

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Grafis

Desain grafis adalah praktik merancang ide menjadi konten visual dan tekstual, yang dapat memuat berbagai fungsi untuk menyampaikan informasi kepada *audiens* secara efektif (Landa, 2018).

2.1.1 Elemen Desain

Dalam perancangan desain, Landa (2018) menjelaskan terdapat elemen-elemen dalam desain yang digunakan untuk menciptakan bentuk visual yang berfungsi untuk mengkomunikasikan ide dan konsep dasar.

2.1.1.1 Bentuk

Bentuk merupakan struktur luar dari sebuah objek, secara umum bentuk memiliki panjang dan lebar. Bentuk ini dapat diklasifikasikan menjadi tiga jenis utama yaitu bentuk *non-representatif*, abstrak, dan representatif. Dengan pengertian sebagai berikut:

1. Bentuk *non-representatif* merupakan bentuk yang tidak menggambarkan objek, orang, atau tempat secara harfiah. Bentuk ini diciptakan tidak menyerupai apapun.
2. Bentuk abstrak merupakan bentuk natural yang mengalami perubahan atau distorsi untuk mencapai tujuan komunikasi tertentu.
3. Bentuk representatif adalah bentuk yang dapat dikenali dan mengingatkan pada bentuk yang asli, karena menyerupai objek di dunia nyata. Bentuk ini juga dikenal sebagai bentuk figuratif.



Gambar 2. 1 Board Game "Survive the Island"

Sumber: <https://www.majorfun.com/survive-escape-from-atlantis/>

Elemen-elemen pada *board game* “Survive the Island” umumnya bersifat representatif. Sifat representatif pada elemen tersebut dikarenakan komponen dalam permainan dirancang seperti menggambarkan elemen nyata, seperti perahu, token, pion, papan, kartu, dan bentuk elemen lainnya. Tujuan penggambaran elemen-elemen secara nyata ditunjukkan untuk menciptakan imersi dalam dunia permainan.

2.1.1.2 Warna

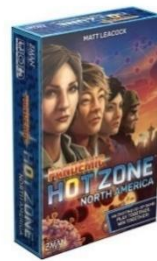
Warna merupakan elemen penting dalam menciptakan sebuah desain. Warna terdiri dari tiga komponen utama yaitu, *hue* (rentang warna), *value* (terang dan gelapnya warna), dan *saturation* (intensitas warna). Warna memiliki banyak fungsi yang berbeda, seperti melambangkan ide, suatu simbolisme, menciptakan fokus dalam desain, dan menyampaikan kesan pada *audiens*. Aspek visual ini juga mempengaruhi emosi dan persepsi. Hal tersebut dikuatkan oleh teori Freud dalam Paksi (2021) mengungkapkan pandangannya tentang warna mempengaruhi pikiran seseorang (h.96).

Dalam teorinya, Maxwell membagi warna menjadi dua yaitu subtraktif yang berasal dari penyerapan cahaya dan aditif yang dihasilkan dari campuran cahaya. Warna subtraktif biasa dikenal dengan sebutan CYMK yaitu, *cyan*, *magenta*, *yellow*, dan *key (black)*. Warna tersebut biasa digunakan pada media cetak karena berbahan dasar pigmen cat.

Sedangkan warna aditif yang dikenal dengan sebutan RGB merupakan *red*, *green*, dan *blue*, yang mengacu pada media berbasis digital.

1. Temperatur Warna

Dalam teori ini, kesan hangat dan dingin dapat dipengaruhi oleh *hue*, *value*, dan *saturation*. Temperatur warna dapat berubah secara dinamis, tergantung komposisi yang digunakannya. Berdasarkan posisinya pada *color wheel*, kedua temperatur ini berada saling bersebrangan. Warna hangat meliputi merah, oranye, dan kuning sedangkan warna dingin meliputi ungu, biru, dan hijau.



Gambar 2. 2 Temperatur Warna pada *Board Game* "Hotzone"

Sumber: <https://pavcreations.com/color-theory-for-game-art-design-the-basics/>

Warna hangat dan warna dingin serta warna merah dan biru pada *board game* "Hotzone" yang terlihat pada kemasan permainan merupakan contoh dari temperatur warna. Warna-warna ini yang mendukung tema darurat dan strategi penyelamatan membentuk kombinasi warna guna menciptakan kontras yang menarik. Tema permainan dapat terdukung oleh warna hangat yang menyoroti elemen, seperti warna oranye dan merah. Selain itu, warna dingin seperti warna biru dan ungu dapat memberikan keseimbangan pada visual dalam kemasan permainan papan "Hotzone" tersebut.

2. Skema Warna

Skema warna mengacu pada aturan pemilihan warna untuk menciptakan harmonisasi visual. Johannes Ittens dalam bukunya “The Art of Color” juga menyatakan bahwa kemampuan untuk menyusun tema melalui hubungan warna yang teratur dan sistematis mampu berfungsi sebagai dasar dalam sebuah komposisi (h.118). Berikut ini adalah beberapa skema warna yang umum digunakan dalam desain:

a. Monokromatik

Monokromatik merupakan penggunaan satu *hue* atau rentan warna dasar yang diatur melalui *value* dan *saturation* untuk menciptakan visual yang konsisten.



Gambar 2. 3 Warna Monokramatik pada Catur Kayu

Sumber: <https://kumparan.com/seputar-hobi/5-board-game-strategi...>

Skema satu warna digunakan untuk memberikan kesan yang harmonis dan seragam pada setiap desain, sehingga setiap desain yang dihasilkan juga dapat terlihat lebih terfokus dan warna terlihat tidak terlalu kompleks.

b. Analogus

Warna analogus menggunakan warna-warna yang berdampingan pada *color wheel*, dengan tiga *hue* berdampingan analogus menciptakan warna yang harmonis dan memberikan kesan nyaman pada penglihatan dan nyaman untuk digunakan.



Gambar 2. 4 Board Game "Canazee"

Sumber: <https://canazeegames.ca/>

Skema warna pada analogus terlihat seperti skema monokromatik namun menggunakan warna yang lebih beragam, satu warna akan mendominasi dan dua warna lainnya akan berperan menjadi warna-warna pendukung.

c. Komplementer

Dalam *color wheel*, *hue* warna komplementer saling berlawanan, contohnya adalah biru dan oranye. Skema ini menciptakan kontras yang kuat jika dipakai secara bersamaan.



Gambar 2. 5 Board Game "Dixit"

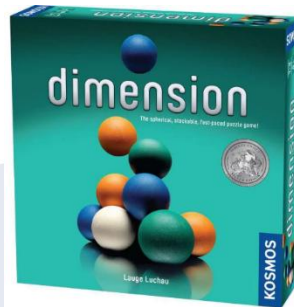
Sumber: <https://www.tokopedia.com/tabletoys/dixit-...>

Pada elemen-elemen *board game* "Dixit" yang menggunakan dua warna bersebrangan merupakan salah satu contoh pada skema warna ini. Papan pada *board game* menggunakan warna biru serta warna oranye pada kemasan.

d. Split complementery

Warna ini mencakup tiga *hue* yaitu, dua warna yang berdekatan serta satu warna yang bersebrangan dalam *color*

wheel. Warna ini juga memiliki kontras namun tidak cukup tinggi karena tidak seintens warna komplementer pada umumnya.



Gambar 2. 6 Warna *Split Complementary* pada Board Game "Dimention"

Sumber: <https://www.blibli.com/p/dimension-board-game/...>

Variasi pada skema warna ini dapat menciptakan tampilan yang menarik, harmonis, namun tetap mencolok. Contoh skema warna *split complimentary* diadaptasi pada kemasan *board game* "Dimension".

e. *Triadic*

Skema warna ini terdiri atas tiga *hue* yang memiliki jarak yang sama antara satu dengan yang lainnya. Warna triadik menghasilkan keseimbangan yang cerah dan dinamis.



Gambar 2. 7 *Triadic* pada Board Game "Azul"

Sumber: <https://www.ign.com/articles/azul-board-game-review>

Warna triadik memiliki keunggulan pada keseimbangan antara kontras dan harmoni. Satu warna dipilih sebagai warna dominan dan dua lainnya sebagai pelengkap. Namun, Komposisi warna ini harus tepat agar hasilnya tetap harmonis dan hasil visual tidak terlalu kontras.

f. Tetradik

Skema tetradik merupakan komplementer ganda dengan menggunakan dua pasang warna yang saling bersebrangan. Oleh karena itu tetradik terdiri atas empat warna sehingga memberikan variasi yang lebih luas dan kompleks.



Gambar 2. 8 Warna Tetradic pada Board Game "Survive the Island"

Sumber: <https://www.amazon.com/Survive-Island-Board-Game...>

Skema warna tetradik dapat menciptakan kombinasi warna yang kaya serta beragam. Keseimbangan antara kontras dan harmoni dapat dihasilkan dari kombinasi warna yang baik, sehingga menghasilkan tampilan visual yang dinamis namun warna yang digunakan tidak terlalu ramai.

2.1.1.3 Tekstur

Landa (2018) menjelaskan tesktur dalam desain terdapat dua kategori, tekstur taktil dan tekstur visual. Tekstur taktil adalah tekstur yang dapat dirasakan saat disentuh sedangkan, tekstur visual adalah ilusi tekstur sebenarnya (h.22). Tekstur juga salah satu unsur yang penting karena dapat mempengaruhi bagaimana desain terasa dan terlihat.



Gambar 2. 9 Tekstur dalam *Board game* “Patchwork”

Sumber: <https://www.rpg.net/reviews/archive/16/16503.phtml>

Board game “Patchwork” merupakan salah satu bentuk tekstur dalam elemen desain. Tekstur yang digunakan yaitu tekstur visual, tekstur yang hanya terlihat namun tidak dapat dirasakan.

2.1.1.4 *Typography*

Dalam bukunya, Landa (2018) menyatakan pemilihan jenis huruf yang tepat dapat mempengaruhi kesan dan penafsiran sebuah pesan. Elemen ini lebih dari sekedar konten literal, hal ini dikuatkan (Grabska & Grabska-Gradzińska, 2022) yang menyatakan tipografi dalam komunikasi visual tidak hanya berfungsi sebagai media untuk memudahkan penerimaan informasi, tetapi juga sebagai elemen desain yang mengekspresikan kreatif serta imajinasi manusia (h.122).



Gambar 2. 10 *Typography* dalam *Board game* “Celestia”

Sumber: <https://www.blibli.com/p/monopolis-celestia-board...>

Tipografi dapat membantu menciptakan karakter. Oleh karena itu, pemilihan tipografi dalam perancangan *board game* merupakan hal

yang penting karena dapat mempengaruhi kesan *audiens* terhadap permainan. Tipografi pada *board game* sangat membantu membangun atmosfer dan membantu pemain memahami kesan dalam permainan.

2.1.2 Prinsip Desain

Desain bergantung pada prinsip untuk menciptakan komposisi yang efektif. Dalam buku berjudul *Graphic Design Solution*, Landa (2018) mengatakan bahwa terdapat beberapa prinsip yang perannya dalam menghasilkan desain yang harmonis dan fungsional. Dalam penerapan prinsip-prinsip ini, diperlukan adanya kombinasi elemen-elemen desain.

2.1.2.1 Keseimbangan (*balance*)

Balance dalam desain mengacu pada bagaimana elemen-elemen visual diatur untuk menciptakan rasa stabilitas dan harmoni. Terdapat dua jenis keseimbangan, yaitu simetris dimana elemen-elemen disejajarkan secara merata dikedua sisi. Asimetris menggunakan ukuran visual yang berbeda untuk mencapai keseimbangan yang menarik. Keseimbangan yang baik adalah kunci untuk menjaga harmoni visual dalam sebuah komposisi dan tidak ada elemen yang terlalu mendominasi tanpa tujuan yang jelas (Majid & Alwali, 2022, h.391).



Gambar 2. 11 Keseimbangan pada *Board Game* "Azul"

Sumber: <https://www.blibli.com/p/azul-board-game/ps--MEG...>

Penerapan keseimbangan yang tepat pada suatu karya, desain dapat menunjukkan elemen-elemen tertentu untuk menarik perhatian

tanpa membuatnya tampak berlebihan. Keseimbangan dalam desain juga menciptakan harmoni antara elemen desain, warna, ukuran, dan bentuk.

2.1.2.2 Penekanan (*Emphasis*)

Emphasis adalah prinsip yang digunakan untuk menciptakan fokus visual pada elemen tertentu dalam desain. Selain itu prinsip desain ini mengatur tata letak atau urutan elemen berdasarkan tingkat kepentingan masing-masing. Penekanan dicapai melalui perbedaan ukuran, warna, dan bentuk. Landa (2019) menekankan bahwa penekanan yang tepat memungkinkan *audience* untuk memahami informasi utama secara cepat dan jelas. Hal ini juga sejalan dengan pernyataan (Fuchs & Golenhofen) yang menyatakan bahwa *emphasis* membantu membangun hierarki visual untuk memastikan bahwa informasi yang paling penting disampaikan dengan jelas (2019, h.214).



Gambar 2. 12 *Emphasis* pada *board game* "Santorini"

Sumber: <https://www.amazon.com/Roxley-Santorini-Multi-Strategy...>

Penekanan yang terlihat pada *board game* "Santorini" terletak pada kepala karakter yang dibuat lebih besar dibandingkan elemen lainnya pada visual. Selain itu, judul pada kemasan juga menciptakan penekanan dengan penempatan pada bagian tengah *board game* dengan karakter tulisan yang berlapis.

2.1.2.3 Ritme (*Rhythm*)

Ritme menciptakan aliran atau gerak dalam komposisi yang dapat mengarahkan mata *audience* untuk menyusuri desain secara

terstruktur. Cahyani., dkk. (2024) menegaskan bahwa ritme yang baik membantu menciptakan keberlanjutan visual yang pada akhirnya mempermudah pemahaman dan navigasi dalam desain (h.56).



Gambar 2. 13 Ritme pada *Board Game* "Splendor"

Sumber: <https://www.tokopedia.com/mariahhhh/splendor-board-game>

Pada kemasan *board game* “Splendor” fokus pertama akan menuju pada ilustrasi yang ada pada kemasan, lalu mengarah pada efek cahaya pada karakter hingga visual belakang kemasan. Yang pada akhirnya semua elemen pada kemasan akan terlihat karena ritme yang diciptakan oleh *board game* ini sangat baik.

2.1.2.4 Keselarasan (*Unity*)

Unity mengacu pada bagaimana semua elemen dalam sebuah desain terkait satu sama lain untuk menciptakan keseluruhan yang kohesif. Prinsip ini memastikan bahwa meskipun desain mungkin memiliki banyak elemen yang berbeda, semuanya terikat oleh tema, warna, atau gaya yang konsisten.



Gambar 2. 14 Keselarasan pada *Board Game* "Wingspan"

Sumber: <https://www.tokopedia.com/boardgamemarket/wingspan...>

Prinsip desain *unity* tercermin pada kemasan *board game* "Wingspan". Seluruh elemen visual berkerja sama dalam menciptakan pengalaman yang harmonis dan saling mendukung. Keselarasan ini dapat dilihat dari penggunaan warna, ilustrasi, hingga tipografi dalam visual permainan yang secara konsisten menggambarkan tema permainan tersebut.

2.2 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan satu unsur yang penting dalam desain grafis yang memiliki kedudukan yang penting. Hal ini diperkuat oleh Alan Male (2007) dalam bukunya yang berjudul "Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective" yang menyatakan bahwa ilustrasi memainkan peran penting dalam komunikasi visual dengan berbagai gaya dan teknik yang dapat disesuaikan dengan konteks dan tujuan tertentu. Ilustrasi digunakan untuk merepresentasi visual yang digunakan untuk memperjelas ataupun memperjelas suatu konsep.

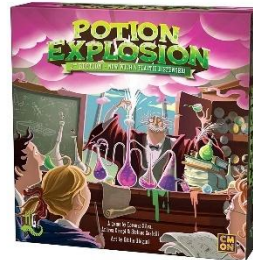
2.2.1 Jenis Ilustrasi

Pada buku "The Visual Dictionary of Illustration" oleh Wigan (Wigan, 2009) ilustrasi dibagi menjadi beberapa kategori, yaitu:

2.2.1.1 *Cartoon*

Bentuk *cartoon* adalah ilustrasi yang berupa sederhana, ekspresif, dan biasa digunakan untuk menyatakan pesan berupa cerita visual yang mengandung humor ataupun satir (Wigan, 2009, h.57). Ilustrasi *cartoon* dapat diidentifikasi dengan garis besar pada gambar,

penggunaan warna-warna cerah, dan gaya yang berlebihan untuk menciptakan daya tarik dalam visual.



Gambar 2. 15 Ilustrasi *Cartoon* pada *Board Game* “Potion Explosion”

Sumber: <https://www.tokopedia.com/find/potion-explosion>

Ilustrasi *cartoon* tercermin pada kemasan *board game* “Potion Explosion”. Visual pada *Board game* ini menggunakan warna-warna cerah dengan ilustrasi karakter yang menarik.

2.2.1.2 *Doodle*

Doodle merupakan ilustrasi yang spontan karena gambar atau coretan ini tidak memiliki fokus, dan dibuat tanpa tujuan (Wigan, 2009, h.84). *Doodle* mencerminkan ekspresi bebas dengan garis sederhana yang abstrak meskipun begitu, *doodle* adalah sarana eksperimen visual yang intuitif dan dapat memecahkan masalah komunikasi. Brown (2014) menambahkan bahwa *doodle* berfungsi sebagai alat untuk berpikir yang dapat merangsang kreativitas.



Gambar 2. 16 Ilustrasi *Doodle* pada *Board Game* "Doodle Heist"

Sumber: <https://www.amazon.com/New-Game-DOODLE-HEIST...>

2.2.1.3 Punk

Punk adalah gaya ilustrasi yang mengusung estetika pemberontakan, ketidakaturan, dan *anti-mainstream*. Hal ini diperkuat oleh Blauvelt (2018) yang menyatakan bahwa ilustrasi punk mencerminkan semangat budaya pemberontakan yang populer pada era 1970-1980 dan sering kali berisikan kritik sosial maupun politik. Menurut (Wigan, 2009) gaya ini adalah subkultur musik, seni, dan fesyen jalanan anarkis yang sering digunakan dalam poster, album musik, dan karya seni zine dengan elemen visual yang mencolok, kolase, serta tipografi yang tidak teratur (h. 190).



Gambar 2. 17 Ilustrasi *Punk* pada *Board Game* "Skate Summer"

Sumber: <https://worldofmirth.com/products/skate-summer-board-game>

2.2.1.4 Vector

Vector adalah ilustrasi yang dibuat menggunakan titik dan garis berbasis persamaan matematika untuk menciptakan gambar yang dapat diskalakan tanpa kehilangan kualitas (Wigan, 2009). Smith (2020) menggaris bawahi bahwa ilustrasi *vector* memberikan fleksibilitas yang tinggi bagi desainer. Karakteristik utama *vector* adalah hasil visual yang tajam, bersih, dan fleksibel.



Gambar 2. 18 Ilustrasi Vector pada Board Game "Machi koro"

Sumber: <https://www.blibli.com/p/machi-koro-2-board-game...>

Hal ini diperkuat lagi oleh (Harahap, Priyatno, Sinaga, & Sihite, 2020) yang mengatakan bahwa *vector* memiliki beberapa karakteristik khusus yaitu:

1. Ekspresif dan Spontan

Garis dalam *vector* sering kali digambar dengan bebas, tidak kaku, dan memberikan kesan dinamis, hal ini dapat memberikan kesan gerakan yang kuat dalam karya seni. Gaya yang ekspresif juga dapat menggambarkan emosi sebaliknya.

2. Tebal Tipis

Garis-garis yang digunakan memiliki variasi ketebalan, memberikan kedalaman dan kontras pada objek. Variasi tebal tipis garis ini dapat menciptakan kontras yang tajam, dan dapat memberikan efek visual yang mempertegas elemen-elemen tertentu dan dapat menyusun struktur dalam karya.

3. Beragam Jenis Garis

Garis pada *vector* bisa berupa garis lurus, lengkung, *outline*, geometris, ataupun organik yang berfungsi sebagai penambah nilai estetika dan kesan pada visual tersebut.

2.3 Board Game

Permainan papan atau yang lebih dikenal dengan *Board game* merupakan jenis permainan yang dimainkan di atas papan, yang memiliki beberapa komponen dan banyak melibatkan interaksi. *Board game* dapat membantu mengasah

kemampuan berpikir kritis dan mengembangkan keterampilan dalam bekerja sama dalam tim (Mangundjaya dkk., 2022, h.344). Hal tersebut dikuatkan (Cheng dkk., 2020) dalam jurnal “Design Ideas for an Issue-Situation-Based Board Game Involving Multirole Scenarios” yang menyebutkan bahwa fitur tertentu dalam *board game* dapat membentuk lingkungan belajar mandiri yang mendukung pembelajaran melalui peran, meningkatkan motivasi yang berorientasi pada tujuan, mekanisme, dan mendorong pembelajaran social melalui interaksi antar pemain.

2.3.1 Element Board Game

Fullerton (2024) mengatakan elemen merupakan pembentuk struktur pada sebuah permainan. Elemen ini terdiri atas dua jenis yaitu, *formal element* dan *dramatic element*. Elemen formal adalah struktur mekanis dari sebuah permainan, dan elemen dramatik adalah komponen yang memengaruhi aspek emosional pemain. Menurut buku Fullerton (2024) *Game Design Workshop*, elemen formal terdiri dari:

2.2.1.1 Elemen Formal

Elemen formal dalam desain permainan menurut Fullerton mencakup struktur dasar yang membangun dalam sebuah pengalaman bermain. Hal ini meliputi pemain, tujuan, prosedur, aturan, sumber daya, konflik, batasan, serta hasil.

1. Players

Players menjelaskan pemahaman tentang partisipan dalam sebuah permainan. Permainan diciptakan khusus untuk para pemain yang dengan bebas memilih mematuhi aturan serta regulasi agar dapat ikut serta. Di dalam permainan, para pemain dapat melakukan berbagai aksi yang tidak terduga semacam berbohong, membunuh, atau berkhianat yang sebelumnya tidak pernah terpikirkan. Namun, dibalik itu para pemain dapat mencerminkan pengorbanan, keberanian, serta pengambilan keputusan. Ketika paradoks yang unik serta regulasi yang

ketat diterapkan dalam zona permainan, hal ini dapat menciptakan kesempatan pengalaman bermain yang nyaman (Fullerton, 2024).

2. Objectives

Objectives merujuk pada tujuan dalam permainan, elemen ini menentukan arah dan motivasi pemain dalam menyelesaikan sebuah permainan. Oleh karena itu, *objectives* dapat membantu menciptakan permainan yang menarik dan jelas. Menurut Fullerton (2024) tujuan permainan harus dipertimbangkan dengan baik, sebab hal ini mempengaruhi elemen formal dan elemen dramatisnya.

3. Procedures

Procedures merupakan mekanika spesifik yang digunakan dalam permainan. Prosedur mencakup aturan permainan yang mengatur hal yang diperbolehkan dan tidak diperbolehkan. Media permainan yang digunakan dapat mempengaruhi prosedur, prosedur media digital dan non-digital berbeda. Prosedur pada *board game* biasanya disediakan di dalam lembar aturan, sedangkan pada media digital prosedur bekerja di belakang layar karena permainan digital jauh lebih kompleks daripada permainan non digital (Fullerton, 2024).

4. Rules

Rules merupakan aturan pada sebuah permainan, aturan ini yang akan menjadi fondasi dalam setiap permainan. *Rules* dan *Procedures* dirancang secara bersamaan, dikarenakan keduanya saling berkaitan. Ketika merancang elemen ini, pertimbangkan hubungan dengan para pemain karena terlalu banyak dapat menyulitkan pemain untuk memahami permainan. Peraturan yang tidak dinyatakan atau diatrikulasikan dengan kurang baik bisa membingungkan para pemain.

Menurut Fullerton (2024) dalam permainan, aturan dibagi menjadi tiga yaitu, aturan yang mengartikan tujuan serta konsep

permainan, aturan yang membatasi tindakan, dan aturan yang menentukan efek. Aturan yang menentukan efek berguna untuk menciptakan variasi, sehingga menambah kegembiraan dan perbedaan, selain itu aturan ini juga dapat digunakan untuk mengembalikan permainan ke jalurnya karena sifatnya yang sementara (h.84).

5. Resources

Resources adalah sumber daya pada permainan, mencakup segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan atau dikelola oleh pemain, seperti item, energi, waktu. *Resources* adalah berbagai elemen yang tersedia dalam permainan. *Resources* digunakan pemain sebagai alat untuk melakukan aksi, membuat keputusan, yang nantinya akan mempengaruhi hasil akhir dalam sebuah permainan. Pada setiap sistem permainan, sumber daya harus memiliki fungsi dan kelangkaan agar sumber daya dapat berguna karena jika sumber daya terlalu berlimpah, maka value dalam sumber daya akan hilang (Fullerton, 2024, h.85).

6. Conflict

Conflict merupakan tantangan yang dihadapi oleh pemain, konflik telah dirancang ke dalam permainan untuk menciptakan dinamika dan ketegangan antar pemain. konflik dalam permainan dapat muncul dalam berbagai bentuk, seperti *obstacles*, *opponents*, ataupun *dilemmas* (Fullerton, 2024). Konflik ini terjadi ketika pemain berusaha mencapai tujuan dalam batas aturan yang sudah ditetapkan.

7. Boundaries

Boundaries atau batasan dalam sebuah permainan tidak hanya berupa fisik seperti arena permainan namun juga berupa aturan konseptual dalam mekanika permainan. Menurut Fullerton (2024), batasan merupakan hal penting dalam desain permainan karena batasan ini membatasi ruang yang ada pada dunia dalam permainan itu sendiri.

8. Outcome

Outcome atau hasil adalah akhir yang didapatkan pemain setelah mengikuti permainan. Hasil akhir yang diperoleh pemain dapat berupa kemenangan, kekalahan, atau penghargaan. Namun, terkadang beberapa permainan memang dirancang untuk permainan tak terbatas. Menurut Fullerton (2024) sebuah hasil permainan juga harus bersifat abstrak agar selalu dapat menarik dan mempertahankan perhatian dari para pemain agar dapat terus memainkan permainan tersebut.

2.2.1.2 Elemen Dramatik

Elemen dramatik merupakan elemen yang mencakup semua aspek yang mendukung keterlibatan emosional pemain.

1. Challenge

Tantangan adalah salah satu elemen yang membuat sebuah *board game* menjadi menarik. Oleh karena itu, tantangan dalam permainan harus menarik, memberikan rasa puas jika diselesaikan, dan membuat pemain mengeluarkan usaha untuk mencapai kepuasan dalam permainan. Tantangan bersifat individual, tergantung pada kemampuan dan pengalaman pemain. Selain bersifat individual, tantangan juga bersifat dinamis karena harus beradaptasi dengan kemajuan dalam kemampuan pemain yang berarti tantangan dalam permainan bisa dibuat dengan tingkat kesulitan yang rendah lalu ke tinggi.

2. Play

Play disini mengacu pada keterlibatan pemain dalam permainan. Dapat dikatakan ini adalah suatu aktivitas yang dilakukan para pemain untuk mendapatkan keahlian dan kesenangan (Fullerton, 2024). Selama mengikuti peraturan dalam permainan, para pemain bebas memilih tindakan yang dilakukan saat permainan berlangsung.

3. *Premise*

Premise merupakan landasan dari cerita di dalam sebuah permainan, elemen ini menentukan peristiwa yang akan terjadi dalam permainan sehingga dapat memotivasi pemain untuk bermain.

4. *Character*

Karakter merupakan perwakilan yang memainkan peran dalam sebuah permainan. Karakter dalam permainan dapat digunakan untuk berpartisipasi dalam cerita yang ada di permainan itu sendiri.

5. *Story*

Story merupakan *narrative* yang ada didalam suatu permainan. Cerita biasanya dimulai pada awal permainan dan berlanjut hingga selesai. Selain itu, karakter yang dimainkan pemain juga berperan dalam meningkatkan keseruan cerita dalam permainan. Dengan adanya elemen ini, sangat membantu pemain untuk memahami isi yang ingin disampaikan dari sebuah permainan.

2.3.2 *Design dan playtesting*

Menurut Stegmaier (2017), desain permainan melibatkan pembuatan konsep, mekanisme, dan komponen yang menciptakan pengalaman bermain yang seimbang dan menyenangkan. Dalam bukunya, Stegmaier menekankan pentingnya menciptakan permainan yang intuitif dengan aturan yang mudah dipahami, dengan tetap mempertahankan tantangan dan interaksi antar pemain. Pandangan tersebut didukung oleh Fullerton (2024) dengan menyatakan bahwa desain permainan merupakan proses yang iteratif, yang mana setiap elemen formal harus berfungsi secara harmonis untuk menciptakan pengalaman bermain yang kohesif. Fullerton (2024) juga menekankan pentingnya mempertimbangkan pemain dalam proses desain, karena desain yang baik harus berfokus pada cara pemain berinteraksi dengan permainan.

Setelah konsep dasar dibuat, aspek penting kedua dalam proses ini adalah *playtesting*. *Playtesting* adalah proses pengujian permainan secara langsung oleh pemain untuk mengidentifikasi kekurangan, masalah, atau

ketidakseimbangan dalam mekanika permainan. *Playtesting* pada Stegmaier (2017) berfokus pada *feedback* dari pemain, sementara Fullerton (2024) menambahkan bagaimana elemen formal bekerja dalam menciptakan *user experience* yang bermakna. Fullerton juga mencatat bahwa *playtesting* memberikan wawasan yang berharga untuk penyempurnaan permainan.

2.3.3 Jenis-Jenis *Board Game*

Membagi jenis *board game* menurut (Sousa & Bernardo, 2019) adalah dengan mengklasifikasi karakteristik dan fitur utamanya, yaitu:

2.2.3.1 *Traditional and Classical*

Board game jenis ini merupakan permainan yang berada dalam domain publik, biasanya tidak ada pencipta yang disebutkan sehingga tidak ada hak komersial, contohnya adalah “catur”.



Gambar 2. 19 Permainan Catur

Sumber: <https://jamberita.com/read/2021/01/31/5965319/manfaat-main-catur...>

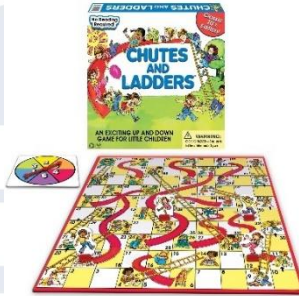
Board game “catur” merupakan salah satu contoh jenis permainan papan tradisional dan klasik, permainan ini sangat populer yang sudah dimainkan sejak lama dan tidak kekang oleh waktu. Selain catur, jenis permainan papan ini ada “Backgammon”, “Go”, “Dama”, dan banyak permainan papan lainnya.

2.2.3.2 *Mass-market*

Permainan jenis ini adalah permainan yang diproduksi oleh perusahaan besar untuk konsumsi massal tanpa perhatian khusus kepada penciptanya, namun tetap fokus pada aspek komersial. Contohnya seperti monopoli, scrabble, dan clue. *Mass-market* dibagi lagi berdasarkan kategorinya sebagai berikut:

1. Family Games

Permainan ini cenderung memiliki mekanisme dan aturan yang sederhana dan menggunakan aspek keberuntungan dalam mekanismenya. Fungsinya sebagai *family games* adalah membuat permainan cocok untuk semua umur.



Gambar 2. 20 Permainan “Chutes and Ladders”

Sumber: <https://www.amazon.com/Winning-Moves-Games-Children...>

Papan permainan seperti ular tangga adalah salah satu contoh *family games*. Permainan ini juga sudah lama dikenal dan dimainkan. Termasuk kedalam *family games* dikarenakan mekanika permainan mudah dan cocok untuk segala usia.

2. Pulps Games

Permainan ini terinspirasi dari film atau buku populer, seringkali mekanisme dan tema cenderung sama dengan permainan lain yang lebih terkenal. Contohnya adalah board game “Harry Potter”.



Gambar 2. 21 Permainan “Harry Potter”

Sumber: <https://theop.games/products/harry-potter-hogwarts-battle-a...>

Board game jenis ini memiliki banyak komponen, cerita, teknik, dan tema yang bervariasi namun memiliki ciri khas tersendiri.

Board game ini terinspirasi dari *pulp fiction*, yaitu cerita pertualangan, aksi ataupun misteri yang populer.

3. *Party Games*

Permainan ini merupakan permainan dengan mekanika sederhana yang dirancang untuk kelompok besar, dan berfokus pada interaksi sosial dan hiburan saat bersama.



Gambar 2. 22 Permainan “Cranium”

Sumber: <https://www.ubuy.co.id/id/product/E7AAX7C-cranium-game>

Board game “Cranium” adalah salah satu *party game* yang terkenal. Berbagai jenis aktifitas dan kreatifitas akan digabungkan pada *board game* ini. Permainan ini merupakan permainan tim sehingga sangat cocok untuk meningkatkan interaksi sesama pemain.

2.2.3.3 *Hobby Games*

Permainan ini menunjukkan desain asli atau orisinalitas produknya, oleh karena itu pencipta diakui, dan sering kali dimiliki oleh perusahaan atau individu. Contohnya seperti “Settlers of Catan” dan “Pandemic”. Permainan jenis ini juga dibagi beberapa kategori, yaitu:

1. *Wargames*

Pemain ini merupakan simulasi militer dengan peta realistis, biasanya menggunakan dadu atau sistem acak untuk merepresentasikan pertempuran. Permainan ini sering bersifat strategis dengan miniatur-miniatur yang dibuat sedemikian rupa samanya.



Gambar 2. 23 Permainan “Axis & Allies 1941”

Sumber: <https://www.axisandallies.org/p/axis-allies-1941-preview-setup/>

Jenis *board game* ini adalah permainan yang menstimulasikan pertempuran atau konflik baik dalam skala kecil maupun skala besar. Contoh pada *wargames* adalah *board game* “Axis & Allies 1941”.

2. *Role-play*

Dalam mekanismenya, pemain ini melibatkan kolaborasi antar pemain untuk membangun cerita naratif yang dipandu oleh mediator, agar pengalaman bermain yang didapatkan imersif.



Gambar 2. 24 Tekstur dalam Board Game “Dragonfire”

Sumber: <https://www.walmart.com/ip/Dragonfire-D-D-Deckbuilding...>

3. *Collectible Card Games*

Cara bermain ini dengan pemain mengumpulkan kartu untuk menciptakan dek unik dalam kompetisi melawan pemain lain.



Gambar 2. 25 Permainan “Magic The Gathering”

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

4. *Eurogames*

Permainan ini menekankan strategi dengan mekanisme yang minim keacakannya, memiliki simulasi tema yang disederhanakan dan kualitas komponen yang tinggi.



Gambar 2. 26 Permainan “Catan”

Sumber: <https://littlejordantoys.com/product/brands/board-game...>

5. *American games / Ameritrash*

Permainan ini menggabungkan elemen perang dan *role-player* yang difokuskan pada tema daripada mekanika.



Gambar 2. 27 Permainan “Terraforming Mars”

Sumber: <https://boardgamegeek.com/image/2802632/terraforming-mars>

2.3.4 Fungsi *Board Game*

Pembelajaran dengan menggunakan *board game* tidak hanya terbatas mendapatkan pengetahuan, tetapi juga melalui berbagai praktik dan interaksi yang dilakukan pemain. (Bayeck, 2020) mengungkapkan bahwa *board game* memiliki hubungan erat dengan proses pembelajaran, didasarkan pada gagasan bahwa permainan dapat menjadi lingkungan pembelajaran alternatif (h.425). *Board game* memberikan beberapa efek positif yang signifikan terhadap pembelajaran, menjadikan alat yang efektif dalam mendukung proses belajar. Berikut adalah manfaat dari *board game*:

2.2.4.1 Manfaat dalam keterampilan sosial

Dalam hal keterampilan sosial, *board game* memberikan kesempatan bagi pemain untuk berinteraksi langsung, baik itu kolaborasi maupun kompetisi. Dalam studi (Rosa & Sousa, 2021) yang berjudul “Using a Collaborative Modern Board Game to Characterise Problem-solving Experiences in Physiotherapy Students”, siswa fisioterapi yang bermain *board game* kolaboratif mengalami peningkatan dalam keterampilan komunikasi dan kerja sama, menunjukkan bahwa *board game* dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan interaksi sosial antar pemain yang bermain bersama.

2.2.4.2 Memfasilitasi Pembelajaran Berbagai Topik dan Keterampilan

Pembelajaran dalam *board game* tidak terbatas, studi menunjukkan *board game* dapat memfasilitasi berbagai mata pelajaran. Termasuk ilmu kesehatan, kedokteran, kimia, teknik, fisika, keuangan, masalah sosial hingga budaya. (Bayeck, 2020) melakukan peninjauan sejumlah penelitian dan hasilnya secara konsisten menunjukkan *board game* dapat meningkatkan pemahaman terhadap konsep yang kompleks. Hal ini dibuktikan juga dalam penelitian “Board Game in Change Management: Mechanism, Rules, and Duration” oleh Promsri (2019)

yang menunjukkan bahwa *board game* dapat digunakan untuk simulasi manajemen perubahan, membantu pemain mempelajari konsep-konsep kompleks dengan cara yang lebih mudah dipahami dan interaktif. Dengan begitu studi (Bayeck, 2020) mengungkapkan bahwa *board game* dapat secara efektif menjadi alternatif metode pengajaran yang lebih menyenangkan dan menarik bagi para pendidik diberbagai bidang ilmu.

2.2.4.3 Motivasi Pembelajaran

Dalam konteks ini, *board game* berperan sebagai alat pembelajaran yang menarik dan dapat melibatkan siswa secara aktif. Noda, Shiotsuki, dan Nakao (2019) juga mengemukakan dalam jurnalnya bahwa *board game* membantu meningkatkan fungsi pemikiran kognitif dan strategis melalui tantangan dalam permainan yang penuh ketidakpastian. Taspiran dkk., (2016) dalam jurnal (Bayeck, 2020) *board game* membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan mendorong untuk siswa untuk belajar. (Bayeck, 2020) juga mengutip (Gonzalo-Iglesia dkk., 2018) yang menambahkan bahwa *feedback* yang diberikan *board game* sebagai sesuatu yang memotivasi siswa untuk belajar, sekaligus meningkatkan kemampuan bersosialisasi, komunikasi, pengambilan keputusan, dan kerja sama tim (h.422).

2.4 Pencak Silat

Pencak silat terdiri atas dua kata, “Pencak” yang mengacu pada aspek gerakan yang estetis serta “Silat” yang menekankan pada aspek bela diri (Sarbaitynil et al., 2023, h.152). Kombinasi dari kedua istilah ini mengartikan perpaduan seni dan teknik pertarungan. Pencak silat didefinisikan sebagai seni bela diri tradisional yang mencakup gerakan fisik dan filosofi moral yang terintegrasi. Seni ini menggabungkan keterampilan gerakan tubuh yang dikendalikan dengan baik untuk keperluan pertahanan diri, disertai nilai-nilai budaya yang diwariskan dari generasi ke generasi (Ediyono dkk., 2023 h.2).

2.4.1 Sejarah

Dari buku “Pencak Silat Merentang Waktu” oleh Oong Maryono, Sejarah pencak silat berakar dari budaya masyarakat yang mengembangkan keterampilan bertarung sebagai pertahanan diri dari ancaman musuh atau hewan buas pada kehidupan lampau. Seni bela diri ini berkembang di berbagai wilayah Asia, antara lain Indonesia, Malaysia, Brunei, Filipina, dan Singapura. Meski begitu, dalam Oong Maryono Pada zaman kerajaan, pencak silat digunakan sebagai latihan perang bagi para prajurit (Maryono, 1999, h.33). Donn F Draeger dalam bukunya “Weapons and Fighting Arts of Indonesia” (1972) memaparkan bukti seni bela diri ini telah ada sejak era Hindu-Budha di Nusantara, dengan adanya artefak senjata dan relief pada Candi-Candi di Indonesia, seperti pada Candi Borobudur dan Prambanan yang menggambarkan posisi dan gerakan pencak silat.

2.4.2 Aliran dalam Pencak Silat

Aliran dalam pencak silat di Indonesia sangat beragam, dan terbagi dalam berbagai daerah. Setiap daerah memiliki alirannya tersendiri dan fokus dan pembelajaran yang berbeda. Hal ini dijelaskan juga dalam buku “Panduan Pencak Silat” jilid 1 oleh Ferry Lesmana (2013). Berikut ini adalah beberapa aliran yang terkenal luas:

1. Cimande

Aliran cimande merupakan salah satu aliran tertua dan paling berpengaruh di Jawa Barat. Aliran ini menekankan pada gerakan tangan yang kuat dan keunggulannya dalam teknik bantingan.

2. Setia Hati

Aliran setia hati merupakan aliran yang berasal dari Jawa Timur. Perguruan ini dikenal dengan gerakannya yang cepat dan teknik dalam bertahan yang tangguh.

3. Merpati Putih

Merpati putih yang berasal dari Yogyakarta merupakan perguruan yang fokus pada pengendalian tenaga dalam serta pernapasan.

4. Silek Minangkabau

Berasal dari Sumatera Barat, perguruan ini unggul dalam gerakannya yang lincah, teknik kunci, dan tendangan rendah.

5. Kuntao

Kuntao merupakan perpaduan seni bela diri lokal dengan seni bela diri Tiongkok. Kuntao berasal dari Tiongkok dan berkembang di Asia Tenggara, khususnya kepulauan Melayu.

2.4.3 Gerak Dasar

Teknik-teknik ini adalah gerak fundamental dari pencak silat. Berikut adalah teknik-teknik dasar berdasarkan buku “Keterampilan Dasar Pencak Silat” oleh I Ketut Sudiana & I Luh Putu Snyanawati:

2.3.3.1 Kuda-Kuda

Kuda – kuda adalah posisi dasar dalam pencak silat yang sering digunakan dalam latihan untuk menjaga keseimbangan dan kestabilan tubuh. Teknik ini memperlihatkan keadaan kaki yang statis. Terdapat empat jenis kuda-kuda, yaitu:

1. Kuda-Kuda Depan

Jenis ini dilakukan dengan cara satu kaki di depan, sementara kaki lainnya berada di belakang dengan kaki depan yang menopang seluruh bobot tubuh. Posisi kuda-kuda depan membentuk 30 derajat (Lubis & Wardoyo, 2016).



Gambar 2. 28 Kuda-Kuda Depan

Sumber: https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=39_eEAAQBAJ&oi...

2. Kuda-Kuda Belakang

Kuda-kuda belakang hampir sama dengan kuda-kuda depan, perbedaanya terletak pada tumpuan beban tubuh yang disimpan pada kaki belakang. Pada kuda-kuda belakang, posisi telapak kaki depan lurus dan telapak kaki belakang membentuk sudut 60 derajat (Lubis & Wardoyo, 2016).



Gambar 2. 29 Kuda-Kuda Belakang

Sumber: https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=39_eEAAQBAJ&oi...

3. Kuda-Kuda Tengah

Sikap kedua kaki dibuka lebar sejajar dengan bahu sehingga kedua kaki menopang bobot tubuh. Posisi kuda-kuda tengah, dapat dilakukan dengan posisi kaki serong 30 derajat.



Gambar 2. 30 Kuda-Kuda Tengah

Sumber: https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=39_eEAAQBAJ&oi...

4. Kuda-Kuda Samping

Kedua kaki digunakan untuk melakukan kuda-kuda samping dengan cara kaki dibuka sejajar dan bobot tubuh ditopang oleh salah satu kaki yang ditebuk baik kaki kiri maupun kanan.



Gambar 2. 31 Kuda-Kuda Samping

Sumber: https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=39_eEAAQBAJ&oi...

2.3.3.2 Sikap Pasang

Sikap pasang adalah suatu siasat yang dipasang untuk menghadapi lawan yang ingin menyerang. Sikap ini juga dapat digunakan untuk menyambut kedatangan lawan. Dalam praktiknya sikap pasang merupakan gabungan antara kuda-kuda, sikap tubuh, dan sikap tangan. Terdapat dua belas pose dalam sikap pasang.

2.3.3.3 Pola langkah

Pola langkah merupakan teknik yang menggunakan gerakan kaki untuk mengubah posisi guna mendekati ataupun menjauhi lawan, baik untuk menyerang maupun membela diri. Pola langkah biasanya

digunakan untuk mengatur posisi yang nyaman, teknik ini juga dikombinasikan dengan sikap tubuh dan sikap tangan. Pola langkah dapat disebut juga dengan arah gerak, Pola langkah dibagi menjadi empat, yaitu langkah angkat, langkah geser, langkah seser, dan langkah lompat.

2.3.3.4 Belaian

Teknik belaian merupakan sikap pertahanan sebagai upaya menggagalkan serangan. Teknik ini dibagi menjadi dua, teknik belaian bisa dilakukan dengan tangkisan ataupun hindaran.

1. Tangkisan merupakan suatu sikap menahan serangan lawan. Terdapat tiga jenis tangkisan, yaitu tangkisan atas, tangkisan samping, dan tangkisan bawah.
2. Hindaran merupakan sikap menghindari serangan lawan dengan cara menggeser tubuh, teknik ini terdiri dari dua jenis yaitu hindaran samping dan hindaran bawah.

2.3.3.5 Pukulan

Pukulan adalah teknik utama dalam serangan, pukulan dilakukan menggunakan tangan. Dalam pukulan ada tiga jenis yaitu, pukulan depan (lurus mengenai lawan), pukulan samping (dengan mengayunkan tangan), dan pukulan bandul (pukulan dari bawah ke atas).

2.3.3.6 Tendangan

Tendangan adalah teknik dalam serangan yang dilakukan menggunakan kaki. Ada tiga jenis tendangan dasar, yaitu tendangan lurus dengan posisi kaki yang diarahkan ke perut atau dada lawan, tendangan samping dilakukan dengan menggunakan punggung kaki, dan tendangan melingkar yaitu tendangan yang dilakukan dengan mengayunkan kaki.

2.3.3.7 Kunci

Kucian adalah teknik untuk menjepit lawan agar tidak dapat berkutik. Teknik ini sering dilakukan untuk mengakhiri pertandingan, karena jika sudah menggunakan teknik ini dan berhasil maka lawan tidak akan bisa berdiri lagi untuk menyerang.

2.3.3.8 Jatuhan

Jatuhan dilakukan dengan membanting lawan saat posisi lawan cukup lemah. Untuk melakukan teknik ini perlu adanya keseimbangan dan tenang dalam diri pesilat. jatuhan merupakan kombinasi antara teknik bela dan serangan.

2.4.4 Kategori Pertandingan dalam Pencak Silat

Dalam pertandingan pencak silat terbagi menjadi empat golongan yaitu, tanding, tunggal, ganda, dan regu.

2.3.5.1 Tanding

Tanding merupakan aksi bertarung fisik antara dua pesilat dengan tujuan mendapatkan poin melalui teknik serangan, pertahanan, tangkapan, dan jatuhan. Dalam pertandingan, pesilat diklasifikasikan berdasarkan kelas berat untuk memastikan keseimbangan kekuatan fisik masing-masing pesilat dalam sebuah pertandingan.



Gambar 2. 32 Kategori Tanding

Sumber: <https://www.kompas.com/sports/read/2021/09/23/16400018/...>

2.3.5.2 Tunggal

Kategori ini tunggal adalah peragaan rangkaian gerakan jurus secara individu, kategori ini biasa dikenal dengan seni pencak silat. Penilaian dalam kategori ini didasari oleh ketepatan, kekuatan, dan kesesuaian dengan gerakan yang sudah ditentukan.



Gambar 2. 33 Kategori Tunggal

Sumber: <https://www.kompas.com/sports/read/2021/05/03/15000008...>

2.3.5.3 Ganda

Kategori ganda menunjukkan koreografi dua pesilat dalam pertarungan, hal ini ditampilkan untuk menunjukkan keterampilan serangan dan pertahanan dalam pencak silat.



Gambar 2. 34 Kategori Ganda

Sumber: <https://student-activity.binus.ac.id/mp/2019/07/22/kategori-tanding...>

2.3.5.4 Regu

Dalam kategori ini, pertandingan menampilkan tiga pesilat yang memperagakan jurus secara serentak dan terkoordinasi. Penilaian dalam kategori ini dilihat dari kekompakan, sinkronisasi, serta presisi gerakan yang ditampilkan para pesilat.



Gambar 2. 35 Kategori regu

Sumber: <https://student-activity.binus.ac.id/mp/2019/07/22/kategori-tanding...>

2.4.5 Peraturan

Dalam buku “Panduan Pencak Silat” oleh Ferry Lesmana (2012) menjelaskan mengenai aturan-aturan dalam pencak silat sebagai berikut:

2.3.6.1 Gelanggang

Arena dalam pencak silat berbentuk persegi dengan ukuran 10 meter x 10 meter dengan ketebalan 5 centimeter serta lingkaran berdiameter 3m sebagai tempat pertandingan. Gelanggang dalam pencak silat berwarna hijau dengan masing-masing sudutnya berwarna biru, dua kuning, dan merah berbentuk persegi.



Matras Pencak Silat PS-30

Gambar 2. 36 Gelanggang Pencak Silat

Sumber: <https://www.telkomsel.com/jelajah/jelajah-lifestyle/yuk-mengenal...>

2.3.6.2 Penilaian

Penilaian poin dalam pertandingan dalam kategori tanding di pencak silat, didasarkan pada jenis dan kualitas serangan yang dilakukan oleh pesilat. Berikut rincian poin yang terdapat dalam pertandingan pencak silat:

1. Pukulan Sah

Pesilat yang berhasil memukul atau mengenai lawan dibagian dada atau perut dengan teknik yang benar, akan mendapatkan 1 poin sah.

2. Tendangan Sah

Tendangan yang mengenai bagian dada, perut, atau punggung lawan secara sah akan mendapatkan 2 poin.

3. Bantingan dan Jatuhan

Jika pesilat berhasil menjatuhkan lawan dengan teknik yang benar, maka pesilat tersebut akan memperoleh 3 poin.

4. Pertahanan

Dengan kemampuan pesilat dalam mempertahankan posisi saat diserang lawan seperti melakukan tangkisan atau elakan yang baik, membuat lawan tidak langsung mendapatkan poin. Tetapi akan diperhitungkan dalam keseluruhan penilaian oleh juri.

5. Pengurangan

Pesilat yang melanggar peraturan, seperti melakukan serangan pada bagian yang dilarang seperti kepala atau kemaluan, bisa menyebabkan pengurangan poin tergantung pada berat pelanggaran. Berikut adalah ketentuan nilai hukuman:

- a. Teguran I, nilai akan dikurangi 1 poin.
- b. Teguran II, nilai akan dikurangi 2 poin.
- c. Peringatan I, nilai akan dikurangi 5 poin.
- d. Peringatan II, nilai akan dikurangi 10 poin.

2.4.6 Manfaat Pencak Silat

Oong Maryono menekankan bahwa pencak silat bukan hanya tentang bela diri, tetapi juga tentang pengendalian diri dan pembangunan karakter karena nilai-nilai seperti hormat, tanggung jawab, dan disiplin diajarkan secara mendalam melalui kegiatan pencak silat yang dilakukan.

2.4 Penelitian yang Relevan

Berikut adalah penelitian relevan yang penulis gunakan:

Tabel 2. 1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1	Expressing Philosophical Discourse In Pencak Silat As A Pillar of Character Education And Strengthening Social Ties In Society	Sarbitainil, Reindy Rudagi, Indra Rahmat, Nilda Elfemi, Isnaini	Pencak silat memiliki makna penting dalam membangun pendidikan karakter individu. Pencak silat bukan hanya tentang bela diri, namun berperan penting dalam pengembangan keseluruhan individu kearah yang lebih baik melalui pendidikan karakter yang diberikan.	kebaruan terlatak pada bagaimana menyampaikan makna ini kedalam sebuah <i>board game</i> .
2	<i>Board Game</i> : Cara Pembelajaran Yang Menyenangkan Bagi Orang Dewasa	Wustari Mangundjaya & Seta Wicaksana	Penelitian ini mengidentifikasi keberhasilan Kontribusi alat gamifikasi dalam pengembangan	Kebaruan terletak pada bagaimana merancang sebuah <i>board game</i> agar dapat efektif dalam pengembangan dan pembelajaran.

			dan pembelajaran	
3	Pencak Silat Merentang Waktu	Oong Maryono	Menunjukkan bagaimana pencak silat mengalami transisi dari masa ke masa tanpa kehilangan nilai-nilai budayanya	Bagaimana memadukan elemen tradisional dan modern pencak silat dalam perancangan <i>board game</i>

