

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Board Game*

Board game menurut Dwistyawan & Setiawan diartikan sebagai tipe permainan yang umumnya dimainkan diatas papan atau meja dengan memanfaatkan sejumlah objek permianan (2022, h.18). Berdasarkan Putri *board game* diartikan sebagai interaksi fisik antara pemain dan papan dengan adanya konsekuensi menang dan kalah (2025). Berdasarkan teori tersebut penulis mendefinisikan *board game* sebagai gabungan aspek fisik dan interaksi yang dirancang dalam suatu sistem gamifikasi menciptakan kondisi menang dan kalah.

2.1.1 Komponen Dalam *Board game*

Dalam perancangan *board game* terdapat banyak komponen yang perlu diperhatikan sebagai bentuk sistem dari permainan. Tanpa adanya komponen, permainan *board game* tidak dapat dijalankan. Menurut Mahawira APIBGI (Asosiasi Pegiat Industri Board Gim Indonesia) komponen esensial dalam *board game* adalah kartu bermain. Dalam buku daniels bernama *Make Your Own Board Game* terdapat 11 komponen yang umumnya digunakan oleh seorang *board game designer* (2022). Berikut merupakan komponen penting yang terdapat dalam *board game* sesuai dengan daniels:

2.1.1.1 *Dice*

Dadu dalam *board game* berguna bagi beberapa sistem *board game* yang membutuhkan elemen *chance* atau randomisasi. Dadu adalah salah satu komponen paling efektif untuk memberi elemen ketidakpastian dalam permainan. Dadu umumnya memiliki angka 1-6, namun dadu yang memiliki angka lebih dari itu juga digunakan umumnya untuk jenis permainan *roleplaying* seperti *dungeons and dragons*.



Gambar 2. 1 Foto Dadu *Board game*
Sumber: <http://i.huffpost.com/gen/2458412/images/o-RO...>

2.1.1.2 *Cards*

Kartu bermain umumnya memiliki 52 buah kartu dalam satu tumpukan kartu. Kartu bermain umumnya dipisahkan berdasarkan simbol-simbol tertentu yang digunakan untuk membedakan peran yang dimiliki kartu tersebut sesuai dengan mode permainan. Kartu adalah salah satu komponen paling fleksibel yang terdapat dalam *baord game*. Hal ini karena kartu dapat menyimpan informasi berupa teks, simbol, dan ilustrasi menjadikannya sebagai komponen paling fleksibel. Kartu bermain umumnya memiliki desain yang sama pada bagian belakang, hal ini dilakukan agar pemain tidak mengetahui kartu yang diambil dari tumpukan. Kartu bermain umum dapat dibuat dari kertas tebal ataupun karton, hal ini disesuaikan dengan ketebalan yang nyaman untuk bermain.



Gambar 2. 2 Gambar Kartu
Sumber: <https://www.britannica.com/topic/playing-card>

2.1.1.3 *Game pieces*

Pion permainan berguna untuk merepresentasikan pemain yang menggunakannya, keping umumnya digunakan ketika bersama dengan papan permainan atau tile. Bentuk keping permainan memiliki bentuk yang beragam disesuaikan dengan tiap *board game*. Keping umumnya dibuat dari plastik, tetapi *board game* tertentu juga menggunakan akrilik ataupun karton sebagai keping permainan.

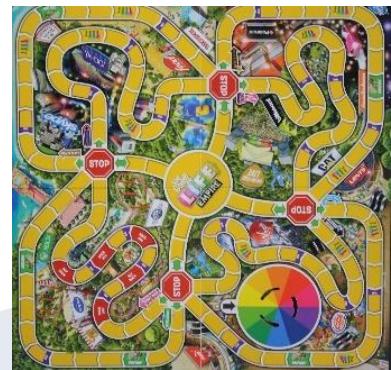


Gambar 2. 3 Gambar *game pieces*

Sumber: <https://artpictures.club/autumn-2023.html>

2.1.1.4 *Boards*

Papan permainan adalah tempat berlangsungnya permainan, tempat dimana keping permainan, kartu, dadu, dan komponen lainnya berinteraksi selama jalannya permainan. Papan umumnya dibuat dari kertas, karton, atau berbagai macam material lainnya. Fungsi dari papan umumnya berguna untuk menyediakan jalur bagi keping permainan dan lokasi untuk meletakkan komponen lain.



Gambar 2. 4 Gambar Papan *Board Game*

Sumber: <https://www.teamtoyboxes.com.au/product/the...>

2.1.1.5 *Resources*

Resources serupa dengan *currency* melambangkan suatu nilai, tetapi perbedaan utama yaitu *resource* sering kali berbentuk bahan baku. Salah satu contohnya berupa buah, bibit, kayu, emas. Suatu sumber daya dapat bersifat umum ataupun khusus, hal ini disesuaikan dengan permainan dan tujuannya. Karena *resource* memiliki kategori nilai yang lebih beragam, hal ini dapat menciptakan sistem permainan yang lebih kompleks.



Gambar 2. 5 Gambar *Resources*

Sumber: <https://static1.scdn.com/wordpress/wp-content/u...>

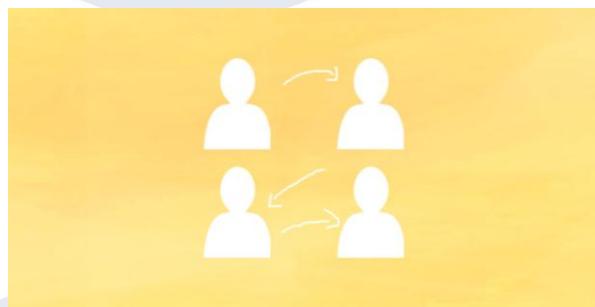
Dari penjabaran diatas, penulis menyimpulkan kesimpulan sebagai berikut. Komponen lengkap *board game* ialah *dice*, *cards*, *game pieces*, *boards*, dan *resources*. Diantara komponen tersebut, penulis berpotensi untuk menggunakan komponen *cards*, *dice*, dan *boards* hal ini bertujuan untuk menciptakan permainan yang mudah dimengerti namun cukup dinamis.

2.1.2 Mekanik Dalam *Board Game*

Berdasarkan dari buku *make your own board game* karya (Daniels, 2022) mekanik diartikan sebagai pola yang terbentuk secara konsisten dari peraturan dan *gameplay*. Mekanik dalam *board game* merupakan istilah *universal* dari unsur pasti yang umumnya terdapat dalam permainan (Daniels, 2022). Mekanik yang umumnya digunakan dalam *board game* dikategorikan sebagai 13 mekanik.

2.1.2.1 Turn Order

Turn order adalah salah satu mekanik dalam *board game* yang paling penting, diartikan sebagai giliran urutan dari suatu ronde atau permainan. Umumnya pada awal permainan, pemain menentukan siapa yang bergerak pertama lalu kemudian pemain lain akan bergerak secara bergantian. Alur yang paling umum ditemukan yaitu bergerak secara arah jarum jam. Mekanik *turn order* umum diterapkan untuk mendapatkan kesempatan yang setara dan adil bagi setiap pemain yang terlibat.



Gambar 2. 6 Gambar Turn Order

Sumber: <https://circlejgames.com/irregular-turn-order/>

2.1.2.2 Actions

Aksi adalah segala bentuk interaksi yang terjadi di dalam permainan baik yang terjadi saat giliran sendiri atau tidak. Dalam *board game* yang baik segala bentuk aksi yang dilakukan memiliki efek yang dihasilkan, mengikuti prinsip penyebab dan dampak (*cause and effect*). Dalam beberapa *board game* aksi dibuat sederhana dengan penggunaannya poin aksi (*action points*), dimana pada giliran pemain mereka dapat memilih diantara beberapa aksi yang dijalankan sesuai

dengan peraturan permainan. Umumnya dalam *board game* yang bertemakan karakter, pemain dapat melakukan aksi tertentu yang hanya dapat dilakukan oleh karakter tersebut.

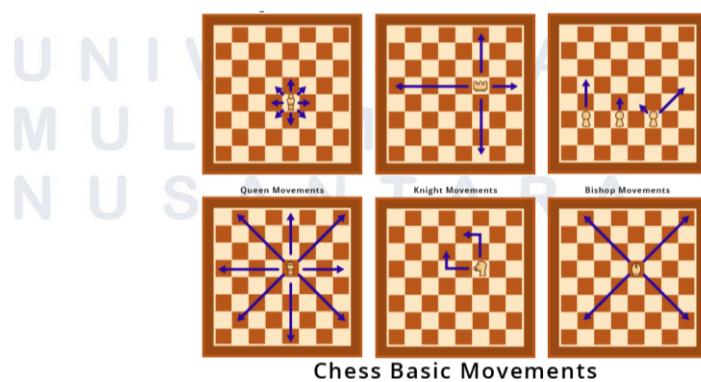


Gambar 2. 7 Gambar Action Points

Sumber: <https://www.ign.com/articles/unmatched-adventure>...

2.1.2.3 Movement

Movement dalam konteks *board game* diartikan sebagai aksi menggerakkan pion ataupun komponen dalam permainan. *Movement* dalam *board game* termasuk kedalam mekanik esensial. *Movement* yang dapat dilakukan oleh pemain bergantung pada peraturan dalam permainan. *Movement* dapat dilakukan berdasarkan *movement point* dimana pemain dapat melakukan pergerakan berdasarkan poin langkah yang sudah ditentukan oleh peraturan permainan. Selain dari pergerakan melalui *movement point* pemain juga dapat bergerak berdasarkan aspek randomisasi umumnya menggunakan dadu.



Gambar 2. 8 Movement dalam Board Game

Sumber: <https://www.chesschampion.com/images/chess-movement-patterns>...

2.1.2.4 Boards & Maps

Boards & Maps diartikan sebagai papan dimana pemain menaruh pion pemain, komponen, dan kartu. Papan umumnya dipecah menjadi *grid* yang disesuaikan untuk memudahkan penglihatan pemain dalam melakukan pergerakan elemen. *Visual* dari papan dapat disesuaikan tergantung dengan tema permainan, dengan tujuan untuk mendukung tema atau dunia yang dibangun oleh *board game*.



Gambar 2. 9 Papan *Board Game* Monopoly
Sumber: <https://zero-k.info/Maps/Detail/7606>

2.1.2.5 Randomization

Randomisasi adalah aspek ketidakpastian dalam *board game* hal ini memiliki tujuan untuk memberikan pengalaman *board game* yang berbeda dalam setiap permainan. Salah satu cara paling umum yang digunakan untuk mendapatkan aspek randomisasi dalam permainan *board game* adalah dengan menggunakan dadu. Aspek ini memberikan pemain perasaan yang menegangkan karena menunggu hasil yang kemungkinan akan berhasil ataupun gagal, menciptakan pengalaman bermain yang lebih bervariatif.



Gambar 2. 10 Dadu dan Mekanik Randomisasi
Sumber: <https://cdn.britannica.com/s:700x500/32/1458...>

2.1.2.6 Cards

Kartu dalam *board game* adalah salah satu mekanik paling esensial dalam *board game*. Kartu memiliki kelebihan yaitu fleksibilitas, dimana mekanik ini dapat menjadi mekanik satu-satunya ataupun sebagai mekanik pendamping dari komponen lainnya. Mekanisme permainan kartu umumnya dimulai dengan masing-masing pemain mengambil kartu dari tumpukan, dilanjut dengan menggerakkan aksi dari masing-masing kartu untuk mencapai kemenangan.



Gambar 2. 11 Kartu *Here to Slay*
Sumber: <https://boardgamegeek.com/image/9011839/here-...>

2.1.2.7 Variables

Variabel dalam *board game* merupakan segala sesuatu yang berpotensi untuk memberikan dampak dalam *gameplay*. Variabel dipengaruhi oleh elemen, peraturan, dan komponen yang terdapat dalam *board game* dapat dimanipulasi untuk menciptakan hasil tertentu. Variabel juga dapat ditentukan oleh *event* yang tercipta dari masing-masing peraturan permainan. Perhatian terhadap variabel ini seringkali

menjadi mekanik yang diperhatikan pemain untuk mengasah kemampuan strategis mereka dalam permainan.



Gambar 2. 12 Komponen dan *Variable Board Game*
Sumber: <https://cf.geekdo-images.com/large/img/orVao3A0...>

2.1.2.8 Winning

Kondisi menang dalam *board game* menjadi tujuan terakhir yang diincar oleh setiap pemain dalam permainan. Hal ini menjadi aspek yang penting untuk diperhatikan karena dapat menentukan kompleksitas, alur, dan durasi permainan. Kondisi menang umumnya dapat ditentukan berdasarkan dari poin terbanyak yang didapati atau ketika seorang pemain mengalahkan seluruh pemain dalam permainan.



Gambar 2. 13 Kondisi Menang dalam Catur
Sumber: <https://blog.amphy.com/wp-content/upload...>

Berdasarkan mekanik yang dibahas penulis menyimpulkan kesimpulan sebagai berikut. Terdapat 13 mekanik yang terdapat dalam *board game*. Namun mekanik yang kemungkinan akan digunakan oleh penulis terdapat 8 diantaranya adalah *turn order, actions, movement, boards/maps, randomization, cards, variables, winnings*. Alasan penulis

memilih mekanik tersebut karena mekanik tersebut yang dianggap sebagai esensial dalam mekanik *board game*, sehingga kemudian mekanik yang dirancang penulis dapat lebih terfokus.

2.1.3 MDA Framework

MDA *framework* adalah metode pendekatan formal yang digunakan untuk lebih dalam memahami tahap perancangan permainan (Xin, 2022, h.2). MDA sebagai *framework* membantu desainer dalam memecah elemen dalam permainan, memudahkan proses iterasi, dan penghubung antara elemen teknis dan pengalaman pemain. Dalam *framework* MDA terdapat elemen *mechanics*, *dynamics*, dan *aesthetics*. *Mechanics* dijelaskan sebagai fondasi teknis dari suatu permainan (Xin, 2022, h.5). Teknis permainan yang dimaksud yaitu peraturan, komponen, aksi, dan hal yang terdapat dalam permainan. *Dynamics* diartikan sebagai pola, strategi, dan interaksi yang muncul dari pemain sebagai respon dari *mechanics*.

Dalam kata lain *dynamics* adalah segala pola yang muncul dari pemain ketika berinteraksi dengan mekanik dari permainan. Sedangkan *aesthetics* adalah respon emosional yang muncul ketika berinteraksi dengan permainan. *Aesthetics* membahas mengenai 8 jenis *fun* yaitu *sensation*, *fantasy*, *narrative*, *challenge*, *fellowship*, *discovery*, *expression*, dan *submission*.

Berdasarkan penjabaran yang dilakukan penulis menyimpulkan kesimpulan sebagai berikut. Kerangka analisa *framework* MDA mencakup *mechanics*, *dynamics*, dan *aesthetics*. Kerangka analisa berguna untuk memahami hubungan antar peraturan dan pengalaman bermain dari pemain.

2.2 Visual Dalam *Board Game*

Berdasarkan (Passarelli et al., 2024, h.2) ditemui bahwa *board game* sering dianggap sebagai kompleks atau sulit dimengerti oleh pemain. Kesulitan pemain dalam memahami alur permainan disebabkan oleh kurangnya perancangan visual yang jelas oleh *board game* desainer (Passarelli et al., 2024, h.2). Menurut Prakoso aspek visual dalam *board game* penting sebagai daya tarik pertama,

mengatur suasana permainan, dan mempengaruhi keputusan membeli/memainkan *board game* (2024, h.391). Aspek visual dalam *board game* memiliki peran penting untuk meningkatkan pemahaman dan pengalaman bermain (Solis, 2024, h.2). Dalam memastikan visual *board game* yang baik terdapat beberapa komponen yang diperlukan merujuk pada *graphic design for board games*. Komponen tersebut yaitu tipografi, ikonografi, diagram, kartu, *punchout*, papan bermain, *rulebook*, dan kotak permainan. Dari landasan teori tersebut penulis menyimpulkan bahwa visual bagi *board game* tidak hanya untuk meningkatkan ketertarikan pemain, tetapi juga berguna agar pemain ingin membeli/memainkan dan menghindari ketidakpahaman pemain terhadap konsep *board game*.

2.2.1 Tipografi

Tipografi didefinisikan Gunay sebagai seni mengatur dan mempresentasikan tulisan dalam sebuah desain (2024, h.1446). Merujuk pada *graphic design for board games*, tipografi mencakupi semua aspek penulisan dan keterbacaan dari segala teks di *board game*. Dalam tipografi *silhouette* menjadi salah satu aspek paling penting. *Silhouette* penting diperhatikan untuk memastikan keterbacaan teks secara keseluruhan. Selain daripada *silhouette* terdapat pula prinsip yang penting untuk diperhatikan diantaranya terdapat 12 prinsip. Berdasarkan landasan teori tersebut, tipografi dimaknai sebagai segala aspek pengaturan dan penempatan penulisan dalam *board game* untuk memastikan teks dapat dimengerti dengan baik.

2.2.1.1 *Contrast Directs the Eye*

Dalam perancangan tipografi dalam *board game* penting untuk memperhatikan kontras antara teks dengan latar. Sebagai contoh ketika latar belakang memiliki warna gelap maka teks perlu dibuat terang, begitu juga kebalikannya. Prinsip ini ketika digunakan dengan baik, maka teks yang terdapat dalam *board game* akan memiliki keterbacaan yang jelas. Dalam penggunaan teks diatas pola/tekstur, hal ini dapat dilakukan namun perlu diperhatikan beberapa aspek. Background se bisa mungkin tidak memiliki *value* atau warna yang sama dengan teks

sehingga tetap menjaga ketebacaan. Bila hal tersebut tidak dapat dihindari desainer dapat menggunakan efek seperti *outline*, *drop shadow*, dan *glow*.



Gambar 2. 14 Contoh Penggunaan Kontras Dalam Teks
Sumber: Daniel Solis, 2025, h.6

2.2.1.2 Choose a Basic Font for Body Text

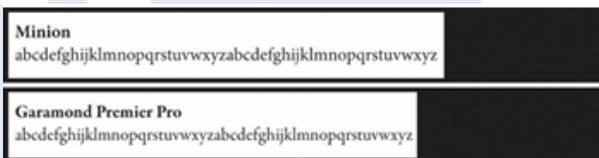
Dalam memilih *font* dalam tipografi *board game* penting untuk memperhatikan beberapa hal. Secara umum *font* yang dipilih sebaiknya tidak bersifat dekoratif atau memiliki elemen yang rumit sebagai *body text*, lebih baik untuk memilih *font* yang bersifat simpel agar dapat mudah dibaca. *Font* yang dipilih juga harus memiliki variasi yang cukup banyak untuk menandai istilah-istilah yang penting dan untuk mendukung simbol khusus. Pemilihan *font* dapat dibagi menjadi dua yaitu humanis dan geometris, humanis terinspirasi dari tulisan tangan sedangkan geometris bersifat lebih bersih dan simetris. Dalam pemilihan *font* penting juga untuk menghindari *font* dengan ukuran dibawah 8pt karena akan menyebabkan kesulitan dalam membaca.



Gambar 2. 15 Contoh Penggunaan Body Text Basic
Sumber: Daniel Solis, 2025, h.9

2.2.1.3 Two Alphabets Rule

Dalam perancangan *board game* terdapat peraturan yang dapat diterapkan untuk memastikan kemudahan dan kenyamanan pembaca yaitu *two alphabet rules*. Dimana panjang untuk suatu barisan teks yang ideal adalah alfabet *full* dari a-z sebanyak 2 kali. Selebihnya dari itu pembaca akan cepat lelah dan fokus akan buyar ketika membaca teks. Peraturan ini digunakan untuk memastikan jarak panjang teks yang ideal untuk digunakan.

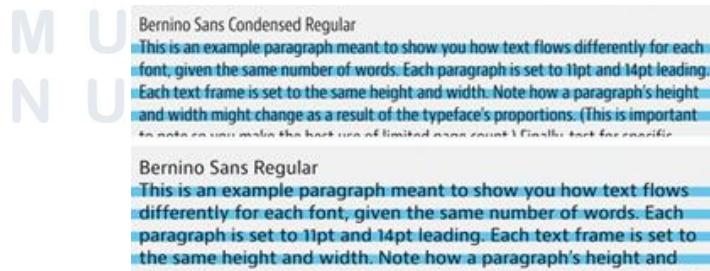


Gambar 2. 16 Contoh Penggambaran *Two Alphabets Rule*

Sumber: Daniel Solis, 2025, h.13

2.2.1.4 Conserving Space

Ketika menempatkan tipografi dalam *board game* terkadang teks lebih mendominasi dibandingkan ruang kosong (*negative space*). Maka dari itu penting untuk menyediakan ruang kosong agar mata pembaca dapat beristirahat ketika sedang membaca teks. Salah satu cara yang umum digunakan yaitu *font condensed/compressed*, huruf yang lebih ramping membuat teks dapat dimuat lebih banyak dalam satu barisan. Namun hal ini memiliki kekurangan yaitu potensi kesulitan membedakan huruf. *Board game designer* umumnya menggunakan campuran antara *font sans serif* dan *serif* untuk memastikan keterbacaan dan ruang kosong yang cukup.

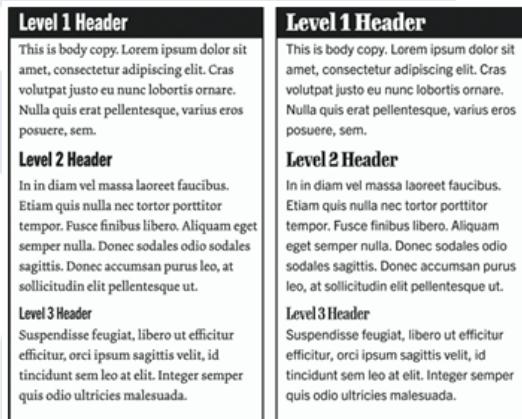


Gambar 2. 17 Contoh *Condensed* dan *Regular*

Sumber: Daniel Solis, 2025, h.15

2.2.1.5 Font Settings for Header

Berdasarkan Solis disarankan *header* yang terdapat tidak lebih dari 3 dalam sebuah bagian. Hal ini ditentukan untuk mempertahankan hierarki visual yang jelas, lebih dari itu hierarki *visual* akan terkesan berantakan dan sulit dipahami. Berikut aturan untuk tiap *header*, *header 1* merupakan topik utama. *Header 1* umumnya menggunakan *font* bertema, memiliki ukuran 2 kali lebih besar dari *body text*, dan kontras dengan *body text*. *Header 2* disarankan menggunakan *font* yang lebih simpel, berukuran 2 kali lebih besar dari *body text*, dan diberi *bold*. Untuk *header 3* disarankan untuk berukuran sama dengan *body text* namun diberi *bold*. Alur ini membuat *header* semakin bawah memiliki ukuran yang sama dengan *body text* memberikan alur visual yang jelas.



Gambar 2. 18 Contoh Penggunaan *Header*

Sumber: Daniel Solis, 2025, h.18

Berdasarkan penjabaran diatas penulis menyimpulkan kesimpulan sebagai berikut. Terdapat 5 prinsip yang dianggap sebagai utama yaitu *contrast directs the eye, choose a basic font for body text, two alphabet rule, conserving space*, dan *font settings for header*. Alasan penulis memilih 5 prinsip tersebut yaitu karena prinsip tersebut mencakup secara keseluruhan prinsip lainnya, juga dilengkapi dengan *tips* untuk perancangan tipografi.

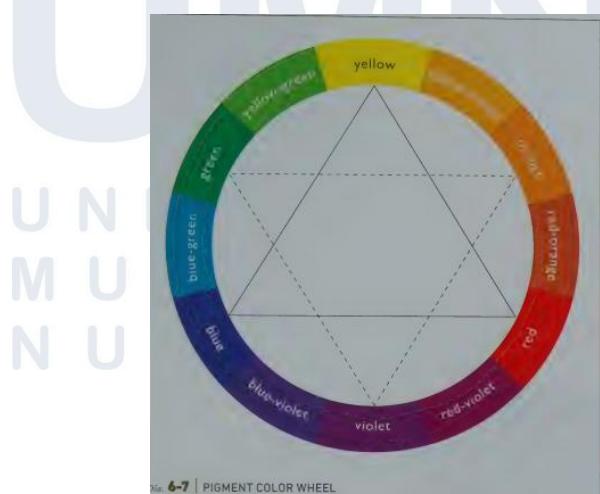
2.2.2 Warna

Dalam artikel *color semantics in human cognition*, warna merupakan aspek visual yang dapat digunakan sebagai media komunikasi

(Schloss, 2023). Warna sendiri berguna untuk melambangkan suatu konsep dan menggambarkan tema/perasaan. Warna dalam *board game* umumnya digunakan dalam mendukung *visual language* dan ilustrasi (Solis, 2024, h.56). Warna berfungsi sebagai penanda visual (*visual cue*) agar pemain dapat mudah mengkategorikan komponen *board game* dengan jelas. Selain itu warna secara umum digunakan untuk mendukung tema yang diangkat oleh *board game*. Berdasarkan kajian teori tersebut penulis menyimpulkan penggunaan warna dalam *board game* berfungsi untuk mengkomunikasikan konsep dan tema melalui *visual language*.

2.2.2.1 Skema Warna

Dalam pembahasan hubungan antar warna dalam pembahasan (Landa, 2018, h.124) *color wheel* digunakan untuk menentukan hubungan antar warna satu sama lainnya. Kombinasi warna utama dalam *color wheel* adalah merah, biru, dan kuning yang tergabung dalam bentuk segitiga. Kombinasi warna tersebut membentuk hubungan antar warna yang kuat dan *bold*. Sedangkan warna sekunder berupa kombinasi antar penggabungan warna merah, biru dan kuning menciptakan hubungan antar warna yang memiliki kontras *hue* yang lebih sedikit karena merupakan hasil dari pencampuran warna utama.



Gambar 2. 19 *Color Wheel*
Sumber: Landa, 2018, h.124

Selain dari itu penggunaan warna netral seperti putih, abu-abu, dan hitam ketika dikumpulkan dengan warna *saturated* lain, warna netral bertindak sebagai *visual rest*. Bergantung dari jumlah, warna hitam dapat membuat warna lain memiliki *depth* tinggi. Sedangkan warna putih dapat memperluas atau memperjelas suatu desain.

2.2.2.2 Making Colors Accessible

Sebagai desainer penting untuk memperhatikan warna yang digunakan agar pemain tidak mengalami kesulitan dalam memahami permainan. Dalam penggabungan warna terdapat beberapa peraturan yang disarankan oleh Solis adalah sebagai berikut. Penggunaan warna hitam dan putih umumnya digunakan oleh permainan dengan 2 pemain karena memiliki kontras tinggi. Merah dan biru juga merupakan salah satu warna yang memiliki kontras tinggi dan bersifat lebih fleksibel digunakan dalam kondisi yang beragam. Beberapa warna yang perlu diperhatikan adalah *cyan*, coklat, abu-abu, *earth tone*, dan *pastel* karena perpaduan warna tersebut memiliki kontras yang rendah sehingga sulit untuk dilihat oleh pemain terutama pemain buta warna.



Gambar 2. 20 Warna dari Pandangan Buta Warna

Sumber: Daniel Solis, 2025, h.57

2.2.2.3 Double-Coding Colors

Konsep *double coding colors* dalam *board game* diartikan sebagai penggabungan warna dan ikon agar informasi lebih mudah dimengerti oleh pemain. Penting bagi desainer untuk memilih warna berdasarkan persepsi pemain, sebagai contoh warna merah diasosiasikan dengan serangan, hijau diasosiasikan dengan Kesehatan (*health*), dan warna kuning diasosiasikan dengan energi. Penggabungan warna dengan

ikon penting agar pemain dapat lebih cepat menangkap informasi melalui persepsi *universal*.



Gambar 2. 21 Penggunaan Warna Dalam *Board games*

Sumber: Daniel Solis, 2025, h.60

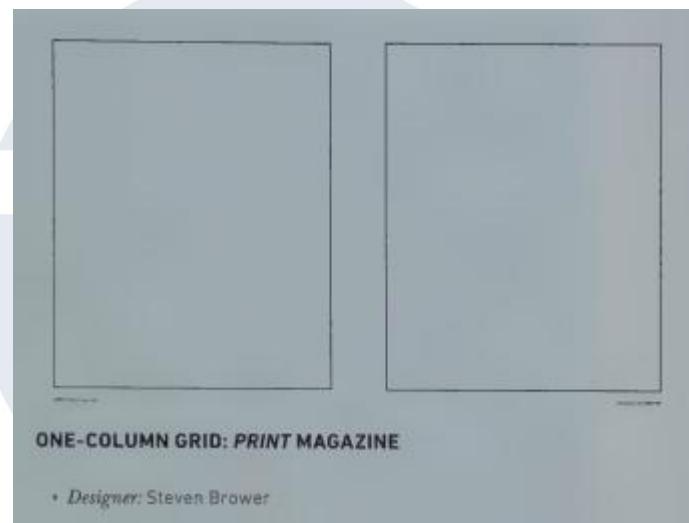
Berdasarkan penjabaran teori warna penulis mendapatkan kesimpulan sebagai berikut. Penjabaran prinsip penggunaan warna penting dipahami karena mengaju pada prinsip penggunaan warna dalam *board game*. Beberapa ajuan dari Solis merujuk kepada campuran warna yang sesuai digunakan dalam rancangan desain *board game*. Selain itu prinsip juga membahas mengenai warna yang perlu dijauhkan untuk menghindari *visual stress*. Penjabaran juga penting sebagai acuan dalam menggunakan warna sebagai penajam informasi dalam *board game*, sebagai contoh warna dalam ikon membuat pemain lebih mengerti makna yang dituju.

2.2.3 *Grid*

Grid adalah struktur yang terdiri dari garis *horizontal* dan *vertical* sebagai pembantu dalam merancang desain (Landa, 2018, h.163). *Grid* umumnya digunakan untuk mengorganisir konten dalam desain untuk memastikan bahwa pembaca dapat menemukan dan membaca informasi yang disediakan. *Grid* dapat membantu pembaca dalam menerima informasi dengan lebih mudah, maka *grid* perlu diperhatikan dalam merancang sebuah *board game*. *Grid* dapat dibagi menjadi tiga bagian yaitu *single column grid*, *multicolumn grid*, dan *modular grid*.

2.2.3.1 Single Column Grid

Single column grid adalah jenis *grid* yang hanya memiliki satu *column*. *Single column grid* dijelaskan dengan struktur informasi teks atau konten pada bagian tengah yang dikelilingi dengan *margin* pada kiri, kanan, atas, dan bawah. *Margin* pada *single column grid* berguna untuk memastikan proporsi struktur terlihat rapih.

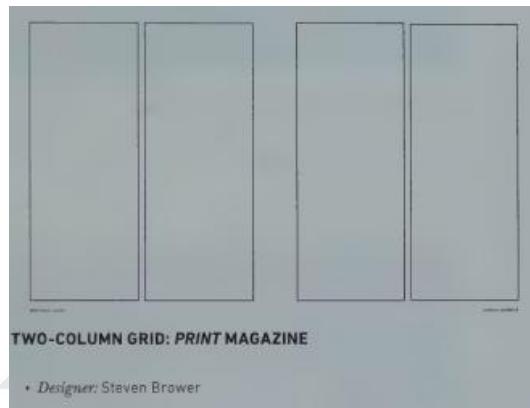


Gambar 2. 22 *Single Column Grid*
Sumber: *Graphic Design Solutions* h.165

Karakteristik *single column grid* terletak pada simplisitas, dimana *grid* bergantung pada ukuran *margin*. Simplisitas dari *grid* ini digunakan saat informasi yang terdapat berupa 1 topik sehingga lebih tidak menimbulkan kebingungan. *Margin* yang terletak pada kiri, kanan, atas, dan bawah berguna untuk memberikan *white space* dari konten utama. Pertimbangan yang perlu diperhatikan adalah pertimbangan ukuran *margin* saat desain digenggam.

2.2.3.2 Multicolumn Grid

Selain dari *single column grid*, *column* dapat dipecah menjadi beberapa bagian untuk menciptakan *multicolumn grid*. *Multicolumn grid* seperti namanya merupakan *grid* yang berisi lebih dari satu *column*. Seperti *single column grid*, *grid* ini bergantung kepada *margin* kiri, kanan, atas, dan bawah untuk menentukan *white space* dari desain.

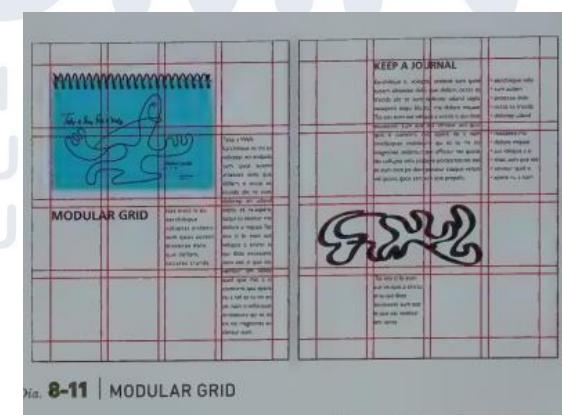


Gambar 2. 23 Multicolumn Grid
Sumber: Graphic Design Solutions H.165

Column yang digunakan dapat memiliki jumlah ganjil atau genap yang berguna masing-masing untuk keperluan konten yang lebih banyak atau sedikit. *Grid* tersebut berguna untuk menghasilkan konten visual yang konsisten dalam *format* lebih dari satu halaman.

2.2.3.3 Modular Grid

Modular grid adalah *grid* yang terbentuk oleh kombinasi *column* dan *row* yang membuat *intersection* berupa kotak dalam keseluruhan desain. Secara fungsi *modular grid* berfungsi untuk mengelompokkan informasi konten yang lebih kompleks ke dalam beberapa bagian kecil. *Grid* yang terbentuk ke dalam beberapa zona menjadi kelompok yang natural sehingga konten teks atau ilustrasi dapat dimasukkan ke dalam zona yang terdapat.



Gambar 2. 24 Modular Grid
Sumber: Graphic Design Solutions h.170

Zona yang terdapat pada *grid system modular* berguna untuk menciptakan hirarki visual yang jelas. Hal ini dapat dimanfaatkan dalam penunjukkan informasi yang bersifat lebih banyak dan butuh pengelompokan. *Grid* ini dapat mengakomodasi isian konten dengan tema lebih dari satu, karena format *grid* yang terbagi ke dalam beberapa zona.

Maka dari itu penulis menyimpulkan kesimpulan sebagai berikut. *Grid* dalam desain merupakan kumpulan garis *horizontal* dan *vertical* untuk menciptakan struktur. Dalam tipe *grid system* terdapat 3 yaitu *single column*, *multi column*, dan *modular*. Masing-masing memiliki fungsi masing-masing, tetapi secara umum *grid* memiliki tujuan untuk mengkategorikan konten desain. Hal ini digunakan untuk memudahkan pengguna dalam mengkonsumsi teks, ilustrasi, atau konten dalam desain.

2.2.4 Ilustrasi Dalam *Board Game*

Ilustrasi adalah diartikan sebagai salah satu bentuk komunikasi visual yang menggabungkan elemen garis, bidang, warna, hingga komposisi dengan tujuan menggambarkan sesuatu dengan cara yang berkesan (Hermanto, 2019, h.76). Ilustrasi dalam *board game* menjadi salah satu unsur yang paling dilihat ketika bermain *board game*. Terutama bagi *target audience* dewasa muda, dikatakan bahwa mereka memilih *board game* berdasarkan yang menarik mata mereka secara visual. Maka penulis mendapati bahwa pentingnya upaya lebih dalam memastikan ilustrasi yang digunakan dapat menarik perhatian pemain.

2.2.4.1 Gaya Ilustrasi Dalam *Board Game*

Pemilihan gaya ilustrasi menjadi salah satu hal yang penting untuk dipertimbangkan ketika merancang ilustrasi. Selain dari memahami setiap karakter dari gaya ilustrasi, tetapi tidak kalah penting untuk mengenali preferensi konsumen yang dituju. Hal ini bertujuan agar ilustrasi yang digunakan dapat sesuai dengan target dan tidak meleset. Dalam jurnal penelitian yang dilakukan Chelsea dan Yusuf mengenai

preferensi gaya visual generasi Z terhadap *board game*. Beberapa gaya visual yang diteliti yaitu realis, semi-realistic, kartun, dan fantasi. Berikut merupakan penjabaran masing-masing gaya visual dan persepsi Generasi Z terhadapnya.

A. Realis

Gaya ilustrasi realis merupakan gaya ilustrasi yang menggambarkan objek ilustrasi sebagaimana semestinya di dunia nyata dengan cara yang se akurat mungkin (Chelsea dan Yusuf, 2024, h.15).



Gambar 2. 25 *Board Game Feed the Kraken*
Sumber: <https://www.boardgamebliss.com/cdn/shop/files/1...>

Gaya ini umumnya menggunakan bentuk, warna dan penggambaran cahaya yang lebih kompleks untuk menunjukkan segala aspek dunia nyata dengan jelas. Umumnya gaya ilustrasi berikut dilihat sebagai lebih serius dan kompleks bagi dewasa muda (Chelsea dan Yusuf, 2024, h.20).

B. Semi-Realis

Gaya ilustrasi semi-realistic merupakan gaya ilustrasi yang menggambarkan objek ilustrasi tidak sepenuhnya seperti di dunia nyata dan hanya beberapa objek saja yang serupa dengan dunia nyata (Chelsea dan Yusuf, 2024, h.15). Hal ini

bertujuan untuk memberi emfasis dan karakterisasi yang lebih menonjol dan menarik.

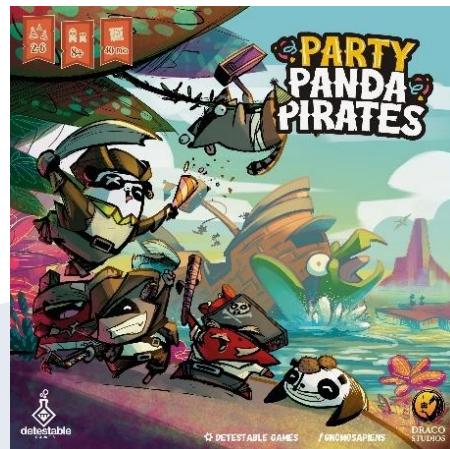


Gambar 2. 26 Board Game Hellapagos
Sumber: <https://www.hachetteboardgames.com/cdn/sho...>

Gaya ini umumnya menggunakan simplifikasi untuk membuat objek ilustrasi lebih mudah dipahami, selain itu memiliki bentuk dan warna yang tidak sekompelks gaya realis. Gaya ilustrasi ini dipersepsikan oleh dewasa muda sebagai tipe *board game* yang tidak sulit dan tidak mudah. Bersifat lebih *unisex* dan cocok diperuntukkan bagi remaja dan dewasa muda.

C. Kartun

Gaya ilustrasi kartun merupakan gaya ilustrasi yang menggambarkan objek ilustrasi berbeda dengan yang ada di dunia nyata, mengandung unsur humor, dan tidak memiliki emfasis pada detail (Chelsea dan Yusuf, 2024, h.16). Gaya ilustrasi ini bertujuan untuk membangun tema yang lebih *friendly* dan mudah diterima untuk semua.



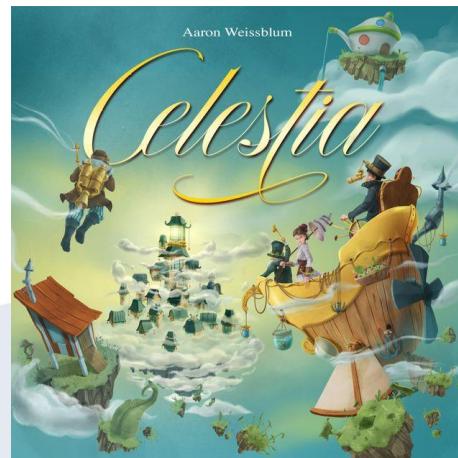
Gambar 2. 27 Board Game Party Panda Pirates

Sumber: <https://boardgamegeek.com/boardgame/365119/p...>

Gaya ini umumnya memiliki penggunaan bentuk dan warna yang mencolok umumnya dilihat sebagai lucu atau kekanak-kanakan. Hal ini bertujuan untuk memberi direksi *visual language* yang jelas, agar bentuk yang mencolok mengkomunikasikan dengan jelas perasaan tertentu. Umumnya dewasa muda beranggapan bahwa ilustrasi kartun bersifat lebih *family friendly*, kekanak-kanakan, dan lucu.

D. Fantasi

Gaya ilustrasi fantasi merupakan gaya ilustrasi yang menggambarkan segala objek secara imajinatif sehingga terlihat seperti tak nyata atau mimpi, gaya ini biasa mencakup inspirasi dari mitologi, dongeng, sihir, dan spiritual (Chelsea dan Yusuf, 2024, h.17). Gaya ilustrasi ini bertujuan untuk membangun tema petualangan atau membuat pemain benar-benar masuk kedalam dunia baru yang diciptakan.



Gambar 2. 28 *Board Game* Celestia
Sumber: <https://cf.geekdo-images.com/opengraph/img/q...>

Gaya ini umumnya memiliki penggunaan bentuk dan warna yang cukup mendetail menyerupai realis, namun dengan aspek imajinatif. Hal ini agar pemain dapat mempercayai dunia imajinatif yang dibangun melalui ilustrasi. Oleh dewasa muda ilustrasi fantasi dalam *board game* seringkali dianggap memiliki mekanik yang sederhana, namun tidak se sederhana kartun. Sehingga cocok bagi anak-anak dan dewasa.

Berdasarkan penjabaran diatas penulis menyimpulkan kesimpulan sebagai berikut. Penulis menemui bahwa gaya ilustrasi sangat mempengaruhi pemain dalam melihat suatu *board game*. Beberapa gaya diatas dapat menjadi pertimbangan dalam merancang ilustrasi *board game* berdasarkan *target* pemain yang berusaha di sasar.

2.2.4.2 *Specification*

Dalam merancang ilustrasi dalam desain *board game* desainer penting untuk memahami spesifikasi *file* dan teknis penggerjaan, agar proses *printing* dapat berjalan dengan baik. Beberapa hal yang perlu dipastikan adalah penggunaan 300dpi dalam resolusi ilustrasi agar ilustrasi tetap terlihat jernih. Selain dari itu ketika desainer menciptakan suatu ilustrasi, penting untuk memberikan margin sebesar 3mm disekeliling agar

objek utama dari ilustrasi tidak terpotong. Dalam aspek peletakkan selain daripada aspek estetika, desainer perlu memperhatikan kejelasan serta pertimbangan UI yang digunakan bersamaan dengan ilustrasi. Hal ini menghindari penciptaan ilustrasi yang indah tapi tidak berguna.



Gambar 2. 29 Contoh penggunaan Ilustrasi dalam Kartu
Sumber: Daniel Solis, 2025, h.127

2.2.4.3 *Communicating Effect In Art*

Dalam merancang ilustrasi seorang desainer perlu mempertimbangkan tujuan dari penggunaan ilustrasi. Hal ini penting karena ilustrasi yang dibuat juga bertujuan sebagai media komunikasi, ilustrasi dapat berhasil mengkomunikasikan *visual cue*, perasaan tertentu, dan tema. Penggunaan ilustrasi sebagai media komunikasi juga mempermudah atau mempersingkat pemahaman pemain terhadap informasi yang telah diberikan. Sebagai contoh pemain akan jauh lebih mudah mengerti dan mengingat sebuah ilustrasi naga, dibandingkan teks yang bertuliskan *dragon*.



Gambar: Contoh Kartu dalam Waroong Wars
Sumber: <https://cf.geekdo-images.com/qnLzsxAzNDuFc...>

Berdasarkan penjabaran diatas penulis menyimpulkan pentingnya gaya ilustrasi yang sesuai untuk menarik perhatian dari *target audiens*. Selain dari itu untuk menghindari kesalahan dalam proses desain, seorang desainer perlu memahami spesifikasi teknis yang diperlukan untuk merancang *board game*. Terakhir untuk meningkatkan pengalaman bermain seorang desainer dapat menggunakan ilustrasi sebagai media komunikasi tercepat dan jelas.

2.2.5 *Iconography*

Iconography merujuk kepada penggunaannya simbol dan ikon untuk melambangkan makna (Solis, 2024, h.37). Dijelaskan Praktik *iconography* dalam *board game* adalah praktik pengolahan simbol dalam permainan *board game*. Penggunaan simbol dalam *board game* berguna agar pemain dapat menyampaikan konsep dari permainan secara instan dan konsisten. Seorang desainer *board game* dapat membuat simbol sendiri dan juga menggunakan simbol yang sudah umum dimengerti oleh *board game* lainnya secara *universal*. Penulis menyimpulkan bahwa *iconography* menjadi aspek yang penting diperhatikan karena dapat mempermudah penyampaian informasi dengan mudah dan *universal*.

2.2.5.1 *Visual Languages In Board Games*

Visual language diartikan sebagai segala bentuk elemen visual yang bekerja sama menciptakan pengalaman *board game* yang intuitif. Aspek intuitif dalam *board game* menjadi penting agar pemain dapat menangkap arti *board game* dengan cepat tanpa memerlukan waktu lama memahami peraturan bermain. Dalam memastikan *visual language* yang baik dalam *board game* perlu diterapkan 3 prinsip penting yaitu konsistensi, aksesibilitas, dan kesesuaian dengan pemain. Konsistensi dalam *iconography* merujuk pada kesamaan makna ikon dalam setiap konteks. Aksesibilitas merujuk pada *visual cue* yang digunakan untuk masing-masing informasi yang diberikan. Kesesuaian dengan pemain merujuk pada kesesuaian aspek *visual* dengan ekspektasi pemain. Ketiga

prinsip ini memastikan agar pemain dapat cepat menangkap informasi yang diberikan tanpa adanya kebingungan.



Gambar 2. 30 Board game Seastead
Sumber: Daniel Solis, 2025, h.40

2.2.5.2 When To Use Icons

Dalam *board game* ikon umumnya digunakan saat desainer butuh untuk menghemat ruang, memastikan aksesibilitas, dan meningkatkan nilai estetika. Dalam mendesain ikon seorang desainer perlu memperhatikan kejelasan, standarisasi, intuitif, mudah diingat, dan kelelahan pemain. Kejelasan penting diperhatikan agar ikon dapat mudah dilihat dalam segala ukuran mau kecil atau besar. Standarisasi merujuk pada konsistensi antara bentuk, desain, dan warna. Intuitif merujuk kepada kesinambungan antara tema dan ikon yang di desain. Kemudahan diingat penting bagi pemain agar dapat mengakses ikon dengan mudah tanpa berpikir terlalu panjang. Terakhir untuk memastikan agar pemain tidak lelah/kebingungan dengan ikon maka penting untuk mendapatkan *feedback* dari pemain langsung.



Gambar 2. 31 *Board game Clash of Cultures: Monumental Edition*

Sumber: Daniel Solis, 2025, h.48

Berdasarkan penjabaran diatas penulis menyimpulkan pentingnya ikon untuk meningkatkan tingkat intuitif, aksesibilitas, dan untuk menghemat ruang. Ikon menjadi simbol penanda bagi pemain agar cepat memahami konsep yang ingin disampaikan, ikon yang digunakan dapat dibuat langsung oleh desainer dan juga dapat menggunakan ikon yang telah ada.

2.2.6 Diagram

Diagram diartikan sebagai representasi grafis dalam *board game* adalah gambaran visual berurutan yang bertujuan untuk mengenalkan peraturan atau alur dari permainan. Peraturan yang dijelaskan umumnya berupa *timing*, aksi, sebab akibat, dan opsi pilihan yang dapat dilakukan. Dalam memberikan gambaran aturan panjang penting untuk memecah informasi yang ingin diberi kedalam beberapa panel berurutan. Berdasarkan penjelasan tersebut penulis mendefinisikan diagram sebagai bentuk reprentasi grafis *board game* dengan tujuan untuk mengenalkan alur dari permainan melalui ilustrasi visual.

2.2.6.1 Purpose Of Diagrams

Dalam menciptakan diagram untuk *board game*, informasi dan visual yang diberikan tidak boleh terlalu banyak karena akan membuat

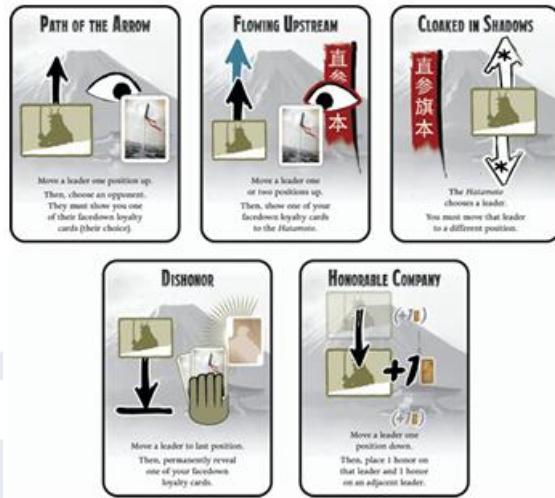
pemain sulit untuk menangkap informasi yang ingin diberikan. Penggunaan diagram umumnya dipakai dalam *overview of play*, *User Interface (UI)*, *examples of play*, dan *in-game effects*. *Overview of play* merupakan penggunaan diagram untuk meringkas alur pemainan secara keseluruhan. *User Interface (UI)* adalah penggunaan diagram untuk membantu pemain fokus terhadap informasi penting dan memfilter informasi tidak penting. *Examples of play* adalah penggunaan diagram untuk menunjukkan contoh langkah yang dapat dilakukan oleh pemain. *In-game effects* adalah penggunaan diagram untuk menunjukkan efek spesial yang terdapat dari permainan, umum menunjukkan sebab akibat.



Gambar 2. 32 Examples of Diagrams Dalam Board Game
Sumber: Daniel Solis, 2025, h. 73

2.2.6.2 Using Theme in Diagrams

Penentuan tema utama yang diangkat dalam *board game* dapat mempengaruhi penggambaran diagram. Untuk memberi emfasis dan membuat tema terasa nyata dalam *board game* desainer dapat menerapkan aspek tema *board game* kedalam penggambaran diagram. Hal ini dapat mencakupi *frame*, *font*, dan ikon yang digunakan dalam diagram. Tema tidak hanya mencakup pada pemilihan warna dan ilustrasi dalam *board game*, melainkan penggambaran diagram yang sesuai dengan tema akan membuat pemain merasa masuk kedalam dunia *board game*.



Gambar 2. 33 Contoh Diagram dalam Shogunate

Sumber: Daniel Solis, 2025, h.84

Berdasarkan penjabaran diatas penulis menyimpulkan kegunaan diagram adalah untuk meringkas alur permainan, membantu pemain fokus terhadap aspek penting, dan menunjukkan contoh langkah permainan. Selain dari itu didapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan yaitu penggunaan *frame* dalam diagram dan tema untuk menunjukkan informasi yang diinginkan.

2.2.7 Cards

Kartu dalam *board game* merupakan salah satu komponen dan mekanik paling fleksibel dan esensial. Seluruh tema, peraturan, dan mekanik *board game* dapat dimasukkan kedalam satu tumpukan kartu. Sehingga dalam merancang kartu dalam *board game* penting untuk mengetahui aspek yang membuat suatu kartu *board game* berhasil. Penulis mendefinisikan kartu sebagai salah satu elemen dan mekanik paling esensial dan fleksibel, perancangan mekanik kartu yang baik dapat menghasilkan *gameplay* yang menyenangkan.

2.2.7.1 Visibility

Prinsip *visibility* merujuk pada keterbacaan/kejelasan, dalam perancangan kartu. Kartu yang dirancang penting dipastikan agar informasi yang penting dapat dilihat dengan sangat jelas. Seorang desainer untuk memastikan hal ini perlu memikirkan penggunaan kartu oleh

pemain. Sebagai contoh bila kartu dipegang dalam tangan atau kartu tertumpuk, apakah informasi penting dalam kartu tetap terlihat jelas.

2.2.7.2 *Hierarchy*

Prinsip hirarki adalah pengurutan informasi dari yang paling penting kepada yang tidak terlalu penting. Desainer perlu untuk mengkategorikan informasi yang penting dan tidak penting. Cara mengupayakan ini adalah dengan menuliskan seluruh informasi yang ingin disampaikan dan mengkategorikannya berdasarkan kepentingan informasi. Dalam hal ini informasi yang lebih penting dibuat memiliki kejelasan yang tinggi dibandingkan informasi yang kurang penting.

2.2.7.3 *Brevity*

Karena ruang yang tersedia dalam kartu termasuk minim maka seorang desainer perlu memaksimalkan penyampaian informasi dengan efisien dan mudah dimengerti. Salah satu cara yang dapat digunakan adalah untuk memberi tambahan penjelasan berupa simbol atau ikon. Maka dari itu kalimat panjang dapat diganti dengan alternatif berupa kata kunci dan simbol. Hal ini membuat informasi kartu mudah dimengerti, ramah terhadap pemain baru, dan mengurangi frustrasi ketika bermain.

Berdasarkan penjabaran, penulis menyimpulkan bahwa kartu dalam *board game* merupakan salah satu mekanik dan aspek esensial. Dengan mengupayakan ketiga prinsip *visibility*, *hierarchy*, dan *brevity* maka desainer dapat dengan lebih efektif merancang desain kartu yang efektif.

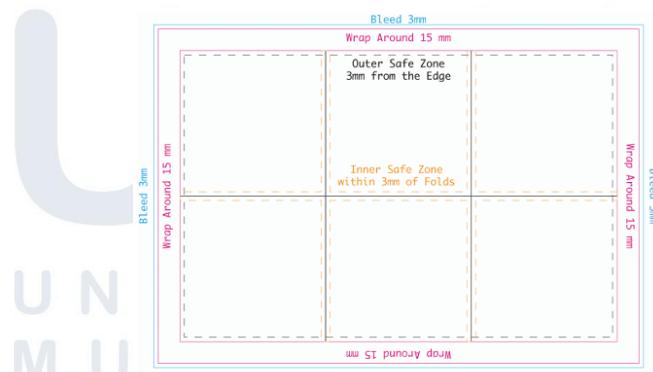
2.2.8 *Game Boards*

Papan dalam *board game* merupakan tempat dimana seluruh komponen, pion aksi, dan lainnya diletakkan. Papan berguna menjadi wadah tempat dimana *board game* dimainkan. Perancangan papan permainan yang baik dapat membuat pemain mudah mengetahui tujuan *gameplay* yang diinginkan. Papan permainan juga merupakan tempat dimana desainer dapat memanfaatkan ilustrasi dan tematik yang sesuai agar pemain dapat merasa

masuk kedalam permainan. Penulis menyimpulkan kegunaan papan *board game* sebagai wadah peletakkan seluruh komponen dimana semua *gameplay* dijalankan.

2.2.8.1 Board Size

Suatu papan permainan umumnya menggunakan material *chipboard* yang kemudian dipotong menjadi beberapa bagian agar memudahkan penyimpanan. Papan yang dipotong tersebut digabungkan menggunakan fabric tape agar papan dapat dilipat. Kemudian artwork dari papan dicetak kedalam kertas terpisah untuk kemudian ditempel pada *chipboard* dengan 20mm *bleed* agar dapat dilipat ke semua sisi. Ukuran papan yang ideal merupakan 2x lebih kecil dari meja yang digunakan, hal ini agar pemain dapat dengan nyaman menggunakan meja dan berinteraksi dengan papan. *Vendor* atau pabrik umumnya membatasi ukuran papan dengan maksimal 700 x 1000mm, bila papan yang dibuat lebih besar maka desainer perlu menggabungkan papan tambahan. Karena papan lipat umumnya menjadi komponen terberat dalam kotak maka perlu diupayakan bahwa papan tidak banyak bergerak ketika disimpan dalam kotak.



Gambar 2. 34 Guideline 6 Fold Board Game
Sumber: Daniel Solis, 2025, h.192

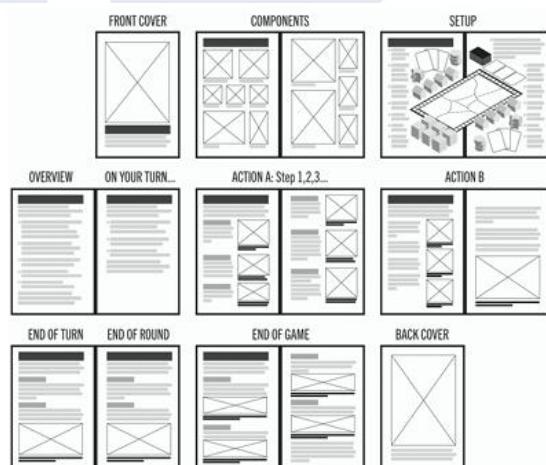
Penulis menyimpulkan bahwa spesifikasi teknis seperti bleed, bahan, dan teknis penyimpanan papan menjadi sangat penting guna memberi pengalaman bermain yang terbaik bagi pemain.

2.2.9 Rulebooks

Rulebook adalah kertas/buku yang menjelaskan secara keseluruhan peraturan permainan. Dalam menulis *rulebook* perlu memperhatikan tipe pemain, beberapa pemain rela untuk membaca buku peraturan, terdapat pula pemain yang mengerti dari melihat langsung orang lain bermain, dan juga ada pemain yang mengerti melalui bermain langsung. Penulis menyimpulkan pentingnya perancangan *rulebook* yang berguna untuk memberikan peraturan yang mudah dimengerti oleh pemain secara *universal*.

2.2.9.1 The Flow Of The Book

Agar *rulebook* dapat dengan mudah dimengerti oleh tiap pemain, diperlukannya penjelasan alur yang jelas. Hal ini dapat dilakukan dengan membuat struktur jelas langkah demi langkah agar pemain dapat mengikuti dengan mudah. Struktur umum yang terdapat dalam *rulebook* adalah sebagai berikut:



Gambar 2. 35 Flow Dari Rulebook
Sumber: Daniel Solis, 2025, h.214

A. Front Cover

Front Cover atau halaman depan umumnya diisi dengan ilustrasi *board game*, logo, dan judul besar *rulebook*. *Cover* menjadi penunjuk besar atau pembuka sebelum pemain dapat masuk kedalam peraturan permainan.

B. Components

Setelah memasuki halaman depan *rulebook*, pemain disambut dengan segala komponen yang terdapat dalam *board game*. Bagian ini hanya menunjukkan nama, bentuk, dan jumlah komponen yang terdapat dalam permainan tanpa menjelaskan fungsinya. Hal ini bertujuan agar tiap dari pemain dapat mengenal dan lebih familiar dengan komponen permainan.

C. Setup

Setup merupakan bagian dimana buku peraturan menunjukkan bagaimana cara menyiapkan area permainan untuk awal permainan. Hal yang perlu disiapkan mencakup segala komponen yang sudah disebut dalam bagian sebelumnya. Hal ini ditujukan agar seluruh pemain dapat dengan jelas mengikuti instruksi awal permainan dan siap untuk memulai giliran pertama.

D. Overview Of Game

Overview of game bertujuan untuk memberikan gambaran alur permainan secara umum kepada pemain. Hal ini mencakup definisi giliran, fase permainan, ronde, dan *event* penting. Hal ini dapat membantu pemain mengerti cara bermain, apa yang dapat dilakukan, bagaimana permainan berakhir, dan alur dari permainan secara umum.

E. On Your Turn

Bagian ini menjelaskan apa yang pemain dapat lakukan dalam giliran mereka. Bagian ini juga menjelaskan apa saja aksi wajib yang perlu dilakukan pemain mau itu awal, pertengahan, atau akhir dari aksi. Hal ini bertujuan agar pemain dapat mengetahui opsi dasar apa yang tersedia pada tipa giliran mereka.

F. Action Steps

Bagian ini menjelaskan mengenai penjelasan paling detail mengenai langkah atau aksi yang tersedia. Bagian ini umumnya menjadi isi utama dari *rulebook*. Untuk menunjukkan aksi yang dapat dilakukan dengan jelas, seorang desainer dapat menunjukkannya melalui diagram, visual, dan contoh. Penjelasan ini lengkap dengan detail akibat atau resiko yang didapati ketika melakukan sebuah aksi. Hal ini bertujuan agar setiap pemain paham secara mendetail aksi yang dapat dilakukan dan juga resiko yang didapati dari sebuah aksi.

G. End Of Game

Pada bagian ini seorang desainer menunjukkan posisi dimana permainan berakhir, desainer secara mendetail menjelaskan kondisi-kondisi yang perlu terjadi untuk memicu berakhirknya suatu permainan. Hal ini bertujuan agar pemain mengetahui dengan jelas hal-hal yang perlu mereka lakukan untuk mencapai kemenangan.

H. Back Cover

Back cover dalam *rulebook* merupakan kompilasi menyeluruh dari peraturan yang penting untuk diketahui. Hal ini menjadi referensi cepat yang dapat dipahami oleh pemain, guna menjadi rangkuman ringkas bagi pemain.

2.2.9.2 One Topic Per Spread

Prinsip ini merujuk pada pengelompokan satu topik dalam satu *spread*, dimana satu *spread* dijelaskan sebagai 2 lembar halaman. Dalam merancang bagian ini penting juga bagi desainer untuk memperhatikan penggunaan hirarki visual, penggunaan simbol, dan memanfaatkan ruang agar pembaca dapat mengerti dengan jelas. Alasan dari prinsip satu topik satu *spread* berguna agar pemain tidak perlu membolak balik halaman untuk memahami topik mekanik yang ingin dipahami.



Gambar 2. 36 Contoh Penggunaan 1 Topik dan 2 Halaman

Sumber: Daniel Solis, 2025, h.219

2.2.9.3 Adding Examples

Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh desainer adalah dengan penggunaannya visualisasi untuk menggambarkan informasi. Beberapa tips yang dapat diterapkan yaitu tiap adanya satu aturan penting memberikan satu contoh visualisasi. Desainer se bisa mungkin tidak menggunakan gambar manusia, kecuali diperlukan. Penting juga bagi desainer untuk tidak menjadikan *rulebook* sebagai tembok teks, dikatakan lebih baik menambah halaman baru agar halaman terasa lega dibandingkan memaksakan seluruh info pada halaman yang terbatas.



Gambar 2. 37 Rulebooks Board Game Colosseum: Emperor's Edition

Sumber: Daniel Solis, 2025, h.221

Penulis menyimpulkan aspek yang diperlukan untuk merancang *rulebook* yaitu adanya penggambaran alur yang jelas, pengelompokan topik hanya pada satu *spread*, dan untuk penambahan contoh visualisasi.

2.2.10 Boxes And Packaging

Boxes and Packaging diartikan sebagai kotak yang bertujuan untuk menyimpan komponen yang diperlukan *board game*. Selain dari itu kotak permainan bertujuan untuk menunjukkan tema, *mood*, gaya bermain, dan *selling point* dari *board game*. Bila hal ini tidak disampaikan dengan baik maka *board game* beresiko untuk menjadi tidak menarik kepada *target audiens*. Hal ini dikarenakan *cover* dari kotak umumnya menjadi penentu utama seseorang akan membeli atau memainkan suatu *board game*. *Boxes* dan *packaging* didefinisikan penulis sebagai wadah yang umumnya berbentuk kotak dengan tujuan untuk menyimpan komponen *board game*.

2.2.10.1 Basic Specs Of A Box

Dalam merancang kotak *board game* standar berikut merupakan beberapa spesifikasi yang perlu diperhatikan. Diantaranya adalah dimensi dasar, area desain, dan teknis *file*. Berikut merupakan penjabaran spesifikasi tersebut:

A. Dimensi Dasar

Secara umum kotak permainan yang efektif merupakan 15 mm lebih besar dari komponen terbesar *board game*. Kedalaman dari suatu kotak disesuaikan dengan tumpukan komponen *board game*, sedangkan untuk tutup kotak dibuat lebih besar 2-5 mm dari kotak utama.

B. Area Desain

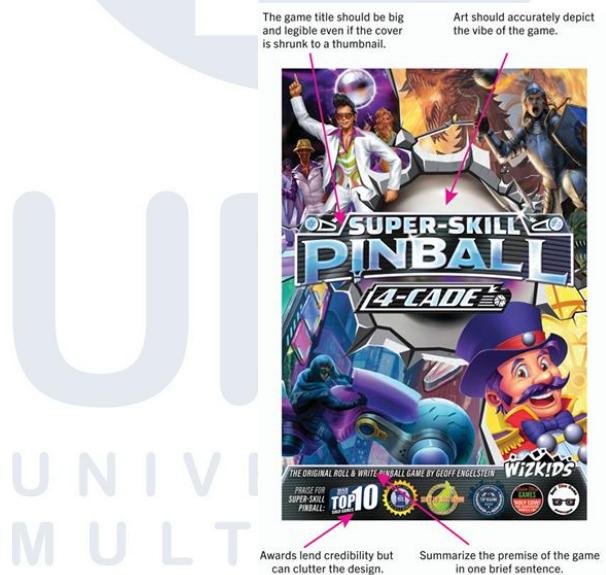
Dalam menempatkan desain dalam kotak perlu diperhatikan ruang yang dapat ditempatkan desain dan yang tidak dapat ditempatkan. Penempatan desain/logo perlu diberikan jarak minimal 3 mm dari tepi. Ketika desainer membuat ilustrasi kotak, perlu untuk memambahkan ruang ekstra dalam setiap sisi sebanyak 18 mm di luar ilustrasi. Hal ini dilakukan agar ilustrasi yang terdapat tidak terpotong dengan kotak.

C. Teknis File

Dalam merancang desain *board game* terdapat beberapa teknis pengaturan *file* yang diperlukan agar *file* tetap memiliki kualitas tinggi. Diantaranya adalah menggunakan 300 dpi, penggunaan mode warna CMYK, Teks hitam berupa *plain black* (100k) tanpa adanya campuran CMY.

2.2.10.2 Anatomy Of a Box Cover

Dalam *cover box* terdapat beberapa elemen yang perlu ada untuk menghasilkan *cover box* yang jelas, menarik, dan komunikatif. Hal ini penting diperhatikan karena seorang pembeli akan melihat *cover* terlebih dulu ketika membeli/bermain *board game*. Dalam merancang *cover box board game* terdapat beberapa elemen yang perlu dimiliki agar *cover box* menjadi utuh. Diantaranya elemen yang perlu ada dalam *box cover* adalah judul, ilustrasi, *credits artist*, dan identitas penerbit.



Gambar 2. 38 Contoh Penggambaran *Cover Board Game*
Sumber: Daniel Solis, 2025, h.246

2.2.10.3 Anatomy Of a Side Panel

Side panel bertindak sebagai versi miniatur *cover* depan, hal ini terjadi agar *board game* yang disimpan dalam rak pemain dapat terlihat dengan jelas. Maka desainer juga perlu membuat panel samping yang

menjual dan menarik seperti dengan *cover box*. Segala elemen yang ditetapkan perlu memiliki elemen anatomi yang sama dengan *cover box*. Diantaranya adalah judul, ilustrasi, *credits artist*, dan identitas penerbit.



Gambar 2. 39 Contoh Anatomi Side Panel

Sumber: Daniel Solis, 2025, h.249

2.2.10.4 Anatomy Of a Box Base

Back cover merupakan kesempatan desainer terakhir untuk meyakinkan pemain untuk membeli/memainkan *game*, bila *cover* depan bertujuan untuk menarik pemain *cover* belakang bertujuan untuk meyakinkan pembeli. Untuk memastikan *back cover* memiliki seluruh elemen yang lengkap terdapat beberapa elemen yang penting untuk dimiliki. Diantaranya adalah ringkasan, visualisasi komponen, informasi butuh berapa pemain, range usia, durasi, 3 *hook* utama, *credits*, dan informasi legal.



Gambar 2. 40 Contoh Penggunaan Box Base
Sumber: Daniel Solis, 2025, h.252

Penulis menyimpulkan bahwa kotak *packaging* didalamnya terkandung *cover*, *side panel*, dan *base box*. Desain yang terkandung dalam *packaging* bermanfaat untuk menarik perhatian pemain dan memberi informasi mengenai *overview board game*.

2.3 Tato Adat Indonesia

Indonesia adalah negara yang memiliki suku yang beragam, Berdasarkan dari BPS (Badan Pusat Statistika) Indonesia terdapat lebih dari 1.000 etnik atau suku bangsa masing-masing dengan ciri khas budayanya sendiri (Nurrahim, 2023). Diantara beragam suku tersebut banyak diantaranya mempraktisi tato sebagai bagian dari budaya mereka. Bagi suku Indonesia tato bukan hanya sebagai bentuk estetika namun memegang makna tersendiri bagi tiap suku Indonesia (Aziz & Ekawardhani, 2024, h.928). Beberapa suku yang menggunakan tato dalam bagian dari budayanya adalah masyarakat suku Batak, Bali, Maluku, Papua, Mentawai, dan Dayak. Diantaranya salah satu suku yang memiliki budaya tato adat kental adalah suku Dayak.

2.3.1 Sejarah Tato Indonesia

Tato adat Indonesia sendiri merupakan salah satu budaya tato tertua di dunia dengan munculnya pertama kali pada zaman logam 1500 – 500 SM. Tato adat tertua dimiliki oleh suku Mentawai dan Dayak dimana munculnya pertama kali dengan kedatangan suku Mentawai di pantai Barat Sumatra. (Amira et al., 2024, h.2). Pembuatan tato bagi suku tradisional Indonesia disebutkan menggunakan bahan alami yang tersedia di alam.



Gambar 2. 41 *Handtapping* tato Indonesia
Sumber: <https://cdn.i-scmp.com/sites/default/files/styles...>

Jarum tato terbuat dari duri pohon jeruk atau enau karena lebih keras dan runcing. Sedangkan tinta yang digunakan terbuat dari arang atau jelaga minyak yang kemudian dicampur oleh getah tumbuhan sebagai perekat (Hartanto et al., 2023, h.270). Proses tato tradisional Indonesia digunakan dengan teknik *handtapping* dimana *tattoo artist* melakukan proses tato menggunakan kayu yang diberi jarum kemudian dipukul menggunakan kayu yang lebih kecil (Hartanto et al., 2023, h.270).

2.4 Visual Dalam *Board Game*

Bagi Kalimantan Barat, Suku Dayak merupakan salah satu suku yang memiliki peran besar dalam kekayaan budaya. Tradisi dan budaya yang terlahir dari suku Dayak diwariskan dari generasi ke generasi, dengan tato sebagai salah satu seni yang paling menonjol. Tato atau “pantang” dalam bahasa Dayak, menjadi bagian integral bagi suku Dayak (Aziz, 2023) Tato bagi suku Dayak tidak hanya dimaknai secara bentuk estetika tetapi juga sebagai bentuk simbol kehormatan,

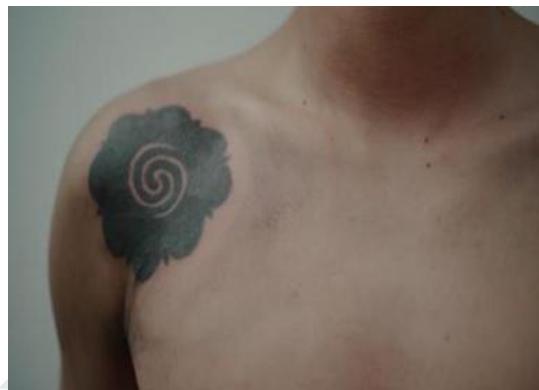
identitas dan kebanggaan bagi setiap masyarakat Dayak (Aziz & Ekawardhani, 2024, h.928). Motif dari tato juga berfungsi untuk menceritakan kisah leluhur, mitos, dan nilai kehidupan untuk memperkuat ikatan antar generasi (Kumara & Westra, 2021). Tato merupakan salah satu budaya paling kental yang merepresentasikan kebanggaan dan jati diri seorang Masyarakat Dayak. Tato bagi suku Dayak berguna untuk memperkuat solidaritas sosial, menjaga keberlanjutan tradisi, dan bertujuan untuk mempertegas identitas suku Dayak secara menyeluruh di tengah perubahan zaman (Daniel Tambuarian, 2018).

2.4.1 Motif Tato Dayak

Pemahaman simbolik dari tato Dayak melambangkan warisan budaya yang kaya dalam makna, spiritualitas, sosial, dan nilai historis (Driyanti, 2011). Tato Dayak umumnya memiliki ciri khas desain berupa garis melingkar, geometris, hewan, tumbuhan, ataupun simbol spiritual. Dalam mengaplikasikan motif tato Dayak dalam *board game* terdapat beberapa motif yang dianggap sakral atau sensitif jika digunakan masyarakat umum tanpa memperhatikan artinya. Salah satunya yang dianggap sangat sakral adalah motif tegulun. Motif tegulun merupakan motif yang diberikan kepada suku Dayak sebagai simbol seseorang yang sudah ngayau (memenggal kepala) menjadi tanda dari kemenangan perang (Aziz, 2023). Motif tato Dayak memiliki banyak makna simbolik terkait kepercayaan mereka, berikut makna simbolik dalam tato Dayak menurut jurnal (Aziz, 2023) dan wawancara langsung oleh ahli tato Dayak Iban Herpianto Hendra:

2.4.1.1 Bunga Terung

Bunga terung merupakan motif tato yang paling umum diketahui dan dipakai langsung oleh masyarakat suku Dayak. Motif tersebut terinspirasi dari bunga terung, berupa jenis sayuran yang sering ditemukan di Kalimantan. Desain motif memiliki bentuk melingkar sebagai representasi dari kekuatan bagi laki-laki.



Gambar 2. 42 Dokumentasi Motif Bunga Terung
Sumber: (Aziz, 2023)

Motif ini menjadi simbol bahwa seseorang sudah dewasa yang sudah cukup umur untuk menikah ataupun merantau. Pola ini diukir dapat memiliki 6 atau 8 kelopak bunga melambangkan seseorang yang meluas atau berkembang, jika seseorang memiliki tato bunga terong mengelilingi pinggangnya sebanyak delapan berarti memiliki pengalaman yang sangat banyak.

2.4.1.2 Buah Engkabang

Motif engkabang merupakan motif yang terinspirasi dari salah satu bunga yang paling umum ditemukan di Kalimantan. Buah/bunga engkabang adalah buah yang berasal dari pohon tengkawang tingkul. Buahnya biasa dimanfaatkan untuk menghasilkan minyak atau *butter*. Buah ini menariknya bila terjatuh dari pohon akan menyerupai baling-baling helicopter.

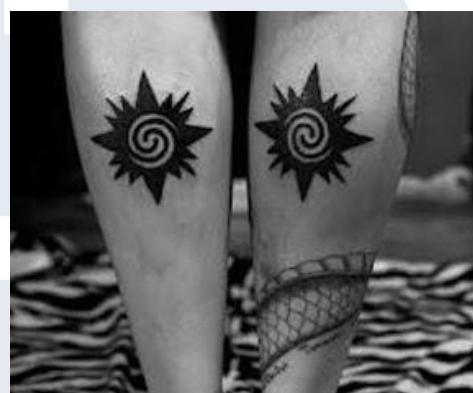


Gambar 2. 43 Motif Tato Engkabang
Sumber: (Aziz, 2023)

Motif tato ini umumnya melambangkan sumber kehidupan umumnya di tato di perut ataupun di belakang paha, berarti menjadi simbol penyelamat sebagai sumber pangan di masa lalu. Selain dari itu motif ini juga biasa melambangkan keindahan atau hiasaan untuk laki-laki.

2.4.1.3 Buah Andu

Motif buah andu terinspirasi dari bentuk buah asli andu yang menyerupai bentuk bintang. Buah andu termasuk kedalam jenis kacang-kacangan yang tumbuh liar di hutan daerah Dayak.



Gambar 2. 44 Motif Gambar Buah Handu
Sumber: (Aziz, 2023)

Buah ini umumnya dimanfaatkan sebagai sumber makanan/sayuran. Secara simbolik motif tato buah andu dimaknai bagi masyarakat Dayak sebagai simbol bertahan hidup atau ketahanan hidup (*survival*).

2.4.1.4 Suit

Suit diartikan sebagai gajah atau kepala gajah, yaitu salah satu hewan yang banyak ditemukan di hutan Borneo. Gajah sebagai hewan memiliki sistem kekerabatan yang tinggi, gajah hidup berkelompok dan saling membantu. Hal ini terutama dilihat ketika gajah sedang menjaga anak-anaknya, mereka sering terlihat berjalan dengan lambat dan penuh ketenangan.



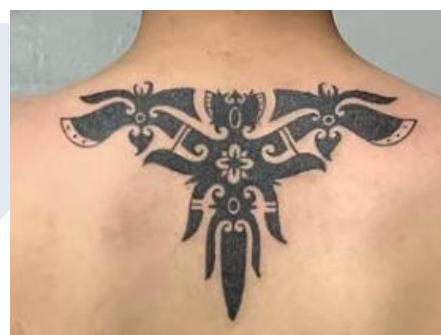
Gambar 2. 45 Motif Gambar Suit

Sumber: (Hendra, 2025)

Maka orang yang memiliki tato suit secara simbolik memegang prinsip-prinsip tersebut. Pola tato Suit umumnya diletakkan pada area rusuk atau dada. Pola tato suit juga umumnya dibuat berpasangan sejejer 2 atau 3 buah untuk melambangkan kekerabatan atau kebersamaan.

2.4.1.5 Ara Nyangkam

Ara nyangkam adalah tumbuhan merambat yang menumpang pada batang pohon ara atau beringin seperti benalu. Melambangkan hidup dalam hubungan itu saling membutuhkan atau mutualisme.



Gambar 2. 46 Motif Ara Nyangkam

Sumber: (Riky, 2021)

Tanaman ini seakan membuat pohon ara tampak seperti mati, tetapi nyatanya masih hidup. Menurut kepercayaan masyarakat Iban motif melambangkan pelindungan manusia dari roh jahat yang berusaha mengambil jiwa manusia yang masih hidup. Motif ara nyangkam dipercaya dapat mengelabui roh jahat dengan membuat manusia tampak seolah-olah mati, padahal sebenarnya masih hidup.

2.4.1.6 Kala/kalajengking

Kala atau kalajengking merupakan salah satu motif tato yang umum digunakan di Dayak. Kala merupakan hewan beracun yang biasanya digunakan sebagai simbol perlindungan pada laki-laki.



Gambar 2. 47 Motif Kala
Sumber: (Hendra, 2024)

Racun pada kalajengking melambangkan kekuatan dan kemampuan pengguna tatonya untuk melindungi tubuhnya dari segala ancaman.

2.4.1.7 Burung Enggang/Kenyalang/Tinggang

Burung enggang merupakan salah satu simbol yang paling dikenal dari budaya Dayak. Hal ini dapat dilihat dari baju adat, aksesoris, dan motif tato. Burung enggang terkenal dengan kesetiaannya dengan pasangan, mereka hanya memiliki satu pasangan seumur hidupnya.



Gambar 2. 48 Motif Burung Enggang
Sumber: (Hendra, 2025)

Burung enggang juga merupakan penjaga alam atas, dipercayai menjadi kendaraan yang mengantar roh manusia menuju nirwana bila selama hidupnya melakukan kebaikan.

2.4.1.8 Nabau

Nabau adalah salah satu pola tato Dayak yang umum digunakan oleh laki-laki, nabau diartikan sebagai naga atau ular air.



Gambar 2. 49 Motif Nabau
Sumber: (Riky, 2023)

Hewan nabau dipercayai merupakan hewan mitologis yang bertujuan sebagai penjaga alam bawah.

2.4.1.9 Borneo Tree of Life (Pohon kehidupan Borneo)

Motif *borneo tree of life* atau pohon kehidupan borneo melambangkan keterhubungan antara alam. Motif ini menandakan hubungan antara manusia, alam, dan dunia.



Gambar 2. 50 Motif Borneo Tree of Life
Sumber: (Riky, 2025)

Masing-masing hubungan digambarkan dengan pola tertentu. Akar bawah mewakili dunia bawah atau asal kehidupan yang umum digambarkan dengan nabau/naga. Motif batang melambangkan dunia manusia sehari-hari, sedangkan cabang atas mewakili dunia spiritual. Cabang atas umumnya digambarkan dengan burung enggang.

2.5 Tato Dayak Dalam Dunia Modern

Dalam dunia modern tato mengalami pergeseran pemaknaan diantara anak muda, dimana tato yang sebelumnya dimaknai sebagai simbol, identitas, dan spiritualitas kini dimaknai sebagai bentuk estetika. Kini tato Dayak banyak disalahartikan dan disalahgunakan dalam konteks modern. Motif yang sebelumnya hanya ditemukan dalam petua atau masyarakat dengan status tertentu, kini tidak sesuai dengan konteks aslinya (Aziz dan Ekawardhani, 2024, h.932). Dalam konteks dunia modern, motif tato Dayak banyak yang dilakukan modifikasi untuk membuat motif lebih modern. Menurut Agas Frial seorang informan Dayak, dikatakan bahwa modifikasi motif Dayak adalah hal yang natural dan umum dilakukan. Informan juga mengatakan bahwa modifikasi tidak apa dilakukan asal motif tetap dilestarikan dan tetap memahami makna, penempatan, dan desain aslinya.

2.5.1 Upaya Pelestarian Tato Dayak

Tato Dayak bagi suku Dayak masih menjadi suatu budaya yang dikenal dan dipraktisi, tetapi hal ini mengalami ancaman dari modernisasi. Dimana di kehidupan modern terdapat pergeseran makna tato. Meskipun tato Dayak mengalami ancaman oleh urbanisasi dan modernisasi, tetapi terdapat banyak upaya yang dapat dilakukan untuk melestarikan budaya. Lain diantaranya yaitu inisiatif komunitas, sosialisasi budaya, festival budaya, sosial media, dan penggunaan media kreatif (Aziz dan Ekawardhani, 2024, h.927). Namun meski begitu upaya yang telah dilakukan selama ini hanya mencakup festival budaya, sosial media, dan *mouth to mouth*. Hal ini diperparah melihat upaya pembahasan tato Dayak dilakukan terhadap orang yang sudah sadar akan keberadaan tato Dayak. Sehingga upaya dalam pelestarian budaya tidak efektif dan tidak meluas kepada audiens baru.

Berdasarkan penjabaran diatas penulis menyimpulkan bahwa tato adat Dayak merupakan budaya yang sudah diturunkan antar generasi, masing-masing motif dengan makna dan identitasnya sendiri. Diantaranya terdapat pola yang dianggap sakral sehingga harus dihindari, tetapi secara umum bentuk modifikasi atau komersialisasi tetap didukung oleh penggiat suku Dayak. Hal ini dilakukan asalkan desainer yang menggunakan suku Dayak memahami makna dan konteks pemakaian dari desain agar tidak melakukan apropiasi budaya. Selain dari itu ditemukan bentuk pelestarian yang dilakukan sekarang dianggap belum efektif karena belum tersebar luas kepada audiens baru, melainkan disebarluaskan kepada audiens yang sudah menyukai budaya tato tribal.

2.6 Penelitian yang Relevan

Untuk memperkuat kebaruan dari perancangan penulis, penting untuk mengkaji penelitian sebelumnya yang mengangkat topik serupa. Penelitian yang diambil ditentukan oleh relevansinya dengan topik perancangan yang diangkat oleh penulis. Penelitian yang dipilih juga ditentukan berdasarkan tujuan, metode, rancangan yang digunakan, dan hasil yang didapatkan. Berikut merupakan penjabaran dari penelitian yang relevan:

Tabel 2. 1 Tabel Penelitian Relevan

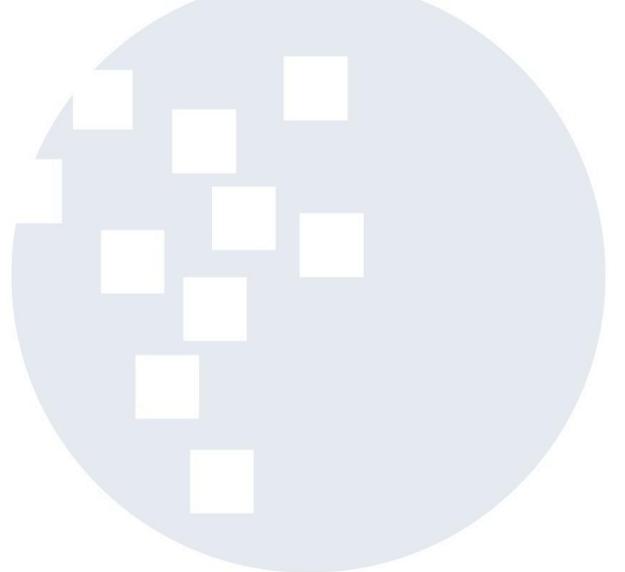
| No. | Judul Penelitian | Penulis | Hasil Penelitian | Kebaruan |
|-----|--|-----------------------------------|---|---|
| 1. | Perancangan Informasi Motif Tato Suku Dayak Kalimantan Barat Melalui Media Film Dokumenter | Aziz, Muhammad Rafli Lutful | Penelitian membahas mengenai tato Dayak yang sudah tidak dikenal oleh masyarakat luas. Sehingga dirancangnya media dokumenter sebagai pendekatan <i>audiovisual</i> . | Media dokumenter menjadi efektif karena dapat menyampaikan informasi melalui pemberian informasi dan narasi personal. Sehingga menjadi jembatan antara estetika motif dan makna tradisional asli. |
| 2. | Penciptaan Fotografi Dokumenter Tato Perempuan | Bonfilio Yosafat Hartono | Penelitian ini membahas mengenai pendekatan documenter berbasis etnofotografi guna untuk | Media dokumenter yang digunakan melalui metode etnofotografi, menjadi media |

| | | | | |
|----|--|--|--|---|
| | Generasi Terakhir Suku Dayak Kenyah | | memotret documenter dari lensa luar, namun tetap berinteraksi dengan komunitas, perpektif partisipatif, dan menghormati informasi dari narasumber budaya. | perekaman motif Dayak dengan mendetail serta mengaitkannya dengan konteks sosial budaya spesifik. |
| 3. | West Kalimantan Dayak Tattoo as a Cultural Identity in Indonesia | Muhammad Rizal Lutfi Aziz & Fitria Ekawardhani | Penelitian ini membahas mengenai bagaimana tato Dayak dapat dipertahankan sebagai bagian dari identitas budaya dan pentingnya mengenalkannya ke dewasa muda. | Penelitian mendapati bahwa diperlukannya upaya strategi pelestarian tato Dayak kepada dewasa muda. Strategi yang dianggap sebagai efektif untuk melestarikan tato Dayak adalah melalui dokumentasi visual, pameran budaya, dan edukasi melalui media kreatif. |

Berdasarkan analisa dari penelitian relevan, penulis mendapatkan kesimpulan sebagai berikut Terdapat beberapa strategi efektif untuk mengenalkan motif tato Dayak diantaranya yaitu dokumentasi visual, pameran budaya, dan edukasi melalui media kreatif. Didapati bahwa sebelumnya telah terdapat upaya pelestarian melalui dokumentasi visual dan sudah dianggap efektif, tetapi edukasi melalui media kreatif dianggap belum cukup. Dimana edukasi mengenai tato Dayak lebih banyak ditemukan berupa dokumentasi berupa foto, *video*, dan jurnal akademik. Media kreatif disebutkan menjadi efektif dalam pengenalan topik tato Dayak karena dapat memberikan edukasi dengan cara yang menyenangkan kepada dewasa muda.

Maka kebaruan dari rancangan penulis, *board game* sebagai media pengenalan motif tato Dayak adalah media pengenalan kreatif untuk mengenalkan

topik tato Dayak. Berdasarkan dari penelitian Aziz & Ekawardhani dikatakan bahwa dokumentasi visual, pameran, dan media kreatif menjadi upaya yang efektif dalam mengenalkan topik tato Dayak, tetapi yang sudah diterapkan hanyalah dokumentasi visual dan pameran. Sehingga *board game* yang dirancang oleh penulis dapat menjadi media alternatif yang mengenalkan topik tato Dayak dengan cara yang kreatif dan menyenangkan bagi dewasa muda.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA