

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Board Game*

Board game merupakan sebuah evolusi dalam permainan yang menggabungkan beberapa elemen dengan representasi fisik, yang dipandang sebagai simulasi dari *gameplay* (Amalia & Mansoor, 2021, h. 23). *Board game* tetap diminati dalam era digital karena bersifat sosial, memiliki tantangan, dan dapat dirasakan atau diindera (Rogerson dalam Mahatmi, 2021, h. 45). Donovan dalam Mahatmi (2021, h. 45–46) juga menyatakan bahwa *board game* mampu mengundang para pemainnya untuk saling bertatap muka pada zaman permainan yang serba digital. Hal itu membuat *board game* menjadi salah satu media yang menarik bagi audiens di masa kini.



Gambar 2.1 *Board Game*

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

2.1.1 Elemen *Board Game*

Dalam bukunya yang berjudul *The Art of Game Design: A Book of Lenses*, Schell (2019, h. 53) menyatakan bahwa terdapat empat elemen dasar dalam sebuah permainan, yaitu *mechanics*, *story*, *aesthetics*, dan *technology*. Elemen-elemen tersebut dapat membentuk sebuah permainan yang lebih menarik dan menyenangkan.

2.1.1.1 *Mechanics*

Mekanik merupakan elemen yang membuat sebuah permainan dapat dikategorikan sebagai permainan. Mekanik mendeskripsikan peraturan dalam sebuah permainan yang harus diikuti oleh para pemain (h. 53). Elemen ini terkait dengan elemen-elemen lain dan menjadi inti dalam sebuah permainan.

A. *Space*

Ruang mendefinisikan berbagai tempat dalam suatu permainan serta hubungannya satu sama lain. Ruang dapat terpisah atau terhubung, memiliki dimensi, serta mempunyai daerah yang dibatasi yang dapat dihubungkan ataupun tidak (h. 166–167). Ruang digunakan untuk membatasi area permainan dengan area lain dan dapat menunjang pengalaman bermain.

B. *Time*

Waktu dapat menentukan keseruan dalam permainan. Permainan yang terlalu cepat dapat membuat pemain resah, namun bila terlalu lambat dapat membuat pemain bosan (h. 172–174). Waktu dalam permainan disesuaikan dengan keseluruhan konsep agar tidak terlalu cepat atau lambat.

C. *Objects*

Objek menyatakan hubungan objek dengan sifat dan keadaan. Setiap objek yang ada dalam permainan dapat memiliki sifat atau atribut, yang kemudian akan menentukan keadaan atau kondisi yang sesuai dengan konsep permainan (h. 174–176). Kehadiran objek membuat para pemain dapat menentukan pilihan yang akan berpengaruh ke dalam sebuah permainan.

D. *Actions*

Aksi terdiri dari dua macam aksi, yaitu aksi dasar yang merupakan aksi sederhana dan aksi strategis yang merupakan aksi dengan mempertimbangkan banyak faktor. Aksi strategis dapat muncul ketika aksi dasar berinteraksi satu sama lain, dengan objek, ataupun

dengan ruang dalam permainan (h. 179–180). Aksi-aksi yang ditentukan dapat membuat permainan semakin seru atau semakin sulit.

E. Rules

Aturan merupakan mekanik yang paling penting karena aturan mendefinisikan ruang, waktu, objek, aksi, dan tujuan dari permainan. Aturan diciptakan untuk mencapai tujuan dan menghindari kecurangan (h. 184–187). Tujuan akan lebih mudah dicapai oleh para pemain dengan adanya aturan yang jelas.

F. Skill

Keterampilan atau keahlian dibagi menjadi tiga kategori yaitu keterampilan fisik, keterampilan mental, dan keterampilan sosial. Keterampilan mental meliputi observasi, ingatan, dan pemecahan teka-teki yang mempengaruhi pengambilan keputusan. Keterampilan sosial meliputi membaca dan menipu lawan serta koordinasi dengan anggota tim (h. 191). Sebuah permainan membutuhkan beberapa jenis keterampilan yang dapat mempengaruhi pengalaman bermain.

G. Chance

Peluang merupakan hal esensial yang membuat sebuah permainan jadi menyenangkan karena menyimpan kejutan (h. 193). Peluang dan keterampilan saling terkait, sehingga kemungkinan untuk pemain dapat memenangkan sebuah permainan dapat tergantung dari keterampilan yang pemain tersebut miliki (h. 208). Penggunaan peluang dapat mewujudkan perasaan baik atau buruk bagi para pemain, sehingga diperlukan penggunaan peluang yang tepat untuk meningkatkan pengalaman dalam bermain.

2.1.1.2 Story

Cerita merupakan urutan peristiwa yang terjadi pada sebuah permainan, yang dapat bersifat linear ataupun bercabang (h. 54). Elemen ini selalu hadir dalam sebuah permainan karena dapat meningkatkan pengalaman bermain. Beberapa permainan memiliki cerita yang sangat dominan, namun ada pula yang tidak mencolok (h. 317). Kehadiran cerita

dalam sebuah permainan dapat membuat permainan tersebut menjadi lebih berarti.

2.1.1.3 *Aesthetics*

Estetika merupakan salah satu elemen penting karena meliputi tampilan sebuah permainan yang dapat mempengaruhi pengalaman para pemain. Pemilihan estetika yang tepat dan sesuai dengan konsep dapat memberikan pengalaman yang mengesankan (h. 54). Oleh karena itu, estetika yang dirancang sesuai konsep permainan dapat melengkapi keseluruhan dari pengalaman bermain.

A. Warna

Paksi (2021) menyatakan bahwa warna terbagi menjadi warna aditif dan warna subtraktif. Warna aditif yang merupakan warna utama cahaya memiliki warna merah, biru, dan hijau, sedangkan warna subtraktif yang merupakan warna pigmen biasa memiliki warna *magenta*, kuning, dan *cyan* (h. 94). Warna juga memiliki tiga atribut, yaitu *hue* yang merupakan penampilan suatu warna, *colourfulness* yang merupakan tingkat pencahayaan pada sebuah warna, dan kecerahan atau luminositas yang merupakan banyak sedikitnya cahaya yang ditampilkan oleh sebuah warna (Purhita, 2021, h. 2). Atribut-atribut dari warna tersebut dapat mempengaruhi tampilan sebuah warna sehingga akan menghasilkan warna yang baru.



Gambar 2.2 Warna Aditif dan Subtraktif
Sumber: Paksi (2021)

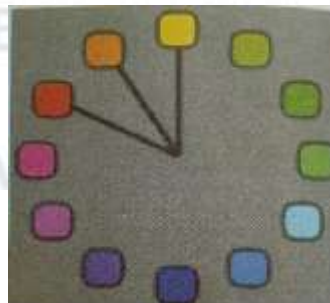
Warna mempunyai makna tertentu yang dapat mempermudah seseorang dalam berkomunikasi atau menyampaikan suatu hal (Paksi, 2021, h. 91–92). Warna juga dapat mengubah emosi seseorang secara spontan serta dapat mempengaruhi perilaku mereka (h. 93). Frank dalam

Thejahanjaya & Yulianto (2022) mendefinisikan arti beberapa warna sebagai berikut:

1. Merah, menggambarkan keberanian, kebahagiaan dan kekuatan, serta memberikan energi dan rasa hangat.
2. *Orange*, dilambangkan sebagai petualangan, rasa percaya diri, serta hubungan yang harmonis.
3. Kuning, menggambarkan rasa bahagia, pikiran positif, serta rasa hangat. Kuning juga dapat membantu merangsang aktivitas otak dan mental.
4. Biru, memberikan rasa profesional, kepercayaan, kebenaran, hingga kekuatan, namun biru juga dapat menyimbolkan rasa sedih, kesepian, dan keheningan.
5. Hijau, memberi rasa tenang, relaksasi, serta kedamaian diri. Hijau juga dapat memberi rasa terbuka dalam komunikasi.
6. *Pink*, memberikan kesan lemah lembut serta perasaan peduli.

Terdapat pula beberapa skema warna menurut Nugroho (2008) pada bukunya yang berjudul *Pengenalan Teori Warna* (h. 13–15), yaitu sebagai berikut:

1. Analog, merupakan kombinasi dari beberapa warna yang bersebelahan pada roda warna. Misalnya penggunaan kombinasi 3 warna yang saling berdekatan atau bersebelahan akan memberi impresi harmonis.



Gambar 2.3 Warna Analog
Sumber: Nugroho (2008)

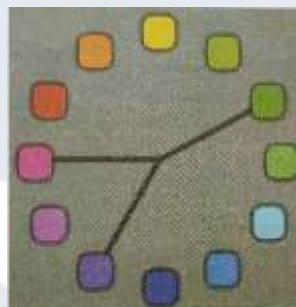
2. Kontras atau komplementer, merupakan skema warna yang dihasilkan dari kombinasi warna yang berseberangan pada roda

warna. Setiap warna kontras yang digabung akan menghasilkan warna abu-abu.



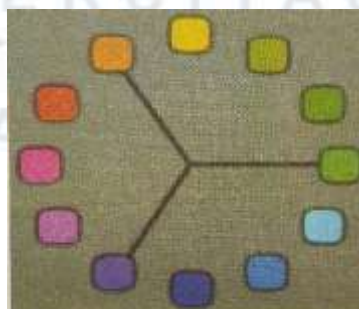
Gambar 2.4 Warna Komplementer
Sumber: Nugroho (2008)

3. Hampir kontras, merupakan skema warna yang terbilang lebih nyaman untuk dilihat bila dibandingkan dengan warna yang kontras maksimal.



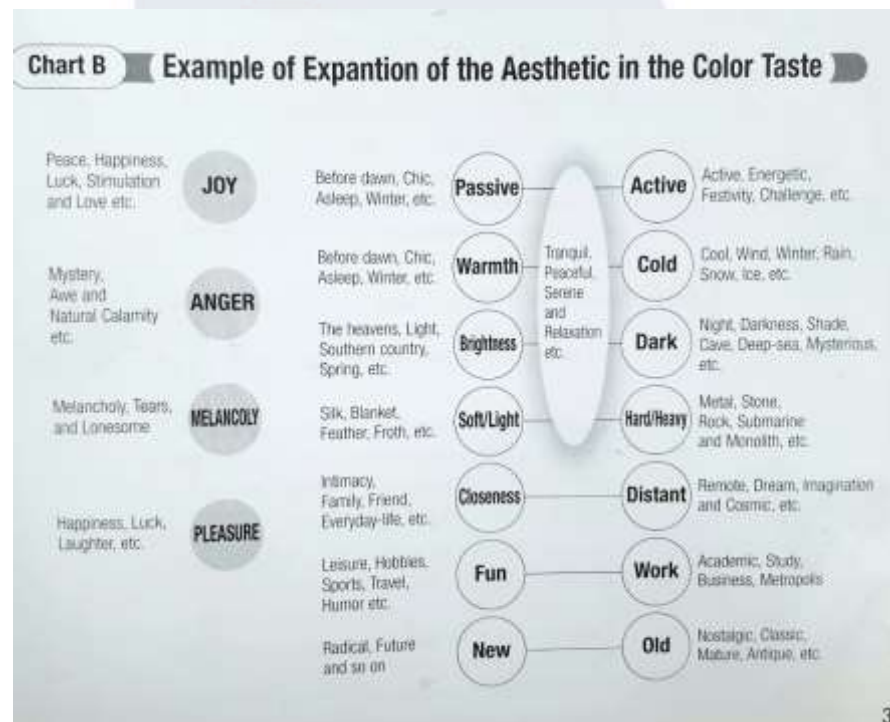
Gambar 2.5 Warna Hampir Kontras
Sumber: Nugroho (2008)

4. Triad, merupakan skema warna yang menggunakan 3 kombinasi warna dengan jarak yang sama pada roda warna. Skema warna ini dapat memberikan efek keseimbangan.



Gambar 2.6 Warna Triad
Sumber: Nugroho (2008)

Warna memiliki kemampuan untuk menggambarkan perasaan maupun suasana pada setiap peristiwa. Dalam buku *Tasteful Color Combinations*, Kuno (2004) menjelaskan bahwa pembagian warna dapat dikategorikan berdasarkan estetikanya, seperti *joy*, *anger*, *melancholy*, dan *pleasure*. *Joy* dapat terdiri dari kedamaian, keberuntungan, stimulasi, kebahagiaan, dan cinta, *anger* yang mencakup misteri, rasa kagum, hingga bencana, *melancholy* yang mencakup kemurungan, rasa sedih, air mata, dan kesepian, serta *pleasure* yang terdiri dari kebahagiaan, rasa beruntung, hingga tawa.

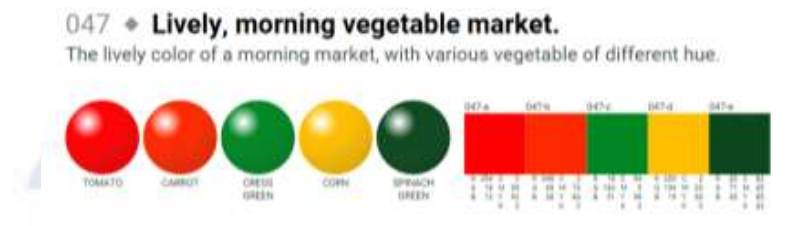


Gambar 2.7 Kategori Estetika Warna
Sumber: Kuno (2004)

Kemudian ada pula kategori estetika lainnya yang saling kontras, seperti *passive* yang kontras dengan *active*, *warmth* kontras dengan *cold*, *closeness* kontras dengan *distant*, *fun* kontras dengan *work*, hingga *new* yang kontras dengan *old*. Masing-masing dari kategori tersebut juga mencakup beberapa kata sifat dan suasana yang senada (h. 3). Dari estetika tersebut, terdapat beberapa kombinasi warna yang berada dalam kategori aktif dan energetik, memberikan kesenangan serta

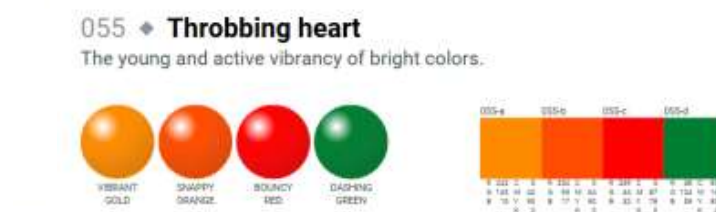
rasa kagum yang bangkit dari kecepatan, ekstrimitas, dorongan dan kekuatan atau tenaga.

1. *Lively, morning vegetable market*, memiliki kombinasi warna merah, *orange*, hijau, dan kuning, yang menggambarkan pasar di pagi hari yang ramai dan sibuk (h. 22).



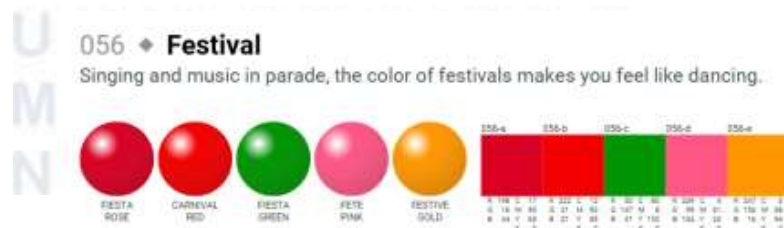
Gambar 2.8 *Lively, Morning Vegetable Market*
Sumber: Kuno (2004)

2. *Throbbing heart*, memiliki kombinasi warna-warna cerah seperti kuning, *orange*, merah, dan hijau, yang memberi nuansa muda dan aktif (h. 24).



Gambar 2.9 *Throbbing Heart*
Sumber: Kuno (2004)

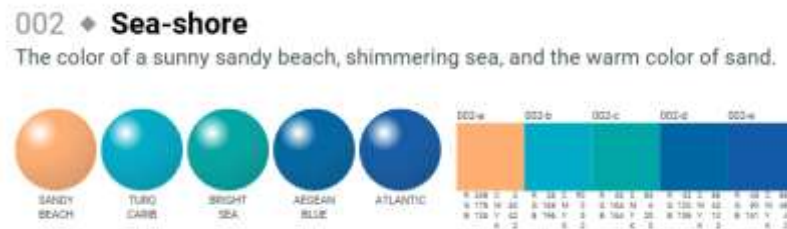
3. *Festival*, memiliki kombinasi warna merah, *orange*, hijau, *pink*, dan kuning, yang menggambarkan warna-warna pada festival yang memberi kesan meriah dan semangat (h. 24).



Gambar 2.10 *Festival*
Sumber: Kuno (2004)

Ada pula kombinasi warna yang berada dalam kategori tenang dan senang, misalnya seperti pantai, menghadirkan momen hiburan yang

membahagiakan dengan perasaan nyaman yang diberikan dari sentuhan angin sepoi-sepoi.



Gambar 2.11 *Sea-shore*
Sumber: Kuno (2004)

Sea-shore, memiliki kombinasi beberapa warna biru yang berbeda seperti pada air laut dan warna kuning seperti pada pasir, menggambarkan pantai yang berkilau dan pasir yang hangat (h. 8). Dengan menentukan kombinasi warna yang tepat dan sesuai, nuansa suatu momen dapat tersampaikan dengan baik.

Pada buku *Serba-Serbi Warna* yang ditulis oleh Swasty (2017), warna dapat mempengaruhi keseimbangan pada sebuah desain (h. 63–71) yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Simetri, atribut-atribut warna dapat digeser untuk menciptakan harmoni dalam visual. Goethe dalam Swasty (2017) menyatakan bahwa keseimbangan dapat tercipta dari variasi warna yang saling kontras atau komplementer.
2. Kesatuan, penyusunan skema warna yang memiliki kemiripan dapat menghasilkan kesatuan pada sebuah desain karena memiliki susunan yang saling berhubungan. Kesatuan ini dapat dicapai dari kemiripan, keselarasan, keterikatan, hingga keterkaitan satu warna dengan warna lain.
3. Penekanan, warna yang terlihat kontras, seperti pada skema warna komplementer, dapat memberi penekanan sehingga membuat desain terasa lebih hidup dan tidak monoton, menjadikan keseluruhan desain lebih menarik.

B. Ilustrasi

Terdapat dua rupa ilustrasi menurut Male (2017), rupa ilustrasi yang harfiah dan rupa ilustrasi yang konseptual. Rupa ilustrasi yang harfiah memiliki deskripsi yang sangat mirip dengan bentuk nyatanya, yang menciptakan pemandangan yang kredibel atau dapat dipercaya. Rupa ilustrasi ini dapat bervariasi dari hiperrealisme, impresionisme atau dekoratif, hingga objektif dan piktorial.



Gambar 2.12 Ilustrasi Sederhana

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

Menurut Maharsi dalam Calista & Julianto (2023, h. 23), ilustrasi digunakan untuk memperjelas suatu hal secara visual. Ilustrasi yang juga merupakan bentuk komunikasi dapat menguatkan suasana serta membangun emosi sehingga memberikan kesan nyata. Ilustrasi dengan bentuk yang sederhana akan lebih mudah untuk diingat oleh seseorang. Penggunaan ilustrasi yang sederhana dan mudah dimengerti dapat memberi kesan yang lebih berarti dan mudah diingat serta mempermudah penyampaian suatu topik.

Pada jurnalnya, Soedarso (2014) menjelaskan bahwa terdapat beberapa bentuk ilustrasi berdasarkan penampilannya. Salah satu bentuk ilustrasi tersebut adalah gambar kartun, yang merupakan gambar dengan bentuk lucu dan biasanya digunakan untuk buku ilustrasi atau majalah anak, komik, hingga cerita bergambar (h. 566). Susanto dalam Aji & Kusumandyoko (2021) berpendapat bahwa makna dari kartun diperluas

sebagai gambar humor atau satir, namun seiring perkembangannya, kartun digunakan untuk kesenangan, lelucon, ataupun candaan seperti pada majalah. Agus dalam Aji & Kusumandyoko (2021) menambahkan bahwa kartun merupakan gambar yang ekspresif dan memiliki jangkauan sosial yang luas dan tak terbatas (h. 180). Kartun merupakan bentuk ilustrasi yang identik dengan kesenangan dan kegembiraan. Kartun akan selalu menarik untuk dinikmati ketika dipadukan dengan skema warna yang berani (Aji & Kusumandyoko, 2021, h. 181).

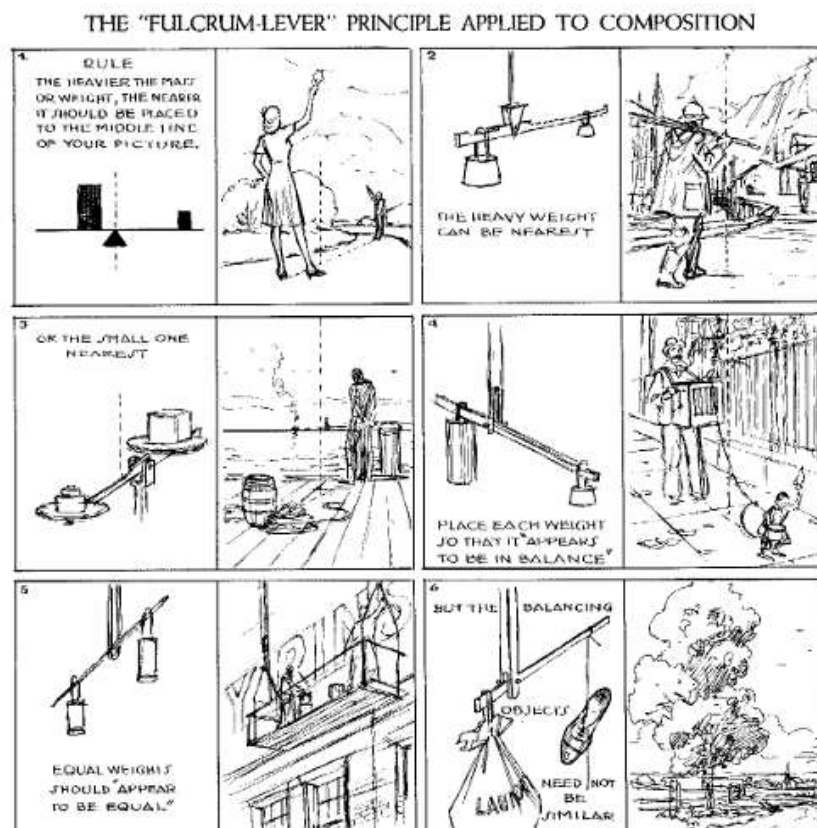
Kartun sendiri mempunyai ciri khas gaya visual yang *stylized* tanpa memperhatikan aturan anatomi yang sebenarnya. Kartun memvisualisasikan sebuah objek dengan melebih-lebihkan gestur, perspektif, pose, hingga ukuran beberapa bagian pada objek tersebut. Gaya kartun dapat diekspresikan dengan melakukan penekanan pada bagian tertentu ataupun menyertakan fitur yang unik, misalnya seperti jari yang dipanjangkan, tulang yang lebih ditimbulkan, atau bagian gigi yang dibuat dengan bentuk berbeda (Woodcock, 2007).



Gambar 2.13 Ciri Khas Kartun
Sumber: Woodcock (2007)

Dalam buku *Creative Illustration*, Loomis (2012) menyatakan bahwa saat menciptakan komposisi pada sebuah ilustrasi, dapat berbasis

dari garis, huruf, hingga bentuk-bentuk geometris, karena tidak ada aturan yang sempurna mengenai komposisi. Namun untuk membuat komposisi menjadi nyaman untuk dilihat, dibutuhkan keseimbangan komposisi dengan menerapkan prinsip *fulcrum-lever*, misalnya dapat meletakkan objek yang lebih berat berada di depan ataupun objek yang kecil berada di depan (h. 31–34).



Gambar 2.14 Prinsip *Fulcrum-Lever*
Sumber: Loomis (2012)

Sudut pandang juga dapat menjadi poin penting saat menentukan komposisi. Sudut pandang dapat berada di atas, bawah, ataupun setara dengan penglihatan, misalnya seluruh objek akan terlihat dari bawah dan berukuran besar pada perspektif anak-anak atau ketika duduk. Perspektif dapat setara ataupun berada di atas objek ketika orang dewasa berdiri maupun duduk. Keberadaan sudut pandang ini juga dapat memberi variasi dalam sebuah ilustrasi (h. 41–45).

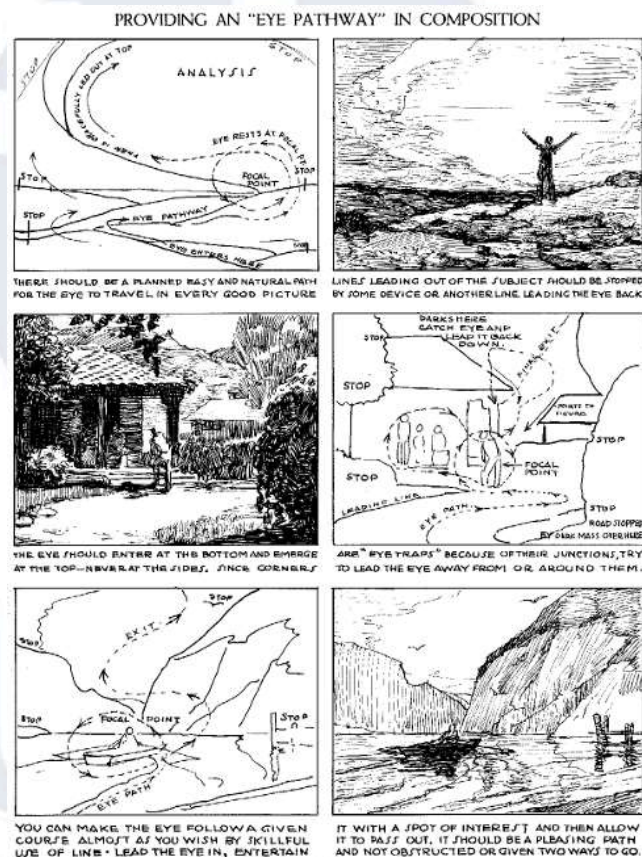


Gambar 2.15 Sudut Pandang
Sumber: Loomis (2012)

Sanni dkk. (2016) menjelaskan bahwa terdapat beberapa sudut dalam membingkai sebuah gambar (h. 26). Sudut-sudut yang dapat diterapkan pada sebuah gambar adalah sebagai berikut:

1. *Bird eye*, merupakan sudut dengan posisi objek di bawah atau lebih rendah dari sudut pandang. Biasanya sudut *bird eye* digunakan untuk menunjukkan aktivitas-aktivitas yang sedang dilakukan oleh objek, elemen yang berada di sekitar objek, serta memberi kesan perbandingan antara keseluruhan lingkungan dengan *Point of Interest*.
2. *Eye level*, merupakan sudut dengan posisi objek sejajar dengan sudut pandang. Sudut ini menghasilkan kesan yang menyeluruh dan merata terhadap latar dari objek dan menunjukkan sisi ekspresif objek. Biasanya sudut ini juga dimaksudkan untuk memposisikan objek yang lebih rendah daripada sudut pandang.
3. *Low angle*, merupakan sudut dengan posisi objek lebih tinggi dari sudut pandang. Biasanya sudut ini digunakan untuk memberi kesan yang kokoh, megah, dan menjulang, namun juga dapat digunakan untuk memberi kesan yang anggun dan elegan.

Selain itu, arah pandang dapat tercipta dari komposisi dan didukung dengan penggunaan *focal point*, yang menjadi objek inti dari sebuah ilustrasi. Dari penggabungan komposisi dan *focal point*, dapat menciptakan arah pandang yang nyaman, misalnya menggunakan beberapa objek untuk mengarahkan pandangan mata ke arah *focal point* hingga keluar dari ilustrasi (Loomis, 2012, h. 47). Arah pandang ini dapat terjadi secara natural ketika menempatkan objek di sekitar *focal point*.



Gambar 2.16 Arah Pandang
Sumber: Loomis (2012)

Loomis (2012) juga menyatakan bahwa terdapat tiga properti yang dimiliki oleh *tone* (h. 83), yaitu sebagai berikut:

1. Intensitas cahaya memiliki hubungan dengan bayangan. Ketika cahaya semakin terang, bayangan yang dihasilkan akan jadi lebih gelap, namun bila cahaya tersebut redup, bayangan yang dihasilkan juga akan lebih lembut.

2. *Value* berhubungan dengan semua *tone* yang berdekatan. Setiap hal dapat terlihat lebih terang ataupun lebih gelap daripada yang sebenarnya. Misalnya ketika sebuah objek memiliki 2 *tone* yang lebih gelap dari area sekitarnya, maka konsep 2 *tone* tersebut yang harus selalu diterapkan, sehingga objek dapat diletakkan di mana saja selama memiliki jarak 2 *tone* dari area sekitarnya.
3. Identifikasi kualitas cahaya. Pada sebuah ilustrasi sebaiknya diterapkan satu kualitas cahaya yang sama agar tercipta *quality of existence*, yaitu di mana ilustrasi tersebut memiliki kualitas cahaya yang konsisten.

Terdapat pula beberapa jenis ilustrasi menurut Loomis (2012) yang dijabarkan sebagai berikut:

1. Ilustrasi yang menceritakan kisah secara lengkap, merupakan jenis ilustrasi tanpa judul ataupun cerita pendamping. Tipe ilustrasi ini dapat ditemukan dalam sampul, poster, *display*, kalender, hingga *book jacket*.
2. Ilustrasi yang menggambarkan sebuah judul, merupakan ilustrasi yang memvisualisasikan sebuah judul, slogan, hingga pesan. Tipe ilustrasi ini sangat mendalami keseluruhan dari judul atau pesan yang ingin disampaikan.
3. Ilustrasi yang tidak lengkap, merupakan jenis ilustrasi yang dapat membuat para audiens jadi penasaran. Tipe ilustrasi ini membangkitkan rasa ingin tahu para audiens serta memancing mereka untuk menebak-nebak apa yang akan terjadi di dalam ilustrasi tersebut (h. 178).

Dalam bukunya yang berjudul *Graphic Design Solutions*, Landa (2006) menjelaskan bahwa tekstur merupakan kualitas dari suatu permukaan. Tekstur dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu tekstur nyata yang dapat dirasakan dengan sentuhan, serta tekstur visual, yang memberikan efek ilusi dan kesan tekstur yang nyata (h. 50). Tekstur menjadi bagian penting dalam seni di masyarakat modern karena dapat

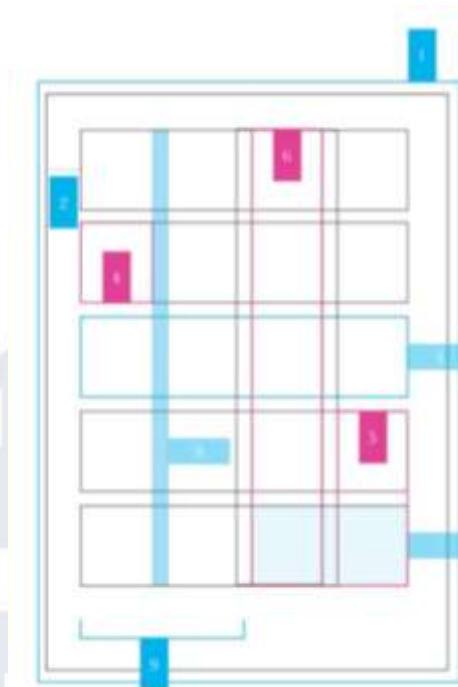
menciptakan perhatian visual serta memberikan estetika (Opstad & Alerby dalam Alerby & Opstad, 2022, h. 13). Tekstur sendiri dapat diciptakan oleh manusia, alam, ataupun keduanya. Seluruh tekstur yang dibuat oleh manusia dapat merupakan aksi yang dilakukan secara sadar dengan tujuan fungsional dan estetika, atau dapat merupakan aksi yang dilakukan secara tidak sadar, terbentuk atas konsekuensi dari kegiatan manusia sehari-hari (Alerby & Opstad, 2022, h. 14). Penggunaan tekstur dalam sebuah karya dapat memberi kesan yang estetis terhadap karya tersebut sehingga terlihat atraktif bagi audiens.

C. Layout

Ambrose dalam Anggarini (2021, h. 2) menyatakan bahwa *layout* adalah teknik penyusunan beberapa elemen desain yang memperhatikan skema estetis keseluruhan desain yang bertujuan untuk menampilkan visual dan teks sedemikian rupa agar informasi dapat tersampaikan dengan baik. Menurut Anggraini & Nathalia dalam Magh'firoh & Victory (2023, h. 62), terdapat empat prinsip *layout*, yaitu:

1. Urutan, merupakan aliran pandangan mata ketika melihat *layout*.
2. Penekanan, merupakan penekanan bagian tertentu untuk menarik perhatian kepada bagian terpenting.
3. Keseimbangan, merupakan teknik mengatur elemen pada *layout*, terdiri dari keseimbangan simetris dan asimetris.
4. Kesatuan, merupakan kesatuan seluruh desain yang terbentuk dari elemen yang saling berkaitan dan tersusun dengan tepat.

Pada *layout* terdapat sebuah elemen yang tak terlihat, yaitu *margin* dan *grid* (Anggarini, 2021, h. 37). *Margin* merupakan garis pemberi jarak antara ujung sisi media dengan ruang yang akan ditempati elemen-elemen desain (h. 38), sedangkan *grid* merupakan garis bantu yang dapat mempermudah penentuan letak elemen desain (h. 40). *Margin* dan *grid* yang disusun dengan tepat akan membuat keseluruhan desain menjadi lebih rapi.



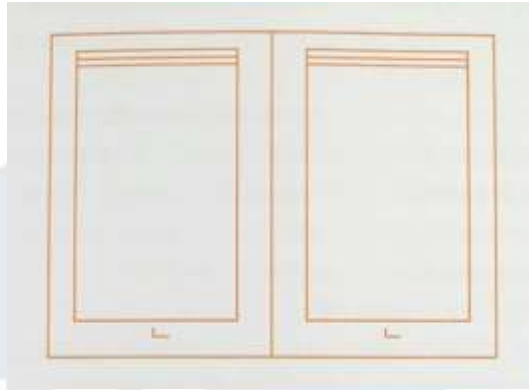
Gambar 2.17 Anatomi *Grid*
Sumber: Anggarini (2021)

Dalam bukunya, Anggarini (2021) juga menjelaskan bahwa terdapat beberapa jenis *grid*, seperti:

1. *Manuscript*, merupakan *grid* dengan satu kolom yang terletak di tengah halaman. Jarak *margin* pada setiap sisi harus diperhatikan untuk menciptakan *layout* dan alur baca yang baik (h. 43).
2. *Column*, merupakan *grid* yang berbasis kolom. Penggunaan kolom yang lebih banyak akan menciptakan *grid* yang lebih dinamis (h. 44).
3. *Modular*, merupakan *grid* yang terdiri dari garis vertikal dan horizontal yang kemudian membentuk modul kotak-kotak (h. 46).
4. *No grid*, merupakan *layout* tanpa menggunakan *grid*. *No grid* digunakan saat terdapat elemen yang bisa memberi batas untuk penempatan elemen lain (h. 49).

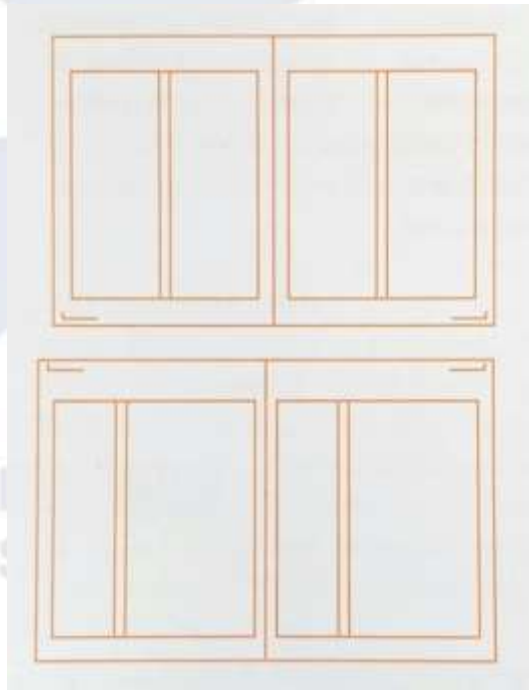
Pada buku yang berjudul *Layout Essentials*, Tondreau (2019) juga menjabarkan beberapa struktur *grid* yang paling sering ditemukan dalam desain (h. 11), yaitu sebagai berikut:

1. *Single-column grid*, merupakan *grid* yang sering digunakan untuk teks seperti esai, laporan, dan buku. Teks merupakan fitur utama pada halaman.



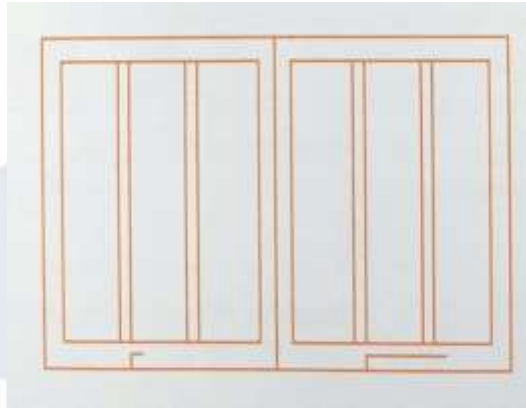
Gambar 2.18 *Single-Column Grid*
Sumber: Tondreau (2019)

2. *Two-column grid*, dapat digunakan untuk mengatur teks yang banyak atau untuk menyajikan informasi yang berbeda pada kolom yang terpisah. *Two-column grid* dapat dibagi menjadi lebar yang sama ataupun tidak.



Gambar 2.19 *Two-Column Grid*
Sumber: Tondreau (2019)

3. *Multicolumn grid*, memberi fleksibilitas yang lebih tinggi bila dibandingkan dengan *single-column* atau *two-column grid*, sehingga keseluruhan desain menjadi lebih dinamis.



Gambar 2.20 *Multicolumn Grid*
Sumber: Tondreau (2019)

D. Tipografi

Tipografi merupakan teknik menyusun huruf atau teks agar memiliki nilai estetika dan penyampaian yang jelas (Iswanto, 2023, h. 123). Pemilihan tipografi yang sesuai juga dapat mempermudah pembacaan serta penyampaian informasi (Anggraini & Nathalia dalam Setiawan & Kartono, 2021, h. 322). Pemakaian tipografi yang tepat dapat mendukung keseluruhan estetika dalam sebuah karya.

Dalam bukunya, Anggarini (2021) juga menjelaskan tentang pemilihan tipografi agar sesuai dengan keseluruhan desain.

1. Jenis huruf, dibedakan menjadi *display type*, merupakan huruf yang digunakan untuk judul, bersifat dekoratif, dan memiliki tingkat keterbacaan rendah, serta *text type*, merupakan huruf yang digunakan untuk badan teks (h. 54).
2. Jarak teks, harus disusun dengan baik untuk meningkatkan keterbacaan teks. Jarak mencakup *Kerning*, *leading*, dan *tracking*. *Kerning* merupakan jarak antara satu huruf dengan huruf lain, *leading* merupakan jarak antar baris, dan *tracking* merupakan jarak antar huruf dalam satu kata atau kalimat (h. 56).

3. Pemilihan huruf, huruf memiliki bentuk yang berbeda. Huruf yang kaku dan tebal memiliki karakteristik tegas dan kaku, sedangkan huruf yang tipis dan membulat memiliki karakteristik lembut dan dinamis (h. 57).

Selain itu, Anggarini (2021) juga menjabarkan beberapa prinsip tipografi yang dapat digunakan untuk mendukung keterbacaan teks pada sebuah desain.

1. Posisi teks, posisi teks biasanya disesuaikan dengan alur baca. Posisi rata kiri dan *top aligned* merupakan posisi yang umum digunakan. Posisi untuk kalimat yang lebih pendek dapat menyesuaikan dengan *layout* yang ingin disampaikan (h. 60).
2. Orientasi, peletakkan tipografi dapat dilakukan secara vertikal, horizontal, hingga diagonal. Orientasi dapat dieksplorasi untuk menciptakan desain yang dinamis (h. 61).
3. Hierarki, merupakan panduan visual yang logis. Hierarki dapat dibedakan melalui pemilihan jenis, ukuran, hingga berat dari huruf tersebut (h. 63).

Terdapat pedoman dalam menggunakan huruf secara efektif pada sebuah rancangan (Sihombing, 2001). *Legibility*, yang merupakan tingkat kemudahan dalam membaca sebuah huruf, akan bergantung kepada bentuk fisik huruf, ukuran, serta penataan dalam sebuah rancangan. *Interval* ruang pada setiap huruf juga memiliki pengaruh terhadap *legibility*, serta menambah keindahan dan memberi kesan harmonis. *Interval* untuk setiap huruf dibutuhkan untuk mengurangi kepekatan ruang antar huruf sehingga memudahkan pengenalan sebuah huruf (h. 58–64).

Sihombing (2001) menjabarkan beberapa pertimbangan dalam memilih jenis huruf untuk sebuah desain (h. 66–78) sebagai berikut:

1. Tampilan yang sesuai dengan keseluruhan desain, kenyamanan dalam membaca, serta *trend*-nya. Tampilan dari setiap huruf

dapat memberikan kesan yang berbeda, seperti perasaan gembira, optimis, ataupun romantis.

2. Jenis huruf digunakan sesuai dengan kebutuhan rancangan. Misalnya untuk mengangkat kesan yang *up-to-date*, tidak perlu selalu memakai jenis huruf yang *trendy* karena beberapa huruf yang *mainstream* juga masih dapat digunakan untuk mendapatkan kesan yang serupa.
3. Huruf dengan efek khusus biasanya digunakan untuk membuat rancangan menjadi lebih vokal dan menambah nilai dramatis. Efek-efek tersebut harus disesuaikan pula dengan kebutuhan desain, karena penerapan efek yang berlebihan dapat merusak estetika dari rancangan.



Gambar 2.21 Tampilan Huruf
Sumber: Sihombing (2001)

Ditambah pula dengan penataan baris yang menunjang *legibility* dan estetika rancangan (h. 91–93). Penataan baris tersebut dibagi ke beberapa jenis, seperti:

1. Rata kiri, penataan baris ini biasanya digunakan pada kalimat panjang ataupun pendek. Penggunaan penataan baris ini menghasilkan bentuk iregular yang lebih dinamis.

2. Rata tengah, penataan baris ini hanya dapat digunakan untuk kalimat yang pendek. Penggunaannya dapat menciptakan jumlah huruf yang seimbang pada setiap baris.
3. Rata kiri-kanan, penataan baris ini biasanya digunakan untuk kalimat yang panjang karena memberikan kesan yang rapi dan bersih. Jarak harus diperhatikan bila jumlah huruf tidak sebanding dengan kolom yang tersedia.

E. Kemasan

Kemasan merupakan wadah atau pembungkus sebuah produk yang dijual di pasaran serta dapat terbuat dari berbagai material seperti kaca, kertas, metal, hingga plastik, tergantung dari produk yang dibungkus (Brassington & Pettit dalam Nilsson & Ostrom, 2005, h. 1). Fungsi dari kemasan adalah kepraktisan, di mana kemasan berfungsi sebagai bentuk perlindungan dari sebuah produk saat disimpan atau dijual. Kemasan sendiri digunakan untuk memudahkan audiens dalam mengakses dan menggunakan produk. Kemasan juga dapat berlaku sebagai media promosi dari sebuah produk yang dapat menarik perhatian calon pembeli (Nilsson & Ostrom, 2005, h. 2).

Pada buku *Desain Kemasan*, Soecahyadi (2015) menyatakan bahwa terdapat beberapa elemen yang ada pada kemasan (14–22).

1. Warna, penggunaan warna sangat berpengaruh dalam kemasan karena warna merupakan elemen pertama yang akan dilihat oleh audiens. Selain unsur keterlihatan, faktor kontras juga harus dipertimbangkan terhadap warna pendukung lainnya.
2. Bentuk, tidak ada prinsip yang baku dalam menentukan bentuk kemasan karena kemasan sendiri ditentukan berdasarkan sifat dari produk, pertimbangan mekanis, kondisi marketing, pertimbangan pemajangan, hingga cara kemasan digunakan.
3. Merek dan logo, identitas suatu produk sangat diperlukan untuk membedakan satu kemasan dengan kemasan lain. Audiens akan

lebih cepat mengenal sebuah produk dengan adanya merek yang terpasang pada kemasan.

4. Ilustrasi dan dekorasi, berfungsi untuk menggambarkan produk dan menghiasi kemasan. Penggunaan ilustrasi dapat menarik perhatian dan membuat audiens mengingat produk dalam jangka waktu yang lebih lama.
5. Tipografi, digunakan untuk menjelaskan produk yang ditawarkan. Dibutuhkan *font* yang sesuai agar dapat menjiwai produk serta kalimat yang singkat agar lebih mudah dipahami oleh audiens.
6. Tata letak, menggabungkan berbagai elemen menjadi suatu susunan kemasan. Informasi dasar diletakkan pada bagian depan, sedangkan bagian dalam dan belakang dapat digunakan dengan lebih bebas.

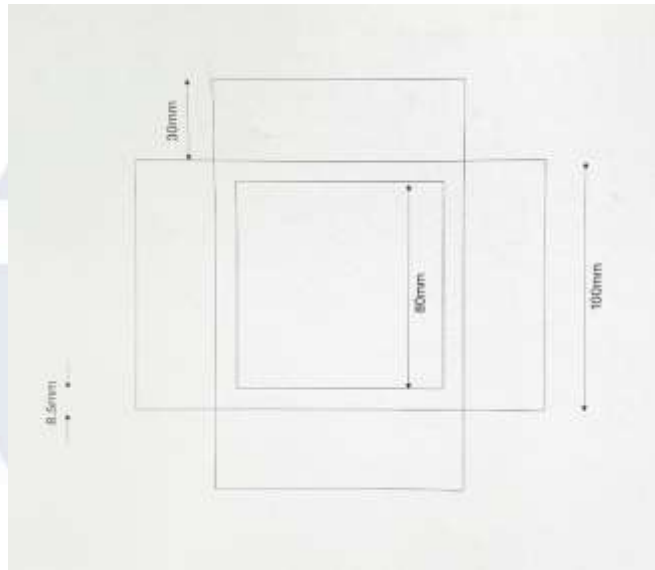
Ada pula struktur kemasan yang umum digunakan untuk membungkus produk seperti kosmetik, perhiasan, dan produk kelas atas lainnya (Klimchuk & Krasovec, 2006). Kotak jadi merupakan struktur kaku yang dicetak pada bagian atas dan bawah, umumnya terbuat dari kardus yang berat atau *chipboard* yang kemudian dilapisi dengan material lain untuk menutupi seluruh bagian kotak. Struktur kemasan ini biasanya lebih sering disimpan oleh para konsumen untuk digunakan kembali (h. 143).



Gambar 2.22 Kotak Jadi

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

Selain struktur kemasan, terdapat juga pola kemasan, di mana pola ini merupakan cetak biru dari tata letak desain yang menunjukkan dimensi serta spesifikasi kemasan yang sebenarnya. Pola dicantumkan dalam gambar dua dimensi, biasanya berisi spesifikasi *margin* dan penanda bagian yang akan di lem (h. 169).



Gambar 2.23 Pola Kemasan Kotak Jadi
Sumber: Lin (2012)

Terdapat pula beberapa elemen permainan menurut Fullerton (2019) dalam bukunya yang berjudul *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*. Elemen-elemen ini merupakan elemen formal yang harus ada dalam sebuah permainan.

2.1.1.4 Player

Pemain merupakan salah satu elemen formal karena pengalaman dalam permainan dirancang untuk para pemain (h. 57). Pada elemen ini terdapat beberapa bagian yang dijabarkan sebagai berikut:

A. *Invitation to Play*

Undangan untuk bermain merupakan bagian terpenting yang dapat membuat para pemain tertarik. Dalam *board game*, undangan untuk bermain merupakan hubungan sosial antar pemain, misalnya pemain satu mengajak pemain lain, dan permainan dapat dimulai ketika ajakan tersebut telah diterima (h. 58).

B. Number of Players

Permainan dirancang dengan mempertimbangkan jumlah para pemain. Permainan yang didesain untuk jumlah pemain yang spesifik akan berbeda dengan permainan yang didesain untuk jumlah pemain yang bervariasi (h. 58).

C. Player Interaction Patterns

Pola interaksi pemain juga harus dipertimbangkan saat merancang sebuah permainan. Contoh pola interaksi yang biasanya dipakai adalah *player versus player* dan *team competition*. *Player versus player* merupakan pola yang cocok untuk permainan strategi dan para pemain kompetitif (h. 61). *Team competition* merupakan pola yang melibatkan pemain yang terbagi ke dalam dua grup dan saling berkompetisi (h. 64).

2.1.1.5 Objectives

Tujuan dalam permainan memberikan para pemain sesuatu untuk diperjuangkan. Tujuan mendefinisikan sesuatu yang harus dicapai oleh pemain dengan mengikuti aturan yang telah ditetapkan. Tujuan dapat dirancang menjadi lebih menantang namun tetap bisa dicapai oleh para pemain (h. 68). Tujuan dalam permainan dapat disesuaikan untuk membuat permainan yang menantang dan tetap menyenangkan.

2.1.1.6 Procedures

Prosedur merupakan metode bermain dan serangkaian aksi yang dapat diambil para pemain untuk dapat mencapai tujuan. Prosedur permainan merupakan elemen penting karena menentukan bagaimana sebuah permainan dimainkan. Dalam *board game*, prosedur biasanya dijelaskan di dalam buku panduan permainan (h. 74). Prosedur permainan harus mudah untuk diingat oleh para pemain.

2.1.1.7 Conflict

Konflik timbul dari para pemain yang saling ingin mencapai tujuan dengan mengikuti berbagai aturan dan batasan yang telah ditetapkan. Konflik dirancang dalam permainan dengan menciptakan

aturan, prosedur, dan situasi yang memungkinkan para pemain untuk berusaha dalam mencapai tujuan (h. 85). Konflik dapat menghadirkan tantangan untuk para pemain agar mereka tidak mencapai tujuannya dengan terlalu mudah.

2.1.1.8 *Boundaries*

Batasan merupakan elemen yang membatasi permainan dengan segala hal yang tidak ada dalam permainan. Batasan dapat berbentuk fisik atau konseptual (h. 87). Dengan adanya batasan yang ditetapkan, konten dalam sebuah permainan dapat dibatasi dengan lingkungan luar.

2.1.1.9 *Outcome*

Hasil yang didapatkan dari sebuah permainan harus memiliki ketidakpastian untuk menahan perhatian para pemain. Ketidakpastian dalam permainan biasanya diselesaikan dengan hasil yang tidak setara. Permainan dikatakan berakhir ketika para pemain sudah mendapatkan hasil atau ketika kondisi untuk menang sudah dicapai (h. 91–92). Hasil yang didapatkan dalam sebuah permainan akan bergantung dengan konsep permainan, misalnya para pemain dapat langsung mengetahui hasilnya atau harus menghitung poin terlebih dahulu untuk mengetahui hasil dari permainan.

2.1.2 *Prinsip Board Game*

Dalam bukunya, Schell (2019) juga menyatakan bahwa terdapat beberapa prinsip dalam sebuah permainan agar memberikan kesan yang menarik kepada para pemain. Beberapa prinsip tersebut seperti:

2.1.2.1 *Motivasi Pemain*

Motivasi membuat seseorang ingin melakukan atau peduli terhadap suatu hal yang seakan hal tersebut sangat penting dalam hidup mereka. Permainan yang melibatkan banyak pemain dapat membuat para pemain lebih termotivasi karena mereka dapat mengekspresikan diri dan merasakan pencapaian. Biasanya permainan dibuat untuk dimainkan bersama banyak orang untuk membentuk ikatan dan hubungan sosial (h.

154–156). Suatu permainan dapat menjadi lebih menyenangkan dan menarik perhatian ketika menerapkan hal-hal yang membuat target audiens termotivasi.



Gambar 2.24 Piramida Maslow
Sumber: Schell (2019)

2.1.2.2 Keseimbangan

Keseimbangan dalam sebuah permainan memiliki variasi yang berbeda tergantung oleh konsep permainan yang dibuat. Beberapa variasi tersebut misalnya:

A. Keadilan

Keadilan merupakan kualitas yang dicari oleh para pemain secara universal. Salah satu cara untuk memastikan adanya keadilan dalam sebuah permainan yaitu dengan memberikan power dan resources yang setara kepada seluruh pemain (h. 212–213).

B. Pilihan Bermakna

Sebuah permainan yang baik memberikan para pemainnya pilihan yang bermakna, yang memberi dampak pada keberlangsungan permainan. Pilihan yang disediakan harus setara dengan keinginan para pemain agar mereka merasakan kebebasan dan kepuasan (h. 221).

C. Keterampilan dan Peluang

Keterampilan dan peluang saling berhubungan, namun mereka akan saling meniadakan ketika salah satunya melebihi yang lain. Keterampilan dan peluang dapat diseimbangkan dengan penggunaan yang bergantian (h. 225).

2.1.2.3 Kesederhanaan

Tujuan dalam sebuah permainan harus jelas dan sederhana. Para pemain akan cepat merasa bosan ketika mereka merasa tidak yakin dengan apa yang harus dilakukan atau dicapai. Awal dari permainan juga harus jelas dan mudah dimengerti agar para pemain dapat membayangkan langkah awal yang harus mereka ambil (h. 255–257).

2.2 Perang Ketupat

Perang Ketupat merupakan tradisi yang dilakukan oleh warga Desa Tempilang sejak abad ke-18 dan dilaksanakan 15 hari sebelum bulan puasa (Yati dkk., 2024, h. 24). Tradisi ini mengandung nilai-nilai luhur yang tinggi, seperti silaturahmi, kerja sama, dan gotong royong, yang tercermin dalam nilai kekeluargaan warga Desa Tempilang (Zaradika dkk., 2020, h. 77). Menurut Nurhayati dkk. (2024, h. 64), Perang Ketupat yang berkembang di Desa Tempilang menimbulkan beberapa perdebatan karena dianggap sebagai pemborosan. Namun Perang Ketupat tetap dilaksanakan hingga sekarang untuk mengingat hal bersejarah, sehingga tokoh adat dan pemerintah setempat memutuskan untuk mengadakan Perang Ketupat setahun sekali dengan mengurangi jumlah ketupat yang digunakan untuk senjata. Dengan mengambil jalan tengah dari perdebatan tersebut, Perang Ketupat di Desa Tempilang dapat tetap dilestarikan dan dilakukan setiap tahunnya.



Gambar 2.25 Perang Ketupat di Tempilang

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

Perang Ketupat yang sudah lama dilakukan telah mengalami beberapa perubahan yang disesuaikan dengan Islam dan budaya lokal. Perang Ketupat bertujuan untuk meminta perlindungan kepada Yang Maha Kuasa agar terhindar dari hal-hal yang tidak diinginkan. Tujuan tersebut perlahan berubah menjadi pelestarian budaya lokal yang dapat menunjang pariwisata (Nurhayati dkk., 2024, h. 76). Hal itu membuat Perang Ketupat menjadi salah satu kekayaan budaya dari Kabupaten Bangka Barat.

2.2.1 Prosesi Perang Ketupat

Dalam persiapan prosesi Perang Ketupat, warga Desa Tempilang saling bergotong royong mempersiapkan setiap keperluan yang dibutuhkan (Zaradika dkk., 2020). Ada pula beberapa rangkaian dalam prosesi Perang Ketupat, yaitu:

2.2.1.1 Penimbongan

Penimbongan dilakukan di malam hari sebelum Perang Ketupat dimulai. Ritual ini dilakukan untuk memanggil dan memberi makan atau sesajen kepada makhluk halus yang tinggal di wilayah daratan Desa Tempilang. Penimbongan merupakan penghormatan warga Desa Tempilang kepada makhluk-makhluk tersebut (h. 92–93).

2.2.1.2 Ngancak

Ngancak dilakukan setelah ritual penimbongan, yang hanya diikuti oleh orang-orang tertentu. Ritual ini dilakukan di malam hari dengan memberi makan para makhluk halus yang berada di sekitar lautan Tempilang. Sesajen yang diberikan akan diletakkan tak jauh dari lokasi Perang Ketupat (h. 93–94).

2.2.1.3 Perang Ketupat

Perang Ketupat dilaksanakan pada pagi hari dan dipimpin oleh dukun yang mengenakan pakaian khusus serba hitam. Setelah acara pembuka dan doa-doa dilangsungkan, ketupat yang sudah disediakan sebelumnya diletakkan di atas tikar pandan. Perang Ketupat dilakukan dengan saling melempar ketupat antara dua kelompok yang berhadapan (h. 95–96).

2.2.1.4 Taber Laot

Setelah Perang Ketupat, dilaksanakan Taber Laot yang diawali dengan pembacaan mantra oleh dukun. Taber Laot merupakan ritual yang dilakukan dengan menghanyutkan sesajen di atas perahu kecil ke tengah laut. Ritual ini diyakini dapat memulangkan para makhluk-makhluk halus untuk kembali ke kediamannya (h. 97).

2.2.1.5 Taber Kampung

Prosesi terakhir adalah Taber Kampung yang pelaksanaannya hampir sama dengan Taber Laot. Taber Kampung dilakukan di sepanjang kampung dan rumah-rumah warga untuk mengusir roh jahat yang masih berkeliaran di pemukiman warga (h. 97–98).

2.2.2 Simbol dalam Perang Ketupat

Dalam jurnalnya, Yati dkk. (2024, h. 27) menyatakan bahwa terdapat simbol-simbol dalam Perang Ketupat. Beberapa simbol tersebut dijabarkan sebagai berikut:

1. Ketupat menjadi simbol senjata yang digunakan untuk perang dan memiliki makna mempertahankan serta memelihara kelompok dalam bergotong royong.
2. Beras yang ada di dalamnya melambangkan persatuan dan kesatuan yang kokoh.
3. Tari-tarian yang mengiringi tradisi Perang Ketupat menggambarkan perang terhadap makhluk halus yang jahat dan mengganggu warga Desa Tempilang.

2.2.3 Pantangan dalam Perang Ketupat

Nurhayati dkk. (2024, h. 75) menyatakan bahwa terdapat beberapa pantangan yang tidak boleh dilakukan oleh warga Desa Tempilang setelah rangkaian Perang Ketupat dilaksanakan, seperti:

1. Tidak boleh menangkap ikan di sungai atau laut.
2. Tidak boleh menjuntai atau memainkan kaki di sungai atau laut.
3. Tidak boleh menjemur pakaian di depan rumah.
4. Tidak boleh mencuci daging di sungai atau laut.

5. Tidak boleh bertengkar antara suami dan istri.
6. Tidak boleh bersiul.
7. Tidak boleh berkerudung kain sarung di tengah kampung.

Orang yang mengabaikan akan dikenakan sanksi berupa wajib membayar denda dengan menyiapkan bubur merah dan bubur putih sebanyak 40 dulang dan kue satu dulang (h. 76). Pantangan-pantangan tersebut harus dipatuhi dan berlaku bagi seluruh warga Desa Tempilang.

2.3 Penelitian yang Relevan

Pada penelitian relevan ini akan dikaji penelitian terdahulu yang relevan dengan topik yang dibahas, yaitu mengenai *board game* dengan topik budaya. Penelitian ini dianalisis berdasarkan hasil penelitian dan kebaruan.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	<i>Board Game</i> RPG sebagai Media Pengenalan Cerita Wayang Mahabharata versi Jawa untuk Remaja	Afif Wahyu Farosa dan Irfansyah	Cerita wayang dapat diadaptasi ke dalam bentuk <i>board game</i> yang dimainkan secara bersama dan menumbuhkan nilai sosial remaja. Mengenalkan cerita wayang melalui <i>board game</i> dapat menumbuhkan kecintaan dan kepedulian para remaja untuk melestarikan budaya.	Cerita: Mengangkat cerita wayang di Indonesia yang dapat menumbuhkan kecintaan terhadap kebudayaan. Target Audiens: Menyesuaikan media dengan target audiens yang merupakan generasi muda. Cerita wayang diperkenalkan kepada generasi muda melalui <i>board game</i> agar kebudayaan wayang tidak hilang dan tetap diminati oleh mereka.

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
2.	<i>Board Game</i> sebagai Media Literasi Digital mengenai Pemajuan Kebudayaan di Kota Palembang	Sinta Amelia dan Heri Iswandi	Perancangan <i>board game</i> literasi digital mengenai pemajuan kebudayaan di Kota Palembang berguna sebagai media pembelajaran yang memberi informasi serta pemahaman mengenai hubungan pelestarian budaya dengan kompetensi literasi digital.	Topik: Mengangkat tentang pentingnya penggunaan media digital sekaligus pemahaman akan pelestarian kebudayaan. Gaya Visual: Menggunakan gaya visual dekoratif yang memiliki banyak ornamen dan warna-warna cerah.
3.	Pengembangan Media <i>Boardgame</i> Multikultural AUD <i>Ethnic Enclave</i> Kota Lama melalui Desain Iteratif	Roostrianawahti Soekmono, Erik Armayuda, dan Duana Fera Risina	<i>Board game</i> multikultural <i>Ethnic Enclave</i> Kota Lama dapat digunakan sebagai menjadi media edukasi mengenai keberagaman etnis dan membangun sikap toleransi.	Topik: Mengangkat tentang keberagaman etnis yang dapat menumbuhkan sikap toleransi. Target Audiens: Mekanik yang disesuaikan dengan target audiens usia belia, serta menjadi inovasi media pembelajaran bagi para pengajar dan orang tua.