidak relevan. Hal ini membuat audiens lebih mudah mengingat dan memahami pesan yang disampaikan (Kramer, 2024, h. 2). Ikon dapat digunakan untuk membantu memperjelas pemahaman suatu fungsi. Björkman (2019) mengategorikan ikon menjadi 4 jenis, yaitu ikon yang mirip, ikon contoh, ikon simbolis, dan ikon arbitrer (h. 20) sebagai berikut.

a. Ikon yang mirip (*similar icon*)

Ikon yang mirip memiliki tampilan visual yang menyerupai fungsi atau elemen yang diwakili. Ikon jenis ini efektif untuk menggambarkan hal-hal yang tidak terlalu kompleks dan dapat ditampilkan dengan mudah.



Gambar 2.40 Ikon Mirip pada *Board Game* "UNO: Show 'Em No Mercy"
Sumber: <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=IBAmbkd8...>

Contoh penggunaan ikon yang mirip adalah pada *board game* UNO: Show 'Em No Mercy. Ikon yang mirip tersebut terletak pada bagian tengah dari kartu. Terdapat kartu dengan gambar-gambar seperti gambar 10 kartu, yang berfungsi untuk mengambil 10 kartu, dan gambar larangan (kartu warna

hijau), yang berfungsi agar pemain selanjutnya tidak boleh mengeluarkan kartu apapun. Ikon-ikon tersebut menggambarkan fungsi kartu secara langsung dengan gambar yang sederhana.

b. Ikon contoh (*example icon*)

Ikon contoh menampilkan gambar dari benda yang berkaitan dengan apa yang direpresentasikan.



Gambar 2.41 Ikon Contoh pada *Board Game* "Forest Shuffle"
Sumber: <https://boardgamegeek.com/boardgame/391163/forest-shuffle>

Contoh penggunaan ikon contoh adalah pada *board game* Forest Shuffle. Ikon contoh tersebut dapat dilihat pada bagian kiri bawah dari kartu, terletak di sebelah teks, dimana ditampilkan sebuah ikon yang bergambar pohon dalam kotak berwarna hijau. Ikon tersebut merepresentasikan gambar dan jenis-jenis pohon yang tercantum pada kartu.

c. Ikon simbolis (*symbolic icon*)

Ikon simbolis berfungsi untuk merepresentasikan konsep atau makna secara abstrak.



Gambar 2.42 Ikon Simbolis *Board Game* “Dice Throne”
 Sumber: <https://boardgamegeekstore.com/products/geekup-bit-set...>

Contoh penggunaan ikon simbolis adalah pada *board game* Dice Throne. Ikon-ikon tersebut dapat dilihat pada papan permainan dan pada token yang berfungsi untuk menunjukkan efek status. Penggunaan ikon simbolis pada papan dan token tersebut berada pada “Protect” yang berarti melindungi, yaitu disimbolkan menggunakan gambar tameng. Selain itu, terdapat token “Accuracy” yang berarti akurasi, dengan disimbolkan menggunakan gambar sasaran dan panah.

d. Ikon arbitrer (*arbitrary icon*)

Ikon arbitrer menggunakan gambar yang hampir tidak ada hubungannya dengan konsep yang diwakilkan. Ikon-ikon ini dipelajari agar bisa berfungsi dalam *board game* dengan baik.

UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA



Gambar 2.43 Ikon Arbitrer pada *Board Game "Arcs"*
Sumber: <https://joyful-games.com/blogs/card-and-board-games-101...>

Contoh penggunaan ikon arbitrer adalah pada *board game Arcs*. Ikon arbitrer tersebut dapat dilihat dari gambar kunci dan api yang berada pada dadu berwarna jingga. Ikon yang bergambar kunci dan api tersebut memiliki fungsi “*Raid*”, yaitu untuk mencuri barang dan merusak sebuah kapal.

D. Cards (Kartu)

Board game juga memanfaatkan elemen *cards* (kartu) untuk mendorong keterlibatan dan interaksi di antara pelajar, yang mampu memperkuat pembelajaran melalui mekanisme permainan (Lantarón dkk., 2021, h. 1076). Umumnya, bagian depan kartu permainan atau disebut muka kartu dilengkapi dengan simbol-simbol yang menunjukkan kelompok dan tingkatan. Urutan ini memungkinkan penilaian hierarkis yang relevan dalam banyak permainan (Clüver, 2022, h. 37). Contoh kartu pada *board game* adalah sebagai berikut.



Gambar 2.44 Kartu pada *Board Game* "Century: Golem Edition"
Sumber: <https://boardgamegeek.com/boardgame/232832/century-golem-edition>

Gambar di atas merupakan kartu pada *board game* Century: Golem Edition. Desain kartu-kartu tersebut tema fantasi dengan ilustrasi *golem* yang menarik dan kristal berwarna-warni. Lalu, setiap kartu tindakan memiliki fungsi untuk menawarkan kemampuan tertentu, seperti mendapatkan kristal baru, meningkatkan (*upgrade*) kristal ke tingkat yang lebih tinggi, atau menukar kristal dengan kombinasi lain. Kartu poin yang disebut dengan *Golem Cards* adalah tujuan akhir permainan yang dikumpulkan para pemain untuk mendapatkan poin-poin kemenangan.

E. Game Board (Papan Bermain)

Sebagian besar proses bermain dalam *board game* berlangsung di papan bermain atau *game board*. Papan bermain atau *game board* tersebut menyediakan posisi tetap untuk semua kartu, pion, atau objek lainnya yang dimainkan (Lanezki dkk., 2020, h. 8). Berikut ini merupakan contoh papan bermain pada *board game* Stardew Valley: The Board Game.



Gambar 2.45 Papan Bermain "Stardew Valley: The Board Game"
Sumber: <https://boardgamegeek.com/boardgame/332290/stardew-valley-the...>

Papan permainan pada *board game* Stardew Valley menunjukkan lokasi-lokasi penting, seperti ladang, tambang, pusat komunitas, sungai untuk memancing, dan lainnya. Papan pada Stardew Valley juga menyediakan ruang untuk menempatkan berbagai jenis *item* dan sumber daya yang dapat dikumpulkan pemain, seperti ikan, hasil panen, mineral dari tambang, dan hewan ternak. Hal ini membantu pemain melacak sumber daya mereka dan mengelola penyimpanan dengan mudah dan teratur.

F. Rule book

Rule book pada *board game* yang baik tidak hanya menyampaikan cara kerja permainan, namun *rule book* juga meningkatkan pengalaman bermain secara keseluruhan. *Rule book* digunakan untuk menyusun aturan secara berurutan, dimulai dengan ringkasan dan dilanjutkan dengan langkah-langkah yang lebih rinci. Pendekatan bertahap ini memudahkan pemain dalam memahami cara bermain *board game*. Desain visual *rule book* memainkan peran penting dalam memperjelas informasi dengan menggunakan tipografi yang mudah dibaca dan tata letak yang teratur. Hierarki visual juga membantu pemain mengikuti aturan dengan lebih efektif. Di samping itu, elemen seperti diagram dan gambar kerap digunakan untuk menggambarkan

komponen dan aksi permainan secara visual, sehingga mempermudah pemahaman (Solis, 2024, h. 213). Berikut merupakan contoh desain *rule book* pada *board game*.



Gambar 2.46 Rule Book Board Game "Sheriff of Nottingham"
 Sumber: <https://www.dadsgamingaddiction.com/sheriff-of-nottingham/>

Gambar di atas merupakan halaman *rule book* pada *board game* Sheriff of Nottingham. *Rule book* tersebut memberikan panduan tentang cara bermain dan aturan-aturan yang harus diikuti oleh para pemain. Konten *rule book* juga menjelaskan *set up* atau persiapan permainan, yaitu ditunjukkan pada halaman bagian kiri. Ini mencakup pembagian kartu, pemberian token dan uang kepada setiap pemain, dan penunjukan seorang pemain sebagai *sheriff* di setiap putaran. *Rule book* permainan Sheriff of Nottingham juga dilengkapi oleh gambar yang sesuai, seperti gambar komponen permainan, tata letak persiapan untuk bermain, aturan bermain, serta gambar karakter dari permainan.

G. Packaging

Desain *packaging* memainkan peran penting dalam menarik perhatian konsumen dan melindungi produk. Pada produk mainan, *packaging* tidak hanya harus bersifat efisien dan hemat biaya, tetapi juga mampu memberikan perlindungan terhadap barang-barang yang ada didalamnya. Tampilan *packaging* yang menarik dan penuh kreativitas juga bersifat membantu dalam menarik minat pembeli saat memilih

produk (Juarez dkk., 2020, h. 2). Contoh *packaging board game* adalah sebagai berikut.



Gambar 2.47 *Packaging Box Board Game "Everdell"*

Sumber: <https://www.docsmagic.de/Docsmagicde-Organizer-Insert-for-Everdell...>

Gambar di atas merupakan *packaging* dari *board game* Everdell. *Packaging box* memiliki desain dengan nuansa alam yang kuat, menonjolkan tema hutan dan hewan-hewan. Desain tersebut menghadirkan ilustrasi yang menggambarkan hutan yang damai, disertai dengan hewan-hewan. Palet warna yang digunakan adalah *tone* hangat dengan dominasi warna hijau, coklat, dan kuning untuk menciptakan suasana alami. *Packaging box* dilengkapi dengan *tray* atau sekatan plastik yang dibuat untuk menampung komponen-komponen dengan rapi. Setiap bagian memiliki ruang khusus untuk memastikan komponen tetap terorganisir dan tidak mudah berantakan.

2.1.6 Interaktivitas *Board Game*

Interaktivitas dalam *board game* telah mengalami perkembangan yang signifikan, seperti dalam memadukan teknologi dan inovasi lainnya untuk meningkatkan pengalaman bermain serta manfaat pembelajaran. Manfaat pembelajaran yang dimaksud tersebut berupa interaktivitas pada *board game* pembelajaran, dimana mendorong adanya peran aktif sehingga meningkatkan

motivasi siswa dalam mempelajari suatu materi atau pelajaran sekolah. Selain dalam pembelajaran materi sekolah, *board game* juga mampu menciptakan interaksi sosial, kerja sama, berdiskusi, kepekaan terhadap sekitar, dan lain sebagainya yang kemudian meningkatkan *soft skill* dari para siswa karena adanya aktivitas atau mekanisme *board game* yang mendorong hal-hal tersebut (Kurniasari dkk., 2020, h. 50). Hal ini juga didukung dalam penelitian oleh Nurhayani dkk. (2021), dimana interaktivitas dalam *board game* seringkali dimanfaatkan ke dalam metode pembelajaran karena adanya aspek visual, audio (berupa interaksi sosial atau diskusi tanya dan jawab), serta afektif (sikap) pada *board game* (h. 85).

Interaktivitas pada *board game* juga meliputi interaksi dengan komponen fisik dalam permainan. Interaksi dengan komponen permainan juga memiliki peluang untuk mendukung pembelajaran. Penelitian oleh Chalik & Cahyani (2024) telah mengimplementasikan interaktivitas dengan komponen fisik *board game* untuk mendukung pembelajaran literasi dan numerasi untuk siswa SD. Interaksi dengan komponen fisik tersebut menciptakan tantangan yang membangkitkan rasa antusiasme bermain yang tinggi, memiliki elemen kesenangan, serta efektif dalam menyampaikan pembelajaran (h. 160).

