

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Board Game*

Board game merupakan permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih, dengan bahan yang digunakan adalah papan beraneka ragam bahan dan struktur permainan. Dalam terminologi ini, setiap *board game* memiliki sedikit persamaan dalam hal tiga objek dasar: aturan permainan, mekanisme permainan yang menunjukkan cara pemain berinteraksi dengan permainan tersebut, dan yang disebut sebagai *bit* permainan yang terdiri dari berbagai bahan fisik yang bekerja selama permainan, yaitu bidak, kartu, dadu, dan seterusnya (Wirawan, 2016).

Sebagai perwujudan bentuk hiburan, *board game* pada umumnya mungkin didesain melalui tema yang diinginkan perancang, tema sendirilah yang menyediakan konteks dasar serta kedalaman pengalaman bermain game, sedangkan papan merupakan medium utama yang menghubungkan semua elemen permainan kepada objek. (Thompson et al., 2007, h.12). Mike Scorviano (2010) berpendapat bahwa *board game* adalah jenis permainan di mana pemainnya memindahkan, menempatkan atau menggerakkan komponen komponen ke tempat yang sesuai dengan arahan dan aturan permainan Tracy Fullerton (2019) menjabarkan elemen formal dan dramatis dalam perancangan game memiliki perbedaan yang signifikan dalam struktur dan fungsi mereka dalam game. Berikut adalah perbedaan antara elemen formal dan dramatis.

1. Elemen Formal

Elemen formal merupakan komponen kunci yang membentuk kerangka atau struktur dasar sebuah game dan berperan penting dalam menciptakan pengalaman bermain game yang terfokus dan terorganisir. Unsur-unsur tersebut meliputi aspek-aspek seperti aturan permainan, tujuan yang harus dicapai, tantangan yang harus dihadapi pemain, mekanisme yang mengatur interaksi selama permainan, dan sistem yang memandu kemajuan permainan.

Menurut Fullerton, elemen formal ini membantu pemain lebih memahami cara bermain game karena elemen tersebut secara jelas menggambarkan apa yang bisa dan tidak bisa dilakukan dalam konteks game. Selain itu, elemen formal berkontribusi pada pengembangan strategi pemain dan pengambilan keputusan, yang penting untuk meningkatkan keterlibatan dan kepuasan game. Dengan adanya elemen formal yang terdefinisi dengan jelas, pemain dapat lebih mudah beradaptasi dengan dinamika permainan, serta menikmati tantangan yang dihadapi, sehingga meningkatkan keseluruhan pengalaman bermain mereka.

a. *Player*

Elemen ini mencakup pengguna yang berpartisipasi dalam permainan. Desainer harus mempertimbangkan jumlah pemain, peran yang dimainkan, dan jenis interaksi antara pemain.

b. *Objectives*

Elemen ini mencakup apa yang pemain ingin capai dalam aturan permainan. Objektif harus menantang tetapi dapat dicapai

c. *Procedure*

Elemen ini mencakup metode bermain dan aksi yang dapat dilakukan oleh pemain untuk mencapai objektif permainan.

d. *Rules*

Elemen ini mendefinisikan objek permainan dan tindakan yang diizinkan oleh pemain. Aturan ini membatasi aksi dan menentukan efek atau konsekuensi.

e. *Resources*

Elemen ini mencakup objek dengan kedua kegunaan dan keterbatasan dalam sistem permainan. Pengelolaan sumber daya merupakan elemen penting dalam gameplay.

f. *Conflict*

Elemen ini muncul dari pemain yang mencoba mencapai tujuan permainan dalam aturan dan batasannya. Konflik sering kali tidak efisien dan tidak memungkinkan pemain mencapai tujuan langsung.

g. *Boundaries*

Elemen ini menentukan apa yang memisahkan permainan dari segala yang bukan permainan. Batasan ini dapat berupa dimensi fisik atau aturan yang menentukan yang diizinkan dan yang dilarang.

h. *Outcome*

Elemen ini mencakup hasil akhir dari permainan. Hasil ini dapat berupa pemenang, skor, atau penghargaan lainnya.

2. Elemen Dramatis

Elemen dramatis dalam *board game* menciptakan pengalaman emosional yang mendalam bagi pemain, terutama melalui alur cerita yang menarik. Narasi yang kuat memungkinkan pemain terhubung secara emosional dengan karakter dan situasi di hadapan mereka. Konflik adalah pendorong utama narasi, ketika pemain dihadapkan pada tantangan, mereka tidak hanya mengikuti aturan permainan tetapi juga merasakan ketegangan dari setiap keputusan yang diambil. Pilihan yang dihadapi pemain seringkali menentukan arah cerita, memberi mereka rasa tanggung jawab atas hasil yang dicapai. Integrasi elemen formal seperti aturan dan mekanisme dengan elemen dramatis sangatlah penting, karena aturan menyediakan kerangka kerja, namun alur cerita yang kaya memberikan lebih banyak makna pada pengalaman bermain game. Oleh karena itu, elemen dramatis tidak hanya menambah kedalaman permainan, tetapi juga menciptakan kenangan tak terlupakan bagi para pemain, menjadikan pengalaman bermain lebih dari sekadar hiburan.

a. *Story*

Narasi dalam game menciptakan alur cerita yang dapat ditempuh dari awal hingga akhir game. Kisah-kisah ini membantu membentuk pengalaman bermain game yang bermakna dan bermakna bagi para pemain. Melalui jalan cerita, pemain akan merasa lebih terhubung dengan permainan dan tertarik untuk melanjutkan perjalanan hingga cerita selesai.

b. *Challenge*

Tantangan dalam suatu permainan merupakan tugas atau masalah yang harus diatasi oleh pemain. Tantangan ini memberikan rasa pencapaian dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Semakin sulit tantangannya, maka semakin besar pula kepuasan yang dirasakan pemain ketika berhasil menyelesaikannya.

c. *Play*

Aktivitas permainan memungkinkan pemain untuk bereksplorasi, menentukan tindakan yang diinginkan, dan menikmati kebebasan dalam batasan aturan permainan. Melalui permainan, pemain bisa mendapatkan keterampilan baru dan kesenangan. Terlepas dari aturannya, kebebasan permainan membuat setiap pengalaman menjadi unik dan menyenangkan.

d. *Premise*

Premise adalah dasar dari cerita permainan, menetapkan situasi awal dan memberikan arahan untuk permainan. Ini menciptakan latar belakang yang menarik yang memandu pemain ke dunia permainan. Premis yang kuat memotivasi pemain untuk terus bermain dan mengeksplorasi lebih lanjut.

e. *Characters*

Karakter dalam permainan bertindak sebagai agen yang menjalankan cerita dan kegiatan dalam permainan. Mereka memungkinkan pemain untuk terhubung secara emosional dan naratif, karena pemain sering mengalami cerita melalui karakter yang mereka mainkan. Karakter yang baik dapat meningkatkan pengalaman bermain game dan membuat cerita lebih jelas.

2.1.1 Manfaat Board Game

Pada buku *Board game Family*, membahas secara mendalam tentang bagaimana *board game* dapat menjadi alat yang ampuh dalam konteks keluarga. Buku ini mengeksplorasi cara-cara *board game* meningkatkan pengalaman bermain bersama, memperkuat ikatan antara anggota keluarga,

dan menciptakan momen-momen yang bermakna bersama. Melalui contoh dan wawasan, Ellie menunjukkan bagaimana permainan dapat berperan dalam memperkuat hubungan dan membangun komunikasi yang lebih baik dalam keluarga (Ellie Dix, 2019, h.9).

1. *Building Family Relationship*

Bermain bersama memungkinkan orang tua dan anak-anak untuk menghabiskan waktu yang berkualitas, meningkatkan komunikasi, dan memperkuat ikatan emosional. Permainan menciptakan kesempatan bagi anggota keluarga untuk berkumpul dan berinteraksi, yang dapat memperkuat ikatan emosional di antara mereka. Selain itu, melalui permainan, anggota keluarga dapat berkomunikasi lebih terbuka dan mendiskusikan strategi permainan, sehingga meningkatkan kualitas hubungan antara anggota keluarga (h.16).

2. *Developing Social Skills*

Board game berfungsi sebagai alat untuk menumbuhkan keterampilan sosial, termasuk kerja sama, pengelolaan kemenangan, kekalahan, dan penyelesaian konflik. Keterlibatan ini memungkinkan anggota keluarga untuk berkolaborasi secara efektif dan memperoleh wawasan mengenai kepribadian satu sama lain. Banyak permainan yang secara khusus dibuat untuk meningkatkan kompetensi sosial ini, khususnya permainan yang memerlukan kerja sama tim untuk mencapai tujuan bersama. Akibatnya, anggota keluarga dapat memperoleh keterampilan untuk menavigasi situasi yang rumit dan menumbuhkan kapasitas mereka untuk interaksi interpersonal (h.30).

3. *Education and Learning*

Permainan papan seringkali menyertakan komponen edukatif yang meningkatkan pengalaman belajar bagi anak-anak, menjadikannya menarik dan menyenangkan. Permainan ini berpotensi untuk meningkatkan kemampuan kognitif, termasuk berpikir kritis dan perencanaan strategis, sekaligus menawarkan platform untuk eksplorasi interaktif berbagai subjek. Lebih jauh lagi, permainan ini berfungsi untuk lebih merangsang pemikiran

kritis dan strategi, memberikan keuntungan kognitif yang signifikan bagi para peserta (h.70).

4. *Reducing Stress and Enhancing Well-being*

Board game berfungsi sebagai alat yang berharga untuk menumbuhkan keterampilan sosial, termasuk kerja sama, pengelolaan kemenangan dan kekalahan, dan penyelesaian konflik. Keterlibatan ini memungkinkan anggota keluarga untuk berkolaborasi secara efektif dan memperoleh wawasan tentang kepribadian satu sama lain. Banyak permainan yang secara khusus dibuat untuk meningkatkan kompetensi sosial ini, khususnya permainan yang memerlukan kerja sama tim untuk mencapai tujuan bersama. Akibatnya, anggota keluarga dapat memperoleh keterampilan untuk menavigasi situasi yang rumit dan menumbuhkan kapasitas mereka untuk interaksi interpersonal.

5. *Encouraging Creativity*

Banyak *board game* yang memungkinkan pemainnya berpikir kreatif saat mengembangkan strategi atau cerita, sehingga dapat meningkatkan imajinasi mereka. Permainan ini juga dapat mendorong inovasi dengan memberikan kebebasan kepada pemain untuk membuat aturan atau skenario baru. Misalnya, permainan yang memungkinkan pemainnya membuat cerita sendiri dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan imajinatif. Dengan cara ini, anggota keluarga dapat menikmati waktu bermain yang lebih beragam dan menarik.

2.1.2 *Prinsip Board Game*

Prinsip desain *board game* sangat penting untuk menciptakan pengalaman bermain game yang menarik, seimbang, dan menantang. Desainnya mencakup aspek-aspek seperti memperkaya interaksi pemain, tantangan, dan dinamika sosial. Keseimbangan antara keberuntungan dan keterampilan, serta aturan sederhana dan tujuan yang jelas, sangat penting untuk memastikan permainan dapat dinikmati oleh banyak orang, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Prinsip desain yang tepat dapat membuat game tetap relevan dan menarik seiring berjalannya waktu, sehingga

mendorong pemain untuk terus terlibat dan menikmati permainan. Dengan mempertimbangkan elemen-elemen tersebut, desainer dapat menciptakan game yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mendidik dan mempererat hubungan sosial antar pemain, sehingga meningkatkan nilai pengalaman bermain game.

1. Interaksi Pemain

Pada buku *The Art of Game Design A Book of Lenses (5th ed.)*, interaksi antar pemain merupakan salah satu prinsip utama dalam desain *board game*. Interaksi ini bisa berbentuk kompetitif atau kooperatif, di mana pemain berkolaborasi atau bersaing untuk mencapai tujuan. Interaksi yang kuat membuat game lebih dinamis dan menarik, karena keputusan setiap pemain dapat mempengaruhi jalannya permainan (Schell, 2019, h.62).

2. Keberuntungan dan Keterampilan

Pada buku *Characteristics of Games*, menekankan keseimbangan antara keberuntungan dan keterampilan dalam desain *board game*. Prinsip ini mencakup berbagai elemen acak, seperti penggunaan dadu atau kartu, digabungkan dengan keterampilan pemain dalam mengambil keputusannya sendiri. Keseimbangan antara kedua aspek ini penting untuk memastikan permainan menarik bagi pemain dengan berbagai tingkat pengalaman (Garfield, 2012, h.11).

3. Tujuan yang Jelas

Pada buku *Game design workshop A playcentric approach to creating innovative games (5th ed.)*, penting bagi pemain untuk memiliki tujuan yang jelas dalam permainan, karena kejelasan ini membantu mereka memahami apa yang diharapkan dari mereka. Tujuan tersebut menawarkan panduan dan arahan terstruktur, yang memungkinkan pemain untuk meningkatkan perencanaan strategis mereka. Selain itu, tujuan yang ditetapkan dengan baik akan menginspirasi pemain untuk terus bermain, menciptakan perasaan kemajuan, dan menghasilkan kepuasan setelah berhasil menyelesaikannya. Ketika tujuan jelas, pengalaman bermain berubah menjadi lebih terfokus, menarik, dan bermanfaat, yang memungkinkan pemain untuk

memahami tugas mereka dan menilai pencapaian mereka selama permainan (Tracy, 2019, h.102).

2.2 Elemen Desain

Pada buku *Visual Design Fundamentals: A Digital Approach*, untuk membuat sebuah visual memerlukan komponen-komponen yang dapat digunakan dengan berbagai macam cara baik secara individual maupun dikombinasikan. (Hashimoto dan Clayton, 2009, h.1). Komponen-komponen tersebut yaitu:

1. *Line*

Garis adalah elemen paling dasar dalam desain. Garis digunakan untuk menciptakan sebuah konsep dan sketsa awal. Garis sendiri memiliki peran penting dalam kualitas berkomunikasi yang sering diremehkan. Perbedaan tebal tipis garis, melengkung atau tajam dapat mengekspresikan emosi dalam desain (h.2-5).



Gambar 2.1 Bruegelism Board Game

Sumber: <https://www.behance.net/gallery/80988859/Board-game-Bruegelism...>

2. *Shape*

Bentuk memiliki panjang dan lebar yang bersifat 2D tanpa massa atau kedalaman. Ketika manusia melihat sebuah objek dari kejauhan, hal pertama yang diperhatikan adalah bentuknya, bukan garis, nilai ataupun warna tertentu karena detail akan menyatu dan membentuk bentuk dasar. Bentuk dapat dibuat dengan cara yang berbeda, seperti realistis, terdistorsi, abstrak, dan tidak objektif (h.9).



Gambar 2.2 *The Heritage Of Batik Board Game*

Sumber: <https://www.behance.net/gallery/80988859/Board-game-Bruegelism...>

4. *Negative Space*

Negative space adalah area kosong yang mengelilingi *Positive space*. *Positive space* adalah bagian yang menjadi pusat perhatian. Hal ini menciptakan sebuah *figure* dan *ground*. *Figure* menjadi representasi *positive space*, sedangkan *ground* merepresentasikan *negative space* (h.19).



Gambar 2.3 *Negative Space Dan Positive Space*

Sumber: Buku *Visual Design Fundamentals: A Digital Approach*

5. *Volume*

Volume merupakan elemen penting dalam desain visual, yang menentukan tiga dimensi (3D) suatu objek, termasuk panjang, lebar, dan kedalaman. Sebagai aspek mendasar dari desain, *volume* tidak hanya menggambarkan ruang yang ditempati oleh suatu objek, namun juga memberikan persepsi kehadiran fisik dan massa. Dalam konteks visual, *volume*

menciptakan ilusi kedalaman dan dimensi melalui teknik seperti bayangan, perspektif, dan pencahayaan. Elemen ini sangat penting untuk menciptakan desain yang lebih dinamis dan realistis di media digital dan fisik. (h. 21).



Gambar 2.4 Papan Catur

Sumber: <https://boardgamegeek.com/boardgame/171/chess>

6. Value

Value menggambarkan terang dan gelap, tergantung pada pencahayaan. Cahaya memungkinkan kita untuk melihat kontras dari *value* yang membentuk bentuk. Kontras ekstrem dalam sebuah desain memberikan rasa kejelasan dan kedalaman (h.21).



Gambar 2.5 Murder In Tinseltown

Sumber: <https://www.notonthehighstreet.com/nest/product/murder-mystery...>

7. Color

Warna pada dasarnya adalah elemen cahaya. Cahaya akan menghasilkan refleksi cahaya yang disebut dengan warna *subtractive*. Cahaya

yang dihasilkan oleh monitor disebut cahaya *addictive*. Warna subtractive utama seperti kuning, merah, dan biru jika digabung akan menghasilkan warna abu abu berlumpur. Jika warna *addictive* utama yaitu merah, hijau, biru, digabung maka cahaya berwarna putih akan didapatkan (h.24).



Gambar 2.6 *Color Brain*

Sumber: <https://boardgamegeek.com/boardgame/223742/colourbrain>

8. *Texture*

Tekstur adalah kualitas permukaan dari sebuah objek. Terdapat dua jenis tekstur, yaitu *tactile* dan *implied*. *Implied* adalah tekstur yang dapat kita lihat tetapi tidak dapat dirasakan dan disentuh. Secara teknis, ini bisa disebut sebagai ilusi tekstur. *Tactile* adalah tekstur yang benar benar dapat disentuh dan dirasakan (h.24).



Gambar 2.7 *Terra Mystica*

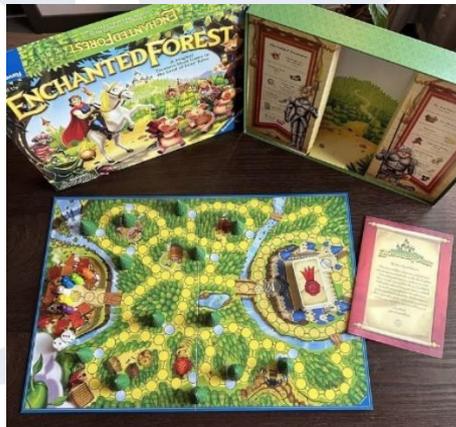
Sumber: <https://boardgamegeek.com/boardgame/120677/terra-mystica>

2.3 Prinsip Desain

Pada buku *Art Fundamentals theory and practice (12th ed)*, prinsip-prinsip dapat memandu dan membantu mengembangkan kesatuan visual. Prinsip ini tidak mutlak seperti hukum, namun bersifat fleksibel saat mengorganisir elemen. Penggunaan prinsip ini sangat intuitif dan subjektif, mereka juga saling mempengaruhi satu sama lain (h.48). Dengan menerapkan berbagai prinsip desain, aturan visual lebih dapat dikontrol dan diintegrasikan untuk membangun hubungan yang lebih seimbang.

1. *Harmony*

Harmony dapat didefinisikan sebagai hubungan yang menyenangkan dari berbagai bagian komposisi. Ketika elemen memiliki karakteristik yang sama seperti pengulangan warna, kemiripan tekstur, garis tepi yang sama, dan berbagai hal lainnya akan berujung mempererat hubungan secara visual (h.49).



Gambar 2.8 *Enchanted Forest*

Sumber: <https://boardgamegeek.com/boardgame/938/enchanted-forest>

2. *Variety*

Penggunaan variasi menjadi penyeimbang untuk harmoni, dan juga memberikan kepribadian, membangkitkan rasa ingin tahu. Variasi juga menciptakan kontras visual, yang membuat lebih menarik (h.65).



Gambar 2.9 *Small World*

Sumber: <https://boardgamegeek.com/boardgame/40692/small-world>

3. *Balance*

Keseimbangan merupakan prinsip dasar yang tidak mungkin tidak dipakai saat mempertimbangkan kesatuan visual. Pada tingkat paling sederhana keseimbangan mengacu kepada distribusi berat atau gaya dalam sebuah komposisi. Keseimbangan juga dapat merujuk pada keselarasan kelompok unit seperti garis, atau bentuk (h.67-68).



Gambar 2.10 *Story Creator*

Sumber: <http://www.academicchoice.com/games/story-creator.php>

4. *Proportion*

Proporsi berhubungan dengan rasio bagian-bagian individu satu sama lain atau keseluruhan. Proporsi sendiri merupakan sebuah petunjuk yang melekat pada prinsip desain, namun proporsi juga sulit untuk diartikan secara jelas maupun akurat (h.76).



Gambar 2.11 *Ice Cool*

Sumber: <https://www.boardgamebandit.ca/products/icecool...>

5. *Dominance*

Saat mengembangkan desain, penting untuk memikat dan menarik minat orang dengan menciptakan perbedaan yang menekankan tingkat kepentingan dari berbagai bagiannya. Area menjadi dominan ketika visual ditekankan oleh kontras sehingga visual menonjol dari yang lain (h.82).



Gambar 2.12 *Monopoly Disney Theme Park Editions*

Sumber: <https://boardgamegeek.com/boardgame/21124/monopoly-disney-theme-park>

6. *Movement*

Cara sebuah karya seni menentukan jalur visual yaitu definisi gerakan. jalur ini, pada dasarnya adalah transisi antara unit optik dan waktu yang dibutuhkan untuk menegosiasikan jumlah harmoni dan variasi yang diterapkan. Gerakan mata yang ditentukan oleh transisi ini dihasilkan oleh arah garis, bentuk, dan tepi bentuk yang terhubung satu sama lain (h.84).



Gambar 2.13 *Math Path Monster*

Sumber: <https://boardgamegeek.com/boardgame/413438/math-path-monster>

7. *Economy*

Menggunakan prinsip ekonomi berarti menyusun secara efisien dan mengekspresikan ide sesederhana mungkin tanpa harus menggunakan elemen yang berlebihan. Ekonomi terkadang dikaitkan dengan istilah abstraksi, yaitu penyederhanaan dan penataan ulang (h.86).



Gambar 2.14 *Secret Hitler*

Sumber: <https://boardgamegeek.com/boardgame/188834/secret-hitler>

2.4 *Grid*

Berdasarkan buku *Making and Breaking the Grid: A Graphic Design Layout Workshop*, setiap proyek desain mengomunikasikan sebuah pesan, baik secara visual maupun struktural. Komunikasi yang efektif dalam desain dapat tercapai ketika semua komponen seperti gambar, simbol, tipografi, judul, dan data tabular saling terkait. *Grid* juga berfungsi sebagai metode yang dapat menghubungkan elemen grafis, memfasilitasi pembuatan tata letak sistematis

yang meningkatkan navigasi pengguna dan memungkinkan penemuan berbagai jenis informasi (Samara, 2002, h.12). Berikut empat macam *grid* menurut Samara:

1. *Manuscript grid*

Manuscript grid merupakan variasi sederhana di antara berbagai jenis *grid*. Ditandai dengan struktur persegi panjang yang substansial pada satu halaman, *Manuscript grid* digunakan untuk tujuan menyusun buku atau esai yang panjang.



Gambar 2.15 *Kingsburg Game*

Sumber: <https://www.ultraboardgames.com/kingsburg/game-rules.php>

2. *Column grid*

Column grid didefinisikan sebagai *grid* yang dibentuk dari kolom-kolom vertikal, yang membantu dalam pengaturan informasi yang beragam atau tidak berkesinambungan. Jenis *grid* ini dapat disesuaikan dan mudah digunakan untuk berbagai kategori informasi, karena masing-masing kolom dapat berfungsi secara independen.



Gambar 2.18 Battalia: The Stormgates
 Sumber: <https://portalgames.pl/en/basilica-rulebook/>

2.5 Ilustrasi

Pada buku *The Visual Dictionary of Illustration*, ilustrasi dapat menyampaikan sebuah ide secara visual sehingga dimengerti dan diterima oleh para pembaca. Imajinasi memiliki peran dalam cara berpikir seseorang seperti, masalah, mendekorasi, menghibur, berkomentar, menjelaskan, mendidik, dan menginspirasi seseorang. Ilustrasi berguna untuk sarana berekspeksi, menginterpretasi, dan komunikasi yang digunakan dalam menyampaikan pesan dan gagasan dengan gambar disebuah media. (Wigan, 2009, h.6)

2.5.1 Jenis Ilustrasi

Menurut Wigan, Ilustrasi dibagi menjadi beberapa kategori, yaitu sebagai berikut:

1. *Caricature*

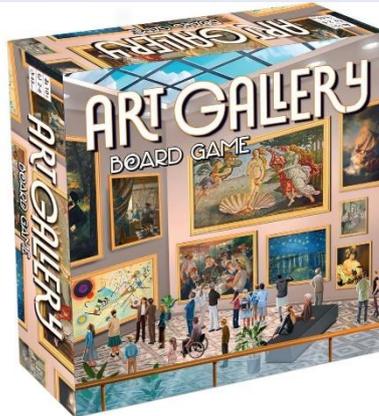
Berasal dari Bahasa Italia yaitu, *caricare* yang berarti memuat atau mengisi. Karikatur adalah representasi berdasarkan distorsi berlebihan, dan penekanan berlebihan dari karakteristik seseorang. Karikatur juga sering memiliki unsur satire (h.56).



Gambar 2.19 *The MAD Magazine Game*
Sumber: <https://madtrash.com/item/040000252/>

2. *Cartoon*

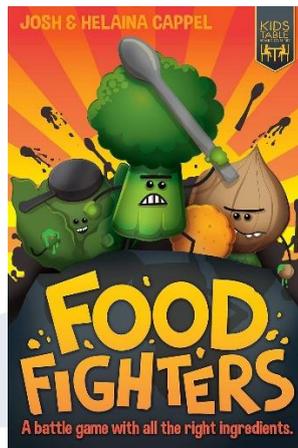
Sebelum abad ke Sembilan belas, istilah ini mengacu pada gambar persiapan ukuran penuh yang digunakan untuk membuat lukisan dinding, mosaic, mural, atau karpet. Istilah ini sekarang juga menunjukkan gambar lucu atau satir yang ditemukan di surat kabar dan majalah atau juga di bagian komik strip (h.57).



Gambar 2.20 *Art Gallery Board Game*
Sumber: <https://boardgamegeek.com/boardgame/369395/art-gallery>

3. *Character*

Ilustrasi ini memiliki fitur dan atribut manusia dan digambarkan seperti memiliki peran yang dapat dipercaya. Ilustrasi ini sering ditemukan dalam novel bergambar, buku anak, dan juga film animasi (h.59).

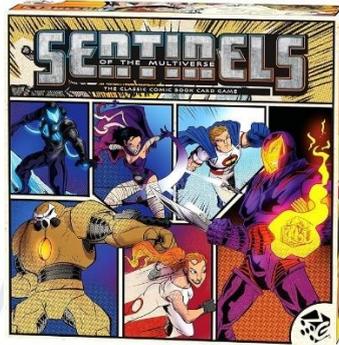


Gambar 2.21 *Food Fighters Board Game*

Sumber: <https://www.ubuy.do/en/product/KZM90HKE-food...>

4. *Comic*

Berasal dari Bahasa Yunani kuno *komikos* yang berarti komedi. Komik adalah media seni grafis yang sering kali melibatkan desain gambar dan kata kata yang disusun secara berurutan untuk menyampaikan ide, informasi, atau narasi. Terkadang mereka memanfaatkan simbolisme dan konvensi, seperti balon kata untuk mewakili ucapan (h.66}.



Gambar 2.22 *Greater Than Games | Sentinels of The Multiverse*

Sumber: <https://boardgamegeek.com/boardgame/335212...>

5. *Conceptual*

Ilustrasi konseptual pertama kali muncul pada tahun 1950 sampai 1960. Jenis ilustrasi ini memiliki interpretasi yang tinggi pada konsepnya untuk mewakili ilustrasi konseptual. Ilustrasi ini biasa digunakan untuk metafora, humor dan abstrak (h.72).

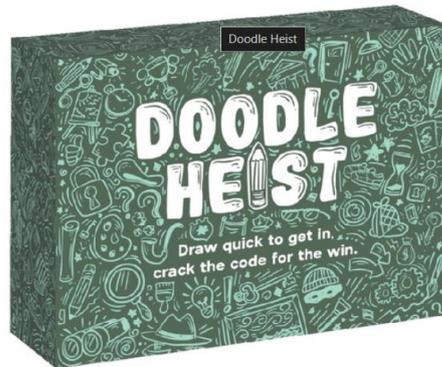


Gambar 2.23 *Conceptual Illustration*

Sumber: <https://blogarchive.goodillustration.com/?tag=conceptual-art>

6. *Doodle*

Ilustrasi ini tidak memiliki titik focus, tidak mempunyai bentuk seperti gambar formal, ilustrasi ini juga sering terlihat tidak memiliki arah. Jenis ilustrasi ini digunakan seseorang saat menghabiskan waktu dan untuk berlatih (h.84).



Gambar 2.24 *Doodle Heist*

Sumber: <https://vagabond.co.nz/doodle-heist/>

7. *Hyperrealism*

Tradisi menggunakan gambar yang sangat detail, berakar pada naturalisme yang terfokus tajam dan lukisan realis. Beberapa ilustrator yang berspesialisasi dalam hiperrealisme menghasilkan rendering rumit yang menyampaikan informasi berbagai konteks (h.119).



Gambar 2.25 *Through the Ages*
Sumber: <https://vagabond.co.nz/doodle-heist/>

2.6 Pengambilan Keputusan

Manusia pada umumnya membuat keputusan setiap hari, dan itu adalah keputusan kecil dan keputusan besar, Redish (2013). menyatakan bahwa pengambilan keputusan adalah proses dimana manusia memilih tindakan yang akan diambil. Namun kenyataannya, tidak semua keputusan yang kita ambil rasional dan dipikirkan dengan matang. Manusia dapat mengambil keputusan baik atau buruk, dan keputusan tersebut dipengaruhi oleh banyak faktor. Kemampuan mengambil keputusan bukanlah suatu kemampuan yang diperoleh secara otomatis sejak lahir (Indraswari, 2022), sehingga kemampuan ini harus dipupuk sejak dini agar seiring berjalannya waktu, anak dapat mengembangkan kebiasaan mengambil keputusan yang benar dan mampu memikirkan masalah.

2.6.1 Jenis jenis keputusan

Terdapat begitu banyak keputusan yang dapat dijumpai di kehidupan sehari-hari. Untuk dapat dengan mudah membedakannya, keputusan dibedakan menjadi beberapa jenis. Menurut University of Minnesota (2015), berikut merupakan beberapa klasifikasi jenis keputusan:

1. *Programmed and Non-Programmed Decision*

Kedua jenis keputusan ini didasari berapa banyak waktu dan upaya yang harus dikeluarkan untuk mengambil keputusan (h.462).

Berikut merupakan perbedaan programmed decision dan non-programmed decision:

a. *Programmed Decision*

Keputusan yang diambil secara otomatis tanpa banyak berpikir karena respon otak terhadap keadaan telah terprogram. Sebab, situasi tersebut dipaparkan secara berulang-ulang sehingga otak sudah mengetahui dan langsung memutuskan apa yang harus dilakukan.

b. *Non-programmed Decision*

Keputusan yang memerlukan pertimbangan yang cermat terhadap alternatif, pengumpulan informasi dan referensi yang cermat, dan refleksi sadar terhadap situasi penting dan unik. Jika suatu situasi baru muncul, konsekuensi dan tanggung jawabnya begitu besar sehingga otak membutuhkan banyak waktu untuk mempertimbangkan sejumlah besar informasi sebelum mengambil keputusan.

2. *Rational Decision*

Keputusan rasional merupakan sebuah keputusan yang diambil untuk mencapai hasil akhir yang berkualitas dan maksimal (h. 464-467). Terdapat beberapa tahapan untuk mengambil keputusan rasional, yakni:

- a. *Identify the problem*
- b. *Establish decision criteria*
- c. *Weight decision criteria*
- d. *Generate alternatives*
- e. *Evaluate the alternatives*
- f. *Choose the best alternative*
- g. *Implement the decision*
- h. *Evaluate the decision*

3. *“Good Enough” Decision*

Dalam pengambilan keputusan jenis ini, individu memilih keputusan yang memenuhi batasan diri yang paling rendah. Individu

yang membuat keputusan ini cenderung memandang pilihan yang tersedia sebagai sesuatu yang memuaskan. Berbeda dengan pengambilan keputusan rasional, pengambilan keputusan yang cukup baik tidak menghabiskan tenaga dan tenaga untuk mencari alternatif terbaik, namun hanya alternatif yang memenuhi kriteria minimum.

4. *Intuitive Decision*

Keputusan intuitif adalah keputusan yang dibuat tanpa alasan sadar. Berbeda dengan tebakan atau pemilihan acak, keputusan intuitif dibuat oleh individu yang terlatih, berpengalaman, dan berpengetahuan luas di bidangnya. Mereka cenderung mengenali suatu pola dari pengalaman sebelumnya. Dalam suatu organisasi, banyak manajer harus mengambil keputusan di bawah tekanan waktu, lingkungan yang tidak pasti dan berubah-ubah, serta berbagai kendala. Menghadapi semua kendala ini, mereka tidak punya waktu lama untuk mengambil keputusan sehingga perlu mengambil keputusan yang berani.

5. *Creative Decision*

Pengambilan keputusan yang kreatif adalah tentang menciptakan cara-cara baru untuk memecahkan masalah. Tiga faktor utama dalam pengambilan keputusan yang menandakan pengambilan keputusan, yaitu *fluency*, *flexibility*, dan *originality*.

- a. *Fluency*, jumlah ide yang dapat dihasilkan seseorang.
- b. *Flexibility*, Perbedaan antara satu ide solusi dengan ide solusi lainnya.
- c. *Originality*, keaslian dan keunikan dari sebuah ide.

2.6.2 Pengambilan Keputusan Ibu dan Anak

Pada buku *The Whole-Brain Child: 12 Revolutionary Strategies to Nurture Your Child's Developing Mind* (Siegel dan Bryson, 2012) menyatakan peran orang tua penting dalam pengambilan keputusan anak-anak. Anak seringkali terjebak dalam pola berpikir emosional yang dapat

mengganggu kemampuannya berpikir rasional ketika dihadapkan pada suatu keputusan. Oleh karena itu, sangat penting bagi orang tua untuk membantu anak mengenali dan memahami perbedaan antara emosi dan pemikiran ketika mengambil keputusan.

Proses pengambilan keputusan tidak hanya memerlukan analisis logis, tetapi juga kesadaran akan emosi yang dapat mempengaruhi keputusan anak. Anak perlu didorong untuk mengeksplorasi kemungkinan dan konsekuensi dari setiap keputusan yang diambilnya. Penting untuk menciptakan lingkungan yang aman dan mendukung di mana anak-anak dapat menghindari kesalahan dalam proses pengambilan keputusan. Melalui pengalaman tersebut, anak tidak hanya belajar dari kesalahannya, namun juga mengembangkan rasa percaya diri akan kemampuannya mengambil keputusan yang benar di masa depan. Berikut beberapa strategi yang terkait dengan pengambilan keputusan anak:

1. Connect and Redirect

Strategi ini berfokus pada pentingnya menghubungkan emosi (otak kanan) dengan logika (otak kiri). Ketika anak menghadapi situasi sulit, orang tua dapat membantu mereka mengekspresikan perasaan dengan kata-kata sambil menjelaskan situasi secara rasional. Misalnya, jika anak merasa marah karena kehilangan mainan, orang tua dapat mendorong mereka untuk berbicara tentang kemarahan itu sambil membantu mereka memahami mengapa kehilangan itu terjadi dan bagaimana cara mengatasinya.

2. Engage, don't Enrage

Membangun ikatan emosional yang kuat antara orang tua dan anak sangat penting untuk perkembangan anak yang sehat. Ketika anak merasa aman dan diterima, mereka lebih cenderung terbuka untuk berbagi perasaan dan pengalaman mereka. Luangkan waktu berkualitas bersama anak tanpa gangguan, seperti bermain atau membaca bersama, untuk memperkuat hubungan ini. Keterhubungan ini menciptakan dasar yang kuat bagi anak untuk belajar dan tumbuh.

3. *Use the “Name It to Tame It” Strategy*

Cerita memiliki kekuatan untuk membantu anak memahami dan memproses pengalaman mereka. Dengan menggunakan narasi, orang tua dapat menjelaskan situasi yang sulit dengan cara yang lebih mudah dicerna oleh anak. Misalnya, saat anak mengalami konflik dengan teman, orang tua bisa menceritakan kisah serupa yang menunjukkan bagaimana karakter dalam cerita tersebut mengatasi masalah. Ini tidak hanya membantu anak belajar dari pengalaman tetapi juga memberikan mereka alat untuk menghadapi tantangan serupa di masa depan.

4. *Make the Implicit Explicit*

Kesadaran diri adalah keterampilan penting yang membantu anak mengenali dan memahami perasaan mereka sendiri. Dengan mendorong anak untuk berbicara tentang apa yang mereka rasakan dalam berbagai situasi, orang tua dapat membantu mereka mengembangkan kemampuan untuk mengidentifikasi emosi dan meresponsnya dengan cara yang sehat. Misalnya, setelah situasi yang emosional, tanyakan kepada anak bagaimana perasaan mereka dan bantu mereka menemukan kata-kata untuk menggambarkan emosi tersebut.

5. *Connect Through Conflict*

Ajari anak cara berpikir kritis dan mencari solusi saat menghadapi masalah. Strategi ini melibatkan membimbing anak melalui proses analisis situasi dan menemukan solusi yang mungkin. Misalnya, jika anak mengalami konflik dengan teman di sekolah, orang tua dapat membantu mereka menganalisis apa yang terjadi, mendiskusikan perasaan masing-masing, dan bersama-sama mencari solusi yang adil bagi semua pihak.

6. *Use the Power of Play*

Humor dapat menjadi alat yang kuat dalam pengasuhan karena dapat meredakan ketegangan dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Dengan menggunakan lelucon atau permainan kata saat menjelaskan konsep yang sulit, orang tua dapat menciptakan suasana yang lebih positif bagi anak. Humor juga membantu anak melihat sisi ringan dari situasi sulit, sehingga mereka lebih mampu menghadapinya tanpa merasa tertekan.

7. *Sift and Sort*

Mengajarkan anak cara mengelola emosi mereka adalah kunci untuk perkembangan emosional yang sehat. Orang tua dapat melatih teknik pernapasan atau meditasi sederhana untuk membantu anak menenangkan diri saat merasa marah atau cemas. Misalnya, jika seorang anak merasa frustrasi saat bermain permainan, ajari mereka untuk berhenti sejenak, menarik napas dalam-dalam, dan menghitung sampai sepuluh sebelum bereaksi.

8. *Create a Routine*

Rutin memberikan struktur dan keamanan bagi anak-anak, membantu mereka merasa lebih nyaman dalam menjalani aktivitas sehari-hari. Dengan menetapkan jadwal harian yang konsisten untuk aktivitas penting seperti makan, belajar, dan bermain, orang tua dapat menciptakan lingkungan stabil bagi perkembangan anak. Rutin ini juga membantu anak memahami apa yang diharapkan dari mereka pada waktu tertentu.

9. *Respect the Differences*

Mengajarkan anak untuk menghargai keragaman adalah bagian penting dari pengembangan sosial mereka. Dengan mendiskusikan cerita atau film yang menampilkan karakter dari berbagai latar belakang, orang tua dapat membuka dialog tentang

perbedaan budaya dan perspektif. Ini tidak hanya memperluas pemahaman anak tetapi juga membangun empati terhadap orang lain.

10. Encourage Creativity

Memberikan ruang bagi anak untuk berimajinasi dan mengekspresikan diri secara kreatif sangat penting bagi perkembangan kognitif mereka. Sediakan bahan seni atau alat musik untuk eksplorasi kreatif sehingga anak dapat menemukan minat baru dan mengekspresikan diri dengan secara unik. Kreativitas juga akan mendorong kemampuan pemecahan masalah ketika anak diajak berpikir di luar kebiasaan.

11. Build Resilience

Ketahanan adalah kemampuan untuk bangkit dari kegagalan dan tantangan hidup. Ajari anak bahwa kesalahan adalah bagian dari proses belajar dengan berbagi pengalaman pribadi tentang bagaimana mengatasi kesulitan di masa lalu. Ini membantu anak memahami bahwa kegagalan bukanlah akhir dari segalanya tetapi kesempatan untuk belajar dan tumbuh.

12. Provide Emotional Support

Selalu ada untuk mendengarkan dan mendukung anak dalam setiap situasi sangat penting bagi perkembangan emosional mereka. Tawarkan pelukan atau kata-kata penyemangat ketika anak merasa sedih atau kecewa agar mereka tahu bahwa dukungan selalu tersedia. Dukungan emosional ini menciptakan rasa aman yang memungkinkan anak untuk berbagi perasaan tanpa takut dihakimi.