

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Tabletop Game*

Tabletop game didefinisikan sebagai sebuah permainan yang dimainkan di atas sebuah meja, dan di dalamnya berisi berbagai aturan serta komponen permainan seperti pion, token, kartu, dan lain sebagainya yang dapat digunakan sebagai alat dalam permainan (Nursyifani & Atmaji, 2020, h.69). Meskipun salah satu permainan yang terkenal dari *tabletop game* adalah permainan papan, akan tetapi *tabletop game* sebenarnya tidak selalu membutuhkan papan (Rogers, 2023, h.2). Menurut Huizinga dalam buku Allcoat (2024), *tabletop game* sebenarnya sama seperti permainan lainnya, yaitu kegiatan yang mengarahkan pemainnya kepada situasi tertentu dengan hanya menggunakan media atau peraturan yang disediakan (h.1).

2.1.1 *Manfaat Tabletop Game*

Tabletop game sebenarnya dapat memberikan berbagai manfaat, beberapa orang menganggap bahwa permainan dapat menghilangkan kesempatan belajar siswa, akan tetapi pada kenyataannya permainan tidak hanya sebagai hiburan tetapi juga cara belajar dengan cara yang menyenangkan (Allcoat, 2024, h.8). Terdapat berbagai manfaat dari *tabletop game* yang diungkapkan oleh Allcoat (2024), yaitu sebagai berikut;

1. *Engagement*

Keterlibatan seorang anak berhubungan dengan psikologinya dalam menerima dan mempelajari suatu hal baru (h.8). Terdapat beberapa jenis keterlibatan anak dalam pembelajaran.



Gambar 2.1 *Engagement*

Sumber: <https://www.thenurts.com/products/malaysian-card-...>

Pertama, adalah kerjasama atau kolaboratif, jenis ini menunjukkan siswa yang lebih memilih untuk mengerjakan kegiatan secara sosial atau berhubungan dengan orang lain dibandingkan dengan pembelajaran yang melibatkan kognisi atau pengetahuan (h.8).

Kedua adalah gaya keterlibatan pasif, yaitu gaya keterlibatan ini lebih menekankan kepada siswa yang lebih memilih untuk tidak berpartisipasi secara aktif, tapi bukan berarti juga tidak ikut terlibat dalam proses belajar mengajar (h.9).

Ketiga adalah mandiri, anak dengan gaya engagement atau keterlibatan ini lebih cenderung ingin memiliki ambisi atau level secara akademik yang lebih tinggi dan menantang (h.9). Sedangkan yang terakhir adalah intens, yaitu anak dengan keterlibatan aktif dan konsisten dalam pendidikannya (h.9). Ishak juga menambahkan bahwa keterlibatan dalam permainan bisa membuat seseorang menjadi lebih kreatif dalam menyelesaikan masalah atau membuat pilihan (h.9).

2. *Immediate feedback*

Ketika pemain merasa terlibat dengan *tabletop game*, maka akan menghasilkan kondisi yang disebut *flow*, atau keseimbangan yang dialami antara tantangan dan keterampilan yang akhirnya membuat

pemain dapat berkonsentrasi serta memahami dengan penuh kegiatan permainan yang sedang dilakukan (h.10).



Gambar 2.2 *Immediate Feedback*

Sumber: <https://www.thenurts.com/products/malaysian-card-...>

Flow atau pemahaman tersebut dapat bekerja secara efektif jika pemain mendapatkan umpan balik dari kemampuan mereka dalam permainan. *Feedback* dapat didapatkan pemain secara instan, seperti apakah pemain menang atau kalah, atau apakah terdapat kemajuan dari pemain dalam mencapai tujuan permainan (h.10).

3. *Active learning and social learning*

Pembelajaran yang aktif terhadap suatu materi atau kondisi dapat terjadi di mana saja seperti permainan peran, simulasi, dan edukasi berbasis permainan yang difasilitasi dengan efektif melalui komponen permainan (h.10).



Gambar 2.3 *Active Learning and Social Learning*

Sumber: <https://www.graduateprogram.org...>

Jika penerapannya tepat, maka dapat menambahkan kemampuan dan motivasi dalam berpikir kritis, menyelesaikan masalah, dan bersosialisasi dengan orang sekitar (h.10).

Berdasarkan manfaat tersebut, Allcoat (2024) menekankan kepada manfaat dari *tabletop game* yang dapat membantu dalam pembelajaran dan menambah pengetahuan baru terutama kepada penggunanya sebagai pemain dan penerima manfaat (h.8).

2.1.2 Rule Book Components

Adanya buku peraturan dapat membuat pemain merasakan ikut dilibatkan dalam permainan, buku peraturan juga tidak harus selalu formal dan dapat ditulis dengan cara penyampaian seperti sedang menyampaikan sebuah cerita dengan berbagai gambar dan desain yang menarik (Rogers, 2023, h.27). Meskipun setiap permainan memiliki peraturannya masing-masing, akan tetapi menurut Rogers (2023) berikut merupakan beberapa hal yang setidaknya ada di buku peraturan;

1. *Creating an introduction*, yaitu pengenalan atau *overview* yang dapat digunakan oleh pemain untuk melihat informasi singkat mengenai seperti apa permainan yang akan mereka mainkan, tujuan dari permainan tersebut, dan dengan siapa mereka akan memainkannya (h.36). Pengenalan harus bisa terlihat berkesan kepada audiens, agar dapat menarik perhatian mereka untuk mau memainkan permainan yang ada (h.36).
2. *List of game components*, yaitu daftar dari komponen apa saja yang ada di permainan (h.37). Hal ini agar pemain lebih mudah mengetahui bagian-bagian yang dibutuhkan dalam memulai permainan (h.37). Adanya daftar komponen juga memudahkan penerbit atau desainer permainan dalam menghitung seberapa besar pengeluaran yang harus dikeluarkan untuk produksi (h.37). Komponen permainan akan lebih baik jika disertai dengan gambar atau ilustrasi dari setiap bagiannya

agar lebih mudah ditemukan, dan dapat sebagai informasi tambahan besar kecilnya komponen (h.37).

3. *Game setup*, yaitu bagian buku peraturan yang menunjukkan diposisi mana setiap bagian permainan harus diletakkan diantara pemain (h.38). Adanya *game setup* juga memudahkan pemain untuk mencocokkan daftar komponen yang ditampilkan sebelumnya dengan susunan dan urutan bagian-bagian dalam permainan (h.38). Seperti misalnya sebuah kartu harus di acak atau diletakkan pada posisi tertentu terlebih dahulu sebelum nantinya mulai dimainkan (h.38).
4. *Goal of the game*, yaitu cara untuk mendeskripsikan bagaimana pemain dapat menang dalam permainan, dengan membiarkan pemain mengetahui cara untuk menang dapat memberikan kesempatan pemain memilih strategi yang ingin ia gunakan (h.38). *Goal* yang dijelaskan juga membantu memberikan konteks permainan kepada pemain sehingga mengurangi kebingungan dari pemain (h.38).
5. *General sequence of play*, yaitu bagian yang menunjukkan urutan permainan yang akan dilewati secara umum, mulai dari permainan diikuti dengan ronde, fase, giliran, dan aksi (h.40). Ronde adalah kondisi ketika setiap pemain telah mendapatkan kesempatan atau giliran dalam permainan (h.41). Selanjutnya adalah fase, yaitu ketika pemain hanya bisa melakukan kegiatan tertentu pada waktu itu saja, akan tetapi setiap permainan memiliki sistem penempatan fase yang berbeda-beda (h.44). Ketika seorang pemain telah selesai, maka akan berlanjut ke giliran pemain selanjutnya untuk mengambil keputusan atau beraksi dalam permainan.
6. *Detailed sequence of play*, yaitu bagian yang menjelaskan kepada pemain apa saja yang perlu dilakukan selama permainan seperti menunjukkan aksi, fase, atau menjelaskan giliran yang sulit dimengerti (h.47). Adanya penambahan seperti ilustrasi atau poin-poin utama dapat memperjelas pemahaman yang diterima, atau bisa juga diikuti dengan tips strategi dalam permainan (h.47).

7. *End of game*, yaitu pemain harus mengetahui syarat apa saja yang dibutuhkan untuk mengakhiri permainan seperti contohnya cerita permainan yang selesai, semua pemain telah mati dan hanya tersisa satu yang hidup sebagai pemenang, monster utama telah mati, suatu poin atau skor telah tercapai, waktu yang ditentukan selesai, dan syarat lain sebagainya (h.47).
8. *Credits*, yaitu pengakuan kepada orang-orang yang ikut bekerjasama dalam pembuatan permainan, yaitu dengan cara menulis nama sekaligus posisi atau bagian pekerjaan yang telah mereka kerjakan (h.48). Seperti contohnya bagian pengembang permainan, desainer permainan, dan siapa saja yang telah mendukung permainan tersebut (h.48).

Rulebook tidak dapat menjawab semua pertanyaan dari pemain, sehingga untuk membantu pemain, *rulebook* dapat disertai dengan *Frequently Ask Question* (FAQ) atau pertanyaan yang paling sering muncul mengenai permainan sehingga memudahkan pemain (Rogers, 2023, h.26).

2.1.3 UI/UX Game

User Interface (UI) adalah tampilan yang digunakan sebagai penghubung yang dapat membantu pemahaman pengguna mengenai sistem informasi, sedangkan *User Experience* (UX) adalah pengalaman yang didapatkan pengguna saat sedang melakukan interaksi dengan produk atau jasa tertentu (Wiwesa, 2021). Dalam permainan tradisional, UI/UX yang digunakan berlandaskan tidak hanya dengan desain grafis tapi juga secara ilmu psikologis (Wirawan, 2022).

Permainan *tabletop game* membutuhkan indera dari pemain untuk mendukung interaksi pemain dengan berbagai komponen permainan, seperti misalnya meraba atau menyentuh, meletakkan, melihat, memegang, dan menyentuh (Wirawan, 2022). Oleh sebab itu, agar permainan dapat mendukung kebutuhan pemain, dibutuhkan penggunaan elemen visual yang jelas dan mampu dipahami oleh pemain, mulai dari ikon, simbol, huruf, dan

ilustrasi (Wirawan, 2022). *Design Play Experience* (DPE) menekankan bahwa perancangan permainan edukasi harus mempertimbangkan mekanisme permainan, pengalaman saat bermain, narasi, karakter, dan latar atau dunia cerita, serta *user interface* dari permainan (Allcoat, 2024, 88).

2.2 Card Game

Wibawanto (2024) berpendapat bahwa *card game* merupakan salah satu elemen yang digunakan dalam *tabletop game* yang berisikan perintah atau arahan, pertanyaan, serta tindakan yang harus dilakukan oleh pemain untuk melanjutkan permainan (h.44). *Card game* yang pada dasarnya sering berisikan informasi harus dapat konsisten dalam tata letak dan penyampaian secara visual agar dapat mempermudah pemain dalam memahami permainan (Wang, 2023, h.173).

Kartu dapat menciptakan permainan yang lebih menantang karena mampu mengubah situasi, dan melatih pemain agar tidak hanya bergantung dengan strategi yang mereka miliki (Wibawanto, 2024, h.44). Pada dasarnya, permainan kartu berfokus pada tiga elemen, yaitu menyerang pemain lain dengan memberikan kartu yang dirasa dapat meningkatkan kemungkinan menang, bertahan dengan mengeluarkan kartu yang memberhentikan pergerakan pemain lain, dan pengelolaan kartu yang ingin disimpan atau dikeluarkan (Wang, 2023, h.173).

Permainan yang menggunakan elemen kartu sebagai penggerak utama membutuhkan desain kartu yang sesuai dengan target dari permainan serta secara visual mampu menggambarkan informasi yang ingin disampaikan dengan baik (Wibawanto, 2024, h.44). Seperti misalnya kartu yang digunakan sebagai media pembelajaran harus dapat mudah dimengerti oleh siswa sehingga dapat memahami materi dengan baik (Wibawanto, 2024, h.44).

Aturan dalam penggunaan kartu pada permainan juga menentukan strategi seperti apa yang akan diambil oleh pemain, yaitu pemain butuh menentukan waktu yang tepat dalam mengeluarkan kartu tertentu ketika gilirannya tiba (Wibawanto, 2024, h.45). Selain itu, permainan kartu juga dapat digunakan sebagai media yang dapat membantu menilai kembali sejauh mana pengetahuan dari

pemain melalui pertanyaan-pertanyaan yang berada di kartu tersebut (Wibawanto, 2024, h.45).

2.2.1 Jenis Card Game

Setiap *card game* memiliki tujuannya masing-masing sesuai dengan jenis *card game* yang dimainkan. Kartu sendiri sebenarnya merupakan media yang serbaguna, berikut adalah jenis permainan kartu sesuai dengan tujuannya menurut Solis (2024), yaitu;

1. *Playing Cards*, yaitu jenis kartu yang dimainkan secara tradisional dan terdiri dari angka atau huruf sederhana, contohnya adalah kartu remi yang terdiri dari empat jenis simbol, dan masing-masing jenisnya memiliki 13 kartu dengan susunan angka atau huruf simetris (h.109).
2. *Word cards*, yaitu kartu yang biasanya digunakan satu kali karena hanya menunjukkan kata atau peran yang harus ditebak oleh pemain lainnya, sehingga kartu tidak harus disertai dengan ilustrasi atau gambar pendukung (h.109).
3. *Paragraf cards*, yaitu memiliki ciri utama yang berisikan teks panjang yang terdiri dari 50-100 kata, dan biasanya digunakan dalam permainan kuis (h.109). Pertanyaan biasanya terdapat di satu sisi kartu, dan jawabannya berada di sisi lainnya (h.109).
4. *Commodity cards*, yaitu kartu yang merepresentasikan mata uang utama untuk membeli komoditas atau persediaan barang di permainan, dan di beberapa kartu bisa menggambarkan uang asli di permainan (h.111). Desain dari kartunya harus dapat terlihat jelas dan dikenali dari jarak jauh, dan tidak memuat teks selain simbol atau angka kecil yang mendukung permainan (h.111).
5. *Action cards*, yaitu kartu yang digunakan untuk menggambarkan tindakan atau pilihan yang diambil oleh pemain, biasanya satu sisi kartu terdiri dari teks mengenai efek dari penggunaan kartu, dan bisa juga mencakup poin, biaya penggunaan, dan lain sebagainya (h.111).

6. *Ongoing cards*, yaitu kartu yang selalu berada di meja selama berjalannya permainan, kartu ini menunjukkan efek jangka panjang kepada pemain seperti kondisi, kemampuan, atau perlengkapan khusus yang dimiliki pemain (h.111).

Terdapat berbagai jenis *card game*, dan masing-masing menggambarkan konsep kartu secara keseluruhan, yaitu setiap jenisnya dapat dikombinasikan menjadi suatu kesatuan dalam permainan Solis (2024, h.111).

2.2.2 *Card Game Mechanism*

Card game memiliki berbagai kategori mekanisme yang berbeda, dan hal tersebut membuat *card game* menjadi lebih fleksibel untuk dimainkan. Berikut merupakan mekanisme *card game* yang dapat diterapkan ke dalam *game play* menurut Rogers (2023), yaitu:

1. *Activation cost*, memiliki mekanisme ialah dengan membayar biaya atau mengorbankan kartu lain yang digunakan sebagai alat pembayaran sehingga dapat mengaktifkan dan memainkan kartu tersebut (h.125).
2. *Bidding*, yaitu mekanisme yang biasa digunakan dalam permainan kartu judi, yaitu pemain yang memiliki jumlah kartu dengan nilai yang paling besar akan memenangkan taruhan (h.125).
3. *Bluffing*, permainan ini mengandalkan kepintaran untuk mengelabui lawan, yaitu dengan berbohong mengenai kartu yang ia miliki (h.125).
4. *Card as vehicle*, yaitu kartu yang dimiliki pemain nantinya akan disusun menjadi bentuk yang menyerupai kendaraan seperti pesawat, mobil, roket, dan lain sebagainya. Tujuannya adalah mencari tahu kendaraan apa yang ditampilkan dari kartu yang disusun (h.126).
5. *Card as a resource*, mekanismenya sebagai sumber daya atau kekayaan yang dimiliki oleh pemain, dan bisa digunakan sebagai pengganti uang atau poin (h.127).

6. *Chaotic rules system*, yaitu mekanisme kartu berupa peraturan atau syarat kemenangan yang dapat berubah karena terdapat kartu baru yang dimainkan oleh salah satu pemain (h.128).
7. *Cutting the deck*, mekanisme ini digunakan ketika kartu ingin dibagikan kepada pemain, yaitu kartu dibagi ke dua atau lebih tumpukan yang berbeda, dan masing-masing pemain mengambil salah satu tumpukan yang ada. Tujuannya adalah agar pembagian kartu adil, dan mencegah pemain mendapatkan semua kartu yang bagus (h.128).
8. *Deck bottoming*, yaitu mengizinkan pemain untuk menaruh kartu yang tidak ia inginkan ke bawah bagian tumpukan kartu, agar mencegah pemain lain mendapatkan kartu yang sama (h.128).
9. *Deck building*, mekanisme permainan yang bersaing untuk menambahkan atau membeli kartu dengan nilai yang bagus sehingga nanti setelah terkumpul dapat menciptakan kombo kartu (h.128).
10. *Deck depletion*, yaitu ketika pemain telah kehabisan kartu dan menandakan bahwa ia kalah atau permainan telah selesai dimainkan.
11. *Deck destruction*, Kondisi ketika pemain mendapatkan kartu yang bagus di awal permainan, tetapi akhirnya kalah karena terus menyimpan atau menambahkan kartu yang buruk (h.129).
12. *Dexterity*, yaitu bermain dengan cara mengumpulkan kartu yang bagus dengan cepat. Dalam mekanisme ini, perancang harus memikirkan posisi dari kartu dan pemain, agar kartu mudah diakses (h.130).
13. *Domsday card*, satu kartu yang memberikan efek negatif atau peruntungan buruk kepada pemain, dan meskipun pemain dapat menghindarinya, kartu tersebut akan tanpa sengaja muncul kembali ketika dilakukan *reshuffled* (h.132).
14. *Double-ended card*, yaitu kartu dengan mekanisme yang memiliki dua kegunaannya, biasanya pemain akan diberikan pilihan untuk

- menggunakan kartu sebagai perintah atau aksi atau untuk mengumpulkan poin (h.132).
15. *Drafting*, yaitu pembagian kartu yang dibagikan kepada masing-masing pemain secara berlawanan atau searah dengan jarum jam, hal ini agar kartu dapat dibagikan dengan lebih adil (h.132).
 16. *Go fish*, mekanisme yang memberikan kesempatan kepada pemain untuk mengambil jenis kartu yang dibutuhkan ke pemain lain jika ada. Akan tetapi, jika tidak ada pemain harus mengambil kartu baru (h.134).
 17. *Hand management*, kondisi ketika kartu yang dipegang telah lebih dari batas peraturan yang ditentukan, sehingga sisa kartunya harus dibuang atau diletakkan kembali (h.135).
 18. *Hidden information*, yaitu ketika pemain lain harus menutupi informasi atau jenis kartu yang dipegang dari pemain, sehingga pemain harus menebak jenis dari kartu tersebut (h.136).
 19. *Market*, mekanisme ini mengacu pada kondisi ketika terdapat beberapa kartu yang diletakkan pada meja untuk dibeli selama permainan berlangsung (h.136).
 20. *Meld*, yaitu mengumpulkan beberapa kartu yang cocok satu sama lain, sehingga pemain dapat mengumpulkan poin atau menghilangkan kartu dari tangannya (h.137).
 21. *Ramping points*, mekanisme ketika pemain mengumpulkan kartu yang sama persis dengan poin-poin yang berbeda-beda, sehingga diakhir permainan dapat dihitung jumlahnya (h.137).
 22. *Rounds*, disebut juga dengan putaran dalam permainan. Biasanya peraturan akan menentukan berapa kali putaran permainan akan dimainkan, dan ketika selesai poin akan dihitung dari semua permainan (h.138).
 23. *Secret role*, yaitu ketika ada seorang pemain yang menjadi pengkhianat di antara pemain lainnya, dan akan dirahasiakan hingga

pemain lain bekerjasama dan mampu menggagalkan rencana pengkhianat (h.138).

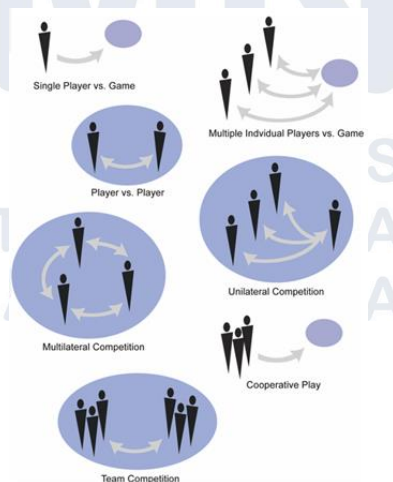
24. *Set collection*, mekanisme ini mengharuskan pemain untuk mengumpulkan beberapa set kartu berdasarkan angka, warna, ikon, dan lain sebagainya untuk mendapatkan poin selama permainan (h.138).

25. *Trading*, yaitu pemain saling menukar kartu yang dianggap sebagai benda atau produk satu sama lain, baik itu dengan niat yang baik, negosiasi, atau pemerasan (h.140).

Setiap mekanisme dari *card game* memiliki kegunaannya masing-masing yang dapat mempermudah perancangan mekanisme permainan, dan pemilihan kategori mekanisme tersebut didasari dari konsep permainan dan penyampaian informasi yang ingin dituju (Rogers, 2023, h.125).

2.2.3 *Players Interaction Patterns*

Dalam permainan terdapat interaksi pemain yang sering digunakan, dan setiap interaksi ini memiliki polanya masing-masing (Fullerton, 2024, h.63). Potensi yang berbeda dari setiap pola nantinya akan digunakan dengan melihat konsep dan target dan permainan, berikut merupakan pola interaksi pemain berdasarkan Fullerton (2024);



Gambar 2.4 *Players Interaction Patterns*

Sumber: Fullerton (2024, h.64)

1. *Single player versus game*, yaitu permainan yang menekankan kepada satu orang pemain melawan sistem dari permainan. Pola permainan ini biasa terdiri dari teka-teki atau konflik yang menjadi tantangan dalam permainan (h.63).
2. *Multiple individual players versus game*, dalam pola ini setiap pemain akan bersaing dalam mengalahkan teka-teki atau sistem permainan (h.63).
3. *Player versus player*, yaitu masing-masing kedua pemain akan saling melawan secara langsung berdasarkan sistem permainan untuk mengalahkan satu sama lain (h.63).
4. *Unilateral competition*, yaitu setiap pemain akan bersaing melawan satu orang pemain (h.63).
5. *Multilateral competition*, yaitu pola yang terdiri dari beberapa pemain, untuk saling melawan pemain yang satu dengan yang lainnya (h.65).
6. *Cooperative play*, yaitu pola ini memungkinkan antar pemain bekerjasama menyelesaikan tantangan atau masalah yang terdapat pada permainan (h.67).
7. *Team competition*, yaitu setiap tim saling menyerang satu sama lain sehingga dibutuhkan kerjasama tim yang baik (h.67).

Player interaction pattern dapat membantu dalam menentukan interaksi seperti apa yang diinginkan terjadi dalam permainan, dan jenis interaksi ini juga akan mempengaruhi pola atau peraturan dalam permainan tersebut (Fullerton, 2024, h.63).

2.2.4 Card Design Principles

Dalam mendesain sebuah kartu dibutuhkan prinsip desain yang memampuni agar ketika kartu tersebut diproduksi atau dicetak dapat terlihat dengan jelas setiap elemen atau teks dari kartu yang akan dimainkan (Solis, 2024, h.106). Terdapat 3 prinsip utama yang setidaknya harus ada ketika mendesain kartu permainan menurut Solis (2024);

1. *Visibilyty*, menunjukkan bahwa informasi penting yang ingin disampaikan dari kartu harus terlihat jelas karena nantinya kartu akan dimainkan dengan cara dipegang, ditumpuk, ataupun terentang sehingga desainer harus bisa memikirkan apakah kartu tetap dapat terbaca diberbagai keadaan. Selain itu, desainer harus memperhatikan bagian sudut dari kartu yang kemungkinan akan tertutup dengan jempol ketika dimainkan (h.106).
2. *Hierarchy*, dari informasi harus diurutkan berdasarkan informasi yang paling penting kepada informasi yang tidak terlalu mempengaruhi jalannya permainan (h.107). Untuk mengurutkannya, maka desainer harus membuat daftar komponen apa saja yang akan ada di dalam permainan kartu (h.107).
3. *Ongoing cards*, sebuah permainan seringkali memiliki banyak kartu, dan sebagai desainer harus dapat menyusun teks pada setiap kartu dengan lebih efisien (h.108). Hal ini karena semakin banyak informasi yang ingin disampaikan, maka semakin kecil dan padat teks yang akan ada di kartu tersebut (h.108).

Prinsip desain tidak hanya membantu dalam produksi kartu, tetapi juga mengatur informasi yang ingin disampaikan agar mudah dipahami dan terlihat jelas saat dimainkan oleh pemain dimainkan (Solis, 2024, h.106).

2.2.5 Card Game Element

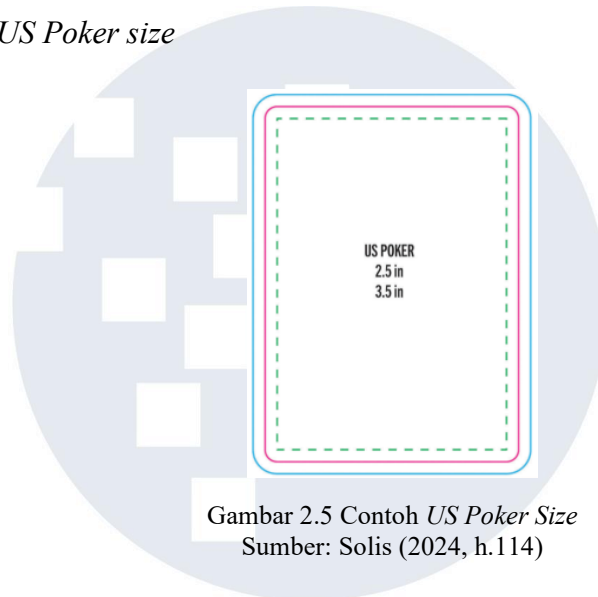
Dalam membuat sebuah *card game* banyak bagian atau elemen yang perlu disertakan dan diperhatikan dalam mendesain (Rogers, 2023, h.121). Rogers (2023) mengungkapkan bahwa terdapat beberapa elemen yang harus ada beserta aturannya, yaitu sebagai berikut;

1. *Card sizing*

Terdapat berbagai ukuran dari kartu sesuai dengan kebutuhan permainannya, dan biasanya desain kartu tidak dicetak sampai ke tepi kertas untuk menghindari adanya kesalahan dalam pemotongan kartu. Sedikit saja kesalahan dalam pemotongan akan membuat sisi kartu

bergeser dan tidak sejajar hingga 1-2 mm (h.115). Oleh karena itu, ketika ingin dicetak setiap kartu wajib diberikan jarak aman sekitar 6 mm satu sama lain agar menghindari resiko kartu tampak tidak sejajar (h.115). Terdapat tiga jenis ukuran kartu yang umum digunakan menurut Solis (2024), yaitu sebagai berikut;

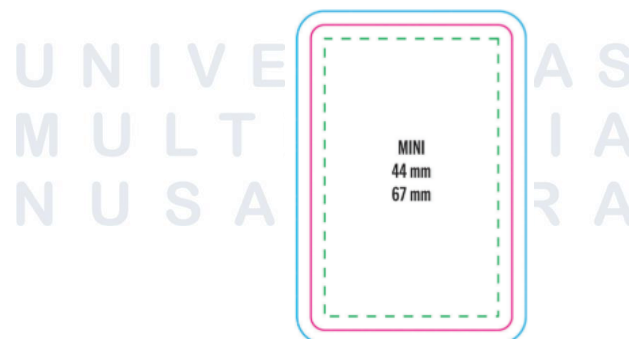
a. *US Poker size*



Gambar 2.5 Contoh *US Poker Size*
Sumber: Solis (2024, h.114)

Kartu ini pastinya berukuran 63,5 x 88,9 mm dan merupakan ukuran paling umum digunakan dalam permainan kartu karena ukurannya yang terasa kecil ketika dipegang, tapi juga cukup besar untuk memasukkan berbagai informasi ke dalamnya (h.115).

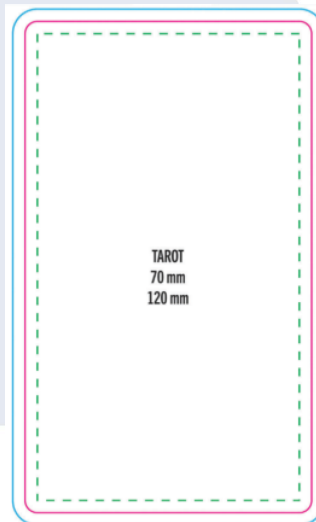
b. *Mini Size*



Gambar 2.6 Contoh *Mini Size*
Sumber: Solis (2024, h.114)

Ukuran dari kartu ini adalah 44 x 67 mm, yaitu jika dihitung ukurannya setengah dari poker, dan cocok diaplikasikan kepada permainan yang membutuhkan banyak kartu di atas meja atau permainan dengan target pemain yang memiliki tangan kecil. Ukurannya yang kecil juga membuat kartu ini tidak dapat menampung banyak informasi, dan biasanya digunakan untuk kartu barang atau mata uang (h.115).

c. *Tarot Size*



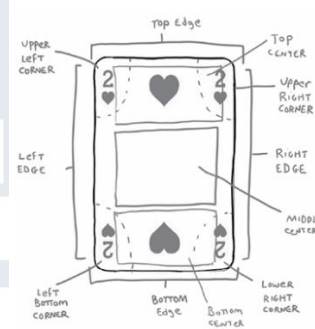
Gambar 2.7 Contoh *Tarot Size*
Sumber: Solis (2024, h.114)

Ukuran kartu ini adalah 70 x 120 mm, dan karena ukurannya yang cukup besar membuatnya jadi lebih sulit untuk dipegang oleh pemain (h.115). Kartu ini lebih cocok digunakan untuk informasi dengan penggunaan teks yang panjang dan ikon yang besar, sehingga memungkinkan pemain untuk membaca kartu dari jarak yang jauh (h.115).

Ukuran dari kartu ditentukan berdasarkan target dari permainan, yaitu menyesuaikan dengan kebutuhan pemain sehingga kartu dapat dengan nyaman digunakan (Rogers, 2023, h.121).

2. Card Layout

Tata letak dari konten harus sesuai dengan *margin* yang telah ditetapkan pada kartu agar terlihat presisi dan tidak ikut terpotong dengan lengkungan disudut kartu (h.117). Rogers (2023) menjelaskan bahwa terdapat 12 ruang yang dapat digunakan pada kartu, yaitu;



Gambar 2.8 Contoh *Card Layout*
Sumber: Solis (2024, h.114)

- a. *Upper left corner*: Bagian pojok kiri atas akan lebih dominan terlihat pertama kali oleh pemain saat mengambil dan membaca kartu (h.122).
- b. *Top edge*: Bagian ini biasa digunakan untuk menampilkan nama kartu atau judul permainan (h.122).
- c. *Top center*: Bagian tengah atas berisi informasi awal tentang kartu seperti kegunaannya atau hal penting yang harus diketahui sehingga harus bisa dibaca dan dipahami (h.122).
- d. *Upper-right corner*: Bagian ini biasanya berisi informasi penting yang hanya dilihat sekali oleh pemain, dan biasanya dapat diisi dengan kekuatan dari kartu, simbol, atau ikon hadiah yang diterima menyesuaikan dengan gaya dan kebutuhan dari permainan (h.122).
- e. *Left/right edge*: Sisi kartu ini pada umumnya digunakan untuk menampilkan informasi tambahan, atau dimanfaatkan untuk menghubungkan kartu lain melalui simbol atau warna yang ditampilkan (h.122).

- f. *Middle center*: Bagian ini adalah bagian utama yang menampilkan ilustrasi atau gambar yang menunjukkan kepribadian kartu, melengkapi cerita, dan memudahkan pemain mengenal kartu (h.122).
- g. *Bottom center*: Tengah bawah menjadi bagian yang diisi dengan rincian aturan, kata kunci, atau bahkan cerita tambahan sehingga memberikan kedalaman dan karakter pada kartu (h.122).
- h. *Bottom edge*: Kegunaan dari bagian ini multifungsi karena bisa digunakan untuk memberikan kode warna, membedakan jenis dari kartu, atau bahkan meletakkan hak cipta. Hal ini karena letaknya yang berada dipaling akhir untuk dilihat oleh pemain sehingga informasi yang ditampilkan tidak terlalu penting (h.122).
- i. *Lower left/right corners*: Bagian ini sering menampilkan informasi mengenai nilai serangan yang diberikan kepada pemain lainnya sehingga letaknya memudahkan pemain untuk membaca kartu saat sedang dipegang oleh tangan (h.122).
- j. *Back*: Setiap komponen atau aset kartu bagian depan dapat duplikasikan ke bagian belakang, tapi bisa juga berubah tergantung permainan yang dirancang (h.123).

Layout dari kartu dapat memandu dalam menempatkan elemen-elemen penting seperti ikon, teks, ilustrasi, dan lain sebagainya sesuai dengan kebutuhan permainan (Rogers, 2023, h.123).

3. *Finishing/Print*

Kartu harus dicetak dengan ketebalan yang cukup, dan sesuai dengan kebutuhan (h.114). menurut Rogers (2023), terdapat berbagai material dan proses yang digunakan untuk mencetak kartu, yaitu sebagai berikut;

- a. *Cardstock*, merupakan jenis bahan kertas yang lebih tebal apabila dibandingkan dengan kertas pada umumnya, dan sangat cocok digunakan dengan kartu berukuran besar (h.384).

- b. *Illustration board*, merupakan kertas yang ketebalannya melebihi *cardstock*, dan memiliki dua jenis permukaan, yaitu permukaan halus dan kasar (h.384).
- c. *Chipboard*, merupakan kertas yang kuat, dan cocok digunakan untuk *card game* yang membutuhkan daya tahan lebih lama (h.384).
- d. *Plastic cards*, adalah bahan yang tahan jika terkena air, sehingga aman jika dimainkan oleh anak-anak usia dini (h.384).
- e. *Laminate cards*, Permukaan dari jenis kertas ini dalam ditulis dengan spidol yang dapat dihapus, dan kartu ini terlihat *glossy* seerta cenderung tahan dengan penggunaan yang kasar (h.384).
- f. *Matte*, adalah tekstur pada permukaan kartu yang membantu pemain membaca teks atau melihat visual kartu dengan jelas karena teksturnya mampu menyerap cahaya (h.384).
- g. *Gloss*, merupakan tekstur permukaan yang terlihat mengilap sehingga dapat memberika refleksi atau pantulan, tapi kekurangannya dapat menyulitkan pembaca dalam kondisi Cahaya yang cukup terang (h.384).
- h. *Die-cut*, teknik ini merupakan proses pemotongan papan atau kertas sesuai bentuk yang diinginkan (h.384).

Pada umumnya ketebalan yang tepat dan sering digunakan minimal 300-350 gsm, hal ini karena semakin tebal dan berat kartu yang digunakan, maka akan memberikan kesan kualitas yang lebih baik pada *card game* (h.114).

Selain *layout*, ukuran, dan *finishing card game*, Solis (2024) ikut menambahkan elemen lainnya yang terdapat pada *card game*, yaitu sebagai berikut;

1. *Card Layers*

Solis (2024) mengungkapkan bahwa setiap kartu memiliki lapisan yang berfungsi untuk mengurutkan setiap elemen dari kartu

(h.119). Adanya lapisan atau *layers* untuk mengatur setiap aset desain dari yang paling depan hingga paling belakang (h.119). Berikut merupakan urutan layer yang seharusnya dilakukan selama proses desain;



Gambar 2.9 Contoh *Card Layers*
Sumber: Solis (2024, h.120)

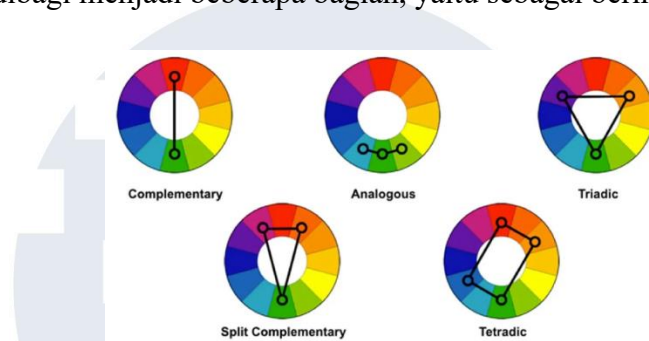
- a. *Game content*: Lapisan ini adalah lapisan paling depan yang berisikan teks utama, aturan, dan angka penting serta tidak boleh tertutup oleh ilustrasi (h.121).
- b. *Frame-breaking art*: Ilustrasi *card game* dapat keluar sedikit dari bingkai dengan syarat tidak menutup teks, dan tidak dekat ke tepi kartu, yaitu minimal 3 mm jaraknya (h.121).
- c. *Outer bleed*: Bagian layer ini adalah latar belakang yang penuh warna, dan diletakkan melebihi batas *trim* dengan jarak *margin* aman 3 mm (h.121).

Layer dari kartu memudahkan dalam menyusun elemen kartu, terutama elemen penting sehingga harus memastikan elemen tersebut dapat terlihat dengan baik, dan tidak menimbulkan kebingungan (Solis, 2024, h.121)

2. *Color*

Setiap warna dapat memberikan nuansa dan arti yang berbeda sesuai dengan warna yang digunakan, dan pemilihan warna termasuk hal

yang krusial karena warna di layar dan ketika dicetak dapat berbeda (h.56). Selain itu, persepsi warna yang salah juga dapat terjadi karena adanya pencahayaan, dan juga pemain yang mengalami buta warna sehingga desainer perlu mempertimbangkan agar warna dapat diakses oleh semua orang (h.56). Menurut Landa (2019), terdapat skema warna yang dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu sebagai berikut;



Gambar 2.10 Contoh Skema Warna
Sumber: Landa (2019, h.127)

- a. Monokromatik, merupakan warna yang memiliki warna dasar yang sama, tetapi dengan saturasi dan gelap terang yang berbeda-beda (h.127).
- b. Analogus, yaitu penggabungan dari beberapa warna yang berdekatan di *color wheel*, atau hanya akan ada satu warna utama yang nantinya digabung dengan warna lainnya sebagai warna pendukung (h.127).
- c. Komplementer, merupakan skema warna yang menggunakan dua warna berhadapan satu sama lain di *color wheel* sehingga terlihat kontras satu sama lain (h.127).
- d. Split komplementer, yaitu skema yang menggunakan satu warna dasar lalu digabungkan dengan dua warna yang bersebelahan, dan berhadapan dengan warna dasar tersebut (h.127).
- e. Triadik, yaitu suatu skema yang menggunakan tiga warna dengan posisi membentuk seperti segitiga di *color wheel* (h.127).

- f. Tetradiadik, merupakan skema warna yang memiliki total empat warna yang berbeda, dan membentuk persegi panjang pada *color wheel* (h.127).

Warna penting dalam perancangan permainan karena mampu menyampaikan pesan sehingga warna yang digunakan harus mencerminkan konsep dan informasi dari permainan (Solis, 2024, h.56).

4. *Typography and Text Placement*

Permainan kartu yang menggunakan paragraf membutuhkan penempatan yang tepat, dan setiap area memiliki kekuatannya masing-masing (h.122). Untuk menentukan area penempatan paragraf, maka digunakan komposisi umum atau *default* yang digunakan pada banyak permainan, yaitu *lower third of lower half* (h.122).



Gambar 2.11 Contoh *Text Placement*
Sumber: Solis (2024, h.122)

Akan tetapi, terkadang posisi ini mengalami masalah ketika teks yang digunakan terlalu panjang (h.122). Untuk mengatasi masalah yang timbul, maka desainer dapat membuat bingkai atau jendela dari teks yang tinggi sehingga dapat lebih fleksibel dalam menempatkan teks (h.122).

Adanya tipografi yang jelas, maka dapat mampu menyusun tingkatan visual dari desain secara teratur. Terdapat dua fungsi tipografi, yaitu sebagai sekedar tampilan desain, atau sebagai teks yang terbaca dengan jelas untuk memberikan informasi (Landa, 2018, h.35). Tipografi yang berguna dalam menyampaikan informasi panjang biasa digunakan

sebagai *body text*, sedangkan tipografi yang hanya sekedar tampilan desain biasa digunakan sebagai judul atau sub-judul untuk menarik perhatian audiens, sehingga ukurannya jauh lebih besar dan tebal (Landa, 2018, h.35).

Dalam desain, tipografi dikenal dengan sebutan teks atau *typeface*, yaitu sebuah desain dari huruf, angka, atau tanda baca yang memiliki karakteristik tertentu (Landa, 2018, h.35). Meskipun memiliki bentuk yang unik, *typeface* yang digunakan harus tetap dapat terbaca dengan baik. Terdapat dua jenis *typeface* yang sering ditemui menurut Landa (2018), yaitu *serif* dan *sans serif*.

a. *Serif*



Gambar 2.12 *Typeface* Serif

Sumber: <https://luiz906.myportfolio.com/type-cards>

Serif merupakan *typeface* yang memiliki penulisan bentuk huruf, angka, atau tanda baca dengan karakteristik ujung huruf yang memiliki garis kecil, baik di atas atau bawahnya (h.39). *Typeface* ini biasa digunakan dalam tulisan formal, dan memiliki keterbacaan yang jelas (h.39).

b. *Sans Serif*



Gambar 2.13 *Typeface* Sans Serif

Sumber: <https://fontsherlock.com/uno-card-game-font/>

Pada *typeface sans serif*, terdapat bentuk huruf, angka, dan tanda baca yang lurus tanpa adanya garis pada ujung hurufnya. merupakan *typeface* yang memiliki penulisan bentuk huruf, angka, atau tanda baca dengan karakteristik ujung huruf (h.39). *Typeface* ini lebih sering digunakan dengan tujuan dekoratif, dan terkesan jauh lebih modern karena baru dikenalkan pada awal abad kesembilan belas. Selain itu, hal ini juga membuat *typeface* ini lebih mudah dibaca dan menonjol (h.39).

Landa (2018) juga menambahkan mengenai tipografi, yaitu elemen desain yang fokus terhadap penataan huruf ke dalam dua hingga tiga dimensi (h.35).

Elemen dari *card game* di atur dalam beberapa kategori, dan setiap kategorinya bertujuan untuk memenuhi tujuan dari permainan itu sendiri (Allcoat, 2024, h.58). Berikut tambahan elemen *card game* berdasarkan Schell yang dikutip oleh Allcoat (2024);

1. *Objects*



Gambar 2.14 *Objects*

Sumber: <https://boardgamegeek.com/thread/1364567/...>

Objek dalam permainan disebut sebagai komponen permainan seperti contohnya, papan/*playmat*, pion, token, kartu pemain, dadu, penghitung, aturan, lembar karakter, koin, kubus, dadu, ubin, dan *timer* (h.60). Objek juga memiliki status atau sebagai makna tertentu yang dapat digunakan pemain untuk melawan pemain lain (h.60).



Gambar 2.16 *Packaging*

Sumber: <https://refinepackaging.com/custom-board-card-game-packaging-boxes/>

- a. Judul, yaitu nama dari permainan yang dirancang, dan harus memastikan nama tersebut unik, serta mudah diingat (h.399).
- b. Deskripsi, yaitu gambaran umum tentang permainan, dan biasanya terdapat pada bagian belakang kotak permainan (h.399).
- c. Deskripsi singkat, lebih menekankan kepada *tagline* atau deskripsi dalam satu kalimat mengenai permainan (h.399).
- d. Jumlah Pemain, menunjukkan jumlah batas minimal dan maksimal dari pemain (h.399).
- e. Usia Minimum, penentuan usia pemain didasari dari target permainan, serta kemampuan atau pengetahuan pemain. Seperti, jika permainan memiliki konten dewasa, kekerasan, atau zat terlarang, maka permainan tersebut tidak sesuai dimainkan oleh anak di bawah umur (h.399).
- f. Durasi bermain minimum, yaitu agar pemain dapat memperkirakan berapa lama permainan akan berlangsung (h.399).
- g. Kredit, yaitu siapa saja yang terlibat dalam perancangan permainan
- h. Penerbit, dapat diisi dengan pihak yang bertanggung jawab terhadap konten permainan, dan menerbitkan permainan tersebut (h.399).

Perancangan kotak permainan perlu memastikan bahwa kotak tidak dapat terbuka dengan mudah ketika dibawa oleh pengguna, dan dapat dibawa kemanapun dengan praktis (Rogers, 2023, h.399). Oleh

sebab itu, dapat mempertimbangkan dari ukuran kotak dengan kebutuhan audiens (Rogers, 2023, h.399).

Setiap elemen dari *card game* berguna dalam menentukan komponen permainan, sekaligus memastikan elemen yang ada sejalan dengan mekanisme permainan yang dituju (Allcoat, 2024, h.58).

2.2.6 Game Illustration

Ilustrasi merupakan gambar yang dapat membantu audiens yang melihatnya dalam mengartikan sebuah teks (Allcoat, 2024, h.127). Ilustrasi pada permainan merupakan gambaran utama yang pertama kali memberikan penjelasan tentang jalannya suatu permainan secara garis besar (Chelsea, 2024, h.13). Ilustrasi dengan penjelasan teks yang minim membuat seseorang lebih cepat memahami makna suatu teks secara kognitif (Allcoat, 2024, h.127).

Terdapat berbagai gaya ilustrasi dari permainan, dan jenis ilustrasi yang dipilih akan mengkomunikasikan tema, genre, dan klasifikasi dari permainan kepada audiens (Allcoat, 2024, h.121). Berikut adalah gaya ilustrasi yang sering digunakan dalam permainan menurut (Chelsea, 2024);

1. Ilustrasi realis



Gambar 2.17 Board Game Feed The Kraken Deluxe Edition

Sumber: <https://funtails.de/en/feed-the-kraken/>

Gaya ini lebih menekankan kepada gambaran makhluk hidup, benda, hingga alam yang mirip dengan realita atau gambaran aslinya di dunia nyata tanpa ada yang dimodifikasi sedemikian rupa (h.15). Ciri-ciri yang terlihat jelas dari gaya ini adalah penggunaan warnanya yang

kompleks, dan tanpa garis tepi sehingga lebih cocok ditampilkan untuk anak remaja hingga dewasa (h.15).

2. Ilustrasi semi-realis



Gambar 2.18 Board Game Hellapagos

Sumber: <https://boardgamegeek.com/image/5268804/hellapagos-fij-...>

Gaya ilustrasi semi-realis adalah gaya yang menampilkan segala makhluk hidup, benda, alam, dan lain sebagainya yang tidak semirip itu dengan tampilan aslinya, sehingga hanya mengambil bagian-bagian tertentu dari objek yang sesuai dengan realita (h.15). Warna dan bentuknya tidak serumit ilustrasi realis, dan bisa digambar dengan atau tanpa garis tepi (h.15).

3. Gaya ilustrasi kartun



Gambar 2.19 Board Game Party Panda Pirates

Sumber: <https://www.allplay.com/board-games/party-panda-pirates/>

Gaya ilustrasi kartun adalah gaya yang menampilkan gambar segala objek di dunia nyata yang berbeda dari aslinya, sehingga terkadang disertai dengan unsur humor, dan tidak terlalu mendetail (h.16). Ilustrasi ini memiliki ciri-ciri benruk dan warna yang mencolok atau menarik mata, serta gaya yang lucu atau kekanak-kanakan (h.16). Oleh sebab itu, gaya ilustrasi ini lebih sering digunakan kepada permainan yang menargetkan anak-anak (h.16).

4. Gaya ilustrasi fantasi



Gambar 2.20 Board Game Celestia

Sumber: <https://blam-edition.com/en/produit/celestia-instructor-card/>

Ilustrasi fantasi adalah gaya gambar yang imajinatif dan objeknya tidak ada di dunia nyata seperti hal-hal yang berbau mitos, sihir, dongeng, dan lain sebagainya (h.17). Ciri-ciri dari gaya ini adalah memiliki penggambaran yang kompleks dan detail (h.17).

Menurut Allcoat (2024, 121), ilustrasi atau gambar pada permainan tidak hanya berguna sebagai unsur dekoratif, tetapi juga membuat pemain lebih mudah masuk ke dalam cerita yang disediakan oleh permainan, mengingat memori, serta mempertahankan pembelajaran sebelumnya.

2.2.7 Grid Layout

Grid merupakan petunjuk struktur dari *layout* yang dirancang, yaitu untuk mengatur jarak gambar dan teks yang ada, dan membuatnya terlihat lebih konsisten dan *unity* (Landa, 2018, h.163). Berikut merupakan jenis-jenis dari setiap grid menurut Nathalian & Anggaini (2018);

1. Manuscript Grid



Gambar 2.21 Manuscript Grid
Sumber: <https://gamefound.com/es/projects>

Grid ini merupakan *grid* paling sederhana di antara *grid* yang lain, hal ini karena ia hanya memiliki satu kolom pada setiap satu halaman (h.82). Dalam satu kolom tersebut dapat diletakkan berbagai informasi, seperti esai atau gambar dengan catatan tidak melewati batas margin atau kolom (h.82). Meskipun hanya satu kolom, margin dapat dibuat asimetris atau jarak sisi kiri dan kanannya dibuat berbeda satu sama lain.

2. Column Grid



Gambar 2.22 Column Grid
Sumber: <https://dribbble.com/tags/rulebook>

Grid ini memiliki beberapa kolom dalam satu halaman sehingga menyebabkan *grid* ini jauh lebih fleksibel dalam menempatkan teks atau gambar. Jumlah dan lebar masing-masing kolom tidak memiliki ketentuan khusus, dan dapat disesuaikan berdasarkan informasi atau

ukuran huruf. Jumlah kolom dapat lebih dari dua, tergantung dengan kebutuhan dari penulis.

3. *Modular Grid*



Gambar 2.23 Modular Grid

Sumber: <https://pixygamesuk.blogspot.com/>

Modular Grid memiliki pembagian kolom yang tersusun dengan ukuran yang konsisten dengan arah horizontal dan vertikal setiap barisnya. *Grid* ini jauh lebih kompleks dibandingkan dengan *grid* lainnya, dan biasanya digunakan pada publikasi yang membutuhkan pengaturan rumit.

4. *Hierarchical Grid*



Gambar 2.24 Hierarchical Grid

Sumber: <https://www.wired.com/story/rip-prima-books-strategy-guides/>

Pada *grid* ini memiliki lebar kolom yang tidak simetris, lebar pada kolomnya tidak menentu dan dapat diatur sesuai ukuran elemen desain yang digunakan. Berdasarkan namanya, informasi yang diatur mengutamakan seberapa penting informasi. Oleh sebab itu, informasi yang

jadi prioritas akan ditempatkan paling awal, atau pada hierarki paling tinggi.

Adanya *grid* membantu untuk membuat struktur desain lebih terarah, sehingga terlihat setiap elemen menyatu satu sama lain, dan masing-masing jenisnya memiliki tujuannya masing-masing sesuai elemen visual yang ingin ditampilkan (Landa, 2018, h.163).

2.3 Pola Asuh Ayah

Pola asuh orang tua sangat berdampak terhadap kehidupan anak terutama dalam pembentukan karakternya, bimbingan yang diterima oleh anak berhubungan dengan bagaimana anak merasakan kasih sayang dari orang tua (Parinduri & Fadilah, 2023, h.888). Tidak hanya peran ibu yang penting dalam pengasuhan anak, peran ayah juga sangat dibutuhkan bukan hanya sebagai pencari nafkah, tetapi juga dalam mengasuh dan menjaga tumbuh kembang anak dari waktu ke waktu yang mencakup kemampuan anak dalam bersosialisasi, berpikir, serta kesehatan mental dan fisiknya (Daulay & Ritonga, 2023, h.31). Kehadiran ayah yang merupakan seorang pemimpin keluarga membuatnya menjadi panutan bagi anak-anaknya yang mencontohi perilaku ayah sehari-hari, perilaku anak dalam bersosialisasi dan memandang sesuatu nantinya akan dipengaruhi oleh ayahnya (Daulay & Ritonga, 2023, h.31).

2.3.1 Pengaruh Pola Asuh Ayah terhadap Anak Remaja

Peran ayah dalam pola asuh anak sangat penting, menurut Soedarmo (2024) terdapat berbagai macam peran ayah dalam mengasuh anak, yaitu sebagai berikut;

1. *Economic provider*, dalam aspek ini ayah bertugas memberikan nafkah atau memenuhi kebutuhan anak secara finansial, dan peran ini dapat membuat anak merasa aman karena mampu memiliki apa yang mereka butuhkan meskipun terkadang terdapat ayah yang sibuk bekerja sehingga kurang membangun hubungan yang dekat dengan anak secara emosional (h.24).

2. *Friend*, yaitu ayah harus bisa menjadi teman untuk anaknya, yaitu dengan mengajak anaknya berdiskusi atau melakukan kegiatan bersama yang menyenangkan sehingga dapat saling mengenal satu sama lain, dan anak tidak melihat ayah sebagai sosok yang menakutkan (h.24).
3. *Caregiver*, tujuannya adalah Ayah dapat menunjukkan kasih sayangnya melalui gestur fisik yang diberikan seperti memeluk, atau bergandengan tangan sehingga anak merasa mendapatkan afeksi yang cukup dari ayahnya (h.24).
4. *Teacher and role model*, yaitu Ayah memiliki tanggung jawab dalam menjadi contoh yang dapat diteladani oleh anaknya, segala tindakan ayah akan diperhatikan oleh anak baik secara sadar dan tidak sadar, sehingga dapat mempengaruhi sudut pandangnya terhadap sosok ayah (h.24).
5. *Monitor and disciplinarian*, menunjukkan bahwa Seorang ayah harus bisa tegas dalam mendisiplinkan anak tetapi dengan cara penyampaian yang masih dapat diterima oleh anak (h.24).
6. *Protector*, ketika ayah harus bisa melindungi anaknya, dan sekaligus mengajarkan anak bagaimana ia harus melindungi dirinya dari bahasa atau orang asing yang tidak dikenal ketika orang tuanya sedang tidak ada (h.24).
7. *Advocate*, pada peran ini ayah dapat menjadi tempat untuk anak menanyakan pendapatnya mengenai suatu keputusan atau kondisi yang sedang ia hadapi, serta ayah dapat memberikan saran bagaimana cara menghadapi masalah tersebut (h.24).
8. *Resource*, menunjukkan ayah yang tidak harus selalu berada di depan layar untuk membantu anak, tetapi dengan dukungan emosional yang diberikan dapat membantu anaknya dalam bersikap dalam lingkungan sosial dan dukungan dalam meningkatkan kemampuan akademiknya (h.24).

Parinduri dan Fadilah (2023) mengungkapkan bahwa hubungan yang dekat antara ayah dan anak memiliki pengaruh besar terhadap kecerdasan anak secara emosional (h.888). Semakin baik kualitas hubungannya, maka semakin baik juga kecerdasan emosionalnya, dan begitu juga sebaliknya (Parinduri, 2023, h.888). Ayah yang tidak menjalankan perannya dengan baik akan berdampak buruk terhadap anak remaja karena dapat membuat anak mencari perhatian lebih dari orang dan berkemungkinan memiliki karakter yang tidak sesuai dengan harapan orang tuanya (Yolanda & Prihanto, 2022, h.4313). Selain itu, anak laki-laki juga dapat kehilangan sisi maskulinnya akibat hanya memiliki kedekatan dengan ibu tanpa adanya peran ayah (Aulia, 2023, h.92). Sedangkan, anak perempuan akan kehilangan penilaian perilaku yang bisa dan tidak bisa diterimanya dari seorang laki-laki, hal ini dikarenakan tidak adanya ayah sebagai sosok laki-laki pertama yang dapat dijadikan sebagai teladan standar laki-laki baik seperti apa yang dapat diterima (Wandansari, 2021, h.82).

Nurhayani dalam kutipan Fauzana (2023) juga menambahkan bahwa anak remaja yang tidak memiliki peran ayah akan sulit mengembangkan empati, dan cenderung memiliki harga diri yang rendah, kesulitan dalam beradaptasi, lebih emosional, tidak kuat menghadapi masalah, dan kurang bisa menentukan keputusan yang tepat (h.40). Emosi yang tidak stabil akan berdampak kepada anak remaja karena mampu mempengaruhi pengambilan tindakan yang beresiko negatif terhadap dirinya sendiri (Fauzan 2023, h.40).

2.3.2 Jenis Pola Asuh Ayah

Setiap orang tua memiliki caranya masing-masing dalam menerapkan pola asuh kepada anaknya, dan pola asuh tersebut terjadi dalam kehidupan sehari-hari yang akhirnya membentuk karakter asuh anak (Saputra & Yani, 2023, h.1039). Terdapat berbagai pola asuh anak, mulai dari memberikan anak kebebasan dalam berfikir, disiplin keras terhadap anak, *overprotective*, hingga memberikan jarak dengan anak (Saputra & Yani, 2023,

h.1039). Meskipun begitu, pola asuh orang tua yang paling umum menurut Saputra dan Yani (2023) terbagi menjadi tiga bagian, yaitu;

1. Pola asuh otoriter

Sesuai dengan namanya, pola asuh ini merupakan pengasuhan yang menetapkan peraturan wajib untuk dilakukan oleh anak, dan diikuti dengan ancaman konsekuensi yang akan diberikan jika dilanggar (h.1039). Pada pola asuh ini, akan cenderung ditekan atau dituntut untuk menaati peraturan atau perintah yang diberikan oleh orang tua tanpa memiliki hak untuk bertanya ataupun memberitahu isi pikirannya tentang peraturan yang diberikan (h.1039).

2. Pola asuh demokratis

Pola asuh demokratis merupakan cara pengasuhan yang dilakukan orang tua dengan cara membuat peraturan-peraturan yang tetap mempertimbangkan keadaan dan kebutuhan anak sehingga anak tetap dapat mengungkapkan pendapatnya serta berdiskusi tanpa merasa ditekan untuk selalu menerima keputusan dari orang tuanya (h.1039).

3. Pola asuh permisif

Cara pengasuhan ini merupakan pola asuh yang memberikan anak kebebasan sepenuhnya untuk menentukan pilihannya sendiri, atau seperti apa langkah yang akan diambil kedepannya dan orang tua hanya akan memberikan pengarahan mengenai dampak positif atau negatif dari pilihannya tersebut (h.1039). Ciri utama dari pola asuh ini adalah hampir tidak ada komunikasi yang dilakukan antara kedua pihak serta tidak adanya pendisiplinan sama sekali dari orang tua kepada anak (h.1039).

Selain itu, menurut Daulay dan Ritonga (2023) secara spesifik terdapat dua pola pengasuhan yang muncul atau sering dilakukan oleh ayah kepada anak yaitu pertama, *acceptance-responsiveness* yang cenderung mengacu kepada sikap positif atau kasih sayang ayah dalam menerima kondisi

anak, serta termasuk juga sikap negatif seperti penolakan atau kritik (h.32). Kedua, *demandingness-control* yang merupakan pengasuhan dengan menunjukkan perilaku negatif berupa pengendalian dan sikap terlalu melindungi anak, serta perilaku positif yang mendukung pendapat atau Keputusan anak (Daulay & Ritonga, 2023, h.32).

2.3.3 Tantangan Ayah dalam Mendidik Anak Remaja

Mutiasari (2024) dalam jurnalnya memberikan penjelasan bahwa terdapat berbagai tantangan yang sering dihadapi oleh ayah dalam mengasuh anak, sehingga perlu usaha lebih agar hubungan antar ayah dan anak dapat terjalin dengan baik (h.1876). Tantangan yang dihadapi adalah seperti keterbatasan waktu untuk membangun hubungan yang dekat dengan anak karena dipengaruhi oleh kegiatan ayah yang sibuk dalam bekerja atau mencari nafkah (Mutiasari, 2024, h.1876). Selain itu, perbedaan usia yang jauh antara ayah dan anak membuat ayah sulit untuk mendekati anak karena adanya keterbatasan dalam penggunaan teknologi, dan adanya distraksi dari teknologi itu sendiri (Mutiasari, 2024, h.1876). Sulit membangun kedekatan secara emosional dengan anak juga menjadi salah satu tantangan karena ayah yang sulit mengekspresikan dirinya secara emosional.

2.3.4 Komunikasi

Komunikasi merupakan proses dua orang atau lebih saling bertukar pikiran, gagasan, fakta, perasaan, atau kesan sehingga terjalin adanya rasa saling memahami satu sama lain mengenai hal yang disampaikan (Purba et. al, 2020, h.2). Komunikasi sendiri berasal dari bahasa latin *communicatio* yang berarti sama, atau membuat sesuatu menjadi milik bersama (Annuar & Sa'adah, 2023, h.22). Dalam berkomunikasi dibutuhkan komunikator sebagai orang yang menyatakan pesan atau informasi, selanjutnya dibutuhkan seorang komunikan yang merupakan penerima pesan dari komunikator, dan terakhir adalah media atau saluran yang digunakan agar komunikasi dapat berjalan (Purba et. al, 2020, h.5).

Menurut Purba et. al (2020) terdapat lima elemen yang harus dipenuhi agar komunikasi dapat berjalan yaitu pertama, komunikasi harus melibatkan pengirim dan penerima pesan diikuti dengan adanya pesan yang ingin disampaikan, seperti berupa keterangan, pendapat, arahan, perasaan, dan lain sebagainya (h.5). Ketiga, setiap orang yang terlibat harus memiliki kesamaan dalam pemahaman karena apabila tidak dapat menyebabkan komunikasi tidak ingin mendengar atau memahami pesan dari komunikator (Purba et. al, 2020. h.6). Komunikasi dapat menciptakan terjadinya efek atau pengaruh kepada seseorang, seperti menciptakan pemahaman atau mengubah sudut pandangnya (Purba et. al, 2020. h.6). Terakhir, Komunikasi akan berjalan lebih baik ketika dilakukan secara tatap muka karena dapat menyampaikan ekspresi, isyarat, dan lain sebagainya dengan lebih baik (Purba et. al, 2020. h.6).

2.3.4.1 Jenis Komunikasi

Secara umum komunikasi memiliki beberapa jenis komunikasi yang berbeda tergantung dengan bagaimana cara penyampaian dari topik yang ingin dibahas. Berdasarkan teori dari Wilson yang dikutip oleh Mudjiyanto et al. (2023), berikut merupakan jenis-jenis gaya komunikasi yang ada, yaitu;

1. *Passive style*, yaitu gaya komunikasi yang lebih memberikan kesempatan kepada orang lain untuk berbicara. Orang dengan gaya komunikasi ini akan cenderung kurang ekspresif, dan tidak melakukan kontak mata. Selain itu, ketika diminta sesuatu oleh lawan bicara, ia akan sulit untuk menolak atau berkata tidak (h.160).
2. *Aggressive style*, merupakan gaya komunikasi yang lebih mementingkan keuntungan diri sendiri, sehingga berpotensi merugikan orang lain. Intonasi yang digunakan cenderung keras dan menuntut, sehingga dapat melukai hati lawan bicara.

- Komunikasi seperti ini akan mampu untuk mengendalikan orang lain melalui perkataan yang lebih mendominasi (h.160).
3. *Passive-agressive style*, yaitu komunikasi yang kurang terbuka terhadap lawan bicara, dan tidak ingin terlihat memiliki kekurangan. Orang dengan gaya komunikasi ini terlihat dapat diajak kerjasama, tapi pada kenyataannya berbeda dari yang terlihat (h.160).
 4. *Assertive style*, atau komunikasi yang dinilai efektif karena mampu bersikap terbuka, dan dapat berkomunikasi dua arah dengan menerima pendapat dari lawan bicara. Selain itu, gaya komunikasi ini juga akan mempertimbangkan perasaan orang lain, dan lebih berhati-hati dalam memberikan tanggapan (h.160).

Berdasarkan jenis-jenis komunikasi tersebut, komunikasi yang efektif adalah ketika masing-masing lawan bicara dapat menerima pendapat satu sama, dan saling menghargai (Mudjiyanto et al., 2023, h.160)

2.3.4.2 Peran Komunikasi Ayah dan Anak Remaja

Komunikasi yang positif antara orang tua dan anak remaja akan memperkuat hubungan antarpribadi sehingga anak remaja tidak akan mudah terpengaruh dengan pergaulan buruk dengan teman-temannya seperti perkelahian, pelanggaran aturan, dan lain sebagainya (Annuar & Sa'adah, 2023, h.23). Terdapat berbagai alasan mengapa komunikasi yang positif antara ayah dan anak remaja sangat penting, yaitu anak akan jauh lebih percaya diri dan merasa berharga, sehingga ia mampu membangun hubungan yang baik dengan orang disekitarnya (Annuar & Sa'adah, 2023, h.21).

Kualitas hubungan ayah dan anak tidak dinilai hanya sekedar berapa lama waktu yang diberikan, tetapi bagaimana orang tua menghadirkan waktu yang berkualitas untuk anaknya (Annuar &

Sa'adah, 2023, h.21). Menyediakan waktu untuk berkomunikasi dengan anak juga dapat menghindari konflik yang tidak perlu karena anak akan menjadi merasa lebih disayang dan dekat secara emosional dengan orang tuanya (Annuar & Sa'adah, 2023, h.21).

Berbeda dengan anak yang masih memiliki ayah secara fisik, persepsi anak yatim terhadap ayahnya bergantung kepada pengalaman dan kebutuhan mereka mengenai peran ayah yang ideal, hal ini nantinya akan berdampak kepada pola pikir kedepannya (Lestari dan Sadewo, 2025, h.66)

Anak yang kehilangan ayahnya sejak dini bukan berarti tidak memiliki kesempatan untuk menjadi anak yang percaya diri dan terbuka, yaitu seseorang dengan emosi yang stabil, baik dari keluarga, teman, ataupun orang terdekat dapat menjadi sosok ayah untuknya serta membantu anak *fatherless* bangkit kembali dan sembuh dari trauma yang ada (Grehenson, 2025). Orang disekitarnya harus dapat meyakinkan bahwa ia berharga dan layak mendapatkan kasih sayang (Grehenson, 2025).

2.3.4.3 Hambatan Komunikasi Ayah dan Anak Remaja

Menurut Muhibuddin (2024, h.266) mengatakan bahwa komunikasi sangat penting dilakukan akan tetapi untuk melakukan komunikasi yang baik dan efektif merupakan hal yang tidak mudah karena komunikasi yang berhasil bukan berdasarkan seberapa sering berkomunikasi, tapi bagaimana komunikasi tersebut dilakukan. Hambatan dari komunikasi dapat berasal dari faktor eksternal dan internal, hambatan eksternal dapat berupa suara keributan yang bising, pandangan seseorang, dan lain sebagainya (Muhibuddin, 2024, h.166). Sedangkan hambatan internal dapat berasal dari perasaan marah, sedih, kecewan, dan emosi lainnya dari pihak yang diajak berkomunikasi (Muhibuddin, 2024, h.166). Terdapat beberapa hambatan yang sering dihadapi oleh

orang tua dan anak saat berkomunikasi yang dikemukakan oleh Muhibuddin (2024, h.166-167), yaitu;

1. Gangguan, yang dialami bisa berasal dari gangguan mekanik, yaitu gangguan yang berasal dari kebisingan fisik. Selain itu, bisa juga berasal dari gangguan semantik, yaitu dari ketidakcocokan dalam cara memahami informasi yang disampaikan (h.166).
2. Kepentingan yang berbeda, yaitu ketika berkomunikasi, seseorang akan lebih memilih menanggapi atau memahami pesan tergantung dari kepentingan mereka terhadap pesan atau informasi tersebut, dengan kata lain lebih memprioritaskan informasi yang dianggap dapat mempengaruhi mereka (h.166).
3. Motivasi yang tidak disampaikan dengan baik, terkadang dalam komunikasi, orang tua dan anak tidak menyadari motivasi atau keinginan sebenarnya yang mereka inginkan untuk satu sama lain, sehingga karena tidak diungkapkan secara langsung dapat menyebabkan masing-masing melakukan tindakan tanpa adanya penjelasan (h.166). Hal ini menunjukkan tidak adanya keterbukaan, dan dapat menyakiti satu sama lain. (h.166).
4. Prasangka, timbul karena tidak adanya komunikasi yang jelas dan dapat menimbulkan kecurigaan yang tidak mendasar apabila tidak dikonfirmasi, sehingga akhirnya menyebabkan salah satu, baik orang tua atau anak tidak ingin berkomunikasi tanpa adanya alasan yang jelas (h.167).

Komunikasi juga sering sulit terjalin karena perbedaan usia yang juga jauh sehingga mengakibatkan orang tua merasa sulit mencari topik yang dapat dibahas secara bersamaan dengan anak remajanya (Hailiyah et al., 2025, h.252), Ayah yang sulit mengungkapkan isi

hatinya, membuat ia sering melewati topik pembicaraan yang emosional (Efendi, 2019, h.175).

2.3.4.4 Strategi Meningkatkan Komunikasi Ayah dan Anak Remaja

Untuk membangun hubungan yang baik perlu dimulai dari ayah sebagai kepala keluarga yang memperhatikan kondisi pertumbuhan anak, dan memberikan waktu setidaknya 2-3 jam untuk berkomunikasi dan berdiskusi menanyakan pendapat anak (Larasati & Rahmasari, 2023, h.930). Ayah juga bisa mulai dengan melakukan hobi bersama, dan terlibat aktif dalam menanyakan kegiatan yang sedang diikuti oleh anak sehingga anak merasa diperhatikan (Larasati & Rahmasari, 2023, h.930).

Soedarmo (2024) mengungkapkan bahwa ayah dapat mendukung dan mengajak anak untuk berinteraksi dengan orang lain, atau membawa anak ke lingkungan yang belum pernah dikunjungi sebelumnya untuk mengembangkan kemampuannya bersosialisasinya (h.23). Akan lebih baik apabila ayah bisa mempercayai anaknya, dan bisa ikut melibatkan diri melakukan aktivitas bersama anak melalui permainan yang menyenangkan untuk keduanya (Soedarmo, 2024, h.23).

2.3.5 Psikologis Ayah

Terdapat berbagai pengaruh yang menyebabkan kurangnya peran ayah atau komunikasi antara ayah dan anak, seperti waktu ayah yang sebagian besar digunakan untuk bekerja dan menghidupi keluarga (Aulia, 2023, h.92). Akan tetapi, terdapat pengaruh lain yang berasal dari kesehatan mental atau cara berpikir ayah terhadap keterlibatannya dalam pengasuhan (Asfari, 2022, h.41). Menurut Aulia (2023, h.92) menjelaskan ayah yang tidak dekat secara emosional dengan anaknya juga dipengaruhi oleh budaya patriarki yang menyebabkan ayah berpikir tidak perlu terlalu terlibat dalam pengasuhan.

Dalam budaya patriarki, ayah sebagai laki-laki dianggap memiliki tanggung jawab hanya kepada pemberian nafkah, sedangkan perempuan dibebankan dalam mengurus anak seorang diri (Majid, 2024, h.178).

Selanjutnya, Majid (2024, h.181) juga menambahkan bahwa budaya patriarki menempatkan laki-laki sebagai pemegang otoritas penuh karena merupakan pemimpin utama dalam keluarga, sehingga ayah menjadi pusat dalam segala hal. Ekspektasi sosial kepada ayah sebagai pemimpin dalam keluarga dapat memberikan tekanan emosional atau psikologis apabila tanggung jawabnya tidak terpenuhi, yaitu ayah dapat mengalami stress, depresi dan bahkan keterlibatannya dalam membangun hubungan keluarga yang stabil (Majid, 2024, h.181). Ayah juga cenderung tidak menunjukkan emosinya, hal ini karena menurut Hermawan (2023, h.177) budaya patriarki tidak mengajarkan laki-laki untuk menunjukkan emosi atau kelemahannya, dan harus selalu terlihat kuat, tegas, dan berani.

Komunikasi ayah yang tidak sehat dengan anaknya juga dapat berasal dari trauma yang dialami ayah saat ia kecil, yaitu yang disebut dengan *transgenerational trauma* (Sharuna, 2021, h.125). Ketika ayah masih membawa trauma tersebut, maka ia akan mengasuh anak seperti apa yang dulu ia terima dari orang tuanya, sehingga menyebabkan anak memandang dirinya berharga atau tidak tergantung dari cara berpikir ayah (Sharuna, 2021, h.125).

2.3.6 Psikologis Anak Remaja

Setiap fase usia seseorang memiliki ciri khasnya masing-masing, pada fase remaja terjadi peralihan dari anak-anak menjadi dewasa yang dimulai dari usia 12-21 tahun (Putra & Apsari, 2021, h.14). Perkembangan psikologis anak remaja tentunya akan mengalami berbagai perubahan terutama dalam aspek emosional dan sosial mereka, dan tahap ini adalah awal mereka mencari jati diri mereka (Suyanti et. al, 2022, h.72). Anak remaja yang tidak mendapatkan bimbingan yang tepat pada fase ini akan lebih cenderung mudah memberontak sebagai bentuk protes ketidakpuasannya (Suyanti et. al, 2022, h.72). Berikut perubahan psikologis yang dialami oleh anak menurut Putra & Apsari (2021), yaitu;

1. Konsep diri, yaitu kondisi ketika anak remaja akan mengenal lebih dalam tujuan hidupnya, dan dirinya sendiri yang membedakan dia

dengan orang lain (h.17). Jati dirinya tidak hanya terbentuk karena pengaruh internal, tetapi juga dari lingkungan sekitarnya seperti dari pengalaman orang lain, penilaian teman atau keluarganya, penampilannya, dan perilaku dirinya sendiri (h.17).

2. Intelegensi, menggambarkan keahlian yang dimiliki seseorang dalam berperilaku secara terarah, dan menguasai lingkungan yang ada di sekitarnya secara efektif (h.17). Pada masa ini, anak remaja akan berusaha melihat masalahnya dengan menciptakan kondisi fantasi dan menyelesaikannya dengan cara yang logis (h.17).
3. Emosi, yaitu perasaan yang dihasilkan oleh anak remaja dan biasanya sulit untuk dikendalikan karena meluap-luap, hal ini merupakan proses yang harus dilewati untuk membentuk identitas dirinya (h.17). Pada tahap ini, anak remaja bisa belajar mengendalikan dan mengekspresikan emosinya dengan baik agar dapat mencapai tahap dewasa secara emosi (h.17).
4. Peran sosial, salah satu hal yang sangat berdampak terhadap diri anak remaja, terutama dari orang tua karena ia dituntut harus bisa menjadi orang yang dewasa tetapi disaat yang bersamaan harus menaati keinginan dari orang tuanya (h.17). Kekecewaan anak remaja biasanya berasal dari dirinya yang tidak mendapat kesempatan untuk mandiri karena orang tuanya (h.17).
5. Peran gender, sangat penting karena ketika anak remaja dipersiapkan untuk masuk ke masyarakat, ia harus mulai memahami batas-batasan secara norma sesuai dengan perannya sebagai laki-laki atau perempuan dalam masyarakat (h.17).
6. Moral dan Religi, memiliki artinya masing-masing, yaitu moral merupakan suatu pedoman yang digunakan untuk menentukan antara baik dan buruk, dan anak remaja butuh mempelajari hal ini sebagai pedoman hidup dan bermasyarakat (h.17). Sedangkan religi atau agama adalah salah satu aspek yang dapat membantu mengendalikan dan menghindarkan remaja dari hal-hal yang buruk (h.17).

Pada masa pubertas, anak mengalami perubahan-perubahan hormon seperti hormon reproduksi dan adrenalin sehingga membuat emosinya dapat bergejolak (Suyanti et. al, 2022, h.72).

2.3.6.1 Kepercayaan Diri Anak Remaja

Kepercayaan diri adalah salah satu bentuk kepribadian yang meyakini diri sendiri sehingga menjadi pribadi yang tidak mudah terpengaruh dengan tindakan orang lain, dan berani melakukan sesuatu sesuai dengan keinginannya secara bertanggung jawab (Riyanti & Darwis, 2020, h.115). Selain itu, Azmi et. al (2021) juga menambahkan bahwa orang yang percaya diri merupakan orang yang mampu menerima kelebihan maupun kekurangan dirinya sendiri, dan mempelajarinya untuk menjadi lebih baik kedepannya (h.3552).

Untuk anak remaja dapat membentuk kepercayaan dirinya, maka ia harus melalui beberapa proses. Berikut merupakan ciri-ciri atau proses yang harus dilakukan anak remaja untuk mendapatkan kepercayaan dirinya yang diungkapkan oleh Riyanti dan Darwis (2020);

1. Kelebihan dan kekurangan, yaitu anak remaja harus bisa mengenal dirinya dengan baik melalui kelebihan dan kekurangan yang ia miliki, serta mengevaluasi hal apa saja yang harus diperbaiki dari hal tersebut (h.115).
2. Tujuan hidup, anak remaja perlu mengetahui apa yang menjadi tujuan hidupnya, dan apa saja yang ingin dia capai seperti cita-cita atau keinginan yang ia inginkan dalam hidupnya, dan ia harus belajar mengapresiasi dirinya sendiri ketika keinginannya tersebut terpenuhi (h.115).
3. Introspeksi diri, dengan adanya suatu masalah terjadi, anak remaja harus bisa menganalisis kesalahannya sendiri, dan tidak menyalahkan orang lain atas ketidak berhasilan yang ia hadapi sehingga ia dapat belajar dari kesalahan tersebut (h.115).

4. Mengatasi emosi negatif, yaitu emosi anak remaja yang seringkali tidak dapat dikendalikan dapat membuat ia mengalami tekanan, atau emosi negatif seperti kekecewaan dan ketidakmampuan ketika menghadapi situasi sulit, sehingga anak remaja harus bisa belajar untuk mengatasi dan mengendalikan hal tersebut (h.115).
5. Rasa kecemasan, akan timbul pada masa anak remaja seperti berbagai rasa cemas mengenai kehidupannya, dan kecemasan tersebut dapat dirasakan secara berlebihan sehingga perlu diatur dan dikurangi (h.115).
6. Sikap tenang dan positif, ketika menghadapi segala situasi. Anak remaja harus bisa membiarkan dirinya tenang dan selalu berpikir positif, hal ini membantu agar ia tidak selalu melihat hal yang telah berlalu, dan fokus maju kedepan mengejar apa yang menjadi tujuannya (h.115).

Proses tersebut dapat dilewati dengan baik apabila mendapatkan bimbingan dari orang tua, termasuk ayah yang memegang peran penting dalam memberikan arahan dan contoh kepada anak agar bisa tampil lebih percaya diri (Larasati & Rahmasari, 2024, h.929). Buruknya kepercayaan diri anak juga berhubungan dengan adanya pengalaman negatif atau pengabaian yang diterima oleh anak dari orang tua atau lingkungannya, yaitu sikap orang tua yang membatasi kegiatan anak, meremehkan, dan selalu menyalahkan anak tanpa memberikan dukungan atau pengakuan atas pencapaiannya (Larasati & Rahmasari, 2024, h.923). Oleh sebab itu, ayah sebagai orang tua harus bisa menunjukkan sikap yang positif melalui kasih sayang, dan pola asuh yang baik selama berada di rumah sehingga anak bisa menjadikan sikap tersebut sebagai pedoman atau contoh yang baik dalam berperilaku sehari-hari sehingga nanti kepercayaan dirinya dapat tumbuh dengan sendirinya (Larasati & Rahmasari, 2024, h.929).

2.3.6.2 Dampak Kurangnya Kepercayaan Diri Anak Remaja

Kurangnya kepercayaan diri dapat menyebabkan seseorang tidak mampu menyesuaikan dirinya sendiri, dan hal ini juga terjadi kepada anak remaja (Azmi et. al, 2021, h.3552). Anak remaja akan mengalami hambatan dalam kehidupan sosialnya karena tidak mampu berinteraksi dengan orang lain. Selain itu, anak remaja akan merasa ragu untuk mengembangkan bakat atau potensi yang ia miliki karena tidak percaya dirinya mampu melakukan hal tersebut (Azmi et. al, 2021, h.3552).

Larasati dan Rahmasari (2024) menambahkan bahwa anak remaja yang tidak percaya diri lebih cenderung merasa malu dan takut menjawab pertanyaan dan memberitahu pendapatkan akan suatu topik karena takut dinilai buruk atau tidak didengarkan (h.923). Siswa juga cenderung akan sulit menentukan keputusannya sendiri tanpa adanya pengaruh dari orang lain (Azmi et. al, 2021, h.3556).

2.4 Penelitian yang Relevan

Penelitian ini dilengkapi dengan berbagai tinjauan studi literatur yang berkaitan dengan topik yang sedang dibahas, hal ini berguna untuk mencairitahu lebih lanjut kebaruan dari penelitian, dan memperkuat landasannya. Studi literatur akan dilakukan dengan mencari dan menganalisis studi yang berhubungan dengan tujuan penelitian, dan memberikan wawasan baru mengenai perancangan *card game* untuk meningkatkan kepercayaan diri anak melalui komunikasi ayah dan anak remaja.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1	<i>I can't wait to play with you again!": Intergenerational board games within families</i>	Caroline Giraudeau, Mathilda Duffos	Penelitian ini berasal dari Perancis, dan hasilnya menunjukkan	<i>Board game</i> yang dimainkan antara ayah dan anak dapat membantu ayah

			<p>bahwa meskipun memiliki jarak usia yang terpaut jauh dan berbeda generasi, anak dan ayah tetap dapat saling memahami dan menjalani komunikasi yang baik melalui <i>board game</i> yang dimainkan.</p>	<p>memberikan arahan mengenai prinsip hidup kepada anak melalui sistem atau aturan permainan yang sedang mereka mainkan bersama sekaligus sebagai alat yang digunakan untuk mengenal satu sama lain. <i>Board game</i> juga digunakan sebagai media untuk anak dan ayah mengekspresikan emosinya melalui permainan.</p>
2	<p>Pengembangan <i>Board Game</i> untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Pada Remaja</p>	<p>Muhammad Naufal Luthfi. Deasy Yunika Khairun, Arga Satrio Prabowo</p>	<p>Penelitian <i>board game</i> ini berasal dari Indonesia, dan hasilnya menunjukkan bahwa pengembangan media permainan seperti <i>board game</i> mengenai kepercayaan diri remaja masih</p>	<p>Dalam permainan <i>board game</i>, penulis mengembangkan permainan untuk konseling di sekolah bersama guru yang menggunakan sistem monopoli dengan modifikasi pertanyaan jujur</p>

			<p>terbatas. Melalui <i>board game</i> yang dikembangkan, terdapat peningkatan kepercayaan diri anak terutama ketika membuat Keputusan, menyelesaikan masalah, dan berpikir kritis</p>	<p>atau tantangan sehingga ketika bermain, maka siswa mampu menentukan pilihannya sendiri. Media ini sangat membantu dalam proses konseling karena membuat siswa mampu berkomunikasi dengan jauh lebih terbuka.</p>
3	<p><i>Board Game</i> Sebagai Media Komunikasi Visual Pendekatan Hubungan Harmonis Keluarga Antar Orang Tua Dan Anak</p>	<p>Conny Rahmatilani, Mukhsin Patriansah</p>	<p>Berdasarkan hasil penelitian <i>board game</i> dari Indonesia ini ditemukan bahwa pengetahuan orang tua yang kurang mengenai cara membangun hubungan dengan anak akan menyebabkan masing-masing orang tua atau pun anak menjadi lebih berjarak dan individualis. <i>Board game</i></p>	<p>Dalam permainan ini, orang tua dan anak bukan menjadi lawan seperti di permainan pada umumnya, tapi bersama-sama berinteraksi menyelesaikan masalah atau tantangan yang ada pada permainan.</p>

			yang dikembangkan menjadi salah satu media yang membantu orang tua dan anak bekerja sama dan berinteraksi secara langsung	
--	--	--	---	--

Berdasarkan studi yang dilakukan ditemukan bahwa permainan dapat membantu ayah dan anak untuk saling mengerti satu sama lain, dan tidak mengalami tantangan meskipun memiliki jarak usia yang jauh. Oleh sebab itu, dengan adanya permainan ayah dan anak dapat membangun kerjasama yang baik, sekaligus meningkatkan kepercayaan diri anak remaja.