2.2 Nomofobia

No Mobile Phone Phobia, atau disebut juga nomofobia, adalah rasa takut dan cemas yang muncul ketika seseorang tidak memiliki akses ke *smartphone*-nya. Reaksi dan perasaan takut tersebut bukan hanya disebabkan oleh tidak membawa *smartphone*, tetapi juga karena situasi lainnya yang meliputi kehilangan sinyal, baterai yang mau habis, tidak dapat menemukan sinyal ataupun terhubung pada internet (Riyanti dkk., 2021, h. 249). Perilaku nomofobia menjadi kondisi yang serius di kalangan remaja. Mereka dapat membawa *smartphone* ke berbagai lokasi, bahkan ke dalam toilet. Tingginya tingkat ketergantungan pada *smartphone* juga dapat membuat remaja melupakan waktu makan atau kewajiban sehari-hari (Sagita & Santika, 2020, h. 92). Gejala nomofobia yang dapat diidentifikasi pada remaja meliputi meningkatnya rasa cemas dan tidak nyaman ketika *smartphone* tidak

tersedia atau tidak berfungsi, sangat bergantung pada *smartphone* sebagai alat komunikasi dengan orang lain, penggunaan *smartphone* yang tinggi dan dalam situasi yang tidak diperlukan atau tidak diperbolehkan untuk menggunakannya, menunda atau mengabaikan tanggung jawab dan tugas, merasa cemas apabila tidak dapat mengakses informasi atau hiburan pada *smartphone*, serta mengalami kesulitan fokus akibat penggunaan *smartphone* yang berlebihan tersebut (Setyaningsih dkk., 2023, h. 48).

Tingkat perilaku nomofobia pada remaja juga dapat dilihat dari aktivitas sehari-harinya, seperti kenyamanan mereka dalam berinteraksi di dunia maya melalui *smartphone* dibandingkan dengan lingkungan sekitarnya. Terdapat banyaknya fitur baru yang ditawarkan oleh *smartphone* juga yang memicu remaja tersebut menjadi ketergantungan. Ketergantungan tersebut berujung pada perilaku nomofobia, dimana remaja menjadi rentan cemas apabila mereka tidak dapat menggunakan *smartphone*-nya atau ketika *smartphone* mereka tidak berfungsi dengan maksimal (Khakim dkk., 2023, h. 40). Pengidap nomofobia juga memiliki ketergantungan pada *smartphone* untuk memperoleh informasi, sehingga tugas-tugas sederhana terasa lebih mudah dilakukan. Ketergantungan mereka terhadap *smartphone* membuat mereka merasa adanya kekurangan terhadap sesuatu ketika mereka tidak dapat mengakses informasi (Hasmawati dkk., 2020, h. 128).

2.2.1 Penyebab Nomofobia

Terdapat berbagai faktor penyebab nomofobia, dimana ketergantungan pada *smartphone* ini dimulai dengan adanya kebiasaan penggunaan *smartphone* yang berkepanjangan dan konsisten dalam kehidupan sehari-hari, sehingga berujung pada nomofobia. Ketakutan akan kesepian juga merupakan faktor penyebab remaja menggunakan *smartphone* secara berlebihan untuk mendapatkan informasi. (Riyanti dkk., 2021, h. 250-253). Pada aspek interaksi sosial, nomofobia dapat disebabkan karena adanya kenyamanan seseorang dalam komunikasi secara digital. Pesan *chat* memungkinkan seseorang untuk merencanakan waktu dan cara penyampaian pesan mereka, yang juga meningkatkan kontrol atas cara berkomunikasi. Selain

itu, faktor yang berkontribusi pada nomofobia meliputi kebiasaan memeriksa *smartphone* secara konstan (*constant checking*), sehingga semakin rentan terhadap nomofobia (Enez, 2021, h. 24). Hal tersebut juga didukung oleh Fadhilah dkk. (2021), dimana faktor penyebab nomofobia dibagi menjadi 4 aspek, yaitu internal, situasional, eksternal, dan sosial. Aspek internal mencakup kontrol diri dan kecenderungan mencari sensasi. Lalu, aspek situasional berkaitan dengan perasaan nyaman yang dirasakan saat menggunakan *smartphone*. Aspek eksternal mencakup dorongan untuk membeli *smartphone*, dan aspek sosial melibatkan kebutuhan individu untuk tetap terhubung atau berinteraksi dengan orang lain (h. 25).

Terdapat 4 dimensi nomofobia yang membentuk dan memengaruhi ketergantungan seseorang terhadap *smartphone*-nya sebagai berikut (Fuady, dkk, 2023, h. 284).

- 1) *Loss of Connectedness*, yaitu berkaitan dengan rasa terputus saat ketika tidak dapat mengakses atau terhubung pada internet, sehingga menghalangi orang tersebut untuk memeriksa *smartphone* mereka.
- 2) *Inability to Communicate*, yaitu berkaitan dengan rasa tidak nyaman saat tidak mampu berkomunikasi melalui *smartphone*.
- 3) *Inability to Access Information*, yaitu berkaitan dengan rasa takut apabila tidak dapat mengakses atau memperoleh informasi melalui *smartphone*.
- 4) *Giving Up Convenience*, yaitu berkaitan dengan perasaan menyerahkan kenyamanan yang ditawarkan dalam *smartphone*.

Dapat disimpulkan bahwa faktor penyebab nomofobia dikarenakan adanya penggunaan *smartphone* secara konstan dan kenyamanan komunikasi digital, sehingga menyebabkan ketergantungan. Selain itu, terdapat dimensi-dimensi utama yang berkontribusi terhadap fenomena ini. Faktor-faktor ini secara kolektif meningkatkan kerentanan terhadap nomofobia.

2.2.2 Ciri-ciri Nomofobia

Orang dengan perilaku nomofobia merasa tidak nyaman apabila tidak dapat menggunakan ataupun membawa *smartphone*. Mereka cenderung memeriksa ponsel karena cemas akan notifikasi yang diterima, bahkan dalam situasi formal. Pengidap nomofobia lebih memilih untuk menyalakan mode *silent* dibandingkan dengan mematikan *smartphone* dalam situasi seperti rapat atau menghadiri kelas (Hasmawati dkk., 2020, h. 128). Hal tersebut juga didukung dalam sebuah studi oleh (Oknita dkk., 2023) yang menyebutkan ciri-ciri dari nomofobia sebagai berikut (h. 224).

- a. Selalu membawa *smartphone*-nya atau membawa lebih dari satu *smartphone* beserta dengan *charger*-nya.
- b. Merasakan kecemasan yang tinggi apabila tidak dapat menggunakan *smartphone*.
- c. Seringkali memeriksa *smartphone*.
- d. Selalu menyalakan *smartphone* dan menempatkannya dengan jarak dekat hingga saat tidur.
- e. Minim berinteraksi secara langsung dengan orang lain saat berada dalam latar sosial.
- f. Menghabiskan uang untuk penggunaan *smartphone*.

Mengenali seseorang dengan nomofobia dapat dilihat dari rasa cemas saat tidak dapat mengakses *smartphone*, kebiasaan memeriksa *smartphone* secara berulang, dan selalu memastikan *smartphone*-nya berada dalam jangkauan setiap saat. Perilaku ketergantungan tinggi terhadap *smartphone* juga berujung pada berkurangnya interaksi sosial secara langsung.

2.2.3 Dampak Nomofobia

Nomofobia membawa dampak buruk bagi pengidapnya yaitu sebagai berikut.

1. Dampak Fisik

Dampak fisik dari nomofobia meliputi pusing, kesulitan bernapas, tekanan darah tinggi, kram perut, gemetar, berkeringat, dan kelelahan. Penelitian juga mengaitkan tingkat penggunaan *smartphone* dengan ketegangan mata, ketidaknyamanan muskuloskeletal, dan sakit kepala (Rajguru dkk., 2024, h. 592). Dampak tersebut juga ditunjukkan dari penelitian oleh Kristina dkk. (2023), mengenai seorang remaja dengan kecemasan terkait akses internet dan daya baterai, sehingga menyebabkan masalah fisik, seperti nyeri bahu, sakit kepala, leher, dan mata kering (h. 1755). Hal ini juga didukung studi oleh Ahmed, Roy, Pokhrel, dan Samuel (2019) yang menunjukkan perilaku kecanduan *smartphone* berdampak pada rasa sakit dan ketidaknyaman dalam melakukan aktivitas sehari-hari (h. 79).

2. Dampak Psikologis

Perilaku nomofobia memiliki dampak psikologis pada seseorang. Menurut Sharma (2023), dampak psikologis dari nomofobia meliputi kecemasan yang tinggi, ekstroversi (kebutuhan akan interaksi sosial dan komunikasi), kurangnya disiplin, ketidakstabilan emosi, harga diri yang rendah, dan menurunnya kemampuan mengontrol diri. Kurangnya kemampuan kontrol diri tersebut berakibat pada faktor psikologis seperti tingginya tingkat amarah dan agresi karena kegagalan dalam mengelola impuls (h. 548). Selain itu, adanya perilaku mencari validasi, kepastian, atau hiburan pada *smartphone* biasanya dilakukan seseorang dengan nomofobia untuk mendapatkan dukungan atau konfirmasi. Namun, hal tersebut akhirnya berdampak pada meningkatnya depresi, kecemasan, dan persepsi diri yang negatif (Enez, 2021, h. 60).

3. Dampak Sosial

Menurut studi oleh Yousefian & Khodabakhshi-Koolae (2023), ditunjukkan bahwa ketika orang dengan perilaku nomofobia tidak dapat menggunakan *smartphone*, mereka cenderung menjadi

emosi dan tidak sabar terhadap lingkungan sekitarnya. Mereka menjadi menghindari interaksi sosial secara langsung karena pikiran mereka yang terlalu terfokus pada perangkatnya (h. 7).

4. Dampak Kognitif

Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kerja memori karena kecemasan dan kegelisahan yang ditimbulkan perilaku nomofobia. Kondisi tersebut membebani sistem memori kerja dengan kecemasan terkait *smartphone* dan penggunaannya yang berlebihan, sehingga mengganggu proses kognitif. Perhatian sederhana menjadi terganggu oleh kecemasan konstan mengenai *smartphone*, terlepas dari ada kehadirannya atau tidak. Penggunaan *smartphone* yang sudah menjadi aktivitas rutin juga memiliki dampak pada perhatian kompleks. Mengatur proses otomatis atau spontan memerlukan perhatian terfokus, sumber daya kognitif yang lebih banyak, dan seringkali waktu yang lebih banyak. Hal tersebut kemudian berpengaruh pada kemampuan pemikiran, sebagaimana pemikiran yang efektif mengandalkan kemampuan untuk menyimpan dan mengolah informasi dalam kerja memori (Schwaiger & Tahir, 2022, h. 3).

2.2.4 Pencegahan Nomofobia

Berdasarkan studi oleh Hasmawati Samiha, Razzaq, dan Anshari (2020), terdapat berbagai strategi atau upaya pencegahan nomofobia dapat dilakukan sebagai berikut (h. 130).

- 1) Menentukan batas penggunaan, mulai dari sesekali mengabaikan *smartphone* dan hanya memeriksanya pada interval yang ditentukan. Hal ini juga mencakup menjauhkan atau mematikan *smartphone* saat melakukan kegiatan lain yang memerlukan konsentrasi, saat melakukan tanggung jawab, ataupun saat ingin tidur. Hal ini juga dinyatakan oleh Banerjee dkk. (2023), bahwa pencegahan penggunaan *smartphone* sulit dikendalikan secara keseluruhan. Namun, meningkatnya penggunaan berlebihan pada

smartphone menyebabkan ketergantungan terhadapnya juga meningkat. Oleh karena itu, upaya utama dalam pencegahan nomofobia adalah mengurangi atau membatasi waktu penggunaan *smartphone* (h. 1286).

- 2) Berupaya untuk melibatkan diri dalam lingkungan sosial ataupun menginisiasikan pembicaraan interpersonal secara langsung dengan orang lain.
- 3) Mencari sebuah hobi yang tidak melibatkan *smartphone* dengan merencanakan aktivitas lain yang menarik. Upaya pencegahan ini melibatkan kegiatan yang memerlukan perhatian penuh, sehingga orang dengan kecenderungan nomofobia teralihkan dari penggunaan *smartphone*. Hal ini juga dapat dilakukan dengan memanfaatkan waktu luang untuk berolahraga atau mengerjakan kewajiban, dibandingkan dengan bermain *smartphone*. Selain itu, bertemu dan berkomunikasi langsung dengan teman-teman dan tidak membiasakan menggunakan *smartphone* saat sedang bersama dengan orang lain.

Selain itu, Rahaman dkk. (2020) mengemukakan beberapa upaya pencegahan ketergantungan *smartphone* sebagai berikut (h. 37).

- 1) Meningkatkan kesadaran sosial mengenai penggunaan *smartphone* berlebihan. Guru dan orang tua juga harus berperan aktif dalam menjelaskan dampak negatif penggunaan *smartphone*.
- 2) Membatasi penggunaan *smartphone* selama waktu makan, di toilet, dalam acara sosial, dan saat ingin tidur. Selain itu, orang sebaiknya membatasi komunikasi digital apabila tidak ada kebutuhan mendesak, seperti telepon dan *video call*, serta percakapan grup.
- 3) Menghapus aplikasi yang tidak diperlukan dari layar utama *smartphone* agar dapat membantu mengurangi gangguan dari notifikasi yang tidak diperlukan.

2.3 Penelitian yang Relevan

Untuk memperkuat landasan penelitian dan menunjukkan aspek kebaruannya, penting untuk meninjau beberapa penelitian sebelumnya yang terkait dengan topik yang dibahas. Pada sub bab ini, dilakukan kajian secara mendalam dari beberapa penelitian terdahulu yang memiliki kontribusi signifikan terhadap pemahaman fenomena nomofobia. Berbagai penelitian tersebut akan dianalisis berdasarkan relevansinya dengan tujuan penelitian ini, metodologi yang digunakan, dan hasil yang diperoleh.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1	<i>Nomophobia in adolescents based on gender: a case study of East Jakarta, Indonesia</i>	Dony Darma Sagita, Fatma Santika	Terdapat perbedaan tingkat nomofobia antar gender, dengan perempuan menunjukkan tingkat nomofobia yang lebih tinggi dibandingkan laki-laki. Tingkat kecenderungan nomofobia tersebut berada di kategori sedang-tinggi.	Penelitian ini dilakukan dengan teknik <i>convenience sampling</i> dan instrumen <i>Nomophobia Questionnaire (NMP-Q)</i> untuk memperoleh hasil data bahwa adanya perbedaan yang signifikan antara tingkat nomofobia pada laki-laki dan perempuan. Penelitian ini memberikan wawasan lebih mendalam mengenai

				persentase remaja dan tingkat rentannya terhadap nomofobia pada kalangan remaja di Jakarta Timur.
2	Implementasi Metode <i>Certainty Factor</i> Dalam Sistem Pakar Diagnosa <i>Nomophobia</i> Pada Remaja Berbasis <i>Web</i>	Bagus Wahyu Ari Pratama, Putri Taqwa Prasetyaningrum	Pembuatan <i>website</i> <i>Nomophobicare</i> dengan metode <i>certainty factor</i> digunakan untuk mendiagnosa tingkatan nomofobia pada seseorang. <i>Website</i> tersebut diperuntukkan agar seseorang dengan nomofobia dapat mengambil langkah selanjutnya apabila terdiagnosa dengan nomofobia.	Penelitian ini menggunakan metode <i>certainty factor</i> dalam mengklasifikasikan tingkat nomofobia pada pembuatan <i>website</i> <i>Nomophobicare</i> . Penelitian ini menunjukkan potensi teknologi dalam membantu remaja yang mengalami kecenderungan nomofobia untuk mengambil langkah prevensi sebelum berakibat fatal.

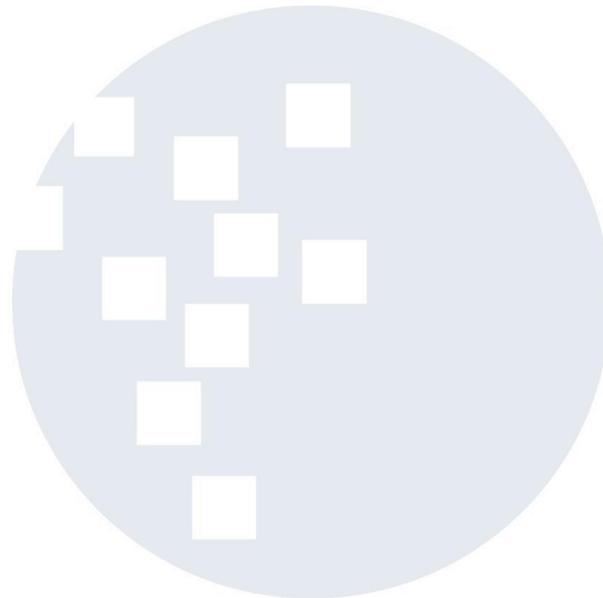
			Keefektifan <i>website</i> Nomophobicare telah diuji dengan 10 responden dan menunjukkan akurasi yang baik.	
3	Hubungan Antara Kontrol Diri dengan Kecenderungan Nomofobia Pada Remaja di Jakarta	Kristina, Lita Patricia Lunanta, Veronica Kristiyani	Terdapat keterkaitan antar kemampuan kontrol diri dengan tingkat kecenderungan nomofobia. Dikemukakan bahwa semakin rendah kontrol diri, maka semakin tinggi risiko terkena nomofobia. Ditunjukkan sebanyak 57% remaja di Jakarta memiliki kontrol diri yang rendah,	Terdapat hasil analisis yang menunjukkan bahwa rendahnya kontrol diri meningkatkan risiko terkena nomofobia. Penelitian ini memperluas pemahaman tentang faktor-faktor psikologis yang berkontribusi pada faktor penyebab perilaku nomofobia pada remaja di Jakarta.

			sementara 43% memiliki kontrol diri yang tinggi.	
--	--	--	--	--

Berdasarkan tabel penelitian pada tabel, terdapat berbagai temuan terkait nomofobia pada remaja yang dapat disimpulkan. Penelitian oleh Sagita dan Santika (2020) menunjukkan bahwa adanya perbedaan tingkat nomofobia berdasarkan gender, dengan perempuan cenderung memiliki tingkat nomofobia yang lebih tinggi dibandingkan laki-laki. Perempuan lebih rentan terhadap tingkat kecenderungan nomofobia yang tinggi karena perempuan lebih sering menggunakan media sosial sebagai bentuk hiburan, sehingga adanya rasa kecemasan akan hilangnya komunikasi dan keterhubungan. Selanjutnya, studi oleh Pratama dan Prasetyaningrum (2024) menunjukkan pemanfaatan teknologi berbasis *web* dalam membuat *website* Nomophobicare. *Website* tersebut mengimplementasikan metode *certainty factor* untuk mendiagnosa tingkat nomofobia secara akurat dengan tujuan untuk membantu remaja mengambil langkah preventif. Selanjutnya, penelitian oleh Kristina, Lunanta, dan Kristiyani (2023) mengidentifikasi signifikansi antar rendahnya kemampuan kontrol diri dengan peningkatan risiko nomofobia, dimana penelitian tersebut juga menunjukkan mayoritas remaja di Jakarta masih memiliki kontrol diri yang rendah.

Perancangan *board game* mengenai pencegahan nomofobia di Jakarta Timur dapat mengintegrasikan temuan dari beberapa penelitian tersebut. Elemen yang dapat diintegrasikan dapat berupa menyertakan skenario perilaku karakter yang mencerminkan kecenderungan atau tingkat nomofobia yang sesuai temuan penelitian. Lalu, *board game* yang dirancang juga dibuat untuk membantu pemain memahami perilaku nomofobia melalui karakter dan mampu mengidentifikasi strategi pencegahan yang tepat. Informasi pencegahan nomofobia pada *board game* juga dapat disertai strategi yang berhubungan dengan pengendalian diri. Dengan menggabungkan elemen narasi dan edukatif dalam mekanik permainan yang

interaktif, *board game* ini dapat berperan sebagai media yang menarik dalam mengedukasi remaja tentang nomofobia serta strategi untuk mencegahnya.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA