

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Gim papan

Tracey Fullerton (2024) mengatakan bahwa gim merupakan sebuah sistem formal tertutup yang melibatkan pemain dalam konflik terstruktur dan menyelesaikan ketidakpastiannya dengan hasil yang tidak terdefinisi pasti. Gim juga memiliki elemen dramatis yang mampu memikat pemain dengan emosi dan pengalaman tertentu (h. 50). Gim papan merupakan salah satu format permainan yang menggunakan material fisik sebagai media utamanya. Seiring meningkatnya penjualan serta jangkauan budaya *game*, minat terhadap desain *game* sebagai jenjang karier juga turut meningkat tajam. Hal ini sama dengan melesatnya peminatan direksi film dan penulisan film dalam pertumbuhan industri film dan televisi, dunia kreatif saat ini beralih ke *game* sebagai sebuah bentuk ekspresi baru.

2.1.1 Genre Gim Papan

Gim papan pada dasarnya mempunyai keragaman mekanisme maupun bentuk komponen sehingga dapat diklasifikasikan berdasarkan tingkat kompleksitas. Dari segi aturan permainan maupun keterampilan kognitif diperlukan variasi dan strategi untuk menambah pengalaman bermain. Kompleksitas tersebut akan berpengaruh ke pengambilan keputusan, hingga kemampuan *problem solving* yang harus dimiliki pemain untuk mencapai tujuan akhir. Jenis gim papan tidak hanya berbeda secara visual namun tingkat kesulitan aksi dan keterampilan yang dituntut (Brian & Christopher, 2009, h.7-11). Berikut ini adalah beberapa *genre* gim papan berdasarkan kompleksitas mekanismenya:

1. *Roll and Move*

Jenis permainan ini banyak menggunakan dadu sebagai penanda pergerakan pemain. Gim dirancang dengan dadu sebagai elemen utama dalam menentukan arah permainan. Setelah pelemparan dadu akan

ada hasil atau konsekuensi yang terjadi dalam alur permainan. Dadu yang digunakan tidak dibatasi jumlahnya.



Gambar 2.1 Gim Papan *Monopoly*

Sumber: https://en.wikipedia.org/wiki/Monopoly_%28game%29

Biasanya jenis permainan ini menjadi fondasi beberapa gim papan terkenal seperti *Monopoly*. Keberuntungan merupakan aspek tidak terukur dalam jenis *roll and move*.

2. *Open Movement*

Beberapa gim menghilangkan penggunaan dadu sepenuhnya dan digantikan dengan sistem *movement points* atau *action points* yang digunakan untuk bergerak atau menyelesaikan aksi. Pemain harus mempunyai pengetahuan tentang sistem poin atau elemen yang dikumpulkan agar bisa bergerak dengan hasil semaksimal mungkin.



Gambar 2.2 Gim Papan *Catan*

Sumber: <https://boardgamegeek.com/geeklist>

Jenis gim ini memberikan pemain seluruh kendali akan hasilnya. Namun pergerakan akan terbatas dan tetap kembali kepada peraturan dasar. Gim papan jenis ini akan lebih bergantung pada strategi permainan karena semua aksi sudah terbuka untuk pemain lakukan.

3. *Worker Placement*

Gim papan yang memiliki mekanisme umum adalah *worker placement*. Jenis permainan ini menggunakan pion pada area-area tertentu untuk memperoleh suatu keuntungan tertentu yang membantu pemain menyelesaikan permainan. Misalnya, pion merepresentasikan jumlah penduduk atau orang yang berada di pihak pemain, sehingga semakin banyak pion yang menguasai sebuah daerah akan menang. *Work placement* menekankan pada aspek manajemen sumber daya yang ada dalam gim. Pemain tidak hanya menyusun rencana untuk menempatkan pion agar memperoleh manfaat maksimal, tetapi juga mengelola hasil yang dikumpulkan agar bisa menang.



Gambar 2.3 Gim Papan *Agricola*

Sumber: <https://www.thedarkimp.com/wp-content/uploads>

Aspek waktu juga penting dalam permainan *worker placement*, jumlah giliran bermain menjadi salah satu risiko untuk mengeluarkan aksi demi mendapatkan hasil terbaik. Oleh karena itu, setiap penempatan pion menjadi keputusan yang jauh lebih berharga daripada yang diperkirakan sebelumnya.

4. *Simultaneous Action*

Jenis permainan sebelumnya menyebutkan bahwa waktu giliran merupakan aspek penting, namun pada *simultaneous action* semua pemain akan melakukan sesuatu di waktu yang sama. Permainan jenis ini cocok untuk dimainkan secara berkelompok.



Gambar 2.4 Gim Papan 7 Wonders

Sumber: <https://www.psegameshop.com/product/>

Ada beberapa yang memerlukan reaksi cepat seperti gim papan 7 Wonders, semua pemain harus memilih kartu secara bersamaan sehingga dapat mempengaruhi aksi yang akan dilakukan kelompok. *Simutaneous action* merupakan jenis gim di mana permainan akan berlangsung secara berkelompok dan setiap aksi masing-masing pemain akan mempengaruhi hasil yang berdampak kepada seluruh anggota.

5. Role Selection

Di awal permainan, pemain akan memilih peran yang kemudian akan menerima keuntungan berdasarkan peran yang dipilih. Setiap pemain mendapatkan kesempatan untuk memilih peran yang nantinya mempengaruhi strategi untuk mencapai kemenangan.



Gambar 2.5 Permainan Kartu Coup

Sumber: <https://www.cogstoyssandgames.ie/products>

Peran dalam permainan ini berhubungan dengan alur cerita dan hal apa yang bisa dilakukan pemain berdasarkan karakter yang

dipilih. Mekanisme ini menjaga keterlibatan seluruh pemain dalam aksi simultan, sekaligus menghadirkan struktur permainan yang teratur.

6. *Cooperative Play*

Salah satu cara menggabungkan pemain dengan tingkat keterampilan yang berbeda adalah menggabungkan mereka menjadi satu tim. *Cooperative play* merupakan jenis permainan di mana para pemain bekerja sama untuk menghadapi tantangan dari sistem permainan itu sendiri. Gim kooperatif memiliki rentang yang luas dari usia maupun keterampilan. Permainan akan banyak menggunakan interaksi sosial sebagai elemen utama. Dinamika pengelompokan pemain ini dibagi menjadi dua yaitu *true cooperative* dan *traitor-based*.



Gambar 2.6 Gim Papan *One Night*

Sumber: <https://www.psegameshop.com/product/>

True cooperative biasanya mengharuskan kerja sama tim antar pemain untuk melawan gim papan atau melawan kelompok lainnya (terlihat jelas pengelompokannya). *Traitor-based* merupakan permainan berkelompok namun dengan pengkhianat yang bisa mengganggu alur permainan. Terlepas dari pembagiannya, gim papan jenis ini membutuhkan interaksi antar pemain dan kerja sama untuk mencapai *goal* permainan.

Dari berbagai genre gim papan ada beberapa genre yang sesuai untuk dimainkan dalam konteks edukatif, yaitu *cooperative play*, *open movement*, dan *role and move*. Permainan kooperatif dapat melatih pemain untuk bekerja sama dan berdiskusi satu sama lain, ruang terbuka untuk berinteraksi ini akan melatih mereka dalam bersosialisasi. *Open movement* merupakan tindakan

terbuka yang membebaskan pemain untuk bergerak sesuai dengan apa yang mereka pikirkan. Pemain akan bertindak sesuai dengan strategi yang dibuatnya, hal ini cocok untuk jenis gim edukasi yang memberikan informasi untuk dicerna agar bisa menentukan strateginya sendiri. *Role and move* merupakan jenis gim yang sudah familiar digunakan untuk permainan-permainan terkenal seperti ular tangga atau *monopoly*, sehingga genre ini mudah untuk dikenalkan ke semua kalangan usia.

2.1.2 Komponen Gim Papan

Komponen gim papan sangat penting karena merupakan media fisik yang digunakan saat bermain. komponen gim beragam jenisnya dan mendukung alur permainan. Ada banyak variasi komponen permainan yang sudah dipakai dari tahun ke tahun. Namun, terdapat beberapa elemen utama yang penting untuk dipahami dan dikuasai sebelum mulai merancang permainan (Daniels, 2022, h. 11-22).

1. Dice

Dadu biasanya identik dengan bentuk kubus yang memiliki enam sisi. Komponen ini paling umum digunakan dalam segala jenis permainan. Namun, dadu sudah tidak hanya 6 sisi, ada dadu empat sampai 20 sisi. Metode lain sebagai penentu angka biasanya menggunakan roda putar yang secara acak memberikan angka kepada pemain.



Gambar 2.7 Variasi Dadu

Sumber: <https://www.tokopedia.com/sipshop66/dadu-polyhedral...>

Dadu tidak hanya bertulisan angka, beberapa dadu memiliki gambar atau ikon yang disesuaikan dengan permainan. Pemain dapat melanjutkan skenario atau memenangkan ronde dengan mendapatkan simbol tertentu. Mekanisme ini dikenal sebagai resolusi dadu.

2. Cards

Kartu pada dasarnya berbentuk kertas atau karton yang tidak terlalu tipis namun tetap bisa dengan nyaman dipegang. Contoh kartu adalah kartu remi tradisional yang memiliki 52 kartu. Kartu remi tidak semuanya angka, ada juga huruf yang mewakili kartu-kartu bernilai besar.



Gambar 2.8 Kartu Permainan *Exploding Kittens*

Sumber: <https://www.exploratoriumstore.com/products...>

Kartu dapat digunakan secara berbeda-beda tergantung dengan aturan dan permainan yang sedang berlangsung. Nilai masing-masing kartu berbeda dan memegang sebuah peran tersendiri. Ukuran kartu juga beragam yang disesuaikan dengan kebutuhan bermain.

3. Game Pieces

Game pieces atau bidak mewakili pemain yang menggunakannya. Bidak biasanya digunakan di atas papan permainan atau *tiles*. Bidak merupakan salah satu komponen gim papan yang selalu berpindah-pindah untuk mencapai tujuan tertentu.



Gambar 2.9 *Game Pieces* pada Gim Papan

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

Bentuk yang dimiliki oleh bidak beragam dan disesuaikan dengan jenis permainannya. Ada bidak dengan bentuk sederhana seperti pada permainan *ludo*, atau dengan detail sedikit kompleks seperti pada catur. Masing-masing bidak bisa mewakili sesuatu atau sekumpulan peran, sehingga sangat akrab dengan sebutan lain yaitu pion dan figurin.

4. *Boards*

Papan permainan adalah dasar dari segala bentuk interaksi permainan. Tujuannya untuk menciptakan sebuah area di mana pemain bisa lebih *immerse* terhadap permainan. Papan memiliki banyak desain dan dalam satu permainan bisa mendapatkan dua jenis atau lebih papan permainan.



Gambar 2.10 *Board* pada Gim Papan

Sumber: <https://www.smartkids.co.uk/products/6-social-skills-board-games...>

Bahan utama papan adalah sesuatu yang kokoh dan biasanya tahan air seperti karton atau bahan lainnya. Untuk bentuknya, biasanya

papan bisa dilipat agar memudahkan pemain untuk memindahkan permainan dan memasukkannya kembali ke kotak permainan.

5. *Tiles*

Satu set *tiles* atau ubin digunakan biasanya sebagai pengganti papan atau peta. Pada penjelasan sebelumnya, papan merupakan hal esensial sebagai area permainan, namun bila permainan papan menggunakan skala yang kecil, pemain tidak perlu menggunakan papan yang besar, papan bisa digantikan dengan *tiles*.



Gambar 2.11 *Tiles* pada Gim Papan

Sumber: <https://theplayersaid.com/2016/07/06/best-3-games-with-...>

Ubin juga bisa menyediakan sumber daya atau ditandai sebagai material gim yang dimiliki pemain. Bentuknya bisa beragam dari persegi sampai heksagonal. Ubin tidak bisa diletakan begitu saja karena harus bergerak berdasarkan mekanisme permainan.

6. *Currency*

Currency memiliki nilai yang sama dengan mata uang. Mata uang dapat digunakan untuk membeli sesuatu. Memiliki banyak uang artinya pemain tersebut lebih bebas membeli atau menggunakan aset dibandingkan pemain dengan uang sedikit. Sumber daya tidak selalu berbentuk uang kertas, bisa saja diwakili dengan simbolisasi koin emas. Komponen ini memerlukan usaha untuk didapatkan.



Gambar 2.12 Mata Uang pada Gim Papan

Sumber: <https://www.pexels.com/id-id/foto/permainan...>

Mata uang bisa diberikan di awal permainan, atau pemain harus melakukan aksi selama permainan berlangsung. Aksi yang dilakukan terhadap mata uang bervariasi dari membeli barang, mendapatkan uang, atau kehilangan uang tersebut. Secara singkat, mata uang digunakan untuk mendapatkan sesuatu.

7. *Resources*

Sumber daya memiliki kemiripan dengan mata uang, namun sumber daya biasanya berbentuk material mentah seperti kayu, jagung, dan sebagainya. Biasanya selama permainan, pemain akan mengumpulkan bahan sumber daya untuk membangun sesuatu.



Gambar 2.13 *Resources* pada Gim Papan

Sumber: <https://in.pinterest.com/>

Penggunaan atau penjualan sumber daya bisa disesuaikan pemain dengan strategis, melihat tindakan paling tepat untuk dilakukan dalam kondisi tertentu. Sumber daya memiliki nilai yang berbeda-beda

dalam setiap permainan, sehingga beberapa gim papan menerapkan sistem barter, sehingga negosiasi lebih seru.

8. Tools

Alat merupakan hal khusus yang digunakan dalam tugas-tugas tertentu saat bermain. Alat bisa berupa objek nyata seperti palu kecil, pencil, dan sebagainya.



Gambar 2.14 *Tools* pada Gim Papan

Sumber: <https://www.amazon.com/Meroqeel-Penguins-Icebreaker-Childrens....>

Gunanya alat adalah menambah unsur menyenangkan dan imersif selama permainan berlangsung. Alat juga membantu pemain untuk melakukan sesuatu yang tidak bisa menggunakan tangan.

9. Token

Pemain menggunakan token agar bisa menjadi sebuah penanda. Token memiliki fungsi berbeda dengan bidak. Token hanyalah sebuah penanda yang misalnya menunjukkan kepemilikan suatu lokasi, melacak poin, dan sebagainya. Bentuk token beragam, dari manik-manik kaca hingga potongan kayu.

10. Rulebook

Permainan akan berjalan terlalu bebas tanpa adanya *rulebook* yang menjadi panduan untuk memahami mekanisme yang ada dalam permainan. Kelengkapan buku peraturan sangat penting dan krusial agar gim papan bisa dimainkan dengan lancar. Semakin rumit permainan, buku peraturan akan semakin tebal. Dalam konteks kejelasan isi konten,

bahasa yang digunakan dalam *rulebook* harus mudah untuk dipahami. Biasanya *rulebook* dipenuhi dengan gambar sebagai visualisasi dan penjelasan.

11. *Props*

Properti merupakan segala sesuatu yang mendukung imersif pemain akan tema gim papan. Properti murni digunakan sebagai penambah pengalaman sekaligus daya tarik yang merepresentasikan sebuah lokasi atau kultur. Properti bisa saja menampilkan informasi misi atau jenis medan yang berkesinambungan dengan mekanisme gim papan. Kehadiran properti dinilai menambah keseruan dan nuansa. Perbedaan properti dan alat adalah kegunaannya. Alat dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas, namun properti hanya membuat permainan berjalan lebih lancar sebagai media pendukung.

12. *Boxes and Packaging*

Kemasan gim papan sudah bukan sekadar wadah untuk pengiriman, kesan pertama calon pemain adalah kotak kemasannya. *Box* gim papan merupakan salah satu hal penting yang menjadi daya tarik atau kesan pertama. Desain kemasan harus dibuat dengan banyak perhitungan, termasuk pemahaman tema, komponen, dan nuansa permainan dalam satu lirik.



Gambar 2.15 *Box Board Game*

Sumber: <https://packhelp.com/board-game-packaging/>

Calon pemain pasti akan termotivasi untuk bermain dengan gim papan bila kemasannya sudah sangat menarik (Solis, 2025, h. 234).

Boks juga beragam jenisnya dari yang seperti kotak sepatu sampai ditarik seperti laci. *Packaging* juga tidak hanya berbentuk kotak tapi ada beragam bentuk lainnya, juga bahan yang disesuaikan dengan kegunaannya.

Komponen permainan sangat beragam mulai dari hal kecil seperti dadu sampai boks papan. Semua komponen permainan sangat penting untuk dipertimbangkan baik-baik supaya bisa membawa konten permainan dengan maksimal. komponen gim sebaiknya dipilih dan eksekusi dengan pertimbangan panjang agar komponen yang digunakan hanya yang dibutuhkan saja.

2.1.3 Elemen Gim Papan

Menurut Tracey Fullerton (2023), elemen formal adalah pembentuk struktur sebuah permainan. Tanpa elemen-elemen ini tidak akan ada gim papan dengan konsep permainan. Sebuah permainan tanpa elemen-elemen ini tidak akan bisa dimainkan (h. 60). Berikut ini adalah elemen-elemen yang ada dalam gim papan dalam buku *Game Design Workshop* (h. 60-97):

2.1.3.1 Player

Player atau pemain merujuk pada jumlah pemain dalam sebuah permainan (h. 60-61). Permainan tidak akan berhasil tanpa ada yang memainkannya. Dalam konteks ini, tidak hanya jumlah namun peran masing-masing pemain sangat penting saat bermain. Setiap orang pastinya punya peran atau kemampuan masing-masing, menjadikan setiap individu unik. Pemain juga mempengaruhi interaksi antar pemain, gim papan, maupun narasi yang menentukan hasil akhir permainan.

2.1.3.2 Objectives

Objektif permainan adalah tujuan yang harus dicapai. Misalkan untuk menjadi pemenang, pemain harus mengumpulkan uang sebanyak-banyaknya (h. 72). Objektif permainan akan membantu pemain dalam memfokuskan perhatian untuk hal-hal yang harus diperhatikan, serta membantu menyusun strategi yang pas.

2.1.3.3 Procedures

Prosedur merupakan metode bermain yang dapat dilakukan dalam batas aturan yang ada. Tindakan yang diperbolehkan dalam permainan misalnya melempar dadu, mengocok kartu, dan sebagainya. Prosedur untuk permainan gim papan harus mudah untuk diingat oleh pemain, sehingga bisa menciptakan sebuah *core loop*.

2.1.3.4 Rules

Dalam penjelasan sebelumnya, prosedur merupakan segala metode bermain yang bisa dilakukan oleh pemain, hal tersebut akan dikontrol atau dibatasi dengan peraturan. Batasan-batasan yang disebutkan dalam peraturan memberikan kondisi dan aksi dalam tahap tertentu dalam permainan.

2.1.3.5 Resources

Sumber daya adalah segala objek atau atribut yang dikendalikan pemain dan memiliki makna tertentu dalam sebuah permainan. Sumber daya digunakan sebagai jembatan pemain menuju kemenangan. Dalam beberapa kasus, sumber daya digunakan sebagai media untuk bertukar dengan pemain lain.

2.1.3.6 Conflict

Elemen yang menambah pengalaman menyenangkan pemain adalah konflik. Elemen ini bisa muncul dari hambatan dalam mencapai objektif permainan, biasanya disebabkan oleh pemain lain atau peraturan gim papan. Konflik menunjukkan bahwa adanya kemungkinan bertemunya pemain sehingga harus melakukan interaksi tertentu untuk menyelesaikan permasalahan yang ada. Contoh konflik adalah ketika lawan menempati tempat aksi yang diinginkan, sehingga memblokir jalur perdagangan.

2.1.3.7 Boundaries

Permainan dipercaya bisa membuat pemain tertarik ke dalam *magic circle*. Istilah tersebut digunakan untuk menyampaikan batasan

bahwa permainan bersifat sementara, ketika permainan berakhir maka semua pemainnya kembali ke dunia nyata. Batasan ini bisa bersifat fisik seperti tepi arena papan permainan, atau kesepakatan sosial antar pemain yang menyatakan bahwa apa yang mereka lakukan hanyalah sebatas permainan yang tidak ada hubungannya dengan dunia nyata. Batasan lainnya bisa saja seperti ruang, waktu, dan konsep sosial. Aspek ini juga mempengaruhi emosional pemain agar membedakan segala sesuatu yang terjadi dalam gim papan tidak akan berpengaruh dalam kehidupan sehari-hari.

2.1.3.8 Outcome

Outcome merupakan hasil akhir permainan. Sebelumnya telah dijelaskan mengenai objektif, *outcome* merupakan hasil kegagalan atau keberhasilan pemain dalam meraih tujuan permainan. Sesuai dengan nilai dan kondisinya, setiap pemain bisa saja mendapatkan hasil akhir yang berbeda-beda. *Outcome* sangat dipengaruhi oleh sistem permainan yang menggunakan konsep kelompok atau gim individu.

Elemen gim papan yang akan digunakan harus berhubungan dengan konten sehingga pembuatan konten harus diutamakan. Dalam pengembangan sistem permainan, elemen gim papan bisa berubah atau berganti, namun secara keseluruhan harus mencakup semua poin-poin pentingnya.

2.1.4 Manfaat Gim Papan

Gim papan tentunya memiliki banyak manfaat bagi pemainnya. Konsep gim papan yang menggabungkan permainan dan media informasi pastinya diminati oleh kalangan muda, apalagi dengan adanya unsur *fun*. Berikut ini adalah manfaat gim papan:

2.1.4.1 Menyampaikan Budaya dan Sejarah Lewat Narasi

Gim yang serius atau yang biasa familier dengan edukasi dan penyampaian informasi. Khususnya berbasis cerita, bisa digunakan untuk melestarikan budaya. Tujuan utamanya bukan hanya hiburan, namun membangun pembelajaran budaya yang melibatkan emosional

pemain lewat gim papan. Narasi akan membentuk sebuah koneksi antara pemain dengan gim papan, terbukti dengan pengetahuan pemain yang bertambah seiring berjalannya permainan (Malegiannaki et al., 2021, h. 1-19).

Salah satu elemen penting adalah keterlibatan pemain dalam berpartisipasi. Adanya kegiatan aktif membantu meningkatkan motivasi dalam hal belajar dan menekuni budaya. Kesimpulannya, pemain dapat dengan efektif mendapatkan informasi seputar budaya secara tidak langsung, lewat narasi dan mekanisme permainan.

2.1.4.2 Mengembangkan Kognitif

Hampir semua gim papan memiliki tujuan dan tantangan, kedua hal ini akan membentuk kemampuan berpikir. Pemain akan menganalisis situasi yang ada, mengidentifikasi permasalahan, dan dengan kemampuan atau material yang ada pemain barulah dapat menentukan solusi untuk mencapai kemenangan (Abdurraheem et al., 2024, h. 12-15). Hal ini juga akan mengembangkan bahasa dan memori kerja. Sehingga, dalam lingkup berisiko rendah, remaja akan belajar untuk bertanggung jawab atas keputusan dan percaya diri untuk mengambil inisiatif.

2.1.4.3 Memperkuat Sosial-emosional

Dari segi narasi permainan, pemain akan mendapatkan keterkaitan secara tidak langsung dengan gim papan yang sedang dimainkan. Selain dengan gim papan, pemain juga akan merasakan pengelolaan emosi ketika dihadapkan dengan pemain lain. Misalnya, pemain akan merasa frustrasi, rendah hati, dan sebagainya. Emosi tersebut akan dilatih dalam gim papan untuk dikelola secara baik melalui sportivitas.

Pemain juga dapat mengasah kemampuan berinteraksinya dengan orang lain. Salah satu kemampuannya adalah bernegosiasi dan berbicara (Abdurraheem et al., 2024, h. 7-8). Pemain akan lebih memikirkan strategi dan memahami pola permainan lawan, hingga

mampu mengambil langkah berdasarkan analisisnya terhadap pemain lain.

Manfaat dari gim papan sebagai salah satu media edukasi ada pada kemudahan penyampaian suatu konsep baru melalui perumpamaan dalam permainan. Partisipasi langsung akan membukakan pemikiran pemain akan suatu konsep sehingga mudah untuk dicerna. Selain itu, pemain dapat menganalisis serta berinteraksi sosial dengan sesama pemain lain. Dari segi edukasi, gim papan dapat membantu seseorang mengerti lebih dalam mengenai budaya.

2.2 Prinsip Desain Gim Papan

Desain dan bentuk gim papan sangat beragam serta unik. Dalam mendesain sebuah gim papan yang baik, desainer perlu memperhatikan mekanisme dan juga desain. Visual gim papan akan membantu pemain untuk lebih mengerti alur permainan hingga memotivasi untuk terlibat dalam penerimaan informasi penting. Untuk pemain pemula, visual dari gim papan sangat menentukan kelancaran bermain. Dalam gim papan edukasi, visual dapat menolong pengajar dalam menjelaskan materi (Solis, 2025, h. 2). Berikut ini adalah penjabaran prinsip desain yang harus diperhatikan dalam merancang gim papan:

2.2.1 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan elemen krusial dalam komunikasi visual karena menyampaikan pesan secara langsung, ekspresif, dan lebih mudah dipahami daripada teks. Dalam konteks pendidikan, ilustrasi tidak hanya mendukung teks tetapi juga berfungsi sebagai sarana untuk mempercepat pemahaman, merangsang imajinasi, dan meningkatkan daya ingat individu. Ilustrasi dapat membantu proses kognitif dengan memperjelas informasi, merangsang kreativitas, dan menanamkan apresiasi estetika sejak usia dini. Berikut ini adalah jenis-jenis ilustrasi untuk desain gim papan:

1. Gaya Ilustrasi Realis

Ilustrasi realis berusaha menampilkan objek sebagaimana wujud aslinya, dengan detail yang mendekati realitas. Ilustrasi realis mampu menangkap visual dari realita ke kanvas.



Gambar 2.16 Gim Papan *Pandemic*

Sumber: <https://i.pinimg.com/1200x/4c/ec/28/4cec28f7c9bb51fde7...>

Ilustrasi ini biasanya digunakan sebagai visual dari penjelasan ilmiah yang memberikan pendekatan benda aslinya. Salah satu ciri khasnya adalah warna yang kompleks, tanpa garis tepi, dan hasil yang persis dengan wujud aslinya. Selain itu gaya ilustrasi ini biasanya digunakan untuk gim papan dewasa (Janottama & Putraka, 2017, h. 28).

2. Gaya Ilustrasi Semi-realis

Ilustrasi semi-realis merupakan bentuk visual yang memadukan representasi nyata dengan sentuhan artistik, sehingga objek yang ditampilkan masih mudah dikenali, namun lebih lentur secara estetis. Pendekatan ini memungkinkan desainer untuk tidak hanya menampilkan akurasi visual, tetapi juga menyelipkan ekspresi kreatif yang memperkuat makna pesan (Asmawan, 2019, h. 11).



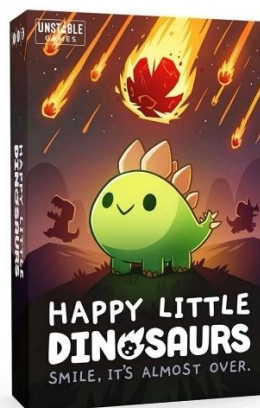
Gambar 2.17 Gim Papan *For a Crown*

Sumber: <https://i.pinimg.com/1200x/4c/ec/28/4cec28f7c9bb51fde7...>

Ilustrasi ini tidak sepenuhnya sama dengan wujud aslinya, sehingga tidak sekompleks ilustrasi realis. Gaya ilustrasi ini banyak diperuntukkan bagi remaja dan anak-anak.

3. Gaya Ilustrasi Kartun

Ilustrasi kartun dicirikan oleh bentuk-bentuk yang disederhanakan, penggunaan warna-warna cerah, dan garis-garis tegas yang mudah dikenali. Gaya visual ini umumnya menyampaikan kesan riang, humoris, dan komunikatif, sehingga sering digunakan dalam media hiburan maupun pendidikan, terutama untuk anak-anak dan remaja (Putri & Purnengsih, 2023, h. 609).



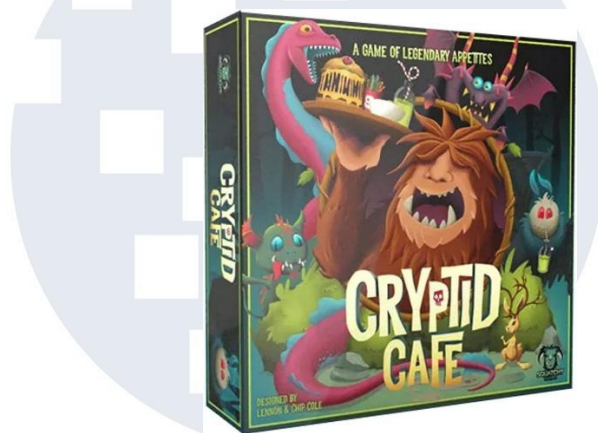
Gambar 2.18 Gim Papan *Happy Little Dinosaurs*

Sumber: <https://i.pinimg.com/736x/3e/c3/42/3ec34235c4f4af...>

Tidak terlalu banyak detail dalam ilustrasi jenis ini sehingga cocok untuk generasi lebih muda sebagai daya tarik yang mencolok dengan warna yang variatif.

4. Gaya Ilustrasi Fantasi/surrealis

Ilustrasi fantasi atau surealis merupakan jenis ilustrasi yang bersumber dari alam imajinasi dan tidak terikat oleh logika realitas sehari-hari. Gaya ini biasanya digunakan untuk menciptakan suasana magis, unik, dan kreatif.



Gambar 2.19 Gim Papan *Cryptid Cafe*

Sumber: <https://i.pinimg.com/1200x/7e/33/08/...>

Karakteristik ini memungkinkan audiens untuk terhanyut dalam dunia visual baru, membuka interpretasi yang luas, dan merangsang imajinasi yang lebih mendalam. Oleh karena itu, ilustrasi fantasi atau surealis sering digunakan dalam media hiburan, karya seni, dan desain visual yang bertujuan untuk menekankan kesan dramatis dan imajinatif.

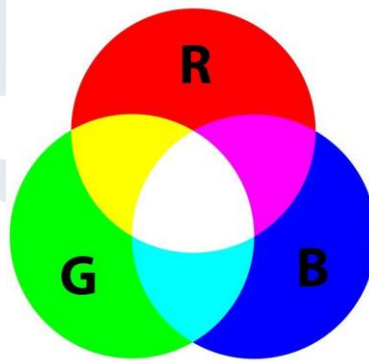
Gaya ilustrasi biasanya disesuaikan dengan target audiens dan keselarasan dengan tema gim papan. Ilustrasi adalah elemen penting dalam proses pengerjaan gim papan karena merupakan demonstrasi atau ungkapan karya yang berhubungan dengan konten. Ilustrasi yang baik mampu menjadi jembatan pengetahuan untuk para pemain agar mudah memahami materi yang dibawakan permainan papan.

2.2.2 Warna

Warna merupakan elemen penting dalam desain komunikasi visual karena tidak hanya berfungsi memperindah tampilan, tetapi juga menyampaikan makna, membentuk suasana, dan memperkuat pesan. Pemahaman tentang sistem warna sangat dibutuhkan agar rancangan visual dapat diterapkan secara tepat pada media yang berbeda.

1. RGB (*Red, Green, Blue*)

Sistem warna RGB digunakan terutama untuk media digital, seperti layar komputer, televisi, dan perangkat *mobile*. Model ini bersifat aditif, artinya warna terbentuk dari pencampuran cahaya merah, hijau, dan biru. Ketika ketiga komponen dicampur dengan intensitas penuh, hasilnya adalah warna putih.



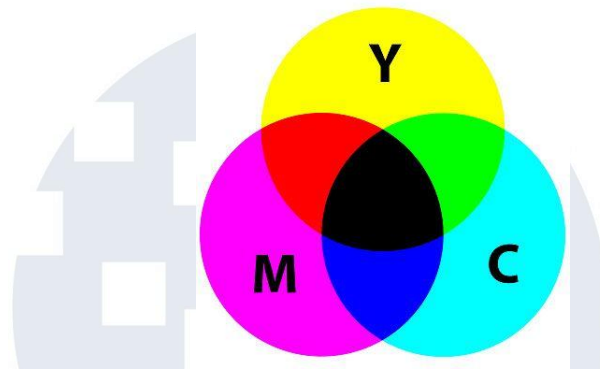
Gambar 2.20 Warna RGB

Sumber: <https://i.pinimg.com/736x/42/69/1c...>

Pemanfaatan RGB memungkinkan reproduksi warna yang cerah dan kontras tinggi, sehingga sangat efektif untuk media berbasis cahaya. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa penggunaan model RGB dalam desain digital memberikan hasil visual yang lebih hidup dan sesuai dengan kebutuhan audiens yang terbiasa dengan perangkat layar (Itten, 2020, h. 45–46). Dalam konteks gim papan, desain komponen tidak menggunakan pewarnaan RGB. Namun, gim papan memiliki media-media pendukung lainnya yang bersifat promosional seperti poster digital, konten Instagram, dan sebagainya.

2. CMYK (*Cyan, Magenta, Yellow, Black*)

Berbeda dengan RGB, sistem CMYK digunakan pada media cetak seperti poster, majalah, dan kemasan produk. CMYK bersifat subtraktif, artinya warna terbentuk dari pengurangan cahaya yang dipantulkan oleh tinta pada permukaan kertas.



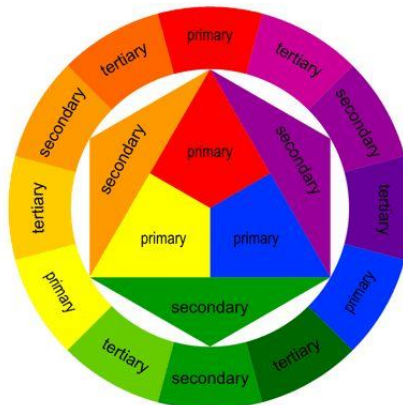
Gambar 2.21 Warna CMYK

Sumber: <https://i.pining.com/736x/9f/bf...>

Kombinasi keempat komponen ini menghasilkan spektrum warna cetak yang luas, meskipun tidak secerah RGB di layar digital. Sistem CMYK penting bagi desainer untuk memastikan konsistensi warna antara rancangan digital dan hasil cetak, sehingga kualitas komunikasi visual tetap terjaga (Kumar & Singh, 2021, h.72–73).

3. *Color Wheel*

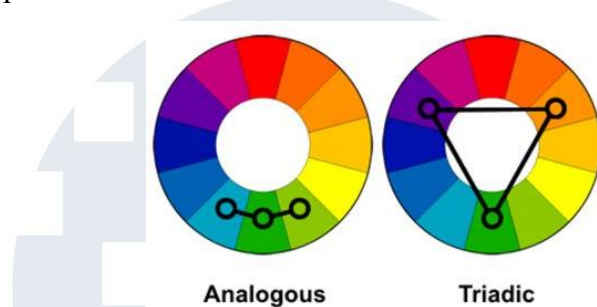
Roda warna adalah representasi visual yang menunjukkan hubungan antar warna (Mollica, 2013, h.12-13).



Gambar 2.22 *Color Wheel*

Sumber: <https://i.pining.com/736x/2b/99/23...>

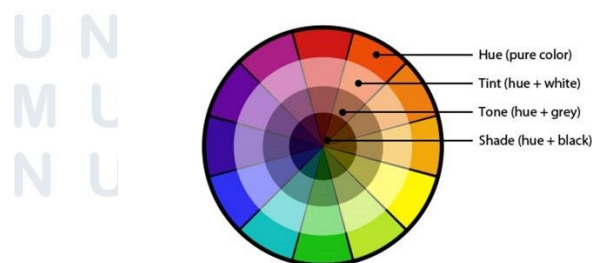
Alat ini membantu desainer memahami konsep warna primer, sekunder, dan tersier, serta bagaimana kombinasi warna dapat menciptakan harmoni atau kontras. Dengan *color wheel*, desainer dapat memilih skema warna seperti komplementer, analog, atau triadik untuk mencapai efek visual tertentu.



Gambar 2.23 Skema Warna

Sumber: <https://i.pining.com/1200x/0f/f1/c3...>

Dua skema warna yang paling banyak dipakai dalam gim papan adalah analogous dan triadik. Analogus merupakan skema warna yang menggabungkan tiga warna bersebelahan, misalnya biru, biru-hijau, dan hijau. Analogus memberikan kesan perpaduan harmonis pada skema warna. Triadik merupakan tiga warna yang membentuk segitiga sama sisi pada *color wheel*, misalnya merah, kuning, dan biru. Skema triadik membawa kesan harmonis yang kontras (h.27). Warna juga bisa divariasikan secara monokromatis, artinya setiap warna memiliki *tint* (lebih terang) dan *shade* (lebih gelap).



Gambar 2.24 Penurunan *Hue* Warna

Sumber: <https://dhonyfirmansyah.com/wp-content...>

Warna yang digunakan untuk percetakan dan digital berbeda. CMYK merupakan sistem warna yang digunakan untuk percetakan, misalnya dalam mencetak gim papan format pewarnaannya harus CMYK agar warna dapat dibaca dengan baik oleh *printer*. Dalam unggahan media sosial atau poster yang dibagikan secara digital, format pewarnaannya adalah RGB yang bisa digunakan oleh perangkat elektronik. Di antara warna ada juga skema warna yang membantu kombinasi warna yang sesuai agar enak dipandang.

2.2.3 Tipografi

Gim papan tidak bisa dimainkan bila tulisannya tidak bisa dibaca. Tipografi adalah elemen desain penting sehingga penggunaan *font* harusnya lebih memperhatikan sisi keterbacaan dibandingkan estetika (Solis, 2025, h. 6).



Gambar 2.25 Tipografi pada *Game Moving Out*

Sumber: <https://i.pinimg.com/1200x/b3/d0/...>

Tipografi bekerja karena pembaca mengenali kata dari siluet uniknya, bukan dibaca per huruf. Bentuk yang khas disusun dari berbagai elemen seperti tinggi dan rendahnya huruf, sehingga sebuah kata yang diberi penekanan khusus menjadi sangat efektif dan mudah menonjol. Oleh karena itu, Solis menekankan agar desainer memilih jenis huruf yang dasarnya adalah *serif* atau *sans serif* saja. berikut ini juga daftar hal yang harus diperhatikan dalam tipografi:

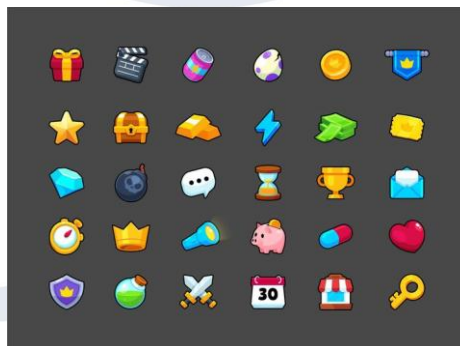
1. Penggunaan *San Serif* dan *Serif*

Solis merekomendasikan pemilihan kedua *font* ini sebagai dasar untuk tipografi yang ada di gim papan. *Serif* dianggap paling sesuai sebagai teks utama dengan alasan kenyamanan membaca saat dibentangkan panjang. Sebaliknya, *sans serif* lebih cocok digunakan

2. Penggunaan *Display Fonts*

Elemen teks adalah yang terpenting dalam segala macam pemberian informasi. Oleh karena itu, pemilihan *font* yang mudah untuk dibaca sangat diperlukan sebagai salah satu media penjelasan. Dalam gim papan, font yang enak untuk dibaca adalah *san serif* dan *display fonts* untuk membuat *logotype*.

Ikonografi adalah cara gim papan untuk berkomunikasi dengan cepat agar pemain dapat memahami aturan dengan mudah.



Sumber: <https://i.pinimg.com/1200x/12/d7/79/...>

29

1. Abstraksi dan Representasi

Ikon dapat didesain dengan sifat abstrak atau representasi. Contoh ikon abstrak adalah bentuk geometris seperti segitiga untuk mengambil poin atau persegi untuk melakukan aksi tertentu. Contoh ikon representasi adalah visual yang berhubungan dengan aksi yang akan dilakukan, misalnya gambar pedang untuk aksi menyerang. Pemilihan visual ini sangat bergantung juga dengan nilai kultur, misalnya bidak catur di negara jepang dan cina memiliki dua ikon berbeda. Sehingga, ikon disesuaikan dengan kultur yang diangkat oleh gim papannya.

2. Konsistensi dan Aksesibilitas

Ikon harus konsisten agar pemain bisa dengan mudah membedakan aksi yang direpresentasikan oleh masing-masing ikon. Fungsinya sebagai penjas, menjadikan ikon salah satu elemen penting yang harus bisa diakses oleh siapa pun. Sehingga, perancangan ikon harus memikirkan orang yang buta warna dengan bentuk yang lebih dominan daripada perbedaan warna.

Ikonografi sangat penting dalam gim papan sebagai penanda agar pemain bisa membedakan komponen permainan dengan mudah. Ikon yang digunakan harus memiliki kejelasan bentuk dan warna agar mudah diasosiasikan dengan elemen lainnya.

2.2.5 Prinsip Gestalt

Dalam mendesain, perlu diperhatikan bagaimana setiap elemen disusun agar bisa dipahami dengan baik. Hukum gestalt merupakan prinsip yang menjelaskan persepsi manusia dalam merangsang visual sebagai suatu kesatuan. Proses perancangan gim papan pasti menggunakan prinsip gestalt dalam semua desainnya. Penjelasan mengenai prinsip gestalt akan diambil dari buku *Designing with the Mind in Mind* oleh Jess Johnson (2021).

1. Proximity

Prinsip Gestalt *Proximity* menyatakan bahwa jarak relatif antar objek dalam suatu tampilan memengaruhi persepsi manusia terhadap pengelompokan objek tersebut. Objek-objek yang berada

berdekatan cenderung dipersepsikan sebagai satu kelompok, sedangkan objek yang letaknya lebih berjauhan tidak dianggap sebagai bagian dari kelompok yang sama. Prinsip ini menjelaskan bagaimana manusia secara alami mengorganisasi elemen visual berdasarkan kedekatan jaraknya.



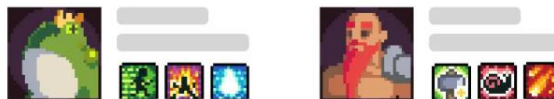
Gambar 2.27 Contoh *Proximity*

Sumber: <https://medium.com/@kinga.olszewska/how-game...>

Dengan menerapkan prinsip *Proximity*, elemen-elemen dalam suatu tampilan dapat dikelompokkan secara visual hanya dengan mengatur jarak antar elemen agar lebih berdekatan satu sama lain dibandingkan dengan elemen lainnya, tanpa perlu menggunakan kotak pembatas atau garis yang terlihat. Selain itu, prinsip *Proximity* dapat diterapkan secara hierarkis untuk membentuk kelompok dan sub kelompok.

2. *Similiarity*

Faktor lain yang memengaruhi persepsi manusia terhadap pengelompokan adalah prinsip Gestalt *Similarity*, yang menyatakan bahwa objek-objek dengan tampilan yang serupa cenderung dipersepsikan sebagai satu kelompok, dengan asumsi faktor-faktor lain berada dalam kondisi yang sama.



Gambar 2.28 Contoh *Similarity*

Sumber: <https://medium.com/@kinga.olszewska/how-game...>

Dalam konteks gim papan, ada kecenderungan pemain untuk mengelompokkan desain yang memiliki kesamaan warna atau

bentuk. Hal ini dapat membantu pemain lebih cepat untuk mengenali fungsi dan kategori elemen dengan cepat.

3. *Continuity*

Beberapa prinsip Gestalt menjelaskan kecenderungan sistem visual manusia dalam menyelesaikan ambiguitas atau melengkapi informasi yang hilang sehingga objek dapat dipersepsikan sebagai suatu kesatuan yang utuh. Salah satu prinsip tersebut adalah prinsip *Continuity*, yang menyatakan bahwa ketika elemen-elemen visual tersusun atau sejajar satu sama lain, persepsi visual manusia cenderung melihatnya sebagai bentuk yang berkesinambungan, bukan sebagai bagian-bagian yang terpisah.



Gambar 2.29 Contoh *Continuity*

Sumber: <https://medium.com/@kinga.olszewska/how-game...>

Biasanya *continuity* dapat ditemui pada petak papan permainan. Misalnya, jalur pergerakan pion yang saling berurutan dan terhubung sampai petak terakhir yang menyatakan permainan selesai. Prinsip ini juga bisa muncul pada desain ilustrasi dan ikon yang konsisten, sehingga terbentuklah elemen visual yang menyatu. Penerapan prinsip akan menciptakan alur permainan yang mudah dibaca dan dipahami.

4. *Closure*

Prinsip Gestalt yang berkaitan dengan *Continuity* adalah prinsip *Closure*, yaitu kecenderungan sistem visual manusia untuk secara otomatis “menutup” bentuk-bentuk yang tidak lengkap sehingga tetap dipersepsikan sebagai objek yang utuh, bukan sebagai bagian-bagian terpisah.



Gambar 2.30 Contoh *Closure*

Sumber: <https://public-images.interaction-design.org/...>

Kecenderungan ini menunjukkan bahwa persepsi visual manusia sangat kuat dalam mengenali objek, bahkan hingga mampu menafsirkan area yang sebenarnya kosong sebagai suatu bentuk. Dengan kata lain, sistem visual manusia cenderung menggabungkan potongan atau petunjuk visual yang ada menjadi satu kesatuan bentuk yang bermakna.

5. *Symmetry*

Symmetry merupakan prinsip gestalt yang sering disebut secara harafiah sebagai “bentuk yang baik” dan sering diterjemahkan sebagai simplisitas. Prinsip ini menyatakan bahwa manusia cenderung mengorganisasi tampilan visual yang kompleks menjadi bentuk yang lebih sederhana. Informasi yang diterima oleh mata sering kali memiliki lebih dari satu kemungkinan interpretasi, namun sistem visual secara otomatis menyusun dan menafsirkan informasi dengan cara paling sederhana dan mudah dipahami.



Gambar 2.31 Contoh *Symmetry*

Sumber: <https://feminisminindia.com/2020/06/17/king...>

Prinsip ini dapat dilihat dalam papan permainan yang misalnya menggunakan pola simetris atau desain kartu yang seimbang. Desain simetris mampu mempermudah pemahaman struktur permainan karena informasi visual yang terasa rapi dan mudah dibaca. *Symmetry* tidak hanya membuat visual menarik, tapi membantu mengidentifikasi elemen saat permainan berlangsung.

6. *Figure/Ground*

Prinsip ini menyatakan bahwa pikiran manusia bisa secara otomatis memisahkan bidang visual menjadi bagian depan (*figure*) dan latar belakang (*ground*). *Figure* merupakan elemen yang menjadi fokus utama perhatian, sedangkan *ground* merupakan elemen lainnya yang berperan sebagai latar.



Gambar 2.32 Contoh *Figure/Ground*

Sumber: <https://img.freepik.com/premium-psd/trading-card...>

Prinsip *Figure/Ground* juga menjelaskan bahwa proses pemisahan antara *figure* dan *ground* dipengaruhi oleh karakteristik tampilan visual. Sebagai contoh, ketika sebuah objek kecil atau bidang warna menutupi objek yang lebih besar, objek yang lebih kecil cenderung dipersepsikan sebagai *figure*, sementara objek yang lebih besar dipahami sebagai *ground*.

Penerapan prinsip gestalt mampu meningkatkan kejelasan pesan visual sehingga gim papan akan mudah untuk dipahami. Visual yang dirancang dengan hukum gestalt dapat membantu menjelaskan konten dengan baik, melalui desain yang lebih efektif dan komunikatif. Dalam konteks desain,

gestalt dapat digunakan untuk menyusun elemen bentuk, warna, dan tata letak agar terasa harmonis.

2.3 Interaktivitas

Gim papan merupakan media yang membutuhkan interaktivitas untuk digunakan. Baik secara langsung atau tidak langsung, dengan elemen gim papan, maupun alur cerita. Inti dari gim adalah interaksi, sehingga dalam proses mendesainnya harus mempertimbangkan banyak interaksi (Schell, 2020, h. 12-13). Interaktivitas digambarkan sebagai kebebasan pemain untuk mengendalikan pengalaman serta menyeimbangkan unsur *fun* agar tidak bosan atau kacau. Berikut ini adalah contoh interaksi yang ditemukan dalam permainan papan:

2.3.1 Interaksi antar Pemain dan Elemen Gim Papan

Interaksi yang terjadi dengan pemain akan mengalir secara berputar yang berkesinambungan (*loop*). Dari pemain ke permainan, lalu kembali lagi ke pemain, dan begitu seterusnya. Informasi yang dialirkan ke pemain disebut *feedback*. Informasi yang diterima oleh pemain akan mempengaruhi aksi selanjutnya dalam permainan. Setiap perputaran ini terjadi, pemain akan membuat keputusan baru yang bisa berbeda-beda sesuai dengan permainan (Schell, 2020, h. 275-276).

2.3.2 Interaksi antar Pemain

Sebagai media untuk bermain yang terstruktur dan berorientasi pada aturan, permainan gim papan memerlukan tingkat interaksi sosial yang lebih tinggi (Calleja, 2022, h. 23). Sehingga, gim papan mengharuskan adanya interaksi secara aktif dengan pemain lainnya. Gim papan khususnya sangat efektif dalam menciptakan pengalaman sosial melalui mekanisme kompleks atau aturan permainan yang sudah ditetapkan. Menurut Calleja (2022), dia mendeskripsikan interaksi yang dibagi menjadi interaksi formal langsung dan tidak langsung, serta interaksi informal tidak langsung dan langsung (h. 88-89). Berikut ini adalah penjabarannya:

1. Interaksi Formal Langsung

Merupakan situasi di mana pemain dapat secara langsung mempengaruhi satu sama lain, baik secara positif maupun negatif.

Contohnya menargetkan karakter lain dengan tembakan panah atau menyembuhkan karakter teman.

2. Interaksi Formal Tidak Langsung

Pemain yang bersaing saling terlibat untuk mencapai tujuan. Biasanya tipe permainan ini mengharuskan adanya kompetisi atau perlombaan dengan keuntungan poin yang dapat mempengaruhi hasil permainan. Maka, pemain dapat saling mempengaruhi secara tidak langsung.

3. Interaksi Informal Langsung

Melibatkan perbincangan atau negosiasi antar pemain yang bersifat sama-sama menguntungkan atau saling mengancam dengan hasil yang akan mempengaruhi permainan. Misalnya, membentuk sebuah aliansi dengan pemain lain agar tidak saling menyerang di ronde berikutnya.

4. Interaksi Informal Tidak Langsung

Melibatkan seorang pemain yang mempengaruhi pemain lain melalui tindakan-tindakan yang tidak divalidasi oleh sistem, kemungkinan ditemukan saat ada dalam permainan deduksi sosial. Cara menatap atau bicara bisa mempengaruhi pemain lain, namun bukan bagian dari aksi yang harus dijalankan dalam permainan. Contoh permainan yang bisa menggunakan interaksi ini adalah permainan dengan seorang pemain yang merupakan penghianat atau karakter jahat.

5. Interaksi Kooperatif

Saat beberapa orang ingin memainkan suatu gim papan, otomatis akan tercipta sebuah kelompok sementara di mana semuanya terkait oleh permainan yang sama. Dalam komunitas kecil tersebut, pemain dengan bebas dapat memilih untuk menerapkan keterampilan sosial maupun kemampuan berkomunikasi agar bisa melalui tantangan permainan (Calleja, 2022, h. 19-22). Momen interaksi dan berpikir secara kolaboratif tidak terjadi hanya dalam satu kesempatan saja. Sepanjang permainan, sekelompok pemain tersebut harus melanjutkan komunikasi,

hingga berlanjut melalui kolaborasi saran dan diskusi refleksi akan permainan yang telah selesai dimainkan. Setiap pemain pasti mempunyai pemikiran tertentu akan permainan sehingga mereka bisa bertukar pikiran.

Perbedaan interaksi formal dan informal terletak dalam kerangka aturan permainan, bila pemain melakukan interaksi yang seharusnya sudah ada dalam aturan permainan. Interaksi informal merupakan aksi di luar kerangka aturan permainan, sehingga tidak tervalidasi oleh sistem permainan. Secara sederhana, interaksi formal adalah segala aksi yang dilakukan sesuai dengan aturan permainan kepada pemain lain. Interaksi informal adalah apa yang dilakukan dengan pemain lain di luar aturan yang ada, misal percakapan atau kesepakatan.

2.3.3 Interaksi Pemain dengan Alur Cerita

Dalam konteks penyebaran informasi atau kultur, gim papan merupakan pilihan yang tepat yang dilengkapi dengan simulasi langsung. Namun, perlu diperhatikan alur cerita atau narasi yang akan melengkapi pengalaman pemain selama bermain (Calleja, 2022, h. 41). Cerita dalam gim papan bersifat *emergent*, yang artinya muncul dari interaksi aturan dan keputusan pemain.

Narasi *emergent* berarti cerita tidak ditulis dari awal hingga akhir, sehingga membutuhkan interaksi dari aturan, fiksi, dan pemain (h. 29-30). Interaksi dari aturan yaitu sistem pemberi batasan dan kemungkinan, lalu akan berhubungan dengan tema dan latar belakang dunia permainan misalnya budaya tertentu yang diangkat dalam gim papan, dan yang terakhir adalah kebebasan pemain untuk membuat pilihan yang bermakna. Bisa dikatakan, gim papan memiliki akhir cerita yang terbuka karena hasil akhirnya bergantung dengan pemain yang memainkannya.

Pemain dapat terbawa suasana, jika narasi mampu menyatukan emosi dengan pengalaman pemain. Rasa terhanyut atau imersi dalam gim papan lebih kompleks dari sekedar tenggelam dalam sebuah cerita. Desainer harus bisa memikirkan keterlibatan kognitif atau kemampuan berpikir dalam

strategi, sosial yaitu keseruan berinteraksi dengan pemain lain, material yang menjadi kepuasan fisik dari komponen gim papan, dan yang terakhir naratif yang melibatkan sisi emosional dari pemain.

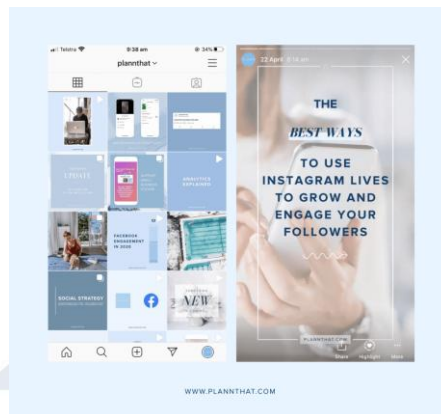
Interaksi pemain dengan papan merupakan elemen penting yang mampu menghubungkan media dan konten atau hal yang ingin dipelajari. Dalam gim papan edukatif, interaktivitas sangat berguna agar pemain bisa merasakan koneksi langsung dengan konten pembelajaran. Hal ini akan memicu adanya motivasi bagi pemain, sehingga ingin untuk mencari tahu lebih dalam mengenai topik yang dibawakan.

2.4 Media Promosi

Menarik perhatian target audiens membutuhkan tidak hanya visualisasi biasa, semua hal harus dipertimbangkan dengan matang agar informasi tentang adanya gim papan sampai ke para remaja. Promosi merupakan upaya untuk mengenalkan produk atau jasa tertentu agar bisa dikenal dan diterima oleh masyarakat (Fimansyah, 2021, h. 200). Ada berbagai media yang bisa digunakan untuk promosi tergantung jenisnya. Media biasanya disesuaikan dengan target audiens. Berhubungan dengan perkembangan teknologi yang sudah semarak, promosi banyak dilakukan secara digital. Tidak sedikit juga promosi fisik yang beredar di tempat umum.

2.4.1 Promosi Digital

Promosi media digital banyak digunakan pada *platform* media sosial dan *website*. Media sosial adalah bentuk komunikasi digital yang menghubungkan orang secara daring, serta memungkinkan terjadinya pertukaran informasi maupun konten (Felix et al., 2017, h.120). Promosi digital mampu menjangkau target audiens yang lebih luas dan umum. *Platform* yang terkenal untuk promosi biasanya adalah Instagram, yang sering dimainkan oleh anak muda juga.

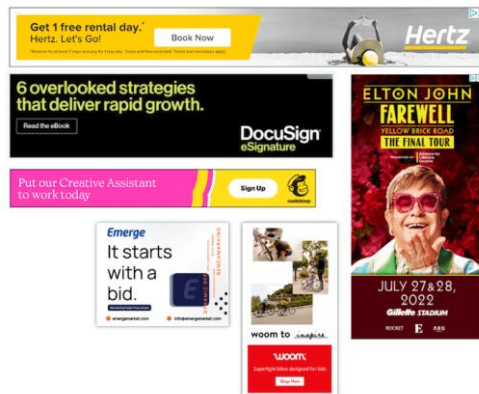


Gambar 2.33 Fitur *Feeds* dan *Story* Instagram

Sumber: <https://www.planthat.com/instagram-feed...>

Instagram memiliki dua fitur yang sering digunakan yaitu *story* dan *feeds*. *Story* merupakan fitur yang digunakan untuk membagikan konten visual dalam format vertikal (1080 x 1920 px) yang bersifat sementara. Konten ditampilkan secara singkat untuk menarik perhatian audiens dalam waktu cepat. Dalam konteks konten promosi, *story* aktif digunakan untuk menampilkan visual produk, cuplikan aktivitas permainan, atau elemen permainan. Dikarenakan waktunya yang sangat singkat, konten *story* biasanya menggunakan rasio visual yang lebih besar daripada teks. *Feeds* adalah tampilan utama pada profil Instagram yang berisi konten visual permanen. Dilihat dari segi promosi, *feeds* berfungsi sebagai etalase visual yang mempresentasikan identitas konsep dan pesan utama dari produk gim papan. Konten promosi *feeds* tentang gim papan akan dikemas dalam bentuk persegi panjang berukuran 1080 x 1350 px.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.34 Contoh *Digital Advertisement*

Sumber: <https://www.wordstream.com/wp-content/uploads/...>

Selain media sosial, ada juga promosi berbentuk iklan digital pada situs-situs umum yang berhubungan dengan Festival Kue Bulan. iklan digital berbayar akan muncul di sisi kiri atau kanan *website* yang dikunjungi untuk mendorong interaksi dari audiens. Iklan biasanya berupa gambar yang terhubung dengan *link* pembelian produk.

2.4.2 Promosi Fisik

Promosi fisik adalah kegiatan promosi yang menggunakan media berwujud dan dapat dijumpai secara langsung oleh audiens di ruang publik. Media promosi meliputi poster, *merchandise*, dan lainnya. Promosi fisik biasanya diletakan di lokasi strategis seperti kafe, halte bus, dan lainnya. Untuk media promosi seperti merchandise, produk biasanya ditampilkan pada *booth* atau tempat berjualan gim papan. Tujuannya adalah untuk menarik perhatian sehingga audiens tergerak untuk melakukan pembelian.

Media promosi tidak kalah penting dalam membuat sebuah gim papan. Mulai dari promosi digital sampai fisik, semua memiliki porsi keuntungannya masing-masing. Penggunaan kedua media promosi dapat memaksimalkan penjualan gim papan. Gim papan harus dikenalkan dan dipromosikan kepada target audiens, juga jangkauan masyarakat luas agar tujuan dari pembuatan gim papan bisa tercapai. Semakin banyak orang yang mengetahui tentang gim papan ini, maka semakin luas pengetahuan tentang Festival Kue Bulan beredar.

2.5 Festival Kue Bulan

Cina merupakan negara dengan keberagaman budaya dengan sejarah yang panjang. Imigran Cina datang ke Indonesia di zaman penjajahan dan membawa beberapa budayanya masuk ke Indonesia. Kini, Indonesia menjadi salah satu negara dengan etnis Tionghoa terbanyak di dunia (Husada, 2024). Perayaan besar yang dirayakan di Tiongkok juga dirayakan di Indonesia dan telah menjadi warisan budaya. Salah satu budaya tersebut adalah Festival Kue Bulan.



Gambar 2.35 Perayaan Festival Kue Bulan

Sumber: <https://www.kumau.info/perayaan-festival-kue-bulan...>

Festival Kue Bulan dirayakan setiap tanggal 15 bulan ke delapan dalam kalender Cina. Perayaan ini ditandai dengan bulan purnama yang penuh dan bersinar terang. Festival Kue Bulan juga disebut festival pertengahan musim gugur atau *Zhong Qiu Jie*. Dalam sembahyang *Zhong Qiu Jie* digunakan kue bulan yang menjadi simbol dari perayaan ini. Tujuan dari Festival Kue Bulan adalah sebagai pengingat nilai-nilai luhur. Tradisi tersebut sudah dilakukan secara turun temurun sebagai makna persatuan dan kekeluargaan (Meliyana & Rudiansyah, 2022, h. 53).

Pada musim gugur, cuaca biasanya cerah dan sejuk, sehingga pada malam hari bulan akan terlihat seutuhnya di langit. Secara tradisi, keluarga akan duduk di bawah bulan untuk menikmati kue bulan dan teh. (Liming, 2010, h.50) Acara ini dilakukan dengan keluarga atau orang terdekat, sehingga disebut juga Festival Reuni. Dengan sejarahnya yang panjang, Festival Kue Bulan memiliki ciri khas yaitu memberikan persembahan kepada bulan.

2.5.1 Sejarah Festival Kue Bulan

Tradisi persembahan kue bulan sudah ada sejak zaman raja kuno. Pada zaman itu, dipercaya bahwa mereka harus memberikan persembahan kepada matahari pada musim semi dan kepada bulan saat musim gugur. Adat ini juga diterapkan oleh kalangan masyarakat biasa. Seiring berjalannya waktu, kegiatan ini dinilai sebagai upacara penghormatan penting (Liming, 2010, h.50-51).

Festival Pertengahan Musim Gugur dipopulerkan pada masa Dinasti *Tang* dengan banyaknya sajak pujian tentang bulan. Tradisi ini kemudian menjadi pengaruh yang besar pada masa dinasti *Song*, *Ming*, dan *Qing*. Peninggalan bersejarah tentang bulan seperti Altar Pemujaan Bulan, Pendopo Pemujaan Bulan, Menara pengamatan Bulan, dan masih banyak lagi, menunjukkan pengaruh bulan dalam sejarah Cina. Pada periode *Jiajing* di Dinasti *Ming*, Altar Bulan Beijing dibangun agar keluarga kerajaan dapat memberikan persembahan kepada bulan sebagai ucapan syukur dan dipercaya membawa berkat bagi orang yang menjunjung bulan.

Kegiatan berskala besar tersebut kini sudah mulai diturunkan sebagai kegiatan berkumpul bersama keluarga dan teman. Namun, nilai budaya yang diturunkan tetap ikut dilestarikan meskipun perayaan sudah tidak semegah di zaman kerajaan Cina. Kue bulan selalu memegang makna keberuntungan dan reuni yang penuh kebahagiaan. Kegiatan yang umum dilakukan adalah mengobrol, makan kue bulan, dan menikmati bulan yang cerah.

Mempelajari sejarah Festival Kue Bulan, berarti memahami asal usul dari kue bulan itu sendiri. Salah satu versi asal-usulnya adalah di pemerintahan kaisar Dinasti *Tang* (566-635) yaitu Tang Taizong atau Lu Shimin, di mana Jenderal Li Jing (571-649) kembali dari kemenangannya melawan kelompok etnis kuno di utara Tiongkok bernama Xiongnu. Jenderal Li Jing berhasil memenangkan perang pada hari ke-15 bulan kedelapan. Seorang pengusaha dari Turpan (tempat di bagian barat laut Tiongkok) mempersembahkan beberapa kue kepada Kaisar untuk merayakan

kemenangan. Taizong mengambil kue bundar sambil mengarahkannya ke bulan sambil mengatakan bahwa dia ingin mengundang sang bulan untuk menikmati kue *Hu* (nama awal kue bundar). Sebagai simbol dari kesuksesan, kue *Hu* akhirnya didedikasikan setiap ada sebuah kemenangan.

Kaisar setelahnya, Xuanzong mengganti nama kue *Hu*. Saat itu kaisar sedang makan kue *Hu* bersama selir kesayangannya bernama Yang (719-756). Kaisar tidak suka dengan nama kue *Hu*, yang artinya suku Han dari ejaan lama Cina. Selir Yang memandang bulan dan mengatakan bahwa nama yang lebih cocok adalah kue bulan. Maka sejak saat itu, namanya berganti ke kue bulan (Liming, 2010, h.50-51). Ada banyak jenis kue bulan di Tiongkok, dan resep serta rasanya bervariasi di setiap daerah. Secara umum, kue bulan dapat dibagi menjadi lima jenis berdasarkan daerah produksinya: Beijing, Tianjin, Guangzhou, Suzhou, dan Chaozhou. Masing-masing memiliki keunggulannya sendiri. Isian kue bulan bisa manis atau asin; bisa berisi daging atau buah-buahan. Ada juga beberapa corak bunga dan aksara di atas kue bulan, yang membuatnya tidak hanya lezat tetapi juga indah.

Isi kue bulan yang bervariasi juga memiliki kisahnya sendiri. Kue bulan memegang peran penting khususnya bagi para petani. Pada masa pemberontakan di Dinasti *Yuan* (1279-1368), petani menyembunyikan pesan sinyal untuk menyerang Mongol di dalam kue bulan. Pesan tersebut mengatakan untuk melakukan penyerangan di hari ke-15 bulan delapan. Tanggal tersebut menjadi hari Perayaan Festival Musim Gugur, atau Festival Kue Bulan (Gong, 2008, h. 94). diperkirakan pada masa Dinasti *Shang*, dari perayaan menyembah bulan, di hari yang sama menjadi pemujaan dewi bulan atas hasil panen yang melimpah (Riddle & Chou, 2024, h. 221)

Asal usul Festival Kue Bulan kembali lagi kepada sejarah panjang Cina yang melibatkan kue tersebut dalam perang atau kue perayaan. Kue bulan dikenal dengan banyak nama, namun pada akhirnya dipopulerkan dengan istilah kue bulan karena bentuknya yang bulat seperti bulan.

2.5.2 Legenda Festival Kue Bulan

Legenda tentang Festival Kue Bulan ada banyak versinya. Kisah akan bagaimana masyarakat Cina pada akhirnya menyembah bulan dan memuja Dewi Bulan sangat beragam dari segi legenda. Berikut ini adalah beberapa legenda Festival Kue Bulan:

1. Chang'e dan Hou Yi

Alam bulan adalah milik Chang'e sang Dewi Bulan. Ia memiliki banyak versi cerita, namun awalnya selalu sama yaitu kisah Hou Yi yang memanah sembilan dari sepuluh matahari di Cina (Gong, 2008, h. 92). Awal kisahnya, Chang'e adalah seorang pelayan yang cantik milik Kaisar Giok di Istana Langit. Namun, ia melakukan kesalahan besar yaitu memecahkan guci porselen kesayangan kaisar. Akhirnya, ia diasingkan ke bumi untuk menjadi putri dari keluarga petani miskin. Chang'e akhirnya menikah dengan pemburu muda yang ahli memanah bernama Hou Yi.



Gambar 2.36 Ilustrasi Dewi Chang'e

Sumber: <https://www.chinafetching.com/chang-e-hou-yi>

Setelah memanah matahari, ada dua kisah kelanjutan Hou Yi. Yang pertama, Hou Yi mulai dikuasai dengan ketamakan setelah diberikan ramuan keabadian sebagai penghargaan atas kerja kerasnya dalam menyejahterakan masyarakat Cina. Setelah mendapatkan gelar

penguasa, Hou Yi membuat rakyat menderita dengan kesombongan dan kelicikannya. Chang'e yang melihat hal tersebut tidak tega dengan rakyat Cina yang kian menderita. Tanggal 15 bulan kedelapan, Chang'e mengambil ramuan ajaib itu untuk diminumnya sendiri tanpa sepengetahuan suaminya. Tubuh Chang'e berubah menjadi ringan serta mengambang, ketika sedang terbang ke bulan, Hou Yi sempat memanah Chang'e namun melesat. Chang'e pun berkorban untuk menjadi roh bulan dan akhirnya disembah sebagai Dewi Bulan dengan banyaknya rakyat Cina yang berterima kasih. Tradisi tersebut dilanjutkan dengan ucapan syukur kepada Chang'e dan bulan yang sudah memberikan kedamaian (Yang & An, 2005, h. 89).



Gambar 2.37 Ilustrasi Hou Yi Memanah Matahari

Sumber: <https://www.britishmuseumshop...>

Versi lainnya, Hou Yi yang menerima ramuan keabadian menahan untuk tidak segera meminumnya. Hou Yi diberi peringatan bahwa siapa pun yang meminumnya akan langsung terbang ke langit dan menjadi Dewa atau Dewi. Karena rasa cintanya akan Chang'e, Hou Yi menunda untuk menjadi Dewa. Saat itu, Hou Yi sedang menjadi guru panah, salah satu muridnya mendengar tentang ramuan tersebut dan berniat untuk mencurinya. Hou Yi sedang pergi ketika murid itu mendatangi rumahnya dan memaksa Chang'e untuk mengambil di mana

ramuan itu disembunyikan. Chang'e sadar bahwa ia tidak mungkin bisa melawan, sehingga dengan terpaksa Chang'e meminum ramuan tersebut dan terbang ke bulan menjadi seorang Dewi di sana. Hou Yi sangat sedih dan marah dengan kejadian tersebut. Ketika bulan purnama sedang terang, Hou Yi bisa melihat bayangan yang menyerupai istrinya. Hou Yi berusaha mengejar namun bulan purnama tidak mau didekati olehnya (Meliana & Rudiansyah, 2022, h. 61). Dengan hati yang rindu dan tidak berdaya, akhirnya Hou Yi menyiapkan altar di taman favorit istrinya, ia meletakkan dupa serta makanan yang disukai istrinya. Masyarakat lalu mengikuti Hou Yi sebagai rasa hormat mereka. Mereka juga turut berdoa kepada Chang'e agar diberikan hidup bahagia dan tenteram. Ritual sembahyang bulan ini pun diteruskan sehingga terbentuklah Perayaan Festival Kue Bulan.



Gambar 2.38 Chang'e Menuju Ke Istana Bulan

Sumber: <https://talesfromtheenchantedforest.com...>

Dari kisah Chang'e dan Hou Yi, pesan yang ingin diambil adalah kekuasaan tidak selamanya mendatangkan keberuntungan. Dari perspektif Hou Yi, meskipun sudah menjadi penguasa ada kalanya mengingat apa yang sudah diperjuangkan dari awal, jangan sampai melupakan jati diri. Lalu, ketamakan selalu menjadi akhir buruk bagi orang yang kerap mencarinya tanpa memandang bulu. Masyarakat diajarkan untuk bersyukur dan menghargai apa pun yang sudah dimiliki, agar tidak ada penyesalan nantinya. Itulah salah satu alasan mengapa Festival Kue Bulan mengusahakan perkumpulan keluarga dan keerratan

tali persaudaraan, agar kelak tidak ada penyesalan yang tumbuh karena kesibukan masing-masing.

2. Wu Gang

Menurut Youyang Zazu, nama pena dari Duan Chengshi dari Dinasti *Tang*, beliau percaya akan adanya sosok batang pohon cassia, kelinci, dan Dewi Bulan (Yang & An, 2005, h. 89). Cerita Wu Gang yang menebang Pohon Keabadian juga terkenal karena sosoknya yang konon tinggal di bulan. Tukang tebang kayu ini menginginkan keabadian, hal ini dirasa tidak menghormati para dewa sehingga Wu Gang akhirnya diberikan hukuman. Wu Gang diberikan hidup yang abadi namun ia harus menebang pohon cassia yang tingginya 5.000 kaki. Setiap pohon itu berhasil ditebang, bekas tebangannya akan langsung pulih seketika. Perjalanan sia-sia itu harus ia lakukan selamanya di depan istana Zhang, yaitu istana bulan dalam legenda (Liming, 2010, h.52).



Gambar 2.39 Ilustrasi Wu Gang si Penebang Kayu

Sumber: <https://www.curiousordinary.com/2022/04/moon-man.html>

Dari kisah Wu Gang, manusia diajarkan untuk bersyukur dan tetap menjaga kesopanan di depan dewa. Menginginkan sesuatu yang lebih dari apa yang telah diberikan merupakan bentuk ketamakan yang tidak boleh diperlihatkan. Kisah ini mengajarkan untuk lebih menerima

nasib dan tidak memaksakan kehendak. Manusia sudah sepatutnya berhati-hati dengan keinginan yang egois.

3. Kelinci Putih

Berdasarkan ajaran Buddha, kelinci putih adalah makhluk sensitif yang memiliki karunia penyembuhan. Hewan ini dihormati dan dikenal dengan keahliannya yaitu pengobatan dengan ramuan herbal tradisional Cina. Dikisahkan ketika menyambut sang Buddha, kelinci merasa malu dengan persembahannya yaitu rumput dan tanaman herbal yang terlihat sederhana dibandingkan dengan hewan-hewan lain. Kelinci pun memberikan persembahan tertinggi kepada Buddha dengan melompat ke api, mempersembahkan dirinya sendiri. Kelinci berhasil meninggalkan kesan terhormat di mata Buddha sehingga diberikan tempat di istana bulan untuk melayani dewi Bulan (Gong, 2008, h. 93-94).



Gambar 2.40 Ilustrasi Kelinci Putih Meracik Ramuan di Bulan

Sumber: <https://nidemama.com/blogs/blog/the-moon-rabbit?srltid=A...>

Dalam beberapa versi lain, kelinci adalah makhluk yang menumbuh ramuan keabadian di bulan. Sosok kelinci yang putih bersih sering disebut dengan kelinci giok atau *jade rabbit*. Dalam beberapa literatur Cina, Chang'e digambarkan sebagai dewi cantik yang menggendong kelinci giok di lengannya. Kelinci dipercaya telah tinggi di bulan sebelum Chang'e ada. Hal ini digunakan untuk menjelaskan bayang-bayang permukaan bulan adalah kelinci putih. Kemudian ketika muncul kisah dewi Bulan, kelinci dipercaya menjadi salah satu pelayan

dewi yang bekerja untuk menumbuk ramuan herbal keabadian. Dalam ikonografi Dinasti Han, kelinci sering kali dilihat berlarian di bulan. (Yang & An, 2005, h. 88-89).

Dalam beberapa versi cerita Chang'e, ketika ia mendarat di bulan, ia jatuh sakit dan terbatuk hingga mengeluarkan ramuan keajaiban yang bercahaya. Ramuan tersebut lalu berubah wujud menjadi seekor kelinci putih dengan bulu menyala bagaikan giok. Inilah versi kelahiran lain dari kelinci putih atau kelinci bulan, sahabat setia Chang'e di bulan. Konon, kelinci tersebut tinggal di pohon cassia, menumbuk tanaman herbal Cina untuk mendapatkan kembali ramuan keabadian (h. 88).

Kisah kelinci putih mengajarkan manusia untuk selalu merendah dan tidak meninggikan keinginan atas dasar kepuasan diri. Kelinci menjadi hewan dengan simbol kehormatan di mata Buddha karena berhasil untuk merendahkan dirinya dan tidak tamak. Berkat sifatnya yang tulus, kelinci putih menjadi salah satu penghuni bulan dan dapat mengerjakan hal yang disukainya seumur hidup.

Tokoh legenda Festival Kue Bulan mengajarkan suatu nilai kehidupan dari kisah hidupnya. Legenda tersebut berfungsi sebagai pengingat atau cara untuk menyampaikan suatu konsep yang rumit kepada anak-anak. Legenda yang dikenalkan kepada anak-anak sejak dini dapat menciptakan suatu pemahaman sejak kecil sehingga anak akan merasa familiar dengan konsep yang dikenalkan (misalnya budaya). Setiap legenda memiliki nilai moral yang bisa diambil untuk mengajarkan kebajikan dan peringatan kepada masyarakat melalui cara yang mudah dicerna.

2.5.3 Tradisi Sembahyang Kue Bulan

Pada awal tahun abad ke-20, di kota besar banyak perayaan *Zhong Qiu Jie* atau Festival Kue Bulan. Namun, perayaan tersebut sekarang sudah mulai berkurang. Rumah-rumah khususnya sudah tidak terlihat lagi meja sembahyangan, hanya dilakukan oleh orang Tionghoa totok. Orang peranakan Tionghoa hanya melestarikan atau merayakan dengan membeli kue bulan saja.

Hal ini tentu menjadi sebuah masalah bila dibiarkan begitu saja, generasi muda menjadi buta bila dihadapkan dengan pengertian Festival Kue Bulan.

Kue bulan dahulu, dibeli melalui Kelenteng terdekat (Hartati & Maunardani, 2019, h.30). Kue bulan untuk para umat biasanya menggunakan kue yang sudah dipersembahkan kepada Dewa. Kue yang ada di meja altar, boleh dimakan setelah beberapa hari dipersembahkan. Sebelum mengambil kue bulan, diwajibkan untuk sembahyang terlebih dahulu dan mengucapkan doa kepada Dewa-Dewi. Biasanya sembahyang akan ditujukan kepada Dewa Bumi atau Dewa Pertanian dan Dewi Bulan (Intan et al., 2023, h. 203).

Festival Kue Bulan biasanya dilengkapi dengan acara sembahyang, berkumpul dengan keluarga, makan malam bersama dengan kue bulan juga, lalu menghormati bulan (Meliana & Rudiansyah, 2022, h. 66). Upacara yang dilakukan oleh masyarakat di Tionghoa saat menyambut Festival Kue Bulan adalah melambungkan lentera cahaya di udara sebagai simbol doa dan sukacita, atau menghanyutkan lampion teratai ke sungai untuk simbol kesucian dan kesuburan.



Gambar 2.41 Sembahyang Festival Kue Bulan di Klenteng Poncowinatan

Sumber: <https://gudeg.net/read/11382/meriah-festival-kue-bulan-di-klenteng...>

Sembahyang sebagai pemberian doa syukur merupakan hal yang wajib. Jika sembahyang tidak dilakukan di rumah, masyarakat biasanya pergi ke kelenteng. Masing-masing kelenteng memiliki cara perayaannya sendiri, namun hal tersebut sangat wajar karena setiap kelenteng memuja dewa yang berbeda-beda. Sembahyang pertama dilakukan kepada tian (Tuhan di langit), kemudian sembahyang kepada Dewa Tanah atau Dewa utama dalam

kelenteng. Sembahyang dewa harus menggunakan hio berwarna merah. Tradisi sembahyang dewa dapat dilihat dari hari lahir dewa utama kelenteng (Intan et al., 2023, h. 216). Tata cara sembahyang tidak berbeda dengan umumnya, hanya saja dilakukan menghadap bulan purnama.

Sesajian merupakan hal penting yang harus dipersiapkan saat bersembahyang. Sesaji dapat diartikan sebagai wujud dari pencapaian, berupa rasa syukur karena permohonan sudah diterima oleh dewa. Hal ini pun bisa diartikan sebagai lambang doa dan harapan bagi umat, yang terpenting adalah niat tulus dan ikhlas dari yang mempersembahkannya.



Gambar 2.42 Sesajian Festival Kue Bulan di Klenteng Hwie Ing Kiong

Sumber: <https://gudeg.net/read/11382/meriah-festival-kue-bulan-di-klenten...>

Sajian biasanya disusun di atas altar untuk Dewa Tanah atau Dewi Bulan. Penyusunan sajian yang akan dibahas berdasarkan Kelenteng Hwie Ing Kiong. Altar harus menghadap ke arah bulan, agar secara makna bisa diterima langsung oleh Dewi Bulan. Ada enam baris sesajian; baris pertama, diisi dengan lima macam buah-buahan yang berwarna hitam, putih, kuning, merah, dan hijau. Buah melambangkan hasil panen yang melimpah untuk ucapan syukur telah diberikan kelancaran rezeki. Baris kedua, disusun lima macam kue khas Tionghoa atau jajanan pasar. Kue melambangkan sesuatu yang berharga dan setiap kue mempunyai artiannya tersendiri. Misalnya, kue mangkok melambangkan rezeki tahun depan mekar dan berkembang, lalu kue lapis yang menggambarkan kekayaan yang berlapis-lapis, dan sebagainya.

Baris ketiga, dipenuhi dengan 1 poci teh dan 3 gelas kecil tanpa gagang. Teh merupakan air yang melambangkan rezeki yang selalu mengalir. Air teh juga dianggap mengandung unsur *yin*. Baris keempat terdiri dari delapan sesaji, yaitu: air sabun, air putih, kayu cendana, bunga, lilin, bubuk dupa, apel, dan kerang. Bunga akan melambangkan kehidupan yang selalu berujung tua dan meninggal, sedangkan air putih dan air sabun merupakan simbol yin dan yang.

Baris kelima terdapat tujuh sesaji yang melambangkan unsur di alam semesta. Unsur emas dilambangkan dengan *kiem tjan* (asinan bunga pisang), undur air dilambangkan dengan bihun, unsur kayu dilambangkan dengan jamur kuping, unsur api diwakili dengan kembang tahu, unsur tanah dilambangkan dengan jamur *hiong ku*, jahe sebagai unsur gunung, dan terakhir garam yang melambangkan unsur laut. Baris terakhir yang keenam diisi tiga mangkuk berisi manisan atau gula batu. Manisan menyimbolkan kehidupan yang manis dan selalu berbahagia. Pada altar juga terdapat dua lilin yang mengapit satu tempat hio. Sepasang lilin melambangkan hidup yang terang dan harapan untuk menghilangkan seluruh kegelapan (kesialan) di tahun yang akan datang.

Pada tradisi sembahyang umumnya ada sesajian, teh, dan aneka makanan lainnya yang masing-masing memiliki simbolnya tersendiri. Khusus Festival Kue Bulan, yang paling membedakan persembahan yang ada adalah penambahan kue bulan yang ada pada meja altar. Persembahan ini bisa dilakukan di Klenteng maupun di rumah. Setelah kue bulan diberkati, kue tersebut akan dibagikan kepada masyarakat sekitar maupun anggota keluarga.

2.5.4 Nilai Tradisi dalam Festival Kue Bulan

Dalam Festival Kue Bulan, banyak makna filosofis yang disisipkan dalam setiap kegiatan yang dilakukan. hampir semua hal memiliki makna tersendiri. Nilai-nilai itulah yang harusnya diturunkan kepada generasi muda agar bisa menjaga kelestarian budaya dengan lengkap. Berikut ini adalah beberapa contoh nilai tradisi penting yang terkandung dalam Festival Kue Bulan:

1. Bulan Purnama

Bulan tidak hanya untuk dipandang dan dinikmati keindahannya. Masyarakat Tionghoa percaya bahwa ada Dewi yang tinggal di Bulan. Dewi tersebut dipercaya dapat membawa mereka rezeki dan keberuntungan, sehingga setiap tahun harus dirayakan (Hartati & Maunardani, 2019, h.28). Kegiatan yang dilakukan pada perayaan Festival Kue Bulan sejak zaman dahulu hingga sekarang adalah mengadakan ritual kepada bulan (sembahyang mengarah ke bulan), menikmati sinar bulan purnama, mengadakan kegiatan penghormatan kepada bulan, makan kue bulan, dan menikmati keindahan bunga osmanthus. Bunga osmanthus merupakan tanaman harum yang sering digunakan dalam pengobatan tradisional, dalam konteks Festival Kue Bulan biasanya menggunakan bunga tersebut untuk dijadikan teh.



Gambar 2.43 Bulan Purnama saat Festival Kue Bulan

Sumber: <https://www.thechinajourney.com/id/kapan-festival-kue-bulan/>

Masyarakat menilai keadaan bulan saat musim gugur, berada pada posisi paling dekat dengan bumi. Karena berdekatan dengan batas langit sehingga bersinar kemerahan (Meliana & Rudiansyah, 2022, h. 63). Bulan merah ini dianggap malapetaka atau keberuntungan buruk, sehingga menjadi salah satu alasan harus dilakukannya ritual sembahyang kepada Dewi Bulan untuk meminta berkat agar bisa melewati pergantian musim tanpa kekurangan atau penyakit.

Melihat bulan purnama pada Festival, juga memberikan makna pembelajaran. Saat bulan tertutup dengan awan, cahayanya

berkurang dan menjadi gelap, tetapi ketika awan sudah berhasil lewat, bulan akan kembali bersinar terang. Perumpamaan ini digambarkan serupa dengan manusia, adakalanya akan mengalami penderitaan, namun hal buruk itu akan segera berlalu dan memunculkan kesuksesan. Bulan yang terang juga menerangi tanpa pamrih dan membedakan, menandakan bahwa kodrat manusia semuanya sama di mata Tuhan.

2. Kebersamaan Keluarga

Tradisi Tionghoa mengharuskan setiap keluarga untuk merayakan Festival Kue Bulan dengan seluruh anggota keluarga. Hal ini memiliki makna yang lebih dalam, keluarga yang tinggal jauh akan berkumpul saat bulan purnama, artinya untuk menjalin kebersamaan antar keluarga. Bentuk bulat memegang sebuah simbol penting bagi masyarakat Tionghoa yang menjunjung tinggi pengartian simbolik. Bentuk kue bulan berbentuk bulat disebut kesempurnaan yang melambangkan *Tuan yuan* (团圆 *Tuányuán*) yang artinya reuni atau berkumpulnya keluarga.

3. Lambang Perjodohan

Selain dikenal dengan Dewi fortuna atau keberuntungan dan kemakmuran perihal hasil panen, Dewi Bulan juga dikenal sebagai Dewi cinta. Mengingat kembali kisah legenda Hou Yi dan Chang'e, masyarakat Tionghoa menganggap Dewi Bulan mampu mengabulkan jodoh (Hartati & Maunardani, 2019, h. 31). Orang tua akan mendoakan jodoh untuk anak-anak maupun keturunannya agar berhasil di masa depan. Pada malam Festival Kue Bulan, muda-mudi yang lajang disarankan untuk bersembahyang di kelenteng untuk mencari jodoh. Saat bulan purnama ini, menurut masyarakat Tionghoa energi *yin* dan *yang* dianggap seimbang.

Sepasang kekasih yang dilanda asmara pun bisa memuja Dewi Bulan di malam hari. Tujuannya agar pasangan tersebut selalu diberikan perlindungan, diberkati, dan bertahan lama tanpa terpisahkan. Chang'e sebagai simbol Dewi Bulan, akan menjaga sepasang kekasih

supaya tidak mendapatkan nasib yang sama sepertinya (Meliana & Rudiansyah, 2022, h. 64).

4. Kue Bulan/ *Zhong Qiu*

Kue bulan pada awalnya merupakan bintang utama dari festival yang digunakan untuk persembahkan kepada Dewa dan leluhur sebagai ucapan terima kasih di pertengahan musim gugur (Meliana & Rudiansyah, 2022, h. 54). Biasanya kue bulan dipersembahkan kepada Dewi Bumi atau Dewa Pertanian (Intan et al., 2023, h. 201). Setelah dipersembahkan, barulah kue bulan dipotong dan dibagi-bagikan ke anggota keluarga untuk dinikmati bersama. Kue bulan juga melambangkan persatuan dan kesempurnaan (*yin* dan *yang*).



Gambar 2.44 Kue Bulan

Sumber: <https://purwakarta.kilat.com/lifestyle/100511687409/makanan...>

Makna dari upacara kue bulan adalah mengingatkan manusia bahwa hidup dipenuhi dengan keberagaman dan perbedaan. Sebagai jalan tengah yang mampu menyatukan seluruh umat secara harmoni, dibutuhkan nuansa saling bermaafan dan memohon ampun kepada Tuhan/ leluhur/ orang tua. Harmoni, ucapan syukur, permohonan, dan unsur maaf memberikan kesan religius pada upacara sembahyang dengan kue bulan.

Nilai Tradisi dari Festival Kue Bulan banyak diambil dari elemen bulan dan kue bulan. Kedua hal inilah yang menjadi ciri khas festival secara keseluruhan. Nilai yang paling disebarluaskan adalah nilai berbagi dan kesatuan keluarga yang dianggap sakral untuk masyarakat Tionghoa. Festival Kue Bulan juga mengajarkan untuk selalu bersyukur akan apa yang didapat

serta tidak melupakan dewa, tanah, dan manusia yang ada di lingkungan sekitar.

2.6 Penelitian yang Relevan

Penulis menganalisis sejumlah penelitian yang relevan sebagai penegas kebaruan dalam penelitian ini. Penelitian yang dibahas berkaitan dengan topik kebudayaan Tionghoa khususnya Festival Kue Bulan, serta perancangan gim papan sebagai media informasi. Analisis penelitian dilakukan dengan meninjau kesesuaian antara tujuan, metodologi, serta temuan yang dihasilkan.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Perancangan <i>Board Game</i> sebagai Media Edukasi Pengetahuan Budaya Melayu Riau bagi Siswa/i SMP di Kota Pekanbaru	Talitha Daffanty Faradillah, Dimas Krisna Aditya, Fariha Eridani Naufalina	Penelitian ini berfokus pada pengembangan <i>board game</i> untuk menjadi media edukasi yang mampu menarik perhatian siswa/i akan kebudayaan Melayu Riau.	a. Pola belajar dalam permainan: Menggunakan media permainan sebagai alat untuk menarik perhatian, sekaligus mengedukasi agar budaya tidak hilang. Namun disesuaikan dengan kurikulum dan pemahaman anak usia tersebut. b. Menggunakan metode koleksi sebagai daya tarik: Memberikan hal lain sebagai <i>merchandise</i> kepada siswa/i

				sebagai elemen koleksi yang berhasil menarik perhatian anak untuk mengumpulkan semuanya.
2.	Perancangan Buku Cerita Bergambar tentang Makna Festival Kue Bulan untuk Anak Usia 6–10 Tahun	Stiefanny Chen, I. Nengah Sudika N, Aristarchus Pranayana K	Penelitian ini mengangkat tema Festival Kue Bulan sebagai topik untuk perancangan buku cerita bergambar, yang mengenalkan budaya tersebut kepada anak-anak.	Penelitian mampu mengadaptasi kisah Festival Kue Bulan dengan narasi yang mudah dipahami anak, serta memasukkan fakta atau mitos yang menambah pengetahuan.
3.	Perancangan <i>Board Game</i> Sebagai Media Pengenalan Kesenian Wayang Potehi	Arinie Oktavia	Penelitian ini mengembangkan sebuah gim papan yang mengadaptasi salah satu kisah Wayang Potehi yaitu <i>Journey to The West</i> . Agar mudah dikenali anak-anak.	a. Akurasi visual sesuai dengan budaya yang diangkat: Menggunakan visual yang familiar untuk anak namun tetap akurat dan memiliki ciri khas.

				b. Memanfaatkan konsep permainan yang sudah ada dengan adaptasi budaya: Menggunakan mekanisme permainan catur untuk memudahkan pola berpikir anak dalam memahami mekanisme
--	--	--	--	--

Berdasarkan penelitian yang sudah ditemukan terdahulu, kebaruan yang akan diadaptasi dalam perancangan gim papan ini mencakup menggabungkan pola pembelajaran dalam permainan, menggunakan daya tarik yang kolektif, mengangkat narasi sesuai dengan tema, akurasi visual dengan budaya yang diangkat, dan memanfaatkan konsep permainan yang sudah ada. Gim papan akan dirancang sebagai media edukasi yang memberikan informasi yang mendorong ketertarikan remaja dalam memahami budaya Festival Kue Bulan. Dengan menggabungkan unsur-unsur tersebut, gim papan diharapkan bisa menjadi inovasi media informasi interaktif yang efektif dalam meningkatkan ketertarikan remaja terhadap budaya Tionghoa khususnya Festival Kue Bulan.