

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Gim Papan

Menurut Parlett (2018, h.1), Gim Papan merupakan sebuah permainan yang berbasis papan atau dimainkan di permukaan datar dan biasanya dimainkan oleh dua orang atau lebih. Permainan papan menggunakan berbagai macam elemen seperti kartu, papan, dadu, dan pion. Pemain dapat memainkan *board game* dengan cara menggerakan, memindahkan, atau menempatkan elemen pada permukaan yang ditandai sesuai dengan aturan yang telah ditentukan.

2.1.1 Manfaat Gim Papan

Gim papan biasanya dimainkan atau dicari untuk memenuhi kebutuhan rekreasi atau melepas stres. Namun papan juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif. Melalui interaksi dalam permainan, pemain secara tidak langsung dapat mengasah kemampuan memecahkan masalah dan berpikir kritisnya (Maryanti, 2021, h. 4215). Selain itu, gim papan dapat meningkatkan kemampuan komunikasi, keterampilan sosial, kreativitas, dan keterampilan kognitif (Mangundjaya, 2022). Maka dapat disimpulkan bahwa gim papan tidak hanya berperan sebagai sarana hiburan, namun mampu menjadi media pembelajaran yang efektif, namun dengan cara yang menyenangkan.

2.1.2 Mekanisme Gim Papan

Dalam gim papan, mekanisme merupakan salah satu elemen yang menentukan bagaimana pemain berinteraksi, megambil keputusan, dan cara mencapai tujuan permainan. Berikut ini adalah penjabaran mekanisme-mekanisme gim papan menurut teori Geoffrey & Issac (2022, h.42-554) dari bukunya yang berjudul *Building of Tabletop Game Design: An Encyclopedia of Mechanisms*:

1. Actions

Struktur aksi menentukan bagaimana pemain berinteraksi terhadap sistem permainan. Mekanisme seperti *action points* dan *role selection* memberikan arahan untuk pemain menentukan strategi (h.77-95). Dengan membatasi jumlah aksi dalam satu giliran, pemain bisa lebih memikirkan strategi apa untuk menentukan keputusan mereka selanjutnya. Mekanisme seperti ini dapat meningkatkan ketegangan dan keseruan permainan.

2. Resource & Economy

Banyak gim papan yang mengadopsi tantangan permainan dengan tema pengelolaan sumber daya (h.308-341). menjabarkan konsep seperti *resource management* dan *trading* sebagai simulasi ekonomi di dalam permainan. Dalam hal ini, pemain diharuskan mempertimbangkan, mengelola sumber daya yang terbatas, belajar bernegoisasi antar pemain untuk mencapai tujuan permainan.

3. Movement

Mekanisme ini berkaitan dengan kemampuan menavigasi area permainan dan umumnya menggunakan pion (h. 200-230). *Roll and move*, *area control*, dan *tile placement* sebagai mekanisme yang membentuk peta. Mekanisme ini tidak hanya menentukan posisi pion secara fisik, namun juga mempengaruhi strategi penguasaan area atau menyesuaikan diri dengan posisi baru.

4. Conflict & Interaction

Mekanisme ini memunculkan interaksi sosial antar pemain (h. 250-275). Mekanisme ini membentuk elemen konflik dan kompetisi sosial, sehingga mendorong pemain untuk membaca strategi milik lawan, sekaligus mempertahankan posisinya dalam permainan.

5. Scoring

Mekanisme ini memunculkan sistem penilaian yang nantinya akan mempengaruhi hasil akhir permainan (h. 310-335). Geoffrey menjelaskan

mekanisme seperti *set collection*, *pattern building*, dan *majority influence* sebagai bentuk variasi dari penentuan skor permainan. Sistem skor ini memberikan acuan dalam strategi pemain, dengan mengumpulkan poin atau skor untuk memenangkan permainan.

6. *Player Elimination*

Mekanisme ini tujuan utamanya adalah mengeliminasi pemain lain dan menjadi pemain terakhir yang dapat bertahan. Geoffrey (h. 229-230) menjelaskan bahwa biasanya mekanisme ini digunakan dalam permainan yang singkat, ringan, dan dapat dimainkan berulang. Dalam gim tertentu, sistem eliminasi juga dapat memperkuat narasi permainan.

7. *Card Draw, Limits, and Deck Exhaustion*

Pada mekanisme ini pemain diberi kesempatan untuk mengambil kartu dari dek sesuai dengan aturan permainan. Geoffrey (h. 536-538) menjelaskan bahwa mekanisme ini dapat menciptakan ketegangan karena pemain harus menetapkan strategi dengan lebih berhati-hati, seperti kapan harus menggunakan kartu atau kapan harus menahannya. Sehingga mekanisme ini tidak hanya mengatur alur permainan, tapi juga menambah pengalaman strategis dan emosional pemain.

8. *Cooperative*

Dalam mekanisme ini, setiap pemain bekerja sama untuk mencapai tujuan akhir permainan. Geoffrey (h. 2-8) menyatakan bahwa mekanisme ini memberikan pengalaman sosial, baik pemain menang atau kalah. Sistem permainan merupakan tantangan utama sekaligus lawan dari pemain. *Cooperative games* mendorong interaksi sosial yang lebih intens dibandingkan permainan yang kompetitif, sehingga sering digunakan sebagai sarana edukasi yang melibatkan kerja tim, negoisasi, serta kemampuan memecahkan masalah secara kelompok.

9. Hidden Information

Mekanisme ini muncul ketika ada elemen permainan yang tidak diketahui oleh semua pemain, sehingga terdapat ketidakpastian dalam pengambilan keputusan. (h. 288) menjelaskan bahwa informasi dapat berupa kartu, identitas peran, atau kondisi tertentu yang disembunyikan. Mekanisme ini memunculkan dinamika psikologis antar pemain, contohnya rasa curiga atau pengkhianatan dalam permainan.

10. Probability Management

Pada mekanisme ini, pemain dapat mengelola, mengurangi, ataupun memanfaatkan elemen probabilitas yang muncul. Geoffrey (h. 290) menjelaskan probabilitas muncul saat permainan ditentukan oleh peluang, seperti lemparan dadu atau mengambil kartu secara acak. Maka, pemain dituntut untuk membuat strategi bagaimana mengurangi risiko ataupun memanfaatkan keuntungan peluang.

11. Narrative Choices

Mekanisme ini menekankan keputusan pemain yang akan memengaruhi alur cerita permainan. Geoffrey (h. 120-122) menyebutkan bahwa mekanisme ini bisa membaut permainan terasa unik karena alur cerita berjalan berdasarkan keputusan pemain, sehingga meningkatkan imersi dan keterlibatan secara emosional.

2.1.3 Elemen Gim Papan

Menurut Tracy Fullerton dalam bukunya yang berjudul *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games* (2024), setiap permainan memiliki elemen yang berhubungan dan menentukan bagaimana pemain berinteraksi, mencapai tujuan permainan, dan melewati tantangan. Berikut ini adalah penjabaran elemen-elemen gim papan menurut Tracy Fullerton (2024):

1. *Players*

Dalam permainan, pemain adalah pusat dari seluruh pengalaman dan keberlangsungan permainan. Fullerton (2024, h. 62-65) menjelaskan bahwa pemain akan masuk ke dalam *magic circle* atau ruang di mana aturan permainan berlaku. Kemudian, partisipasi pemain dibagi menjadi tiga aspek utama, yaitu jumlah, peran, dan pola interaksinya seperti kooperatif, kompetitif, atau pemain yang melawan sistem permainan.

2. *Objectives*

Menurut Fullerton (2024, h. 72) *objectives* merupakan elemen yang memberikan arah atau tujuan yang harus dicapai dalam permainan. Tujuan yang dirancang harus bersifat menantang, namun tetap bisa dicapai. Suatu permainan bisa memiliki satu tujuan utama atau tujuan-tujuan kecil (*mini objectives*) yang bisa memperkuat narasi cerita permainan.

3. *Procedures*

Prosedur dalam permainan merupakan metode bermain dengan melakukan aksi-aksi spesifik agar pemain dapat mencapai tujuan permainan. Menurut Fullerton (2024, h.79-81), prosedur memiliki tahapan dari aksi memulai permainan (*starting actions*), aksi berulang yang menjadi inti permainan (*core loop*) dan aksi untuk menyelesaikan permainan (*resolving actions*). Dalam permainan papan, prosedur dijalankan secara manual oleh pemain.

4. *Rules*

Apabila prosedur dibuat untuk memberikan aksi-aksi yang dapat dilakukan oleh pemain, maka aturan dibuat untuk membatasi aksi-aksi tersebut. Fullerton (2024, 81-84) menjelaskan bahwa aturan memiliki tiga fungsi utama yaitu, mendefinisikan objek atau konsep, menentukan efek atau hukuman terhadap aksi tertentu, serta membatasi

aksi untuk mencegah terjadinya kecurangan dan menjaga keseimbangannya permainan.

5. Resources

Elemen sumber daya merupakan aset-aset dalam permainan yang harus dikelola pemain untuk mencapai tujuan. Fullerton (2024, h. 84-89) menjelaskan bahwa elemen sumber daya memiliki dua karakteristik yaitu utilitas dan kelangkaan.

6. Conflict

Elemen konflik muncul ketika pemain berusaha mencapai tujuan namun terhambat oleh sistem permainan. Fullerton (2024, h. 90-91) menjelaskan bahwa sumber konflik dapat berupa rintangan, lawan, maupun dilema. Elemen konflik dapat dirancang melalui prosedur yang tidak efisien, sehingga mendorong pemain untuk menggunakan aksi atau kemampuan khusus.

7. Boundaries

Elemen batasan merupakan garis pemisah antara dunia permainan dengan dunia nyata. Fullerton (2024, h. 92) menjelaskan bahwa batasan memiliki fungsi emosional yang memungkinkan pemain bertindak kompetitif secara ekstrim atau mengkhianati pertemanan tanpa merusak hubungan di dunia nyata begitu permainan berakhir. Elemen batasan dapat berbentuk fisik seperti menggunakan papan, maupun konseptual melalui kesepakatan sosial saat bermain.

8. Outcome

Menurut Fullerton (2024, h. 96-97), *outcome* merupakan hasil akhir dari permainan, di mana biasanya ada pihak yang menang dan kalah. Namun terdapat beberapa permainan modern seperti permainan kooperatif yang memiliki *non zero sum* yang tidak memiliki sistem kemenangan dan biasanya permainan seperti ini menggunakan sistem peringkat.

2.1.4 Komponen Gim Papan

Gim papan terdiri dari komponen fisik yang mendukung pengalaman bermain. Menurut Daniels (2022) dalam bukunya yang berjudul *Make Your Own Board game: Designing, Building, and Playing an Original Tabletop Game*, kesuksesan gim papan ditentukan oleh pemilihan komponen yang akan membentuk dinamika permainan. Berikut ini penjabaran komponen-komponen utama gim papan:

1. Dadu

Salah satu komponen paling klasik dalam gim papan adalah dadu yang berfungsi sebagai penentu elemen secara acak. Komponen dadu membuat permainan menjadi tidak sepenuhnya bisa diprediksi.



Gambar 2.1 Dadu Enam Sisi
Sumber: <https://www.istockphoto.com>

Dalam gim papan, biasanya dadu digunakan dengan cara dilemparkan, lalu angka atau ikon yang terlihat pada sisi atas merupakan penentu langkah atau pergerakan pada giliran pemain.

2. Kartu

Salah satu komponen paling fleksibel dalam gim papan adalah kartu, karena bisa berupa informasi, instruksi, dan kejutan dalam permainan.



Gambar 2.2 Contoh Kartu
Sumber: <https://www.cxomedia.id>

Komponen kartu lebih menekankan aspek peluang yang lebih acak karena memungkinkan pemain untuk merasakan kendali lebih besar. Kemudian Daniels juga menekankan bahwa desain kartu harus seimbang, baik dari segi jumlah, efek yang diberikan, hingga tingkat kekuatannya, agar permainan tetap terasa seimbang dan adil.

3. Pion

Dalam permainan papan, pion biasanya berbentuk seperti bidak kecil yang mewakili identitas maupun posisi pemain dan biasanya digunakan dengan cara dipindahkan posisinya.



Gambar 2.3 Pion
Sumber: <https://www.gamelab.id>

Pion dapat bergerak maju atau mundur sesuai dengan aturan permainan yang berlaku. Daniels menyatakan bahwa tampilan pion harus dibedakan dari segi warna maupun bentuk, agar lebih mudah

dibedakan antar pemain. Keberadaan pion juga bisa membuat pengalaman bermain lebih imersif.

4. Papan

Papan pada gim papan adalah komponen utama yang menjadi ruang visual serta tempat keberlangsungannya permainan. Di atas papan biasanya ditempatkan komponen lain seperti pion, dadu, kartu, dan komponen lainnya.



Gambar 2.4 Papan *Board game*
Sumber: <https://www.gamelab.id>

Selain menjadi tempat berlangsungnya permainan, tampilan visual dan ilustrasi papan juga membantu memperkuat tema serta membuat permainan terasa lebih imersif.

5. Uang

Dalam permainan papan, uang didefinisikan sebagai alat tukar bernilai yang digunakan pemain untuk mendapatkan keuntungan, menukar, membeli sumber daya, atau mencapai tujuan tertentu.



Gambar 2.5 Uang dalam Permainan Papan
Sumber: <https://www.ubuy.co.id>

Daniels menyatakan bahwa uang dalam gim papan bisa berbentuk kertas, koin, token, dan lainnya. Uang juga menjadi salah satu aspek yang memengaruhi strategi permainan, karena pemain didorong untuk mengelola penggunaannya secara bijak untuk meningkatkan peluang memenangkan permainan.

6. Sumber daya

Komponen sumber daya merupakan elemen yang harus dikelola oleh pemain untuk mencapai tujuan permainan. Biasanya sumber daya bisa berupa bahan mentah, tenaga kerja, energi, ataupun elemen yang bernilai dalam permainan.



Gambar 2.6 Sumber Daya Permainan Papan
Sumber: <https://www.ubuy.co.id>

Daniels menyatakan bahwa elemen sumber daya menuntut pemain untuk membuat keputusan strategis mengenai bagaimana mengelola, mengalokasikan, atau mengumpulkan sumber daya.

7. Token

Komponen token merupakan penanda yang mewakilkan elemen tertentu seperti karakter, status, atau nilai tertentu. Token juga lebih fleksibel untuk dipakai di beberapa hal



Gambar 2.7 Token Permainan Papan
Sumber: <https://www.etsy.com>

Daniels menjelaskan bahwa tampilan visual sederhana pada token biasanya dipakai untuk menunjukkan informasi seperti posisi pemain, melacak skor, menunjukkan sumber daya, ataupun menandai giliran.

8. Waktu

Elemen waktu digunakan sebagai penentu permainan seperti kapan harus melakukan sebuah aksi atau kapan aksi tersebut akan berakhir. Komponen waktu dapat berwujud ronde, giliran, ataupun wujud fisik seperti jam pasir atau *timer*.



Gambar 2.8 *Hourglass Sand Timer Board game*
Sumber: <https://www.core77.com>

Daniels mengatakan bahwa komponen waktu memberikan tekanan tambahan pada pemain untuk membuat keputusan lebih cepat, serta membatasi durasi permainan agar tidak berlangsung terlalu lama.

2.1.5 Prinsip Desain Gim Papan

Dalam permainan papan, tampilan desain berperan sangat penting untuk menciptakan pengalaman bermain yang mudah dipahami dan menarik secara visual. Tampilan visual yang menarik dapat memikat pemain untuk terlibat memainkan permainannya (Weirian, 2019, h.44). Berikut ini adalah penjabaran elemen-elemen visual untuk permainan papan:

2.1.5.1 Tipografi

Menurut Erik Spiekermann dari bukunya yang berjudul *Stop Stealing Sheep & Find Out How Type Works* (2022, h. 6-15), tipografi bukan hanya sekedar tampilan hurufnya saja, melainkan seni dan keterampilan penggunaan huruf untuk menyampaikan pesan secara jelas dan efektif. Bagi spiekermann, elemen huruf pada tipografi harus dipahami seperti suara. Tampilan tipografi bisa terkesan keras, lembut, formal, santai, ramah, ataupun kaku.

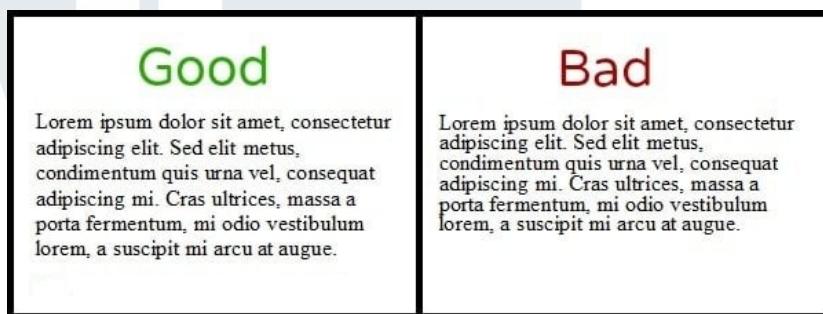
Maka dapat disimpulkan bahwa tipografi merupakan cara bahasa berubah menjadi bentuk visual, sehingga dapat dirasakan juga suasana, nada, dan maksud pesan yang ingin disampaikan.

A. Prinsip Tipografi

Menurut Arya, dkk. (2023), terdapat beberapa prinsip-prinsip dasar yang dapat dijadikan pedoman untuk penggunaan tipografi. Berikut ini adalah penjabaran prinsip tipografi:

1. Readability

Sebuah teks harus memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi dan dengan mudah dapat dipahami secara keseluruhan. Prinsip ini tidak hanya berfokus pada bentuk hurufnya saja, namun bagaimana kata-kata atau kalimatnya disusun dengan baik, sehingga menciptakan alur membaca yang jelas untuk mata.



Gambar 2.9 Contoh Readability
Sumber: <https://thecontentauthority.com>

Arya, dkk. (2023) juga menjelaskan faktor-faktor yang memengaruhi *readability* seperti tingkat kompleksitas kalimat, hierarki judul, struktur paragraf, spasi, panjang baris, margin, dan kontras.

2. Legibility

Dalam sebuah teks, *legibility* merupakan bagaimana tingkat kejelasan setiap karakter visual teks dan kemampuan untuk membedakan setiap kata secara individual. Mata kita harus bisa mengenali bentuk setiap huruf dengan cepat dan akurat, sehingga faktor yang memengaruhi *legibility* ada pada jenis *typeface*. Contohnya faktor spasi antar karakter atau perbedaan bentuk pada huruf “l”, “I”, dan angka 1.



Gambar 2.10 Contoh *Legibility*
Sumber: <https://www.digitalgarden.com.au>

Arya, dkk. (2023) menjelaskan bahwa tingkat *legibility* dapat dinilai berdasarkan kecepatan mata membaca setiap karakter atau kata-katanya. Semakin cepat setiap karakter bisa terbaca, maka semakin tinggi tingkat *legibility*nya.

3. *Visibility*

Prinsip *visibility* berkaitan dengan sejauh mana teks dapat terlihat dan menarik perhatian mata pembacanya pada pandangan pertama. Rob Waller (2017, h. 112) menjelaskan bahwa visibilitas dapat tercapai melalui kontras visual yang efektif.



Gambar 2.11 Contoh *Visibility*
Sumber: <https://www.theinformedillustrator.com>

Faktor teks dengan visibilitas tinggi adalah yang memiliki ukuran, ketebalan, dan warna yang menonjol dari pada latar belakang ataupun elemen sekitarnya.

4. *Clarity*

Prinsip *clarity* adalah yang membuat struktur pesan menjadi jelas dan mudah dipahami oleh pembaca. *Clarity* dapat tercapai hanya apabila *legibility*, *readibility*, dan *hierarki* sudah terbentuk secara harmonis. Sandra, dkk. (2022) menyatakan bahwa prinsip *clarity* terbentuk ketika penyajian informasi dilakukan secara logis dan terstruktur, sehingga pembaca tidak perlu berusaha keras untuk memahaminya.

B. Jenis *Typeface*

Typeface merupakan elemen yang menentukan tampilan karakter visual pada huruf. Setiap *typeface* mempunyai ciri khas bentuk dan fungsinya masing-masing. Berikut ini adalah penjabaran jenis *typeface serif* dan *sans serif* menurut Richardson (2022):

1. *Serif*

Menurut Richardson (2022), *serif* adalah jenis huruf yang memiliki garis atau lengkungan kecil pada bagian ujung huruf.



Gambar 2.12 Contoh *Typeface Serif*
Sumber: <https://www.insparion.com>

Ciri khas ini membuat *typeface serif* terlihat lebih elegan, formal, dan tradisional. Biasanya *typeface* ini digunakan pada teks media cetak seperti buku, koran, atau majalah.

2. *Sans Serif*

Typeface sans serif tidak memiliki ornamen atau tambahan goresan apapun pada bagian ujung karakter tubuhnya. Bentuknya lebih sederhana, bersih, dan minimalis.



Gambar 2.13 Contoh *Typeface Sans Serif*
Sumber: <https://shorturl.at/cHmgM>

Richardson (2022) menjelaskan bahwa *sans serif* sering kali digunakan pada media digital karena terlihat lebih jelas pada media yang menampilkan resolusi rendah atau berukuran kecil.

2.1.5.2 Ilustrasi

Menurut Bentri (2022), ilustrasi merupakan sebuah karya seni atau gambaran visual yang bertujuan untuk menjelaskan suatu pesan. Ilustrasi bertujuan untuk membuat sebuah informasi, seperti yang awalnya berbentuk teks menjadi lebih mudah dipahami oleh audiens. Ilustrasi juga dapat meningkatkan nilai estetika suatu media, sehingga dapat menarik perhatian audiens untuk melihat konten yang dirancang. Menurut Male (2017, h. 172), terdapat beberapa jenis ilustrasi berdasarkan tampilannya.

1. Kartun

Gaya ilustrasi kartun menunjukkan tampilan bentuk gambar yang sederhana, tidak realistik, dan tidak proporsional di dunia nyata. Ilustrasi kartun biasanya menonjolkan suatu karakter dan dibuat lebih ekspresif.



Gambar 2.14 Contoh Ilustrasi Kartun
Sumber: <https://reallygooddesigns.com>

Jenis ilustrasi ini biasanya ditemukan pada acara tv anak-anak, komik, permainan, dan buku cerita bergambar.

2. Khayalan

Ilustrasi khayalan atau fantasi biasanya digunakan untuk menciptakan realitas alternatif yang bersifat imajinatif. Ilustrasi seperti ini biasanya sering ditemukan pada novel, komik, dan buku ilustrasi.



Gambar 2.15 Contoh Ilustrasi Khayalan
Sumber: <https://shorturl.at/YrH45>

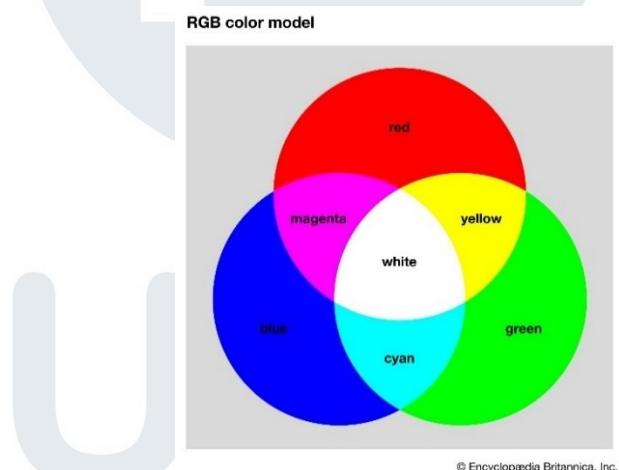
Gaya visual yang digunakan biasanya lebih abstrak dan tidak memiliki batasan. Jenis ilustrasi ini bertujuan membawa audiens masuk ke narasi atau dunia fantasi yang dibuat.

2.1.5.3 Warna

Menurut Krause (2015) dalam bukunya yang berjudul *Ninety Five Things You Need to Know When Choosing and Using Colors for Layouts and Illustrations*, teori warna tidak hanya berkaitan dengan aspek estetika, tetapi juga berfungsi efektif dalam penyampaian pesan visual. Kategori warna dibagi menjadi dua sistem yaitu RGB dan CMYK. Berikut ini adalah penjabaran kedua sistem serta teori warna lainnya:

1. RGB/Additive Color

Menurut Keause (2015, h. 176-180), RGB merupakan sistem warna aditif yang biasanya digunakan pada media berbasis digital. RGB terbentuk dari warna merah, hijau, dan biru sehingga ketika dipadukan bisa menghasilkan spektrum warna yang luas.



Gambar 2.16 RGB Color Model

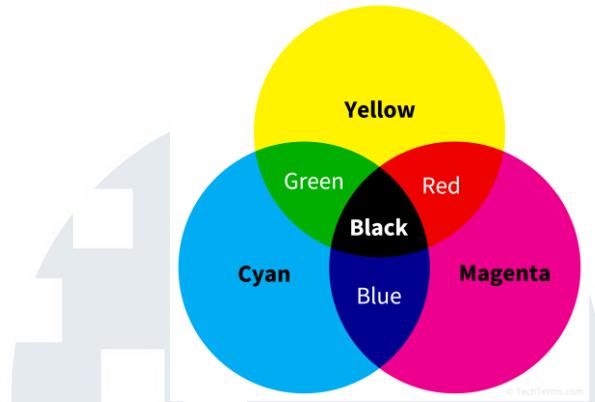
Sumber: <https://www.britannica.com>

Krause menekankan sistem RGB sangat penting bagi desainer, khususnya pada saat merancang desain yang akan diunggah secara digital. Hal ini dikarenakan warna yang dipilih akan terlihat lebih konsisten saat ditampilkan.

1. CMYK/Process Color System

Krause (2015, h. 81-82) menjelaskan bahwa model warna CMYK merupakan standar industri yang digunakan untuk media

pencetakan karena bekerja dengan prinsip *subtractive color mixing*. CMYK merupakan perpaduan antara warna *cyan*, *magenta*, *yellow*, dan *key/black*.

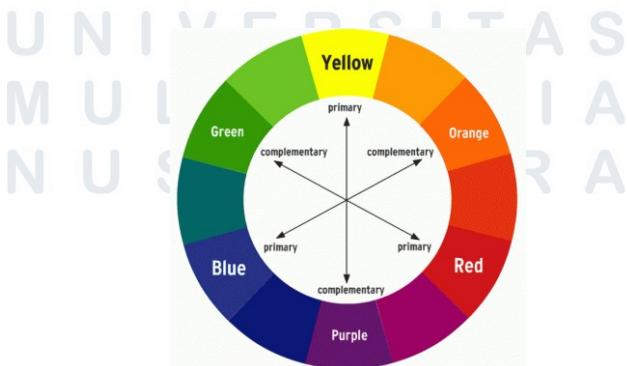


Gambar 2.17 CMYK
Sumber: <https://techterms.com>

Warna hitam yang dihasilkan tidak bisa terlalu pekat dan hanya menghasilkan warna seperti coklat gelap. Karena itu, model CMYK lebih akurat dan cocok untuk diaplikasikan pada setiap perancangan media cetak seperti poster, majalah, atau kemasan produk.

2. *Color Wheel*

Krause (2015, h. 2) menjelaskan bahwa *color wheel* merupakan alat dasar yang membanru desainer untuk memahami hubungan dasar antar warna secara visual. *Color wheel* disusun berdasarkan model warna primer, sekunder, dan tersier.



Gambar 2.18 Color Wheel
Sumber: <https://thebass.org>

Selain itu, *color wheel* membentuk kombinasi warna seperti *complementary*, *analogous*, dan *triadic* untuk menciptakan keseimbangan visual dalam perancangan desain.

3. *Hue*

Menurut Krause (2015, h.10), *hue* merujuk pada identitas warna seperti merah, biru, dan hijau.

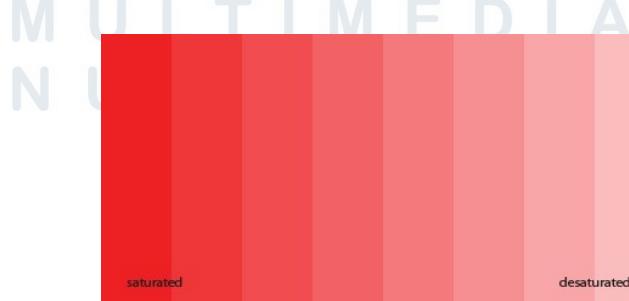


Gambar 2.19 *Hue*
Sumber: <https://www.color-meanings.com>

Hue adalah aspek yang membedakan satu warna dengan warna lainnya. Krause menjelaskan bahwa *hue* menjadi fondasi untuk menciptakan kombinasi warna yang harmonis.

4. *Saturation*

Krause (2015, h.10) menjelaskan bahwa *saturation* merupakan tingkat intensitas suatu warna. Warna dengan saturasi yang tinggi akan terlihat lebih hidup dan mencolok.

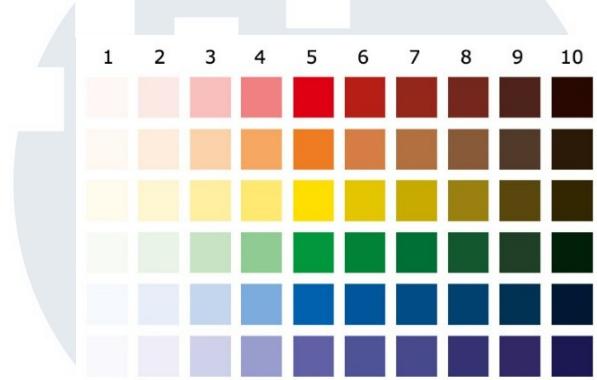


Gambar 2.20 *Color Saturation*
Sumber: <https://www.deepskycolors.com>

Sedangkan warna yang memiliki saturasi rendah akan terlihat lebih kusam, lembut atau mendekati abu-abu. Saturasi sangat mempengaruhi atmosfer visual pada desain.

5. *Value*

Menurut Krause (2015, h. 10) *value* atau tingkat kecerahan pada warna memperlihatkan seberapa terang atau gelap warna tersebut. *Value* berperan menciptakan kedalaman dan kontras visual pada desain.



Gambar 2.21 *Color Value*
Sumber: <https://mitchalbala.com>

Warna dengan *value* yang tinggi memberikan kesan yang lebih ringan, sedangkan *value* warna yang rendah memberikan nuansa berat dan intens.

2.2 Interaktifitas

Menurut Jesse Schell (2019, h.67-68) dalam bukunya yang berjudul *The Art of Game Design: A Book of Lenses*, interaktifitas adalah kemampuan sebuah permainan memberikan kontrol dan kebebasan kepada pemain dalam membuat keputusan-keputusan yang mempengaruhi alur permainan. Berikut ini adalah penjabaran jenis interaksi menurut Schell:

2.2.1 Interaksi Elemen Gim Papan

Setiap elemen gim papan seperti papan, pion, kartu, token, dan dadu saling terhubung dan menciptakan pengalaman bermain menjadi satu kesatuan. Jesse Schell (2019, h. 57-60) menjelaskan bahwa elemen dasar permainan seperti aturan, prosedur, elemen fisik, narasi, dan interaksi antar

komponen (h. 126) telah membangun sistem yang memungkinkan pemain untuk memahami objektif permainan. Interaksi antar elemen ini menghasilkan *gameplay loop* secara konsisten. Dengan begitu, perpaduan keseluruhan elemen gim papan sangat krusial untuk menciptakan ritme permainan secara seimbang.

2.2.2 Interaksi Pemain dengan Gim Papan

Interaksi pemain dengan gim papan adalah merupakan hubungan dinamis dengan sistem gim papan. Pemain diberikan kesempatan untuk berpartisipasi menentukan alur permainan. Schell (h. 37-39) menjelaskan bahwa interaksi dapat terwujudkan melalui aktivitas fisik seperti melempar dadu, mengambil kartu, memindahkan pion, dan membuat startegi. Setiap tindakan yang dilakukan pemain akan menimbulkan umpan balik dari permainannya, baik itu mengalami kemajuan, kemunduran, atau hambatan karena konsekuensi tertentu. Dengan demikian, keterlibatan pemain dalam berinteraksi dengan keseluruhan komponen permainan menciptakan pengalaman bermain yang imersif.

1. *User persona*

Menurut Amplitude (2023), *user persona* merupakan suatu karakter yang merepresentasikan target audiens atau pengguna secara nyata. Persona memberikan gambaran perilaku, tujuan, dan pola pengguna dalam satu profil sehingga perancangan suatu solusi dapat dibuat menjadi lebih terarah.

2. *User Journey*

Menurut Tanudjaja (2018), *user journey* merupakan sebuah gambaran langkah-langkah yang dilakukan oleh pengguna dari awal hingga mencapai tujuannya. *User Journey* memiliki fungsi seperti mendemonstrasikan bagaimana interaksi pengguna dengan produk saat ini atau kemungkinan cara pengguna menggunakannya di masa depan.

2.2.3 Interaksi dengan Alur Cerita

Interaksi pemain dengan alur cerita permainan dapat memberikan konteks dan makna pada setiap tindakan pemain, sehingga pilihan mereka dapat lebih terasa berarti (h. 289-291). Alur cerita bisa membuat pemain merasakan pengalaman bermain yang lebih personal, karena mereka akan merasa terlibat secara emosional di setiap perkembangan narasi permainannya. Dalam gim papan, hal ini terwujudkan melalui elemen atau komponen seperti kartu skenario, jalur perjalanan, ataupun misi tertentu. Interaksi antar pemain dengan alur cerita menghubungkan mekanisme permainan dengan pengalaman yang lebih naratif dan imersif.

2.3 *Paradox of Choice*

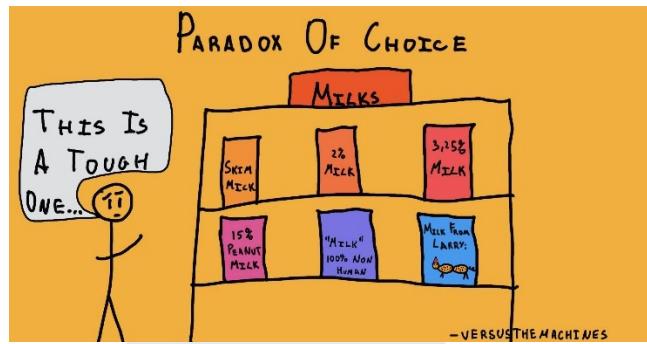
Dalam buku *The Paradox of Choice*, Barry Schwartz menjelaskan bahwa banyaknya pilihan yang tersedia sering kali dianggap sebagai sesuatu hal yang bagus karena memberi lebih banyak kebebasan. Namun, kelebihan pilihan akan memberikan dampak negatif dari sisi psikologis, hal itu bisa menimbulkan kecemasan, penyesalan, kebingungan, dan ketidakpuasan. Sehingga dapat dikatakan, bahwa kelebihan pilihan bisa menjadi beban emosional.

2.3.1 Faktor terjadinya *Paradox of Choice*

Fenomena *paradox of choice* dipengaruhi oleh beberapa faktor yang berhubungan dengan cara individu memandang, bereaksi, dan bagaimana mereka menentukan pilihan. Berikut ini merupakan penjabaran faktor yang menyebabkan seseorang mengalami *paradox of choice*:

1. Jumlah pilihan yang terlalu banyak

Semakin banyak pilihan yang tersedia, akan membuat seseorang mengalami *choice overload* sehingga membuat orang itu merasa kewalahan dan perlu mengeluarkan tenaga lebih banyak dalam membuat keputusan (Schwartz, 2004, h. 9).



Gambar 2.22 Ilustrasi *Paradox of Choice*

Sumber: <https://thedecisionlab.com>

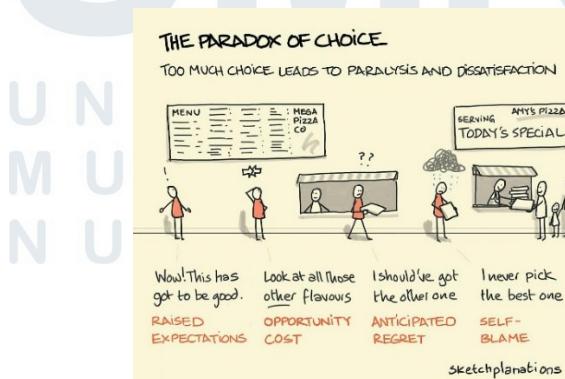
Pada titik tertentu, tambahan pada pilihan tidak membuat dampak positif, namun sebaliknya akan memperparah kebingungan.

2. Ekspektasi yang tinggi

Setiap orang pasti ingin mendapatkan pilihan yang terbaik, seorang individu akan memilih keputusan yang memuaskan dari alternatif yang tersedia (Schwartz, 2004, h. 34) sehingga cenderung meletakkan ekspektasi tinggi pada hasil keputusannya. Namun apabila keputusan tidak sesuai harapan akan menimbulkan rasa kecewa. Orang tersebut merasa yakin kalau selalu ada pilihan yang lebih baik

3. Opportunity Cost of Choices

Saat seseorang memilih satu keputusan diantara banyaknya pilihan, secara otomatis mereka melepas peluang dari pilihan yang tidak dipilih.



Gambar 2.23 Ilustrasi *Opportunity Cost of Choices*

Sumber: <https://sketchplanations.com>

Seseorang akan merasa bahwa mereka telah melewatkkan banyak kesempatan sehingga hal ini menimbulkan perasaan kehilangan. Schwartz menyatakan bahwa semakin besar *opportunity cost* yang dirasakan seseorang, semakin menurun tingkat kepuasan seseorang terhadap pilihan yang diambil.

4. *Asymmetric information*

Menurut Adriatico (2022), seseorang dapat merasa kewalahan apabila tersedia pilihan yang menuntut perbandingan terlalu banyak.



Gambar 2.24 Contoh *Asymmetric Information*
Sumber: <https://www.yourmarketingrules.com>

Ksusnah & Roosdhani (2024) menyatakan bahwa sumber informasi berlebihan sering kali muncul dari platform digital dan menimbulkan *social media exhaustion*. Hal ini dapat memperbesar beban dalam proses pengambilan keputusan.

5. Keinginan menjadi *maximizer* dalam mengambil keputusan

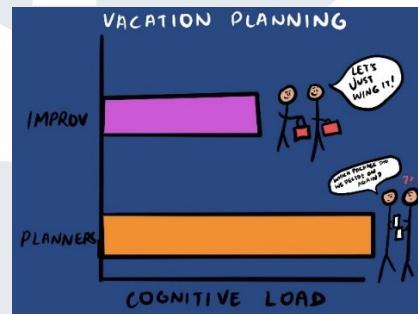
Dalam bukunya, Schwartz membagi dua tipe pengambil keputusan, yaitu *maximizer* dan *satisficer*. *Maximizer* merupakan tipe individu yang selalu ingin mengambil keputusan yang terbaik, sedangkan *satisficer* tipe yang merasa cukup dengan pilihannya (Schwartz, 2004, h. 77-80). Seorang *Maximixer* lebih rentan merasakan efek negatif dari pilihannya karena mereka cenderung terus mencari dan membandingkan pilihannya sehingga memunculkan rasa tidak puas.

2.3.2 Dampak *Paradox of Choice* pada remaja

Masa remaja merupakan golongan usia yang mengalami transisi ke usia dewasa, sehingga mengalami perubahan persepsi, perkembangan identitas, dan harus mengambil keputusan-keputusan penting yang nantinya akan membentuk masa depan mereka. Apabila di masa remaja mereka tidak memahami cara menghadapi situasi dengan banyak pilihan, maka hal ini dapat memberikan dampak buruk ke psikologis mereka yang memengaruhi kesejahteraan masa depan mereka. Berikut ini adalah penjabaran dampak *Paradox of Choice* bagi usia remaja:

1. *Decision Paralysis*

Masa remaja dihadapkan dengan keputusan dengan efek jangka panjang seperti memilih perguruan tinggi, jurusan, karir, hingga gaya hidup. Andriacto (2022) menegaskan bahwa tingkat *choice overload* yang tinggi bisa mengakibatkan seorang individu menunda atau bahkan membatalkan keputusan mereka.



Gambar 2.25 Ilustrasi *Decision Paralysis*
Sumber: <https://thedecisionlab.com>

Semakin kompleks pilihan dan informasi yang tersedia, maka semakin besar terjadinya kelumpuhan pilihan. Selain itu, *information overload* dari media sosial juga memperparah *desicion difficulty* karena energi kognitif mereka terkuras dan membuat mereka kehilangan kemampuan membuat keputusan yang efektif (Khusnah & Roosdhani, 2024).

2. Rasa tidak puas dan penyesalan

Keberadaan akses digital dan media sosial memperkuat efek *Paradox of Choice* bagi remaja. Mereka dihadapkan dengan pilihan gaya hidup, citra diri, hingga pencapaian orang lain. Sehingga ketika pilihan mereka tidak sesuai ekspektasi, hal itu membentuk perbandingan sosial yang membuat mereka merasa tidak puas, menyesal, dan tidak percaya diri (Schwartz, 2004, h.34).

3. Beban dalam proses pembentukan identitas

Di era digital, kebebasan untuk memilih identitas bagi usia remaja memang terkesan memberikan kesempatan dan kebebasan untuk mengeksplorasi diri. Namun, hal ini membebani mereka karena harus memilih di antara sekian banyak kemungkinan dan dapat menimbulkan kebingungan dan kecemasan apabila ekspektasi tidak tercapai.

2.3.3 Strategi Mengatasi *paradox of choice*

Dalam menghadapi fenomena *paradox of choice*, diperlukan suatu strategi untuk membantu individu tidak terjebak terlalu lama dan memahami cara mengurangi tingkat kompleksitas pilihan. Berikut ini penjabaran strategi untuk menangani *paadox of choice*:

1. Analisa risiko pilihan

Secara luas, terdapat dua tipe risiko dalam setiap keputusan yang ada, yaitu pilihan yang memiliki risiko fatal dan risiko yang relatif ringan. Setiap individu harus lebih dahulu mengidentifikasi risiko yang mungkin muncul. Sehingga, mereka dapat mengambil keputusan dengan lebih bijak dan meminimalisir dampak negatif dari keputusan yang diambil. (Limuria & Citta, 2025, h.128-129).

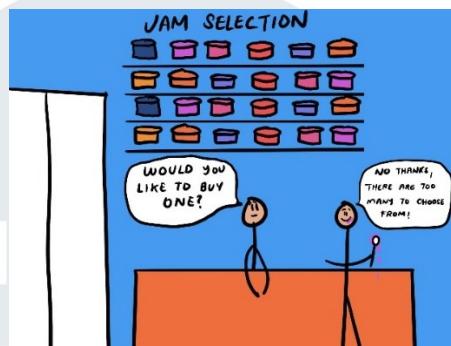
2. Menjadi seorang *satisficer*

Berbanding terbalik dari seorang *maximizer*, menjadi seorang *satisficer* berarti harus dapat menetapkan standar yang jelas dan realistik. Dengan mendorong diri kira untuk mengadopsi pemikiran cukup baik dan bukan menuntut pilihan terbaik. Strategi ini dapat membantu mengurangi

beban berlebih saat menentukan pilihan, meminimalisir kemungkinan ada rasa penyesalan, dan lebih bersyukur atas pilihan yang dibuat (Schwartz, 2004, h.99).

A. Membatasi jumlah pilihan

Pengurangan jumlah opsi dapat membantu mengurangi peluang terjadinya *analysis paralysis*.



Gambar 2.26 Ilustrasi Jam Selection
Sumber: <https://thedecisionlab.com>

Dengan mempersedikit pilihan yang ada, maka seseorang dapat lebih mudah dalam mengambil keputusan dan meminimalisir rasa kebingungan saat memilih. (Schwartz, 2004, h. 225).

B. Mengelola ekspektasi diri

Salah satu yang memicu rasa penyesalan dan stres saat membuat pilihan adalah karena adanya ekspektasi tinggi. Schwartz (2004, h. 122) menyarankan agar individu dapat mengelola ekspektasi mereka dan menerima bahwa setiap pilihan memiliki batasan, serta fokus dengan manfaat yang didapatkan.

2.4 Penelitian yang Relevan

Penulis melakukan analisis terhadap beberapa penelitian yang memiliki keterkaitan dengan topik *paradox of choice* maupun media *board game* sebagai sarana pembelajaran yang efektif. Berikut analisis penelitian yang relevan dalam bentuk tabel.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Perancangan <i>Board game</i> sebagai Media Pengenalan Tujuh Presiden Indonesia untuk Anak Usia 10-12 Tahun	Arjuna Bangsawan, Restu Hendriyani M., Nicolaus Alexander Lee.	Penelitian ini berfokus merancang media pembelajaran menggunakan mekanisme <i>rol and move</i> bernama “7 Presidents of Indonesia”. Permainan ini dirancang untuk memperkenalkan biografi ke tujuh presiden Indonesia kepada anak-anak usia 10-12 tahun.	Memanfaatkan media <i>board game</i> untuk memperkenalkan sejarah kepresidenan Indonesia. Tema nasionalisme biasanya dianggap sebagai topik yang serius, namun informasi disajikan dengan cara yang interaktif dan menarik untuk anak-anak.
2.	Paradox of Choice: Terlalu Berlebihan adalah Kekurangan	Rahma Putri Awalia Rabbani	Penelitian ini membahas fenomena <i>paradox of choice</i> dan <i>information overload</i> yang saling berkaitan dan menimbulkan dampak negatif pada kesehatan mental seperti stress, kelimpuhan analisis, dan rasa tidak puas. Jurnal ini juga mengidentifikasi penyebab dari dunia digital seperti FOMO dan multitasking.	Analisis yang menggabungkan dua konsep psikologis <i>paradox of choice</i> dengan <i>information overload</i> sebagai masalah di era digital. Sebagian besar jurnal atau sumber lain membahas isu tersebut secara terpisah, namun jurnal ini menunjukkan bagaimana keduanya saling berkaitan dan menghambat proses pengambilan keputusan yang efektif.
3.	Paradox of Choice: Apakah Terlalu Banyak Pilihan Produk di	Reza Syakif Afendi, Raka, Ramita	Penelitian kuantitatif terhadap 100 mahasiswa pengguna shopee yang	Pengujian langsung fenomena <i>paradox of choice</i> pada platform <i>e-commerce</i> dengan

	Platform Shopee Dapat Mempengaruhi Keputusan Pembelian Konsumsi	Agustin, Rifki Adi Nugraha Sinurat, Agung Rizki Putra	menunjukkan bahwa <i>paradox of choice</i> tidak berpengaruh signifikan dalam menurunkan tingkat konsumsi. Keputusan pembelian didorong oleh fitur ulasan dan deskripsi produk.	responden mahasiswa. Menunjukkan bahwa dampak negative karena banyak pilihan bisa berkurang karena ada faktor lain seperti ulasan.
--	---	---	---	--

Berdasarkan penelitian di atas menunjukkan bahwa fenomena *paradox of choice* dapat dipahami dari berbagai perspektif lain, mulai dari konteks secara edukasi sampai perilaku konsumen di platform belanja *online*. Penelitian yang dilakukan oleh Arjuna Bangsawan menegaskan bagaimana media interaktif seperti *board game* mampu menyederhanakan penyampaian konten atau topik yang serius ke dalam bentuk yang menyenangkan bagi anak. Sementara itu, penelitian Rahma Putri Awalia Rabanni menjelaskan kaitan antara *paradox of choice* dan *information overload* bisa mempengaruhi kesejatan mental generasi di era digital ini. Kemudian, Reza Syakif Afendi menunjukkan pengaruh *negative* fenomena *paradox of choice* tidak selalu muncul di platform *e-commerce* karena ada fitur ulasan dan deskripsi produk. Secara keseluruhan, *paradox of choice* bisa berdampak ke berbagai hal tergantung konteks, audiens, dan faktor pendukung saat proses pengambilan keputusan

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA