

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Board game*

Board game adalah permainan yang dimainkan di atas sebuah papan. Permainan dilakukan secara langsung di dunia nyata, sehingga para pemain bisa berinteraksi dengan pemain lain secara langsung. Melalui permainan *board game* dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran secara langsung dengan membuat tema dan aturan yang disesuaikan (Putri, 2025, h.18).

2.1.1 Jenis-jenis *Board game*

Menurut Silverman (2013) terdapat beberapa jenis-jenis *board game* yang terbagi sesuai dengan konsep yang mendasarinya. Jenis-jenis tersebut seperti *classic board game*, *euro style games*, *deck building game*, *abstract strategy game*, *strategy game* dan *card based strategy game*. Berikut merupakan penjelasan mengenai jenis-jenis *board game* menurut Silverman:

1. *Classic Board Games*

Classic board games merupakan jenis *board game* yang mengharuskan *player* berlomba untuk mencapai tujuan akhir dengan cara bergerak mengikuti jalur yang sudah di rancang. Dalam permainan ini sering kali menggunakan sistem poin, dan lebih cenderung mengandalkan keberuntungan daripada strategi (h. 2).



Gambar 2. 1 *Board game* Ular Tangga
Sumber: <https://i.etsytatic.com...>

Salah satu contoh dari *classic board game* yaitu ular tangga. Ular tangga merupakan sebuah permainan yang memiliki tujuan pemain harus melewati garis finis dengan cara menggulirkan dadu. Sehingga pada jenis permainan ini lebih banyak mengandalkan keberuntungan.

2. Euro Style Games

Jenis *board game euro style games* memiliki fokus pada pengumpulan poin untuk memperoleh kemenangan. Dalam jenis permainan ini *resources* atau sumberdaya yang dimiliki *player* dapat mempengaruhi kemungkinan memenangkan permainan. Sehingga *player* tidak dapat bergantung kepada keberuntungan melainkan diharuskan mengatur strategi untuk mengelola sumber daya (h. 2).



Gambar 2. 2 Board game Splendor
Sumber: <https://cf.geekdo-images.com...>

Splendor merupakan salah satu contoh dari jenis *board game euro style*. Pada permainannya para pemain harus mengumpulkan poin atau sumber daya untuk memenangkan permainan.

3. Deck Building Games

Jenis *board game deck building games* merupakan permainan *board game* yang menggunakan setumpuk kartu saat bermain. Dalam proses permainan *DBGs player* akan menyusun dek kartunya masing-masing, yang diambil dari kumpulan kartu yang disediakan. Pada permainan *DBGs* biasanya akan ada 15-20 yang memiliki tipe berbeda pada permainan, dan hanya bisa digunakan dalam satu sesi (h. 3).



Gambar 2. 3 Board game Dominion
Sumber: <https://cf.geekdo-images.com...>

Salah satu contoh dari *deck building game* adalah Dominion. Permainan dominion merupakan permainan *deck building*, *player* harus mengumpulkan kartu dari kartu yang tersedia dan membangun *deck* yang lebih kuat.

4. *Abstract Strategy Games*

Abstract strategy games merupakan jenis *board game* yang biasanya dimainkan oleh dua pemain, dirancang untuk memberikan pengalaman kompetitif untuk beradu strategi antara *player*. Bukan menggunakan dadu ataupun menggunakan kartu kombinasi, dalam permainan ini bertujuan untuk meletakkan bidak di lokasi yang tepat (h. 3).



Gambar 2. 4 Board game Catur
Sumber: <https://image.idntimes.com/post/202....>

Salah satu contoh dari permainan *abstract strategy games* adalah permainan catur. Permainan catur memiliki cara bermain dengan

memindahkan bidak catur. Permainan catur disebut sebagai *abstract strategy game* karena cara memenangkan permainan dapat dilakukan strategi yang berbeda beda.

5. *Strategy Games*

Strategy games merupakan jenis *board game* yang mirip dengan *euro style* namun memiliki kompleksitas yang berbeda. Dalam jenis *board game* ini papan permainan merupakan komponen yang penting, serta narasi atau alur cerita yang mendorong jalannya permainan. Interaksi kerja sama atau persaingan merupakan hal yang akan dihadapi *player* dalam permainan ini, mereka akan dihadapi dengan pembentukan aliansi antar *player* atau memutuskan aliansi pada saat bermain (h. 3).



Gambar 2. 5 Board game Terraforming Mars
Sumber: <https://cf.geekdo-images.com/wg9oOL...>

Terraforming Mars merupakan salah satu contoh dari strategy game. Dalam permainan ini pemain berperan sebagai kelompok yang saling bersaing untuk membuat mars layak huni. Pemain harus merancang strategi untuk mengatur sumber daya yang dimiliki.

6. *Card Based Strategy Games*

Jenis *board game card based strategy game* menggunakan kartu sebagai elemen utama dalam mekanisme permainan. Dalam jenis permainan ini memiliki begitu banyak variasi yang bisa di mainkan, namun umumnya terdapat mekanisme *drafting* atau bisa dibilang pemilihan kartu antara *player* secara bergilir. Unsur *level up* atau *buff*

juga digunakan dalam permainan jenis ini, pemain bisa memperoleh kartu yang dapat meningkatkan kemampuan atau keuntungan tertentu pada karakter. Begitu pun tujuan dari jenis permainan ini bervariasi, seperti mengumpulkan poin untuk memenangkan permainan, menyusun kombinasi kartu tertentu, atau mengeliminasi pemain lawan. Jenis permainan ini mengandung unsur keberuntungan atau ketidakpastian yang cukup tinggi (h. 4).



Gambar 2. 6 Board game *Through the Ages*
Sumber: <https://cf.geekdo-images.com/fVwPntk...>

Salah satu contoh permainan *strategy game* adalah *Through the Ages: A New Story of Civilization*. Permainan ini berbasis strategi menggunakan kartu, pemain membangun peradaban dari zaman kuno hingga modern. Pemain diharuskan mengelola sumber daya, membangun infrastruktur, teknologi, militer dan kebudayaan.

Dari berbagai jenis-jenis *board game* yang memiliki mekanisme bermain yang berbeda. Mulai dari *board game* yang memiliki mekanisme hingga hanya menggunakan keberuntungan seperti *classic board game*. *Euro style* yang lebih condong pada mekanisme mengumpulkan poin. *Deck building* yang menekankan pada penyusunan kartu. *Abstract Strategy* yang menggunakan pure strategi dalam permainannya. *Strategy game* yang memiliki kompleksitas mengatur strategi serta sumber daya dalam permainan. *Card base strategy* yang melibatkan strategi dan keberuntungan dalam permainannya. Dengan mengetahui jenis-jenis dari *board game* yang berbeda-beda dapat membantu dalam memahami lebih dalam mengenai *board game*.

2.1.2 Elemen *Board game*

Dalam bukunya yang berjudul *Game Design Workshop 5th Edition* (Fulletron, 2024), Fulletron menyatakan elemen *board game* terbagi menjadi dua kategori yaitu elemen formal dan elemen dramatis. Elemen formal merupakan elemen yang membentuk struktur dari permainan sedangkan elemen *dramatic* merupakan elemen yang menambahkan pengalaman emosional ke dalam permainan.

1. Elemen Formal

Elemen formal adalah elemen yang membentuk sebuah permainan itu sendiri. Fulletron (2024, h.60) menyebutkan terdapat beberapa elemen yang terkandung dalam elemen formal seperti, *player*, *objectives*, *procedures*, *rules*, *resources*, *boundaries*, *outcome*. Berikut merupakan penjelasan dari setiap elemen formal:

a. *Player*

Player atau pemain merupakan suatu individu yang melakukan interaksi yang telah ditetapkan pada permainan. *Player* harus mengikuti aturan yang telah ditentukan untuk dapat mengikuti jalannya permainan (h.61).

b. *Objectives*

Objectives merupakan tujuan yang dapat dicapai oleh *player* ketika bermain, pemain harus mengikuti aturan bermain untuk dapat mencapai tujuan tersebut (h.72).

c. *Procedures*

Procedures adalah metode cara bermain atau aksi apa yang bisa dilakukan oleh *player* mencapai tujuan dari permainan tersebut. *Procedures* bisa dibilang langkah-langkah yang memberitahukan apa yang dapat *player* lakukan dan tidak untuk mencapai tujuannya (h.78).

d. *Rules*

Rules merupakan aturan yang di buat untuk mengatur bagaimana *player* dapat berinteraksi dengan permainan, apa yang boleh *player* lakukan saat permainan berlangsung (h.81).

e. *Resources*

Resources adalah sumber daya yang bisa didapatkan *player* untuk dapat membantu mencapai tujuan dari permainan. mendefinisikan bahwa *resources* harus memiliki kegunaan dan kelangkaannya pada sistem permainan (h.85).

f. *Conflict*

Conflict atau masalah muncul ketika pemain harus mengikuti aturan dan batasan pada permainan untuk menyelesaikannya. Adanya *conflict* membuat suatu permainan menjadi lebih menantang, karena pemain tidak bisa langsung memenangkan permainan begitu saja. Sehingga pemain harus melewati rintangan yang ada pada permainan menggunakan strategi atau taktik untuk memenangkan permainan (h.919).

g. *Boundaries*

Boundaries merupakan suatu batas pemisah antara dunia permainan dan dunia nyata. *Boundaraies* sendiri dapat berbentuk fisik seperti arena permainan atau suatu yang tidak berbentuk contohnya seperti persetujuan antar pemain (h.85).

h. *Outcome*

Outcome merupakan penentu bagaimana permainan tersebut dapat berakhir. Permainan haruslah tidak pasti agar pemain tidak merasa bahwa permainan tersebut tidak menarik (h. 96).

2. Elemen *Dramatic*

Elemen *dramatic* merupakan elemen yang memberikan suasana atau pengalaman emosional ke dalam sebuah permainan. Dalam bukunya Fulletron (2024, h.101) menyatakan elemen *dramatic* terdiri dari

beberapa elemen seperti, *challenge*, *play*, *premise*, dan *story*. Berikut merupakan penjelasan lebih lanjut dari elemen-elemen *dramatic*:

a. Challenge

Challenge atau tantangan merupakan hambatan yang terdapat pada permainan untuk menguji kemampuan *player* sehingga permainan terasa menarik dan *player* tidak mudah bosan. *Challenge* merupakan suatu yang harus seimbang dengan kemampuan *player*, jika *challenge* terasa terlalu mudah maka *player* tidak akan merasakan ketertarikan terhadap permainan sehingga akan merasa bosan (h. 102).

b. Play

Play merupakan pergerakan bebas yang dapat dilakukan oleh *player* dalam struktur dan aturan permainan yang sudah ditentukan. Dalam permainan yang berisi aturan yang membatasi, pemain dapat kebebasan untuk bertindak sesuai aturan yang telah ditetapkan (h. 107).

c. Premise

Premise merupakan suatu ide awal dari permainan yang melatar belakangi sebuah permainan. Dari *premise* ini akan menciptakan elemen formal lainnya (h. 113).

d. Story

Story merupakan suatu naratif yang memberikan ketidakpastian dalam permainan, hal tersebut dikarenakan *story* ditentukan oleh aksi yang diambil oleh *player* (h. 119).

Elemen *board game* adalah fondasi awal yang digunakan untuk merancang sebuah *board game* menurut Fulletron (2024, h.60) terdapat dua elemen pada perancangan yaitu formal dan dramatis. Elemen formal yang lebih berfokus pada perancangan dari mekanisme *board game*, mulai dari *player*, *objectives*, *procedures*, *rules*, *resources*, *conflict*, *boundaries* dan *outcome*. Sedangkan elemen dramatis yang berfokus pada perancangan emosional atau

suasana pada *board game*, mulai dari *challenge*, *play*, *premise* dan *story*. Elemen desain membantu penulis dalam merancang sebuah *board game* tidak hanya mekanisme yang ada pada permainan, peran elemen emosional serta suasana juga penting dalam merancang *board game*.

2.1.3 Mekanisme Aksi

Aksi merupakan sebuah langkah kecil yang dipilih oleh pemain pada saat bermain, langkah tersebut bisa seperti menggerakkan bidak, mengambil dadu, menjual barang, atau pun memulai pertempuran. Satu langkah kecil atau beberapa langkah yang dilakukan oleh pemain merupakan sebuah aksi, hal tersebut ditentukan oleh rancangan struktur dari permainan tersebut (Engelstein & Shalev, 2022, h.77).

1. *Action Points*

Action points merupakan sebuah aksi yang menggunakan poin untuk aksi yang akan diambilnya. Pada awal giliran permainan *player* akan diberikan poin, dan poin tersebut digunakan *player* untuk melakukan sebuah aksi. Aksi yang dilakukan oleh *player* akan mengurangi poin yang dimiliki (h. 78).

2. *Action Drafting*

Action Drafting adalah aksi yang dilakukan oleh *player* akan ditentukan melalui *drafting*. Setiap *player* akan mengambil suatu aksi yang telah disusun, dan aksi yang tersedia memiliki jumlah yang terbatas. Ketika pemain telah memilih aksi, maka aksi yang mereka dapatkan tidak bisa mereka pilih lagi (h. 81).

3. *Action Retrieval*

Action retrieval merupakan aksi yang dapat dilakukan oleh *player* ketika mereka memiliki aksi tersebut. Aksi tersebut bisa berupa sebuah kartu, *token*, atau komponen yang menyesuaikan dengan permainan. Ketika *player* menggunakan salah satu aksi yang mereka punya maka aksi tersebut tidak bisa digunakan hingga mereka

mendapatkan komponen aksi itu lagi. Mengambil sebuah komponen aksi juga dihitung melakukan sebuah aksi (h. 84).

4. Action/Event

Action event merupakan aksi yang terjadi ketika satu *player* mengeluarkan kartu yang menunjukkan poin aksi dan *event* di dalamnya. *Player* lain harus memilih untuk melakukan *event* pada kartu tersebut atau memilih untuk memakai poin aksi sehingga *event* tersebut dapat dilakukan oleh pemain lain (h. 87).

5. Command Cards

Command cards merupakan sebuah aksi dari setumpuk kartu yang dimiliki *player*. Kartu tersebut dapat digunakan oleh *player* untuk mengaktifkan atau melakukan sebuah aksi dengan sebagian dari unit yang mereka miliki (h. 90).

6. Action Queue

Action queue adalah aksi yang dapat disusun oleh *player*, sehingga aksi tersebut akan terjadi berurutan secara satu per satu sesuai dengan aksi yang telah di susun (h. 92).

7. Shared Action Queue

Shared action queue adalah aksi yang mirip dengan *action queue*, namun perbedaannya pada aksi ini semua *player* yang bermain dapat menaruh aksi ke dalam susunan aksi. Aksi yang telah terkumpul tersebut akan dilakukan oleh semua *player* (h. 95).

8. Follow

Follow merupakan aksi yang dilakukan oleh satu pemain yang memilih sebuah aksi, dan *player* lainnya dapat melakukan tindakan yang sama dari *player* tersebut atau memodifikasinya (h. 97).

9. Order Counter

Order Counter adalah aksi *player* menempatkan sebuah *token* perintah dalam area permainan, *token* tersebut memiliki tujuan berupa aksi yang akan mereka lakukan dalam area tersebut. Setiap *player* akan menempatkan *token* di area yang mereka inginkan, setelah semua

player menempatkan *token* maka aksi dari *token* tersebut akan terjadi secara berurutan (h. 99).

10. Rondel

Rondel adalah aksi yang di ikuti oleh pemain berdasarkan *rondel* yang memiliki bentuk seperti irisan pai lingkaran. Untuk melakukan aksi pemain memiliki satu *token* atau lebih pada irisan *rondel*, pemain akan menggerakkan *token* mereka mengelilingi *rondel*. Setiap irisan *rondel* memiliki aksi tersendiri, ketika pemain berhenti di suatu irisan maka mereka harus melakukan aksi tersebut (h. 102).

11. Action Selection

Action selection merupakan tindakan membatasi *player* untuk aksi yang ingin mereka pilih (h. 104).

12. Variable Player Powers

Variable player power adalah ketika *player* memiliki aksi spesial yang hanya mereka dapat lakukan atau melakukan perubahan pada aksi biasanya (h. 106).

13. Once Per Game Abilities

Once per game abilities merupakan kemampuan spesial yang dimiliki oleh *player* yang dapat digunakan satu kali pada saat permainan (h. 108).

14. Advantage Token

Advantage token merupakan keuntungan yang didapatkan oleh satu *player* yang memiliki *token* spesial. *Player* yang memiliki *token* tersebut akan mendapatkan aksi spesial atau dapat memodifikasi aksi. Setelah satu *player* menggunakan *token* tersebut maka *token* tersebut akan pindah ke pemain lain (h. 110).

15. Gating and Unlocking

Gating and unlocking adalah sebuah aksi baru yang tersedia pada titik-titik tertentu pada permainan. Aksi dapat tersedia melalui berbagi cara yang berbeda-beda, termasuk saat mencapai giliran atau tahap permainan tertentu. Berkurangnya suatu komponen aksi hingga

habis dan terpakai semua maka komponen aksi baru akan terbuka. Tidak hanya aksi namun cerita atau juga bisa terbuka ketika pemain mencapai titik tertentu (h. 112).

16. Tech Trees/Tech Tracks/Track Bonuses

Tech trees merupakan suatu aksi yang akan bertumbuh atau memiliki aksi baru atau aksi yang telah dimiliki *player* akan ditingkatkan. Ini akan terjadi selama permainan berjalan, dan yang akan mendapatkan aksi ini hanya *player* tertentu (h. 115).

17. Events

Events merupakan aksi yang terjadi di luar kendali dari *player* sehingga menyebabkan efek langsung atau dapat merubah permainan atau berdampak pada aksi selanjutnya (h. 118).

18. Narrative Choice

Narrative choice merupakan aksi yang dapat dipilih melalui naratif yang dibagikan kepada para *player* (h. 120).

19. Bingo

Bingo merupakan aksi yang memberikan setiap pemain elemen permainan secara acak, dan para pemain harus menggunakan elemen tersebut dalam aksi mereka sendiri (h. 123).

20. Layering

Layering merupakan aksi yang meletakkan suatu komponen di atas komponen lain dengan cara apa pun. Komponen yang memiliki tempat paling atas, atau komponen yang simbolnya masih terlihat adalah yang aktif (h. 125).

21. Slide/Push

Slide merupakan aksi ketika *player* mendorong sebuah *token*, dan *token* di sisi lainnya akan terdorong jatuh (h. 130).

Mekanisme aksi merupakan suatu pergerakan yang dapat dilakukan oleh pemain saat bermain. Menurut Engelstein & Shalev (2022) terdapat 21 aksi yang memiliki keunikan masing-masing yang dapat di terapkan dalam perancangan

board game. Dengan adanya penjabaran mekanisme memudahkan untuk mengetahui aksi apa yang cocok dalam mekanisme *board game* yang akan dirancang.

2.1.4 Komponen *Board game*

Daniels dalam bukunya yaitu *Make Your Own Board game: Designing, Building, and Playing an Original Tabletop Game* (2022) menyatakan bahwa *board game* memiliki begitu banyak komponen yang bervariasi yang dapat menciptakan *board game*, namun beberapa elemen berikut merupakan elemen kunci untuk awal memulai mendesain *board game*:

1. *Dice*

Dice atau dadu adalah komponen *board game* yang memberikan unsur keberuntungan pada permainan. Dengan adanya unsur tersebut maka hasil permainan akan menjadi tidak dapat ditebak. Dadu sendiri memiliki banyak tipe, salah satu yang paling umumnya digunakan adalah dadu yang memiliki enam sisi. Ada juga tipe yang lain seperti dadu sisi empat yang membentuk piramida dan ikosahedron yang memiliki 20 sisi (Daniels, 2022).



Gambar 2. 7 Komponen Dadu
Sumber: <https://cdn.britannica.com/32/145...>

Dadu tidak hanya menunjukkan angka di sisinya. Beberapa dadu memiliki gambar ataupun ikon yang mendukung mekanik dari permainan. Contoh dari *board game* yang menggunakan dadu untuk bermain adalah, *Ular tangga*, *Monopoli* dan *Ludo*.

2. *Cards*

Pada permainan kartu tradisional umumnya berisi 52 dalam satu dek, yang dibagi menjadi empat jenis. Kartu biasanya memiliki ukuran yang bervariasi, seperti kartu tradisional memiliki ukuran 6.4 x 8.9cm. Bagian belakang kartu di desain dengan pola yang sama yang bertujuan agar *player* tidak mengetahui kartu mana yang mereka akan pilih atau dapatkan (Daniels, 2022).



Gambar 2. 8 Komponen Kartu

Sumber: <https://i0.wp.com/www.theboardgamefamily.com/wp...>

Pada permainan Splendor terdapat kartu yang memiliki ukuran berbeda. Contohnya pada kartu yang dimainkan atau di pegang di tangan pemain memiliki kartu yang berukuran sama seperti kartu poker. Sedangkan kartu yang diletakan di papan permainan atau yang tidak di pegang di tangan memiliki ukuran yang lebih kecil.

3. *Game Pieces*

Game pieces atau bidak merupakan komponen yang merepresentasikan pemain pada saat bermain. bidak biasanya berkaitan erat dengan papan permainan, pion umumnya digunakan untuk berpindah tempat mengelilingi papan untuk mencapai tujuan permainan (Daniels, 2022).



Gambar 2. 9 Komponen Bidak
Sumber: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia...>

Bentuk Dari bidak permainan tidak memiliki bentuk yang mutlak. Biasanya bentuk dari bidak memiliki bentuk menyesuaikan dengan tema permainan atau pun mekanisme dari bidak. Seperti bidak catur yang memiliki langkah yang berbeda-beda dan memiliki bentuk yang merepresentasikannya.

4. Boards

Boards atau papan permainan merupakan komponen penting dalam *board game*. Karena aksi atau interaksi dengan komponen lain seperti bidak, dadu kartu dan lain-lain dilakukan di atas papan permainan. Papan sendiri biasanya memiliki desain yang beragam sesuai dengan tema dari permainan tersebut (Daniels, 2022).



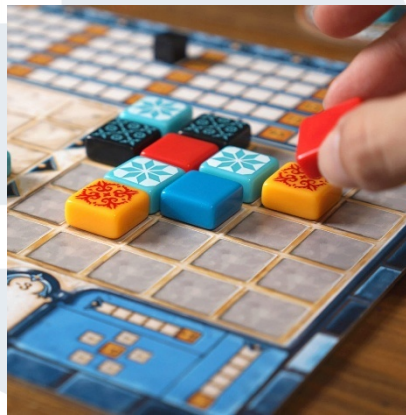
Gambar 2. 10 Komponen Papan
Sumber: <https://image.idntimes.com/post/20...>

Salah satu contoh permainan yang menggunakan papan sebagai komponen utama permainan adalah ular tangga. Semua

mekanisme yang dilakukan pada permainan ular tangga di mainkan di atas papan.

5. Tiles

Tiles atau ubin merupakan pengganti alternatif dari papan permainan. Ubin dapat di susun menjadi suatu papan yang dapat dimainkan, atau disusun sebagai tujuan permainan. Ubin sendiri memiliki bentuk yang bervariasi seperti persegi, persegi panjang dan lainnya (Daniels, 2022).



Gambar 2. 11 Komponen Ubin
Sumber: <https://m.media-amazon.com/im...>

Pada permainan *Azul* penggunaan *tiles* sebagai komponen aksi permainan. Pemain bertugas untuk menyusun *tiles* sesuai dengan pola yang telah di tentukan. Dan pemain harus mengumpulkan poin dari menyusun pola.

6. Currency

Currency atau mata uang merupakan komponen dalam permainan yang kegunaannya menyerupai seperti di dunia nyata. Namun mata uang juga bisa di representasikan menjadi energi. Mata uang dalam permainan *board game* dapat berupa objek seperti koin plastik, uang kertas palsu, atau hanya nomor yang di tulis di atas kertas. Dalam permainan uang bisa di dapatkan pada saat menyelesaikan tugas dalam permainan, dan pemain juga bisa kehilangan uang mereka jika pemain lawan mengambilnya pada peraturan tertentu. Penggunaan uang juga

bisa di pakai untuk membeli item yang ada di dalam permainan (Daniels, 2022).



Gambar 2. 12 Komponen Uang
Sumber: <https://images-cdn.ubuy.co.id/64da...>

Pada permainan *Monopoly*, *currency* berfungsi sebagai komponen untuk membeli sebuah item yang ada dalam permainan seperti membeli *landmark*, di sebuah kota. Pemain juga bisa kehilangan uangnya ketika permainan, seperti ketika pemain mendarat di *landmark* lawan.

7. Resources

Resources atau sumber daya memiliki kemiripan dengan mata uang, keduanya merupakan sebuah item yang bisa di dapatkan pada permainan dan dapat digunakan (Daniels, 2022).



Gambar 2. 13 Komponen Sumber Daya
Sumber: <https://boardgamereview.co.uk...>

Dalam permainan *Splendor* sumber daya digambarkan sebagai batu kristal seperti, *ruby*, *diamond*, *saphire*, *jade*, dan lain-lain. Sumber daya berguna untuk ditukarkan dengan kartu yang dikumpulkan menjadi poin kemenangan.

8. Tools

Tools atau alat adalah komponen yang membantu pemain untuk mengerjakan tugas dalam permainan. Alat menjadi lebih menarik ketika terdapat suatu interaksi yang tidak bisa dilakukan hanya dengan menggunakan tangan. Contoh dari objek bisa seperti kaca mata pembesar atau sebuah kunci untuk membuka sebuah kotak (Daniels, 2022).



Gambar 2. 14 Komponen Peralatan
Sumber: <https://cf.geekdo-images.com/9jYbYIx6pR...>

Pada permainan *Dead of Winter* terdapat beberapa *tools* yang dapat digunakan untuk para pemain. *Tools* tersebut berupa pisau dan obat-obatan, *tools* tersebut hanya dapat digunakan *player* sesuai aturan yang telah ditentukan.

9. Timers

Timers atau waktu memiliki fungsi sebagai pengingat waktu yang telah berjalan. Pada beberapa permainan waktu menjadi acuan utama dalam sebuah permainan. Waktu dalam permainan *board game* bisa memiliki variasi bentuk dan ukuran, salah satu contohnya seperti jam pasir (Daniels, 2022).



Gambar 2. 15 Komponen Waktu
Sumber: <https://digital-game-technology-202...>

Dalam permainan catur waktu berfungsi sebagai pengingat waktu berakhirnya pertandingan. Ketika pemain tidak melakukan aksi pada saat kesempatannya maka waktu akan terus berjalan hingga waktunya habis. Pada permainan ketika waktunya habis maka pemain tersebut akan mengalami kekalahan.

10. Tokens

Tokens adalah suatu benda atau objek yang mewakili sesuatu yang terjadi pada saat permainan berlangsung. Seperti kepemilikan suatu lokasi, poin yang diperoleh pemain, atau kerusakan yang dimiliki oleh pemain. Bentuk dari *token* memiliki bentuk yang bervariasi dan material yang bervariasi, namun biasanya bentuk *token* mengikuti dari tema dari permainan (Daniels, 2022).



Gambar 2. 16 Komponen *Token*
Sumber: <https://cf.geekdo-images.com/ZGrRp1Z...>

Dalam permainan 7 Wonders terdapat *tokens* yang digunakan untuk menandai berbagai kondisi dalam permainan. Contohnya seperti

pada *token* berwarna merah menandakan pemain memilih peperangan, sedangkan *token* yang berwarna putih atau biru menandakan kedamaian.

11. Props

Props atau properti merupakan komponen yang membuat suatu permainan menjadi semakin *immersive*. Properti biasanya menyesuaikan dengan tema dari suatu permainan, contoh properti seperti terdapat gunung berapi di tengah papan permainan atau terdapat suatu tembok kastel kerajaan. Properti juga bisa memiliki kegunaan tertentu, seperti properti papan yang menampilkan tugas yang harus dikerjakan oleh pemain. Biasanya tidak semua permainan *board game* memiliki suatu properti di dalamnya, namun ketika terdapat properti permainan akan terasa lebih *immersive* dan interaktif (Daniels, 2022).



Gambar 2. 17 Komponen Properti
Sumber: <https://cf.geekdo-images.com/guov...>

Pada permainan *Burgle Bros* memiliki properti untuk mendukung jalannya permainan sehingga menambahkan kesan *immersive*. Beberapa properti yang ada pada permainan ini seperti, gedung, helikopter, dan brankas.

Komponen *board game* memiliki jenis-jenis yang berbeda sesuai dengan kegunaannya masing-masing. Peranan komponen juga memiliki peran yang penting dalam merancang sebuah *board game*. Daniels (2022) menyatakan terdapat komponen awal yang dapat membentuk sebuah *board game* yaitu, *dice, cards, game pieces, boards, tiles, currency, resources, tools, timers, tokens* dan *props*. Mengetahui komponen-komponen untuk merancang sebuah *board*

game memudahkan penulis untuk menentukan komponen atau pun memilih komponen yang cocok pada *board game* yang dirancang.

2.2 Elemen Desain *Board game*

Terdapat beberapa elemen desain yang dapat digunakan untuk merancang visual pada *board game* yang akan dirancang. Dalam perancangan *board game* ini elemen yang digunakan yaitu ilustrasi yang digunakan untuk menentukan gaya ilustrasi. Karakter desain yang akan digunakan untuk merancang karakter pada *board game*. Skema warna yang akan menentukan warna keseluruhan hingga kesan pada perancangan. Tipografi yang digunakan menentukan *typeface* yang sesuai dengan perancangan *board game*. Dan yang terakhir *grid* untuk membantu perancangan *layout* pada *board game*.

2.2.1 Gaya Ilustrasi Dalam *Board game*

Dalam kemasan *board game* biasanya terdapat ilustrasi yang menggambarkan permainan tersebut. Hasil penelitian Chelsea et al., (2024, h.14) menyatakan bahwa gaya ilustrasi seperti, realis, semi realis, dan kartun telah banyak terjual di pasaran. Berikut merupakan penjelasan gaya ilustrasi yang dapat diterapkan untuk merancang *board game*:

1. Ilustrasi Realis

Gaya ilustrasi realis adalah ilustrasi yang menampilkan suatu objek yang terdapat di dunia nyata sebagaimana adanya. Pada gaya realis menghindari unsur penambahan sesuatu yang tidak menyerupai seperti dunia nyata. Sehingga dalam ilustrasi realis mengutamakan visual yang menyerupai apa yang di lihat oleh indra penglihatan (Putri, 2023, h.610).



Gambar 2. 18 Board game Wingspan
Sumber: <https://cf.geekdo-images.com/yLZJCvLI...>

Salah satu penggunaan gaya ilustrasi realis terdapat pada *board game* Wingspan. Penggunaan gaya realis pada *board game* ini gaya realis digunakan untuk dapat memvisualkan tampilan burung mirip seperti di dunia nyata.

2. Ilustrasi Semi Realis

Gaya ilustrasi semi realis merupakan gabungan antara gaya realis dan gaya kartun. Dalam ilustrasi semi realis suatu objek digambarkan dengan menyerupai bentuk yang mirip seperti dunia nyata, namun terdapat penambahan atau penyederhanaan dalam proses pembuatannya. Sehingga dalam gaya ini memungkinkan untuk memiliki detail tertentu seperti, penggambaran wajah atau anatomi yang digambarkan dengan bentuk seperti di dunia nyata, sedangkan bagian lain terdapat proses penyederhanaan untuk menciptakan kesan yang dinamis (Putri, 2023, h.610).



Gambar 2. 19 Board game Gloomhaven
Sumber: https://cf.geekdo-images.com/sZYP_3BTD...

Contoh penggunaan gaya semi realis terdapat pada *board game* yang berjudul Gloomhaven. Dalam *board game* ini penggunaan gaya realis dapat dilihat dari karakter yang memiliki anatomi tubuh seperti di dunia nyata, namun terdapat beberapa penyesuaian yang membuatnya terlihat seperti gaya kartun

3. Ilustrasi Kartun

Gaya ilustrasi kartun adalah gaya ilustrasi yang memiliki proses penyederhanaan objek yang ada di dunia nyata. Dalam gaya kartun memiliki fleksibilitas yang tinggi dalam mengeksplorasi bentuk-bentuk yang imajinatif, hal ini jauh berbeda dengan gaya realis yang harus memiliki bentuk sama dengan dunia nyata. Biasanya ilustrasi kartun tidak berfokus pada detail realistis, melainkan menonjolkan karakteristik tertentu seperti, ekspresi wajah, gerakan, teknik pewarnaan serta bayangan (Putri, 2023, h.609).



Gambar 2. 20 *Board game* Laga Jakarta
Sumber: <https://cf.geekdo-images.com/pNbUPo...>

Laga Jakarta merupakan salah satu *board game* yang menggunakan gaya ilustrasi kartun. Penggunaan gaya ilustrasi kartun dalam *board game* ini dapat menggambarkan keunikan-keunikan setiap karakter yang ada pada permainan Laga Jakarta

Gaya ilustrasi yang memiliki kesan serta makna yang berbeda-beda dalam penggunaannya. Ilustrasi juga memiliki keunikan masing-masing pada setiap gaya. Chelsea et al., (2024, h.14) menyatakan gaya ilustrasi realis, semi realis, dan kartun. Hal ini dapat membantu penulis untuk memilih gaya ilustrasi yang akan digunakan pada perancangan *board game*.

2.2.2 Karakter Desain Pada *Board game*

Menurut 21 Draw dalam bukunya *The Character Designer: Learn From Pros* (2019, h.2-9) membuat sebuah karakter merupakan membuat suatu identitas yang dapat menyampaikan peran dari karakter kepada audiens. Dalam pembuatan karakter bentuk dasar seperti *square*, *circle*, *triangle* memiliki psikologi dan arti yang berbeda beda, bentuk terapkan untuk mendesain sebuah karakter.

1. *Square*

Square atau kotak merupakan bentuk yang merepresentasikan kekuatan atau maskulinitas. Dalam mendesain karakter menggunakan bentuk kotak juga bisa merepresentasikan karakter yang memiliki sifat kebosanan, kaku dan bodoh dari karakter. Cara ini juga dapat diaplikasikan kepada karakter perempuan yang membuat karakter tersebut terlihat lebih kuat, independen, disiplin (h. 3).

2. *Circle*

Circle atau lingkaran merupakan bentuk yang merepresentasikan sifat yang positif dan feminisme. Dengan membuat suatu karakter dengan bentuk ini bisa menciptakan karakter yang memiliki sifat yang menyukai kedamaian, baik, lembut dan hal yang berkaitan dengan feminin. Bentuk ini juga bisa merepresentasikan hal seperti kekosongan, kesepian, magis, dan sosok yang misteri (h. 4).

3. *Triangle*

Triangle atau segitiga bentuk yang merepresentasikan pergerakan dan ketajaman. Segitiga tidak terikat dengan maskulin ataupun feminin, pada penggunaannya pada mendesain suatu karakter segitiga sering digunakan pada desain seorang penjahat. Karakter yang menggunakan bentuk segitiga akan memiliki kesan serius, tidak stabil dan berbahaya (h. 5).

Untuk memberikan tujuan pada desain dari karakter dapat menggunakan psikologi bentuk untuk membuat karakter tersebut menjadi lebih hidup. 21 Draw (2019) menyatakan bentuk geometris dasar karakter memiliki psikologi yang berbeda beda. Seperti contohnya bentuk kotak menggambarkan maskulinitas, lingkaran yang menggambarkan sifat yang menyukai kedamaian, dan segitiga sering digunakan untuk mendesain orang jahat. Dengan ini, desain karakter pada perancangan *board game* di sesuaikan dengan bentuk geometris serta sifat dari karakter.

2.2.3 Skema Warna Dalam *Board game*

Skema warna merupakan susunan atau kombinasi dari beberapa warna yang ada di pada *color wheel* sehingga bisa menciptakan warna yang harmoni. Kombinasi ini bisa terjadi karena gabungan dari dua warna atau lebih. Dalam skema warna juga mencakup *tints*, *tones*, *shades*, yang berguna untuk menjaga keseimbangan antara warna hangat dingin, serta warna cerah dan netral (Mollica, 2018).

1. *Analogous*

Analogous adalah skema warna yang terdiri dari warna yang letaknya bersebelahan pada *color wheel*. Pada skema warna ini biasanya satu warna dipilih sebagai warna dominan, dan warna lainnya digunakan sebagai warna aksen untuk memperindah keseluruhan tampilan. Karena tidak menggunakan warna yang memiliki kontras tinggi, tampilan yang dihasilkan dari skema ini cenderung sederhana, kesan yang elegan dan memiliki kemiripan dengan skema monokrom (Mollica, 2018).



Gambar 2. 21 Board game Takenoko
Sumber: <https://cf.geekdo-images.com/uvz-5V6...>

Salah satu penggunaan skema warna *analogous* terdapat pada permainan Takenoko. Penggunaan skema *analogous* yang mengombinasikan warna ungu, biru ungu, dan biru.

2. Triadic

Skema *triadic* terdiri dari tiga warna pada *color wheel* yang memiliki posisi tersebar dan berjarak sama, contoh kombinasinya seperti warna merah-oranye, biru-ungu, kuning-hijau. Kombinasi ini memiliki keseimbangan yang merata karena terdapat kontras serta keseimbangan warna yang alami. Pemakaian pada skema ini biasa digunakan dengan memilih satu warna sebagai utama sedangkan warna lainnya sebagai warna pendukung (Mollica, 2018).



Gambar 2. 22 Board game King of Tokyo
Sumber: https://cf.geekdo-images.com/m_RzXpH...

Penggunaan skema warna *triadic* dapat ditemukan pada permainan King of Tokyo. Dalam permainan ini memiliki kombinasi antara warna hijau, ungu dan oranye.

3. *Complementary*

Skema *complementary* merupakan dua warna dari gabungan warna yang berlawanan pada *color wheel*. Kombinasi ini menyebabkan visual yang dihasilkan menjadi kombinasi dengan warna kontras. Untuk membuat kombinasi ini menjadi efektif salah satu dari warna harus menurunkan intensitas warna dan warna yang satunya memiliki intensitas yang normal, hal tersebut dapat menjaga keseimbangan dari visual (Mollica, 2018).



Gambar 2. 23 Board Game Codenames
Sumber: <https://cf.geekdo-images.com/nC6ifPCDn...>

Codenames merupakan salah satu permainan yang menerapkan penggunaan skema warna *complementary*. Bisa dilihat dalam kemasan *board game* ini menggunakan warna oranye dan biru.

Kombinasi warna atau skema warna memiliki peran penting dalam perancangan. Beberapa kombinasi yang dapat dipertimbangkan digunakan pada perancangan *board game*. Skema *analogus* yang menggunakan warna yang bersebelahan pada *color wheel*, yang memberikan kesan sederhana serta elegan. Skema *triadic* merupakan skema yang memiliki posisi tersebar dan memiliki jarak yang sama pada *color wheel*. Yang terakhir skema

complementary merupakan kombinasi dari warna yang berseberangan dari *color wheel*, skema ini menciptakan kesan warna yang kontras namun seimbang.

2.2.4 Tipografi Pada *Board game*

Menurut Landa dalam buku *Graphic Design Solution 6th edition* (2018, h. 35) menyatakan bahwa *typeface* memiliki karakteristik berbeda-beda dan setiap *typeface* memiliki keunikannya sendiri. Pemilihan suatu *typeface* menjadi sesuatu yang krusial pada saat mendesain. Desainer harus memerhatikan penggunaan *typeface* untuk menghindari pemberian arti yang salah.

1. *Sans Serif*

Jenis *typeface sans serif* memiliki ciri khas bentuk bagian ujung huruf yang tidak memiliki garis kecil atau *serif* pada bagian ujung hurufnya. Beberapa jenis *sans serif* memiliki garis tebal tipis, sehingga pada jenis ini terbagi menjadi beberapa sub kategori seperti, *Grotesque*, *Humanis*, *Geometric*, dan lain-lain. Contoh dari jenis *typeface sans serif* yaitu, *Futura*, *Helvetica*, *Universe* (Landa, 2018, h. 39).



Gambar 2. 24 Waroong Wars
Sumber: <https://cf.geekdo-images.com/ot-pn...>

Salah satu *board game* yang menggunakan *typeface sans serif* adalah *Waroong Wars*. Penggunaan *typeface*nya dapat dilihat pada judulnya, dan pada bagian belakang penjelasan bermainnya

2. Display

Jenis *typeface display* merupakan jenis *typeface* yang dirancang khusus untuk ukurannya yang besar. Penggunaan dari jenis ini biasanya digunakan pada judul tulisan, dan jarang digunakan untuk keperluan tulisan yang kecil atau badan tulisan. Ciri khas dari jenis ini biasanya memiliki desain yang lebih dekoratif ataupun kompleks. Jenis ini tidak tergabung spesifik ke kategori, melainkan bisa masuk ke kategori mana pun (Landa, 2018, h. 39).



Gambar 2. 25 Board game Mysterium
Sumber: <https://cf.geekdo-images.com/1nQ3Z...>

Pada *board game* Mysterium judul pada kemasan luarnya menggunakan *typeface display*. Penggunaan *typeface display* dalam kemasan menambahkan kesan misteri dan menyatu dengan kesan yang diberikan visualnya. Hal tersebut karena *typeface* ini yang memiliki desain yang lebih dekoratif.

Menentukan *typoraphy* merupakan hal yang krusial pada perancangan karena *typeface* memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Dalam perancangan ini menggunakan *typeface* sans serif dan *display*. Karakter *typeface sanserif* yang tidak memiliki bagian lancip pada ujung tulisan sehingga terlihat lebih *clean* cocok untuk dipakai pada *body text*. Sedangkan *typeface display* digunakan pada *headline text*.

2.2.5 Grid Pada Board game

Menurut Ellen Lupton dalam bukunya *Thinking with Type 3rd Edition Revised and Expanded* (2024, h. 230), *grid* di representasikan sebagai tempat bermain. Yang digambarkan menjadi zona-zona tempat permainan berlangsung. Zona permainan tersebut digambarkan dengan jenis-jenis *grid* seperti *manuscript grid*, *column grid*, *modular grid*, dan *baseline grid*. Dari beberapa *grid* tersebut, dalam perancangan ini menggunakan jenis-jenis *grid* berikut.

1. Manuscript Grid

Manuscript grid awalnya digunakan pada novel klasik serta pada buku non fiksi. *Grid* ini memiliki satu kolom yang di kelilingi oleh margin di sekeliling *layout* desainnya. Dalam *manuscript grid* ukuran margin kiri kanan dan atas bawah dari dapat disesuaikan dengan *layout* halaman (h. 232).

2. Column Grid

Column grid merupakan *grid* yang dibentuk dari dua kolom vertikal atau lebih. Contohnya dalam penggunaan majalah atau koran biasanya mempunyai jumlah kolom mencapai 8–12 atau lebih. Dengan menggunakan beberapa kolom dapat menciptakan variasi *layuot* yang berbeda-beda (h. 234).

3. Modular Grid

Dalam modular *grid* adalah *grid* memiliki dua kolom baris vertikal dan horizontal. Kedua kolom baris tersebut membentuk sebuah modul persegi untuk mengatur penempatan dari teks atau pun gambar. Ketika menggunakan modular *grid* bentuk persegi sempurna jarang terbentuk ketika menyusun kolom baris modular *grid* (h. 238).

Grid yang berfungsi sebagai zona pembatas atau kerangka untuk mengatur elemen visual yang ada pada desain. *Layout* memiliki jenis-jenis yang berbeda serta cara penggunaan yang juga berbeda. Dengan memilih *grid*

yang sesuai untuk perancangan *board game* dapat membantu audiens memahami isi konten dengan lebih mudah.

2.3 Interaktivitas

Interaktivitas memiliki arti secara umum yang berarti interaksi antara individu yang terjadi pada media digital ataupun yang terjadi secara langsung. Namun terdapat perbedaan antara interaksi dan interaktivitas, kata interaktivitas merupakan kata yang mendeskripsikan kualitas suatu interaksi. Sedangkan interaksi yang merujuk pada sesuatu yang terjadi pada konteks tertentu (Lestari, 2022, h.69).

2.3.1 Jenis Interaktivitas

Dalam buku *Interaction Design: Human-Computer Interaction* (2023, h.81) menjelaskan bahwa terdapat beberapa jenis interaksi. Diantaranya terdapat interaksi *instructing*, *conversing*, *manipulating*, *exploring*, dan *responding*. Dari jenis-jenis interaksi yang ada dapat memudahkan untuk memilih jenis interaksi yang akan digunakan. Berikut penjelasan lebih lanjut mengenai intraktivitas:

1. *Instructing*

Instructing merupakan interaksi pengguna terhadap sistem. Dalam interaksi ini pengguna memberikan instruksi kepada sistem contohnya seperti, mengetik perintah, memilih opsi pada suatu menu, memberi perintah menggunakan suara, memberikan gestur isyarat dan menekan tombol (h. 81).

2. *Conversing*

Interaksi *conversing* adalah interaksi dialog antara pengguna dengan sistem. Interaksi ini juga bisa disebut *conversational user interface* (CUI). Dalam interaksi ini sistem bisa memberikan sebuah jawaban berupa tulisan atau suara ketika pengguna berinteraksi dengan sistem (h. 81).

3. *Manipulating*

Manipulating merupakan interaksi pengguna dengan suatu objek pada dunia virtual atau dunia nyata. Pengguna berinteraksi melalui gerakan langsung seperti, membuka, memegang, menutup, atau pun menaruh. Interaksi ini membantu pengguna mengembangkan keterampilan yang telah mereka miliki tentang cara berinteraksi dengan objek (h. 81).

4. Exploring

Interaksi exploring merupakan interaksi yang terjadi ketika seseorang bergerak dalam ruang virtual dan dunia nyata. Interaksi ini memerlukan teknologi berbasis AR (*Augmented Reality*), VR (*Virtual Reality*) atau teknologi yang berbasis sensor *smart room*. Dengan teknologi ini pengguna dapat bergerak di dunia nyata serta virtual secara bersamaan (h. 81).

5. Responding

Responding merupakan interaksi dari sistem kepada pengguna dan pengguna tersebut harus menjawab interaksi tersebut. Contohnya ketika terdapat pesan mengenai suatu informasi yang dikirimkan oleh sistem dalam ponsel. Pengguna bisa memilih untuk melihat pesan tersebut atau mengabaikan pesannya (h. 81).

Jenis-jenis interaksi memiliki tujuan serta cara bekerja yang berbeda. Dengan mengetahui jenis-jenis interaksi yang ada penulis dapat mengimplementasikan untuk memilih jenis interaksi yang dapat *user* lakukan pada *board game* yang akan dirancang. Sehingga nantinya dapat meningkatkan pengalaman bermain bagi *user*.

2.3.2 User Experience (UX)

Dalam buku *The Basic of User Experience* (2018) menyatakan bahwa *user experience* atau pengalaman pengguna merupakan suatu faktor yang membuat suatu produk berhasil atau gagal. Pengalaman pengguna bukan hanya mengenai produk yang dapat digunakan dengan mudah oleh pengguna, namun pengalaman pengguna tidak sekedar itu. Terdapat tujuh faktor yang

mempengaruhi pengalaman pengguna, tujuh faktor itu terdiri dari *useful*, *usable*, *findable*, *credible*, *desireable*, *acesable*, *valuable*.

1. *Useful*

Useful merupakan sebuah pengalaman yang didapatkan oleh pengguna ketika ia merasakan suatu produk memberikan timbal balik kepada pengguna. Begitu pun sebaliknya suatu produk harus memiliki suatu yang bermanfaat yang dapat digunakan. Contohnya seperti sebuah *game*, ketika memainkan sebuah *game* pemain mendapatkan timbal balik berupa perasaan senang ketika bermain *game*. Ketika suatu produk telah memberikan manfaat timbal balik kepada pengguna maka produk tersebut dapat dikatakan berhasil (h. 22).

2. *Usable*

Usable merupakan bagaimana pengguna bisa menggunakan produk dengan efisien. Ketika suatu produk tidak berhasil digunakan secara efisien oleh pengguna maka pengguna akan mendapatkan pengalaman yang kurang baik terhadap produk. Oleh karena itu suatu produk perlu memperhitungkan desain yang menyesuaikan dengan kebiasaan dari pengguna (h. 22).

3. *Findable*

Findable merupakan kemudahan pengguna dapat menemukan informasi mengenai produk. Jika produk tersebut produk digital maka konten di dalam produk tersebut harus dapat dengan mudah ditemukan. Ketika pengguna kesulitan dalam menemukan suatu produk atau kesusahan menemukan suatu konten di produk digital, pengguna akan berhenti mencari produk tersebut (h. 23).

4. *Credible*

Credible merupakan pandangan pengguna terhadap produk yang ada di pasaran. Ketika pengguna merasa sebuah produk tidak memiliki *credibility* maka hal tersebut akan mempengaruhi pengguna saat menentukan pilihan. *Credibility* bukan hanya sebatas produk yang

bisa berfungsi dengan, namun bagaimana pengalaman pengguna dalam produk tersebut. Ketika pengguna mendapatkan pengalaman buruk menggunakan suatu produk, maka mereka akan memberikan persepsi yang kurang baik kepada produk yang di beli (h. 23).

5. *Desireable*

Desireable merupakan daya tarik pengguna terhadap suatu produk. Ketertarikan ini bisa berasal dari *branding* ataupun estetika dari sebuah produk. Daya tarik biasanya terlihat dari segi penampilan luar dari produk. Daya tarik juga dapat memperkuat sebuah produk, sehingga dapat meningkatkan persaingan antara produk yang berada di pasaran (h. 24).

6. *Accesable*

Accesable merupakan pengalaman yang disediakan oleh produk kepada pengguna. Ketersediaan pengalaman ini merupakan suatu pengalaman yang bisa diakses atau dirasakan oleh semua orang tanpa terkecuali. Hal ini juga mencakup pengguna yang memiliki keterbatasan seperti keterbatasan pendengaran, penglihatan, gerak atau berjalan (h. 25).

7. *Valuable*

Valueable merupakan sebuah nilai yang terdapat pada suatu produk. Ketika sebuah produk tidak memiliki nilai yang berharga bagi perusahaan yang menciptakan atau pengguna, maka produk tersebut akan terkikis seiring dengan waktu. Maka suatu produk harus memiliki nilai yang berharga bagi perusahaan serta penggunanya (h. 25).

User experience merupakan pengalaman *user* mengenai suatu produk. Tidak hanya mengenai pengalaman yang buruk, namun juga pengalaman baik. Dalam buku *The Basic of User Experience* (2018) terdapat tujuh faktor yang mempengaruhi pengalaman *user*. Dengan mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi pengalaman *user*, penulis dapat mengimplementasikan untuk menganalisis bagaimana *user* bersikap *board*

game yang akan dirancang. Sehingga nantinya dapat meningkatkan pengalaman bermain bagi *user*.

2.3.2 Taxonomy

Untuk mengetahui bagaimana pemain bersikap pada saat bermain sebuah permainan Thompson et al., (2022) menggunakan Bartle's Taxonomy untuk mengategorikan sifat dari setiap pemain. Pada Bartle Taxonomy pemain dibagi menjadi empat kategori yang berbeda terdapat *achiver*, *socializer*, *explorer*, *griever*.

1. Achiver

Achiver merupakan tipe perilaku dari pemain yang memiliki ambisi untuk menyelesaikan semua tugas yang ada pada permainan. Pemain yang memiliki perilaku ini akan merasakan kepuasan terhadap tugas yang mereka selesaikan, dan mereka akan merasa semakin puas ketika mereka bisa mendominasi permainan.

2. Socializer

Socializer merupakan tipe perilaku pemain yang merupakan seorang *extrovert*. Pemain ini biasanya seseorang yang menyukai interaksi dengan pemain lain pada saat bermain. Mereka yang memiliki perilaku ini bisa menciptakan sebuah pengalaman bermain yang unik, suka membantu pemain lain yang sedang kesusahan serta menyukai kolaborasi dengan pemain lain.

3. Explorer

Explorer merupakan tipe perilaku pemain yang suka mengeksplorasi dunia pada permainan yang dapat di eksplorasi. Kepuasan yang didapatkan pada tipe pemain ini terletak pada pengetahuan mereka mengenai dunia permainan tersebut dan tempat-tempat pernah mereka kunjungi. Pemain yang memiliki perilaku ini biasanya memiliki waktu bermain yang lama karena mereka menyukai mengeksplor dunia permainan.

4. Grievers

Griefers merupakan tipe perilaku pemain yang memiliki rasa kompetitif yang sangat kuat. Kecenderungan pemain yang memiliki sifat ini biasanya hanya ingin menjadi rangking yang paling atas pada saat bermain. Mereka akan mencari tahu bagaimana cara untuk memanipulasi permainan demi keuntungan mereka, meskipun hal tersebut merupakan cara yang tidak adil.

Bartle's Taxonomy merupakan cara mengategorikan sifat *player* ke dalam kategori. Pada Bartle's Taxonomy digunakan Thompson et al., (2022) membagi kategori pemain menjadi empat yaitu, *achiver*, *socializer*, *explorer*, *griefer*. Dengan pembagian ini penulis dapat mengetahui apakah *user* masuk dalam kategori *board game* yang akan dirancang atau tidak.

2.4 Puputan Margarana

Puputan Margarana merupakan peperangan yang terjadi di Bali, tepatnya di daerah Margarana, Tabanan. Terjadinya perang puputan dilandasi karena ketidakpuasan pada perjanjian Linggarjati antara Belanda dan pemerintahan Indonesia pada 10 November 1945 (Martha dan Supriana, 2024). Untuk mempersiapkan pertempuran I Gusti Ngurah Rai mengumpulkan para perwira untuk menyusun rencana jika terjadinya pertempuran dengan pasukan Belanda NICA (*Nederlandsch Indië Civil Administratie*). Karena persenjataan yang minim pada 18 November 1946 I Gusti Ngurah Rai bersama pasukannya menyerang markas Belanda yang berada di Tabanan. Penyerangan yang dilakukan tersebut membuahkan hasil, persenjataan dari tentara belanda dapat dirampas oleh I Gusti Ngurah Rai dan pasukannya (Arta et all 2024).

Hingga pada 20 November 1946 peperangan pun terjadi antara tentara Belanda NICA dengan pasukan Ciung Wanara yang di pimpin oleh I Gusti Ngurah Rai. Dalam pertempuran ini pasukan Belanda yang di bantu oleh pasukan angkatan udara yang memiliki pesawat tempur yang bisa mengebom. Di sisi lain I Gusti Ngurah Rai dengan pasukannya tidak ingin menyerah dan terus melawan pasukan belanda hingga akhir. Namun hasil dari pertempuran tersebut adalah gugurnya I

Gusti Ngurah Rai dan rekan-rekannya Mayor Wisnu, Mayor Debes, Mayor Sugianyar dan Letnan Dwindi beserta pasukannya yang berjumlah 96 orang yang gugur dalam pertempuran puputan margarana (Arta et all 2024).

2.4.1 I Gusti Ngurah Rai

I Gusti Ngurah Rai merupakan pemimpin pasukan pada peperangan puputan Margarana yang gugur dalam pertempuran. I Gusti Ngurah Rai yang lahir pada tahun 1917, merupakan anak dari pasangan I Gusti Ngurah Pacung dan I Gusti Ayu Kompyang. Masa kecil I Gusti Ngurah Rai dihabiskan di Desa Carangsari, Kecamatan Petang, Kabupaten Badung pada saat itu ayahnya menjadi camat di daerah tersebut. I Gusti Ngurah Rai sendiri memiliki dua orang saudara yaitu I Gusti Ngurah Raka yang merupakan seorang kakak, dan I Gusti Ngurah Anom yang merupakan adiknya (Kristianingrat dan Kertih 2019).



Gambar 2. 26 I Gusti Ngurah Rai
Sumber: <https://upload.wikimedia.org/wikipedi...>

Pada masa sekolahnya setelah menamatkan HIS di Denpasar I Gusti Ngurah Rai meninggalkan Bali dan melanjutkan bersekolah di MULO yang berada di Malang. Karena pada tahun 1935 sang ayah meninggal dunia, akhirnya I Gusti Ngurah Rai memutuskan untuk tidak melanjutkan sekolahnya dan kembali ke Bali. Seiring berjalannya waktunya setelah menginjak remaja I Gusti Ngurah Rai memiliki keterampilan memimpin pasukan, serta mengikuti pendidikan *Officer Corp* Prajoda di Gianyar. I Gusti Ngurah Rai menempuh

pendidikan selama dua tahun serta lulus menjadi siswa dengan nilai terbaik hingga mendapat pangkat sebagai Letnan.

2.4.2 Pasukan Ciung Wanara

Pasukan Ciung Wanara merupakan pasukan yang dibentuk oleh I Gusti Ngurah Rai untuk melawan belanda pada pertempuran puputan margarana. Pembentukan pasukan Ciung Wanara di bentuk sehari sebelum pertempuran pada tanggal 19 November 1946. Pada saat itu pasukan Ciung Wanara beranggotakan 105 orang pejuang. Pasukan tersebut dilengkapi dengan pakaian berwarna hitam dengan peci hitam yang memiliki strip merah serta memiliki lencana merah putih, dan pada saat itu juga para pejuang tersebut diberinama pasukan Ciung Wanara. Nama Ciung Wanara sendiri memiliki asal-usul arti yang beragam, dalam etimologi Ciung Wanara berasal dari mitologi Raden Banyaj Wide yang merupakan raja Pajajara, Ciung yang merupakan sinonim dari nama burung beo, dan Wanara yang merupakan kera. Namun secara simbolik dalam epos Ramayana Ciung memiliki konotasi dengan burung jatayu, serta melambangkan kebijaksanaan atau petunjuk yang benar dan kata Wanara sendiri melambangkan keprajuritan yang cerdas dan mempunyai disiplin yang tinggi.

2.4.3 Pasukan NICA

Dalam jurnal Pidada (2021) pada masa sebelum Indonesia merdeka tentara Belanda telah mengunjungi pulau Bali beberapa kali. Pertama kalinya belanda mendatangi pulau Bali yang di pimpin oleh Cornelis de Houtman. Sampainya di pulau Bali pada tahun 1597, kapal dari para pasukan berlabuh pada tiga pelabuhan yang berbeda pelabuhan tersebut, di Jembrana, Coutaen (Kuta) dan Amuk. Kedatangan Belanda kedua kalinya ke pulau bali pada tahun 1601 yang bertujuan untuk memberikan surat persahabatan kepada raja Dalem Bekung. Namun pada abad ke-19 keadaan mulai berubah, pada saat itu belanda berbalik ingin menguasai wilayah Bali. Karena Belanda ingin menguasai wilayah Bali, para raja di wilayah Bali menimbulkan perlawanan kepada tentara Belanda. Tahun 1846 merupakan awal peperangan di daerah Buleleng,

dilanjutkan dengan perang Jagarana tahun 1848, pada 1849 terjadi perang di Bali timur di daerah Kusamba. Peperangan terus berlanjut ke tahun 1868 pada perang Banjar, dilanjutkan pada tahun 1906 terdapat terjadi perang habis-habisan yaitu Puputan Badung, dan pada 1908 terjadi perang Puputan Klungkung.

2.4 Penelitian yang Relevan

Pada penelitian ini, melakukan kajian terhadap peneliti terdahulu yang relevan dengan topik bahasan untuk memperkuat landasan penelitian. Dalam sub bab ini, dilakukan ulasan terhadap beberapa studi relevan terdahulu yang membahas mengenai sejarah Puputan Margarana. Studi terdahulu akan dianalisis dengan mempertimbangkan relevansi dan tujuan penelitian, metodologi yang digunakan, dan temuan yang dihasilkan.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1	Pembuatan Game Tower Defense the War of Puputan Margarana Sebagai Pengenalan Sejarah Bali Dengan Menggunakan Unity	Rio Ramadha Putra, Ni Ketut Dewi Ari Jayanti, I Gusti Agung Vony Purna ma	Game digital mengenai Sejarah Puputan Margarana yang berbasis tower defense, bertujuan untuk pengenalan sejarah Bali. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan MDLC (<i>Multimedia</i>	Kebaruan oada penelitian ini terdapat pada mekanisme genre tower difens yang digabungkan dengan sejarah puputan margarna.

			<i>Development Life Cycle)</i>	
2	Pengembangan Game FPS Puputan Margarana Berbasis Desktop	Ketut Gopala Pandurangga	Rancangan game FPS Puputan Margarana berbasis desktop, dan mendapatkan hasil yang positif dari para pemain yang telah mencoba memainkannya.	Kebaruan pada penelitian ini terletak pada pendekatan terhadap sejarah puputan margarana yang menggunakan game FPS.
3	Aplikasi Sejarah Pasukan Ciung Wanara Dalam Puputan Margarana Berbasis Multimedia	Ketut Gus Oka Ciptahadi, I Putu Nanda Saputra, Rosalia Hadi	Penelitian ini menghasilkan aplikasi Pengenalan Sejarah Pasukan Ciung Wanara dalam Puputan Margarana, yang bertujuan mengenalkan sejarah pasukan ciung wanara. Metode yang digunakan dalam penelitian	Kebaruan pada penelitian ini terdapat pada penggunaan media interaktif yang digunakan berupa ilustrasi yang dilengkapi dengan fitur evaluasi pembelajaran berupa kuis.

			ini adalah MDLC.	
--	--	--	------------------	--

Dalam penelitian ini akan menghadirkan kebaruan dari penelitian yang sudah ada sebelumnya. Penelitian sebelumnya yang memiliki kebaruan pada pendekatan media yang bertujuan untuk mengenalkan sejarah Puputan Margarana. Pada penelitian ini akan berfokus merancang *board game* edukasi untuk membantu mempelajari sejarah Puputan Margarana. Dengan menggunakan metode yang berbeda yaitu *Playsentric* berbeda dengan penelitian sebelumnya yang menggunakan metode MDLC.

