

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Board Game

2.1.1 Definisi & Fungsi *Board Game*

Board Game, atau bisa juga disebut dengan permainan papan dalam bahasa Indonesia, adalah sebuah bentuk permainan yang menggunakan papan sebagai arena utamanya dan melibatkan berbagai komponen lainnya seperti kartu, dadu, token, dll. Setiap komponen pada *board game* akan memerankan fungsi tertentu seperti misalkan pion yang dapat berfungsi sebagai penanda visual untuk eksistensi, tindakan, atau *progress* pemain. *Board game* umumnya dirancang untuk dapat dimainkan bersama banyak orang, tetapi ada juga *board game* yang diperuntukkan untuk pemain solo (Wibawanto, 2025, h.1). Ada *board game* untuk segala usia, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Setiap *board game* akan dirancang secara khusus untuk setiap rentang usia tertentu.

Board game telah lama dikenal sebagai media hiburan yang digunakan sebagai bentuk rekreasi bersama dengan keluarga ataupun teman. Namun menurut Wibawanto (2025, h.2), *board game* dapat memberikan kesempatan untuk belajar langsung dari pengalaman, baik itu pengalaman bermain dengan permainan itu sendiri atau pun dari interaksi dengan sesama pemain lainnya. Sehingga telah terbukti menjadi sebuah alat yang sangat berguna sebagai media pembelajaran dan juga pengasahan keterampilan.

Dapat disimpulkan bahwa *board game* adalah permainan yang melibatkan papan sebagai arena utama, dan ditemani dengan komponen-komponen lainnya yang memiliki fungsi masing-masing. *Board game* dapat digunakan untuk hiburan dan juga rekreasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran.

2.1.2 Genre *Board Game*

Dalam *board game* terdapat beberapa jenis genre yang setiap genre-nya menawarkan pengalaman berbeda-beda yang dapat disesuaikan dengan minat setiap pemain. Berikut adalah berbagai genre yang ada pada *board game* menurut Anugrah (2022, h.9).

1. *Classic*

Jenis genre ini memiliki *gameplay* yang *simple* dan mengandalkan keberuntungan sehingga untuk memenangkannya, pemain tidak membutuhkan *skill* untuk berpikir kritis. Oleh sebab itu, genre ini akan sangat cocok untuk dimainkan bersama dengan keluarga, terlebih lagi yang memiliki anggota keluarga yang usianya masih sangat kecil. Contoh *board game* yang memiliki genre ini adalah permainan Ular Tangga.

2. *Euro-Style*

Genre ini memiliki sebuah tema yang kuat. Pemain akan diminta untuk mengumpulkan *victory points* terbanyak untuk memenangkan permainan. Pemain akan disediakan *resources* yang harus mereka atur dan kelola untuk mendapatkan poin tersebut dan memenangkan *game*.

3. *Deck-Building*

Dalam genre ini pemain akan memiliki setumpuk kartu. Dapat dikatakan bahwa *Deck-Building* memiliki konsep yang mirip dengan Trading Card Game (TCG), yang membedakan keduanya adalah dalam *Deck-Building* tumpukan masing-masing kartu pemain akan sama. Dalam *board game* genre ini, umumnya memiliki 15-20 tipe tumpukan. Namun dari jumlah tersebut hanyalah 10 tumpukan yang dapat dimainkan.

4. *Abstract Strategy*

Game yang memiliki genre ini akan meminta para pemainnya untuk memikirkan strategi yang kompleks untuk menyelesaikan objektif yang diberikan. Pemain harus menempatkan bidak atau *pawn* mereka ditempat yang sesuai sehingga pemain tersebut dapat memenangkan permainan.

5. *Strategy*

Jenis genre ini memiliki kesamaan dengan genre *euro-style*, hanya saja genre *strategy* akan memiliki fitur yang lebih kaya dengan narasi yang tinggi yang akan menuntun arah *game* tersebut. Sesuai dengan namanya, genre ini akan menuntut para pemainnya untuk menciptakan strategi yang baik untuk dapat memenangkan permainan.

6. *Card-Based*

Card-based adalah genre yang menggunakan komponen kartu sebagai komponen utama pada permainan dengan tema dan narasi yang kuat. *Game* dengan genre ini akan memiliki unsur keberuntungan dimana pemain bisa mendapatkan hasil tidak menentu.

Berdasarkan uraian di atas, *board game* memiliki bermacam-macam genre dengan pengalaman uniknya masing-masing. Ada yang genre sederhana seperti genre *classics* dimana pemain tidak membutuhkan banyak *skill* atau *thinking*. Namun ada juga yang kompleks, seperti genre *abstract strategy*, dimana setiap keputusan yang diambil akan memengaruhi kemenangan.

2.1.3 *Formal Elements Pada Board Game*

Menurut Fullerton (2024, h.40), setiap *board game* akan memiliki elemen-elemen yang unik di dalam game mereka. Namun, akan ada elemen-elemen yang umum dimiliki oleh seluruh *board game*. Di dalam bukunya dijelaskan bahwa elemen-elemen dalam sebuah game memiliki fungsi *structural* yang penting dalam pembentukan sebuah *game*. Elemen tersebut disebut dengan *Formal Elements*. Berikut adalah jenis-jenis elemen yang dijelaskan di buku "Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games (5th ed.)" yang dituliskan oleh Tracy Fullerton.

1. *Players*

Ketika mengikuti sebuah *game*, pemain akan dengan secara sukarela mematuhi aturan yang dimiliki *game* tersebut. Ketika pemain setuju dan mengerti dengan semua aturan yang ada, mereka akan memasuki "*magic circle*" sebuah batasan yang hanya tercipta ketika pemain memainkan sebuah *game*. Dalam area "*magic circle*" pemain

akan mengambil keputusan dan aksi yang mungkin tidak akan diambil dalam kehidupan nyata, seperti membunuh.

Ketika mendesain sebuah *game* penting sekali untuk memikirkan undangan yang menarik agar para pemain pun memiliki keinginan untuk berpartisipasi dalam *game* tersebut. Selain itu, jumlah pemain yang dapat berpartisipasi dalam *game* tersebut juga harus dipertimbangkan. *Game* yang didesain untuk *solo-players* akan sangat berbeda dengan *game* yang didesain untuk dua orang. Dalam mendesain *game* tentukan juga berapa peran yang akan diberikan kepada pemain. *Game* seperti catur memberikan peran yang sama untuk setiap pemain, tetapi ada juga *game* yang memberikan berbagai peran dengan kemampuan yang berbeda (h.61).

Salah satu hal yang juga harus dipertimbangkan ketika mendesain sebuah *game* adalah interaksi yang akan terjadi dalam sebuah permainan. Berikut adalah 7 jenis interaksi menurut Tracy Fullerton (2024, h.63-67) yang dapat terjadi dalam sebuah *game*.

a. *Single Player vs Game*

Single player vs game adalah permainan yang hanya dimainkan oleh satu orang saja. Pemain akan bermain secara solo dan akan melawan dengan sistem *board game* yang dimainkan.



Gambar 2.1 "Final Girl"

Sumber: <https://images.squarespace-cdn.com/content...> (2022)

Contohnya seperti *board game* yang berjudul "Final Girl". Permainan ini merupakan *board game* yang didesain untuk *solo gaming*,

dimana pemain akan bermain sebagai "Final Girl" yang harus bertahan hidup dari *killer* yang dikendalikan oleh sistem dari *board game* tersebut.

b. Multiple Individual Players vs Game

Dalam jenis permainan ini, setidaknya dua pemain atau lebih yang bermain. Pemain-pemain tersebut kemudian akan bermain melawan dengan sistem *board game* yang dimainkan. Contohnya seperti *board game* yang berjudul "Wingspan".



Gambar 2.2 "Wingspan"

Sumber: <https://cf.geekdo-images.com...> (2021)

Dalam "Wingspan", setiap pemain akan mendapatkan papan mereka masing-masing. Para pemain harus mengumpulkan burung, membangun ekosistem mereka masing-masing untuk mendapatkan poin sebanyak mungkin.

c. Player vs Player

Dalam jenis permainan ini, permainan akan dimainkan sebanyak 2 orang. Setiap pemain akan bertanding untuk mengalahkan satu dengan yang lain.



Gambar 2.3 "Catur"

Sumber: <https://cf.geekdo-images.com...> (2025)

Contohnya dalam *game* "Catur". Pemain dapat memilih dari dua warna yang tersedia dalam "Catur" dan membuat strategi untuk menempatkan bidak atau *pawns* mereka di tempat yang sesuai untuk memenangkan permainan.

d. *Unilateral Competition*

Dalam jenis permainan ini, permainan akan dimainkan oleh tiga orang atau lebih. *Game* dengan jenis *unilateral competition* akan meminta dua atau lebih pemain untuk mengalahkan satu pemain lainnya.



Gambar 2.4 "Terrorscape"
Sumber: <https://cf.geekdo-images.com...> (2023)

Misalkan pada *board game* bernama "Terrorscape". Pemain akan dibagi ke dalam 2 roles, yaitu *survivors* dan *killer*. Objektif dari permainan ini adalah *survivors* harus bertahan hidup atau mencari kunci untuk mencapai pintu keluar. Sedangkan untuk *killer*, ia harus membunuh setiap *survivors* pada *game*.

e. *Multilateral Competition*

Dalam jenis permainan ini, 3 atau lebih pemain akan bertanding satu dengan yang lain. Contohnya dalam "Monopoly". Pada "Monopoly", setiap pemain akan memiliki pion yang akan merepresentasikan diri mereka masing-masing.



Gambar 2.5 "Monopoly"
Sumber: <https://static0.howtogeekimages.com...> (2022)

Game tersebut memiliki objektif dimana para pemain harus membeli dan mengembangkan properti yang mereka miliki sehingga harga sewa menjadi tinggi. Sehingga ketika ada pemain yang menempati diri di properti pemain lain, maka pemain tersebut harus membayar uang sewa. Pemain akan memenangkan permainan ketika semua pemain lainnya sudah menghabiskan uang dan properti mereka sehingga mereka menjadi *bankrupt*.

f. Cooperative Play

Cooperative play adalah *board game* yang dimainkan 2 atau lebih pemain. Dalam permainan jenis ini mereka akan bermain dengan bekerja sama untuk melawan *game system*.



Gambar 2.6 "Pandemic"

Sumber: <https://cf.geekdo-images.com...> (2025)

Misalkan *game* "Pandemic" dimana semua pemain akan bekerja sama untuk menemukan obat yang dapat menyembuhkan orang-orang dari 4 penyakit dan memastikan penyakit tersebut tidak tersebar di luar kendali.

g. Team Competition

Dalam permainan jenis ini, dua atau lebih pemain membentuk sebuah tim dan melawan tim lainnya. Misalkan pada *game* "Codenames", dimana akan terbentuk dua tim, yaitu tim merah dan tim biru, dan masing-masing akan terdiri dari dua pemain.



Gambar 2.7 "Codenames"
Sumber: <https://cf.geekdo-images.com...> (2025)

Objektif dari permainan ini adalah kedua tim akan saling bersaing untuk menemukan semua agen rahasia milik tim mereka masing-masing. Hal tersebut dilakukan dengan pemain yang berperan sebagai *spymaster* yang harus memberikan satu kata petunjuk. Tim membernya akan menebak kata-kata yang benar.

2. Objectives

Dalam buku Tracy Fullerton (2024, h.72-77), beliau menjelaskan bahwa sebuah *board game* harus memiliki objektif yang dapat memberikan pemain sebuah tujuan dalam memenangkan atau menyelesaikan sebuah permainan. Menurut buku Fullerton terdapat 10 tipe objektif.

- a. *Capture*, objektif ini akan meminta pemain untuk mengambil atau merusak sesuatu yang dimiliki oleh pemain lainnya.
- b. *Chase*, pemain akan menangkap pemain lain. Namun, jika pemain merupakan pemain yang memiliki *role* untuk dikejar, maka pemain harus menghindari pemain lainnya.
- c. *Race*, pemain harus mencapai tujuan terlebih dahulu sebelum pemain lainnya, baik tujuan tersebut berbentuk fisik ataupun sebuah konsep.
- d. *Alignment*, objektif ini akan meminta pemain untuk merangkai suatu komponen dalam *board game* sesuai yang telah ditentukan oleh *game* tersebut.
- e. *Rescue or Escape*, objektif ini akan meminta pemain untuk mendapatkan unit atau menyelamatkan unit tertentu.

- f. *Forbidden Act*, pemain akan diminta untuk membuat lawannya melanggar suatu aturan, seperti tidak boleh tertawa, berbicara, membuat suatu kesalahan atau hal yang seharusnya tidak dilakukan.
- g. *Construction*, pemain akan diminta untuk membangun, menjaga, dan mengelola suatu objek atau bangunan.
- h. *Exploration*, objektif ini akan meminta pemain untuk menjelajahi area-area yang tersedia di dalam permainan.
- i. *Solution*, objektif ini akan meminta pemain untuk memecahkan suatu masalah tertentu atau suatu *puzzles*.
- j. *Outwit*, pemain akan diminta untuk mendapatkan pengetahuan dan menggunakannya untuk mengalahkan pemain lainnya.

3. *Procedures*

Procedures adalah langkah dan metode yang dapat diambil oleh pemain untuk melakukan dan menyelesaikan objektif dalam sebuah permainan (Fullerton, 2024, h.78). Dalam *board game*, *procedures* dari permainan akan dijelaskan di *rulebook* secara detail. Ketika mendesain *procedures* dalam sebuah permainan, hubungan antara komponen yang ada dalam *board game* harus dipertimbangkan dan bagaimana pemain dapat memanipulasi komponen-komponen tersebut. Selain itu, hal lain yang harus dipertimbangkan adalah *core-loop*. *Core-loop* adalah serangkaian *procedures* yang berulang untuk menyelesaikan permainan.

4. *Rules*

Menurut Fullerton (2024, h.81), *rules* adalah suatu yang menentukan objektif dan aksi yang diperbolehkan serta yang tidak diperbolehkan oleh sebuah permainan. Ketika membuat *rules*, pikirkan juga pemain yang akan membacanya.



Gambar 2.8 Rulebook

Sumber: <https://i0.wp.com/www.theboardgamefamily.com...> (n.d)

Apabila terlalu banyak maka pemain akan pusing dalam membacanya. Namun sebaliknya, apabila terlalu singkat, pemain dapat kebingungan. *Rules* juga dapat menutup kemungkinan pemain mencari *loopholes* untuk berbuat kecurangan.

Dalam bukunya, Tracy Fullerton (2024, h.82-84) juga menjelaskan bahwa terdapat berbagai jenis sifat-sifat dari *rules*. Berikut adalah penjabaran dari sifat-sifat tersebut.

a. *Rules Defining Objects and Concepts*

Objek dalam *game* memiliki status yang unik dan berbeda dari dunia nyata. Objek dalam *game* dapat berupa fiksi ataupun mereferensikan objek yang memang ada di dunia nyata. Meskipun objek tersebut diambil dari dunia nyata, mereka harus di definisikan kembali arti dan fungsi mereka dalam permainan sebab mereka hanyalah abstraksi dari bendai aslinya.



Gambar 2.9 Throw Throw Burrito

Sumber: <https://cf.geekdo-images.com...> (2021)

Misalkan pada "Throw Throw Burrito" yang memiliki 2 Burritos yang mereferensikan objek dunia nyatanya yang merupakan makanan khas Meksiko. Namun pada permainan ini, 2 Burritos yang terbuat dari *squishy foam* digunakan untuk dilemparkan ke pemain lain ketika kartu *war*, *duel*, atau *brawl* dimainkan.

b. Rules Restricting Actions

Sifat ini mengacu pada hal-hal yang tidak boleh dilakukan atau hal yang membatasi pemain. *Restricting actions* juga dapat mencegah terjadinya *loopholes* dalam permainan.



Gambar 2.10 Contoh *Rules Restricting Actions*

Sumber: <https://youtu.be/L0o4P3nuMjU?si=pnYaAZXAd3d-D2tV> (2024)

Misalkan dalam "Throw Throw Burrito", ketika terjadi *duel*, *war*, atau *brawl* pemain lain tidak boleh memblokir pemain yang terlibat dalam pertempuran ketika mereka sedang mengambil Burrito dari meja. Hal tersebut diberlakukan untuk mencegah kecurangan dan menjamin permainan yang adil.

c. Rules Defining Effects

Rules Determining effects mengacu kepada efek yang terjadi ketika suatu keadaan tertentu terjadi. Sifat ini dapat menciptakan variasi dalam suatu permainan yang hanya terjadi apabila kondisinya terpenuhi. Hal tersebut dapat menambah keseruan pada *game*. Sifat ini juga dapat mengembalikan permainan ke jalurnya.



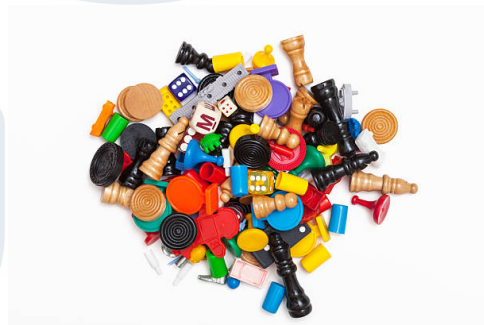
Gambar 2.11 Contoh *Rules Defining Effects*

Sumber: <https://youtu.be/L0o4P3nuMjU?si=pnYaAZXAd3d-D2tV> (2024)

Misalkan dalam "Throw Throw Burrito", ketika ada 2 atau lebih pertempuran yang terjadi, maka hal ini akan menciptakan efek dimana akan terjadi *war* dan semua pemain akan bertempur secara bersamaan.

5. *Resources*

Menurut Fullerton (2024, h.84-86), *resources* adalah aset-aset yang dapat digunakan oleh pemain untuk mencapai tujuan atau objektif dari permainan. *Resources* yang ada pada *board game* harus memiliki fungsi dan juga kelangkaan.



Gambar 2.12 *Resources* Pada *Board Game*

Sumber: <https://media.istockphoto.com...> (2016)

Tanpa adanya fungsi yang jelas, maka *resources* tersebut akan terlihat aneh dan tidak berguna. Namun sebaliknya apabila suatu *resources* ada banyak jumlahnya, maka *value* dari *resources* tersebut akan menurun. *Resources* dapat berbentuk apa saja, seperti nyawa, kesehatan, uang, dll.

6. Conflict

Dalam bukunya, Fullerton (2024, h.90) menjelaskan *conflict* akan muncul dari upaya pemain untuk mencapai tujuan mereka di dalam batasan dan peraturan yang telah disediakan oleh *game*. Dalam *game*, sebuah konflik akan muncul dari *rules*, *procedures*, dan juga situasi yang memblokir pemain dalam mencapai objektif mereka yang akan menjadi sebuah tantangan dan juga kompetisi dengan pemain lain yang harus dilewati untuk memenangkan permainan. Para pemain harus menggunakan berbagai jenis kemampuan yang mereka miliki untuk memecahkan masalah dan tantangan yang ada. Fullerton (2024, h.91) menjelaskan bahwa ada 3 sumber konflik klasik yang umumnya ada dalam suatu *game*.

a. Obstacles

Obstacles merupakan jenis *conflict* yang dapat berbentuk fisik ataupun sebuah *conceptual* yang umumnya membutuhkan *skill* atau *resources* tertentu untuk menyelesaikannya. Misalkan di *game* "Paranormal Detectives", terdapat *obstacles* fisik seperti *Talking Board Markers*. Komponen tersebut digunakan untuk menandakan huruf dan memberi *clue* kepada pemain lainnya.



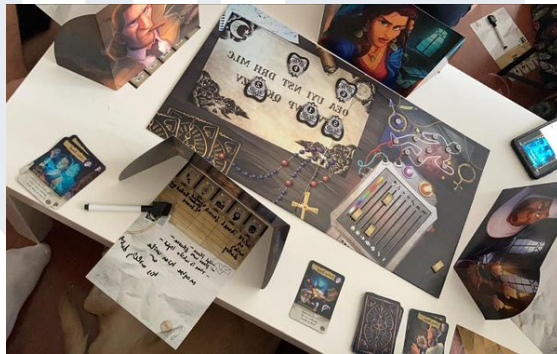
Gambar 2.13 Contoh *Obstacle* Berbentuk Fisik
Sumber: <https://cf.geekdo-images.com...> (2019)

Namun, *game* hanya memberikan 5 *pieces Talking Board Markers* yang membatasi huruf-huruf yang dapat diberikan sebagai *clue*. Sedangkan contoh untuk *conceptual obstacles* dalam "Paranormal Detectives" adalah pertanyaan yang diajukan dari para *detective* ke

hantu. Masing-masing pemain dengan peran *detectives* hanya dapat menanyakan 1 pertanyaan dalam 1 putaran. Sehingga pertanyaan harus tepat agar pemain bisa mendapatkan jawaban yang sesuai.

b. *Opponents*

Opponents mengacu pada pemain lain yang menjadi lawan dalam memenangkan permainan pada suatu *game*. Misalkan pada "Paranormal Detective", *opponents* mengacu pada pemain yang memiliki peran *detectives*. Para *detectives* harus mengumpulkan jawaban-jawaban yang tepat untuk memecahkan kasus dibalik meninggalnya hantu yang sedang mereka selidiki.



Gambar 2.14 Contoh *Opponents*
Sumber: <https://cf.geekdo-images.com...> (2020)

Pada permainan ini *detective* yang dapat memecahkan kasus tersebut dengan benar yang akan memenangkan permainan. Pemain dengan peran hantu bukan termasuk ke dalam *opponents* dari para *detectives*. Melainkan akan lebih tepat apabila hantu disebut sebagai moderator *game* Paranormal Detectives.

c. *Dilemmas*

Conflict dengan jenis ini, umumnya akan datang dari dalam diri pemain tersebut. *Dilemmas* dapat menjadi tantangan dalam *game* yang keputusan tertentu akan menentukan kemenangan. Sehingga pemain harus lebih berhati-hati dan berpikir kritis sebelum mengambil sebuah keputusan yang akan berdampak pada hasil akhir dari permainan.



Gambar 2.15 Contoh *Dilemmas*

Sumber: <https://youtu.be/3FZDtah8iLg?si=XGm6F-H3jY22r-dp> (2020)

Misalkan pada "Paranormal Detectives", para pemain dengan peran *detectives* akan dapat merasakan *dilemmas* ketika hantu memberikan mereka jawaban atau *clues* dan para *detectives* harus memasukkan jawaban tersebut ke dalam kategori-kategori yang telah disediakan, seperti misalkan lokasi TKP, alat yang digunakan untuk membunuh, dll.

7. *Boundaries*

Menurut Fullerton (2024, h.92), *boundaries* adalah hal yang memisahkan *game* dengan realita atau dunia nyata. *Boundaries* juga merupakan elemen yang dapat membantu meningkatkan pengalaman bermain seseorang. *Boundaries* dapat berbentuk fisik, seperti papan *game*, atau *conceptual*, seperti kesepakatan untuk bermain. Dengan adanya *boundaries*, maka *game system* dapat memastikan bahwa pemainnya tidak mencampurkan dunia nyata dengan permainan.

8. *Outcome*

Dalam buku Fullerton (2024, h.96), beliau menjelaskan bahwa *outcome* dari permainan harus memiliki sifat ketidakpastian, dengan begitu perhatian dan ketertarikan para pemain akan *game* tersebut akan bertahan hingga akhir permainan. Hasil dari *outcome* akan berhubungan dengan *players interaction* dan objektif dari permainan, seperti pada *player versus player* dari antara mereka salah satunya akan memenangkan permainan, atau *single player versus the game* hasilnya dapat berupa pemain yang menang ataupun *game system* yang akan menangkannya.

Pada intinya, *formal elements* adalah struktur inti yang umumnya ada pada setiap permainan. Setiap elemennya tentu akan memiliki fungsinya masing-masing dalam sebuah permainan. Elemen-elemen tersebut juga merupakan aspek yang membuat permainan dapat berjalan dan berakhir. Tanpa adanya *players* maka permainan tidak akan bisa dilakukan. Jika tidak ada *rules*, pemain tidak akan tahu bagaimana cara permainan dilakukan. Apabila tidak ada *outcome*, permainan tidak dapat terselesaikan atau tidak ada pemenang. Begitu juga dengan elemen-elemen lainnya, masing-masing memegang fungsi dan tujuan yang penting.

2.1.4 Dramatic Elements Pada Board Game

Selain *Formal Elements*, ada juga yang disebut dengan *Dramatic Elements*. Fullerton (2024, h.101) mendefinisikan *Dramatic Elements* sebagai sebuah elemen yang dapat membuat pemain dari sebuah *game* terlibat secara emosional dalam permainan. *Dramatic Elements* juga mengintegrasikan *Formal Elements* dalam sebuah *game* dan membuatnya menjadi sebuah eksperimen yang berarti bagi pemainnya. Berikut adalah jenis-jenis *Dramatic Elements* yang dijelaskan dalam buku Tracy Fullerton (2024, h.102).

1. Challenge

Fullerton (2024, h.102) mengatakan bahwa hal yang dapat membuat sebuah permainan seru dan menyenangkan adalah karena adanya tantangan. Namun dalam sebuah *game*, *challenge* yang dimaksud adalah tantangan yang membuat para pemain merasa puas ketika dapat menyelesaikannya. Hal ini membuat *challenge* bersifat subjektif. Tantangan yang dianggap mudah bagi seorang pemain, bukan berarti hal tersebut juga dirasakan oleh pemain lainnya. Dalam bukunya Fullerton juga mengutip kata Csikszentmihalyi, yang mengatakan dalam teorinya bahwa orang yang memulai pertama kali akan memiliki keahlian level rendah. Ketika orang tersebut telah melatih *skill*, tetapi tantangan masih di level yang sama, maka pemain dapat merasa bosan. Oleh sebab itu harus ada *flow* yang dapat menyeimbangkan antara *skill* dengan

challenge. Berikut adalah cara meraih atau mencapai *flow* dalam sebuah permainan (h.103-106).

- a. *A Challenging Activity That Requires Skill*, yaitu ketika aktivitas dalam *game* memiliki tujuan dan juga aturan yang jelas diimbangi dengan *skill* yang sesuai dari para pemain.
- b. *The Merging of Action and Awareness*, yaitu ketika seorang pemain menggunakan seluruh *skill* yang ia miliki untuk menyelesaikan tantangan, maka perhatiannya dapat tertuju pada permainan sepenuhnya.
- c. *Clear Goals and Feedback*, yaitu ketika objektif dari *game* didefinisikan secara jelas dan terdapat *feedback* mengenai seberapa baik atau buruk progres pemain dalam mencapai objektifnya.
- d. *Concentration on the Task at Hand*, yaitu ketika pemain dapat fokus sepenuhnya dalam objektif permainan yang harus diselesaikan untuk memenangkannya.
- e. *The Paradox of Control*, yaitu ketika *game* dapat menawarkan sebuah pilihan atau aksi yang berarti kepada pemain dengan tidak menjaminkan hasil yang pasti untuk membuat permainan menyenangkan bagi pemain.
- f. *The Loss of Self-Consciousness*, yaitu ketika pemain dapat memfokuskan perhatiannya pada *game* sehingga tidak lagi memikirkan hal di luar permainan.
- g. *The Transformation of Time*, yaitu ketika persepsi waktu pemain berubah dan waktu terasa berjalan dengan cepat.
- h. *Experience Becomes an End in Itself*, yaitu ketika proses bermain menjadi autotelik, dimana pemain melakukannya karena pengalaman bermainnya atau proses menuju kemenangan/kekalahan itu yang menyenangkan dibandingkan hasil akhirnya.

2. Play

Menurut Fullerton (2024, h.107), *play* dapat disebut sebagai suatu kebebasan dan gerakan dalam sebuah struktur. Berbagai orang

bermain dengan berbagai alasan. Namun bermain juga memiliki fungsi tertentu. Bermain dapat membantu pemainnya memperoleh suatu *skill*, pengetahuan, untuk bersosialisasi, membantu cara memecahkan masalah, sebagai relaksasi, membantu untuk melihat sesuatu dari perspektif yang berbeda, dan masih banyak lagi. Dalam bermain, tidak semua orang harus berpartisipasi secara aktif untuk menikmati permainan. Seorang spectators akan lebih menikmati permainan dengan cara menontonnya dibanding memainkannya. Namun seringkali *game* tidak akan memikirkan untuk melibatkan spectators ke dalam permainan (h.109).

Ketika bermain, akan terdapat beberapa jenis tipe pemain. Berikut adalah jenis-jenisnya menurut Fullerton (2024, h.108).

- a. *The Competitor*, seseorang yang bermain untuk mengalahkan pemain lainnya.
- b. *The Explorer*, seseorang yang selalu penasaran dan selalu ingin bereksplorasi.
- c. *The Collector*, seseorang yang suka mengoleksi *items*, medali, dll.
- d. *The Achiever*, seseorang yang bermain untuk menyelesaikan level dan mendapatkan *achievement*.
- e. *The Joker*, seseorang yang tidak bermain dengan serius, dan hanya ingin bersenang-senang.
- f. *The Artist*, seseorang yang memiliki kreativitas dan ingin berkarya.
- g. *The Director*, seseorang yang suka memimpin, baik itu pemain lain atau mengarahkan jalan permainan.
- h. *The Storyteller*, seseorang yang suka berimajinasi dan menciptakan kreasi *fantasy*.
- i. *The Performer*, seseorang yang suka membuat pertunjukkan bagi pemain lain.
- j. *The Craftsman*, seseorang yang suka membangun, membuat kerajinan, dan memecahkan teka-teki.

3. *Premise*

Dalam bukunya, Fullerton (2024, h.109) menjelaskan bahwa *premise* dapat menjadi elemen yang dapat menciptakan *engagement* dengan menetapkan permainan dalam suatu latar atau metafora. *Premise* yang dramatik dapat membuat pemain menjadi terhubung pada permainan secara emosional. Tanpa adanya *premise* maka pemain dapat merasa bahwa *game* terlalu abstrak dan membosankan.



Gambar 2.16 *Premise "Dixit"*

Sumber: <https://static.wixstatic.com/media...> (2023)

Premise dapat menentukan dasar cerita, seperti waktu dan tempat dari cerita yang ada dalam sebuah permainan. Elemen ini juga menentukan tokoh yang ada dalam cerita dan masalah yang dihadapinya serta objektif yang harus dicapai oleh tokoh tersebut (h.110). Misalkan pada "Dixit", terdapat *premise* yang tertulis pada *cover board game* yang mengatakan "*A picture is worth a thousand words!*".

4. *Character*

Menurut Fullerton (2024, h.113), *character* adalah elemen yang menggerakkan drama dalam sebuah cerita. *Character* memiliki peran yang penting dalam meningkatkan keterlibatan pemain dalam game, sebab dengan adanya *character* maka pemain dapat membangun empati terhadap cerita dan tujuan dari *character* tersebut. Elemen ini dapat menciptakan pengalaman bermain yang lebih berkesan.



Gambar 2.17 Character "Clue"

Sumber: <https://cf.geekdo-images.com...> (2024)

Tokoh utama dari suatu cerita disebut sebagai protagonis, dan yang menentang sang protagonis disebut dengan antagonis. *Character* dalam sebuah permainan harus memiliki keseimbangan antara "agency" dan "empati". *Agency* adalah fungsi dari karakter sebagai representasi pemain. Sedangkan empati adalah potensi pemain akan membangun emosi empatik terhadap karakter. Keseimbangan tersebut berfungsi sebagai alat agar pemain tidak hanya merasa bertanggung jawab atas tindakan karakter, tetapi juga peduli akan hasil dan nasib dari karakter tersebut (h.114). Misalkan pada *board game* "Clue" terdapat karakter-karakter bernama Mrs. Peacock, Mr. Green, Col. Mustard, Miss Scarlett, Prof. Plum, dan Dr. Orchid.

5. Story

Fullerton (2024, h.117) mengatakan dalam bukunya bahwa *outcome* dari cerita harus memiliki sifat ketidakpastian, baik itu untuk media film maupun permainan. Jika *outcome* dari film ditentukan atau diselesaikan oleh penulis ceritanya, permainan ditentukan oleh para pemainnya. Namun hal tersebut membuat permainan menjadi media yang sulit untuk memadukan metode *storytelling* tradisional dengan *game*. Sehingga umumnya *story* dalam *game* hanya diciptakan sebagai *background story* yang akan memberikan konteks dan latar belakang dari permainan tersebut. Ada juga *game* yang menggunakan metode *branching storyline* yang membuat setiap keputusan dan aksi para pemain penting, sebab pilihan tersebut akan mempengaruhi alur dari

cerita dan mengarah ke *outcome* yang berbeda. *Game* juga dapat menggunakan metode *emergent storytelling*, dimana cerita tidak ditentukan sebelumnya tetapi tercipta dari interaksi pemain dengan *game system* (h.118).

6. World Building

Menurut Fullerton (2024, h.122-123), *world building* juga merupakan aspek yang penting dalam *game*. *World building* adalah proses penciptaan dunia fiksi. Dengan adanya *world building*, *game* dapat meningkatkan imersi dari para pemainnya, sehingga menciptakan pengalaman bermain yang lebih berkesan. Ketika mendesain *world building* dari sebuah *game*, desainer harus memerhatikan beberapa aspek. Berikut adalah aspek penting yang harus dipertimbangkan.

- a. *Setting*, mengacu pada *physical environment* dari dunia tersebut, seperti dunia fantasi, dunia *science fiction*, dll.
- b. *History*, mengacu pada sejarah dari dunia tersebut dan bagaimana terciptanya.
- c. *Cultures*, mengacu pada budaya yang ada pada dunia tersebut, seperti hal apa yang dipercayai orang-orangnya, adat istiadatnya seperti apa, dll.
- d. *Geography*, mengacu pada *physical features* dari dunia tersebut, seperti gunung-gunungnya, sungai, laut, dll.
- e. *Creatures*, mengacu pada makhluk-mahluk yang tinggal di dunia tersebut, seperti manusia, *elves*, *unicorns*, dll.
- f. *Story*, mengacu pada cerita yang akan dialami oleh pemain ketika memainkan *game* tersebut.

7. The Dramatic Arc

Dalam bukunya Fullerton (2024, h.123-124) menyampaikan bahwa *dramatic arc* dapat menciptakan rasa ketegangan dalam sebuah permainan. Dengan tantangan dan taruhannya yang meningkat, pemain akan lebih terlibat dan penasaran akan konklusi dari *game* tersebut.

Elemen ini terdiri dari beberapa tahapan, berikut adalah penjelasan dari tahapan-tahapan *dramatic arc* (h.127).

- a. *Exposition*, yaitu tahap pengenalan karakter yang ada pada cerita. Pada tahap ini para pemain akan mengetahui peran apa yang akan dimainkan dan objektif yang harus dilakukan.
- b. *Rising Action*, yaitu tahap dimana konflik meningkat dan pemain akan dihadapkan dengan tantangan yang harus mereka hadapi untuk berprogres.
- c. *Climax*, yaitu puncak dari cerita dimana konflik mencapai ujungnya dan pemain harus membuat keputusan penting untuk menghadapi tantangan.
- d. *Falling Action*, yaitu tahap ketika konflik terselesaikan dan cerita berada di penutupan. Pada tahap ini para pemain akan mencapai objektifnya.

Ketika menentukan *dramatic arc* dari sebuah *game* ada beberapa strategi yang harus dipertimbangkan. Berikut adalah beberapa strategi kreatif menurut Fullerton (2024, h.128) ketika memasukkan *dramatic arc* ke dalam *game*.

- a. *Introduce the conflict early*, konflik di perkenalkan di awal dengan tujuan agar pemain mengetahui dari awal hal apa yang harus dilakukan untuk menyelesaikannya.
- b. *Gradually increase the stakes*, taruhan perlahan ditingkatkan agar pemain dapat merasakan rasa urgensi.
- c. *Create memorable characters*, karakter yang berkesan akan terasa lebih *relatable* dan pemain dapat memiliki koneksi emosional dengan karakter tersebut.
- d. *Give the player meaningful choices*, pemain harus diberikan pilihan berarti yang dapat mempengaruhi *outcome* dari *game* yang dimainkan.
- e. *End the story on a satisfying note*, ketika pemain mengakhiri *game*, permainan tersebut harus diakhiri dengan rasa puas dan membuat pemain merasa terpenuhi.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa *dramatic elements* adalah aspek yang dapat membuat para pemainnya terlibat secara emosional terhadap suatu *game*. *Dramatic elements* yang menciptakan tantangan dan motivasi yang menyenangkan dan sesuai dengan para pemainnya. Selain itu *dramatic elements* juga dapat memberikan konteks melalui elemen naratif yang juga dapat membuat pemain terlibat dengan karakter atau dunia permainan. Elemen-elemen tersebut tidak kalah penting dari *formal elements*, sebab dengan adanya *dramatic elements* permainan dapat meningkatkan sifat imersifnya yang dapat membuat pemain terhubung secara emosional dengan permainannya.

2.1.5 Game Mechanics

Menurut Waluyo (2021, h.10-11), terdapat 10 jenis mekanik yang paling disukai *board game*. Berikut adalah jenis-jenis mekanik tersebut.

- a. *Card Drafting*, ketika pemain diberikan sejumlah kartu lalu pemain harus mengumpulkan kartu dengan mengambil sejumlah kartu lalu diberikan kepada pemain lain. Proses ini diulang beberapa kali hingga kartu yang didapatkan di awal habis.
- b. *Dice Rolling*, ketika pemain harus menggunakan dadu untuk menentukan suatu hasil.
- c. *Hand Management*, ketika pemain harus mengelola kartu yang didapatkan untuk memenangkan permainan.
- d. *Hex-and-Counter*, ketika pemain harus menggunakan penanda yang berbentuk segi 6 yang dapat dipindahkan ke 6 arah.
- e. *Memory*, ketika pemain harus suatu informasi penting, baik dari *game* atau pemain lain.
- f. *Point to Point Movement*, ketika pemain harus menjalankan bidak atau *pawn* mereka untuk mendapatkan yang diinginkan.
- g. *Roll / Spin and Move*, ketika pemain harus menentukan langkah mereka dengan menggunakan dadu. Berbeda dari *dice rolling* yang digunakan untuk hal lain dalam permainan.
- h. *Set Collection*, ketika pemain harus mengoleksi suatu barang sebagai objektifnya.

- i. *Tile Placement*, ketika pemain harus meletakkan *tiles* menjadi suatu area.
- j. *Variable Player Powers*, ketika pemain harus menyelesaikan objektif dan memenangkan *game* dengan kekuatan yang diberikan dari *game*. Masing-masing pemainnya akan diberikan *powers* yang berbeda untuk mengalahkan satu sama lain.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat banyak jenis mekanik yang dapat diimplementasikan ke dalam suatu permainan. Setiap mekanika dalam permainan diimplementasikan sesuai dengan yang dibutuhkan permainan. Apabila *game* mengandalkan keberuntungan maka mekanik seperti *dice rolling* dapat diimplementasikan. Apabila *game* memiliki konsep membangun, maka mekanik seperti *tile placement* dapat digunakan. Oleh karena itu pemilihan dan kombinasi antar mekanika dapat menciptakan berbagai jenis pengalaman bermain, mulai dari yang sederhana hingga yang kompleks.

2.1.6 Komponen Pada Board Game

Dalam sebuah *board game* akan terdapat beberapa komponen di dalamnya yang akan menyediakan pengalaman bermain. Komponen dapat saling melengkapi satu dengan yang lain dalam *board game*. Dalam bukunya yang berjudul "Make Your Own Board Game: Designing, Building, and Playing an Original Tabletop Game", Daniels (2022, h.21-31) menjelaskan bahwa terdapat beberapa tipe komponen.

a. Dice

Dice atau dadu adalah komponen yang umumnya memiliki nilai tertentu yang digunakan untuk menentukan hasil yang acak. Dalam *board game* dadu dapat memberikan elemen keberuntungan. Hasil yang tidak menentu yang dihasilkan oleh dadu dapat mengubah jalannya permainan.



Gambar 2.18 Jenis Dadu

Sumber: <https://i0.wp.com/www.theboardgamefamily.com...> (n.d)

Umumnya bentuk dadu yang digunakan adalah dadu yang memiliki 6 sisi. Namun dadu memiliki berbagai bentuk seperti dadu 4 sisi, 20 sisi, dan masih banyak lagi lainnya. Umumnya dadu pun memiliki angka di setiap sisinya. Namun ada dadu yang menggunakan gambar dibandingkan angka.

b. Cards

Kartu remi tradisional umumnya memiliki total kartu sebanyak 52 yang dibagi menjadi ubin, hati, sekop, dan keriting. Namun dalam *board game* kartu dapat memiliki berbagai variasi.



Gambar 2.19 Jenis Kartu

Sumber: <https://cdn.mos.cms.futurecdn.net...> (2025)

Variasi tersebut dapat berupa ukurannya hingga desain atau visual dari kartu tersebut. Desain pada suatu kartu umumnya hanya diletakkan di satu sisi, dan untuk sisi lainnya atau sisi *cover* belakang adalah desain yang sama pada satu *deck* kartu.

c. Game Pieces

Game pieces adalah sebuah komponen yang dapat merepresentasikan pemain yang menggunakannya. Dengan komponen ini pemain dapat mengetahui juga *game pieces* yang digunakan oleh pemain lainnya.



Gambar 2.20 Jenis *Game Pieces*

Sumber: <https://cd1.boardgamesmaker.com...> (n.d)

Terdapat berbagai variasi dari *game pieces*. Komponen ini dapat memiliki beragam bentuk, ukuran, dan bahan yang disesuaikan dengan permainan. *Game pieces* terdiri dari *miniatures*, *meeples*, *figurines*, dan *pawns*.

d. Boards

Boards atau papan adalah tempat terjadinya aksi dalam permainan. Sehingga komponen ini menjadi arena utama aktivitas para pemain dilakukan.



Gambar 2.21 Jenis Papan

Sumber: <https://mykindofmeeple.com/wp-content...> (n.d)

Boards atau papan dapat memiliki bentuk, desain, ukuran dan bahan yang beragam. Variasi tersebut disesuaikan dengan permainan yang dibentuk. Umumnya di dalam *board* akan ada jalur dan lokasi komponen yang digunakan.

e. Tiles

Tiles dapat digunakan sebagai substitusi dari papan dan umumnya akan membutuhkan beberapa untuk disatukan menjadi satu desain yang komplit. Komponen ini memiliki beberapa bentuk, mulai dari kotak, persegi panjang, dan heksagon.



Gambar 2.22 Jenis Tiles

Sumber: <https://cf.geekdo-images.com...> (2020)

Tiles yang memiliki variasi untuk disatukan dengan berbagai *tiles* yang berbeda akan membuat pengalaman bermain dengan komponen ini lebih menarik.

f. Currency

Currency atau mata uang adalah komponen yang memiliki sifat yang sama dengan yang ada di dunia asli, bisa didapatkan, bisa hilang, dan pemain juga bisa membeli sesuai dalam permainan. Umumnya pemain akan mendapatkan uang ketika mencapai target tertentu.



Gambar 2.23 Jenis *Currency*

Sumber: <https://cf.geekdo-images.com...> (2020)

Pemain dapat kehilangan uang karena diambil oleh pemain lainnya atau harus membayar denda. Pemain juga dapat membeli barang yang dibutuhkannya untuk berprogress dalam permainan. Dalam *game*, *currency* dapat berupa kertas, koin, dll.

g. Resources

Resources bisa didapatkan dan dihabiskan sama seperti *currency*, yang membedakan hanyalah materialnya saja. *Resources* umumnya akan berbentuk emas, permata, dll. Seperti *currency* juga, *resources* juga diperoleh ketika telah mencapai target tertentu.



Gambar 2.24 Jenis *Resources*
Sumber: <https://boardgamemodder.com...> (n.d)

Dengan *resources* pemain juga dapat menggunakan sistem barter, dimana pemain dapat saling bertukar *resources*, sehingga melalui sistem itu *game* juga dapat menambahkan elemen negosiasi.

h. Tools

Tools atau alat akan diberikan *game* untuk menyelesaikan tantangan atau tugas tertentu. Komponen ini dapat berupa bentuk dan desain yang beragam, sesuai dengan permainan yang menggunakannya.



Gambar 2.25 *Hammer Dalam Board Game*
Sumber: <https://www.habausa.com/cdn/shop/files/hammer-time...> (n.d)

Tools bisa menjadi sebuah elemen yang digunakan untuk membuat *game* lebih seru, seperti sebuah palu untuk menghancurkan suatu komponen lawan, atau kunci untuk membuka peti.

i. Timers

Timers adalah komponen yang dapat digunakan untuk mengukur waktu dan dapat memiliki berbagai bentuk, seperti pasir waktu atau *mechanical timers*.



Gambar 2.26 *Timers* Dalam Board Game
Sumber: <https://ludokultur.de/wp-content/uploads...> (2019)

Game yang menggunakan komponen *timers* akan meminta pemainnya untuk melakukan tugas atau memecahkan masalah/tantangan dalam kurun waktu tertentu.

j. Tokens

Tokens adalah komponen yang digunakan untuk merepresentasikan sesuatu yang terjadi dalam sebuah permainan, seperti lokasi yang telah dilalui, *damage* yang dialami pemain, dll.



Gambar 2.27 Jenis *Tokens*
Sumber: <https://encrypted-tbn0.gstatic.com...> (n.d)

Komponen ini dapat memiliki berbagai bentuk, mulai dari manik-manik hingga potongan karton. Desain yang diletakkan juga bervariasi, sesuai dengan apa yang dibutuhkan permainan.

k. Props

Props adalah komponen yang dapat digunakan untuk menambahkan pengalaman yang imersif bagi para pemainnya. Bedanya dari *tools* adalah *props* tidak harus ada dalam *game*, tetapi *tools* penting untuk digunakan sebagai komponen untuk menyelesaikan tugas yang diberikan *game* kepada pemainnya.



Gambar 2.28 *Props* Dalam Board Game
Sumber: <https://i0.wp.com/makezine.com...> (2015)

Kesimpulannya komponen adalah elemen fisik yang dapat mendukung pengalaman bermain. Masing-masing akan memiliki fungsinya sebagaimana dijelaskan pada masing-masing permainan. Komponen dapat saling melengkapi atau memfasilitasi mekanika yang digunakan untuk suatu permainan. Oleh karena itu, komponen juga merupakan salah satu aspek penting dalam pembentukan sebuah *game*.

2.1.7 Permainan yang Menyenangkan

Dalam buku yang dituliskan oleh Fullerton (2024, h.372-377), beliau mengatakan bahwa cara untuk mengetahui apakah *game* yang diciptakan *fun* atau tidak adalah dengan menanyakannya pada *playtesters*. Namun terkadang cara tersebut tidak terlalu efektif karena orang-orang seringkali susah dalam mendeskripsikan bagian yang membuat permainan tidak menyenangkan. Oleh karena itu, Fullerton mengatakan bahwa cara lain untuk mengetahui apakah sebuah permainan itu *fun* atau tidak adalah dengan melihat 3 elemen yaitu, *Challenge*, *Play*, dan *Story*.

a. Challenge

Permainan dapat terasa *fun* dari *challenge* atau tantangan yang disediakan. Terdapat beberapa aspek dalam *challenge* yang dapat diperbaiki untuk membuat sebuah permainan *fun*. Desainer dapat berdiskusi dengan *playtesters* atau menanyakan ke diri sendiri mengenai aspek-aspek berikut ini.

1. *Reaching and Exceeding Goals*, mengacu pada tujuan atau objektif dari permainan. Desainer harus tahu apakah pemain akan terlibat aktif dalam menyelesaikan objektif yang telah disediakan desainer atau mereka menyimpang dari tujuan tersebut.
2. *Competing against Opponents*, mengacu pada sifat kompetitif yang disediakan permainan. Manusia memang memiliki sifat kompetitif pada dasarnya. Menyediakan aspek dimana pemain dapat membandingkan diri dengan pemain lain dapat menimbulkan keseruan, seperti dari interaksi/percakapan antar pemain.
3. *Stretching Personal Limits*, mengacu pada target yang diatur diri sendiri. Permainan dapat memasukan aspek ini, tetapi tidak semua orang menyukainya sebab sifatnya yang terlalu *open ended*. Oleh karena itu, untuk memasukkan aspek ini, desainer harus mengetahui target dari permainan.
4. *Exercising Difficult Skills*, mengacu pada *skill* yang sulit dan rumit. Memberikan kesempatan kepada pemain untuk mempelajari *skill* yang sulit dalam permainan juga merupakan tantangan. Namun, pastikan bahwa ada peluang bagi para pemain untuk menguasai *skill* tersebut.
5. *Making Interesting Choices*, mengacu pada pilihan yang harus diambil. Memberikan pemain berbagai pilihan, terlebih lagi yang memiliki konsekuensinya, dapat meningkatkan elemen *challenge*. Hal ini dikarenakan pemain harus selalu berhati-hati dalam membuat keputusan.

b. Play

Selain menyediakan *challenge*, *games* juga merupakan arena bermain dimana ada tipe bermain yang berbeda untuk berbagai tipe *players*. Terdapat berbagai tipe bermain yang dapat diimplementasikan.

1. *Living out Fantasies*, mengacu pada skenario imajinatif yang tersedia pada permainan. Tipe bermain ini memberikan kesempatan pada pemain untuk berfantasi mengenai hal-hal yang tidak biasa dilakukan.
2. *Social Interaction*, mengacu pada interaksi dengan pemain lainnya. Pada dasarnya, manusia suka berinteraksi dengan manusia lainnya. Permainan dengan banyak kesempatan untuk berinteraksi dapat menambah situasi yang tidak terduga yang dapat membuat pemain *hooked* pada suatu *game*.
3. *Exploration and Discovery*, mengacu pada eksplorasi yang dapat dilakukan pada sebuah permainan. Tindakan menemukan sesuatu merupakan suatu hal yang memuaskan. Tidak hanya ketika menemukan sesuatu, tetapi prosesnya juga. Antisipasi ketika mungkin akan menjumpai suatu hal, aksi yang harus dipilih dengan hati-hati, dan ketakutan kehilangan arah/progress juga hal-hal yang dapat membuat eksplorasi menjadi menyenangkan.
4. *Collection*, mengacu pada kegiatan mengoleksi pada permainan. Kegiatan untuk mengoleksi barang/komponen dalam permainan dapat menjadi hal yang seru bagi berbagai tipe pemain.
5. *Stimulation*, mengacu pada permainan yang dapat merangsang imajinasi dan juga indra dari pemain. *Game* yang memiliki stimulasi sensorik, dimana pemain harus menggunakan penglihatan, pendengaran, atau motorik yang lebih daripada umumnya dapat menambah *fun factor* dari permainan tersebut.
6. *Self-Expression and Performance*, mengacu pada kegiatan mengekspresikan diri dalam suatu permainan. Ekspresi diri dapat dilakukan dengan berbagai cara, tetapi pada permainan salah satu cara adalah dengan membuat sebuah karakter pada dunia *game* tersebut. Memberi kesempatan pada pemain untuk dapat dengan kreatif menunjukkan diri mereka dapat menciptakan pengalaman yang menarik pada permainan.
7. *Construction/Destruction*, mengacu pada pembangunan atau penghancuran yang dapat dilakukan pada suatu permainan, seperti kota, tentara, karakter, dll. Menyediakan kesempatan kepada pemain untuk

membangun atau menghancurkan suatu hal dalam permainan dapat membuat permainan menjadi menyenangkan.

c. *Story*

Hal terakhir yang dapat menambah *fun factor* dalam permainan adalah cerita/*story* yang disediakan. Cerita merupakan jenis *entertainment* yang sudah ada sejak dulu, dan dapat menarik emosi dalam manusia. Permainan yang memiliki cerita dapat membuat pemain tertarik pada karakter dan cerita mereka, serta drama yang muncul pada permainan. Namun dalam permainan, drama tidak selalu hadir dari karakter yang berjuang mengatasi rintangan yang dihadapi seperti di film atau novel. Drama juga dapat hadir dari perjuangan pemain untuk mengatasi hambatan atau menyelesaikan tantangan yang disediakan permainan tersebut.

Dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa *challenge*, *play*, dan juga *story* dapat meningkatkan kualitas *fun* dalam sebuah permainan. Ketiga hal tersebut adalah bagian dari *dramatic elements* yang dapat membuat pemain dari *game* untuk terlibat secara emosional. Namun Fullerton mengambil tiga elemen tersebut sebagai fokus terhadap hal apa yang dapat membuat sebuah *game* itu menyenangkan untuk dimainkan.

2.2 Teori Desain dalam *Board Game*

2.2.1 Ilustrasi

2.2.2.1. Definisi Ilustrasi

Dalam jurnal yang dituliskan oleh Abror & Zaini (2021, h.1) dijelaskan bahwa pengertian dari ilustrasi adalah visual yang estetik hasil dari penggabungan antara unsur dan juga prinsip seni rupa. Karya ilustrasi dapat digunakan untuk berbagai hal, namun umumnya hal tersebut berhubungan dengan penyampaian kejadian, cerita, atau informasi.



Gambar 2.29 Ilustrasi pada Cover
Sumber: <https://cf.geekdo-images.com...> (2025)

Sebelum adanya atau ditemukan teknik cetak, ilustrasi tidak boleh direproduksi sebab dianggap sebagai karya tunggal. Setelah adanya teknik cetak, ilustrasi pun mulai direproduksi dan disebar melalui berbagai media. Dalam *board game*, ilustrasi dapat diletakkan di berbagai jenis tempat, seperti di *cover*, kartu, *rulebook*, dll.

2.2.2.2. Jenis Ilustrasi

Onaiwu (2022, h.1-3) dalam jurnalnya dikatakan, ilustrasi memiliki berbagai jenisnya. Berikut adalah penjelasan mengenai jenis-jenis ilustrasi.

- a. *Character*, yaitu ilustrasi yang umumnya akan membutuhkan atau menghabiskan banyak waktu.



Gambar 2.30 Ilustrasi Karakter
Sumber: <https://cf.geekdo-images.com...> (2015)

Karakter yang dimaksud dapat berupa berbagai makhluk hidup, baik itu manusia, hewan, atau yang lainnya dimana esensi utamanya

adalah menonjolkan atau memperlihatkan kepribadian unik individu tersebut.

- b. *Spot or Object*, yaitu ilustrasi sebuah objek yang digambarkan tanpa adanya adegan ataupun latar belakang. Ilustrasi karakter juga dapat menjadi *spot illustration* apabila digambarkan dengan sederhana.



Gambar 2.31 Ilustrasi Spot
Sumber: <https://cf.geekdo-images.com...> (2025)

Umumnya digunakan untuk menambahkan daya tarik visual. Namun bisa juga untuk menambahkan konteks berbentuk gambar untuk suatu teks atau tulisan.

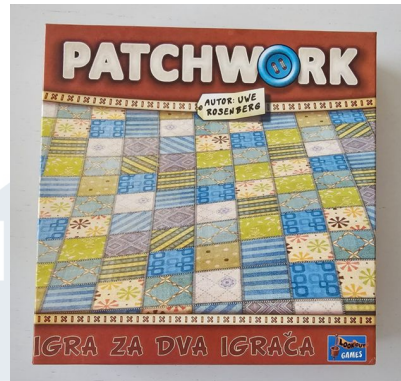
- c. *Icon*, yaitu ilustrasi yang tidak memiliki terlalu banyak detail di dalamnya. Hal ini dikarenakan, ilustrasi ini yang umumnya digunakan dengan ukuran yang kecil.



Gambar 2.32 Ilustrasi Ikon
Sumber: <https://cf.geekdo-images.com...> (2025)

Ilustrasi ini berbentuk sederhana agar tidak ambigu dalam ukurannya yang kecil. Ilustrasi ini dapat berfungsi untuk merepresentasikan suatu objek.

d. *Pattern*, yaitu ilustrasi berbentuk pola yang berulang, baik itu garis, bentuk, warna, atau variasi lainnya untuk menambah daya tarik visual.



Gambar 2.33 Ilustrasi *Pattern*

Sumber: <https://cf.geekdo-images.com...> (2025)

Ilustrasi ini juga memiliki banyak fungsinya dan dapat diletakkan pada media apa saja, seperti latar *website*, kemasan, kartu nama, dll.

2.2.2.3. Gaya Ilustrasi

Dalam jurnal yang dituliskan oleh Chelsea et al., (2024, h.13-17), dikatakan bahwa terdapat banyak sekali gaya ilustrasi yang ada di dunia. Untuk media *board game*, ilustrasi diaplikasikan ke berbagai komponennya, mulai dari *packaging* hingga kartu dan papannya. Berdasarkan jurnal tersebut terdapat 4 gaya ilustrasi yang menarik untuk pengaplikasian pada media *board game*. Berikut adalah penjabaran dari keempat gaya ilustrasi tersebut.

a. Realis

Realis adalah gaya ilustrasi yang tidak ada pengurangan dan penambahan dari wujud atau objek aslinya. Gaya ini seringkali mengambil sesuatu yang ada di dunia nyata seperti manusia, hewan, atau benda. Gaya ini memiliki ciri-ciri bentuk dan warna yang kompleks, sehingga menghasilkan gambar yang sama persisnya dengan yang nyata. Realis ini seringkali dibuat untuk konsumen dari rentang remaja hingga dewasa.

b. Semi-Realis

Semi-realis adalah gaya ilustrasi yang tidak sepenuhnya menyerupai objek nyatanya. Terdapat pengurangan atau penambahan, tetapi hanya bagian tertentu. Sedikit berbeda dari realis, gaya ini memiliki ciri-ciri bentuk dan warna yang tidak terlalu kompleks. Gaya semi-realis bisa menggunakan *outline*, tetapi bisa juga tidak. Gaya ini seringkali dibuat untuk konsumen dari rentang anak hingga remaja.

c. Kartun

Kartun adalah gaya ilustrasi yang berbeda dari objek nyatanya dan tidak menggunakan banyak detail seperti realis. Seringkali ilustrasi dengan gaya ini mengandung unsur humornya. Gaya kartun memiliki ciri-ciri bentuk dan warna yang mencolok. Serupa dengan semi-realis, gaya kartun juga dapat menggunakan *outline*, tetapi bisa juga tidak. Hasil dari ilustrasi dengan gaya kartun akan tampak kekanak-kanakan. Oleh karena itu, seringkali ilustrasi dengan gaya ini diperuntukkan bagi anak-anak.

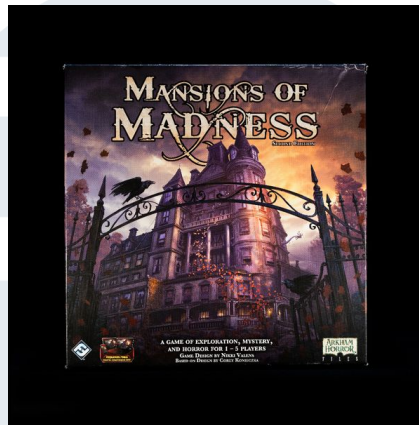
d. Fantasi

Fantasi adalah gaya ilustrasi yang objeknya bersifat imajinatif atau tidak nyata. Hasil dari gaya ini akan tampak mempesona karena seringkali menggunakan elemen fiksi seperti sihir, *supernatural*, dll. Gaya fantasi memiliki ciri-ciri bentuk dan warna yang cukup kompleks. Hasil dari karya ilustrasi dengan menggunakan gaya ini umumnya akan memiliki banyak detail-detail. Ilustrasi fantasi dapat diperuntukkan bagi semua umur dari anak-anak hingga dewasa.

Dapat dibuat sebuah kesimpulan bahwa ilustrasi dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau cerita melalui visual. Ilustrasi juga memiliki jenis dan gaya yang bervariasi. Pemilihan jenis dan gaya penting untuk dilakukan dengan benar agar dapat menarik perhatian atau meningkatkan daya tarik visual yang sesuai dengan konsumennya.

2.2.2 Tipografi

Dalam buku yang berjudul "TIPOGRAFI: DASAR DAN PENERAPANYA", Sulaiman et al., (2023, h.5) menjelaskan bahwa tipografi adalah penataan huruf hingga membentuk sebuah tulisan yang membentuk pesan atau makna. Huruf ditata sedemikian rupa agar terletak ditempat yang sesuai sehingga akan memunculkan estetika dari penulisan itu sendiri (h.7).



Gambar 2.34 Tipografi "Mansions of Madness"
Sumber: <https://cf.geekdo-images.com...> (2024)

Manusia menggunakan tipografi di berbagai aspek kehidupan. Tipografi memiliki berbagai fungsi, seperti kemudahan dalam membaca, menarik perhatian, memperkuat tema visual, dan memperkuat karakter dari suatu produk (h.8). Misalkan pada "Mansions of Madness", tipografi yang digunakan akan membantu untuk menarik perhatian pemain. Tipografi tersebut juga memperkuat tema misteri dari *board game* tersebut.

2.2.2.1. Prinsip Tipografi

Menurut Setiawan et al., (2025, h.51) tipografi yang benar memiliki peran yang penting dalam keterbacaan dari suatu tulisan, sehingga desainer pun juga harus memilih ketepatan font yang digunakan. Tipografi dapat memberikan kemudahan dalam membaca tulisan, mengenali huruf, dan jarak pandang (h.43). Setiawan et al. juga mengatakan bahwa penggunaan prinsip dari tipografi pada suatu karya desain dapat memengaruhi keberhasilan dari desain tersebut. Hal tersebut dikarenakan tipografi merupakan media penting yang dapat membawa manusia untuk berkembang dari cara berkomunikasi. Terdapat 4 prinsip dari tipografi (h.46).

1. *Legibility*, mengacu pada kualitas dari huruf yang digunakan, sebab kualitas dapat memengaruhi keterbacaan huruf tersebut. *Legibility* dapat berkurang apabila terjadi *overlapping*, *cropping*, atau sebagainya pada karya desain.
2. *Readability*, mengacu pada perhatian pada hubungan suatu huruf dengan huruf yang lainnya. Agar terlihat jelas, penggabungan antar huruf harus diperhatikan. Hal-hal seperti spasi antar huruf, jarak antar huruf, dan lainnya harus diamati dengan baik.
3. *Visibility*, mengacu pada kemampuan dari tulisan pada suatu karya desain agar dapat dibaca dalam jarak tertentu. Perhatikan penggunaan elemen desain lainnya agar tulisan dapat terbaca dari jarak yang jauh.
4. *Clarity*, mengacu pada ketepatan huruf-huruf digunakan dan diletakkan untuk membentuk suatu kata atau kalimat. Ketepatan tersebut akan memengaruhi pemahaman dari pengamat mengenai maksud atau arti dari tulisan tersebut.

2.2.2.2. Tipe Tipografi

Menurut Zainudin (2021, h.34) huruf-huruf memiliki bentuk yang berbeda tetapi tetap memiliki anatomi yang sama. Dijelaskan dalam bukunya bahwa huruf yang terdapat pada tipografi dapat dibedakan menjadi empat jenis. Berikut adalah penjabaran dari jenis-jenis tersebut (h.34-39).

a. *Serif*

Serif adalah huruf yang memiliki garis kecil pada setiap ujungnya. Huruf tersebut berasal dari abjad Latin pada zaman Romawi kuno. Terdapat berbagai penjelasan yang diberikan mengenai penggunaan garis kecil tersebut pada setiap ujung huruf.



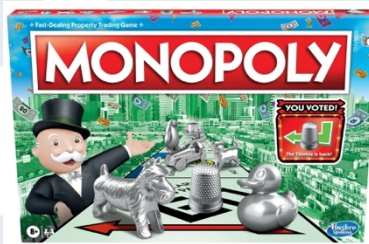
Gambar 2.35 Huruf *Serif*

Sumber: <https://catanshop.com/images...> (n.d)

Ada yang mengatakan bahwa pemahat pada zaman tersebut menambahkan garis kecil untuk menciptakan *serif*. Namun ada juga yang mengatakan bahwa *serif* dirancang untuk merapikan ujung garis, sebab pada zaman tersebut penulisannya masih menggunakan batu yang dipahat. *Serif* memiliki beragam bentuknya, dan hal tersebut akan memengaruhi kontras dari huruf tersebut.

b. Sans Serif

Sans serif adalah kebalikan dari *serif* sebab huruf tersebut tidak memiliki garis kecil pada ujung hurufnya. Hal tersebut dijelaskan dalam nama huruf itu sendiri, sebab dalam bahasa Perancis kata *sans* memiliki arti "tanpa". Huruf ini mulai populer pada abad yang ke-20 ketika teknologi sudah ada, sebab jenis huruf ini seringkali digunakan pada perangkat digital atau tampilan layar komputer.



Gambar 2.36 Huruf *Sans Serif*
Sumber: <https://i5.walmartimages.com/seo...> (n.d)

Hal tersebut dikarenakan *sans serif* yang memiliki karakteristik *legibility* dan juga *readability* yang tinggi. Ketika teknologi pertama kali diciptakan, resolusi dari layar masih rendah, sehingga ketika menggunakan huruf *serif* akan terlihat mengganggu.

c. Script

Script adalah huruf yang memiliki variasi *strokes* atau goresan. Jenis huruf ini akan terlihat seperti goresan tinta atau hasil tulisan tangan.



Gambar 2.37 Huruf Script

Sumber: <https://www.gameonmom.com/wp-content/uploads...> (2018)

Jenis huruf *script* dapat terbagi menjadi bentuk yang formal ataupun bentuk *cursive*. Huruf tersebut dapat menimbulkan beragam jenis gaya, dari yang kasual, rapih, maupun yang terlihat elegan (h.87).

d. Dekoratif/Digital

Dekoratif atau bisa juga disebut digital adalah huruf yang memiliki karakteristik individu atau ciri khas masing-masing. Hal tersebut menjadikan huruf dekoratif ini menjadi jenis huruf yang lebih mudah untuk dikenali. Huruf ini digunakan untuk berbagai tujuan seperti menekankan suatu konten, menciptakan tampilan dengan nilai tambah, dan juga untuk menarik perhatian. Oleh karena itu, huruf dekoratif seringkali digunakan untuk iklan karena sifatnya yang dapat menarik perhatian audiens atau target.



Gambar 2.38 Huruf Dekoratif

Sumber: <https://images.heb.com/is/image...> (n.d)

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dikatakan bahwa tipografi memiliki fungsi yang berguna dalam memudahkan pembacaan, menarik perhatian, dan memperkuat tema atau karakter suatu produk. Untuk

memaksimalkan fungsi tersebut, maka prinsip-prinsip tipografi penting untuk diaplikasikan ke dalam suatu tulisan atau teks. Tipe huruf yang digunakan juga tidak kalah pentingnya, jenis huruf akan memengaruhi *legibility* dan juga *readability*, serta gaya dari suatu teks.

2.2.3 Warna

Paksi (2021, h.91) dalam jurnalnya yang berjudul "Warna dalam Dunia Visual" mengatakan bahwa warna adalah elemen yang akan selalu ada di kehidupan manusia. Elemen ini merupakan salah satu unsur dasar dari teori seni rupa. Elemen ini dapat meningkatkan emosi yang hadir pada suatu karakter. Warna tertentu akan memiliki penafsiran makna yang berbeda-beda. Fadiah & Satriadi (2024, h.128) mengatakan bahwa ketika manusia melihat warna, akan timbul kesan tertentu. Warna dapat berfungsi untuk membantu proses pengenalan, seperti untuk mengenalkan bendera, seragam, dll. Misalkan pada *board game* "Hues and Cues", pada permainan ini pemain harus memberi pemain lain kesan atau penafsiran dari warna yang harus ditebak.



Gambar 2.39 "Hues and Cues"

Sumber: <https://cf.geekdo-images.com...> (2023)

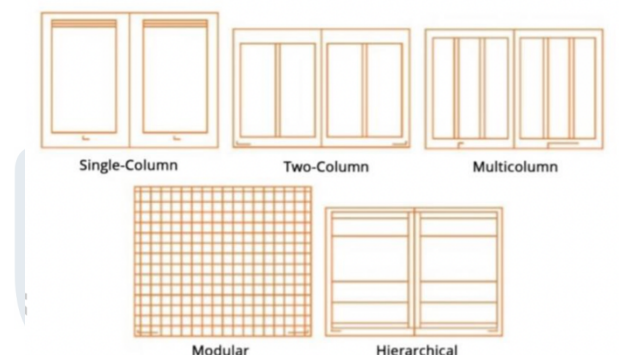
Dapat disimpulkan bahwa elemen warna memiliki peran penting dalam meningkatkan emosi. Setiap warna juga memiliki maknanya masing-masing yang akan menimbulkan kesan tertentu. Oleh karena itu pemilihan warna yang tepat dapat membantu memberikan kesan dan makna yang ingin disampaikan.

2.2.4 Grid

Menurut Mamis et al., (2023, h. 106) Grids adalah garis-garis yang disusun sedemikian rupa untuk membentuk bingkai-bingkai untuk membantu

desainer. Grid dapat berfungsi untuk menyusun tata letak desai, menaruh setiap elemennya dengan tepat, serta menambah estetika dari sebuah desain. Berdasarkan struktur dasarnya, grid dapat terbagi menjadi 5 jenis grid.

1. *Single-Column Grid*, digunakan untuk teks yang panjang seperti esai, laporan, novel, dll.
2. *Double-Column Grid*, digunakan untuk menyajikan berbagai informasi dengan menggunakan kolom yang terpisah. Kolom tersebut dapat memiliki lebar yang sama tetapi bisa berbeda juga.
3. *Multicolumn Grids*, digunakan untuk menyajikan informasi dengan menggunakan kolom lebih dari dua dalam satu halaman. Kolom tersebut juga dapat memiliki lebar yang sama atau bervariasi.
4. *Modular Grids*, digunakan untuk menampilkan jenis informasi yang kompleks dengan menggunakan kolom dan baris.
5. *Hierarchical Grids*, digunakan untuk menampilkan halaman konten secara horizontal dengan menggunakan baris-baris dari garis horizontal.



Gambar 2.40 Jenis Grid

Sumber: <https://repository.pnj.ac.id...> (2023)

Secara garis besar, *grid* adalah garis yang membantu untuk menata elemen desain. Hal tersebut dilakukan untuk menciptakan estetika dan juga kerapian yang terstruktur. Terdapat variasi jenis *grid* yang dapat digunakan dan masing-masing memiliki fungsi dan bentuk tertentu, tergantung pada konten yang ingin diciptakan. Oleh karena itu, penting sekali untuk memiliki *grid* yang tepat.

2.3 Kue Tradisional

2.3.1 Definisi Kue Tradisional

Handayani et al., (2021, h.2) mengatakan bahwa kue tradisional adalah makanan ringan atau kudapan yang dikonsumsi dari generasi ke generasi secara turun-temurun. Kue tradisional dibuat dengan menggunakan bahan makanan yang bersifat lokal. Menurut Sari dan Humaira (2025, h.15-16), kue tradisional dapat diolah dengan berbagai cara. Berikut adalah 3 cara yang dapat dilakukan untuk mengolah kue tradisional.

1. Dikukus, yaitu teknik mengolah kue tradisional dengan menaruhnya di atas wadah yang berlubang-lubang agar dapat dimasak menggunakan uap air.
2. Dipanggang, yaitu teknik mengolah kue tradisional dengan menaruhnya di wadah dan memasaknya secara kering menggunakan api terbuka.
3. Digoreng, yaitu teknik mengolah kue tradisional dengan menaruhnya di wadah disertai dengan minyak dan dimasak di atas api.

Intinya, kue tradisional adalah makanan yang dikonsumsi sejak lama. Kue tradisional ini dibuat dengan bahan-bahan lokal sehingga terdapat perbedaan pada setiap daerahnya. Cara memasaknya pun juga variatif, dapat dikukus, dipanggang, dan juga digoreng.

2.3.2 Jenis Kue Tradisional

a. Kue Basah

Umar (2023, h.40) menyatakan, kue basah adalah salah satu jenis kue dalam kategori menurut kadar airnya. Kue ini memiliki kadar air yang cukup tinggi, sehingga dinamakan kue basah. Dikarenakan jumlah kadar airnya yang tinggi, kue ini memiliki tekstur empuk dan juga lembut. Namun hal tersebut juga membuat kue basah menjadi gampang basi dan hanya dapat bertahan beberapa hari saja setelah diproduksi.



Gambar 2.41 Kue Basah Jojorong
Sumber: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia...> (n.d)

Menurut Kurniawan (2023, h.19) kue basah umumnya hanya akan bertahan maksimal 1 minggu saja. Bahan-bahan pokok yang biasanya digunakan untuk membuat kue ini adalah bahan yang berbentuk karbohidrat, seperti pati dan tepung terigu yang kemudian dicampur dengan santan atau gula.

b. Kue Kering

Umar (2023, h.40) juga menjelaskan bahwa kue kering adalah kue dengan kadar air yang minimal. Hal tersebut menyebabkan kue ini memiliki tekstur yang lebih keras dibandingkan kue basah dan juga renyah. Dikarenakan jumlah kadarnya yang lebih rendah, kue ini dapat disimpan lebih lama setelah diproduksi. Kue kering umumnya diolah dengan menggunakan panggang atau oven. Menurut Safitri (2021, h.1), kue kering umumnya dihasilkan dari adonan lembut yang dicampur dengan gula dan memiliki kadar lemak yang tinggi. Sehingga umumnya kue kering akan memiliki warna kecoklatan ketika selesai dipanggang.



Gambar 2.42 Kue Kering Semprong
Sumber: <https://sr28jambinews.com...> (2025)

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kue tradisional dikenal menjadi dua jenis, yaitu kue basah dan kue kering. Masing-masing jenis memiliki ciri khas atau karakteristiknya masing-masing. Kedua jenis kue tersebut juga dipengaruhi oleh teknik mengolahnya.

2.3.3 Kue Tradisional Khas Sunda

Iskandar et al. (2023, h. 77) mengatakan bahwa makanan tradisional Sunda umumnya dibuat oleh masing-masing keluarga dengan menggunakan bahan dari berbagai *agro-ecosystem*, seperti perkebunan, sawah, dll. Kudapan seperti kue tradisional seringkali juga disebut sebagai jajanan yang dapat dibeli di tempat pembelanjaan modern seperti toko kue, mall, atau pasar tradisional (Pratama, 2021, h.17). Berikut adalah beberapa kue tradisional yang ada dalam budaya Sunda.

a. Surabi

Surabi merupakan kue tradisional khas Sunda yang telah disukai sejak tahun 1923 silam. Nama Surabi berasal dari bahasa Sunda "sura" yang memiliki arti besar. Surabi memiliki bahan dasar tepung beras atau tepung terigu dan adonannya dibakar dengan menggunakan tungku.



Gambar 2.43 Kue Surabi
Sumber: <https://nibble-images.b-cdn.net/nibbles...> (2021)

Seringkali Surabi dikatakan mirip dengan Pancake karena bentuknya yang bulat akibat cetakan atau tungku yang digunakan. Namun Surabi memiliki bentuk yang lebih kecil dan juga lebih tebal dibandingkan dengan Pancake. Umumnya kue ini dinikmati bersama dengan gula merah dan santan sebagai saus yang seringkali disebut dengan Kinca. (Pratama, 2025, h.9-10)

b. Gurandil

Gurandil merupakan jajanan pasar yang terbuat dari tepung tapioka. Kue ini memiliki tekstur yang kenyal dan berwarna-warni rupanya (Gardjito et al., 2022, h.268). Untuk membuat kue ini, bahan dicampurkan dan dipotong dengan ketebalan yang sesuai dengan selera.



Gambar 2.44 Kue Gurandil

Sumber: <https://cdn-brilio-net.akamaized.net/news...> (2022)

Kue ini kemudian dimasak dengan menggunakan teknik rebus, yaitu dimasukkan ke dalam air (h.308). Gurandil disajikan bersamaan dengan taburan kelapa parut dan juga gula pasir di atasnya. Namun kue ini juga dapat dinikmati dengan menggunakan sirup gula merah untuk membuat rasanya menjadi lebih legit (h.383).

c. Dodol Garut

Dodol Garut merupakan kue tradisional khas Sunda yang terbuat dari ketan, gula kelapa, dan santan. Kue ini dapat disimpan dalam jangka waktu yang cukup lama, yaitu antara tiga hingga empat bulan. (Utama et al., 2024, h.27) Kue ini berwarna coklat, memiliki tekstur yang kenyal dan juga lengket serta rasa yang manis.



Gambar 2.45 Kue Dodol Garut

Sumber: <https://imgcdn.espos.id/@espos/images...> (2022)

Dodol dimasak dengan cara dididihkan bahan-bahannya hingga kental dan kalis. Setelah itu Dodol akan didinginkan hingga semi padat kemudian dipotong. Hal tersebut dilakukan untuk tidak merusak tekstur Dodol. (Aulia, 2024, h.1)

d. Awug

Awug adalah kue yang dapat menjadi makanan pembuka atau makanan berat dengan kalori yang rendah. Kue yang berasal dari daerah Bandung ini terbuat dari tepung beras, kelapa, daun pandan, dan gula. Teknik memasak Awug adalah dengan dikukus menggunakan alat bernama aseupan (Setiawan, 2022, h.4)



Gambar 2.46 Kue Awug

Sumber: <https://static.republika.co.id/uploads/images...>(2019)

Aseupan ini memiliki bentuk kerucut menyerupai tumpeng yang terbuat dari anyaman bambu. Awug yang telah dikukus kemudian akan dimasukkan ke dandang. (Ericka, 2023, h.9) Awug umumnya akan dihindangkan di acara-acara sakral seperti acara pernikahan sebagai suguhan untuk memerikan berkat. (h.2)

e. Bandros

Bandros merupakan kue yang telah ada sejak abad ke-19 karena adanya pengaruh Hindia Belanda di Indonesia, tepatnya di Bandung. Bandros diciptakan agar rakyat bawah pada saat itu juga dapat menikmati kue seperti rakyat bangsawan pada zaman tersebut.



Gambar 2.47 Kue Bandros

Sumber: <https://static.promediateknologi.id/crop...> (2024)

Kue ini terbuat dari bahan yang mudah didapatkan sehingga harganya pun lebih terjangkau dibandingkan kue yang dimakan para bangsawan. Bandros terbuat dari tepung beras, tepung tapioka, santan, kelapa parut, garam dan gula (Lestari & Apsari, 2023, h.8685). Bandros berbentuk setengah lingkaran dengan rasa yang gurih manis (h.8684).

f. Semprong

Semprong merupakan kue kering tradisional khas Sunda yang memiliki tekstur yang renyah. Semprong memiliki bentuk gulungan atau bisa juga berbentuk seperti kipas. Semprong terbuat dari tepung beras, santan, telur dan gula atau kayu manis.



Gambar 2.48 Kue Semprong

Sumber: <https://cdn0-production-images-kly.akamaized.net...> (2024)

Kue ini dimasak dengan cara dipanggang dengan cetakan yang khusus (Karfinto & Anugrahati, 2022, h.35). Semprong umumnya akan disajikan di berbagai acara seperti idul fitri. Kue ini juga dapat ditemukan dan dibeli di pasaran (Savitri, 2023, h.5).

g. Jalabria

Jalabria merupakan kue tradisional khas Sunda yang terbuat dari tepung ketan. Kue ini memiliki bentuk yang menyerupai bentuk donat, yaitu

bulat dengan lubang di tengahnya (Gardjito et al., 2022, h.274). Jalabria dimasak dedngan menggunakana teknik goreng, memasak dengan minyak.



Gambar 2.49 Kue Jalabria

Sumber: <https://static.promediateknologi.id/crop...> (2024)

Ketika Jalabria sudah matang, kue ini akan digulingkan pada larutan gula yang terbuat dari air, daun pandan, dan tentu saja gula. Jalabrian yang sudah berlumuran dengan larutan gula akan diangkat dan cairan gula tersebut akan dibiarkan menetes dan mengering. Ketika cairan tersebut sudah kering, Jalabria baru siap untuk disantap (h.292).

h. Nagasari

Nagasari merupakan kue tradisional khas Sunda yang dapat dinikmati sebagai sarapan di pagi hari atau camilan. Nagasari terbuat dari tepung beras, tepung tapioka, santan, gula, garam, dan pisang yang dicampur dan diaduk. Adonannya kemudian dimasak dengan teknik kukus. Setelah matang, kue ini dibungkus dengan daun pisang yang diisi dengan pandan.



Gambar 2.50 Kue Nagasari

Sumber: <https://akcdn.detik.net.id/community/media/visual...> (2021)

Nagasari biasa di dapat di pasar-pasar tradisional dan juga berbagai acara (Perdana et al., 2021, h.797). Kue basah ini memiliki tekstur yang lembut dan lunak dengan rasa serta aroma yang khas. Rasa manis dan tekstur dari Nagasari membuat kue tersebut dapat dinikmati oleh berbagai kalangan umur (Zuhra & Asra, 2024, h.49).

i. Kue Bugis

Kue Bugis merupakan kue basah khas Sunda yang banyak dijumpai di berbagai acara, seperti pengajian atau acara selamatan. Kue Bugis dapat dibedakan menjadi 3 jenis dengan melihat warna dari kulit kue tersebut. Kue Bugis dengan kulit berwarna putih dibuat dengan menggunakan tepung ketan. Kulit kue Bugis yang berwarna hitam terbuat dari tepung ketan hitam. Sedangkan kue Bugis yang memiliki kulit berwarna hijau terbuat dari tepung ketan yang dicampur dengan air suji.



Gambar 2.51 Kue Bugis
Sumber: <https://asset.kompas.com/crops...> (2024)

Kulit tersebut umumnya akan membungkus isian berupa unti atau kelapa yang telah dimasak bersamaan dengan gula merah hingga berbentuk bulat atau seperti bola. Kue tersebut kemudian dibungkus daun pisang dan dikukus. Kue Bugis memiliki tekstur yang kenyal dan juga lembut (Prasanti & Sudiarta, 2023, h.21).

j. Jojorong

Jojorong adalah kue tradisional khas Sunda yang berasal dari Banten. Kue ini seringkali dijadikan kudapan pada perayaan hari besar islam. Namun di luar hari perayaan tersebut Jojorong masih bisa didapatkan. Jojorong

terbuat dari tepung beras yang dimasak bersamaan dengan santan (Gardjito et al., 2022, h.269).



Gambar 2.52 Kue Jojorong
Sumber: <https://static.promediateknologi.id/crop...> (2024)

Adonan tersebut kemudian diletakkan di dalam wadah yang terbuat dari daun pisang yang bernama takir. Di bawah takir tersebut seringkali sudah diberi cairan gula aren. Kue ini dimasak dengan teknik kukus, yaitu dengan menggunakan uap panas (h.293). Ketika kue ini matang, akan terlihat dua lapisan yang berwarna hijau dan juga coklat (h.269).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kue tradisional khas Sunda dibuat dengan bahan lokal orang Sunda. Kue-kue sunda dapat ditemukan diberbagai tempat seperti pasar, acara, dll. Teknik mengolah kue tradisional Khas Sunda juga beragam-ragam. Ada kue yang dikukus seperti Jojorong, ada yang dibakar seperti Surabi, dan sebagainya. Beberapa kue juga dinikmati bersamaan dengan saus gula merah.

2.4 Penelitian Relevan

Pengamatan pada penelitian yang relevan akan dilakukan dengan tujuan untuk memperkuat landasan penelitiandan juga untuk menunjukkan kebaruan yang ada pada penelitian ini. Berikut adalah hasil analisa dari 3 penelitian relevan yang dijabarkan dengan menggunakan tabel.

Tabel 2.1 Penelitian Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Perancangan <i>Board Game</i> Sebagai Media Untuk Melestarikan Kue	Grasella Davina Audria	Penelitian ini membahas mengenai perancangan	Penelitian ini menggunakan <i>board game</i> sebagai media

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
	Tradisional Nusantara Kepada Anak-Anak		<i>board game</i> mengenai kue tradisional Nusantara, yang meliputi klepon, kue lapis, putu, dll. Subjek dari perancangan ini adalah anak-anak dengan umur 8-12 tahun.	yang dapat memperkenalkan kue tradisional Nusantara kepada anak-anak. Grasella menggunakan uang koin sebagai alat transaksi dan menghadirkan tantangan edukatif mengenai kue tradisional Nusantara. Visual yang menarik dan media interaktif menawarkan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak-anak.
2.	Perancangan Animasi Jajanan Tradisional Kue Awug Untuk Melestarikan	Anastacia Ericka	Penelitian ini membahas mengenai perancangan animasi video pendek untuk	Penelitian ini menggunakan video animasi pendek dengan durasi sepanjang 6 menit sebagai

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
	Budaya Kuliner Jawa Barat		memperkenalkan kue Awug. Hal ini dikarenakan globalisasi yang menyebabkan pergeseran pola makan atau gaya hidup remaja generasi Z berusia 17-28 tahun.	media yang dapat memperkenalkan kue Awug. Anastacia melakukannya dengan menceritakan perjuangan dari tokoh yang bernama Asep yang ingin menjalankan usaha menggunakan resep leluhur. Asep pun mengikuti lomba.
3.	Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Sebagai Media Pengenalan Kue Bandros Untuk Anak-Anak Usia 6 Hingga 8 Tahun Di Bandung	Rury Lestari & Diani Apsari	Penelitian ini berfokus pada perancangan buku ilustrasi untuk memperkenalkan Bandros kepada anak-anak dengan usia 6-8 tahun. Penelitian ini lahir atas	Penelitian ini menggunakan buku ilustrasi. Pada buku itu Rury memberikan informasi mengenai sejarah Bandros, bahan-bahan yang dibutuhkan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
			kekhawatiran akan hilangnya Bandros akibat tergeser oleh jajanan modern.	untuk membuatnya, dan juga perbedaan Bandros dengan kue lainnya. Hal tersebut dilakukan dalam bentuk cerita dengan tokoh utamanya bernama Yuma.

Berdasarkan penelitian relevan yang telah dijelaskan di atas, ada beberapa kebaruan atau *novelty*. Penelitian relevan mengangkat mengenai kue tradisional pada seluruh Indonesia, dan dua di antaranya hanya mengangkat mengenai satu kue tradisional khas Sunda saja. Kebaruan yang ada pada perancangan ini ada pada suku Sunda yang menjadi fokus pada perancangan ini dan juga jumlah kue yang diangkat yang lebih variatif. Perancangan ini akan menggunakan media *board game* dengan menggunakan mekanisme *set collection* yang lebih mengandalkan strategi dibandingkan keberuntungan.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A