

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Card Game*

Berdasarkan ulasan *Board Game Geek* dan *Board Game.id* dikatakan bahwa (dalam Wicaksono et al., 2022 hlm. 81) *Card game* merupakan salah satu kategori permainan *Tabletop Games* yang didefinisikan sebagai permainan menggunakan kartu sebagai komponen utamanya, sedangkan *Board Game* merupakan permainan yang dapat dimainkan lebih dari 2 orang, permainan ini berbasis sebuah papan yang didesain sedemikian rupa mengacu pada jenis permainan, *board game* dapat memiliki beberapa komponen seperti pion, dadu, koin, kartu, dan semacamnya yang dipergunakan mengikuti peraturan yang dirancang oleh desainer *game* tersebut (Shafariya et al., 2020 hlm. 102)

Bentuk dari media edukasi terbagi menjadi beberapa jenis yakni media cetak, media audio visual, media digital, atau kombinasi dari beberapa jenis media yang menjadi sebuah kesatuan, dengan tujuan utama Pendidikan. Namun meskipun terdapat beberapa media yang sering digunakan untuk kegiatan edukasi seperti buku fisik dan gadget, namun keduanya memiliki kekurangan berupa efek samping yang dapat menimbulkan rasa jenuh dan pengaruh negatif pada anak, maka dari itu *Card Game* dapat digunakan sebagai salah satu Solusi dan sarana edukasi alternatif (Susanti, 2021 hlm. 37).

Sebagai salah satu bagian penting dalam tiap tradisi yang ada dalam sebuah permainan (Tracy, 2024 hlm. 31), *game* sendiri memiliki pengertian sebagai sebuah aktivitas memainkan sebuah permainan (Parlett, 1999 hlm. 19). bermain *game* seringkali didefinisikan sebagai sebuah aktifitas hobi yang dimiliki seseorang, maupun cara menyenangkan untuk berinteraksi dengan orang lain, sebuah *game* dapat memiliki berbagai varian bentuk hingga ukuran, juga sebagai sebuah sarana untuk menyampaikan sebuah cerita yang dilengkapi dengan *goal* tertentu sebagai acuan yang membuat pemain termotivasi untuk menyelesaikan sebuah *game* (Daniels, 2022 hlm. 16). *Gameplays* merupakan permainan yang berbasis meja atau

media datar dilengkapi dengan aturan yang diciptakan oleh perancang nya berdasarkan tujuan tertentu (Lin et al., 2023 hlm. 1-2). Secara Kesimpulan, berdasarkan Kumpulan teori yang telah dikumpulkan, tabletop *games* merupakan sebuah permainan yang dimainkan di atas meja yang terbagi menjadi *board game*, *card game*. dan pengertian definisi permainan *card game* merupakan jenis permainan tabletop *game* yang menggunakan komponen kartu sebagai komponen utamanya.

2.1.1 Elemen Perancangan Card Game

Dalam sebuah *game*, terdapat beberapa elemen penting yang membentuk sebuah *game*, pada perancangan ini penulis menggunakan teori Tracy Fullerton, yang secara spesifik membahas mengenai 3 elemen penting dalam permainan maupun tahapan perancangan sebuah *game* terdiri dari *formal elements*, *dramatic elements*, dan *system dynamics*.

1. Formal Elements

Formal elements adalah elemen yang membentuk sebuah struktur dalam *game* dan membahas bagaimana struktur tersebut saling berhubungan untuk membuat sebuah *game* yang menyenangkan dan baik untuk pemain, Kumpulan formal elements terdiri dari *Player*, *Objectives*, *Procedures*, *Rules*, *Resources*, *Conflict*, *Boundaries*, dan *Outcome* yang digabungkan secara bersamaan.

a. Player

player merupakan elemen utama yang membantu proses berjalannya sebuah permainan, karena adanya sebuah peraturan di dalam permainan *game*, peraturan tersebut dapat disampaikan dalam berbagai macam tantangan seperti pengorbanan atau mengambil Keputusan yang sulit. Jika dilakukan dalam bentuk aksi dan campuran beberapa paradoks maka akan menjadi sebuah permainan *game* yang menyenangkan, dan seorang *player* akan mencoba untuk menerapkan peraturan tersebut, dengan cara

memainkan sebuah *game* (Fullerton, 2024 hlm. 61) terdapat aspek dalam elemen *player* yang perlu diperhatikan:

b. *Invitation to play*

Ajakan untuk bermain adalah suatu langkah awal yang penting untuk memulai sebuah permainan *game*, terutama untuk permainan berbasis board *game* atau card *game*, ajakan untuk bermain merupakan aksi sosial yang dilakukan untuk memulai sebuah permainan, disaat seseorang menerima ajakan tersebut maka *game* akan dimulai. Ajakan yang dimaksud tidak diwajibkan sebagai ajakan dalam konteks sosial, namun juga dapat dilakukan dalam bentuk pendekatan visual dari sebuah *game* yang akan dirancang dalam bentuk fisik.

c. *Number of Player*

Banyaknya jumlah pemain ditentukan oleh desain *game* yang telah dirancang, terdapat beberapa *game* yang dirancang secara khusus untuk 2 pemain, dan juga terdapat *game* yang dirancang untuk jumlah pemain yang melebihi 2 orang, masing-masing dari *game* tersebut memiliki peraturan dan dinamika yang dirancang khusus untuk jumlah pemain yang telah ditentukan, sehingga penting untuk memperhatikan korelasi antara *game* yang akan dirancang dengan banyaknya jumlah pemain.

d. *Role of Player*

Dalam permainan *game*, seorang pemain dapat memiliki berbagai macam jenis *role*. Namun setiap *game* memiliki konsep dan peraturan yang berbeda sehingga mempengaruhi jumlah *role* yang ada dalam masing-masing *game*. Berdasarkan teori yang dikaji Bartle mengenai karakteristik pemain, seorang pemain akan memilih sebuah *role* dalam permainan bila sesuai dengan maksud atau tujuan mereka dalam bermain. Oleh karena itu penting untuk memikirkan

role yang memotivasi permainan yang akan dirancang, dan berbagai jenis pemain yang akan terlibat dengan *role* tersebut.

e. *Interaction Patterns*

Pola interaksi pemain penting untuk ditentukan pada saat merancang sebuah *game*, terutama pola interaksi yang terjadi antara pemain, sistem *game*, ataupun pemain lain. Berikut beberapa jenis Pola Interaksi yang dikaji dalam buku *Game Design Workshop*:

1) *Single Versus Game*

Adalah struktur *game* di mana 1 pemain berkompetisi dengan *system game*, struktur ini seringkali ditemukan dalam *game* kategori digital karena jumlah pemain manusia tidak lebih dari 1 pemain.

2) *Multiple Individual Versus Game*

Secara esensial struktur ini adalah kategori *single-player* yang dimainkan secara bersamaan dengan pemain lain di dalam dunia virtual maupun realita dalam *game* yang sama. Tidak ada aksi dalam konteks negatif yang dilakukan antara sesama pemain, dan struktur ini secara deskriptif berupa beberapa pemain yang berkompetisi dengan *system game*.

3) *Versus*

Struktur *game* ini terdiri dari dua pemain yang saling berkompetisi, sehingga *system game* hanya menjadi media untuk keberlangsungan kompetisi antar 2 pemain dikarenakan permainan ini berfokus pada penentuan pemenang antara 1 pemain melawan 1 pemain lain nya.

4) *Unilateral competition*

Ini adalah struktur di mana 2 *player* atau dalam jumlah lebih yang bekerjasama dan bersaing dengan seorang pemain lain. struktur ini merupakan penggabungan antara sistem *game* kooperatif dan kompetitif.

5) *Multilateral Competition*

Adalah struktur interaksi di mana seorang pemain bersaing atau berkompetisi dengan pemain lain di dalam sebuah permainan yang sama. Di mana dinamika permainan ini dilakukan dengan lebih dari 1 pemain ketika berada di dalam game.

6) *Cooperative Play*

Adalah struktur interaksi di mana seorang pemain bekerjasama dengan pemain lain secara kooperatif dalam sebuah permainan yang sama untuk menyelesaikan *system game*.

7) *Team Competition*

Adalah struktur di mana beberapa kelompok yang terdiri dari beberapa jumlah pemain saling berkompetisi satu dengan lainnya untuk menyelesaikan *system game*.

f. *Objectives*

Sebuah objektif memberikan pemain suatu tujuan untuk dipertahankan atau diraih ketika memainkan permainan, dalam skenario terbaik, objektif tampak menantang namun dapat dicapai oleh para pemain. Selain memberikan tantangan, sebuah objektif juga dapat menentukan suasana dan mood dari permainan yang dirancang (Fullerton, 2024 hlm. 72). Terdapat beberapa jenis objektif yang dikelompokkan dalam buku Tracy Fullerton diantaranya adalah:

1) *Capture*

Tujuan atau objektif dari mekanik *Capture* adalah sebuah objektif di mana pemain ditugaskan untuk mengambil atau menghancurkan sesuatu dari komponen yang ada dalam *game*.

2) Chase

Tujuan utama dari mekanik *Chase* adalah untuk mengejar sebuah komponen dalam *game*, atau menghindarinya apabila *player* merupakan target yang dikejar.

3) Race

Objektif dari mekanik *race* adalah bagi para pemain *game* untuk mencapai sasaran dalam bentuk fisik atau kontekstual sebelum *player* lain mencapainya.

4) Alignment

Dalam mekanik *alignment*, objektif utama adalah untuk mengatur komponen dalam *game* yang terpisah menjadi selaras secara konseptual antar komponen yang terpisah.

5) rescue or escape

Objektif dalam mekanik *rescue or escape* adalah untuk melaksanakan peraturan di mana pemain membawa beberapa atau satu komponen *game* kepada tempat yang aman.

6) forbidden acts

Objektif utama dalam mekanik ini adalah untuk membuat pemain saingan untuk melanggar aturan permainan dengan melakukan aktivitas fisik seperti tertawa, berbicara, melepaskan sesuatu, melakukan gerakan yang salah, atau melakukan sesuatu yang tidak seharusnya dilakukan berdasarkan peraturan.

7) Construction

Objektif dalam mekanik konstruksi bagi pemain adalah untuk melakukan Pembangunan, memelihara, atau mengelola komponen objek dalam *game*. Mekanik ini memungkinkan untuk terjadi di

dalam lingkungan kompetitif secara langsung maupun tidak di dalam *system game* yang sudah dirancang.

8) Exploration

Objektif utama mekanik exploration adalah mewajibkan kepada pemain untuk melakukan eksplorasi atau menjelajahi area di dalam *system game*.

9) Solution

Objektif dalam mekanik solution adalah untuk menemukan solusi untuk menyelesaikan masalah atau *puzzle* untuk berlanjut ke tahap sebelum atau sesudah kompetisi yang ada dalam *game*.

10) Outwit

Objektif dari mekanik *outwit* adalah untuk atau menggunakan pengetahuan yang dimiliki oleh pemain untuk mengalahkan pemain lain dengan cara tertentu.

g. Procedures

Prosedur merupakan metode memainkan sebuah permainan yang dapat dilakukan atau diperoleh pemain untuk memperoleh objektif dalam sebuah *game* (Fullerton, 2024 hlm. 78). Terdapat beberapa tipe prosedur yang umum dimiliki sebuah *game*, sebagai berikut

1) Starting Action

Adalah prosedur yang memberikan informasi mengenai bagaimana cara memainkan sebuah *game*.

2) Progression of Action

Adalah prosedur berkelanjutan setelah tindakan awal ketika melakukan permainan, berisi serangkaian aktivitas yang diulang untuk memajukan permainan ke tahap selanjutnya.

3) *Special Actions*

Prosedur special yang hadir secara kondisional Ketika permainan berlangsung pada kondisi special tertentu yang ada dalam *game*.

4) *Resolving of Actions*

Struktur yang menjadi sebuah penutup dalam permainan. Menyerupai sebuah Kesimpulan dalam game terkait perjalanan *gameplay* yang dilakukan oleh pemain.

h. *System Procedures*

Selain beberapa tipe prosedur, berikut merupakan beberapa komponen yang ada dalam prosedur maupun berbagai prosedur yang ada dalam sebuah *game*, *System Procedures* berfungsi untuk memperkenalkan pemain tentang *system* yang ada di dalam *game*, dalam bentuk digital, *game* memiliki banyak *system* yang rumit, sedangkan *game* tradisional cenderung lebih sederhana, namun meskipun begitu pemain tetap memerlukan prosedur mendalam untuk memahami mekanika dan cara bermain agar permainan dapat berlangsung dengan baik.

i. *Defining Procedures*

Penting untuk mengamati Batasan lingkungan di mana *game* akan dimainkan, seperti settingan digital ataupun *game* tradisional, dalam tahap menentukan prosedur juga penting untuk merancang *core loop* yang merupakan serangkaian prosedur khusus yang diulang sepanjang permainan untuk melangkah maju dalam permainan.

j. *Rules*

Rules atau peraturan, adalah penentu apa yang diwajibkan dan dilarang untuk dilakukan oleh seorang pemain, seperti halnya prosedur, peraturan pada umumnya tertulis atau ditetapkan dalam dokumen aturan board *game*, jika *game* yang akan dimainkan berupa

game digital maka umumnya akan dipelajari secara manual maupun berupa tutorial yang telah diatur oleh *system* dalam *game*, dan terdapat beberapa komponen *game* yang seringkali ditemukan di dalam peraturan (Fullerton, 2024 hlm. 81).

1) Rules Defining Objects and Concept

Kumpulan objek dalam *game* didefinisikan sebagai bagian dari set peraturan *game*, karena bersifat fiktif maka dapat difabrikasi, ataupun berbasis kondisi di dunia nyata. Dalam kategori permainan nondigital, seringkali seluruh objek fisik yang ada termasuk sebagai set peraturan dan peraturan ini perlu untuk dibaca dan dipahami oleh pemain sebelum memainkan *game*.

2) Rules Restricting Actions

Konsep dari peraturan ini adalah untuk membatasi aksi diperbolehkan maupun tidak diperbolehkan untuk dilakukan oleh pemain dalam *game*.

3) Rules Determining Effects

Adalah peraturan yang memberikan penjelasan mengenai efek yang akan ditimbulkan bila pemain melakukan sebuah aksi baik sebuah aksi yang dilarang maupun diperbolehkan untuk dilakukan. sehingga dapat memberikan efek bagi pemain, *system* dalam *game*, maupun *player* lain. Peraturan ini digunakan untuk membuat alur permainan Kembali ke posisi awal atau yang seharusnya.

k. Resources

Resource dalam sebuah *game* memiliki kemiripan dengan *resource* dalam dunia nyata yang sering dikenali sebagai asset, seperti asset natural, asset ekonomi, dan asset manusia. *Resource* yang digunakan dalam sebuah *game* bergantung pada *system* dan peraturan yang dirancang untuk *game* tersebut, secara umum *resources* diwajibkan

untuk memiliki fungsi yang berguna dan memiliki skala kelangkaan dalam *system* permainan, terdapat beberapa komponen *resource* yang seringkali terdapat dalam sebuah *game*:

1) *Lives*

Lives atau nyawa adalah jenis *resource* yang seringkali diimplementasikan sebagai bagian dari pola permainan yang cukup sederhana, di mana lebih banyak akan selalu aman dan baik, dan Ketika pemain memperoleh *lives* tidak terkena oleh kerugian apapun. *Lives* secara umum didefinisikan sebagai pegangan atau kesempatan pemain untuk memainkan *game*, berdasarkan contoh *game* yang ada, bila *lives* sudah habis maka pemain diharuskan untuk mengulangi permainan dari tahap awal.

2) *Units*

Units adalah bentuk representasi dari pemain yang ada dalam *game*, dan memiliki jumlah yang banyak seperti komponen dalam permainan catur, *units* juga berfungsi untuk mempertahankan nilai yang diperoleh atau dimiliki pemain sepanjang permainan berlangsung. Namun jumlah dan perubahan dari *units* bergantung pada mekanik dan peraturan dalam *game*, sebuah *units* dapat berevolusi atau mengalami peningkatan jumlah jika strategi permainan memiliki *system* yang mendukung.

3) *Health*

Berbeda dengan *Lives* yang menjadi *resource* berdampak secara langsung pada pemain, *Health* dapat menjadi *resource* yang terpisah maupun menjadi atribut kehidupan seorang *player* atau individu di dalam *game*. *Resource* ini membantu mendramatisasi hilangnya nyawa dan unit, dalam tiap *game* yang menggunakan *resource health*, selain ada cara untuk mengurangi, juga ada cara untuk meningkatkan *health*.

4) Currency

Adalah salah satu *resource* penting yang dapat memfasilitasi sistematisasi pertukaran barang dalam sebuah *game*. *Currency* dalam *game* digunakan untuk mendorong skema barter dalam dunia *game*, dan membantu mempermudah pemain untuk memiliki sesuatu yang mereka butuhkan.

5) Actions

Dalam beberapa jenis *game*, *actions* atau sebuah aksi termasuk sebuah *resource*. Di mana seorang pemain diperintahkan untuk menyelesaikan sebuah tantangan dalam *game*, keberhasilan dalam penyelesaian tantangan tersebut yang dapat menjadi penentu apakah pemain tersebut dapat bergerak maju jika berhasil atau mundur jika sebaliknya gagal melakukan aksi.

6) Power-Ups

Power-ups merupakan *resource* yang seringkali berupa komponen dalam *game* sebagai pendukung untuk meningkatkan kemampuan pemain dalam memainkan *game* tersebut. *Power-ups* adalah *resource* yang bersifat sementara, dan terbatas dalam segi jumlah, dan hanya bekerja dan tampil dalam waktu yang singkat, dan juga seringkali hanya berguna dalam fase permainan tertentu.

7) Inventory

Resource ini terdapat pada jenis *game* yang memiliki *system* di mana pemain dapat mengoleksi atau mengatur objek dalam *game*, termasuk *power-ups* atau *units*. Rangkaian *game* objek ini disebut sebagai “*inventory*” dengan bagaimanapun caranya objek tersebut diatur dan disimpan. Konsep sebuah *inventory* juga memiliki status kelangkaan dan fungsi yang berguna sehingga membuat pemain untuk membuat pilihan yang berarti disaat mengatur dan menyimpan Kumpulan objek yang ada dalam *game*.

8) *Special terrain*

Adalah komponen penting dalam sebuah *game*, yang didefinisikan sebagai sebuah titik lokasi, jika pemain menggapai titik tersebut maka mereka akan mendapatkan sesuatu baik bersifat *negative* maupun positif. *Resource* ini sangat berdampak untuk *game* yang memiliki konsep *map-based*.

9) *Time*

Resource ini berfungsi sebagai pembatas atau tenggat waktu yang diberikan kepada pemain untuk memperketat aksi yang dilakukan oleh pemain berdasarkan fase atau waktu yang diberikan. *Resource* ini juga dapat menambah intensitas dan alur dramatis dalam sebuah *game*, terutama jika batas waktu dalam *game* membuat pemain harus mengatasi sesuatu dalam kurun waktu yang terbatas.

1. *Conflict*

Konflik adalah sesuatu yang muncul dari para pemain yang mencoba untuk mencapai tujuan permainan dengan kumpulan peraturan dan Batasan yang ada, sebuah konflik juga akan muncul berdasarkan *rules*, *procedures*, dan *situations* (jumlah pemain atau kondisi *multiplayer*) yang tidak memperbolehkan para pemain untuk memperoleh kemenangan atau tujuan akhir mereka secara mudah (Fullerton, 2024 hlm.90). Meskipun *rules* dan *procedures* menawarkan cara yang tidak efisien maupun efisien untuk menang.

Berdasarkan kedua komponen tersebut menumbuhkan rasa menantang untuk para pemain dengan cara memaksa mereka untuk melakukan sebuah keterampilan. *Rules* dan *procedures* juga menciptakan rasa ingin bersaing dan memainkan sesuatu yang menyenangkan. Sehingga para pemain akan berkontribusi dengan *system* permainan yang melibatkan *rules* dan *procedures* yang tidak efisien dengan tujuan untuk memperoleh kemenangan. Terdapat 3 sumber konflik yang sering ditemukan dalam *game*.

1) *Obstacles*

Obstacles sering ditemukan sebagai sumber konflik, *obstacles* atau kendala dapat berupa fisik atau konseptual berdasarkan *system* dalam *game*, untuk mengatasi *Obstacles* diperlukan berbagai jenis keterampilan pemain atau sumber daya dalam *game* untuk mengatasi masalah yang ada.

2) *Opponents*

Opponents atau pemain lain juga dapat menjadi sumber konflik, dan tipikal sumber primer, mengingat pemain lain dikendalikan oleh manusia yang tidak dapat diprediksi secara akurat.

3) *Dilemma*

Berbeda dengan *Obstacle* yang tampil secara fisik, secara mental. Maupun masalah persaingan yang hadir karena pemain lain. *Dilemmas* berasal dari pilihan yang harus dibuat oleh pemain yang memunculkan rasa dilematis.

m. *Boundaries*

Boundaries adalah sesuatu yang membatasi antara apa yang termasuk dalam sebuah *game*, dengan yang tidak termasuk kedalam bagian dari *game* (Fullerton, 2024 hlm. 92). *Boundaries* atau Batasan dapat berupa fisik, dengan contoh sebagai garis putih dalam arena permainan atau sebatas papan dalam permainan board *game*. Tujuan dari *boundaries* adalah untuk membatasi agar pemain melakukan permainan di dalam wilayah atau dimensi yang telah ditentukan dan berguna untuk mendukung *player experience*.

n. *Outcome*

Hasil dari sebuah permainan diharuskan untuk memiliki kondisi “tidak pasti” untuk menarik perhatian para pemain (Fullerton, 2024 hlm. 96). Karena ketidakpastian tersebut umumnya diselesaikan dengan hasil yang terukur dan tidak seimbang, cara untuk

menentukan sebuah *outcome* dari permainan bergantung pada pola interaksi yang dilakukan oleh pemain, namun *outcome* tidak selalu diperlukan dalam sebuah *game*.

2. Dramatic Elements

Dramatic elements berfungsi untuk memberikan konteks ketika menjalankan sebuah permainan, dengan cara mengintegrasikan Kumpulan Formal Elements pada *system game* menjadi sebuah pengalaman yang berarti bagi pemain (Fullerton, 2024 hlm. 101). Terdapat beberapa dramatic elements dasar seperti *challenge and play*, *premise*, *character*, dan *story* seringkali digunakan dalam beberapa jenis *game* untuk menjelaskan elemen dari *system game*.

a. Challenge

Challenge seringkali dikenal sebagai sebuah tugas yang dianggap memuaskan oleh para pemain untuk diselesaikan, tugas-tugas ini memerlukan pekerjaan atau aksi yang dilakukan oleh pemain untuk menyelesaikan tugas tersebut (Fullerton, 2024 hlm 102). Kumpulan tugas ini juga dapat memberikan efek rasa memuaskan ketika menyelesaikan sesuatu dan kesenangan untuk pemain. Terdapat beberapa elemen yang dapat menjadi pengimbang sehingga tidak menimbulkan rasa bosan dan tetap membuat seorang pemain terasa tertantang untuk menyelesaikan tantangan.

1) A Challenging Activity That Requires Skill

Sebuah aktivitas yang berfokus pada atau tujuan akhir melibatkan peraturan, yang sulit untuk diselesaikan tanpa adanya kemampuan atau skill tertentu yang dimiliki oleh pemain.

2) The Merging of Action and Awareness

Adalah jenis tantangan di mana seorang pemain diwajibkan untuk menyaingi tantangan dalam *game* dengan cara mengerahkan seluruh

skill relevan yang mereka miliki secara maksimal. Sehingga mereka akan fokus untuk menyelesaikan tantangan dan aktivitas dalam *game*.

3) *Clear s and Feedback*

Adalah tantangan di mana sebuah *system game* memberitahukan indikator yang menentukan kemenangan seorang pemain, maka pemain akan tergerak untuk mencapai kemenangan tersebut, sebagai contoh baik berupa kenaikan progres ke tahap berikutnya atau memenangkan *level* dalam *game*.

4) *Concentration on the Task at Hand*

Tantangan di mana seorang pemain akan fokus untuk melewati tantangan yang ada dalam *game* secara langsung dan sadar. Elemen ini seringkali ditemukan dalam *game* dengan *system* yang mengharuskan pemain untuk fokus di saat permainan dimulai hingga berakhir agar dapat memperoleh kemenangan dan meraih target yang mereka inginkan. Elemen ini juga dapat memberikan Kesan *immersive* pada para pemain, seolah mereka menyatu dan berada di dalam *game*.

5) *The Paradox of Control*

Adalah sebuah kondisi di mana pemain memiliki kepuasan karena mekanika *game* yang membuat seolah mereka memegang *control* akan suatu komponen dalam *game*, namun pengalaman tersebut tidak dapat direalisasikan terkecuali jika pemain berada dalam kondisi yang tidak pasti, dan peraturan ini selain membuat pemain merasa puas juga dapat menimbulkan rasa tertantang.

6) *The Loss of Self-Consciousness*

Adalah situasi atau tantangan yang membuat pemain seolah lupa dengan keberadaannya secara nyata dan fisik, efek ini ditimbulkan oleh karena penulis menikmati proses permainan *game* sehingga menimbulkan rasa senang. Juga dikarenakan aktivitas yang menyenangkan memiliki tujuan akhir yang jelas, peraturan yang

stabil, dan tantangan yang seimbang dengan kemampuan yang dimiliki pemain. Sehingga kecil kemungkinan bagi pemain untuk merasa tertekan.

7) *The Transformation of Time*

Salah satu indikator yang mendefinisikan seorang pemain mendapatkan pengalaman bermain *game* yang optimal adalah waktu, jika seorang pemain merasa waktu berjalan begitu cepat maka dapat dikatakan bahwa mereka memainkan *game* tersebut dengan menikmati dan senang.

8) *Experience Becomes an End in Itself*

Adalah tantangan di mana pemain melakukan tantangan dengan antusias hingga sebuah permainan berakhir, seolah tidak ada tujuan lain selain menyelesaikan sebuah permainan dengan pengalaman yang disediakan dalam *game* tersebut.

b. *Play*

Potensi untuk memainkan suatu permainan adalah salah satu kunci dalam dramatic element yang mampu menjalin koneksi antara pemain dengan *game* (Fullerton, 2024 hlm. 107). Dalam *game*, *rules* dan *procedures* adalah struktur utama, dan bermain berdasarkan kedua struktur tersebut dapat dilakukan secara bebas dan kendali sepenuhnya bergantung oleh pemain, terdapat beberapa aspek penting yang dapat membantu keberlangsungan *Dramatic Elements*, diantaranya sebagai berikut.

1) *The Nature of Play*

Bermain dapat memberikan banyak manfaat bagi pemain, mulai dari membantu menambah pengalaman baru, pengetahuan baru, hingga bersosialisasi. Bermain merupakan aksi yang dapat dilakukan secara serius maupun sebaliknya.

2) *Types of Player (Bartle Player Taxonomy)*

Tipe-tipe pemain adalah bagian penting yang dapat ditentukan ketika merancang sebuah *game* dan juga bagaimana seorang *game* desainer mendekati tipe pemain tersebut melalui *gameplay* yang memotivasi mereka penting untuk dilakukan. Berikut merupakan beberapa kategori pemain menurut teori Bartle. ***The competitor*** adalah tipe pemain yang bermain dengan tujuan untuk menyaingi pemain lain terkadang tanpa memperdulikan mekanik *game*. ***The explorer*** adalah tipe pemain yang penuh rasa penasaran akan dunia dalam *game*, memiliki tujuan utama bermain untuk menjelajah dan mencari sesuatu diluar batasan, baik secara fisik maupun mental. ***The collector*** adalah tipe pemain memiliki motivasi yang mengoleksi sebuah kategori ataupun barang, piagam, atau pengetahuan secara satuan dalam *game*, pemain ini menyukai proses pembuatan set dalam *game*, menyimpan dan mengatur kumpulan unit yang mereka peroleh. ***The Joker*** Pemain yang tidak menganggap ataupun melakukan permainan *game* secara serius, ada potensi bagi pemain joker untuk mengacaukan pemain serius, namun dalam sisi lain pemain joker dapat membuat situasi dalam permainan lebih sosial dan tidak kompetitif. ***The artist*** adalah pemain yang terpujau dengan kreatifitas dalam *game*, suatu komponen yang diciptakan, dan desain dalam *game*. ***The Director*** pemain yang suka mengambil alih dan mengarahkan permainan, ***The storyteller*** adalah pemain yang suka mengkreasikan sebuah kehidupan dalam dunia dalam *game* yang berkonsep fantasi atau berimajinasi. ***The performer*** adalah pemain yang suka menciptakan sebuah suasana untuk menarik perhatian orang atau pemain lain. ***The craftsman*** adalah pemain yang suka melakukan aktivitas Pembangunan, Menyusun sesuatu, atau menyelesaikan *puzzle* dalam *game*.

3) *Levels Of Engagement*

Engagement atau ajakan untuk mengundang seorang calon pemain untuk memainkan sebuah *game* yang dirancang juga memiliki banyak cara dan varian metode yang dapat dilakukan, salah satunya adalah dengan *participant play*, sebagai salah satu Teknik yang dilakukan secara aktif, terdapat beberapa macam bentuk *engagement* yang dapat digunakan untuk menarik seseorang untuk bermain *game*, diantaranya adalah:

c. *Premise*

Premise adalah sebuah awalan cerita yang menjadi pembuka yang menjelaskan mengenai cerita dalam *game* yang akan dimainkan oleh pemain (Fullerton, 2024 hlm. 109). *premise* dari sebuah cerita secara tradisional mencakup waktu dan lokasi, karakter utama, objektif, dan juga aksi yang dapat melanjutkan cerita tersebut di masa dan proses permainan yang akan datang, dan juga demikian sebuah *premise game*.

d. *Character*

Karakter adalah sebuah komponen atau wadah dalam *game* yang memiliki hubungan dengan drama dan aksi yang akan dilakukan oleh pemain dan juga memiliki korelasi dengan cerita dalam *game*. Dengan bantuan sebuah karakter yang memiliki cerita dan tujuan, audiens atau pemain dapat memahami cerita dan berempati dengan aksi yang akan dilakukan guna mencapai resolusi karakter tersebut. Secara umum melalui segi psikologis adalah cara pendekatan terbaik dengan menampilkan rasa takut dan keinginan yang relevan antara karakter dan pemain, selain mewakili perasaan pemain, sebuah karakter juga dapat menjadi *symbol*, lambang representative atau historik mengenai sesuatu dalam dunia nyata. Karakter dalam sebuah *game* ditentukan berdasarkan *system* yang telah dirancang pada *game*.

e. Story

Hasil akhir dari sebuah cerita dalam *game* seringkali bersifat ambigu dan tidak pasti, permainan termasuk sebuah media yang melibatkan cerita dan juga narasi yang dimulai dengan sebuah ketidakpastian dan secara perlahan terungkap dan diselesaikan seiring waktu. Bagaimanapun dalam konteks permainan *game*, cerita dan narasi yang dimulai, diselesaikan oleh pemain.

f. World Building

World building adalah desain mendalam dan rumit dari sebuah dunia fiksi, seringkali dimulai dari susunan peta dan Sejarah, dan juga berpotensi untuk mencakup pembelajaran dan informasi dasar mengenai budaya secara lengkap seperti penduduk, mitologi, bahasa, politik, ekonomi, pemerintahan, dan sebagainya.

(Fullerton, 2024 hlm. 122) *World building* merupakan bagian integral dari sebuah perancangan properti media, terdapat berbagai aspek yang perlu diperhatikan dalam proses pembuatan *world building*, terdiri dari:

1) Setting

Adalah settingan lingkungan sekeliling secara fisik dalam dunia *game*, beberapa diantaranya berupa *fantasy*, hingga *science fiction* dan berbagai *setting* cerita lain.

2) History

Sejarah dalam dunia *game* yang menjelaskan awal mula terjadinya situasi dari cerita yang sedang dijalankan oleh pemain. Sehingga perlahan pemain dapat mengetahui masa lalu dari situasi *gameplay*

3) Cultures

Budaya dalam sebuah *game* adalah sebuah aspek yang menentukan varian, kepercayaan dan nilai dalam permainan tersebut.

4) Geography

Geography adalah beberapa fitur fisik dalam *game* yang tampil sebagai ciri khas dari *game* itu sendiri seperti pegunungan, perairan, dan sebagainya yang dapat memperkaya cerita dan feel dari *game* yang dirancang.

5) Creatures

Creatures adalah Kumpulan makhluk yang tampil sebagai komponen pelengkap *game*, sebuah makhluk yang akan tampil memiliki aspek karakteristik, fungsi, dan juga makna tersendiri yang berhubungan dengan sebuah *game*.

6) Story

Adalah sebuah narasi cerita yang dapat menjelaskan latar dan situasi dunia tempat pemain akan memainkan *game*. Cerita dari sebuah *game* merupakan sebuah komponen yang penting untuk memberikan dampak berupa pengalaman pemain ketika memainkan *game*.

g. The Dramatic Arc

Untuk menciptakan *Dramatic Arc* membutuhkan konflik sebagai bagian inti yang menyebabkan sebuah drama dalam permainan. Sebuah konflik yang bermakna mampu membuat pemain tergerak untuk terus mencapai target dan kemenangan yang mereka inginkan, dan juga menumbuhkan rasa emosional pada pemain mengenai *game* (Fullerton, 2024 hlm. 123-127). Untuk menciptakan sebuah momen dramatis memerlukan korelasi antara *formal elements* dengan *dramatic system*. Terdapat beberapa pengaplikasian *dramatic arc* dalam sebuah permainan:

1) Exposition

Adalah bagian awal yang menjelaskan tentang karakter, setingan, dan konflik dalam *game*. Di tahap ini pemain akan mempelajari

siapa yang akan mereka mainkan, Lokasi awal permainan, dan apa yang perlu mereka lakukan.

2) *Rising Action*

Bagian di mana konflik mulai berjalan dan mulai dalam tahap meninggi, pemain akan menghadapi berbagai tantangan dan halangan yang diharuskan untuk dilewati untuk berprogres dan dapat melanjutkan perjalanan dalam *gameplay*.

3) *Climax*

Bagian tertinggi dalam sebuah cerita, di mana konflik berada dalam titik tertinggi, pada tahap ini pemain diwajibkan untuk melakukan pilihan yang sulit atau menghadapi tantangan yang besar.

4) *Falling Action*

Adalah bagian di mana sebuah konflik sudah diatasi dan cerita sudah berada di tahap penutup. Pemain sudah mencapai tujuan mereka, dan cerita berakhir dengan meninggalkan kesan kepuasan pada pemain yang berhasil menyelesaikan berbagai tantangan dalam *gameplay* yang telah dirancang.

3. *System Dynamics*

Sebuah *system* didefinisikan sebagai sekumpulan elemen yang saling berinteraksi sehingga membentuk suatu komponen yang terintegrasi dengan tujuan dan target yang ingin dicapai (Fullerton, 2024 hlm. 134). Terdapat beberapa prinsip dalam sebuah *system game* yang terdiri dari:

a. *Games as Systems*

Game juga termasuk sebuah *system*, inti dari sebuah *game* adalah Kumpulan elemen formal yang menciptakan pengalaman dinamika yang dapat diparticipasi oleh pemain. Sebuah *system* dapat bekerja dengan cara yang mudah maupun sulit, namun untuk memastikan Tingkat dan jenis kesulitan dalam *game* bergantung pada Keputusan

seorang desainer *game*. Terdapat beberapa elemen dasar yang membentuk sebuah *system*.

2) Objects

Objects adalah serangkaian objek yang digunakan untuk membangun sesuatu dalam *game*, terkadang ditampilkan dalam jumlah yang berkelompok atau terpisah secara satuan. Sebuah kumpulan objek dapat dikategorikan sebuah *system*, dapat berupa fisik, abstrak, atau keduanya, yang bergantung pada *system game* yang dirancang sebagai contoh karakter dalam *game*, hingga area dalam *game* juga dapat termasuk sebuah objek. Sebuah komponen dalam *game* yang dapat didefinisikan sebagai objek tergantung pada *property*, kinerja mereka, dan hubungan mereka dengan objek lain di dalam *game*.

3) Properties

Properties atau properti adalah jumlah atau atribut fisik dari objects. Secara umum didefinisikan sebagai nilai yang menjelaskan identitas suatu objek.

4) Behaviours

Behavior adalah potensi dari perilaku yang berkemungkinan dilakukan oleh sebuah objek jika berada dalam sebuah situasi. Penambahan jumlah behaviours memungkinkan untuk meningkatkan kemungkinan berjalan nya *game* tersebut dan mengurangi prediktabilitas hasil.

5) Relationships

Adalah hubungan antar objek dalam *game* yang membentuk sebuah *system*, sebuah hubungan yang terjadi antara objek dalam *system* sepenuhnya mempengaruhi perkembangan *system* yang akan menghasilkan sebuah gerakan dalam *game*.

b. System Dynamics

Definisi dari sebuah *system* adalah Kumpulan elemen yang digabungkan agar mereka dapat terhubung dan mencapai tujuan mereka masing-masing, dan juga komponen dalam *system* seharusnya dirancang dengan cara tertentu agar dapat menjalankan kinerja mereka secara maksimal (Fullerton, 2024 hlm. 154). Cara untuk mendefinisikan kinerja elemen yang terhubung dapat berjalan dengan baik adalah dengan melihat referensi *system* mulai dari yang mudah hingga rumit.

c. Interacting With Systems

Struktur dari *system game* adalah sumber terjadinya interaksi antara pemain dengan *game* yang merupakan tujuan dari sebuah *game*. Terdapat aspek yang perlu diperhatikan agar interaksi antara pemain dengan *game* dapat berlangsung dengan baik melalui mekanik dan system dalam *game* (Fullerton, 2024 hlm. 156).

1) Information Structure

Adalah struktur informasi yang ditampilkan atau tertulis mengenai permainan yang dapat membantu pemahaman pemain akan *game* yang akan dimainkan, struktur informasi dapat mempengaruhi kinerja pemain ketika bermain *game*, dan mempengaruhi *control* yang mereka miliki akan progress mereka. Untuk memahami seberapa penting informasi yang akan disampaikan dapat dilakukan dengan cara memposisikan desainer sebagai pemain yang akan diberikan instruksi mengenai permainan yang akan dimainkan.

2) Control

Adalah aktivitas yang dilakukan oleh pemain untuk melakukan permainan, di mana untuk mendorong pemain untuk melakukan *control* berhubungan dengan desain fisik dari wadah suatu *game* yang akan dimainkan. Dalam permainan fisik seperti board games

dan *card games*, pemain memegang kendali *control* atau memanipulasi secara langsung terhadap peralatan *game*.

3) *Feedback*

Secara umum dikenali sebagai informasi yang diberikan orang lain kepada kita ketika melakukan interaksi, namun dalam konteks *system game*, feedback mengimplifikasikan hubungan langsung antara keluaran suatu interaksi dan perubahan pada elemen *system* lainnya, dan dapat bersifat positif dan *negative*. Tujuan dari feedback adalah sebagai indikasi mengenai perkembangan *system* melalui pengalaman pemain dan secara umum digunakan untuk mengembangkan dan meningkatkan kinerja *game*.

4) *Tuning Game Systems*

(Fullerton, 2024 hlm. 167) Atau setelah *system* permainan, adalah fase yang dilakukan dari sisi *game* desainer di mana kumpulan desainer *game* melakukan uji coba terhadap *game* yang mereka rancang terlebih dahulu. Juga mencoba untuk memahami *system game* sepenuhnya, agar *system game* dapat berjalan dengan efektif ketika dimainkan oleh target pemain. Terdapat beberapa aktivitas yang dapat dilakukan,

- a) Desainer perlu melakukan *game* testing untuk memastikan *system* dalam *game* telah komplit, dan dapat bekerja dengan baik. Setelah *system* dalam *game* telah terverifikasi dapat bekerja dengan baik,
- b) selanjutnya penting untuk melakukan percobaan untuk mengetahui Tingkat keadilan dan keseimbangan pada *system game*.
- c) Selanjutnya desainer melakukan testing dalam segi kinerja *game* apakah dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan juga menantang untuk pemain, karena keseimbangan antara rasa

menyenangkan dan menantang dalam *game* adalah kunci kesuksesan suatu *game*.

Secara Kesimpulan berdasarkan teori Tracy Fullerton yang fokus pada perancangan *game* secara umum, dalam sebuah *game*, terdapat 3 elemen utama yang perlu diperhatikan dalam proses perancangan yang terdiri dari formal elements, dramatic elements, dan *system dynamic*, di mana formal elements membahas mengenai elemen formal yang ada dalam sebuah *game* terdiri dari jumlah pemain, informasi lengkap mengenai komponen kartu, mekanik, dan penjelasan lengkap mengenai jenis mekanik yang ada dalam *gameplay game* sedangkan dramatic element membahas mengenai elemen dramatis yang memicu tujuan dan motivasi pemain ketika memainkan *game* terdiri dari cerita, penjelasan latar tempat dalam cerita, karakter, meliputi kategori jenis pemain, dan elemen dynamic atau *system dynamic* membahas mengenai keterhubungan dan dinamika antara setiap bagian komponen dalam *game*, seperti keterlibatan tiap komponen ketika *gameplay* berlangsung, hingga interaksi apa saja yang dilakukan oleh pemain ketika *gameplay* berlangsung.

2.1.2 Bartle Player Taxonomy

(Bartle, 2004 hlm. 183) Terdapat beberapa kategori pemain saat bermain *game* yang telah disebutkan pada subbab sebelumnya yang merupakan teori milik Richard Bartle, jika sebelumnya merupakan kategori pemain berdasarkan aktivitas yang sering mereka lakukan ketika memainkan *game*, berikut merupakan beberapa kategori pemain yang dijabarkan berdasarkan hasil analisisn Bartle terkait aktivitas yang ditafsirkan menyenangkan oleh ke 4 kategori pemain:

1. Achievers

Adalah pemain yang memposisikan aspek menyerupai *game* dari dunia virtual ke dunia nyata, di mana pemain *achievers* memiliki karakteristik menyukai aktivitas yang melibatkan dapat memperoleh suatu keuntungan ataupun meraih suatu tujuan, mereka seringkali

mengembangkan karakter fiktif mereka melalui dunia *game* yang dirancang dengan sistem ranking.

2. *Socializers*

Sekumpulan pemain yang beranggapan bahwa interaksi dengan orang lain adalah tujuan dan hadiah terbaik ketika bermain *game* atau melalui dunia virtual. Sebagian dari mereka melakukannya atas dasar keinginan mereka sendiri, di mana kategori lain bermain di belakang wujud fiktif mereka dan memiliki tujuan lain yang lebih penting.

3. *Explorers*

Adalah pemain yang menyukai aktifitas menjelajah dengan tujuan untuk meningkatkan pengetahuan mereka mengenai cara kerja dunia virtual, dan penemuan merupakan sesuatu yang membuat mereka senang seolah memiliki sesuatu, dan jenis pemain ini gemar mencari dan mempelajari hal-hal baru.

4. *Killers*

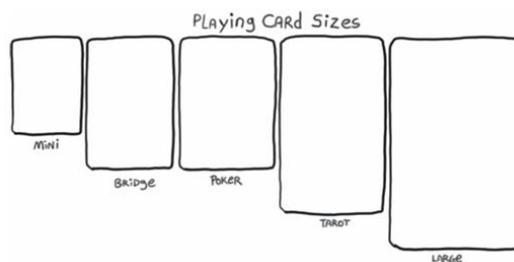
Adalah kategori pemain yang senang mendominasi pemain lain, dengan cara menyerang atau mempersulit orang yang ingin ditargetkannya, namun pemain ini juga dapat mewujudkan tindakan mereka secara tidak langsung, seperti berpolitik, menyebarkan rumor, bersikap seolah memiliki pengetahuan lebih baik, dan memanipulasi pemain lain agar mereka memiliki rasa bersalah.

Bartle Player Taxonomy adalah teori yang meneliti mengenai tipe karakteristik dari pemain *game* yang terbagi menjadi 4 kategori, dan tiap kategori memiliki tujuan bermain yang berbeda-beda, menjadi Achiever, Socializer, Explorer dan Killers. Secara garis besar tipe pemain Achiever memiliki motivasi untuk mendapatkan sesuatu ketika bermain *game*, Socializer adalah tipe pemain yang menyukai momen bersosialisasi ketika memainkan sebuah *game*, terkadang tipe socializer lebih mengutamakan aspek sosialisasi jika dibandingkan dengan sistem menang kalah dari sebuah *game*, tipe Explorer

adalah pemain yang memiliki motivasi untuk menjelajahi isi dalam *game* baik berupa mekanik, maupun dunia di dalam *game*, tipe killers adalah pemain yang cenderung mengedepankan sisi kompetitif, di mana mereka rela untuk mengalahkan rekan atau lawan bermain lain ketika *gameplay* berlangsung.

2.1.3 Struktur Desain Kartu

Terdapat beberapa bagian penting dalam sebuah kartu sebagai komponen penting permainan *card game*, terdiri dari ukuran, komponen isi kartu berupa tulisan, tampak depan dan tampak belakang, berbagai mekanik dari sebuah kartu sebagai komponen permainan, dan cara kerja mereka ketika pemain memainkan *game* (Rogers, 2024 hlm. 109). Penulis menggunakan teori milik Rogers, dimana pada bukunya, ia memaparkan beberapa ukuran komponen *game* kartu yang sering digunakan dan dikenali secara umum, sebagai berikut.



Gambar 2.1 Ukuran Kartu *Card Game*
Sumber: Guide to Great *Tabletop Game* Design (Roger)

1. *Card Size*

Berdasarkan beberapa jenis permainan *card game*, terdapat beberapa varian ukuran kartu yang dikenali secara umum dan fungsinya berdasarkan masing-masing ukuran

a. *Poker*

Adalah ukuran standar sebuah kartu untuk permainan dengan ukuran 2,5 x 3,5 cm

b. Euro Poker

Ukuran kartu yang cenderung lebih kecil dari kartu pada umumnya dengan ukuran 63mm x 88mm

c. Bridge

Ukuran kartu yang kecil bertujuan mempermudah permainan yang memiliki banyak jumlah kartu, kartu Bridge memiliki ukuran 2,25" x 3,5.

d. Mini

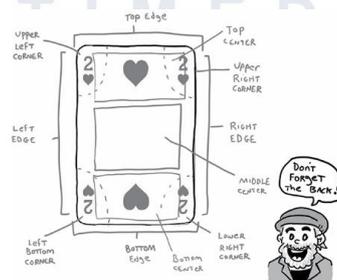
Kartu yang memiliki ukuran lebih kecil dari beberapa kartu sebelumnya, kartu ini ideal jika permainan tidak memerlukan banyak instruksi dalam kartu dengan ukuran 1.75" x 2.5"

e. Tarot

Ukuran kartu permainan tarot memiliki ukuran sebesar 2,75 x 4,75. Kartu dengan ukuran ini ideal untuk digunakan sebagai komponen, kartu karakter, atau kartu untuk *game* fase final. Ukurannya yang besar membantu menonjolkan komponen dalam kartu yang dinilai penting.

2. Card Information Structure

Adalah kumpulan informasi yang ada di dalam kartu yang ditampilkan melalui teks atau visual dengan lokasi yang telah ditentukan, yang terdiri dari bagian depan kartu dan belakang kartu.



Gambar 2.2 Struktur Informasi Dalam Kartu
Sumber: Guide to Great Tabletop Game Design (Roger)

a. Upper Left Corner

Secara umum *upper left corner* adalah bagian utama yang dilihat oleh pemain ketika memegang atau membaca kartu, di bagian ini menampilkan nama dan informasi yang perlu diketahui secara mudah dengan pandangan pertama.

b. Top Edge

Bagian sisi atas kartu yang dapat digunakan sebagai border atau juga menaruh informasi lain jika diperlukan.

c. Top Center

Bagian yang menjelaskan informasi dan identitas dari kartu tersebut, berupa informasi penting atau nama dari kartu yang menjelaskan tentang fungsinya dalam rupa sebuah gambar.

d. Upper-Right Corner

Adalah bagian yang menampung fungsi dan informasi dari kartu tersebut, seperti *attack values*, *rewards*, atau kumpulan ikon untuk koleksi set dari *game*.

e. Left/Right Edge

Jarang ditemukan kartu *game* yang menempatkan informasi pada bagian ini, namun jika diperlukan pada bagian ini dapat diisi dengan warna yang memberikan fungsi dan makna tertentu dari sebuah kartu.

f. Middle center

Secara umum, pada bagian ini terdapat sebuah visual berupa gambar, sebagai elemen penting dalam sebuah kartu yang memberikan karakteristik dan kepribadian pada sebuah kartu, membantu menyampaikan cerita, dan elemen penting yang membantu pemain untuk mengidentifikasi sebuah kartu saat menyortir koleksi kartu di dalam permainan.

g. *Bottom center*

Bagian yang berisi kata kunci dan di mana informasi detil mengenai kartu ditampilkan dalam bentuk ikon atau simbol.

h. *Bottom edge*

Bagian ini seringkali dipergunakan untuk menyampaikan informasi dengan cara tertentutergantung mekanik permainan, namun pada bagian ini sering diberikan warna yang berbeda sebagai identitas dan mempermudah pemain untuk membedakan kartu sesuai fungsinya berdasarkan warna atau komponen lain pada bagian tersebut.

i. *Lower left/right corners*

Bagian umum yang berisi informasi mengenai nilai fungsi dari sebuah kartu (contoh nilai atau parameter attack dan defense) bagian ini membantu pemain untuk melihat nilai dari kartu, ketika mereka menggenggam kartu seperti kipas.

j. *Back*

Bagian belakang kartu dapat berisi informasi dan bagian-bagian yang telah disebutkan sebelumnya.

3. *Card Mechanism*

Roger dalam ukunya menjelaskan bahwa terdapat beberapa fungsi dan mekanik yang dapat digunakan ketika bermain *card game* atau permainan yang memiliki komponen kartu (Rogers, 2024 hlm. 125):

k. *Activation cost*

Adalah mekanik kartu yang hanya dapat dimainkan setelah pemain membayar biaya atau konsekuensi yang telah ditentukan. *Activation cost* juga memiliki keterkaitan dengan kemampuan yang dimiliki kartu tersebut, cara kerja kartu dimulai ketika dalam kartu yang sama, sebagai contoh jika anda menghabiskan 1 mana dan mengorbankan makhluk lain, maka target pemain harus membuang 1 kartu.

l. Auction

Adalah mekanik permainan di mana para pemain akan saling bersaing untuk menguasai sebuah kartu dengan cara menawarkan jumlah keuangan yang meningkat atau *resources* yang dimiliki. Atau juga sebaliknya, di mana pemain berlomba mengumpulkan *resource* dan uang untuk menghindari kartu yang negatif.

m. Bidding dan Bluffing

Adalah mekanik di mana kartu digunakan sebagai komponen untuk melelang sebuah kartu lain. Dengan mekanik bidding, pemain akan berlomba untuk melakukan lelang dengan nilai kartu yang mereka miliki untuk memperoleh sebuah kartu. Atau sebaliknya dengan mekanik *Bluffing*.

n. Card as vehicle

Adalah mekanik di mana pemain akan menyusun kartu untuk mereancang sebuah kendaraan atau alat transportasi, di mana tiap kartu merupakan bagian dari alat transportasi yang terpisah.

o. Card as terrain/map

Hampir menyerupai *Card as vehicle*, di mana mekanik ini adalah di mana pemain menyusun kumpulan kartu untuk membentuk sebuah peta. Jenis kartu ini umum digunakan untuk *game* yang memiliki mekanik *map-building games*.

p. Card as resource

Adalah kartu yang memiliki mekanik dan berfungsi sebagai properti atau *resource* dari sebuah permainan yang terhubung dengan komponen *game* lain seperti keuangan. Kartu yang berperan sebagai *resource* tidak memiliki kemampuan untuk menyerang maupun melindungi pemain. Mereka hanya berperan sebagai barang atau properti yang dimiliki pemain dan dapat berubah kapanpun.

q. Rules

Terdapat beberapa peraturan atau aksi yang dapat dilakukan oleh pemain *card game* dalam situasi tertentu, beberapa aksi menurut peraturan terbagi menjadi beberapa bagian (Rogers, 2024 hlm. 131). Diantaranya adalah sebagai berikut.

r. Discard

Adalah mekanik di mana pemain diharuskan untuk membuang kartu dari tangan atau mendiskualifikasi kartu yang sedang dimainkan, dengan alasan seperti penalti yang diindikasikan oleh kartu lain dalam permainan, untuk mempertahankan kapasitas kartu yang dapat digenggam tangan pemain, menghilangkan kartu yang akan digantikan dengan kartu lain seiring permainan berlangsung, dan sebagai indikasi mulainya atau berakhirnya giliran seorang pemain.

s. Draw

Adalah mekanik umum di mana pemain mengambil kartu dari deck permainan *card game*. Dan penting untuk menentukan kapan, apa, dan berapa jumlah kartu yang dapat diambil.

t. Flipping, Tapping, and Rotating

Mekanik di mana pemain melakukan aktivitas secara fisik pada kartu. Konsep ini bergantung pada sistem dan peraturan dalam game.

u. Hand

Adalah mekanik ketika kartu dibagikan kepada pemain dengan fisik menghadap kebawah atau tertutup sehingga hanya pemain yang memiliki kartu yang dapat melihat isi dari kartu tersebut tanpa sepengetahuan pemain lain.

v. Secret Role/ Traitor

Adalah mekanik di mana salah satu pemain diantara pemain lain memiliki kondisi atau peran untuk mencapai kemenangan dalam

game yang berbeda dengan pemain lain. Keberadaan peran pengkhianat bersifat tersembunyi dan cenderung tidak diketahui hingga akhirnya tertangkap oleh pemain lain.

w. *Simultaneous Action Selection*

Sebuah mekanik di mana tiap pemain diharuskan mengambil sebuah kartu tanpa mengetahui fungsi dan isi dari kartu tersebut, dan kemudian membalik kartu tersebut secara bersamaan.

x. *Set Collection*

Mekanik ini mengharuskan pemain untuk mengoleksi beberapa kumpulan sekuen kartu yang terpisah yang dapat dimanfaatkan oleh tiap pemain

y. *Rounds*

Adalah mekanik di mana pemain memiliki jumlah kesempatan melakukan permainan sebelum sebuah *game* dianggap telah berakhir.

z. *Shuffling/ Reshuffling*

Shuffling adalah mekanik di mana pemain atau *Game Master* mengacak tumpukan kartu agar setiap kartu yang akan diambil oleh masing-masing pemain bersifat mengacak dan tidak diketahui informasinya, dan mendorong permainan agar tetap adil.

aa. *Stealing*

Sebuah mekanik yang memperbolehkan seorang pemain untuk mengambil kartu yang dimiliki oleh pemain lain secara acak, mekanik ini berjalan tergantung sistem dan peraturan dalam *game*.

bb. *Suits*

Suits adalah sebuah bagian yang membagi beberapa kartu menjadi sebuah kelompok yang memiliki makna tersendiri.

cc. Trading

Dalam mekanik ini, kartu berfungsi sebagai *resource* atau properti yang dimiliki oleh pemain. Para pemain memungkinkan untuk bertukar kartu *resource* yang mereka miliki dengan pemain lain, entah dengan maksud baik, negosiasi, mengancam, atau untuk membuat posisi mereka aman ketika bermain *game* dengan mekanik trading, atau tukar menukar.

dd. War

Para pemain membandingkan kartu dengan pemain lain, dan seorang pemain dengan nilai kartu tertinggi menjadi pemenang dalam permainan. Ketika ada pemain yang memiliki kesamaan dengan pemain lain, maka kedua pemain tersebut diharuskan untuk mengambil 3 kartu dan bermain ulang, tahap ini dilakukan hingga terdapat seorang pemenang diantara para pemain.

3. Card Game Supporting Components

Meskipun *card game* menggunakan kartu sebagai komponen permainan utamanya, juga terdapat komponen permainan yang sering digunakan sebagai pelengkap permainan sebuah *game*.

a. Chips

Adalah komponen berupa token atau sekumpulan barang yang memiliki nilai, secara umum terbuat dari bahan tanah liat atau plastik, dan dipergunakan untuk mekanik *game* pelelangan.

b. Coins

Adalah komponen yang digunakan untuk merepresentasikan layaknya uang dalam dunia nyata.

c. Tokens

Adalah jenis komponen berupa padanan kardus sebagai bentuk representatif kepingan dan koin.

d. Counters

Adalah komponen yang merepresentasikan pemain dalam bentuk fisik, ataupun merepresentasikan sesuatu yang pemain miliki.

e. Dice

Adalah sebuah komponen yang digunakan sebagai pelacak progres pemain. Komponen ini bekerja dengan menggunakan jumlah angka yang berada di tiap sisi bagian nya, *dice* sering kali digunakan untuk menentukan progres perjalanan atau banyaknya tantangan.

f. Scoring sheets

Adalah komponen yang digunakan untuk *game* yang memiliki sistem dan konsep mengacu pada skor berupa lembaran yang menyimpan nilai skor milik pemain.

g. Pegboard

Meskipun jarang ditemukan, pegboard adalah komponen yang berfungsi untuk menyimpan nilai skor yang dimiliki pemain. Pegboard digunakan dengan cara menyimpan angka maupun banyaknya skor yang berhasil dimiliki oleh pemain.

Berdasarkan bab yang membahas mengenai komponen kartu, dalam subbab ini terdapat 5 aspek komponen kartu yang perlu diperhatikan penulis ketika merancang sebuah *card game*, terdiri dari ukuran kartu, card information structure, mekanik kartu, peraturan, dan komponen pendukung kartu. Aspek ukuran kartu membahas mengenai ukuran kartu yang seringkali digunakan dalam permainan tabletop *game*, terdapat varian ukuran umum yang terbukti dapat digunakan secara efektif, ukuran kartu sendiri memiliki fungsi yang berbeda-beda, mulai dari ukuran terbesar hingga terkecil. Card information structure membahas mengenai struktur informasi yang digunakan secara umum pada komponen kartu, bagian ini membahas mengenai peletakan tiap elemen informatif dalam sebuah kartu. Mekanik kartu membahas mengenai varian mekanik yang seringkali dirancang untuk komponen

kartu atau secara garis besar membahas berbagai macam peran kartu ketika permainan berlangsung. Peraturan membahas mengenai aturan yang dirancang secara umum untuk komponen kartu, komponen pendukung kartu membahas mengenai berbagai jenis unit dalam *game* yang dapat digunakan atau dihadirkan untuk membantu menjalankan mekanik kartu dalam *gameplay*.

2.2 Elemen Desain Visual *Card Game*

Robin Landa (Landa, 2019 hlm. 1) menyebutkan bahwa Desain Grafis secara profesional merupakan bentuk komunikasi melalui visual yang memiliki beberapa fungsi, diantaranya digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada audiens, mempermudah konten editorial menjadi mudah dibaca dan diakses, atau mempengaruhi target audiens melalui desain yang dirancang. Penulis menggunakan teori elemen desain milik Robin Landa, yang terbagi menjadi beberapa elemen diantaranya terdiri dari garis, bentuk, ruang, pola, hierarki, keselarasan, kedatuan, dan ruang.

Diikuti oleh teori lain milik Denise Matulka yang membahas mengenai ilustrasi, karakter hewan, tipografi, *storytelling*, dan literasi visual. Hingga teori grid yang digunakan berdasarkan pemahaman Timothy Samara, seluruh kajian teori tersebut akan digunakan penulis sebagai fondasi perancangan media *card game* yang berbasis *storytelling* didukung dengan tampilan visual.

2.2.1 Garis

Berdasarkan teori Robin Landa, (Landa, 2019 hlm. 19) Garis adalah sekumpulan titik yang digabungkan menjadi sebuah kesatuan dan digambarkan secara memanjang, Garis juga dapat diciptakan melalui bantuan benda visualisasi dengan cara digambarkan dengan teknik melintasi permukaan. Cara menggambar sebuah garis dapat mempengaruhi kualitas yang dihasilkan, seperti garis halus atau tegas, hingga garis yang tetap atau dapat berubah bentuk. Dalam proses pembuatan komposisi dan komunikasi, garis juga memiliki peran penting.



Gambar 2.3 Penggunaan Elemen Garis
Sumber: <https://www.thechildrensbookreview.com/illustration-...>

Secara garis besar elemen garis merupakan elemen utama yang digunakan untuk membuat sebuah desain maupun gambar, garis merupakan Kumpulan titik yang digabungkan sehingga menghasilkan sebuah bentuk.

2.2.2 Bentuk

Sebuah bentuk merupakan hasil dari area tertutup atau terkonfigurasi, yang terbuat dari susunan sebagian garis (*outline/contour*), selain dengan garis, sebuah bentuk juga dapat diciptakan dengan teknik pengisian warna, *tone*, ataupun tekstur. (Landa, 2019 hlm. 19) secara keseluruhan, sebuah bentuk bersifat datar/ dua dimensi.



Gambar 2.4 Contoh Penggunaan Elemen Bentuk
Sumber: <https://blogarchive.goodillustration.com/?tag=bear>

Secara Kesimpulan, untuk membuat bentuk tidak hanya dapat dilakukan melalui memanfaatkan elemen garis namun juga dapat dilakukan dengan Teknik menggunakan *full* warna yang pada akhirnya membentuk sebuah bentuk.

2.2.3 Ruang Positif dan Negatif

(Landa, 2019 hlm. 21) Ruang positif atau negatif adalah elemen yang mengacu pada keseimbangan antara berbagai bentuk dan *figure* yang ada pada sebuah desain, elemen ini kerap kali digunakan untuk membedakan antara objek utama (penggabungan antara bentuk dan *figure*) yang kerap disebut sebagai ruang positif dengan latar belakang yang disebut sebagai ruang negatif.

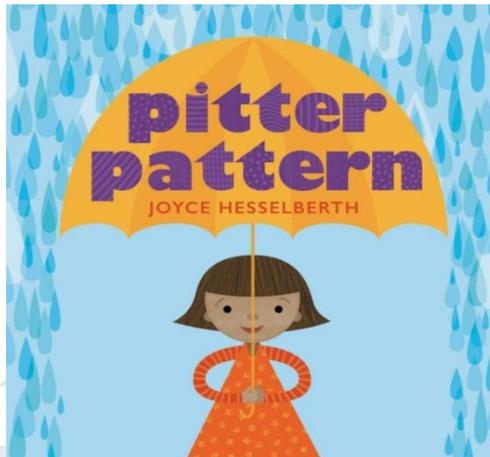


Gambar 2.5 Contoh Penggunaan Elemen Ruang Positif dan *Negative*
Sumber: <https://tygertale.com/2013/05/30/1872/>

Secara Kesimpulan ruang positif berarti elemen desain yang tampil ketika di sebuah sisi ditampilkan sebuah desain yang memenuhi sisi tersebut, sehingga disimpulkan sebagai sisi positif. Sedangkan sisi *negative* merupakan elemen di mana dalam media desain terdapat ruang kosong yang disisahkan dan tidak dipenuhi oleh objek atau elemen desain. tujuan dari ruang positif dan *negative* adalah untuk menonjolkan aspek elemen yang ingin di utamakan.

2.2.4 Pola

Pola merupakan bentuk yang berawal dari sebuah unit atau elemen desain yang mengalami repetisi, struktur dari sebuah pola mencakup 3 elemen yaitu garis, titik, dan *grid*. (Landa, 2019 hlm. 23) secara deskriptif elemen pola seringkali digunakan untuk menerapkan prinsip *emphasis* pada sebuah desain

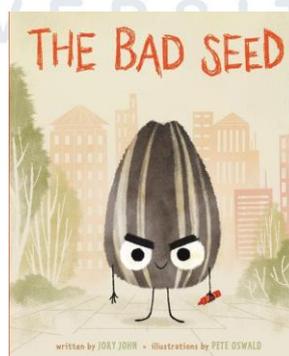


Gambar 2.6 Contoh Penggunaan Elemen Pola
 Sumber: <https://www.pbs.org/parents/thrive/picture-books-about-patterns>

Secara garis besar motif atau pola merupakan sebuah bentuk atau elemen desain yang dipaparkan dalam desain dengan berulang kali atau *repetitive* sehingga menciptakan jumlah yang banyak sehingga disebut pola.

2.2.5 Hierarki

Hierarki adalah elemen dasar yang mempengaruhi urutan objek yang akan dilihat terlebih dahulu oleh target desain. Ketika melihat secara spontan, dengan cara menggambarkan perbedaan kontras pada elemen desain yang sering digunakan seperti perbedaan kontras pada ukuran, bentuk, warna, hingga tekstur. Hierarki ini berfungsi untuk menonjolkan objek yang ingin ditampilkan atau disampaikan kepada target. (Landa, 2019 hlm. 25)



Gambar 2.7 Contoh Penggunaan Elemen Hierarki
 Sumber: <https://medium.com/@hccb/the-bad-seed>

Secara deskriptif, hierarki dalam sebuah tampilan desain didefinisikan sebagai urutan membaca sebuah desain yang dilakukan secara bertahap, untuk menentukan hierarki seorang desainer dapat memanfaatkan elemen warna atau tekstur untuk mengatur hierarki.

2.2.6 Keselarasan

Keselarasan adalah elemen yang berkaitan dengan pengaturan komposisi suatu desain, beberapa contohnya seperti bagaimana cara menyatukan Kumpulan elemen, bagaimana cara seorang desainer menggabungkan elemen menjadi sebuah bentuk yang telah terkonfigurasi (Landa, 2019 hlm. 26)



Gambar 2.8 Contoh Penggunaan Elemen Keselarasan
Sumber: <https://i.pinimg.com/236x/85/53/f0/6e0bc00c9a6dbfc0.jpg>

Keselarasan adalah sebuah elemen di mana desain ditampilkan secara selaras atau beraturan, elemen ini tampak ketika seorang desainer telah menggunakan Sebagian besar elemen desain yang digabungkan menjadi sebuah desain yang utuh.

2.2.7 Kesatuan

(Landa, 2019 hlm. 26-27) Kesatuan merupakan elemen yang mempersatukan setiap elemen desain lain agar terlihat harmonis Ketika dipaparkan, sehingga pesan yang ingin disampaikan seorang desainer dapat tersampaikan dengan baik lewat desain tersebut, layaknya sebuah lagu yang harmonis. Seluruh elemen dibuat seolah memiliki keterikatan antara satu

dengan lainnya sehingga tampak memiliki hubungan visual yang jelas antara satu dengan lain.



Gambar 2.9 Contoh Penggunaan Elemen Kesatuan
Sumber: <https://www.pinterest.com/pin/3659243440531168/>

Secara garis besar, kesatuan adalah elemen yang akan terlihat ketika seluruh elemen desain yang digunakan dalam desain telah digabungkan, sehingga menimbulkan hasil karya desain yang secara keseluruhan terlihat harmonis.

2.2.8 Ruang

Elemen ruang seringkali digunakan dalam aspek desain untuk memperlihatkan adanya ilusi 3 dimensi dalam sebuah karya yang berbentuk 2 dimensi, selain memperlihatkan adanya kedalaman pada suatu desain, dengan memanfaatkan elemen ruang juga dapat menunjukkan objek utama yang ingin diperlihatkan dalam sebuah desain. (Landa, 2019 hlm. 28)



Gambar 2.10 Contoh Penggunaan Elemen Ruang
Sumber: <https://www.pinterest.com/pin/471892867222992315/>

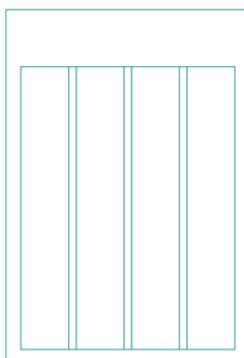
Berdasarkan hasil pembahasan pada BAB 2.2, Penulis menggunakan 2 buku teori yang berbicara mengenai desain dan buku bergambar, di mana penulis menggabungkan antara teori milik Robin Landa (2019) yang berbicara mengenai desain, dengan teori Denise Matulka (2008) yang berfokus pada perancangan buku bergambar dan dispesifikasikan untuk target usia anak-anak.

2.2.9 Grid

Berdasarkan jenis *layout* yang dikaji dalam buku *Making and Breaking the layout*, yang ditulis oleh Timothy Samara terdapat beberapa jenis *layout* yang digunakan dalam perancangan prototipe komponen *card game*, terbagi menjadi berikut:

1. Four Column Grid

(Samara, 2023 hlm. 29) Jenis 4 kolom adalah *grid* yang jenis column yang fleksibel sehingga dapat digunakan untuk memisahkan berbagai jenis informasi, *grid 4 kolom* secara umum digunakan untuk memisahkan elemen tipografi yang ada pada desain.

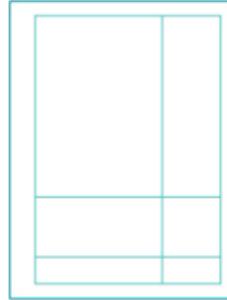


Gambar 2.11 4 Column Grid
Sumber: *Making and Breaking the Grid*

2. Hierarchic Grid

(Samara, 2023 hlm. 33) *Hierarchic grid* Adalah susunan *grid* yang berbasis unsur proporsional, secara matematis diturunkan dari lebar ekstrak kecil di bagian bawah *grid*, sehingga menghasilkan struktur hierarki yang sederhana dan rapih untuk judul yang ingin ditonjolkan

dalam desain. dalam dunia desain, hierarchic *grid* seringkali digunakan untuk desain yang menggunakan elemen visual.



Gambar 2.12 *Hierarchic Grid*
Sumber: *Making and Breaking the Grid*

Secara Kesimpulan, terdapat dua jenis *grid* yang akan digunakan desainer untuk perancangan *game*, keduanya memiliki fungsi dan tampilan yang berbeda, *4 column grid* merupakan *grid* umum yang digunakan untuk membuat media informasi berbasis teks, sedangkan *Hierarchic grid* terdiri dari berbagai garis tersusun dengan ukuran yang berbeda-beda untuk menunjukkan hierarki dalam sebuah media dan mengedepankan aspek visual.

2.2.10 Warna

Menurut Jiaqi Li, dalam Jurnalnya yang membahas kolaborasi antara dan warna, pengertian warna merupakan aspek psikologis visual yang tercipta melalui Cahaya yang dipantulkan dari sebuah objek dan tertuju kepada mata manusia. Warna merupakan elemen penting dalam sebuah yang memiliki fungsi untuk mengasilkan efek visual, menciptakan kontras, menciptakan sebuah suasana dalam , dapat membantu sebuah gambar menjadi lebih ekspresif, karakteristik, adanya ketegangan, dan berfungsi menarik perhatian Indera mata untuk melihat ruang lingkup lukisan tertentu (Li, 2023 hlm. 7).

Sedangkan menurut Landa, makna sebuah warna dapat disampaikan melalui segi konteks yang berbeda-beda seperti eksperimental, budaya, maupun megara. Seorang desainer akan menciptakan palet warna dan mengelompokkan

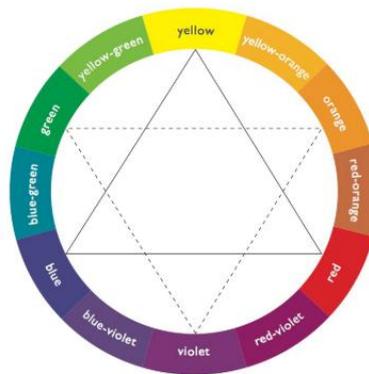
warna berdasarkan makna yang ingin digunakan untuk menyampaikan komunikasi visual secara simbolik, kepribadian sebuah brand, maupun Tingkat *visceral* seperti yang dikatakan oleh Robin Landa (Landa, 2019 hlm. 124).

1. Skema Warna

Berikut merupakan jenis warna berdasarkan teori Robin Landa (Landa, 2019 hlm. 127) terbagi menjadi beberapa jenis, yakni warna monokromatik, analogus, komplementer, *split* komplementer, *triadic*, *tetradic*, dingin, dan hangat. Pada perancangan ini penulis memutuskan untuk menggunakan beberapa jenis warna yaitu:

a. Warna *Analogus*

Warna *analogus* merupakan kategori warna yang terletak secara bersebelahan dalam urutan warna, sebagai contoh warna merah, oranye, dan kuning. Dalam desain, jika menggunakan jenis warna *analogus*, (Landa, 2019 hlm. 127),seringkali hanya menggunakan 1 warna yang akan ditampilkan sebagai warna dominan, dan kedua warna lain nya sebagai pendukung.

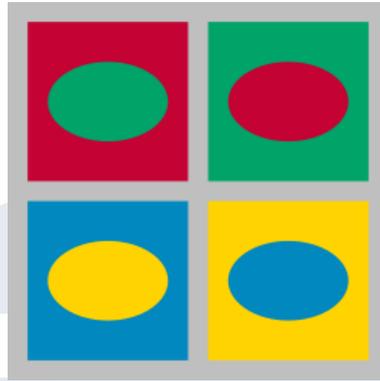


Gambar 2.13 Kumpulan Warna *Analogus*
Sumber: *graphic design solutions* (Landa, 2019, hlm. 125)

b. Warna *Komplementer*

(Landa, 2019 hlm. 127) Warna *komplementer* adalah jenis warna yang berseberangan, sebagai contoh warna hijau dan merah, dengan warna kuning dan biru. Secara umum, 2 warna komplementer hanya

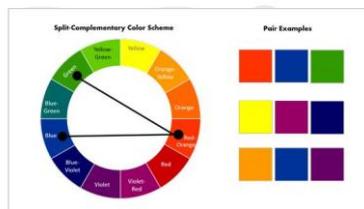
digunakan Sebagian kecil untuk menciptakan visual memenuhi beberapa aspek elemen desain.



Gambar 2.14 Kumpulan Warna *Komplementer*
Sumber: https://id.wikipedia.org/wiki/Warna_komplementer

c. Warna *Split Komplementer*

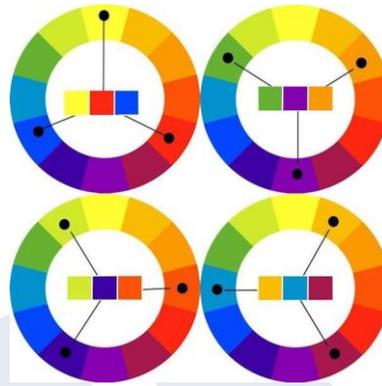
(Landa, 2019 hlm. 127) Adalah tiga jenis warna, yang berseberangan namun satu warna yang berseberangan dengan dua warna yang saling berdekatan. Saturasi dari ketiga warna split komplementer cenderung masih memberikan kontras yang tinggi, namun tidak mencapai Tingkat kontras seperti warna *komplementer*.



Gambar 2.15 Kumpulan Warna *Split Komplementer*
Sumber: <https://www.pinterest.com/pin/147563325278484290/>

d. Warna *Triadic*

Triadic adalah Kumpulan warna yang berseberangan dengan posisi yang setara membentuk segitiga. Warna triadic menggabungkan warna primer dan sekunder.



Gambar 2.16 Kumpulan Warna *Triadic*
 Sumber: <https://www.pinterest.com/pin/24558760461758356/>

e. Warna *Tetradic*

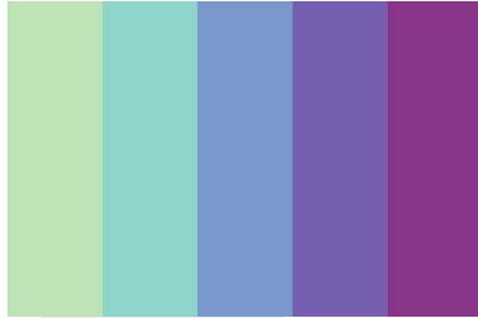
Tetradic adalah sebutan untuk dua jenis warna analogis yang bersebelahan. Jenis warna tetradic dapat memberikan Kumpulan warna yang kontras dan bermacam-macam.



Gambar 2.17 Kumpulan Warna *Triadic*
 Sumber: <https://www.pinterest.com/pin/84512930502016575/>

f. Warna Dingin

Warna dingin memiliki fungsi untuk memberikan Kesan sinkronisasi dan koheren sehingga menghasilkan sebuah karya yang berkesan tenang, kategorisasi dari warna dingin terdiri dari warna hijau, biru dan ungu.

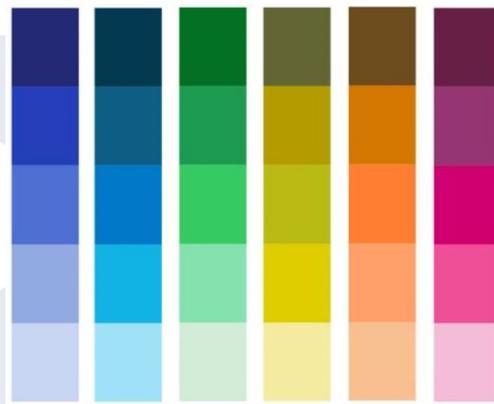


Gambar 2.18 Contoh Warna Dingin

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/23292123066927688/>

g. Warna Monokromatik

Warna Monokromatik adalah jenis warna yang terdiri dari 1 jenis warna yang dibagi menjadi sisi gelap dan terang dari warna tersebut. Warna monokromatik seringkali dimanfaatkan untuk menekankan prinsip *unity* dan *balance*.



Gambar 2.19 Contoh Warna *Monokromatik*

Sumber: <https://www.pinterest.com/pin/7881368090357382/>

h. Warna Hangat

Warna hangat memiliki fungsi untuk memberikan Kesan harmonis dan seimbang, dan warna hangat cenderung lebih mudah untuk diseimbangkan, beberapa warna yang termasuk warna hangat adalah warna merah, oranye, dan kuning



Gambar 2.20 Contoh Warna Hangat
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/846887904943391368/>

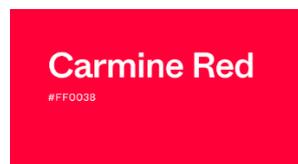
Secara Kesimpulan jenis warna, warna hangat merupakan warna yang memberikan Kesan berbanding terbalik, kategori warna dingin terdiri dari warna hijau, biru, dan ungu. Sedangkan kategori warna hangat terdiri dari warna merah, kuning, dan oranye. Kumpulan dari warna yang digunakan diperuntukkan untuk mewujudkan prinsip desain dan sebagainya.

2. Makna Warna

Terdapat beberapa makna warna di dalam dunia desain, berdasarkan teori Latrice Eiseman, dalam bukunya yang berjudul *Color: Messages and meanings*. buku ini mencakup makna warna yang seringkali diinterpretasikan dalam dunia desain, Selain menurut Eiseman, penulis juga menyertai berbagai makna warna menurut jurnal dan penelitian lain yang terdiri dari:

a. Merah

(Eiseman, 2012 hlm. 11) Secara positif, merah menginterpretasikan lambang keberanian, menjelajah, namun secara negatif merah juga dapat melambangkan sesuatu yang bersifat antagonis.



Gambar 2.21 Warna Merah
Sumber: <https://www.figma.com/colors/bright-red/>

b. Oranye

(Eiseman, 2012 hlm. 17) Warna yang umum digunakan, secara positif, oranye memiliki lambang kekanak-kanakan, penuh energi, ramah, dan persuasive.



Gambar 2.22 Warna Oranye
Sumber: <https://colorkit.co/color/ff7034/>

c. Kuning

(Eiseman, 2012 hlm. 23) Terdapat beberapa makna *negative* yang diasosiasikan menggunakan warna kuning, diantaranya adalah pengecut, dan pengkhianatan. Namun secara positif, kuning dapat memberikan gambaran makna penuh semangat, dan kejutan.



Gambar 2.23 Warna Kuning
Sumber: <https://www.figma.com/colors/yellow/>

d. Hijau

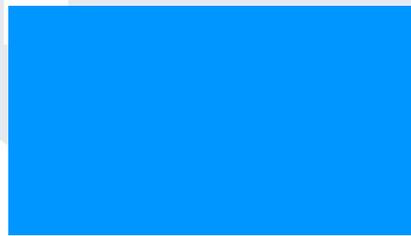
(Eiseman, 2012 hlm. 41) Secara *negative*, meskipun merupakan salah satu warna natural, warna hijau seringkali digunakan sebagai lambang dan interpretasi dari situasi atau sesuatu yang memuakkan.



Gambar 2.24 Warna Hijau
Sumber: <https://www.figma.com/colors/green/>

e. **Biru**

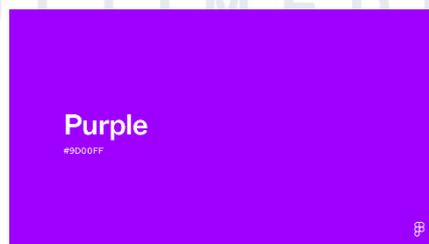
(Eiseman, 2012 hlm. 35) Dari sisi *negative*, secara umum biru memiliki Kesan representatif dengan perasaan melankolis atau kesedihan (Holzschlag, 2001 hlm 158). Namun secara positif warna biru memberikan Kesan meyakinkan



Gambar 2.25 Warna Biru
Sumber: <https://htmlcolorcodes.com/colors/bright-blue/>

f. **Ungu**

(Holzschlag, 2001 hlm 163) secara *negative* berdasarkan teori *Holzschla*, warna ungu memberikan Kesan dari rasa kekejaman, arogan, dan misteri.



Gambar 2.26 Warna Ungu
Sumber: <https://www.figma.com/colors/purple/>

g. Putih

(Eiseman, 2012 hlm. 59) Secara positif, putih memiliki makna kemurnian, memberikan kesan simplifikasi dan makna kecerahan.

White

#FFFFFF

Gambar 2.27 Warna Putih

Sumber: <https://www.figma.com/colors/white/>

Secara umum, warna memiliki beberapa kategori dan jenis yang terbagi menjadi warna analogus, komplementer, split-komplementer, triadic, *monokromatik*, hingga tetradic, warna dingin, dan warna hangat. Selain kategori, warna memiliki berbagai makna yang berbeda menurut pandangan dan juga ilmu yang dipengerti,

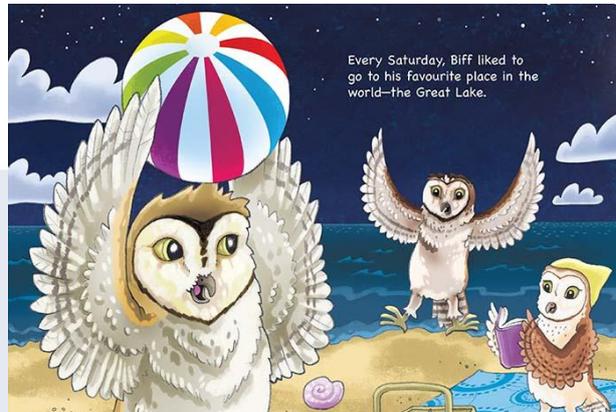
2.2.11 Tipografi

Berdasarkan teori Robin Landa, definisi dari tipografi ialah urutan desain dari sekumpulan bentuk huruf dalam media dua dimensi yang seringkali digunakan keperluan media yang akan dicetak maupun ditampilkan secara digital (Landa, 2019 hlm. 413), tipografi juga melibatkan proses memilih gaya *font* dan mengatur proses mencetak pada halaman dalam sebuah karya, yang melibatkan *text formality and placement*, *typeface*, *type size*, dan *color* seturut dengan teori milik Denise Matulka (Matulka et al., 2008 hlm. 46).

1. *Text Formality and Placement*

Placement adalah bagian yang berupa fase untuk mengatur posisi text pada sebuah halaman buku, tata letak sebuah text dapat mempengaruhi suasana cerita dalam buku. Tata letak Kumpulan text dapat dipaparkan secara formal maupun informal tergantung dengan konsep cerita yang ingin disampaikan oleh penulis, pada perancangan ini, penulis menggunakan kategori formal untuk tata letak teks.

Pada kategori formal, text ditempatkan di bagian atas atau bawah secara formal dan lurus ke samping seperti tulisan pada buku secara umum, posisi teks dapat diletakkan di atas, Tengah, bawah, maupun dalam namun dalam posisi formal memanjang ke samping.



Gambar 2.28 Contoh Text Formality Placement

Sumber: <https://www.callawind.com/childrens-book-self-publishing>

2. *Typeface*

Jenis huruf merupakan bagian integral dalam desain sebuah kartu, yang memiliki pengertian di mana *Typeface* merupakan desain karakter dari sebuah huruf, sedangkan *font* merupakan sekumpulan desain karaktersistik sebuah huruf dengan gaya yang sama. Jenis *font* yang memiliki visual menyerupai *Hand-Letter* merupakan jenis yang secara umum ditemukan pada media yang berhubungan atau didedikasikan untuk target anak-anak.

a. *Font Jungle Ranger*

Font ini dipergunakan sebagai body text yang akan ditampilkan pada setiap komponen dalam *Card Game*, terdiri dari beberapa keluarga *font* yang terbagi menjadi kategori Childos Regular, Childos Semibold, dan Childos Bold. tujuan dari penggunaan *font* ini adalah untuk mengutamakan Tingkat keterbacaan pada tiap informasi yang akan diberikan dalam media, dan karakteristik dari *font* ini

menyerupai Jungle Ranger yang berkesan informal ditunjukkan melalui jenisnya dalam kategori sans serif.



Gambar 2.29 Contoh *Font Jungle Ranger*
Sumber: Florencia, (2025)

b. *Font Childos*

font bernama Jungle Ranger yang diperuntukkan sebagai main Text atau judul dalam bacaan, secara deskriptif, *font* ini merupakan jenis *font* dekoratif dan kategori sans serif yang memiliki karakteristik mudah dibaca, cukup tebal dan memberikan Kesan informal karena tidak memiliki kaki seperti tipe *font* serif. Sehingga mudah untuk dibaca oleh target anak-anak hingga dewasa.



Gambar 2.30 Contoh *Font Childos Semibold*
Sumber: Florencia (2025)

Terdapat beberapa varian keluarga dari font *childos* yang digunakan oleh penulis, volume dari tiap jenis *childos* memiliki fungsi dan Tingkat keterbacaan yang berbeda-beda namun masih dapat dibaca dengan baik, dan mewakili 3 kata kunci berupa imajinasi, pilihan, dan keberanian yang ditunjukkan melalui jenis serif, peletakkan huruf

yang tidak merata, dan ketebalan tiap huruf yang tidak merata terkesan imajinatif dan labil seperti pilihan yang tidak menentu.



Gambar 2.32 Contoh *Font Childos Regular*
Sumber: Florencia (2025)

Selain memilih font *childos* untuk merepresentasikan 3 kata kunci, penulis juga memperhatikan jenis alphabet huruf “a” yang digunakan pada cont *childos*, tujuan dari pemilihan jenis a melengkung dan bergaris di atas adalah untuk mempermudah target audiens membaca media agar dapat membedakan alphabet “o” dan “a”.



Gambar 2.33 Contoh *Font Childos Light*
Sumber: Florencia (2025)

Pada perancangan ini penulis menggunakan 3 tipe font *childos* dengan ketebalan yang berbeda, fungsi dari ketebalan yang berbeda adalah untuk membantu menyampaikan informasi yang disesuaikan dengan jenis media sebagai wadah dari informasi tersebut. Terdiri dari *childos semibold*, *regular*, dan *light*.

3. *Color*

Penggunaan warna pada tulisan merupakan sesuatu yang penting, penulis, desainer, atau ilustrator perlu memerhatikan jenis warna yang akan digunakan pada halaman tertentu yang memiliki elemen warna agar tidak saling bertabrakan.

Secara garis besar berdasarkan teori Denise Matulka, tipografi merupakan elemen penting untuk menyampaikan informasi, terdapat beberapa aspek tipografi berdasarkan teori milik Denise Matulka, terdiri dari peletakan teks yang formal dan informal, jenis *font*, hingga ukuran *font*. Seluruh aspek ini bertujuan untuk menyampaikan informasi dalam bentuk teks.

2.2.12 Prinsip Desain

Berdasarkan buku teori Graphic Design Solution milik Robin Landa, prinsip desain merupakan Kumpulan pedoman yang menjadi acuan fungsi sebuah desain, diwujudkan melalui Kumpulan elemen desain yang disusun berdasarkan pedoman dalam prinsip desain, dalam prinsip desain. terdapat beberapa jenis prinsip dalam prinsip desain, terdiri dari *hierarchy*, *alignment*, *unity*, dan *space*.

1. *Hierarchy*

(Landa, 2019 hlm. 25) *Hierarchy* merupakan prinsip desain yang mengatur urutan membaca dari target desain berdasarkan urutan elemen desain yang telah disatukan, *hierarchy* mengurutkan proses membaca desain mulai dari elemen utama hingga terakhir. Untuk mewujudkan prinsip *hierarchy*, seorang desainer dapat memanfaatkan elemen mulai dari ukuran, bentuk, warna hingga tekstur yang mampu memperlihatkan kontras antar informasi maupun masing-masing elemen kepada target audiens.

Secara deskriptif, prinsip *hierarchy*, merupakan prinsip yang berbicara mengenai urutan atau hierarki dalam membaca desain yang

ditimbulkan oleh berbagai jenis elemen desain yang disusun secara berurutan. Untuk mewujudkan prinsip ini, seorang desainer dapat memanfaatkan berbagai jenis elemen untuk memberikan kesan hierarki yang jelas dan tersusun rapih.

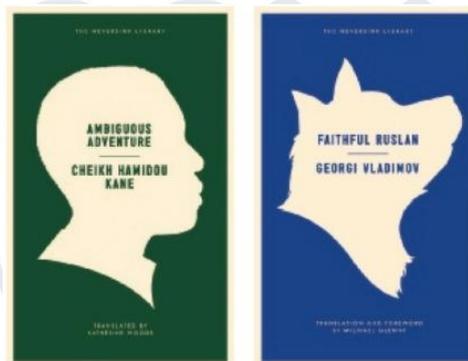


Gambar 2.34 *Visual Hierarchy*

Sumber: <https://www.linkedin.com/pulse/uncovering-...>

2. *Alignment*

(Landa, 2019 hlm. 26) *Alignment* adalah prinsip yang membahas mengenai penyusunan elemen dalam desain agar terlihat selaras dan tidak berantakan yang diwujudkan melalui peletakan posisi tiap elemen yang sejajar dan setara. Tujuan dari prinsip ini adalah untuk memberikan gambaran dan hasil desain agar terlihat rapih.



Gambar 2.35 Prinsip *Alignment*

Sumber: *graphic design solutions* (Landa, 2019, hlm. 26)

Alignment merupakan jenis prinsip yang berbicara mengenai bagaimana sebuah desain dapat tampil secara berurutan dan selaras sehingga dapat menyampaikan informasi melalui rangkaian elemen yang telah disusun.

3. *Unity*

(Landa, 2019 hlm. 26) *Unity* adalah prinsip yang membahas bagaimana tiap elemen dalam desain dapat menyatu dan saling berhubungan sehingga mampu memberikan komunikasi visual kepada target desain. terdapat berbagai cara hingga elemen desain yang dimanfaatkan, namun teknik *repetitive* dan menciptakan konfigurasi pada desain termasuk 2 cara yang dinilai efektif.

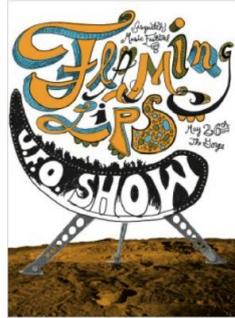
Teknik *repetition* dilakukan dengan cara mengulangi elemen desain yang ditampilkan pada media yang dirancang, di mana melalui elemen yang *repetitive* tersebut akan membuat target desain mampu mengingat dan merasa familiar dengan desain tersebut setelah melihat elemen desain yang berulang beberapa kali.



Gambar 2.36 Teknik *Pepetition*

Sumber: <http://www.doodlebugblog.com/2016/08/kids-...>

Teknik menciptakan konfigurasi pada desain diwujudkan melalui Kumpulan elemen yang disusun secara berurutan sehingga tiap elemen desain terlihat memiliki korelasi antara satu dengan lainnya, sehingga dapat menyampaikan pesan dan informasi secara optimal tanpa menimbulkan distraksi.

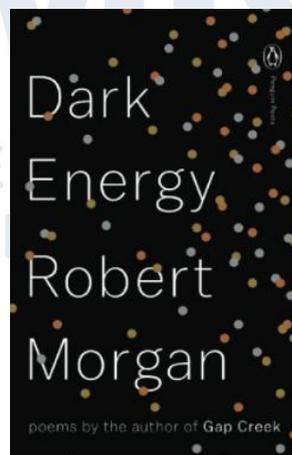


Gambar 2.37 Teknik Menciptakan Konfigurasi
Sumber: *graphic design solutions* (Landa, 2019, hlm. 27)

Prinsip unity berbicara mengenai bagaimana seluruh elemen desain membentuk sebuah kesatuan. Tujuan dari prinsip ini adalah sebagai pedoman agar Kumpulan elemen desain yang disusun terlihat selaras untuk menyampaikan sebuah komunikasi visual yang jelas untuk target.

4. *Space*

(Landa, 2019 hlm. 28). Prinsip *space* merupakan sebuah prinsip di mana desainer menciptakan ruang dalam desain, *space* dapat memberikan Kesan 3 dimensi dalam sebuah desain dan juga menonjolkan elemen penting yang ingin ditampilkan



Gambar 2.38 Prinsip *Space*
Sumber: *graphic design solutions* (Landa, 2019, hlm. 28)

Secara deskriptif, prinsip *space* membahas mengenai penggunaan ruang kosong dalam sebuah desain, prinsip ini bertujuan untuk memberikan Kesan atau kedalaman dalam sebuah desain,

2.2.13 Ilustrasi

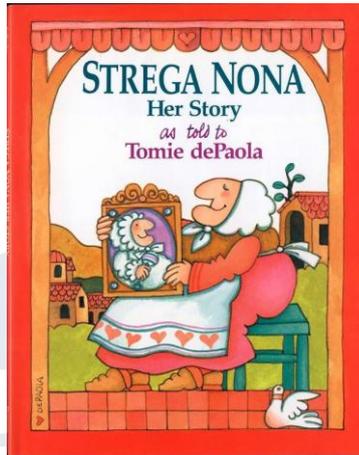
Menurut buku yang telah ditulis oleh Alan Male, makna dari sebuah merupakan sebuah Bahasa visual sekaligus sebuah media yang digunakan untuk mengkomunikasikan suatu pesan yang spesifik dan bersifat kontekstual pada audiens tertentu (Male, 2017 hlm. 10). Sedangkan menurut Robin Landa, secara deskriptif, sebuah memiliki pengertian berupa tampilan gambar yang melengkapi teks cetak, digital, maupun cetak untuk memperjelas, meningkatkan, menerangi, atau menunjukkan pesan yang ingin disampaikan dari teks tersebut. (Landa, 2019 hlm. 409).

1. Gaya Visual

Dalam teori Denise, Gaya Visual dikenali dengan sebutan *Artistic Style* memiliki pengertian sebagai gaya yang membedakan sebuah karya milik seorang seniman dengan seniman lain nya, dan sebuah *Artistic Style* memiliki cakupan yang sangat luas dan terus berkembang dari masa ke masa. Melalui buku nya, Denise membagi *Artistic Style* menjadi 9 gaya yang berbeda terdiri dari *abstract*, *cartoon art*, *expressionism*, *impressionism*, *folk art*, *naïve art*, *realism*, *romanticism*, dan *surrealism*.

a) *Cartoon Art*

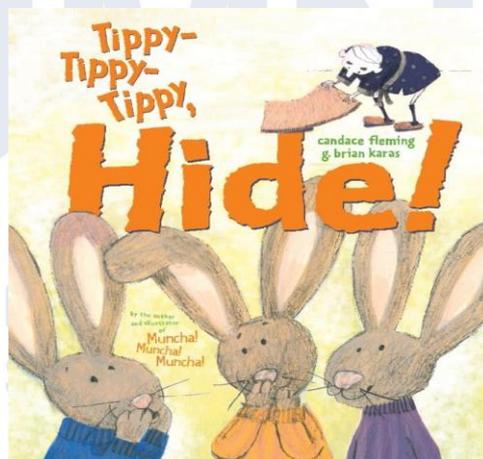
Cartoon Art mengingatkan akan Kesan nostalgia dengan karakteristiknya yang konyol dan cenderung dibuat agar tidak terlihat realistis, melalui gaya *Cartoon Art*, gaya visual ini seringkali dimanfaatkan untuk membangun branding seorang seniman, yang membuat mereka mampu dikenali oleh ciri khas gaya visual yang mereka ciptakan. Melalui gaya visual ini, karya seorang seniman dapat dengan mudah dikenali.



Gambar 2.39 Contoh Gaya Visual *Cartoon Art*
Sumber: <https://www.amazon.com/Strega-Nona-Story-Tomie-dePaola/>

b.) *Naïve Art*

Naïve Art adalah gaya visual kekanak-kanakan, dikenali dengan kualitasnya yang cenderung simple, berbentuk dua dimensi, dan tidak terlalu memperhatikan anatomi dari sebuah karakter, untuk menggunakan *Naïve Art* tidak memerlukan pembelajaran seni secara formal.



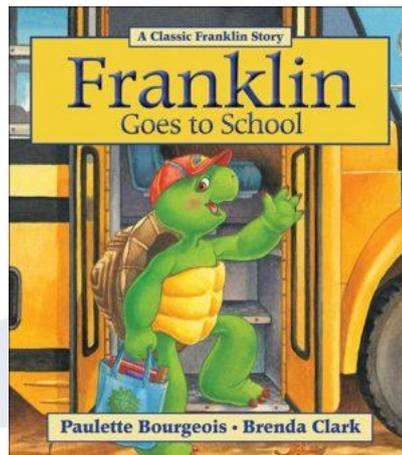
Gambar 2.40 Contoh Gaya Visual *Naïve art*
Sumber: <https://www.amazon.com/Tippy-Tippy-Tippy-Hide-/>

Secara garis besar gaya visual merupakan aspek yang berhubungan dengan, gaya visual merupakan teknik penggambaran sebuah yang digunakan dan seringkali ditafsirkan sebagai pembeda antar desainer. Dalam perancangan ini penulis menggunakan gaya visual penggabungan antara gaya cartoon dan naïve, di mana kedua gaya visual tersebut tidak mementingkan logika anatomi sehingga dapat membantu daya imajinasi anak.

2. Karakter Hewan

Menurut teori Denise Matulka (Matulka et al., 2008 hlm. 126-127), dalam literatur baik dalam cerita dongeng maupun yang ada saat ini, karakter hewan seringkali digunakan sebagai wadah untuk merepresentasikan bagian karakter spesifik dari seorang manusia. Penggunaan karakter hewan dalam cerita berlandaskan hewan pada umumnya memiliki makna simbolik dibalik karakteristik mereka dalam kehidupan, sehingga dikaitkan dengan beberapa karakteristik manusia yang tampak sama, beberapa contoh umum yang mudah dikenali yakni sebutan “*sly as a fox*”, “*quick as a rabbit*”, ataupun “*quiet as a mouse*”. Dalam buku cerita bergambar, secara visual karakter hewan digambarkan dengan perilaku yang serupa dengan manusia, yaitu berbicara, berjalan dengan dua kaki, hingga mengenakan pakaian.

Elemen fiksi seperti magis tidak lagi diperlukan dalam cerita, karena unsur imajinatif sudah ditampilkan melalui karakteristik mereka yang serupa dengan manusia, sehingga tema dan situasi di cerita tersebut dapat bertema *imaginary* atau *contemporary*. Lebih dari itu, hewan seringkali merepresentasikan anak kecil, dengan penggambaran umum yang menampilkan fisik mereka terlihat lucu dan ramah.



Gambar 2.41 Contoh Karakter Hewan

Sumber: <https://www.kidsanpress.com/series/franklin-classic-storybooks/>

Secara Kesimpulan, karakter hewan memiliki fungsi sebagai media yang mewakili sebuah sifat manusia, sehingga pada perancangan ini penulis akan menggunakan jenis hewan yang memiliki makna mudah diketahui secara umum oleh desainer maupun target.

2.2.14 *Storytelling*

Narasi storytelling merupakan sebuah elemen yang terbentuk dari penggabungan antara sebuah teks dan gambar, sehingga membentuk sebuah makna yang dapat disampaikan melalui banyak hal (Ambrose, 2020 hlm. 20) berdasarkan Denise Matulka, terdapat beberapa kerangka penting untuk merancang cerita. terdiri dari komponen penting berupa *drama*, *pacing*, *effective transitions*, dan *strong point of view* (Matulka et al., 2008 hlm. 92)

1. *Drama and Pacing*

Drama adalah konflik dan puncak masalah dan situasi yang menjelaskan terjadinya turbulensi dan emosi dalam suatu cerita yang dialami oleh karakter utama dalam cerita tersebut, dibantu dengan *Pacing* adalah Tingkat cepat dan lambatnya sebuah cerita yang membantu Drama agar terkesan lebih tinggi dan dilebih-lebihkan jika dibandingkan dengan situasi dunia nyata.

2. *Effective transitions*

Transisi adalah fase penghubung antara 1 hal dengan hal lainnya, transisi akan membawa pengalaman pembaca. Ketika membaca sebuah cerita dalam buku, bentuk transisi dapat terjadi antara Lokasi, aktivitas, percakapan, perpindahan frame, hingga saat tertentu di mana cerita ingin menunjukkan suatu hal penting kepada pembaca.

3. *Strong point of view*

Point of view atau yang lebih sering dikenali sebagai sudut pandang adalah struktur yang mengindikasikan siapa dan apa yang akan membawakan dan memulai cerita dan Batasan seperti apa saja yang akan dihadapi oleh karakter tersebut. Secara garis besar, *point of view* adalah media yang memperlihatkan pembaca mengenai dari sudut pandang manakah dan melalui penglihatan siapa kah sebuah cerita akan diceritakan agar dapat memperluas pemahaman.

4. *Genre*

Genre dalam sebuah buku bergantung pada jenis kategori buku yang dipilih untuk anak, di mana untuk usia 5 sampai dengan 9 tahun, yang terdiri dari 10-60 halaman, Fantasy merupakan *genre* yang memberikan kebebasan bagi penulis untuk memanipulasi elemen dalam cerita untuk menyesuaikan dengan cerita yang dirancang, pada umumnya *genre* Fantasy mengacu pada hal-hal yang tidak dipercayai atau tidak realistis, gagasan utama dari *genre* fantasi adalah konsep di mana orang di dunia nyata mempercayai dapat menjumpai hal-hal magis dan dapat melakukan sihir

5. *Character Development*

Karakter utama adalah elemen yang esensial dan penting untuk cerita, sebuah karakter utama dalam cerita wajib dibuat berkesan sehingga dapat diingat dan dialami oleh pembaca sebagai pemandu cerita. Pada umumnya seorang anak ketika membaca atau mendengarkan suatu cerita akan menemukan sebuah karakter yang menarik, sehingga

penting untuk membuat sebuah karakter dengan kelebihan dan kekurangan yang menonjol sehingga tidak terlihat biasa saja.

Secara Kesimpulan, elemen storytelling terbentuk dari beberapa aspek penting yang terdiri dari *drama and pacing, effective transitions, strong point of view, genre, dan character development* yang dapat membantu menyampaikan cerita kepada target audiens.

2.2.15 Literasi Visual

Dalam buku yang ditulis oleh Denise Matulka, dinyatakan bahwa literasi visual penting untuk anak-anak, sebuah kemampuan untuk membaca adalah sebuah aspek literasi yang penting dan dibutuhkan secara global. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa ahli, hasil menunjukkan bahwa anak-anak memberikan respon unik dan positif ketika melihat visual dan mengalami peningkatan lebih, jika dibandingkan dengan situasi ketika mereka membaca teks.

Ditemukan juga bahwa anak berusia empat sampai dengan sebelas tahun, mampu menafsirkan makna dari sebuah yang kompleks dalam berbagai *level*: mulai dari makna secara deskriptif, visual, dan metafor. Maka dari itu disimpulkan bahwa dalam media fisik hasil print, para pembaca bergantung pada teks untuk memperoleh pesan, sedangkan dalam sebuah , isyarat visual mampu membantu menguraikan pesan, (Matulka et al., 2008 hlm. 142).

Secara Kesimpulan literasi Visual merupakan jenis literasi yang umum ditemukan dan sering terjadi pada usia anak-anak, dalam buku yang ditulis oleh Denise Matulka, disimpulkan bahwa Literasi Visual dapat diwujudkan melalui elemen visual yang ditampilkan pada media informasi.

2.3 Perilaku Berbohong

Berdasarkan teori Lars Svendsen dalam bukunya, pengertian berbohong merupakan suatu tindakan yang umum dan mampu dilakukan setiap orang Ketika berada dalam situasi apapun dan kapanpun, tujuan dari berbohong terkadang dilakukan seseorang demi memperoleh keuntungan tersendiri yaitu untuk

menghindari konsekuensi negatif berupa tuduhan, tidak hanya demi keuntungan pribadi, namun berbohong juga memungkinkan dilakukan demi memenuhi keuntungan untuk orang lain (Svendsen, 2022 hlm. 7).

Secara tradisional, berbohong dideskripsikan sebagai situasi di mana terdapat sebuah dalil Ketika seseorang dinyatakan benar, namun sesungguhnya orang tersebut diyakini salah, dengan maksud agar orang lain meyakini bahwa orang tersebut benar (Mahon, 2015 hlm 3). Kebenaran merupakan Solusi sekaligus keterbalikan dari perilaku berbohong, kebenaran merupakan bukti transdesen, yang berarti pada prinsipnya selalu berada di luar bukti yang dimiliki oleh seseorang untuk mengklaim sesuatu (Svendsen, 2022 hlm. 17).

Sesuai dengan teori dan keyakinan Lars Svendsen, Farisha dan Sakkeel menyatakan bahwa berbohong adalah sebuah aksi di mana seseorang mengatakan sebuah pernyataan yang sesungguhnya mereka ketahui salah dan tidak sesuai dengan fakta (Farisha & Sakkeel, 2015 hlm. 1). Namun disampaikan seolah pernyataan tersebut terdengar benar dalam persepsi orang lain. Dalam konteks untuk usia anak-anak, berbohong dilakukan dengan tujuan untuk meraih kesenangan maupun untuk menghindari hukuman dari orang tua dan orang lain di lingkungan sekitarnya, dengan cara mencoba untuk meyakini lingkungan sekitarnya dengan sebuah pernyataan yang salah (Farisha & Sakkeel, 2015 hlm. 1 & 46). Menurut Ostov (Seperti dikutip Talwar, V & Lavoie, J, 2022 hlm. 2) Selain merupakan suatu perilaku yang didapati sejak usia anak-anak, berbohong juga dapat dilakukan di manapun dan kapanpun, beberapa contoh lingkungan terdekat anak adalah rumah, sekolah, maupun di tempat lain.

2.3.1 Jenis Perilaku Berbohong

Menurut hasil penelitian dari jurnal Erin M. Bryant terdapat beberapa jenis dari perilaku berbohong, terbagi menjadi *Real Lies*, *White Lies*, dan *Grey Lies*.

1. *Real Lies*

Atau dikenali sebagai kebohongan yang nyata, didefinisikan dengan sebuah istilah “sesuatu yang dapat dipastikan tidak nyata”.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Bryant terhadap partisipan studi penelitiannya, sebuah kebohongan yang tidak benar atau *real lies* dinilai tidak dapat diterima, bersifat jahat, dan dilakukan atas dasar mementingkan pribadi seseorang yang melakukannya. Karakteristik dari *real lies* itu sendiri sepenuhnya mengarang kebenaran dan dapat menyebabkan konsekuensi yang dinilai serius, tipe berbohong ini dilakukan untuk mengutamakan kepentingan pribadi pelaku, menutupi kesalahan pelaku, hingga menghindari tanggung jawab akibat tindakan yang dilakukan pelaku yang melakukannya (Bryant, 2008 hlm. 32).

2. *White Lies*

Secara dampak dan sifat, *white lies* cenderung menjadi konotasi positif jika dibandingkan dengan *real lies*, selain itu juga didefinisikan sebagai aksi berbohong yang tidak memiliki tujuan untuk merugikan atau menyakiti seseorang yang menjadi targetnya, secara karakteristik, *white lies* mengandung niat baik dari pelaku yang melakukannya. Sehingga konsekuensi yang ditimbulkan oleh perilaku ini tidak bersifat serius dan cenderung ringan (Bryant, 2008 hlm. 34).

3. *Grey Lies*

Jenis *grey lies* merupakan perilaku berbohong yang menempati status diantara *real lies* dan *white lies*, di mana jenis berbohong ini tidak sama dan merugikan seperti *real lies* namun terlalu serius untuk dikategorikan sebagai *white lies*. Karena motifnya yang menengah dan tidak berat di salah satu sisi, *grey lies* dikategorikan menjadi *Ambitious Grey Lies*, dan *Justifiable Gray Lies* (Bryant, 2008 hlm. 36).

a. *Ambitious Grey Lies*

Jenis ini jika didefinisikan secara aksi, jenis kebohongan yang dilakukan adalah jenis *real lies*, di mana berupa pernyataan yang seluruhnya tidak nyata, namun dampak yang ditimbulkan dari perilaku

ini menguntungkan pelaku maupun target, keuntungan ini bersifat positif seperti dampak dari *white lies*, (Bryant, 2008 hlm. 36)

b. *Justifiable Grey Lies*

Jenis *grey lies* yang hanya menguntungkan secara pribadi sepihak, namun tidak merugikan lingkungan sekitarnya. Namun apabila kebenaran yang sebenarnya akan terungkap maka dapat memberikan dampak buruk bagi pelaku maupun target, (Bryant, 2008 hlm. 37).

2.3.2 Faktor Berbohong

Terdapat 2 faktor yang dapat mempengaruhi perilaku berbohong di usia anak, yakni faktor kognitif dan psikologis. (Gupta et al., 2023 hlm. 574) dalam fundamental untuk melakukan perilaku berbohong, diperlukan sebuah kemampuan untuk mengontrol perilaku untuk membuat pernyataan yang salah, dan manifestasi pola berfikir untuk mempercayai sesuatu yang salah menjadi benar, dan lingkungan sosial yang berada di sekeliling anak merupakan salah satu sarana bagi anak untuk mengembangkan kemampuan berbohong mereka, Tingkat ketegasan dalam mendidik dan pola asuh dapat mempengaruhi kecerdasan anak untuk berbohong, Kumpulan pernyataan tersebut merupakan faktor Kognitif yang dapat mempengaruhi perilaku berbohong anak.

Sedangkan faktor psikologis, adalah faktor yang dapat mempengaruhi psikologis sehingga seorang anak mampu dan terdorong untuk melakukan perilaku berbohong, secara natural pola berfikir anak mengandalkan kemampuan imajinatif mereka, sehingga Ketika seseorang menyatakan sesuatu kepada seorang anak, maka mereka akan mengolah informasi tersebut menggunakan imajinasi, sehingga Ketika seorang anak mendengar, melihat atau mengalami sesuatu melalui pandangan mereka, maka mereka akan mengingat pandangan tersebut dan menyatakannya dalam bentuk kata-kata, beberapa faktor psikologis yang seringkali ditemukan dalam Analisis adalah imajinasi, rasa takut, dan keinginan dari seorang anak yang mempengaruhi konsistensi kejujuran dan perilaku berbohong pada anak tersebut (Gupta et al., 2023 hlm. 574)

Disimpulkan berdasarkan penelitian Gupta, faktor berbohong pada anak dipicu oleh aspek kognitif dan juga psikologis. Aspek kognitif disebabkan oleh perkembangan cara berfikir anak yang belum sempurna sehingga, selama dalam tahap perkembangan, anak kondisi lingkungan sekitar memiliki pengaruh besar untuk mendorong anak berbohong. Sedangkan faktor psikologis, seringkali perilaku berbohong yang ditimbulkan akibat faktor psikologis disebabkan oleh daya imajinatif anak.

2.3.3 Motif Perilaku Berbohong Pada Anak

Berdasarkan teori Gupta dan Solanki, terdapat rincian perkembangan kemampuan seorang anak untuk berbohong sesuai dengan porsi usia yang berbeda-beda (Gupta et al., 2023 hlm. 573):

1. Usia 2 tahun:

Anak-anak mulai membuat kebohongan primer, atau pernyataan yang secara faktual tidak benar.

2. Usia 4-5 tahun:

Anak-anak mulai memahami cara mengatakan kebohongan sekunder pada usia sekitar. Mereka mengatakan pernyataan-pernyataan yang faktual salah tetapi diceritakan dengan pengetahuan bahwa audiens yang dituju tidak mengetahui kebenarannya.

3. Usia 7-8 tahun:

Usia di mana kemampuan untuk mengatakan kebohongan tersier mulai muncul, di mana mereka mempertahankan kebohongan mereka melalui pertanyaan dan komentar yang muncul setelah mereka, suatu kemampuan yang disebut semantik pengendalian kebocoran

4. Usia 12-16 tahun :

Usia di mana anak mulai mengetahui pola berfikir orang disekitarnya, dan menyebabkan kemampuan berbohong mereka semakin berkembang dan sulit untuk diketahui kebenarannya.

Secara Kesimpulan terdapat perbedaan yang signifikan mengenai perilaku berbohong yang dilakukan oleh anak di tiap fase usia yang berbeda, menurut Gupta, motif berbohong yang dilakukan di usia anak-anak terbagi menjadi 4 fase, fase usia 2 tahun dimulai dengan kemampuan anak untuk mengucapkan kata yang tidak benar secara fakta, fase 4-5 tahun mampu menceritakan hal yang tidak benar secara fakta mengetahui orang lain tidak mengetahui akan kebenaran dari hal tersebut, fase 7-8 tahun di mana anak mampu mengendalikan cara berbohong berdasarkan suatu hal nyata, dan fase 12-16 tahun di mana kemampuan berbohong berkembang untuk memanipulasi pola pikir orang di sekitarnya.

2.4 Perkembangan anak

Menurut teori buku *The Psychology of Child* yang ditulis oleh Jean Piaget dan Bärbel Inhelder, perkembangan anak merupakan tahap di mana seorang anak mengalami perkembangan secara fisik maupun psikis yang terstruktur. Tahap perkembangan anak yang dimulai dari usia 0 sampai dengan 11 tahun ke atas, terbagi menjadi beberapa tahap, berawal dari tahap *sensorimotor*, *preoperational*, *concrete operational*, dan *formal operational*. (Piaget, et. al 2021 hlm. BAB 1)

2.4.1 Perkembangan Kognitif

Kognisi merupakan apa yang diketahui maupun sesuatu yang dipikirkan oleh seseorang yang meliputi pikiran, daya ingat, dan pengolahan informasi yang didapatkan oleh seseorang untuk memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah, dan berfikir untuk masa yang akan datang di masa depan (Marinda, 2020 hlm. 119). Dan perkembangan kognisi seseorang dipengaruhi oleh lingkungan sekitar, beserta interaksi yang dilakukan orang tersebut

2.4.2 Perkembangan Pola Berfikir Anak

Menurut teori Piaget, pada cakupan usia 6, 7, 8 dan 9 tahun, seorang anak mampu berfikir secara mandiri, pada usia tersebut anak mampu melontarkan pertanyaan dan mulai menanggapi pertanyaan secara logistik (Piaget, 1929 hlm. 13),

1. Usia Awal (2-6 & 7 tahun)

dikatakan usia 2-6 (termasuk awal 7 tahun) merupakan tahapan di mana anak mulai mengenali *symbol*, bahasa, dan gambar namun belum dapat memahami logika yang mendalam dan kompleks dikarenakan pola berfikir mereka yang masih bersifat egosentris (Piaget, et. Al 2013 hlm. 224)

2. Usia 7 & 8 tahun

usia 7 sampai 8 tahun merupakan usia tahap berfikir operasional konkret, di mana mereka telah memahami cara berfikir secara logis berdasarkan pengamatan objek nyata dan situasi yang konkret (Piaget, et al 2013, hlm 386-419)

Kesimpulan menurut teori Piaget, terdapat perbedaan perkembangan cara berfikir anak yang dimulai dari usia 2-8 tahun, di mana usia 2-6 adalah tahap anak mulai mengerti makna dan visual *symbol*. Dalam usia 7-8 tahun adalah usia di mana anak mulai berfikir secara logis dengan bantuan kemampuan pengamatan mereka untuk mengamati lingkungan sekitar.

2.5 Penelitian Yang Relevan

Penulis melakukan penelitian relevan terkait media berupa *tabletop game* dan topik serupa terkait moral yang pernah dirancang oleh penulis Jurnal yang pernah melakukan analisa disertai perancangan, beberapa di diantaranya sebagai berikut:

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

| No. | Judul Penelitian | Penulis | Hasil Penelitian | Kebaruan |
|-----|---|------------------|---|--|
| 1 | Perancangan <i>Board Game</i> Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Karakter di | Nur Aeti Fadilah | Tujuan perancangan <i>Board Game</i> adalah sebagai media yang diciptakan untuk | Perancangan <i>board game</i> memiliki berbagai jenis varian komponen yang digunakan untuk <i>gameplay</i> |

| No. | Judul Penelitian | Penulis | Hasil Penelitian | Kebaruan |
|-----|-----------------------------|---------|--|---|
| | SDN Grogol Selatan 8 (2024) | | mengurangi kasus bullying melalui tema dan konsep Pancasila sebagai aspek yang dihadirkan dalam <i>board game</i> dengan fungsi untuk mengedukasi target | yang terdiri dari papan lipat, kartu pertanyaan, kartu aksi, dan pion. <i>Game</i> menggunakan karakter yang digunakan sebagai implementasi yang mewakili anak pemain, mekanik <i>gameplay</i> menyerupai <i>game</i> monopoli di mana terdapat penggunaan kartu sebagai petunjuk kapan pemain harus berjalan. Dalam papan lipat terdapat rangkaian kotak yang membentuk jalanan, dan berfungsi sebagai indikator progress perjalanan pemain atau <i>checkpoint</i> , terdapat beberapa |

| No. | Judul Penelitian | Penulis | Hasil Penelitian | Kebaruan |
|-----|--|---------------------|--|--|
| | | | | Lokasi dalam papan lipat yang apabila ditempati maka dapat memberikan efek perubahan poin atau komponen lain bila berhasil diraih oleh pemain |
| 2 | Perancangan Media Board Game Untuk Remaja Tentang Perilaku Baik Dan Buruk (2010) | Stanley Tirtouotomo | Perancangan Board Game bertujuan untuk menciptakan sebuah media yang dapat memberikan edukasi terkait mengenal perilaku baik dan buruk, dengan cara mengemas media menggunakan mekanik permainan yang relevan dan menyenangkan untuk target, | Mekanik <i>gameplay</i> dibuat berbasis peraturan yang membatasi aksi pemain, dan situasi menjadi indikator menang dan kalah dalam permainan. Di mana ketika pembelajaran dapat berjalan dengan lancar maka pemain dinyatakan menang, dan juga sebaliknya. <i>Board game</i> ini berlatar di sekolah didukung dengan 6 karakter yang dirancang |

| No. | Judul Penelitian | Penulis | Hasil Penelitian | Kebaruan |
|-----|------------------|---------|------------------|--|
| | | | | <p>dengan karakteristik yang berbeda di tiap karakter berguna untuk menjadi pion pemain. Agar proses pembelajaran dalam <i>game</i> dapat berjalan dengan lancar, pemain diberikan objektif untuk mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya yang mengambil adaptasi dari mekanik game <i>German Board Game</i>. Komponen dalam <i>board game</i> terdiri dari papan, kartu perilaku, kartu keberuntungan, kartu keadaan, 6 pcs pion karakter,</p> |

| No. | Judul Penelitian | Penulis | Hasil Penelitian | Kebaruan |
|-----|---|---|--|---|
| | | | | <i>rule book</i> , katalog pin, dan brosur |
| 3 | Perancangan <i>Board Game Anti Bullying</i> Untuk Anak Sekolah Dasar (2021) | Widyasari, Aditya Rahman Yani, Nia Wulandari, Eki Cahya Imani | Tujuan perancangan adalah untuk mempersuasi anak menghindari tindakan <i>bullying</i> dan memberikan edukasi untuk menindaklanjuti perilaku <i>bullying</i> yang terjadi secara langsung | Konsep dari papan <i>game</i> memiliki unsur interaktif sehingga dapat dibuka dan ditutup untuk memperoleh informasi, konsep visual dan dalam permainan dikemas dengan gaya visual yang menyertakan karakter manusia dan latar situasi di lingkungan sekitar, komponen 4 pion digambarkan dengan karakter yang berbeda, terdapat komponen tambahan Bernama <i>board reward</i> yang berfungsi untuk mencatat poin yang telah dicapai pemain, fungsi dari komponen ini |

| No. | Judul Penelitian | Penulis | Hasil Penelitian | Kebaruan |
|-----|------------------|---------|------------------|---|
| | | | | adalah sebagai indikator perilaku pemain yang terbagi menjadi skala status berusaha hingga status sudah siap. |

Berdasarkan beberapa penelitian yang telah dilakukan penulis, meskipun tidak mengangkat secara spesifik mengenai perilaku berbohong, namun topik mengenai moral yang terdiri dari anti bullying, membedakan perilaku baik dan buruk, dan pendidikan karakter, ketiganya dikemas dengan media berupa tabletop game yang dirancang dengan mekanik hingga strategi menyampaikan informasi yang berbeda-beda. bentuk kebaruan yang dimiliki oleh perancangan penulis yakni improvisasi penggabungan media interaktif guna mengatasi daya membaca anak yang rendah, juga dibantu oleh penekanan elemen dan desain yang didapatkan melalui data yang telah dikumpulkan, serta isi konten dalam komponen game berfokus untuk menyampaikan edukasi mengenai perilaku berbohong dampak-dampak yang disebabkan oleh perilaku berbohong.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA