

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Boardgame**

*Boardgame* adalah permainan fisik dimana aturan, papan bermain, dadu, dan pion memungkinkan interaksi antar pemain. Pemain akan berhadapan satu sama lain dan fokus pada papan bermain. *Boardgame* dirancang agar dapat memberikan peluang untuk mengeksplorasi serta menciptakan pengalaman belajar yang baru (Bayeck, 2020, h.412-413). Selain menarik dan menyenangkan, *boardgame* juga memiliki keunggulan utama, yaitu *boardgame* dapat mendorong interaksi langsung dengan teman maupun keluarga. Adanya interaksi sosial tersebut akan dapat meningkatkan peluang untuk belajar.

##### **2.1.1 Kelebihan Boardgame**

Menurut (Bayeck, 2020), *board game* memiliki tiga manfaat termasuk edukasi hingga interaksi sosial (h.422). (Mayer & Harris, 2011) telah menyatakan bahwa fitur ini menguntungkan untuk mempertahankan keinginan anak-anak dan mengeksplorasi minat mereka, di mana media yang nyaman digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran dan hiburan (h.11).

##### **1. Boardgame dan Motivasi Belajar**

(Bayeck, 2020) mengatakan motivasi adalah faktor penting yang memengaruhi pembelajaran siswa. Seringkali kita mendengar dari fenomena di mana siswa tidak mau belajar dan menjadi terobsesi dengan permainan. Ini juga merupakan keuntungan dari permainan papan. Ini dapat meningkatkan motivasi belajar. Secara teoritis, merancang mekanisme teoretis mendorong target untuk belajar (h.422). Teori ini didukung oleh (Zeng et al., 2020) bahwa pembelajaran dalam permainan dapat memperkuat motivasi anak-anak untuk belajar (h.189).

##### **2. Boardgame sebagai Ruang untuk Melakukan Berbagai Praktik**

Menurut (Bayeck, 2020) *board game* didasarkan pada berbagai mekanisme dunia nyata untuk meningkatkan pemahaman

pemain tentang konsep. Seperti saat bermain *game* perang, pemain perlahan-lahan akan memahami aturan dasar perang di dunia nyata (h.422-423).

### 3. *Boardgame* sebagai Tempat Interaksi Sosial dan Pemikiran Komputasional

*Board game* menyediakan ruang untuk interaksi langsung, terutama setelah pemain menyelesaikan permainan dengan pemain lain untuk meningkatkan keterampilan sosialisasi mereka. Pemain yang bermain *board game* dengan orang lain juga dapat meningkatkan keterampilan sosial mereka (h.234).

#### 2.1.2 Jenis-Jenis *Boardgame*

Dalam bukunya “*Libraries Got Game*” (Mayer & Harris, 2011) membagi *board game* menjadi enam kelompok berdasarkan mekanisme permainan (h.7). Kelompok ini terdiri *roll-and-move*, *open movement*, *worker placement*, *simutaneous action*, *role selection*, dan *cooperative play*.

##### 1. *Roll-and-move*

Contoh permainan *roll-and-move* adalah ular tangga dimana mengontrol jumlah gerakan pemain di papan bermain. *Game* ini memprioritaskan mekanika dadu yang mengontrol pergerakan. Di *board game* lain dadu bisa mengubah status karakter



Gambar 2.1 Ular Tangga  
Sumber: Humardhani (2024)

Menurut (Brathwraite & Schreiber, n.d.) sistem dadu memainkan peran utama dalam menciptakan ketegangan atau ketegangan dalam permainan papan permainan (h.71). Namun, pemain cenderung mengandalkan peluang baik saat bermain dengan dadu. Dadu juga bisa ditampilkan dalam berbagai jenis bentuk dan sisi mulai dari 4 hingga 20.

## **2. Open Movement**

Sebagian *board game* dirancang tanpa menggunakan dadu dan dengan pembatasan pada perubahan karakter atau status pemain. Dengan demikian, kontrol atas permainan lebih banyak diberikan kepada pemain. Selain itu, pergerakan pemain dapat dilakukan ke berbagai arah. Salah satu contoh permainan dengan mekanisme *open movement* adalah catur, di mana setiap pion diberikan peran yang berbeda di papan permainan.



Gambar 2.2 Catur  
Sumber: Alvitara (2024)

Catur tidak menggunakan dadu, sehingga pergerakan pemain disebabkan oleh mekanisme lain. Seperti pion dengan berbagai cara. Setelah itu, pemain harus menggunakan strategi untuk memenangkan permainan dengan jenis open movement.

## **3. Worker Placement**

*Game* ini membawakan tema *survival* dimana pemain diharuskan untuk bertahan hidup dengan sumber daya yang terbatas. *Game* ini berfokus pada manajemen sumber daya sehingga pemain menyusun strategi pengembangan dan mendapatkan keuntungan

sebesar-besarnya. Contoh dari *game* ini adalah *Stone Age* yang memiliki mekanisme pengelolaan sumber daya.



Gambar 2.3 Stone Age  
Sumber: Vyas (2020)

Pemain yang memiliki sumber daya terbanyak akan memiliki kecenderungan lebih besar untuk menang. Dalam game *Stone Age*, *token* pemain berfungsi sebagai sumber daya dan setiap *token* juga akan berinteraksi dengan papan permainan.

#### 4. *Simutaneous Action*

Dalam *game* ini, semua pemain harus bergerak pada saat yang sama. Mekanik ini cocok untuk bermain dalam kelompok, karena tidak semua pemain harus menunggu gilirannya. *Game* ini membutuhkan sosialisasi antara pemain untuk mengambil langkah, tanggapan, dan keputusan untuk setiap pemain.



Gambar 2.4 Battleship  
Sumber: Bell (2023)

Contoh permainan yang menggunakan *simultaneous action* adalah *Battleship*. *Game* ini menggunakan sistem pin, huruf, dan angka untuk menebak lokasi kapal perang di sisi lain sampai kapal lawan tidak tersisa untuk memenangkan permainan.

### 5. Role Selection

Dalam game ini, pemain perlu memainkan peran objektif. Biasanya, semua pemain memiliki cara yang berbeda-beda untuk memenangkan permainan dengan menghapus pemain lain atau mengumpulkan skor. Setiap peran juga memiliki keunikan masing-masing untuk meningkatkan kesulitan permainan.



Gambar 2.5 One Night Ultimate Werewolf  
Sumber: Eric (2016)

*Game* dengan mekanisme *role selection* biasanya lebih terbuka dalam dinamika permainan. Contoh *game*-nya adalah One Night Ultimate Werewolf yang merupakan permainan kartu sosial berbasis penipuan. Pemain dengan *role* werewolf harus membunuh pemain dengan *role* berbeda sebelum semua *werewolf* terbunuh.

### 6. Cooperative Play

*Cooperative play* biasanya memiliki kesulitan besar, akibatnya semua pemain dapat berkolaborasi untuk menghadapi musuh. *Game* ini terjadi melalui kolaborasi antara pemain untuk mengalahkan musuh. Jika kalah, hasil kekalahan akan diterima oleh semua pemain. Pemain dengan antusiasme kompetitif akan membuat permainan terlihat lebih menarik.





Gambar 2.6 Codename Duet  
Sumber: Vickers (2021)

Permainan kooperatif yang bertemakan *social deduction* menjadi semakin populer ditingkat kompetitif yang lebih tinggi, seperti *Codenames Duet*. Dalam game ini, dua pemain memainkan peran yang sama, tetapi ada informasi rahasia yang berbeda tentang kartu kunci yang hanya dapat dilihat oleh semua pemain. Setiap pemain memberikan instruksi dalam bentuk “satu kata dan satu angka” untuk mengidentifikasi kata-kata yang aman untuk pemain lain dan menghindari kata-kata pembunuh yang memungkinkan permainan berakhir pada saat yang sama

### 2.1.3 Manfaat *Boardgame*

(Mangundjaya et al., 2022) menyatakan bahwa *board game* itu sendiri telah ditemukan dalam proses pengembangan diri selama lebih dari satu dekade. *Board game* masih tidak populer dan jarang digunakan sebagai alat pembelajaran. Ini karena banyak orang tidak memahami manfaat dari *board game*. Berbagai manfaat menggunakan permainan papan dalam proses pembelajaran adalah peningkatan pengetahuan pembelajaran (*transfer of learning*) dan peningkatan komunikasi antara peserta. Manfaat lain dari permainan papan juga mendukung kebutuhan pengembangan individu dalam adaptasi dengan Revolusi Industri 4.0. (h.340).

Mangundjaya et al. (2022) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa bahwa boardgame memiliki beberapa manfaat, yaitu pengembangan kerja tim (56,19%), menetapkan strategi yang sangat baik (35,37%), pengembangan keterampilan komunikasi yang sangat baik (26,24%), koordinasi (21,12%), pemecahan masalah dan keputusan niat (15,5%), interaksi dinamis dengan

pemain lain (5,8%), dan berpikir kreatif (1,7%). Hasil ini menunjukkan bahwa tujuan *board game* yang dibuat oleh para peneliti sesuai dengan persepsi peserta (h.344-345).

#### 2.1.4 Komponen *Boardgame*

Terdapat tujuh komponen atau unsur yang biasa digunakan dalam *board game* untuk meningkatkan keinginan pemain dan mendukung alur permainan

##### 1. Kartu

Kartu adalah unsur paling umum dalam permainan papan. Kartu bisa ditampilkan dalam berbagai jenis dan ukuran. Unsur kartu dapat digunakan untuk menyediakan peran pemain, bermain game, dan memberi perintah.

##### 2. Papan Permainan

Papan dalam *board game* digunakan sebagai wilayah pemain. Papan *game* ini dapat dikonfigurasi dengan papan kecil atau modular. Contohnya adalah Monopoly. Monopoli dapat memberikan informasi tentang nama dan harga properti. Pion digunakan oleh pemain di atas papan untuk mewakili dan mengikuti kemajuan permainan.

##### 3. *Tiles*

*Tile* atau petak adalah istilah yang mengacu pada kartu kecil yang sering digunakan sebagai area bermain. *Tiles* dibuat dalam bentuk persegi, segi-lima, hingga, segi-enam. *Tile* sering digunakan sebagai area bermain di mana pemain perlu terhubung ke *tile* lain.

##### 4. Pion

Dalam *board game*, pion sering digunakan sebagai representasi pemain di area bermain. Berbagai bentuk pion dapat ditemukan, yang biasanya disesuaikan dengan tema permainan. Untuk *board game* yang ditujukan bagi pemain dewasa, desain pion cenderung lebih realistis, seperti berbentuk manusia, sepatu, kuda, atau kereta. Sementara itu, *board game* yang menargetkan audiens usia muda

umumnya menggunakan pion dengan bentuk seragam, yang dibedakan hanya berdasarkan warna.

#### 5. Dadu

Dadu memiliki simbol atau angka yang berbeda pada setiap sisi. Secara umum, semua angka atau simbol diubah ke pemain. Banyak permainan papan yang menggunakan dadu enam kali, delapan, hingga sepuluh sisi.

#### 6. Token

Token adalah kepingan yang digunakan sebagai tanda giliran atau jumlah poin yang diperoleh oleh pemain. Token cenderung ditampilkan dalam berbagai bentuk dan didesain dengan mencocokkan topik permainan. Desain token yang cocok dengan tema *game* juga menambah daya tarik pemain.

#### 7. Rulebook

*Rulebook* berisi komponen penting dari *game*. Dengan *rulebook*, pemain memiliki pedoman agar dapat mengetahui dan memahami sistem permainan. Biasanya, permainan lengkap memiliki buku aturan yang lebih tebal.

### 2.1.5 Desain Boardgame

(Shipp, 2024) menyatakan bahwa penggunaan desain grafis yang baik merupakan aspek penting dalam perancangan *board game* (h.48). menambahkan bahwa desain grafis berperan dalam menyediakan elemen yang dibutuhkan pemain untuk memahami dan memainkan permainan. Melalui penggunaan simbol, desain grafis membantu pemain dalam membedakan serta memahami konsep permainan (h.41). Sebaliknya, desain grafis yang kurang optimal dapat menyulitkan pemain dalam memahami aturan dan mekanisme permainan (h.43).

Dalam bukunya *Graphic Design Solutions (6th ed.)*, (Landa, 2019) menjelaskan bahwa desain grafis merupakan bentuk komunikasi visual yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi kepada audiens. Desain



grafis dapat diwujudkan dalam bentuk diagram ide yang terdiri dari proses produksi, pemilihan elemen visual, serta penyusunan komposisi yang efektif (h.1). (Aynsley, 2016) juga menambahkan bahwa desain grafis telah berkembang sejak zaman prasejarah, di mana simbol digunakan sebagai media komunikasi awal dan terus berkembang menjadi berbagai bentuk visual seperti poster, logo, dan *signage* (h.6).

#### **2.1.5.1 Elemen *Boardgame***

Dalam bukunya *The Art of Game Design*, (Schell, 2019) membahas berbagai aspek dalam perancangan permainan. Ia merujuk pada buku *Challenges for Game Designer* untuk menjelaskan proses pengembangan permainan (h.8). Sementara itu, (Brathwraite & Schreiber, n.d.) mengungkapkan bahwa *board game* terdiri dari sembilan elemen utama yang disebut *Game Design Atoms*. Meskipun setiap elemen dapat dirancang secara terpisah, desainer perlu memahami bagaimana elemen-elemen tersebut saling berinteraksi untuk menciptakan pengalaman bermain yang kohesif dan menyeluruh. Oleh karena itu, konsep *Game Design Atoms* menjadi dasar penting dalam perancangan *board game* yang efektif (h.49).

##### **1. *Game States and Game Views***

*Game* membutuhkan seluruh pemain yang berpartisipasi dalam sesi permainan agar *game state* dibatasi oleh aturan dan informasi yang dapat diubah selama permainan. Pemain sering tidak mengenali kondisi permainan secara keseluruhan. Selanjutnya, poin atau jumlah objek di papan akan membantu pemain mengenai *progress* atau disebut dengan *game views* (h.26). Contohnya adalah permainan kartu Monopoly.



Gambar 2.7 Kartu Properti Monopoly  
Sumber: Chia (2023)

Kartu ini menawarkan pemain batasan untuk membeli dan menjual harta benda dan menerima harga sewa di semua kotak di papan permainan. Kartu ini juga memungkinkan pemain untuk mengejar kemajuan dari pemain yang berada di belakang dalam meningkatkan properti mereka.

## 2. *Players, Avatars, and Game Bits*

Dalam board game, pemain diwakili oleh pion, token, atau *chip* untuk menentukan lokasi pemain dalam permainan. Monopoly adalah contoh dimana pemain dilambangkan sebagai sepatu, kuda, atau gerobak.



Gambar 2. 8 Pion Pemain Monopoly  
Sumber: Wibisono (2016)

Dalam beberapa permainan, pemain tidak selalu menggunakan pion sebagai representasi mereka di papan permainan. Sebagai gantinya, setiap pemain secara langsung mewakili dirinya sendiri dalam permainan, seperti yang terlihat dalam permainan *Poker* (h.27).

### 3. *Mechanics*

Mekanik permainan (*game mechanics*) merupakan salah satu elemen utama dalam *board game*. Dalam banyak kasus, aturan permainan membentuk berbagai skenario, seperti yang terlihat dalam Monopoly. Misalnya, ketika seorang pemain berhenti di properti milik pemain lain ia diwajibkan membayar sewa sebagai bagian dari mekanisme permainan. Untuk membantu pemain memahami aturan dan mekanisme yang berlaku, *board game* umumnya dilengkapi dengan buku panduan yang menjelaskan sistem permainan secara detail.



Gambar 2.9 Buku Aturan Permainan Monopoly  
Sumber: Hasbro (2008)

Mayer & Harris (2011) juga menambahkan bahwa buku aturan akan memudahkan pemain baru untuk menguasai permainan. Mekanik dalam *game* seringkali membatasi lima skenario dalam *game*, yaitu aturan awal (pertama), kondisi kemenangan, proses permainan, batas aksi pemain, dan penampilan permainan.

#### **4. Dynamics**

Dinamika *board game* berasal dari mekanisme permainan. Perbedaan dalam topik *game* memberikan pemain dengan dinamika *game* yang berbeda. (Booth, 2015) juga mengatakan bahwa strategi dan tindakan setiap pemain serta komunikasi dan taktik dalam setiap *game* berpengaruh dengan dinamika permainan (h.75).

Dalam permainan seperti *Mafia*, pemain dapat berinteraksi satu sama lain dalam suasana yang intens, sementara masing-masing berusaha menyusun strategi untuk meraih kemenangan. Sementara itu, permainan *UNO* cenderung lebih tenang, di mana pemain merencanakan langkah mereka dengan hati-hati. Di sisi lain, dalam *Werewolf*, dinamika permainan menjadi semakin menarik ketika pemain mulai mengambil keputusan untuk mengeliminasi peserta lain menciptakan ketegangan dan strategi yang mendalam sepanjang permainan.

#### **5. Goals**

Setiap pemain tentu memiliki tujuan utama, yaitu kemenangan. (Calleja, 2024) menambahkan bahwa itu juga membatasi target yang ditentukan pemain (h.29). (Engelstein, 2021) juga menjelaskan jika diberikan kebebasan, pemain akan mendapatkan kemenangan. Jika permainan memiliki tujuan yang jelas, pemain akan memiliki perspektif dengan tujuan utama saat bermain (h.80).



Gambar 2.10 Catur  
Sumber: Rojian (2024)

Setiap permainan selalu mempunyai tujuan utama dalam bentuk kemenangan. Seperti mekanik yang dapat dilihat dalam catur di mana pemain akan memenangkan permainan ketika membuat raja lawan mereka “*checkmate*.”

#### 6. *Theme*

*Game* ini didasarkan pada suatu tema, tetapi tidak semua aturan dalam *game* harus didasarkan pada tema yang dipilih. Tema mungkin dapat merujuk pada warna ataupun narasi. Desain elemen tema yang bagus memungkinkan untuk mempermudah pemahaman pembuatan mekanisme permainan. Melibatkan tema kedalam permainan juga bisa menjadi poin penting untuk desain *board game* yang mengesankan (h.115). Contohnya adalah *board game The Game of Life Spin to Win* yang memiliki tema kehidupan.

#### 7. *What Comes First?*

Dalam merancang *board game*, desainer biasanya memulai dengan menentukan tema utama permainan. Pemilihan tema ini akan mempermudah pengembangan aspek lainnya, seperti tujuan permainan, mekanisme, serta sistem bermain utama. Setelah tema ditetapkan, desainer dapat menyusun aturan serta alur permainan yang sesuai, sehingga menciptakan

pengalaman bermain yang lebih kohesif dan menarik. Proses ini kemudian dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan elemen naratif atau cerita yang mendukung konsep permainan secara keseluruhan (h.33).

#### **8. *Putting it All Together***

Desain permainan dapat dibuat lebih menarik dengan menambahkan elemen peluang. Peluang ini dapat diimplementasikan melalui regulasi baru atau tindakan tambahan yang memungkinkan pemain untuk memodifikasi, mengeliminasi, atau menambahkan kondisi tertentu dalam permainan. Salah satu contoh penerapan mekanisme ini adalah kartu *power/sabotage* dalam permainan *UNO*, yang dirancang untuk memberikan efek negatif kepada lawan, sehingga menciptakan dinamika permainan yang lebih kompetitif dan strategis.



Gambar 2.11 Kartu Sabotase UNO  
Sumber: Putri (2024)

Kartu *power/sabotage* dalam permainan *UNO* dapat muncul secara acak atau dimainkan sesuai dengan keinginan pemain. Kartu ini umumnya digunakan untuk memberikan keuntungan bagi diri sendiri atau merugikan pemain lain sehingga menciptakan tantangan dalam permainan. Kehadiran elemen ini



menjadikan *UNO* lebih dinamis, karena pemain harus menyusun strategi tidak hanya untuk memenangkan permainan, tetapi juga untuk mengantisipasi kemungkinan serangan dari lawan.

## **9. Challenges**

Ini adalah proses di mana desainer mengembangkan mekanisme menjadi lebih rumit. Jika semua elemen *board game* mendukung mekanik dan aturan permainan, permainan yang menyenangkan akan dibentuk untuk dimainkan.

### **2.1.5.2 Prinsip Desain *Boardgame***

(Landa, 2013) menyatakan bahwa prinsip-prinsip desain tetap relevan dalam penerapan elemen visual pada proses produksi karya (h.24). Pilar-pilar dalam komunikasi visual memiliki keterkaitan erat dengan pembentukan konsep, elemen grafis, ilustrasi, serta tipografi. Menurut Landa, terdapat tujuh prinsip utama dalam desain, yaitu *format*, *balance*, *visual hierarchy*, *rhythm*, *unity*, *emphasis*, dan *law of perceptual organization*. Masing-masing prinsip ini berperan dalam menciptakan desain yang terstruktur, estetis, dan efektif dalam menyampaikan pesan kepada audiens.

#### **1. Format**

*Format* merujuk pada media yang digunakan oleh desainer dalam proses perancangan desain. Pemilihan format bergantung pada berbagai faktor, seperti kebutuhan desain, biaya, karakteristik media, tujuan, dan solusi yang ingin dicapai (h.25).

Desain sampul permainan papan juga penting bagi untuk memberikan gambaran umum tentang topik dan konsep permainan melalui ilustrasi, desain grafis, dan pilihan tipografi. Desain cover permainan papan sering meningkatkan mekanik utama permainan ke belakang.

#### **2. Balance**

*Balance* atau keseimbangan dalam desain dapat dicapai melalui pengaturan elemen secara proporsional. Desain yang

seimbang akan menciptakan kesan harmonis bagi audiens. Keseimbangan ini terbagi menjadi tiga jenis, yaitu *symmetry* (simetri atau *reflection symmetry*), *asymmetry* (asimetri), dan *radial balance* (keseimbangan radial).

Simetri tercipta ketika elemen desain yang digunakan memiliki bentuk dan ukuran yang sama pada kedua sisi, sedangkan asimetri melibatkan elemen yang berbeda namun tetap mempertahankan keseimbangan visual. Sementara itu, keseimbangan radial dicapai dengan mengatur elemen secara simetris dalam pola melingkar atau berdasarkan sumbu pusat, menciptakan pengulangan visual yang terstruktur. Prinsip keseimbangan ini sering diterapkan dalam desain *board game* untuk memastikan tampilan visual yang menarik dan fungsional.

### **3. *Visual Hierarchy***

*Visual Hierarchy* bertujuan untuk meningkatkan keterbacaan dan efektivitas informasi dalam desain. Dengan menekankan elemen visual tertentu, desainer dapat mempermudah penyampaian ide kepada audiens. Prinsip ini juga membantu penonton dalam menentukan *point of interest* dalam sebuah desain berdasarkan tata letak dan format yang digunakan (h.28). Melalui penerapan *visual hierarchy* yang baik, elemen-elemen utama dalam desain dapat lebih mudah dikenali, sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan menarik.

### **4. *Rhythm***

Ritme desain ditampilkan saat menggunakan repetisi yang cocok dengan elemen visual. Pola berulang memungkinkan untuk memandu perspektif grup target dalam pekerjaan. Ritme juga dapat menciptakan stabilitas dalam elemen visual suatu desain (h.30). Banyak *board game* yang menggunakan garis, kotak, atau lingkaran berulang kali untuk membuat ritme. Ritme

adalah visual yang menjelaskan pandangan penonton dan di mana para pemain bergerak di papan permainan.

### **5. *Unity***

*Unity* melibatkan pentingnya penyatuan dan persatuan dalam prinsip-prinsip desain di mana setiap elemen visual saling berkelanjutan. *Unity* akan terlihat apabila elemen visual tidak dipisahkan atau dipotong, tetapi saling melengkapi sehingga mereka dapat menyampaikan ide-ide desainer melalui audiens (h.31). Demikian pula, penggunaan prinsip desain saat merancang *board game*. Elemen-elemen visual yang tersusun secara berkelanjutan dapat meningkatkan keterlibatan pemain dengan meningkatkan mekanisme permainan maupun alur naratif yang ada.

### **6. *Emphasis***

Fokus pada elemen desain memainkan peran penting dalam membentuk *visual hierarchy* dan menyampaikan informasi secara efektif. Penerapan penekanan dalam desain (*emphasis*) terbagi menjadi enam teknik utama. Pertama, *isolation*, yaitu pemisahan elemen visual tertentu untuk meningkatkan fokus terhadapnya. Namun, penekanan ini harus tetap diseimbangkan dengan komposisi yang tepat agar desain tetap harmonis. Kedua, *placement*, di mana elemen ditempatkan pada area yang strategis agar mudah terlihat oleh target audiens. Ketiga, *scale*, yang melibatkan penyesuaian ukuran elemen visual. Menggunakan skala yang lebih besar atau lebih kecil dibandingkan elemen lain merupakan salah satu cara paling efektif untuk menciptakan *visual hierarchy* dalam desain (Engelstein, 2021).

Permainan kontras elemen juga merupakan bagian dari penerapan *emphasis*, seperti melalui penyesuaian cahaya dan bayangan. Selain itu, desainer dapat memanfaatkan *direction* dan *pointer* untuk mengarahkan fokus penonton menggunakan garis

atau panah. Metode lainnya adalah *diagrammatic structure*, yaitu dengan menyusun diagram yang membantu perancang dalam memahami serta mengembangkan ide utama secara sistematis (h.29-30).

### **7. Law of Perceptual Organization**

Prinsip desain berperan dalam mengatur pengelompokan elemen berdasarkan organisasi perseptual, yang terbagi menjadi enam jenis utama. *Similarity* mengacu pada pengelompokan elemen yang memiliki bentuk atau karakteristik serupa, sedangkan *proximity* berfokus pada elemen yang dikelompokkan berdasarkan kedekatan satu sama lain.

Selain itu, *continuity* menciptakan kesan keterhubungan antar elemen untuk membangun persepsi gerakan, sementara *closure* terjadi ketika elemen-elemen yang berdekatan membentuk suatu kesatuan baru yang dapat dikenali sebagai sebuah bentuk tertentu. Prinsip *common fate* menunjukkan bahwa elemen-elemen dalam desain tampak bergerak atau mengarah ke titik fokus yang sama. Terakhir, *continuing line* memanfaatkan garis sebagai alat untuk mengarahkan perhatian audiens terhadap elemen-elemen tertentu dalam desain. Dengan memahami dan menerapkan prinsip-prinsip ini, desainer dapat menciptakan komposisi visual yang lebih terstruktur, harmonis, dan estetis (h.31-32).

#### **2.1.5.3 Ilustrasi**

(Engelstein, 2021) menyatakan bahwa ilustrasi dalam *board game* pada dasarnya berfungsi sebagai elemen dekoratif, seperti ilustrasi karakter. Namun, ilustrasi juga berperan dalam meningkatkan daya tarik permainan dengan memberikan konteks visual yang mendukung tema dan mekanisme permainan. Melalui gambar, ilustrasi dapat membantu pemain memahami konsep permainan secara lebih intuitif serta memperkaya pengalaman bermain (h.120). Landa (2013) menjelaskan

bahwa ilustrasi memiliki kemampuan untuk menyampaikan narasi melalui topik, visualisasi, dan komposisi. Aspek seperti warna, pencahayaan, perspektif, dan nilai kontras berperan penting dalam membentuk karakteristik naratif yang ingin disampaikan oleh ilustrator (h.127). Oleh karena itu, ilustrator perlu memiliki keterampilan dalam menciptakan gambar yang didukung oleh pemikiran kreatif, karena ilustrasi yang kurang efektif hanya akan berfungsi sebagai dekorasi tanpa menyampaikan makna yang mendalam. Sebaliknya, ilustrasi yang baik dapat menginspirasi audiens untuk memahami dan merenungkan ide-ide yang ingin dikomunikasikan oleh ilustrator (Zeegen, 2020).

### **1. Fungsi Ilustrasi**

Ilustrasi adalah kegiatan yang mencakup dokumentasi, memberikan referensi, memberikan edukasi, dan instruksi kontekstual yang dapat memengaruhi berbagai topik dan subjek. Ilustrasi dibagi menjadi 5 fungsi, yaitu (Male, 2019):

#### *a. Documentation, Reference, and Illustration*

Ilustrasi dapat menggambarkan topik dan menyampaikan pesan kepada audiens. Dalam buku -buku sejarah, ilustrasi ini menjelaskan peristiwa dan budaya masa lalu, sementara dalam buku -buku sains itu mencakup fenomena alam. Tidak hanya meningkatkan praktik ilustrasi, tetapi mereka juga memberikan representasi visual dari sains, teknologi, dan budaya. Ilustrasi sering digunakan sebagai media penyampaian informasi, terutama bagi audiens yang lebih cenderung memahami dan mengonsumsi ide melalui visual dibandingkan dengan teks dalam bentuk paragraf yang panjang. Dengan pendekatan visual, ilustrasi dapat menyederhanakan konsep kompleks, meningkatkan daya tarik, serta mempermudah pemahaman, sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih efektif dan menarik bagi berbagai kalangan (h.181-199).

b. *Commentary*

Dalam dunia jurnalisme, ilustrasi sering dimanfaatkan sebagai media visual untuk mengomentari berbagai fenomena. Salah satu bentuk ilustrasi yang paling umum digunakan adalah *political cartoon*, yang berfungsi untuk merepresentasikan karakter atau kebijakan para pemimpin politik. Jenis ilustrasi ini mulai berkembang sejak abad ke-15 dan kerap menyertakan elemen-elemen yang tidak selalu terkait langsung dengan topik utama. Meskipun demikian, elemen-elemen tersebut tetap berperan dalam menyampaikan kritik atau mempertanyakan isu-isu yang sedang dibahas di masyarakat (h.238-274).

c. *Storytelling*

Ilustrasi berperan dalam menyampaikan informasi melalui gambar dan sering digunakan dalam berbagai media seperti buku, novel, dan komik anak-anak. Metode *sequence* merupakan teknik yang paling umum diterapkan dalam *storytelling* visual, memungkinkan alur cerita tersusun secara berurutan dan mudah dipahami. Ilustrasi dalam buku fiksi dan buku anak-anak memiliki karakteristik yang berbeda, di mana pemilihan *art style* menjadi faktor penting dalam menyesuaikan tema dengan target audiens. Misalnya, dalam buku anak-anak, elemen horor dapat disajikan dalam bentuk karakter yang tidak terlalu menyeramkan agar tetap sesuai dengan usia pembaca (h.275-311).

Dalam konteks *board game*, ilustrasi pada kemasan sering digunakan untuk memperkenalkan tema permainan. Elemen visual ini dapat menggambarkan latar belakang, budaya, kepribadian karakter, atau alur cerita,



sehingga membantu pemain memahami konteks permainan sebelum mereka mulai bermain.

d. *Persuasion*

Ilustrasi sebagai alat persuasi sering digunakan untuk mempromosikan produk atau layanan, dengan target audiens sebagai fokus utama dalam perancangan visualnya. Namun, dalam dunia kerja, ilustrator sering menghadapi keterbatasan, karena konsep desain harus disesuaikan dengan arahan *art director*. Selain itu, ilustrasi dalam suatu merek umumnya memiliki *art style* yang seragam untuk menjaga citra visual yang konsisten (h.313-321).

Dalam industri *board game*, ilustrasi juga dimanfaatkan sebagai strategi pemasaran untuk menarik perhatian audiens. Bahkan, beberapa perusahaan sering menambahkan *merchandise* sebagai bagian dari strategi promosi guna meningkatkan daya tarik dan nilai jual *board game* mereka.

e. *Identity*

Ilustrasi sebagai identitas memiliki keterkaitan erat dengan *branding* serta persepsi komunitas terhadap suatu merek. Identitas merek sebuah perusahaan sering kali diwujudkan melalui logo yang unik dan mudah diingat. Logo tersebut kemudian digunakan secara konsisten dalam berbagai media, seperti papan reklame, kemasan produk, serta elemen visual lainnya, guna memperkuat citra merek di mata audiens (h.338-365).

## 2. Gaya Ilustrasi

Chelsea et al. (2024) menyatakan bahwa terdapat empat gaya ilustrasi yang dapat diterapkan dalam desain kemasan *board game*. Gaya ilustrasi yang paling umum digunakan adalah ilustrasi digital yang dibuat menggunakan perangkat lunak (h.13).

Keempat gaya ilustrasi tersebut meliputi ilustrasi realis, semi-realis, kartun, dan fantasi, yang masing-masing memiliki karakteristik visual khas yang disesuaikan dengan tema serta konsep permainan (h.15-17).

a. Gaya Ilustrasi Realis

Gaya ilustrasi realis merupakan metode yang menghadirkan objek dengan tingkat akurasi tinggi, menggabungkan aspek anatomi dan fisiologi sebagaimana yang ditemukan di dunia nyata. Ciri khas dari gaya ini adalah penggunaan garis tipis dan detail yang presisi. Ilustrasi realis umumnya diterapkan dalam *board game* yang menargetkan pemain remaja hingga dewasa, karena mampu memberikan tampilan visual yang lebih mendalam dan autentik (h.15).

b. Gaya Ilustrasi Semi-Realis

Ilustrasi semi-realis adalah gaya yang tidak sepenuhnya merepresentasikan makhluk hidup atau objek sesuai dengan bentuk aslinya di dunia nyata. Gaya ini cenderung memiliki detail dan penggunaan warna yang lebih sederhana dibandingkan dengan ilustrasi realis. Ilustrator juga dapat memodifikasinya dengan menambahkan unsur kartun untuk menciptakan tampilan visual yang lebih khas. Karena karakteristiknya yang fleksibel dan menarik, ilustrasi semi-realis banyak digunakan dalam *board game* yang ditargetkan untuk remaja (h.15).

c. Gaya Ilustrasi Kartun

Ilustrasi kartun merupakan teknik menggambar makhluk dan objek dengan bentuk yang berbeda dari dunia nyata. Gaya ini cenderung menampilkan elemen humor dan tidak memuat detail yang kompleks seperti ilustrasi realis. Dengan tampilannya yang menarik dan ekspresif, ilustrasi

kartun sering digunakan dalam *board game* yang ditujukan untuk anak-anak, karena mampu menciptakan suasana permainan yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami (h.16).

d. Gaya Ilustrasi Fantasi

Gaya ilustrasi fantasi merupakan teknik menggambar yang menghadirkan objek-objek imajinatif, menciptakan visual yang tidak realistis namun berhubungan dengan dunia dongeng, sihir, dan unsur supernatural. Gaya ini sering diterapkan dalam *board game* yang menargetkan berbagai kelompok usia, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa, karena mampu menghadirkan pengalaman bermain yang lebih imersif dan kreatif (h.17).

#### 2.1.5.4 Tipografi

Tipografi merupakan disiplin dalam desain grafis yang berkaitan dengan pemilihan, pengaturan, dan penggunaan huruf untuk menyampaikan pesan secara efektif. Menurut (Lupton, 2014), tipografi tidak hanya berfungsi sebagai alat baca, tetapi juga sebagai sistem visual yang membentuk makna, emosi, dan hierarki informasi. Bentuk huruf, jarak, ukuran, dan komposisi teks berperan dalam membangun persepsi audiens terhadap sebuah desain (Setiawan et al., 2025). Tipografi terdiri atas beberapa komponen utama, yaitu *typeface*, *font*, ukuran huruf, jarak antar huruf (*letter spacing*), jarak antar baris (*leading*), dan panjang baris (*line length*) (Landa, 2013). Komponen-komponen tersebut saling berkaitan dan menentukan efektivitas komunikasi visual dalam sebuah media desain.

Dalam tipografi modern, *typeface* dikelompokkan ke dalam beberapa klasifikasi utama berdasarkan bentuk visualnya. Menurut Bringhurst (2004) klasifikasi *typeface* meliputi serif, sans-serif, script, dan decorative/display. *Typeface* serif memiliki ciri garis kecil pada ujung huruf dan umumnya digunakan pada teks panjang karena

membantu alur baca. Typeface sans-serif memiliki bentuk yang lebih sederhana dan bersih sehingga sering digunakan pada media digital dan desain yang membutuhkan keterbacaan tinggi. Typeface script menyerupai tulisan tangan dan bersifat dekoratif, sedangkan display digunakan untuk penekanan visual dan judul.

Selain klasifikasi typeface, penerapan tipografi yang efektif juga dipengaruhi oleh beberapa prinsip dasar, yaitu legibility, readability, hierarki visual, kontras, dan konsistensi. Legibility berkaitan dengan kejelasan bentuk huruf secara individual, yaitu sejauh mana setiap karakter dapat dikenali dengan mudah. Pemilihan typeface dengan bentuk huruf yang jelas serta pengaturan ukuran dan ketebalan yang tepat akan meningkatkan legibility, terutama pada media yang digunakan oleh anak-anak (Landa, 2013).

*Readability* berkaitan dengan kenyamanan membaca teks secara keseluruhan dalam satu kesatuan paragraf atau halaman. Faktor-faktor seperti jarak antar baris (*leading*), panjang baris (*line length*), dan jarak antar huruf (*letter spacing*) berpengaruh terhadap alur baca dan kelelahan mata pembaca. *Readability* yang baik memungkinkan audiens memahami informasi dengan lebih cepat dan efektif. Hierarki visual dalam tipografi berfungsi untuk mengatur tingkat kepentingan informasi melalui perbedaan ukuran, berat, dan penempatan teks. Judul, subjudul, dan isi teks perlu dibedakan secara visual agar pembaca dapat memahami struktur informasi dengan jelas. Prinsip kontras mendukung hierarki visual melalui perbedaan warna, ukuran, atau ketebalan huruf, sehingga elemen penting dapat lebih menonjol dari elemen lainnya. Sementara itu, konsistensi tipografi diperlukan untuk menjaga kesatuan visual dalam sebuah desain, dengan membatasi penggunaan typeface dan menerapkan aturan tipografi yang seragam pada seluruh media desain (Setiawan et al., 2025).

(Landa, 2013) menyatakan bahwa tipografi memiliki peran penting dalam menyampaikan ide-ide konseptual atau figuratif dan harus

diintegrasikan dengan baik ke dalam elemen visual. (Engelstein, 2021) juga menegaskan bahwa pemilihan tipografi yang tepat dapat memengaruhi dinamika permainan serta meningkatkan pengalaman dan pemahaman pemain terhadap topik yang diangkat (h.54). Hal ini dapat dicapai dengan memilih *typeface* yang sesuai dengan tema, karena *typeface* mampu membentuk gaya visual yang khas. Sebuah *font* terdiri dari huruf, angka, simbol, tanda baca, serta aksen dengan gaya yang konsisten, yang semuanya berkontribusi dalam menciptakan identitas visual dalam desain.



Gambar 2.12 Exploding Kittens  
Sumber: Rosa (2023)

Dalam pemilihan *typeface*, terdapat dua aspek utama yang harus diperhatikan, yaitu *readability* dan *legibility* (Landa, 2013). *Readability* mengacu pada sejauh mana tipografi dapat dibaca dengan mudah oleh audiens, sedangkan *legibility* berkaitan dengan seberapa jelas karakter huruf dapat diidentifikasi.

*Font* yang terlalu tipis, terlalu tebal, terlalu sempit, atau memiliki jarak antar huruf yang terlalu jauh dapat mengurangi keterbacaan dan kejelasan teks. Oleh karena itu, desainer tidak boleh mengorbankan *readability* dan *legibility* hanya demi tampilan *typeface* yang menarik dalam perancangan *board game* (Engelstein, 2021). *Font*

dengan *readability* tinggi lebih disarankan untuk teks deskriptif, sedangkan *font* dekoratif dapat digunakan pada elemen artistik guna memperkuat identitas visual permainan (h.55).

#### **2.1.5.5 Warna**

Menurut (Pentak & Lauer, 2014) warna adalah pantulan cahaya yang diterima orang dalam spektrum, yang didefinisikan sebagai "warna." Warna elemen desain dapat memberi kesan dan menciptakan suasana dalam karya. Selain itu, warna dapat memberi keseimbangan yang menarik perhatian audiens, menyampaikan makna, dan memberi kesan emosi yang dijelaskan dalam karya visual sesuai dengan kombinasi beberapa warna (h.252- 288).

Warna adalah aspek desain yang sangat penting. Warna memiliki kemampuan untuk menarik perhatian target audiens karena sifatnya yang menantang. Penggunaan warna harus dipertimbangkan dengan cermat untuk menghindari pengaruh desain secara keseluruhan (Landa, 2013). Warna memiliki tiga dimensi utama, yaitu:

1. *Hue*: Merah, kuning, hijau, dan warna lainnya merupakan nama-nama warna yang umum dikenal. Dalam teori warna, terdapat warna primer, yaitu merah, kuning, dan biru, yang sering kali disalahartikan sebagai bagian dari sistem RGB. Warna primer disebut demikian karena tidak dapat diperoleh dari campuran warna lain, tetapi dapat dikombinasikan untuk menciptakan warna baru. Misalnya, perpaduan merah dan kuning menghasilkan oranye, yang termasuk dalam kategori warna sekunder.





Gambar 2.13 Hue  
Sumber: Landa (2019)

2. *Value*: Tingkatan terang atau gelap dalam suatu warna disebut sebagai *value*. Untuk mengadaptasi *hue*, diperlukan dua warna netral, yaitu hitam dan putih. Meskipun tidak termasuk dalam kategori *hue*, kedua warna ini memiliki peran penting dalam kombinasi warna, karena dapat digunakan untuk mencerahkan atau menggelapkan suatu warna, sehingga menciptakan variasi tonal yang lebih kaya.



Gambar 2.14 Value dan Saturation  
Sumber: Landa (2019)

3. *Saturation*: mengacu pada kecerahan atau keburaman suatu warna. Warna netral, seperti hitam, putih, atau abu-abu, dapat mengurangi intensitas dan saturasi warna karena melemahkan

*hue*. Ketika sebuah warna dicampur dengan abu-abu, hasilnya kemudian disebut *tone*, yaitu versi warna dengan saturasi yang lebih rendah dibandingkan dengan warna aslinya. *Tone* digunakan untuk menciptakan variasi warna yang lebih lembut dan harmonis dalam suatu desain.

## **2.2 Anjing**

Anjing (*Canis lupus familiaris*) merupakan keturunan dari serigala abu-abu liar. Selama ribuan tahun, manusia secara selektif mengembangkan serigala jinak untuk berbagai keperluan, hingga mereka berevolusi menjadi anjing. Proses ini dikenal sebagai seleksi buatan dan telah berlangsung selama 15.000 tahun (NorthParadePublishing, 2013).

### **2.2.1 Sejarah dan Domestikasi Anjing**

Anjing (*Canis lupus familiaris*) merupakan hasil domestikasi dari serigala abu-abu (*Canis lupus*) yang diperkirakan terjadi lebih dari 15.000 tahun lalu. Proses domestikasi ini berlangsung secara bertahap melalui interaksi antara manusia dengan kelompok serigala yang mencari makan di sekitar pemukiman manusia, hingga akhirnya membentuk hubungan mutualistik (Tancredi & Cardinali, 2023). Seleksi buatan yang dilakukan manusia untuk fungsi berburu, menjaga, atau menggembala, menghasilkan anjing dengan karakteristik fisik dan perilaku yang beragam (Verbeek et al., 2024). Perubahan genetik akibat domestikasi ini juga berkontribusi pada munculnya sifat sosial yang membedakan anjing dari serigala liar (Freedman et al., 2014).

### **2.2.2 Ras Anjing dan Karakteristik**

Menurut American Kennel Club (AKC) terdapat 340 ras anjing didunia, tetapi AKC hanya mengakui 200 ras anjing. Ras anjing tersebut dikelompokkan berdasarkan fungsi, seperti *companion*, *guard dog*, *herding*, *hound*, *sporting*, *toy*, hingga *non-sporting* (NorthParadePublishing, 2013). Karakteristik anjing dapat dilihat dari aspek fisik, perilaku sosial, tempramen, dan tingkat kecerdasan. Secara umum, anjing adalah hewan sosial dengan

kemampuan berkomunikasi melalui ekspresi wajah, suara, dan bahasa tubuh. Penelitian menunjukkan bahwa anjing mampu membaca emosi manusia serta merespons perintah verbal maupun non-verbal (Miklósi, 2015). Di Indonesia, beberapa ras anjing populer yang banyak dipelihara antara lain adalah sebagai berikut (Purwoko, 2014):

### 1. Poodle

Poodle merupakan anjing yang sangat populer di Indonesia. Menurut (*Informasi & Karakteristik Pudel - Pedigree® Indonesia*, n.d.) ras anjing poodle sudah ada selama berabad-abad dan ditemukan di Jerman, Inggris, Italia, dan Prancis. Anjing ini memiliki berbagai ukuran mulai dari Poodle standard yang berukuran sedang hingga besar yang memiliki berat 20-30 kg, Poodle miniatur yang memiliki berat 6-8 kilogram, dan *Teacup* Poodle yang memiliki berat 2-4 kilogram.



Gambar 2.15 Ras Anjing Poodle  
Sumber: S RAI (2025)

Poodle memiliki warna bulu yang beraneka ragam, namun anjing ini umumnya ditemukan dalam warna hitam, putih, silver, abu-abu, cokelat, dan *red*. Terdapat juga kemungkinan untuk poodle memiliki dua warna (*parti-coloured poodle*). Anjing ras ini merupakan anjing yang cerdas, aktif, menyenangkan, dan mudah untuk dilatih. Poodle sangat suka perhatian, sehingga mereka akan menggonggong saat merasa terabaikan (*Ras Anjing Pudel - Informasi & Karakteristiknya - Pedigree® Indonesia*, n.d.).

## 2. Pomeranian

Pomeranian adalah anjing yang berasal dari Eropa. Jenis anjing ini berkerabat dengan anjing penarik kereta luncur, memiliki moncong runcing, dan bulu tebal (*Ras Anjing Pomeranian - Informasi & Karakteristiknya - Pedigree® Indonesia*, n.d.). Pomeranian memiliki berat mulai dari 1 hingga 4 kilogram dan biasanya memiliki warna bulu seperti putih, *wolf sable*, *beaver sable*, tricolor, biru, biru merle, biru brendle, biru *sable*, hitam, coklat, krem, dan masih banyak lagi.



Gambar 2.16 Ras Anjing Pomeranian  
Sumber: Ho (2022)

Pomeranian adalah anjing yang periang dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Anjing ras ini mudah berteman dan sangat sosial. Pomeranian juga aman untuk dipelihara jika pemilik memiliki anak kecil di rumah karena anjing ini tidak terlalu agresif dan jarang menggigit. Anjing ini sangat cocok dengan hewan lain dan dapat hidup berdampingan.

## 3. Chihuahua

Chihuahua adalah anjing terkecil di dunia yang berasal dari Meksiko. Terdapat dua jenis chihuahua, yaitu *the smooth coat* yang memiliki bulu lembut dan mengkilap dan *the long coat* yang memiliki bulu panjang lurus atau terkadang sedikit keriting. Chihuahua biasanya memiliki berat 1,8 hingga 4,8 kg (*Informasi & Karakteristik Jenis Anjing Chihuahua - Pedigree® Indonesia*, n.d.).



Gambar 2.17 Ras Anjing Chihuahua  
Sumber: Coile (2025)

Warna bulu yang umum pada jenis anjing chihuahua adalah kelabu, cokelat, krem, merah, dan cokelat muda. Anjing ini sangat suka dengan perhatian dan mereka juga sangat setia pada pemiliknya sehingga bisa menjadi teman yang baik. Chihuahua biasanya memiliki sifat yang ramah, periang, dan galak. Tetapi ada beberapa yang bisa pemalu dan pendiam. Ketika chihuahua merasa cemas atau terancam, mereka akan menggeram atau bahkan menggigit karena ketakutan (*Ras Chihuahua - Informasi & Karakteristiknya - Pedigree® Indonesia*, n.d.).

#### 4. Shih Tzu

Shih Tzu atau dikenal dengan anjing singa berasal dari keluarga bangsawan Tiongkok. Anjing ini adalah anjing yang ramah, suka bergaul, dan suka bermain. Shih Tzu biasanya memiliki berat 4 hingga 9 kilogram dan ditemukan dalam warna putih, hitam, silver, *red*, biru, ataupun gabungan dari warna warna yang disebutkan. Ciri fisik utama dari anjing ini adalah memiliki telinga yang ditutupi dengan rambut tebal, mata besar dan bulat, hidung pesek (*Jenis Anjing Shih Tzu - Informasi & Karakteristiknya - Pedigree® Indonesia*, n.d.).





Gambar 2.18 Ras Anjing Shih Tzu  
Sumber: Coile (2025)

Shih Tzu adalah anjing yang haus akan perhatian dan keras kepala, tetapi sangat suka bermain dengan anak-anak. Anjing jenis ini biasanya tidak akan menggigit kecuali terprovokasi. Anjing shih tzu sangatlah protektif dan bisa menjadi anjing penjaga yang baik karena tubuhnya yang kecil, mereka dapat bergerak dengan cepat. Mereka juga bisa memberi tahu ketika ada orang di luar rumah dan bisa menjadi pendukung emosional yang baik.

## 5. Dachshund

Dachshund atau biasa dikenal dengan anjing sosis adalah salah satu ras anjing yang paling mudah dikenali, karena ciri khas fisik mereka yaitu kaki pendek dan badan yang panjang. Anjing ini dikenal sangat lincah, suka bermain, dan setia. Biasanya dashchund memiliki berat 4 hingga 14,5 kilogram dan memiliki tiga jenis bulu, yaitu *smooth-coated*, *longhaired*, dan *wirehaired*. Bulu mereka bisa memiliki warna seperti merah, krem, biru, hitam, cokelat, cokelat muda, maupun gabungan dua warna (*Ras Anjing Dachshund - Informasi & Karakteristik Anjing & Anak Anjing - Pedigree® Indonesia*, n.d.).





Gambar 2.19 Ras Anjing Dachshund  
Sumber: Erickson (2024)

Dachshund memiliki sifat yang cukup aktif dan gemar berolahraga, dan juga dikenal memiliki tingkat kecerdasan yang tinggi. Anjing ini cukup sensitif dan akan sering menggonggong serta cukup agresif terhadap hewan lain. Dachshund sangat penyayang dan tempramen sehingga membuat mereka menjadi anjing yang keras kepala dan mandiri.

## 6. Golden Retriever

Golden Retriever adalah anjing yang sangat energik, suka bersosialisasi, dan bermain. Anjing ini sangat suka dengan anak-anak dan akan sangat protektif terhadap pemilik mereka. Anjing ini umumnya memiliki berat 25 hingga 35 kg dan memiliki warna bulu *golden*, *light golden*, dan *dark golden*. Ciri-ciri fisik utama dari anjing ras ini adalah mata yang berwarna coklat gelap, ekspresi wajah yang ramah, ekor panjang dengan bulu lebat, dan telinga yang turun kebawah (*Ras Anjing Golden Retriever - Informasi & Karakteristiknya - Pedigree® Indonesia, n.d.*).



Gambar 2.20 Ras Anjing Golden Retriever  
Sumber: Coile (2025)

Golden secara alami memiliki sifat yang ramah, suka bermain, dan lembut. Pada awalnya anjing ras ini dikembangkan untuk menjadi anjing pemburu sehingga anjing ini memiliki banyak energi dan membutuhkan banyak aktifitas. Ras golden retriever juga sangat cerdas sehingga membuat mereka mudah untuk dilatih.

## 7. Pembroke Welsh Corgi (Corgi)



Gambar 2.21 Ras Anjing Pembroke Welsh Corgi  
Sumber: Asyamar (2024)

Corgi adalah anjing yang pada awalnya digunakan di peternakan yang kemudian dipelihara oleh keluarga kerajaan Inggris pada 1935. Anjing ini memiliki berat 10 hingga 12 kg dan memiliki kaki yang pendek serta bentuk muka seperti rubah. Corgi memiliki warna bulu *red*, *sable*, *fawn*, atau hitam-tan. Anjing ras corgi

memiliki naluri bekerja yang tinggi dan sangat mandiri. Corgi juga bisa bosan, dan saat bosan corgi bisa menjadi berisik dan menggonggong, oleh karena itu pemilik harus memberikan corgi aktivitas supaya anjing tidak bosan (*Informasi & Karakteristik Corgi Welsh - Pedigree® Indonesia*, n.d.).

## 8. French Bulldog

French Bulldog atau lebih sering dikenal dengan Frenchie adalah anjing yang memiliki sifat humoris, suka bermain, penyayang, dan mudah beradaptasi. Anjing ini biasanya memiliki berat 7 hingga 12 kg dan memiliki bulu halus yang berwarna brindle, fawn, atau putih. Ciri fisik utama anjing ini adalah telinga yang terlihat seperti keleawar, tubuh berotot, kaki kecil, wajah datar, hidung yang pesek, mata besar dan bulat, dan ekor pendek.



Gambar 2.22 Ras Anjing French Bulldog  
Sumber: Coile (2025)

French Bulldog terkenal memiliki kepribadian yang santai, ceria, suka bermain, dan suka tidur siang. Anjing ini sangat penyayang dan mudah terikat dengan keluarga mereka. Mereka juga sangat waspada, akan menggonggong, dan tidak bisa ditinggal dalam waktu yang lama karena dapat mengalami kecemasan. Pada umumnya Frenchie memiliki keinginan alami untuk belajar dan anjing ini membutuhkan sosialisasi untuk menumbuhkan rasa percaya diri mereka (*Jenis Anjing French Bulldog - Informasi & Karakteristiknya - Pedigree® Indonesia*, n.d.).

## 9. Labrador Retriever

Labrador adalah anjing yang menjadi favorit diseluruh dunia karena merupakan anjing yang penyayang, setia, dan ramah sehingga sangat cocok untuk dijadikan anggota keluarga. Anjing ini saat dewasa memiliki berat 24 hingga 36 kg dan memiliki bulu berwarna kuning, cokelat, dan hitam. Ciri fisik yang paling menonjol dari anjing ini adalah tubuh berotot, telinga terkulai, hidung lebar, dan mata yang ekspresif.



Gambar 2.23 Ras Anjing Labrador Retriever  
Sumber: Coile (2025)

Labrador memiliki banyak energi sehingga sangat cocok untuk keluarga yang menyukai olahraga dan banyak melakukan aktivitas diluar ruangan. Anjing ini sangat mudah untuk dilatih dan senang untuk melakukan pekerjaan seperti mengejar atau mengambil barang (*Jenis Anjing Labrador - Informasi & Karakteristiknya - Pedigree® Indonesia, n.d.*).

## 10. Siberian Husky

Siberian Husky atau lebih dikenal dengan Husky adalah salah satu anjing yang terus menjalankan tugas dengan tujuan awal dia dibiakkan, yaitu menarik kereta luncur. Anjing ini memiliki tingkat energi yang tinggi sehingga mereka membutuhkan banyak ruang untuk berkeliaran dengan bebas. Husky dewasa memiliki berat 20 hingga 27 kg dan memiliki warna bulu putih-cokelat, putih-abu, ataupun putih-hitam. Ciri fisik yang paling mudah dikenali dari

anjing ini adalah telinga segitiga yang tegak lurus, mata berwarna biru atau cokelat.



Gambar 2.24 Ras Anjing Siberian Husky  
Sumber: Coile (2025)

Anjing Siberian husky dikenal memiliki kepribadian yang lembut, ramah, dan sangat penyayang terhadap keluarganya. Husky jarang menggonggong dan lebih sering melolong untuk berkomunikasi. Mereka cenderung meneteskan air liur saat lapar, cemas, atau kepanasan. Anjing ini memerlukan pelatihan karena tempramen mereka yang keras kepala sehingga menyulitkan untuk dilatih (*Ras Siberian Husky - Informasi & Karakteristiknya - Pedigree® Indonesia*, n.d.).

### 2.2.3 Tabel Ringkasan Ras Anjing Populer di Indonesia

Untuk memberikan gambaran yang lebih runtut mengenai keragaman ras anjing, berikut disajikan tabel ringkasan yang memuat sepuluh ras populer di Indonesia. Ringkasan ini mencakup informasi asal ras, kisaran berat, ciri fisik utama, serta sifat umum yang menjadi karakteristik masing-masing ras. Data yang disajikan diperoleh dari literatur terpercaya seperti Pedigree Indonesia dan sumber akademik ((Miklósi, 2015)

Tabel 2.1 Tabel Ringkasan Ras Anjing

| Ras Anjing | Asal | Berat (kg) | Ciri Fisik | Sifat |
|------------|------|------------|------------|-------|
|------------|------|------------|------------|-------|

|            |                                  |                             |   |   |
|------------|----------------------------------|-----------------------------|---|---|
| Poodle     | Jerman, Inggris, Italia, Prancis | 2-30<br>(tergantung ukuran) | Berbagai ukuran (Standard, Mini, Teacup), bulu keriting. Warna hitam, putih, coklat, merah, abu, silver | Cerdas, aktif, mudah dilatih, suka perhatian      |
| Pomeranian | Eropa                            | 1-4                         | Moncong runcing, bulu tebal. Warna beragam (putih, hitam, krem, sable, tricolor, dll)                   | Periang, sosial, cocok dengan anak dan hewan lain |
| Chihuahua  | Meksiko                          | 1.8-4.8                     | Ras terkecil. Jenis <i>smooth coat</i> & <i>long coat</i> . Warna kelabu, cokelat, krem, merah          | Setia, ramah, periang, kadang protektif           |
| Shih Tzu   | Tiongkok                         | 4-9                         | Telinga berbulu tebal, mata bulat besar, hidung pesek. Bulu panjang, warna bervariasi                   | Ramah, suka bermain, protektif, bisa jadi penjaga |
| Dachshund  | Jerman                           | 4-14.5                      | Tubuh panjang, kaki pendek. Jenis bulu <i>smooth</i> , <i>long</i> ,                                    | Lincih, cerdas, keras                             |



|                      |                    |       |   |  |
|----------------------|--------------------|-------|---|--|
|                      |                    |       | <i>wirehaired</i> .<br>warna merah,<br>hitam, coklat  | kepala,<br>penyayang                                 |
| Golden Retriever     | Skotlandia-Inggris | 25-35 | Bulu golden ( <i>light/dark</i> ),<br>ekor berbulu lebat, telinga terkulai, mata coklat gelap       | Ramah, energik, lembut, mudah dilatih                |
| Pembroke Welsh Corgi | Wales, Inggris     | 10-12 | Tubuh kecil, kaki pendek, wajah mirip rubah. Warna bulu <i>red, sable, fawn</i> , hitam- <i>tan</i> | Mandiri, pekerja keras, bisa berisik bila bosan      |
| French Bulldog       | Prancis            | 7-12  | Telinga seperti kelelawar, tubuh berotot, wajah datar, hidung pesek, ekor pendek                    | Humoris, penyayang, suka bermain, mudah beradaptasi  |
| Labrador Retriever   | Kanada-Inggris     | 24-26 | Tubuh berotot, telinga terkulai, hidung lebar, bulu kuning, coklat, atau hitam                      | Setia, penyayang, ramah, suka aktivitas luar ruangan |
| Siberian Husky       | Siberia (Rusia)    | 20-27 | Telinga segitiga tegak, mata biru/cokelat.  | Ramah, lembut, keras                                 |

|  |  |  |  |                      |
|--|--|--|--|----------------------|
|  |  |  | Warna bulu<br>putih-<br>coklat/abu/hitam | kepala,<br>penyayang |
|--|--|--|--|----------------------|

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa setiap ras anjing memiliki ciri fisik dan sifat yang berbeda-beda. Misalnya, anjing Poodle dikenal cerdas dan mudah dilatih, sementara Siberian Husky membutuhkan aktivitas fisik yang tinggi karena sifatnya yang energik. Ras kecil seperti Chihuahua dan Pomeranian lebih cocok dipelihara di lingkungan rumah yang terbatas, sedangkan ras besar seperti Golden Retriever dan Labrador Retriever memerlukan ruang gerak luas serta aktivitas rutin. Variasi inilah yang menjadi dasar penting untuk edukasi anak Sekolah Dasar, agar mereka tidak hanya mengenali perbedaan fisik antar ras, tetapi juga memahami perilaku serta kebutuhan perawatan yang sesuai. Pemahaman ini diharapkan dapat menumbuhkan sikap empati dan tanggung jawab terhadap hewan peliharaan.

### 2.3 Literasi Visual

Literasi visual merupakan kemampuan individu untuk memahami, menafsirkan, serta menggunakan pesan visual secara efektif dalam proses komunikasi dan pembelajaran. Ausburn & Ausburn (1978) menjelaskan bahwa literasi visual mencakup kemampuan membaca dan menulis bahasa visual, yang melibatkan pemahaman terhadap elemen seperti warna, bentuk, simbol, dan komposisi visual. Visual dipandang sebagai sebuah bahasa yang memiliki struktur, kosakata, dan sintaksis, serupa dengan bahasa verbal. Dalam bidang pendidikan, literasi visual berperan penting karena sebagian besar informasi disampaikan melalui media visual. Oleh karena itu, kemampuan literasi visual menjadi keterampilan yang perlu dikembangkan sejak usia dini untuk mendukung pemahaman informasi secara menyeluruh.

Avgerinou & Pettersson (2011) mengemukakan bahwa literasi visual merupakan konsep multidisipliner yang melibatkan persepsi visual, bahasa visual, pembelajaran visual, pemikiran visual, dan komunikasi visual.

Literasi visual tidak bersifat intuitif sepenuhnya, melainkan perlu dipelajari dan dilatih melalui pengalaman serta interaksi dengan berbagai bentuk visual. Anak-anak secara perkembangan cenderung memproses informasi visual lebih cepat dibandingkan teks verbal, sehingga visual memiliki peran dominan dalam proses belajar. Namun demikian, visual tidak selalu bersifat universal karena pemaknaan visual dapat dipengaruhi oleh budaya dan pengalaman individu. Oleh sebab itu, penggunaan visual dalam media pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik audiens sasaran.

Dalam pembelajaran anak, literasi visual berfungsi sebagai jembatan antara pengalaman konkret dan pemahaman konseptual (Deetsch et al., 2018). Anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga lebih mudah memahami informasi yang disajikan secara visual dan interaktif. Media pembelajaran berbasis visual, seperti ilustrasi dan permainan, dapat meningkatkan keterlibatan anak serta membantu proses pengolahan informasi (Felten, 2008). Literasi visual juga mendorong anak untuk berpikir kritis terhadap pesan visual yang diterimanya, bukan hanya sebagai penerima pasif (Deetsch et al., 2018). Dengan demikian, penerapan teori literasi visual dalam perancangan boardgame edukatif dapat mendukung pemahaman anak secara efektif melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

## **2.4 Penelitian yang Relevan**

Penting untuk meninjau penelitian sebelumnya terkait boardgame edukatif dan pengenalan hewan untuk memperkuat landasan penelitian serta menunjukkan kebaruan dari studi ini. Dalam sub-bab ini, beberapa penelitian sebelumnya dilakukan secara mendalam untuk memberikan kontribusi terhadap pemahaman mengenai penggunaan boardgame sebagai media pembelajaran, khususnya pada anak usia Sekolah Dasar. Studi-studi ini dianalisis berdasarkan hubungan antara penelitian ini, metodologi dan tujuan hasil yang diperoleh. Analisis ini juga digunakan untuk menegaskan posisi penelitian yang dilakukan, yaitu merancang boardgame bertema pengenalan ras anjing yang belum banyak diteliti sebelumnya:

Tabel 2.2 Penelitian yang Relevan

| No. | Judul Penelitian  | Penulis                   | Hasil Penelitian  | Kebaruan  |
|-----|---|---------------------------|---|---|
| 1   | Perancangan Card Game mengenai Perawatan Anjing dengan Jenis Rambut Double-Coated bagi Remaja Akhir | Sadikin, S. B. (2025)     | Prototype card game "Fur Real: Double-Coated Duty!" yang dinilai mampu menyampaikan informasi perawatan anjing <i>double-coated</i> dengan cara yang menarik. | Penelitian ini merancang <i>boardgame</i> edukatif yang secara khusus mengenalkan keragaman ras, ciri fisik, sifat, dan karakteristik anjing kepada anak sekolah dasar  |
| 2   | Board Game Edukatif Tentang Kepedulian Terhadap Binatang Peliharaan Untuk Anak Usia 6-8 Tahun       | (Magh'firoh et al., 2021) | Anak memahami tanggung jawab merawat hewan peliharaan melalui permainan.  | Penelitian ini mengembangkan board game yang menampilkan keragaman ras anjing melalui ciri fisik, sifat, dan karakteristiknya sebagai bagian dari mekanisme permainan untuk meningkatkan pengetahuan anak sekolah dasar tentang hewan peliharaan. |

|   |   |                        |   |   |
|---|---|------------------------|---|---|
| 3 | Perancangan Board Game Edukasi Satwa Endemik Pulau Jawa Untuk Anak Usia 7 Hingga 11 Tahun | (Sya'ban et al., 2021) | Boardgame meningkatkan pengetahuan anak mengenai hewan endemik pulau Jawa melalui visual yang menarik dan aturan sederhana. | Penelitian ini mengembangkan board game yang memperkenalkan keragaman ras anjing melalui ciri fisik, sifat, dan karakteristiknya sebagai bagian dari mekanisme permainan untuk meningkatkan pengetahuan anak sekolah dasar mengenai hewan peliharaan secara interaktif. |
|---|---|------------------------|---|---|

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu, penggunaan boardgame telah banyak dikaji sebagai media edukatif untuk menyampaikan informasi mengenai perawatan hewan, menanamkan rasa kepedulian, serta memperkenalkan satwa endemik kepada anak. Hasil dari berbagai penelitian tersebut menunjukkan bahwa boardgame memiliki potensi sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi anak. Namun, hingga saat ini belum ditemukan penelitian yang secara khusus membahas pengenalan ras anjing, yang mencakup ciri fisik, sifat, dan karakteristik perilakunya bagi anak sekolah dasar. Oleh karena itu, kebaruan penelitian ini terletak pada perancangan boardgame yang berfokus pada pengenalan ras anjing secara interaktif sebagai upaya untuk membantu anak memahami keragaman ras anjing melalui pendekatan pembelajaran yang menyenangkan.