

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *board game*

board game merupakan salah satu bentuk permainan yang dikembangkan dari permainan tradisional dari seluruh dunia, dengan modifikasi berupa cerita, visual, serta komponen dan mekanik permainan. Menurut Maryanti et al. (2021, h. 4214), *board game* adalah sebuah permainan yang memanfaatkan area yang datar sebagai wadah bermain, serta salah satu bentuk media edukasi yang inovatif dengan mengkombinasikan pembelajaran dan elemen bermain, yang dimainkan oleh sekelompok pemain dengan komponen serta alat yang dapat dipindah-tempatkan sesuai dengan peraturan permainan. *board game* memiliki ciri khas permainan yang berfokus pada taktik, strategi, keberuntungan, atau kombinasi dari semuanya yang memiliki objektif dari permainan yang harus diselesaikan untuk memperoleh kemenangan (Ningtyas, 2023, h.873).



Gambar 2.1 *board game*

Sumber: <https://www.upstation.media/article...>

Terdapat beberapa aspek yang terjabarkan mengenai media *board game*, yaitu elemen *board game*, komponen *board game*, jenis *board game*, dan manfaat dari *board game* sebagai media edukasi. Berikut merupakan pembagian dari aspek-aspek terkait, dengan mengacu pada sumber serta teori-teori yang mendukung informasi yang tertera.

2.1.1 Elemen *board game*

Dalam buku *Game Design Workshop* edisi kelima karya Tracy Fullerton (2024, h.60), elemen dalam sebuah permainan/*game* terbagi menjadi dua jenis, yaitu elemen formal dan elemen dramatis.

2.1.1.1 Elemen Formal

Menurut Tracy Fullerton (h.60), elemen formal merupakan beberapa kerangka dasar yang membentuk sistem dari permainan. Elemen formal ini bertujuan untuk memastikan bahwa alur bermain sudah jelas, memberikan pengalaman yang lebih menyenangkan dan terarah dengan baik. Elemen formal terdiri atas beberapa komponen, yaitu pemain, tujuan, prosedur, peraturan/*rules*, *Resources*, *conflict*, *boundaries* dan *outcome*.

1. Pemain

Dalam sebuah *game*, pemain/*player* merupakan pihak/subjek yang berperan dalam memainkan sebuah *game*, dengan memerankan sebagai karakter dalam *game* maupun tetap sebagai diri sendiri. *Player*/pemain ini adalah komponen elemen formal yang paling jelas dan terpenting dalam sebuah permainan. Apabila tidak ada pemain, *game* tidak akan bisa dimainkan dan elemen lainnya pun tidak akan berfungsi dengan semestinya.

2. Objektif

Elemen formal kedua berdasarkan Tracy Fullerton adalah objektif, yaitu tujuan atau *goals* yang harus dicapai oleh pemain untuk memenangkan permainan. Sebagai contoh, objektif dari permainan dapat berupa bertahan hidup hingga akhir permainan, mengumpulkan poin terbanyak, berhasil memecahkan teka-teki atau tugas yang diberikan selama permainan, dan sebagainya. Berbeda dengan film dan buku, dimana seseorang hanya sebagai pembaca dan penonton sehingga mereka tidak memiliki objektif yang harus dilakukan dalam kegiatan terkait, bermain *game* menempatkan mereka sebagai pemain, dan mengambil peran dalam alur permainan dan menyelesaikan objektif dalam *game*.

3. Prosedur

Elemen formal yang berikutnya adalah prosedur. Prosedur dalam permainan berperan untuk memberikan instruksi secara

detail, mengenai hal-hal atau tata cara dalam bermain supaya pemain dapat menyelesaikan objektif permainan. Prosedur harus dirancang dengan detail dan jelas agar pemain dapat dengan cepat memahami cara bermain serta fungsi dari masing-masing komponen dalam permainan.

4. Peraturan/*rules*

Selain prosedur, dalam sebuah permainan juga harus terdapat peraturan yang jelas. Seperti halnya dengan prosedur, peraturan juga termasuk ke dalam sebuah panduan untuk bermain yang harus dibaca dan dipahami sebelum memulai permainan, Namun, perbedaan peraturan dengan prosedur dalam Game Design Workshop terletak pada batasan-batasan pada peraturan yang menetapkan pemain untuk bermain sesuai dengan alurnya dan tidak melanggar aturan yang tertulis dalam *rules*. Apabila pemain melanggar peraturan, maka akan diberikan sanksi sesuai yang ditetapkan dalam *rulebook board game*. Sementara, prosedur yang berupa arahan, dan pemain bebas untuk melakukan hal yang tidak sesuai dengan prosedur, karena tidak diberikan sanksi atau hukuman seperti halnya melanggar peraturan.

5. *Resources*

Resources atau sumber daya dalam sebuah permainan mengacu pada hal-hal atau komponen yang mendukung berjalannya permainan, atau segala sesuai yang digunakan, dikumpulkan, ditukar dan diolah oleh pemain guna mempermudah mereka dalam menyelesaikan permainan. Dalam hal ini, yang termasuk ke dalam *Resources* meliputi waktu, nyawa/*lives*, poin/skor, penyimpanan/*inventory*, *actions*, stamina, *abilities*/kemampuan, uang/*currency*, dan *special terrain*.

6. *Conflict*

Dalam permainan, *conflict* muncul untuk menghambat pemain ketika hendak meraih *goals* dan menyelesaikan permainan

dengan memperhatikan batasan dan *rules* pada permainan. *Conflict* dirancang dengan menghasilkan sebuah aturan, prosedur, serta situasi seperti kompetisi antar pemain, dengan tujuan untuk menghalangi pemain agar tidak bisa meraih *objective* dengan mudah, melainkan untuk menghadirkan prosedur yang tidak efisien bagi pemain yang ingin mencapai *goals* permainan. *Conflict* itu sendiri bertujuan untuk menantang pemain agar menggunakan keterampilan dan bersaing dengan pemain lain, serta untuk menambahkan kesan *fun* pada permainan, yang dilakukan dengan melalui *conflict* yang tidak efisien tersebut sehingga menimbulkan perasaan bangga ketika berhasil melaluinya. Menurut Tracy Fullerton (h.91), *Conflict* dalam permainan meliputi:

- *Obstacles*, adalah hambatan bersifat fisik atau konseptual yang menjadi sumber konflik paling umum bagi pemain. Seperti namanya, *obstacle* bertujuan untuk menghambat dan menantang pemain untuk mencapai tujuan permainan, seperti *bumper* pada meja *pinball*.
- *Opponents*, adalah hambatan yang berasal dari pemain lawan yang berusaha menciptakan konflik dan menghalangi pemain untuk menjadi pemenang dalam permainan.
- *Dilemmas*, adalah sumber konflik yang memungkinkan pemain untuk merasakan dilema saat harus membuat keputusan/pilihan dalam permainan, sehingga pemain harus bijak dalam memikirkan resiko atau konsekuensi dari setiap pilihan yang diambil selama permainan berlangsung.

7. Batasan/*Boundaries*

Batasan/*boundaries* dalam permainan adalah sesuatu yang memisahkan pemain dari hal-hal diluar permainan. Dalam menciptakan sebuah permainan, desainer harus menciptakan batasan tertentu agar pemain tetap bisa membedakan dunia nyata dengan dunia yang ada dalam permainan. *Boundaries* dapat berupa area

bermain (lapangan, papan permainan), waktu bermain, keputusan dari pemain itu sendiri, dan sebagainya. Semua hal yang ada di dalam permainan bersifat sementara, sehingga pemain dapat berhenti atau melanjutkan permainan sesuka hati dan permainan akan berakhir. *Boundaries* sangat penting untuk membatasi kebebasan pemain agar tidak terlarut dan melenceng dari alur permainan.

8. *Outcome*

Outcome merupakan hasil yang didapatkan oleh pemain ketika pemain menyelesaikan atau mengakhiri suatu permainan. *Outcome* tidak selalu berupa kemenangan atau kekalahan (non-zero sum), bergantung pada tipe setiap permainan yang dimainkan oleh para pemain. *Outcome* yang dihasilkan pada setiap permainan juga bergantung pada setiap peraturan yang dimiliki dalam permainan tersebut, seperti jumlah skor dan sebagainya

2.1.1.2 Elemen Dramatis

Selain elemen formal, Tracy Fullerton juga menjelaskan bahwa ada elemen dramatis dalam permainan. Elemen dramatis ini memiliki peran untuk mengintegrasikan elemen formal yang bersifat sistematis agar menjadi suatu pengalaman yang berkesan bagi pemain. Berikut adalah penjabaran dari elemen-elemen formal menurut Fullerton (h.101):

1. *Challenge*

Tantangan dalam permainan merupakan tugas yang harus dilewati dan diselesaikan oleh pemain untuk menyelesaikan permainan, hingga pemain merasa puas apabila mereka berhasil menyelesaikan tugas tersebut (Fullerton, h.102). Oleh karena itu, *challenge* bertujuan untuk menciptakan rasa pencapaian (*achievement*) dan kesenangan pada pemainnya, agar pemain mau mendorong dirinya untuk menyelesaikan permainan.

2. *Play*

Elemen dramatis yang kedua adalah *play*, yaitu kegiatan bermain yang menghubungkan pemain dengan *game*/permainan. Struktur utama dalam bermain sebuah permainan adalah peraturan dan prosedur, yang memungkinkan pemain untuk bermain berdasarkan struktur tersebut dan memiliki kehendak bebas serta kendali yang penuh.

3. *Premise*

Premise adalah awal dari cerita pada suatu permainan yang berperan untuk membuka permainan dengan menjelaskan cerita yang terdapat pada permainan/*game* (Fullerton, h.109). Dalam sebuah cerita tradisional maupun dalam permainan, *premise* sama-sama meliputi waktu, lokasi, tokoh utama, *objective*, serta *actions* yang bertujuan untuk melanjutkan cerita selama proses permainan berlangsung.

4. *Character*

Karakter merupakan tokoh yang bertindak dalam cerita yang dibuat, yang ditentukan berdasarkan sistem yang sudah dirancang pada permainan. Dalam *game*, karakter dapat diperankan oleh pemain, karakter yang tidak memiliki pemeran (NPC), maupun pemain itu sendiri yang menjadi karakter, yang memiliki cerita serta tujuan/*goals* dalam permainan. Dengan adanya karakter, sebuah permainan dapat berjalan dan pemain dapat mengikuti alur cerita sesuai dengan karakter yang diperankan. Selain itu, karakter juga bisa dijadikan sebagai lambang atau simbol representatif dari suatu hal yang ada di dunia nyata.

5. *Story*

Elemen *story*/cerita pada sebuah *game* berkaitan erat dengan *character*, yaitu sebuah narasi yang sudah ditentukan dalam permainan, yang dimulai dan diakhiri oleh pemain sebagai karakter. Cerita dalam permainan/*game* biasanya tidak memiliki akhiran yang pasti, sehingga bergantung pada cara pemain dalam memainkan

game tersebut dan pilihan yang ditentukan oleh pemain itu sendiri untuk menentukan akhir cerita dalam sebuah permainan.

6. *World Building*

World building merupakan penggambaran dari dunia fiksi yang dibentuk dengan detail dalam sebuah cerita. Tujuan dari elemen ini adalah untuk menambahkan kesan yang mendalam serta meningkatkan potensi cerita yang menarik perhatian pemain untuk bermain dalam jangka waktu yang lama. Biasanya, *World building* dirancang dengan mulai menciptakan peta (*map*) serta sejarah, hingga detail-detail tertentu seperti adat dan budaya para penduduk, bahasa, mitologi, susunan pemerintahan, politik, ekonomi, dan masih banyak lagi. Menurut Fullerton (h.122), ada beberapa aspek penting yang wajib diperhatikan dalam menciptakan *world building*, yaitu *setting* (latar tempat), *history/sejarah*, *geography*, *creatures*, dan *story*.

7. *The Dramatic Arc*

Dalam menciptakan elemen ini, dibutuhkan konflik utama yang dapat menimbulkan drama di dalam suatu permainan. Tujuan dari elemen ini adalah untuk membuat pemain tergerak dalam menghadapi konflik dan berusaha untuk meraih *goals* dan memenangkan permainan seperti yang diharapkan, serta menimbulkan perasaan emosional kepada pemain ketika sedang bermain. Seperti halnya pada cerita film dan buku, *dramatic arc* pada permainan juga meliputi urutan yang dimulai dari *exposition*, *rising action*, *climax*, dan ditutup dengan *falling action*.

Dari penjabaran di atas mengenai elemen formal dan elemen dramatis menurut Tracy Fullerton, dapat disimpulkan bahwa kedua elemen tersebut sangat berpengaruh dalam merancang permainan. Elemen formal cenderung lebih menitikberatkan pada struktur permainan, peraturan, mekanik, dan suatu sistem dalam kerangka permainan untuk menciptakan alur permainan yang konsisten dan jelas, sehingga permainan dapat dimainkan secara berulang. Disamping itu,

elemen dramatis berfokus kepada narasi, emosi, dan pengalaman imersif yang berfungsi untuk meningkatkan pengalaman bermain secara mendalam. Kombinasi antara elemen formal dan elemen dramatis akan menghasilkan permainan yang terstruktur, menarik, bermakna, dan mampu menghasilkan kesan bagi para pemain.

2.1.2 Komponen *board game*

Dalam buku *Make Your Own board game: Designing, Building, and Playing an Original Tabletop Game* yang ditulis oleh Daniels (2022, h. 20-30), komponen dalam *board game* sangat penting dalam menciptakan pengalaman dalam bermain. Dibawah ini adalah penjabaran mengenai beberapa komponen pada *board game* menurut Daniels:

1. Dadu, yaitu salah satu komponen *board game* berbentuk kubus, yang berfungsi untuk memunculkan hasil acak berupa angka yang terletak di setiap sisinya guna menunjukkan urutan dan giliran dari para pemain. Sementara itu, dadu yang berisikan gambar atau ikon biasanya digunakan untuk menentukan aksi yang sesuai dengan gambar yang muncul setelah dadu dikocok oleh pemain.



Gambar 2.1 Dadu

Sumber: <https://www.psychologytoday.com/us/blog/stretching-theory...>

2. Kartu, yang biasanya memiliki suatu set yang terdiri atas beberapa kelompok sesuai dengan jenis dan fungsinya, seperti untuk membantu pemain meraih objektif ataupun menghambat pemain. Biasanya, kartu terbuat dari karton atau kertas yang cenderung tebal untuk memudahkan pemain dalam bermain *board game*.



Gambar 2.2 Kartu

Sumber: <https://inthirdperson.com/2021/08/25/board-game-geek...>

3. Pion, adalah sebuah komponen *board game* yang menjadi perwakilan dari pemainnya. Untuk menemukan pion dalam permainan, biasanya dibutuhkan papan permainan atau ubin, agar pion dapat berfungsi dan bergerak di dalam area permainan tersebut. Pion dapat berupa berbagai macam bentuk, menyesuaikan dengan tipe dan tema dari *board game*.



Gambar 2.3 Pion

Sumber: <https://pixabay.com/id/photos...>

4. Papan permainan, yaitu area yang menjadi wadah untuk berbagai aksi dalam permainan dan untuk meletakkan komponen-komponen permainan. Komponen ini dapat berupa sebuah peta atau jalur untuk pion dapat bergerak, dan tempat menaruh komponen lainnya.



Gambar 2.4 Papan Permainan

Sumber: <http://upstation.media/article/board-game-perang-terbaik...>

5. Sumber daya, adalah komponen yang berfungsi sebagai alat untuk melakukan peningkatan karakter dan alat pertukaran seperti koin, makanan, dan sebagainya yang membutuhkan tenaga kerja untuk memperoleh dan mengumpulkannya, maupun merebut sumber daya pemain lawan.



Gambar 2.5 Sumber Daya

Sumber: <https://boardgamemodder.com/product/Resources-board-game...>

6. Alat, yaitu komponen yang dimiliki oleh pemain untuk membantu mereka dalam mengerjakan tugas atau menyelesaikan suatu objektif dalam bermain. Beberapa contoh dari alat dalam *board game* adalah kaca pembesar, kunci, senjata, dan sebagainya.



Gambar 2.6 Alat kaca pembesar

Sumber: [https://michaeldoornbos.com/2025/09/05/...](https://michaeldoornbos.com/2025/09/05/)

7. Token, yaitu sebuah komponen yang berfungsi sebagai penanda bagi pemain untuk mewakili suatu kepemilikan seperti tempat, poin, dan sebagainya.



Gambar 2.7 Token

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

8. Properti, adalah komponen yang digunakan agar melengkapi suasana dalam permainan, seperti kartu petunjuk, peta, dan sebagainya.



Gambar 2.8 Properti

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

2.1.3 Jenis *board game*

Seiring perkembangan zaman, Berikut adalah jenis-jenis *board game* menurut Steven (2015) dalam jurnal DKV Adiwarna, yang terbagi menjadi 6 kategori berdasarkan pola permainannya seiring perkembangan zaman:

2.1.3.1 *Classic board games/Family Games*

Berdasarkan Steven dalam jurnal DKV Adiwarna (2015), *Classic board games* atau *Family Games* adalah salah satu jenis *board game* yang memungkinkan para pemain untuk mengelilingi papan permainan dan berkompetisi dengan tetap mengikuti alur yang telah ditetapkan agar dapat meraih tujuan permainan, yang terkadang melibatkan sistem poin untuk para pemain. Jenis *board game* ini lebih mengandalkan keberuntungan daripada strategi pemainnya. *Classic board games* biasanya dimainkan dengan jumlah pemain yang banyak, karena pengalaman bermain bersama adalah hal yang paling penting dalam mencapai kesenangan bermain, bukan dalam permainannya. Tema-tema dalam jenis *board game* ini tidak terbatas karena tidak memiliki pengaruh yang signifikan pada cara bermainnya. Contoh dari *classic board games* yang paling terkenal adalah Ular Tangga.



Gambar 2.9 Ular Tangga

Sumber: <https://www.idntimes.com/science...>

2.1.3.2 *Euro-style Games*

Jenis *board game* ini sangat mengandalkan pemenuhan poin terbanyak untuk memenangkan permainan, dan membutuhkan sumber daya yang dapat ditukar dengan *currency* untuk membantu pemain selama permainan berlangsung hingga menjadi pemenang (Steven, 2015). Permainan *Euro-style Games* biasanya berakhir setelah beberapa giliran, atau ketika ada pemain yang berhasil menempuh poin yang telah ditetapkan. Berbeda dengan *Classic board games*, jenis

board game ini sangat bergantung pada tema yang memberi informasi kepada pemain terhadap keseluruhan permainan. Selain itu, pemain juga biasanya berhak untuk melakukan negoisasi dengan pemain lainnya untuk mendapat harga terbaik dan menjual sumber daya yang dimiliki. Dibanding keberuntungan, jenis permainan ini lebih mengandalkan strategi dan taktik para pemain untuk memenangkan permainan. Contoh dari jenis *board game* ini adalah Carcassone, Lancaster, dan Settlers of Catan.



Gambar 2.10 Settlers of Catan

Sumber: <https://blog.colonist.io/introduction-to-settlers-of-catan/>

2.1.3.3 *Deck-building Games*

Menurut Steven (2015), jenis *board game* ini serupa dengan *Trading Card Games* (TCG) yang memungkinkan pemain untuk menggunakan set kartu yang dimilikinya untuk beradu dengan pemain lain selama permainan berlangsung. Namun, berbeda dengan TCG, *Deck-building Games* (DBG) diawali dengan membagikan set kartu yang sama kepada setiap pemain, lalu pemain dapat meningkatkan kartu-kartu yang dimiliki dengan membeli kartu dari tumpukan kartu yang tidak dimiliki oleh siapapun. Apabila kartu-kartu yang ditentukan telah habis atau munculnya situasi tertentu, maka permainan akan berakhir. Contoh dari DBG adalah Domino, Nightfall, dan Thunderstorm.



Gambar 2.11 *Nightfall*

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

2.1.3.4 *Abstract Strategy Games*

Abstract Strategy Games adalah jenis permainan papan yang mengutamakan strategi yang kompleks dan hanya berisikan dua pemain yang beradu satu sama lain (*player vs player*). Salah satu contoh dari *Abstract Strategy Games* yang paling terkenal adalah catur dan *checkers*. Jenis *board game* ini bertujuan untuk memindahkan pion di tempat yang benar untuk menghindari serangan dari pemain lawan dan memenangkan permainan dengan memenuhi syarat tertentu. Sebagai contoh, dalam permainan catur, pemain dinyatakan menang apabila menyerang raja pemain lawan terlebih dahulu dan berhasil mempertahankan pion yang dimilikinya, dengan mengatakan suatu kata kunci seperti "*checkmate*"/"*skakmat*".



Gambar 2.12 Catur

Sumber: <https://voi.id/olahraga/210219...>

2.1.3.5 *Strategy Games*

Jenis permainan ini mirip seperti *Euro-style games*, namun memiliki komponen yang lebih lengkap (Steven, 2015). Biasanya, jenis permainan strategi terdiri atas papan permainan yang dilengkapi dengan cerita penting yang mengarahkan para pemain selama permainan berlangsung. Dalam permainan ini, pemain harus bekerjasama dan berkompetisi untuk memenangkan permainan, seperti bersekutu dan membatalkan persekutuan. Para pemain harus memiliki strategi dan berpikir dengan keras untuk mengalahkan lawan, membuat persekutuan, serta menebak motif lawan main. Sesi pada jenis permainan ini sangat panjang, yaitu sekitar 6 jam atau lebih. Beberapa contoh dari jenis *board game* ini adalah *Twilight Imperium*, *Risk*, dan *Battlestar Galatica*.



Gambar 2.13 *Twilight Imperium*
Sumber: <https://boardgamegeek.com/image...>

2.1.3.6 *Card Based Strategy Games*

Card based strategy games merupakan salah satu jenis permainan strategi yang menggunakan kartu sebagai komponen utama dalam permainan, dan mengandalkan keberuntungan akan hal yang tidak pasti. Permainan ini memiliki beberapa tujuan yang berbeda, yaitu untuk mengumpulkan poin, melengkapi kartu yang ditetapkan, atau mengeliminasi pemain lawan. Contoh *card based strategy games* adalah *7 Wonders*, *Chrononauts*, dan *Munchkin*.



Gambar 2.14 Chrononauts
 Sumber: <https://www.looneylabs.com/games/chrononauts>

2.1.4 Mekanisme *Gameplay* dalam *board game*

Dalam pembuatan *board game*, terdapat beberapa mekanisme permainan menurut Putri & Alamin dalam Jurnal Sains dan Seni ITS (2020, h.172). Mekanisme-mekanisme tersebut dijabarkan sebagai berikut:

- A. *Action Point Allowance System*, yaitu mekanisme yang memungkinkan pemain untuk memperoleh sejumlah poin *action* pada setiap giliran. Poin *action* ini digunakan oleh pemain untuk melakukan macam-macam aksi selama permainan berlangsung hingga poin habis atau permainan berakhir.
- B. *Card Drafting*, yaitu kesempatan bagi pemain untuk memilih kartu dari kumpulan kartu yang dibagikan secara terbatas.
- C. *Cooperative Play*, yaitu mekanisme yang mengharuskan para pemain agar bekerjasama dengan pemain lainnya atau membentuk sebuah tim dengan tujuan menyelesaikan objektif dari permainan, sehingga kemenangan dan kekalahan dapat diperoleh oleh semua pemain.
- D. *Memory*, yaitu pemain diharuskan untuk menggunakan ingatannya terhadap informasi yang diperoleh agar dapat meraih objektif dan menyelesaikan permainan.

- E. *Pattern Building*, yaitu mekanisme yang memungkinkan pemain untuk menyusun dan meletakkan komponen permainan seperti kartu, pion, token dan sebagainya ke dalam suatu pola atau urutan untuk memperoleh hasil yang berbeda.
- F. *Role Playing*, yaitu pemain akan memerankan suatu karakter dan berpura-pura sebagai karakter tersebut selama permainan berlangsung, serta hanya fokus kepada satu karakter yang diperankan.
- G. *Set Collection*, adalah mekanisme yang memungkinkan para pemain untuk memperoleh dan mengumpulkan set koleksi dari beberapa komponen *board game*.
- H. *Storytelling*, yaitu pemain dapat menciptakan dan membentuk sebuah cerita dengan komponen-komponen *board game* seperti kartu, gambar, dan sebagainya.
- I. *Tile Placement*, yaitu pemain bisa mendapatkan poin/skor dengan meletakkan sejumlah *tile* sampai membentuk area dalam jumlah atau seri tertentu.

2.1.5 Tipe-tipe pemain

Menurut teori Bartle yang bernama *Bartle's Taxonomy* dalam bukunya yang berjudul "Designing Virtual Worlds" (2004, h. 183), terdapat empat tipe pemain yang dikategorikan berdasarkan cara mereka menemukan kesenangan dalam bermain, yaitu sebagai berikut:

2.1.5.1. *The Achievers*

Achievers adalah tipe pemain yang bermain untuk meraih dan mengumpulkan pencapaian yang dihasilkan saat menyelesaikan *goals* dari permainan. Pencapaian-pencapaian ini dapat berupa skor/point, penghargaan, status, dan sebagainya. Tipe pemain ini biasanya suka memamerkan pencapaian mereka kepada pemain lainnya untuk memperoleh rasa bangga dan unggul.

2.1.5.2. *The Explorers*

Tipe pemain ini biasanya gemar mengeksplorasi dunia di dalam sebuah *game*, untuk menemukan hal-hal baru dan rahasia seperti *easter egg* yang terdapat pada permainan, daripada harus mengumpulkan poin atau pencapaian. Mereka menemukan kesenangan ketika berhasil menemukan pengalaman baru selama melakukan eksplorasi, bukan ketika membawa pemain lainnya untuk melihat penemuannya.

2.1.5.3. *The Socializers*

Socializers adalah tipe pemain yang suka berinteraksi dan bersosialisasi dengan pemain lainnya untuk mendapatkan kesenangan bermain. Mereka senang untuk melakukan kolaborasi dengan pemain lainnya untuk saling membantu dan bekerjasama dalam mencapai tujuan permainan dan melewati tantangan bersama.

2.1.5.4. *The Killers*

Tipe pemain ini memiliki kemiripan dengan *the achievers*, yaitu memperoleh kesenangan dengan mengumpulkan poin dan status kemenangan. Namun, perbedaannya adalah tipe pemain ini juga merasa senang apabila mereka mengetahui kekalahan dari orang lain, karena tipe ini merupakan pemain yang sangat kompetitif, sehingga mereka selalu memiliki keinginan untuk mengalahkan pemain lainnya dan menjadi yang terbaik dalam permainan.

Keempat tipe pemain di atas juga dibedakan melalui 4 aspek yang menggambarkan kesenangan dari setiap tipe pemain, yaitu *acting*, *players*, *world*, dan *interacting*. Pemain tipe *achievers* senang berakting dalam dunia virtual, pemain tipe *explorers* senang berinteraksi dengan dunia virtual, pemain

tipe *socializers* senang berinteraksi dengan pemain lainnya, dan pemain tipe *killers* senang berakting dengan pemain lain untuk mengalahkan mereka.



Gambar 2.15 Tipe-tipe Pemain
Sumber: <https://www.interaction-design...>

2.1.6 Manfaat *board game* untuk Edukasi

board game merupakan salah satu media yang diciptakan dan digunakan untuk bermain dan mendapatkan kesenangan. Febriandi (2020) mengatakan bahwa belajar merupakan sebuah proses dalam memperoleh dan mengembangkan suatu ilmu yang baru dan yang sudah ada sebelumnya untuk meraih tujuan hidup yang lebih baik. Menurut Limantara et al. (2015), *board game* bermanfaat sebagai media edukasi bagi para pemain dalam berpikir, memecahkan masalah, belajar, serta menimbulkan reaksi tertentu selama permainan berlangsung.

Selain itu, menurut Putri (2018), *board game* adalah sebuah inovasi media edukasi yang terdapat unsur bermain serta dimainkan oleh sekelompok orang. Putri juga mengatakan bahwa belajar dengan memanfaatkan media *board game* dapat meningkatkan keefektifan suasana belajar yang disebabkan oleh penggabungan kegiatan seperti bermain, belajar, dan komunikasi serta menalar. Hal ini sangat sesuai dengan topik permasalahan dan juga solusi yang ditawarkan oleh penulis, yaitu dengan menggunakan media *board game* agar pasangan suami istri dapat meningkatkan komunikasi satu sama lain dalam membentuk hubungan rumah tangga yang harmonis dan belajar untuk berkompromi dalam memecahkan masalah/konflik.

Dari penjabaran di atas, dapat disimpulkan bahwa *board game* adalah media permainan yang dapat digunakan untuk edukasi, dengan mengandalkan taktik dan strategi untuk belajar sekaligus memenangkan permainan. Dalam merancang sebuah *board game*, penulis mengutamakan interaktivitas antar pemain yang merupakan target audiens untuk mengatasi permasalahan antar pasangan kekasih.

2.2 Desain Komunikasi Visual

Berdasarkan buku *Graphic Design Solutions* edisi keenam (Landa, 2019, h.1), desain grafis memiliki pengertian sebagai sarana komunikasi visual yang berfungsi untuk menyampaikan informasi kepada target audiens, untuk memudahkan suatu konten editorial agar dapat diakses dan dipahami dengan mudah, serta mempengaruhi target audiens terhadap desain visual yang dibuat. Menurut Landa (2019), desain grafis menyediakan berbagai macam fungsi, seperti untuk komersial (*brand*, percetakan, perusahaan), sosial (*networking*, organisasi non-profit, kegiatan amal), edukasi, *entertainment*, budaya (film, museum, festival musik), personal (promosi, *branding*, undangan), eksperimental, dan politik.

Dengan begitu, desain komunikasi visual merupakan suatu media komunikasi berbasis visual untuk mempermudah dalam memahami sebuah informasi yang disampaikan. Dalam dunia desain komunikasi visual, terdapat beberapa aspek penting yang harus diperhatikan dalam menciptakan desain yang menarik dan berhasil menyampaikan komunikasi kepada target audiens. Dalam hal ini, aspek-aspek penting tersebut meliputi warna, *layout*, *Grid*, Ilustrasi, dan tipografi.

2.2.1 Warna

Landa (2019, h. 124) menyatakan bahwa warna memiliki potensi untuk mengkomunikasikan sebuah simbol, *brand personality*, dan tingkatan yang lebih dalam. Selain itu, menurut Adams Morioka dan Terry Stone dalam *Color Design Workbook* (2008, h. 34), warna memiliki kemampuan untuk menimbulkan respon, menciptakan *mood*, simbol, ide, serta mengekspresikan

suatu emosi. Teori warna merupakan suatu sistem atau panduan yang berfungsi dalam menciptakan harmoni dalam kombinasi warna (Morioka & Stone, 2008).

Dalam perancangan *board game* tentang pentingnya kompromi bagi pasangan suami istri, warna berfungsi sebagai pendukung untuk mempengaruhi emosional target audiens dan menyampaikan pesan tersirat, serta menambah nilai estetika visual pada perancangan agar target audiens tertarik kepada solusi yang dirancang oleh penulis. Warna pada perancangan ini dikelompokkan ke dalam beberapa kategori, yaitu berdasarkan klasifikasi warna, komponen warna, dan skema warna.

2.2.1.1 Psikologi Warna

Dalam perancangan *board game* tentang pentingnya kompromi bagi pasangan suami istri, diperlukan pemahaman mengenai psikologi warna agar kombinasi warna yang digunakan dapat menyesuaikan dengan tujuan dan target perancangan. Goethe dalam bukunya yang berjudul *The Theory of Colours* (2018) menjelaskan sisi psikologis dari warna, yang dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Warna merah cenderung menggambarkan hangat dan emosi yang kuat termasuk amarah dan kekerasan.
2. Warna kuning biasanya identik dengan cahaya, melambangkan keceriaan dan sukacita, namun dapat menyebabkan kecemasan jika digunakan secara berlebihan.
3. Warna jingga melambangkan energik, antusias, dan kreativitas
4. Warna biru menggambarkan ketenangan, kedamaian, dan sesuatu yang stabil.
5. Warna hijau menandakan pertumbuhan dan keseimbangan, serta memberikan efek harmonis.
6. Warna ungu, menandakan sesuatu yang misterius, berkaitan dengan hal spiritual serta kemewahan.
7. Warna Putih melambangkan kesucian dan kemurnian.
8. Warna hitam menggambarkan kegelapan, dan sesuatu yang kelam serta kedalaman.

2.2.1.1 Klasifikasi Warna

Menurut Landa (2019, h. 124-126), warna dibedakan menurut klasifikasi warna yang terdiri atas tiga jenis, yaitu warna primer, warna sekunder, warna tersier. Selain itu, adapula warna netral yang terdiri atas warna putih, hitam, dan abu-abu. Klasifikasi warna ini berupa tingkatan warna mulai dari warna dasar hingga warna yang dihasilkan dari campuran warna lainnya. Berikut adalah klasifikasi warna yang dinyatakan oleh Robin Landa:

1. Warna Primer

Warna primer merupakan warna yang tidak diturunkan atau bukan hasil dari kombinasi warna apapun. Contoh dari warna primer adalah warna merah, warna biru, dan warna kuning. Warna primer ini dapat dicampur untuk menghasilkan warna baru yang lebih banyak dan bervariasi.



Gambar 2.16 Warna Primer

Sumber: <https://jasacat.com/tabel-pencampuran-warna...>

2. Warna Sekunder

Warna sekunder adalah warna yang dihasilkan oleh campuran dari dua warna primer. Warna sekunder meliputi warna hijau yaitu campuran dari warna biru dan kuning, warna ungu yang dihasilkan dari warna biru dan merah, dan warna jingga yang dihasilkan oleh perpaduan warna merah dan kuning. Warna-warna sekunder ini juga dapat dicampur dengan warna primer untuk menghasilkan warna-warna tersier.

Secondary Colors



Gambar 2.17 Warna Sekunder
Sumber: <https://jasacat.com/tabel-pencampuran-warna...>

3. Warna Tersier

Warna tersier adalah warna yang terbentuk dari campuran warna primer dan warna sekunder. Contoh warna tersier adalah warna *chartreuse* yang dihasilkan dari pencampuran warna kuning dan hijau, warna *violet* yang merupakan campuran warna biru dan ungu, warna *magenta* yang dihasilkan oleh campuran warna merah dan ungu, warna *vermillion* yang dihasilkan dari warna merah dan jingga, dan warna *amber* yang diperoleh dengan mencampur warna kuning dan jingga.

Tertiary Colors



Gambar 2.18 Warna Tersier
Sumber: <https://jasacat.com/tabel-pencampuran-warna...>

2.2.1.2 Komponen Warna

Komponen warna adalah istilah-istilah yang digunakan untuk menentukan warna yang terdiri dari tiga aspek yaitu *hue*, *saturation*, dan *value*. Robin Landa dalam buku *Graphic Design Solutions* edisi keempat (2011), menjelaskan bahwa desainer dapat berdiskusi tentang warna dengan lebih spesifik apabila komponen warna terbagi menjadi tiga kategori:

1. *Hue*, yaitu sebuah istilah yang mewakili warna-warna seperti merah, kuning, hijau, biru, dan sebagainya, tidak termasuk warna hitam, putih, dan abu-abu. *Hue* juga dapat diartikan sebagai temperatur warna, yaitu hangat dan dingin.
2. *Saturation*, adalah tingkat ketajaman dan intensitas dari suatu warna, yang menunjukkan perbedaan warna yang kontras dan tajam dengan warna yang kusam.
3. *Value*, adalah istilah untuk kecerahan dan kegelapan dari suatu warna yang berkaitan dengan intensitas cahaya yang masuk pada warna tersebut, contohnya merah gelap dengan merah muda.



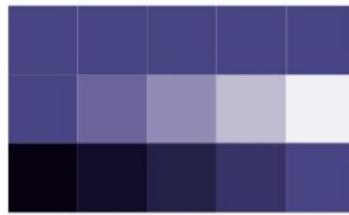
Gambar 2.19 *Hue, Saturation, & Value*
Sumber: <https://www.virtualartacademy.com...>

2.2.1.3 Skema Warna

Robin Landa (2019, h. 127) mengatakan bahwa skema warna berikut berisi kombinasi harmoni warna berdasarkan komponen warna

yaitu *hue*, *saturation*, dan *value*. Berikut adalah penjabaran dari skema warna menurut Landa:

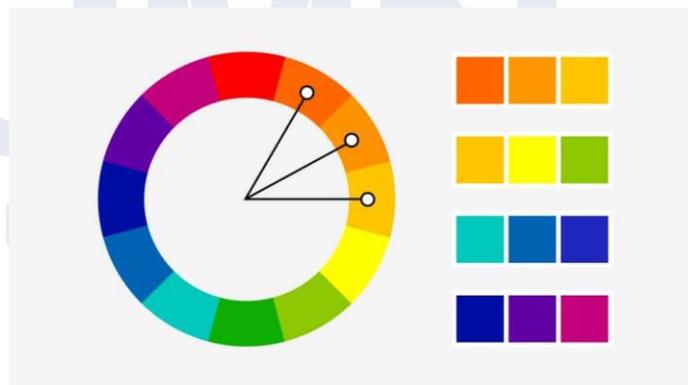
1. *Monochromatic*, adalah skema warna yang hanya terdiri atas satu *hue* yang dominan, sehingga yang membedakan hanyalah variasi dari kontras, saturasi, dan *value*.



Monochromatic color schemes: employ only one hue

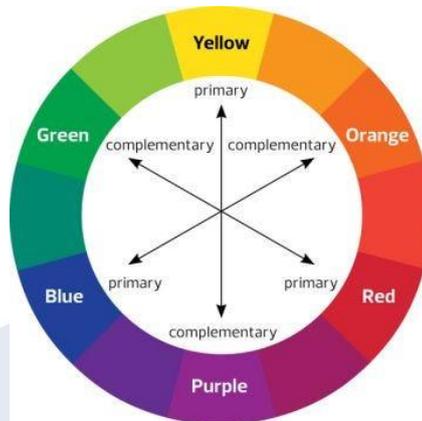
Gambar 2.20 *Monochromatic Color*
Sumber: Landa (2019)

2. *Analogous*, adalah skema warna dengan tiga *hue* yang bersebelahan, sehingga menghasilkan harmoni warna yang berhubungan satu sama lain. Dalam hal ini, salah satu warna mendominasi dan dua warna lainnya menjadi warna pendukung.



Gambar 2.21 *Analogous Color*
Sumber: <https://www.sessions.edu/notes-on-design...>

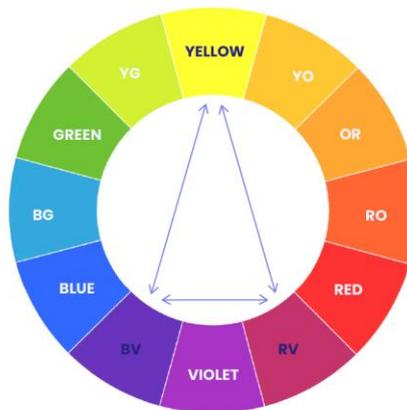
3. *Complementary*, yaitu skema warna yang terbentuk oleh komposisi dari dua *hue* yang berseberangan dalam *color wheel*, sehingga menimbulkan vibrasi secara visual.



Gambar 2.22 Complementary color
 Sumber: <https://uxdesign.cc/working-with-color...>

4. *Split Complementary*, adalah skema warna kontras yang berisikan tiga jenis *hue*, yaitu satu warna yang berseberangan dengan dua warna *analogous* yang bersebelahan dalam *color wheel*.

Split - Complementary Color Scheme



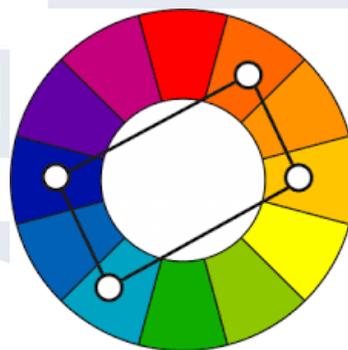
Gambar 2.23 Split complementary color
 Sumber: <https://thewhitelabelagency.com...>

5. *Triadic*, adalah skema warna yang terdiri atas tiga warna yang berada pada *color wheel* secara merata, atau terletak pada 120 derajat di setiap warnanya.



Gambar 2.24 *Triadic color*
 Sumber: <https://www.studiobinder.com...>

6. *Tetradic*, yaitu skema warna yang berisi empat warna dari dua set *complementary*, yang menghasilkan banyak variasi warna.



Gambar 2.25 *Tetradic color*
 Sumber: <https://colorswatches.info/tetradic-colors>

2.2.2 *Layout*

Ambrose dan Harris (2011) menjelaskan bahwa *layout* merupakan suatu proses dalam desain dengan memposisikan bentuk serta spasi dalam menyusun skema desain dengan tujuan bagi audiens agar dapat menyerap dan memahami informasi yang disampaikan dengan mudah.

Selain itu, terdapat jenis-jenis *layout* yang dikemukakan oleh Blakeman (2004) yang digunakan untuk desain cetak. Berikut adalah penjabaran dari jenis-jenis *layout* menurut Blakeman:

2.2.2.1 *Big Type*

Jenis *layout big type* biasanya tampak minimalis dan memiliki kesan bersih/*neat*. *Layout* jenis ini berfokus pada tipografi dengan ukuran yang besar agar audiens lebih tertarik dan mudah untuk

dibaca. Contoh menggunakan *layout big type* adalah pada judul atau *headline* dari sebuah media.



Gambar 2.26 *Big Type Layout*
Sumber: <https://www.gamelab.id/news...>

2.2.2.2 *Circus*

Berbeda dengan *big type*, *layout circus* cenderung disusun dengan penuh dan ramai, dengan menggunakan berbagai macam elemen visual yang berbeda sebagai hiasan. Agar jenis *layout* ini tetap terlihat rapi, biasanya digunakan *grid* untuk membantu desainer dalam menempatkan setiap elemen pada *layout*.



Gambar 2.27 *Circus Layout*
Sumber: <https://www.gamelab.id/news...>

2.2.2.3 *Copy Heavy*

Copy Heavy adalah jenis *layout* yang cenderung berfokus pada *body text*, yang biasanya digunakan ketika memiliki isi konten atau

tulisan yang panjang. Biasanya, jenis *layout* ini terdapat pada koran atau majalah.



Gambar 2.28 Copy Heavy Layout
Sumber: <https://www.gamelab.id/news...>

2.2.2.4 Frame

Seperti namanya, jenis *layout frame* yaitu memasukkan susunan *layout* ke dalam bingkai/frame dengan tujuan menciptakan batas terhadap konten visual agar konten terlihat rapi dan tampak teratur. Jenis *layout* ini dapat digunakan dalam membuat sertifikat, poster atau *cover* buku.



Gambar 2.29 Frame Layout
Sumber: <https://jasalogo.id/artikel/7-jenis-layout...>

2.2.2.5 Mondrian

Seperti namanya, jenis *layout* ini terinspirasi dari gaya lukis Piet Mondrian yang merupakan pelukis asal Belanda. Jenis *layout mondrian* biasanya bersifat konseptual, dengan menyeimbangkan elemen-elemen visual yang digunakan ke dalam bentuk geometris. Jenis *layout* ini biasanya digunakan dalam majalah atau poster.



Gambar 2.30 Mondrian Layout
Sumber: <https://www.gamelab.id/news...>

2.2.2.6 Multi-panel

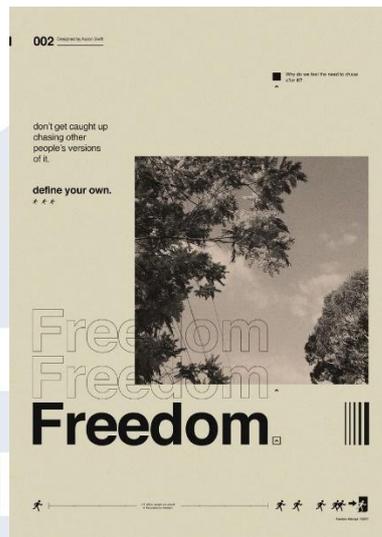
Jenis *layout* ini memiliki pembagian yang seimbang antara teks dan konten visual seperti gambar, foto, dan sebagainya, yang dipisah menjadi beberapa bagian dalam salah satu bentuk yang sama. Contoh dari penggunaan *layout* ini ada pada brosur, pamflet, atau *flyer*.



Gambar 2.31 Multipanel Layout
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin...>

2.2.2.7 *Picture Window*

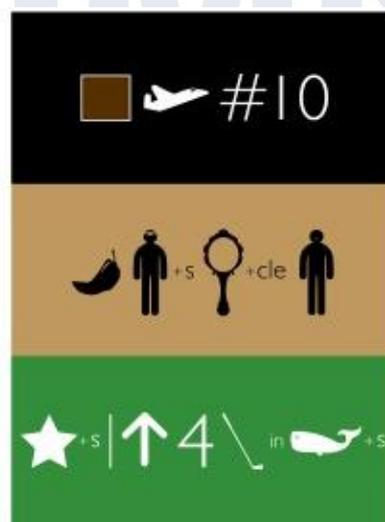
Picture window adalah salah satu jenis layout yang berfokus pada elemen visual gambar atau foto, yaitu dengan didominasi oleh gambar dan peletakkan *headline* serta *body text* di bawah gambar.



Gambar 2.32 *Picture Window Layout*
Sumber: <https://jasalogo.id/artikel/7-jenis-layout...>

2.2.2.8 *Rebus*

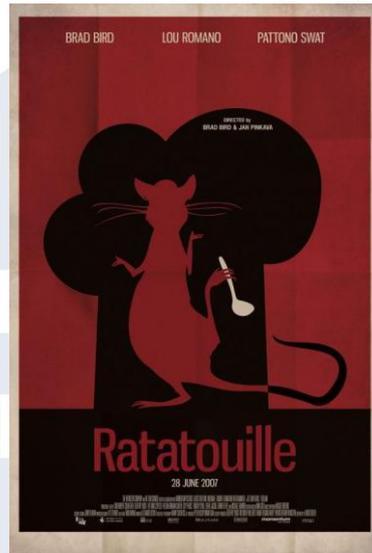
Jenis *layout* ini didominasi oleh elemen visual, berupa ilustrasi untuk menyampaikan pesan atau cerita secara tersirat dan visual. Biasanya, jenis *layout* ini digunakan pada poster.



Gambar 2.33 *Rebus Layout*
Sumber: <https://karenw4.wordpress.com...>

2.2.2.9 Silhouette

Jenis *layout* yang terakhir adalah *silhouette*, yang cenderung kontras antara warna maupun elemen visual yang digunakan untuk menonjolkan salah satu elemen, dengan mengkomposisikan aspek dominan dari suatu gambar.



Gambar 2.34 *Silhouette Layout*

Sumber: <https://jasalogo.id/artikel/7-jenis-layout...>

2.2.3 Grid

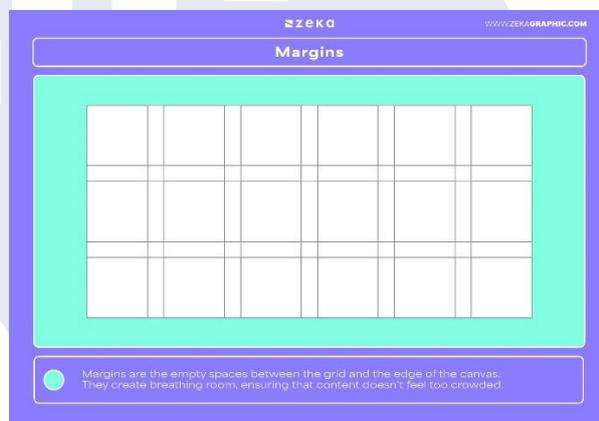
Selain *layout*, aspek penting lainnya dalam desain komunikasi visual yang membantu penulis untuk merancang desain yang rapi dan terstruktur adalah dengan menggunakan *grid*. Menurut Landa (2019, h. 163), *grid* merupakan sebuah panduan untuk menyusun dan mengatur teks dan gambar yang terbentuk atas garis horizontal dan vertikal, serta panduan untuk membuat format *margin* dan kolom.

Grid berfungsi untuk menyusun suatu konten supaya audiens dapat dengan mudah membaca dan menerima informasi dari konten terkait (Landa, 2019). Selain itu, Ambrose dan Harris (2011) juga mengatakan bahwa desain dengan menggunakan *grid* dapat membantu desainer saat meletakkan elemen halaman agar lebih akurat.

2.2.3.1 Elemen *Grid*

Graver dan Jura (2012, h. 20-21) dalam *Grids and Page Layouts: an Essential Guideline for Understanding & Applying Page Design Principles* membagikan macam-macam elemen *grid* ke dalam beberapa jenis, yang penjabarannya sebagai berikut:

1. *Margin*, merupakan area bersih (*white space*) yang terletak di tepi setiap sisi halaman suatu desain. Fungsi *margin* adalah untuk menaruh *header* dan *footer* (catatan kaki).



Gambar 2.35 *Margin*

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

2. *Flowline*, yaitu garis horizontal yang berguna untuk menjadi panduan (*guideline*) bagi target audiens dalam membaca dan memperoleh informasi pada suatu konten.



Gambar 2.36 *Flowlines*

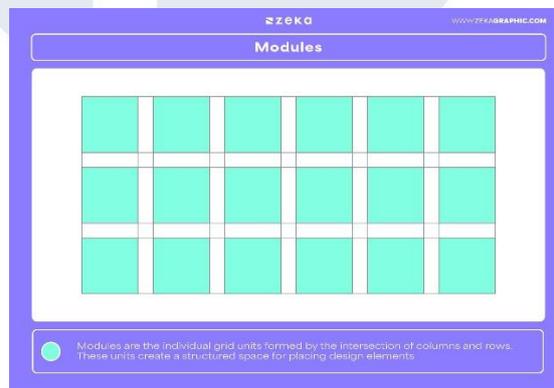
Sumber: <https://www.zekagraphic.com...>

3. *Column*, yaitu bagian yang tersusun secara vertikal yang terdapat pada *grid* dalam sebuah halaman.



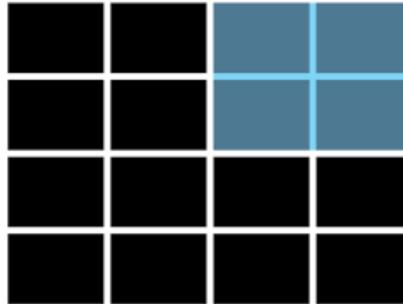
Gambar 2.37 *Columns*
Sumber: <https://www.zekagraphic.com...>

4. *Modules*, yaitu sekumpulan kolom dan baris yang tersusun berdasarkan interval, yaitu perbatasan antara garis kolom (vertikal) dan *flowline* (horizontal).



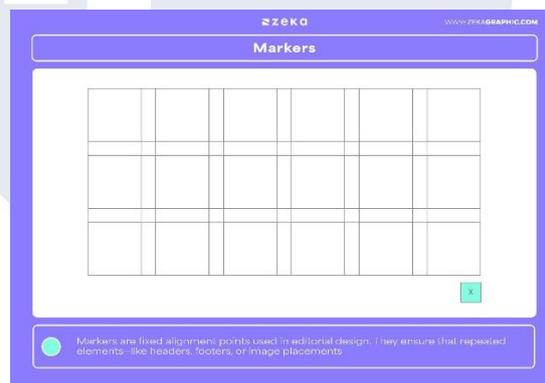
Gambar 2.38 *Modules*
Sumber: <https://www.zekagraphic.com...>

5. *Spatial Zone*, adalah suatu wilayah/area yang muncul dari gabungan berbagai modul, yang berfungsi sebagai tempat untuk menaruh macam-macam konten dengan konsisten.



Gambar 2.39 *Spatial Zone*
 Sumber: <https://www.colortechinc.com...>

F. *Markers*, adalah penanda yang berfungsi sebagai penempatan konten sekunder secara berulang, contohnya adalah *header* dan *page number*



Gambar 2.40 *Markers*
 Sumber: <https://www.zekagraphic.com...>

Elemen-elemen *grid* di atas berguna bagi penulis untuk merancang desain pada *board game* supaya tampak tertata dengan rapi, sehingga dengan menyusun konten pada elemen *grid* yang sesuai akan membuat pesan atau informasi yang disampaikan lebih efektif diterima dan dengan mudah dipahami oleh target audiens.

2.2.3.2 Struktur dasar *Grid*

Graver dan Jura (2012, h. 26-47) juga menjelaskan tentang struktur dasar *grid* yang terdiri atas 6 jenis yang berbeda. Berikut adalah penjabaran dari masing-masing struktur dasar *grid*:

1. *Single Column*

Single column grid yaitu bentuk *grid* yang paling dasar dan sederhana, dan hanya terdiri atas satu kolom. *Single column* biasanya digunakan jika ingin berfokus pada *body text* dalam halaman, contohnya adalah buku.



Gambar 2.41 *Single Column Grid*
 Sumber: <https://id.pinterest.com...>

2. *Multicolumn*

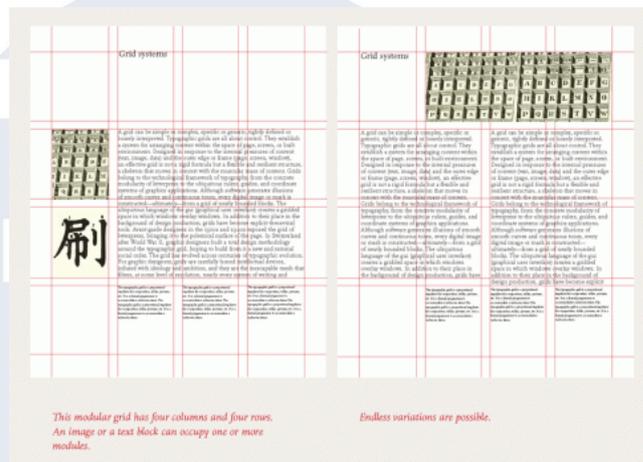
Multicolumn grid yaitu *grid* yang digunakan dalam meletakkan beberapa konten dengan material yang berbeda-beda. Setiap kolom pada *grid* ini dapat memiliki ukuran yang berbeda sesuai dengan fungsi penggunaannya.



Gambar 2.42 *Multicolumn Grid*
 Sumber: <https://www.interaction-design.org...>

3. Modular

Modular grid berisikan beberapa kolom dan garis yang disusun dengan sejajar, baik secara vertikal maupun secara horizontal, sehingga menghasilkan modul-modul yang berfungsi untuk mengatur banyak konten yang beragam hingga membentuk *spatial zone*.



Gambar 2.43 *Modular Grid*
 Sumber: <https://kbtype2processblog...>

4. Hierarchical

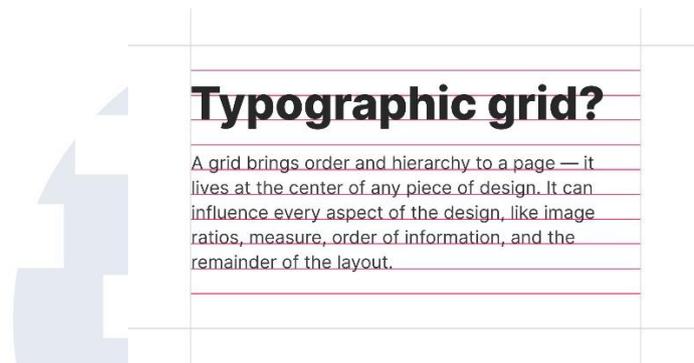
Hierarchical grid bertujuan untuk membuat sebuah desain yang membutuhkan hierarki sesuai dengan konten mana yang paling pertama ditunjukkan. Oleh karena itu, *hierarchical grid* memiliki ukuran kolom yang beragam untuk memandu pembaca agar lebih mudah dalam menyerap informasi dengan urut.



Gambar 2.44 *Hierarchical Grid*
 Sumber: <https://sherpablog.marketingsherpa.com...>

5. *Baseline*

Baseline grid yaitu bentuk *grid* berupa barisan garis yang digunakan sebagai panduan dalam membantu desainer untuk mengatur tipografi atau teks agar tetap konsisten dari segi ukuran dan tata letaknya.



Gambar 2.45 *Baseline Grid*
Sumber: <https://app.uxcel.com/lessons...>

6. *Compound*

Compound grid adalah kombinasi atau gabungan dari bentuk-bentuk *grid* lainnya, sehingga desainer dapat mendesain dengan tata letak yang lebih bervariasi dan bebas, dan tetap mengutamakan kerapian pada setiap kontennya dengan mempertahankan dan menyatukan aspek-aspek seperti *margin*, *flowlines*, dan *markers* atau sub-elemen lain.



Gambar 2.46 *Compound Grid*
Sumber: <https://stuffandnonsense.co.uk...>

2.2.4 Ilustrasi

Ilustrasi menurut Alan Male (2007) dalam *Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective* adalah sebuah penerapan dari cerita

berupa gambar atau seni visual untuk mengkomunikasikan suatu konteks pada audiens dalam menyampaikan sebuah informasi atau pesan. Male (2007) juga mengatakan bahwa ilustrasi memiliki fungsi yang lebih daripada penampilan secara visual, yaitu untuk menjadi media dalam menyelesaikan suatu masalah dan solusi untuk menyampaikan komunikasi secara visual.

Selain itu, Susanto (2017) dalam Augia Jurnal Pendidikan Seni Rupa mengartikan ilustrasi sebagai suatu bentuk seni berupa gambar yang berguna untuk menyatakan sebuah maksud dan tujuan melalui visual. Pada awalnya, ilustrasi biasanya hanya dapat dilihat dan dinikmati dalam bentuk lukisan pada dinding gua, namun seiring berkembangnya zaman, ilustrasi mulai merambah ke macam-macam media seperti buku, koran, *game* digital, dan *board game* (Priyata, Waluyanto, & Zacky, 2020). Dalam penelitian ini, ilustrasi dikelompokkan berdasarkan peran dan gaya ilustrasi yang akan digunakan dalam perancangan *board game* tentang pentingnya kompromi bagi pasangan suami istri.

2.2.4.2 Karakteristik Ilustrasi

Menurut Jaleen Grove dalam *Evaluating Illustration Aesthetically: Points for consideration for those new to the field* (2011, h. 8-10), terdapat karakteristik dalam ilustrasi, yaitu sebagai berikut:

1. *Communication*, yaitu ilustrasi sebagai suatu gambar yang bertujuan sebagai alat komunikasi terhadap suatu pesan atau konsep, termasuk memberikan pendapat atau komentar dari suatu masalah.
2. *Text-image Relationship*, yaitu ilustrasi sebagai perantara antar gambar dan tulisan untuk menimbulkan sebuah harmoni.
3. *Wham! Factor*, yaitu karakteristik ilustrasi sebagai sarana untuk menggugah emosional dan perasaan, seperti membuat sedih, membuat tertawa, membuat takut, dan sebagainya.
4. *Print Media*, yaitu karakteristik ilustrasi yang dibuat dalam proses produksi terhadap media cetak agar dapat dengan mudah tersampaikan kepada audiens.

5. *Display*, yaitu karakteristik ilustrasi berupa lukisan yang bertujuan untuk dipajang agar dapat dinikmati. Selain lukisan, jenis ilustrasi lain biasanya tidak dipamerkan karena memiliki hasil cetak serta skala yang berbeda dengan karya aslinya. Dalam hal ini, media seperti buku komik dan majalah menjadi sarana terbaik untuk menikmati ilustrasi dengan konsep visual yang lengkap.

2.2.4.2 Peran Ilustrasi

Alan Male dalam *Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective* (2007, h. 84) membagikan peran-peran atau fungsi dari ilustrasi yang terdiri atas lima fungsi, berikut adalah penjabarannya:

1. *Documentation, Reference, and Instruction*

Ilustrasi berperan sebagai hasil dokumentasi dalam situasi tertentu seperti peristiwa sejarah yang terkadang tampak lebih hidup dan detail dibanding foto pada masanya. Selain itu, ilustrasi juga berfungsi sebagai media informasi visual yang digunakan dalam dunia medis/kedokteran seperti anatomi, organ tubuh, dan sebagainya. Biasanya, ilustrasi ini terdapat pada buku pelajaran sekolah, ensiklopedia, dan lain-lain.

2. *Commentary*

Ilustrasi berperan untuk memberi opini atau mengomentari masalah-masalah politik dan isu-isu terkini yang terdapat pada jurnal, contohnya dalam koran dan berita. Biasanya peran ilustrasi ini dapat ditemukan dalam dunia editorial, dan memiliki unsur-unsur *satire* atau humor yang berisikan sindiran dalam bentuk karikatur politik untuk mempengaruhi pemikiran dan menimbulkan argumen yang provokatif dan kontroversial.

3. *Storytelling*

Ilustrasi berperan sebagai media untuk narasi cerita yang dikemas dalam bentuk fiksi, karena biasanya terkandung elemen-elemen fantasi yang dapat ditemukan dalam buku cerita anak, komik,

novel, dan sebagainya. Dalam hal ini, ilustrasi berfungsi untuk menjelaskan sebuah cerita secara visual, agar para pembaca dapat lebih mudah memahami isi cerita dan menambah nilai visual dari media yang menggunakan ilustrasi sebagai sarana untuk bercerita.

4. *Persuasion*

Ilustrasi berperan sebagai alat persuasi untuk mengajak dan mempromosikan sesuatu dalam bentuk iklan promosi. Selain itu, ilustrasi juga berfungsi untuk menjadi bagian dari kampanye untuk meningkatkan *awareness* target audiens terhadap objek kampanye.

5. *Identity*

Ilustrasi berperan sebagai identitas dari suatu instansi atau *brand* dari sebuah perusahaan. Dalam hal ini, ilustrasi dapat berbentuk logo, *supergraphic*, maskot, dan sebagainya yang menggambarkan dan mencerminkan identitas dari suatu produk. Hal ini berfungsi agar pelanggan dapat mengenali dan mengingat sebuah *brand* dengan mudah, serta untuk menyampaikan visi dan misi *brand* kepada target audiens.

2.2.5 Tipografi

Definisi tipografi menurut Roy Brewer (1971) memiliki artian yang luas, yaitu meliputi penyusunan dan penataan letak suatu halaman atau media cetak, sementara pengertian yang sempit yaitu melingkupi pemilihan, tata letak, serta macam-macam hal yang berkaitan dengan *typeset*. Sementara itu, berdasarkan Iswanto (2023, h.123), tipografi merupakan sebuah ilmu, seni, atau suatu teknik untuk menata huruf-huruf dan teks hingga membentuk tulisan yang memiliki arti dan dapat dibaca dengan jelas, serta mempunyai nilai estetika.

Dalam dunia Desain Komunikasi Visual, tipografi dianggap sebagai bahasa visual (*visual language*), yaitu bahasa yang bisa dilihat (Iswanto, 2023, h.123). Agar sebuah tipografi dapat terbaca dengan jelas oleh semua khalayak, maka tipografi harus memenuhi beberapa prinsip dan menggunakan jenis huruf yang sesuai dengan tema serta tujuan tipografi dibuat.

2.2.5.1 Prinsip Tipografi

Untuk mendesain tipografi yang dapat terbaca oleh target audiens, terdapat beberapa prinsip dasar yang harus diperhatikan oleh desainer dalam menciptakan tipografi. Wijaya (2004, h.51), menyatakan bahwa terdapat empat prinsip dasar dari tipografi yang sangat berpengaruh terhadap tingkat keberhasilan dari desain tipografi. Keempat prinsip dasar tersebut adalah *legibility*, *clarity*, *visibility*, dan *readability*.

1. *Legibility*

Legibility yaitu prinsip tipografi yang berfokus pada kualitas setiap huruf yang memungkinkan semua huruf bisa terbaca dengan jelas tanpa ada yang terpotong, tertimpa, dan sebagainya yang mengganggu pandangan pembaca terhadap huruf tersebut.

2. *Readability*

Readability adalah prinsip tipografi yang tertuju pada hubungan antar huruf agar dapat terbaca. Saat menyatukan huruf demi huruf hingga membentuk kata dan kalimat, desain harus memperhatikan jarak antar huruf agar tidak terlalu dekat dan terlalu jauh, serta memperhatikan spasi yang tepat di setiap kata, sehingga pembaca tidak perlu energi ekstra untuk berusaha membaca tulisan tersebut.

3. *Visibility*

Visibility yaitu tingkat keterbacaan dari suatu huruf, kata, serta kalimat dalam tipografi agar tulisan mampu dibaca oleh pembaca dalam jarak tertentu, bergantung dengan jenis media yang digunakan. Sebagai contoh, penggunaan ukuran tulisan pada *headline* brosur dengan *billboard* tentunya berbeda, karena *billboard* membutuhkan ukuran tipografi yang besar sehingga dapat terbaca dalam jarak yang jauh.

4. *Clarity*

Clarity yaitu kejelasan huruf yang dipengaruhi oleh hierarki visual yang jelas, pemilihan warna yang kontras, pemilihan *Typeface* yang sesuai, dan sebagainya yang memungkinkan desainer untuk memiliki kombinasi yang tepat untuk meningkatkan keterbacaan huruf.

2.2.5.2 Jenis huruf

James Craig dalam bukunya yang berjudul *Designing with Type: The Essential Guide to Typography* (2006, h.201) menjelaskan tentang jenis-jenis huruf dalam tipografi, beberapa diantaranya yang sering digunakan yaitu *serif*, *sans serif*, *script*, *decorative*, dan *slab serif*. Di bawah ini adalah penjelasan tentang masing-masing dari jenis huruf menurut Craig:

1. *Serif*, yaitu ditandai dengan tarikan *strokes* yang diproyeksi dari garis utama huruf.



Gambar 2.47 Tipe Huruf *Serif*
Sumber: <https://design.tutsplus.com...>

2. *Sans Serif*, adalah kebalikan dari *serif*, yaitu sebuah huruf yang tidak memiliki tarikan garis di ujungnya. Biasanya jenis huruf ini digunakan untuk menambah kesan modern dan efisien (h.103).



Times New Roman
serif font

Gambar 2.48 Tipe Huruf *Sans Serif*
Sumber: <https://design.tutsplus.com...>

3. *Script*, yaitu jenis huruf yang berasal dari tulisan tangan dan kaligrafi, yang identik dengan huruf yang miring dan garis lengkung di ujung hurufnya.



Gambar 4.49 Jenis Huruf *Script*
Sumber: <https://docs.aspose.com/font/net...>

4. *Decorative*, yaitu berbagai macam jenis huruf yang memiliki bentuk khusus dan huruf kustom, yang hampir secara eksklusif digunakan sebagai kebutuhan penampilan/*display*.



Gambar 2.50 Jenis Huruf *Decorative*
 Sumber: <https://www.vectorstock.com...>

5. *Slab serif*, yaitu jenis huruf serif yang memiliki ciri khas berupa *strokes* yang tebal dan dominan, terkadang ketebalannya setara dengan garis utama huruf.



Gambar 2.51 Tipe huruf *slab serif*
 Sumber: <https://design.tutsplus.com...>

2.2.6 *User Experience*

User Experience (UX) dapat diartikan sebagai pengalaman pengguna yang berkaitan dengan reaksi, pandangan, serta perilaku yang dialami secara keseluruhan dari sebuah sistem maupun aplikasi (Joo, 2017). Selain itu, dalam *board game*, *User Experience* memiliki keselarasan dengan *Player Experience*, yaitu pengalaman personal pemain untuk menjelaskan kualitas dari suatu permainan dengan mempertimbangkan elemen dramatis dari permainan itu sendiri (Madana, et al., 2021).

Dalam merancang *user experience* (UX), terdapat beberapa prinsip yang harus diperhatikan oleh desainer (Rae, 2020). Prinsip-prinsip tersebut dijabarkan sebagai berikut, yang akan digunakan dalam perancangan *board game* tentang pentingnya kompromi bagi suami istri.

1. *Visibility of System*, yaitu prinsip mengenai pengetahuan pengguna terhadap sistem desain yang jelas dan sepadan satu sama lain.
2. *Match between system and real world*, yaitu perbandingan atau kesamaan antara dunia asli dengan yang terdapat pada sistem, sehingga pengguna merasa familiar dengan sistem yang dirancang oleh desainer
3. *User control and freedom*, adalah prinsip UX yang memungkinkan pengguna untuk memiliki kebebasan atas kontrol mereka dalam suatu sistem atau aplikasi.
4. *Consistency and standards*, ditujukan kepada suatu pola yang sudah ada sebelumnya pada sistem terdahulu yang menjadi standar dalam merancang dan mendesain suatu sistem yang baru.

Desain Komunikasi Visual memiliki peran yang sangat penting dalam perancangan *board game* tentang pentingnya kompromi bagi pasangan suami istri. Hal ini disebabkan dalam merancang media edukasi interaktif seperti *board game*, Desain Komunikasi Visual bertujuan untuk menyertakan pesan dalam bentuk visual, agar informasi yang ingin disampaikan oleh penulis dapat diterima dan dipahami dengan mudah oleh target audiens, sehingga dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan yang diangkat pada topik perancangan.

2.3 Kompromi

Secara umum, kompromi memiliki konsep yang berarti memberi sesuatu pada pihak lawan, agar ditukarkan dengan sesuatu yang kita harapkan dengan melepaskan sebagian tuntutan dan menetapkan tuntutan tertentu hingga mencapai kesepakatan (Lenin, 2015, h.282). Dalam KBBI (*Kamus Besar Bahasa Indonesia*), kompromi memiliki artian *persetujuan dengan jalan damai atau saling mengurangi tuntutan (tentang persengketaan dan sebagainya)*. Hal ini terjadi karena adanya konflik atau perbedaan yang terjadi antara kedua belah pihak,

sehingga dibutuhkan manajemen konflik untuk menemukan solusi dalam menyelesaikan suatu konflik. Salah satu gaya manajemen konflik adalah dengan melakukan kompromi (Robbins, 2002, h.215). Menurut Julaibib dan Saraswati (2019), manajemen konflik kompromi merupakan strategi dalam menyelesaikan suatu konflik yang dilakukan dalam mencapai kesepakatan dengan memperhatikan kebutuhan serta keinginan kedua belah pihak.

2.3.1 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Terjadinya Kompromi

Wirawan (2010, h.135-138) mengatakan bahwa terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi terjadinya manajemen konflik, salah satu bentuknya adalah kompromi, yang digunakan oleh pihak-pihak yang terlibat dalam konflik. Di bawah ini merupakan beberapa faktor yang mempengaruhi timbulnya manajemen konflik berkaitan dengan kompromi:

2.3.1.1 Asumsi terhadap Konflik.

Seseorang yang berasumsi terhadap suatu konflik berpotensi untuk mempengaruhi pola tingkah laku bagi orang tersebut dalam menghadapi situasi tertentu, sehingga seseorang yang sudah mempunyai asumsi atau pandangan mengenai suatu konflik akan berpikir untuk mencari cara agar dapat mengatasi konflik tersebut.

2.3.1.2 Persepsi tentang Penyebab Konflik

Gaya manajemen konflik dari seseorang akan dipengaruhi oleh persepsi orang tersebut terhadap penyebab konflik. Sebagai contoh, apabila seseorang memiliki persepsi bahwa penyebab konflik akan mempengaruhi kehidupan atau harga diri akan berkompetisi untuk memenangkan konflik. Namun, seseorang yang menganggap bahwa penyebab konflik akan mempengaruhi hubungan atau relasi dengan orang lain, maka ia akan melakukan kompromi untuk mencari jalan tengah.

2.3.1.3 Pola Komunikasi dalam Interaksi Konflik

Konflik adalah salah satu proses interaksi dan komunikasi antara kedua belah pihak. Apabila proses tersebut berjalan dengan lancar, maka komunikasi yang dilakukan oleh pihak yang terlibat dapat

dipahami dan diterima dengan baik tanpa halangan, hingga menimbulkan kompromi antar satu sama lain untuk menyelesaikan konflik. Dengan ini, kedua belah pihak dapat saling mengerti dan merespon satu sama lain sesuai yang diharapkan.

2.3.1.4 Pengalaman Menggunakan Salah Satu Gaya Manajemen Konflik

Seseorang yang memiliki pengalaman dalam menghadapi konflik sebelumnya akan mempertimbangkan untuk menggunakan gaya manajemen konflik tertentu. Hal ini akan mempengaruhi proses interaksi konflik dan pemilihan gaya manajemen konflik. Contohnya, jika seseorang berhasil meredakan konflik dengan pihak lain dengan berkompromi, maka pada konflik selanjutnya ia cenderung akan menggunakan gaya manajemen konflik kompromi, baik dengan orang yang sama maupun dengan orang lain.

2.3.1.5 Kecerdasan Emosional

Dalam menghadapi dan mengendalikan konflik, dibutuhkan kecerdasan emosional yaitu kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk mengontrol atau mengendalikan emosi ketika berada dalam masalah, agar konflik tidak semakin memburuk. Orang dengan kecerdasan emosional yang baik biasanya lebih mudah untuk melakukan kompromi dengan orang lain.

2.3.1.6 Kepribadian

Dalam menghadapi konflik, kepribadian dari pihak yang terlibat juga berpengaruh dalam memilih gaya manajemen konflik. Seseorang dengan kepribadian tidak sabaran, pemberani, dan ambisi akan berusaha memenangkan konflik dengan kompetisi. Sebaliknya, seseorang yang sabar, lapang dada, dan dewasa akan memilih untuk kompromi.

2.3.1.7 Keterampilan Berkomunikasi

Seseorang dengan keterampilan dalam berkomunikasi akan mempengaruhinya dalam menentukan gaya manajemen konflik ketika

menghadapi suatu permasalahan. Apabila keterampilan komunikasinya rendah, maka akan merasa kesusahan untuk berkompromi, karena gaya manajemen kompromi membutuhkan keterampilan komunikasi yang tinggi untuk berinisiasi dengan pihak lawan.

2.3.2 Prinsip-prinsip Kompromi

Irena Novarlia (2015, h.200) menjelaskan tentang prinsip-prinsip kompromi dalam budaya demokrasi, yang mengakui sifat dari kodrat manusia sebagai makhluk individu dan sosial dalam masyarakat. Berikut adalah prinsip-prinsip dari kompromi yang penting untuk dikembangkan bagi setiap manusia:

2.3.2.1 Menjunjung Tinggi Persamaan

Setiap manusia harus terbuka apabila melihat perbedaan pendapat, kritik, dan saran yang dilontarkan oleh orang lain (Novarlia, 2015, h.200). Hal ini dapat dipelajari dengan kompromi, yaitu bahwa setiap orang mempunyai derajat dan kedudukan yang sama sebagai makhluk hidup ciptaan Tuhan Yang Maha Esa, sehingga dalam kehidupan sehari-hari, setiap manusia harus mampu menghargai manusia lainnya sebagai bentuk kesadaran diri dalam memahami dan menerima keragaman masyarakat.

2.3.2.2 Menjaga Keseimbangan antara Hak dan Kewajiban

Dalam hidup bermasyarakat, ada batasan-batasan tertentu yang harus dihormati dan dikompromi, termasuk hak dan kewajiban yang dimiliki setiap manusia, sehingga dalam membentuk tatanan hidup sehari-hari, manusia harus memiliki tanggung jawab terhadap Sang Pencipta, terhadap sesama manusia, dan terhadap diri sendiri, sebab setiap manusia memiliki hak asasi yang meliputi hak untuk hidup, hak dalam kebebasan, serta hak untuk memiliki sesuatu (Novarlia, 2015, h.200).

2.3.2.3 Membudayakan Sikap Adil dan Bijak

Sebagai kunci budaya demokrasi, kompromi dapat terjadi jika manusia mampu bersikap adil dan bijak guna menciptakan hidup saling menghormati (Novarlia, 2015, h.200). Dalam kompromi, sikap

adil berarti semua pihak yang terlibat harus merelakan sebagian keinginannya dan mempersilakan setiap pihak untuk memenangkan konflik. Dalam kata lain, adil berarti sama-sama memperoleh kemenangan sekaligus menerima sebagian kekalahan.

2.3.2.4 Musyawarah dan Mufakat

Kompromi terjadi jika pengambilan keputusan dilakukan dengan musyawarah, yang bermakna di setiap situasi dan kondisi yang memerlukan keputusan dari semua pihak (Novarlia, 2015, h.200). Hal ini dilakukan dengan melakukan kompromi dan mendengar pendapat dari semua pihak, serta mengupayakan untuk memahami persoalan yang diangkat sebelum sebuah menentukan keputusan. Kompromi melalui musyawarah mufakat mampu menghasilkan hasil akhir yang memuaskan sebagian besar pihak, sehingga tidak terjadi konflik vertikal dan horizontal.

2.3.2.5 Mengutamakan Persatuan dan Kesatuan

Dalam kehidupan sehari-hari, kompromi terjadi jika seseorang mementingkan orang lain dibanding diri sendiri untuk mengutamakan kesatuan dan persatuan, yaitu setiap orang rela untuk melakukan sesuatu tanpa pamrih walaupun diluar kepentingan pribadi (Novarlia, 2015, h.200).

2.3.3 Pentingnya Kompromi dalam Pernikahan

Dalam hubungan interpersonal, kompromi didefinisikan sebagai strategi untuk menyelesaikan konflik dengan berusaha meraih kesepakatan yang menguntungkan satu sama lain dengan pertimbangan terhadap kebutuhan serta keinginan masing-masing pihak (Saraswati, 2019). Kompromi dalam hubungan pernikahan bermanfaat untuk menemukan jalan tengah dalam mencapai solusi atau jalan keluar dari suatu konflik, yang sesuai dengan keinginan kedua belah pihak dengan mengutamakan kepuasan semua pihak yang didasari oleh rasa peduli dan cinta dalam setiap hubungan individu (Wood, 2016, h.257). Pasangan yang sering berkompromi dalam menyelesaikan suatu konflik memiliki hubungan yang lebih harmonis, yang

menunjukkan bahwa gaya manajemen konflik kompromi sangat penting untuk menjaga kesehatan dan kelangsungan hubungan (Megan & Setiawan, 2025, h.76).

Fauzi (2024, h.79) menyatakan bahwa penelitian menunjukkan pasangan dengan keterampilan komunikasi yang baik biasanya memiliki hubungan yang stabil dan bahagia, karena komunikasi yang efektif memberikan kenyamanan bagi pasangan untuk menyatakan perasaan, kebutuhan, serta keinginan mereka tanpa merasa keberatan, sehingga menguatkan ikatan batin antara satu sama lain. Komunikasi yang baik akan menimbulkan dan meningkatkan pola kompromi antar pasangan karena mereka memiliki keterbukaan dan berani untuk mengekspresikan pendapat terkait konflik yang dihadapi. Oleh karena itu, komunikasi sangat berkaitan erat dengan kompromi dalam pernikahan, dan setiap pasangan harus melatih komunikasi dan belajar berkompromi untuk mencapai kehidupan rumah tangga yang harmonis dan tahan lama.

Kompromi adalah salah satu bentuk dari gaya manajemen konflik yang dilakukan dengan mempertimbangkan keuntungan kedua belah pihak hingga mencapai kesepakatan. Proses terjadinya kompromi dapat dipengaruhi oleh berbagai macam faktor tergantung sifat, situasi, serta pengalaman yang dimiliki oleh individu. Dalam berkompromi juga terdapat prinsip-prinsip tertentu, yang penting untuk dimiliki oleh setiap manusia sebagai makhluk sosial. Hal ini juga berkaitan dengan kompromi sebagai gaya manajemen konflik dalam pernikahan, yang dapat terjadi karena faktor-faktor pemicu kompromi dan dilakukan atas dasar prinsip dalam berkompromi.

2.4 Hubungan Pernikahan

Pernikahan merupakan suatu ikatan lahir batin dan bersatunya dua individu yang memiliki keluarga, sifat serta kebiasaan yang berbeda (Yulinda et al., 2022, h.126). Dengan dilakukannya pernikahan, sebuah keluarga akan terbentuk. Manusia sebagai makhluk sosial mendefinisikan keluarga sebagai satuan hidup social terkecil yang dimiliki (Kinanti, 2017, h.1). Sebuah pernikahan dapat terbentuk dari adanya hubungan romantis antar manusia (*romantic relationship*).

Brehm (dalam Karney, 2007, h.57) menjelaskan bahwa *romantic relationship* ialah cara seseorang dalam memandang perbedaan hubungan yang disertai dengan resiprositas, emosional, dan erotis yang terjadi bersama pasangan. Hubungan romantis ini diyakini sebagai interaksi suka rela dengan intensitas tertentu yang didalamnya terdapat kasih sayang dan harapan mengenai hal seksual (Reis dan Sprecher, 2009, h.27).

2.4.1 Peran dalam Pernikahan

Dalam kehidupan berumah tangga, pihak laki-laki akan berperan sebagai suami, sementara pihak perempuan memiliki peran sebagai istri. Kedua peran ini memiliki perbedaan tertentu dalam segi pembagian tugas rumah tangga. Dunn (1960) membagikan peran dalam pernikahan ke dalam dua kategori berdasarkan perkembangan zaman, yaitu peran tradisional dan peran egaliter. Selain itu, ada pula faktor yang mempengaruhi pola pembagian peran dalam rumah tangga, yang disebabkan oleh adanya stereotip mengenai peran laki-laki dan perempuan.

2.4.1.1 Peran Tradisional

Peran rumah tangga tradisional cenderung masih bergantung pada ideologi patriarki yang kental dalam kehidupan berkeluarga. Oleh sebab itu, terdapat perbandingan serta perbedaan tugas yang sangat signifikan antara suami dan istri dalam membagi tugas rumah tangga. Beberapa bentuk dari peran tradisional dalam rumah tangga menurut Dunn (1960) adalah sebagai berikut:

1. Suami adalah sumber pendapatan utama dalam keluarga
2. Istri memiliki peran yang terbatas, yaitu hanya seputar lingkungan sekitar rumah
3. Peran dalam mengasuh anak adalah tanggung utama istri
4. Suami bertanggung jawab dalam mengambil keputusan dalam keluarga

2.4.1.2 Peran Egaliter

Selain peran tradisional, Dunn (1960) juga menjelaskan mengenai bentuk-bentuk tugas rumah tangga yang termasuk ke dalam

peran egaliter, yang cenderung sudah berkembang dari peran tradisional. Menurut Olson et al. (2011), pasangan suami istri yang membagi peran egaliter cenderung lebih bahagia daripada peran tradisional, karena pembagian tugas disesuaikan oleh preferensi serta keinginan pribadi, bukan berdasarkan stereotip masyarakat. Dalam peran egaliter, istri dan suami membagikan tugas masing-masing dengan adil dan tidak ada keterbatasan tertentu. Berikut adalah beberapa tugas yang termasuk ke dalam peran egaliter menurut Dunn:

1. Suami dan istri berbagi tanggung jawab dalam keuangan
2. Suami dan istri berbagi tanggung jawab dalam pekerjaan rumah
3. Suami dan istri berbagi peran dalam mengasuh anak
4. Suami dan istri mengambil keputusan bersama dalam keluarga

2.4.1.3 Faktor yang mempengaruhi pembagian peran rumah tangga

Secara umum, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi pola pembagian peran dalam rumah tangga menurut (Rahayu, 2011). Faktor-faktor tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Kebijakan dari pemerintah dalam bentuk peraturan yang masih menganut budaya patriarki dalam sistem hukum Indonesia.
2. Faktor pendidikan, contohnya ajaran yang diberikan oleh guru kepada murid sekolah dengan pola pikir bahwa laki-laki kelak akan menjadi pemimpin, sementara perempuan akan menjadi ibu rumah tangga.
3. Faktor nilai, seperti status perempuan yang masih mengalami diskriminasi dalam kehidupan sosial karena nilai-nilai tradisional yang masih kuat, seperti kurangnya akses pendidikan, pekerjaan, dan pengambilan keputusan.
4. Faktor budaya, contohnya adalah patriarki yang menjadikan kepemimpinan laki-laki sebagai suatu hak sehingga tidak disertai oleh cinta dan tanggung jawab.
5. Faktor media massa yang menjadi sarana utama budaya populer.

6. Faktor lingkungan, yaitu sudut pandang dari masyarakat yang masih ambigu.

Dari penjabaran di atas mengenai peran dalam pernikahan, dapat disimpulkan bahwa pembagian peran rumah tangga cenderung dipengaruhi oleh perbedaan gender yang disertai oleh stereotip masyarakat maupun budaya tertentu. Sementara itu, pembagian peran rumah tangga harus disepakati oleh kedua belah pihak untuk mencapai kebahagiaan sehingga tidak ada salah satu pihak yang merasa terbatas atau tidak adil, yang akan menimbulkan berbagai macam konflik dalam pernikahan. Hal ini juga menunjukkan bahwa peran rumah tangga berkaitan erat dengan konflik dalam pernikahan.

2.4.2 Konflik dalam Pernikahan

Dalam kehidupan berumah tangga, konflik merupakan salah satu bagian yang tidak terhindarkan. Duval dan Miller (dalam Saputri, 2020, h.362) mengatakan bahwa ketidakpuasan dalam pernikahan adalah sumber utama yang menjadi penyebab terjadinya konflik dalam rumah tangga. Menurut Utami dan Mariyati (2015, h.408), dalam hubungan pernikahan, kepuasan dipengaruhi oleh sikap masing-masing pasangan terhadap satu sama lain. Selain itu, salah satu faktor penting untuk menentukan kepuasan dan kesejahteraan hubungan pernikahan adalah bagaimana cara pasangan dalam menghadapi dan menyelesaikan sebuah konflik (Strong & Cohen, 2013, h.248).

Menurut Achmad Fauzi dalam *Komunikasi dan Konflik dalam Hubungan Romantis* (2024, h.81), terdapat jenis-jenis konflik dalam hubungan romantis termasuk pernikahan, yang paling sering terjadi dalam kehidupan rumah tangga:

1. Konflik Peran

Jenis konflik ini terjadi jika tidak ada kesepakatan yang jelas mengenai peran dari masing-masing pasangan dalam hubungan rumah tangga. Sebagai contoh, salah satu pihak menganggap dirinya memiliki peran lebih banyak dan berat dalam tanggung jawab mengelola pekerjaan rumah tangga atau finansial, sehingga ia merasa

tidak adil dan menyebabkan ketegangan serta kebencian terhadap pasangannya.

2. Konflik Finansial

Konflik ini berkaitan dengan keuangan dan ekonomi. Pengelolaan uang bisa menjadi sumber konflik yang umum terjadi dalam hubungan pernikahan. Hal ini dapat disebabkan oleh pasangan yang memiliki pandangan atau pendapat yang berlainan dengan pasangannya terkait pengeluaran dan tabungan, apakah uang tersebut harus disimpan atau lebih baik digunakan untuk suatu kebutuhan. Terlebih lagi, jika keuangan tidak dikelola dengan baik juga akan menyebabkan konflik antar pasangan suami istri.

3. Konflik Komunikasi

Jenis konflik ini disebabkan oleh miskomunikasi atau kesalahpahaman dan komunikasi yang kurang efektif, misalnya salah satu pihak merasa bahwa pasangannya kurang menghargai dan mendengarkan dirinya, sehingga dapat menimbulkan ketidakpuasan dan rasa frustrasi, serta kekecewaan.

4. Konflik Nilai dan Keyakinan

Dalam hubungan pernikahan yang mengikat dua pihak dengan latar belakang yang berbeda, tentunya berpotensi untuk menimbulkan konflik terkait nilai dan keyakinan yang dianut oleh setiap pasangan. Perbedaan nilai, keyakinan, serta pandangan dalam hidup dapat mengakibatkan konflik, contohnya adalah pasangan memiliki perbedaan pandangan dalam agama, politik, cara mengasuh anak, dan sebagainya yang dapat menyebabkan ketegangan apabila tidak diselesaikan dengan cara yang bijaksana.

Dari penjabaran di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam menempuh kehidupan setelah menikah, terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan, seperti pembagian peran rumah tangga yang disesuaikan dengan preferensi masing-masing pasangan, hingga dinamika konflik yang sering terjadi dalam kehidupan rumah tangga. Akan tetapi, masih banyak konflik-konflik lainnya

yang bisa timbul dalam kehidupan rumah tangga yang disebabkan oleh berbagai macam faktor. Oleh sebab itu, penting bagi pasangan suami istri untuk bekerjasama dalam mengatasi konflik-konflik tersebut dengan berkompromi satu sama lain agar pernikahan dapat bertahan lama dan mencapai keharmonisan.

2.5 Penelitian yang Relevan

Dalam perancangan ini, penulis melakukan identifikasi dan analisa mengenai penelitian-penelitian terdahulu yang relevan sebagai pendukung bagi penulis untuk menunjukkan kebaruan yang terdapat dalam perancangan *board game* tentang pentingnya kompromi bagi pasangan suami istri.

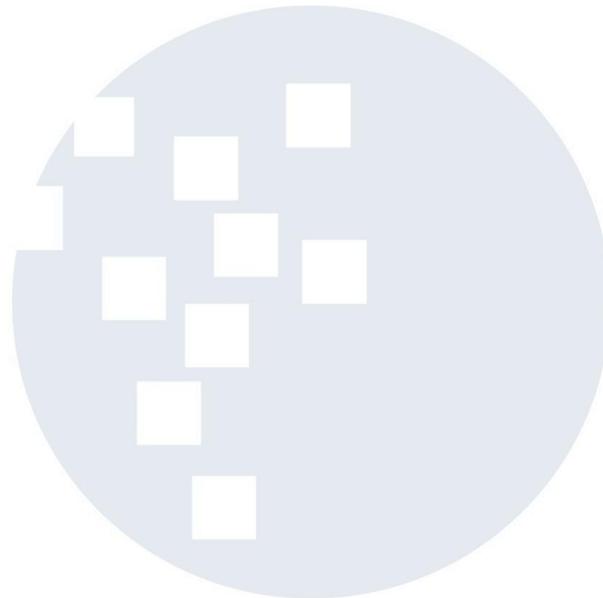
Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Pengelolaan Konflik Pasangan Suami Istri Dalam Menjaga Kelanggengan Pernikahan	Brian Henry, Fanny Lesmana, & Desi Yoanita	Manajemen konflik dilakukan dengan berdiskusi tentang cara keduanya dapat bekerjasama dalam mengenal dan memahami perbedaan karakter, peran, dan gaya komunikasi	Memanfaatkan interaktivitas pada media perancangan yang berfokus untuk menimbulkan diskusi antar target audiens dan bekerjasama
2.	<i>board game</i> : Cara Pembelajaran Yang Menyenangkan Bagi Orang Dewasa	Wustari L. Mangundjaya, Seta A. Wicaksana, Callista Hapsari Almira Inez Ersa	<i>board game</i> merupakan salah satu media yang cocok untuk edukasi bagi orang dewasa dalam memecahkan masalah yang melibatkan aspek pengalaman pribadi, serta mengukur	Merancang <i>board game</i> dengan menambah konten edukasi untuk melatih pemain memecahkan masalah dan berkoordinasi bersama pasangan

			kerjasama, koordinasi, komunikasi, pengambilan keputusan, pemecahan masalah, menguatkan hubungan, dan konsentrasi pengendalian emosi bagi pemain.	
3.	Strategi Manajemen Konflik dalam Pernikahan Jarak Jauh (<i>Long Distance Relationship</i>)	Nias Yuliantika, Lukman Santoso	Dalam hubungan pernikahan, baik suami maupun istri harus memenuhi 4 aspek: kepercayaan (<i>trust</i>), komunikasi (<i>communication</i>), keterbukaan (<i>openness</i>), dan kejujuran (<i>honesty</i>).	Menambahkan keempat aspek yaitu kepercayaan, komunikasi, keterbukaan, dan kejujuran dalam alur dan mekanik <i>gameplay</i> pada <i>board game</i>

Berdasarkan hasil dari tinjauan penelitian yang relevan, penulis menemukan bahwa setiap pasangan yang sudah menikah harus memiliki 4 aspek yang meliputi kepercayaan, komunikasi, keterbukaan, dan kejujuran. Berkaitan dengan aspek tersebut, kompromi dalam rumah tangga dilakukan dengan komunikasi dan diskusi dengan pasangan. Selain itu, pada penelitian lain terkait media perancangan, *board game* dinilai mampu menjadi sarana edukasi untuk orang dewasa dalam memecahkan masalah dan berkomunikasi serta bekerja sama. Dari hasil tersebut, penulis menemukan kebaruan dalam perancangan *board game* tentang pentingnya kompromi bagi pasangan suami istri, yaitu berfokus pada konten edukasi dalam perancangan *board game*, mengkombinasikan keempat aspek yang dimiliki oleh pasangan suami istri ke dalam mekanik *gameplay* dan alur permainan, serta memanfaatkan interaktivitas pada permainan agar para pemain

mengandalkan diskusi dan komunikasi satu sama lain selama permainan berlangsung.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA