

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Board Game*

Menurut Wibawanto (2025, h.1) dalam bukunya yang berjudul “*Board game Edukasi*”, *board game* atau permainan papan merupakan permainan yang menggunakan papan sebagai media utama dengan berbagai komponen seperti pion, token, dadu, maupun kartu yang digerakkan sesuai aturan tertentu.

2.1.1 Manfaat *Board Game*

Dalam buku “*Board Game Edukasi*”, Wibawanto (2025, h.2-4) menjelaskan manfaat *board game* bergantung pada tujuan penggunaannya. Pada konteks pendidikan, *board game* dinilai efektif sebagai media edukasi untuk memperkenalkan berbagai konsep dan keterampilan melalui aktivitas langsung. *board game* juga bisa dimanfaatkan sebagai media evaluasi untuk melihat sejauh mana siswa memahami materi yang dipelajari, tanpa menimbulkan kesan sedang diuji. Dengan karakteristik permainan yang menyenangkan, siswa juga lebih termotivasi untuk mengikuti dan terlibat aktif dalam pelajaran.

Tidak hanya digunakan dalam bidang pendidikan, *board game* juga dimanfaatkan dalam berbagai pelatihan profesional seperti melatih kepemimpinan, manajemen, dan kemampuan *problem solving*. Selain itu, *board game* juga dapat membantu terapi psikologi pada anak maupun orang dewasa dalam meningkatkan kemampuan sosialisasi, mengatasi kecemasan, serta mengendalikan emosi. Interaksi sosial dapat terjadi karena *board game* sering kali dimainkan secara langsung atau tatap muka, sehingga kemampuan komunikasi, kerja sama dan hubungan sosial antar pemain semakin kuat.

Meskipun memiliki konteks penggunaan yang berbeda-beda, dapat dipastikan setiap perancangan *board game* pasti memiliki manfaatnya bagi pemain khususnya pada bagian interaksi sosial. Hal ini dikarenakan permainan

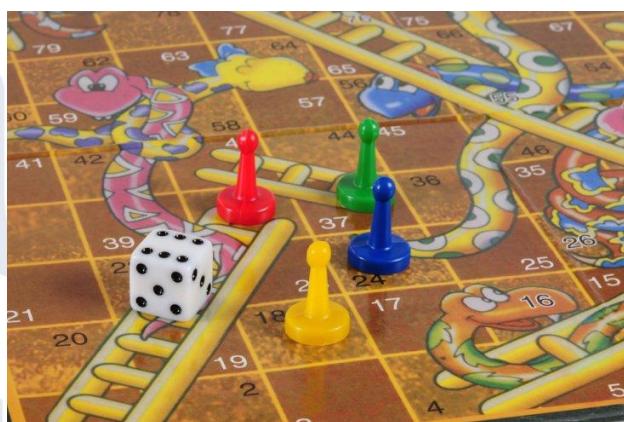
board game umumnya dimainkan bersama atau lebih dari 1 orang. Perancangan *board game* juga dapat membantu memberikan pemahaman terkait suatu topik dengan cara yang lebih menyenangkan dan sederhana, tergantung dengan kompleksitas permainan.

2.1.2 Jenis *Board Game*

Board game memiliki banyak sekali bentuk dan cara bermain, mulai dari yang sederhana berbasis keberuntungan hingga yang rumit penuh strategi. Menurut Putri & Agustin (2022, h.112), *board game* dibagi menjadi beberapa jenis yaitu:

1. *Classic Board Game*

Classic board game tergolong ke dalam jenis *board game* sederhana karena mudah dimainkan dan dipelajari oleh pemain. *Board game* ini dapat dipengaruhi oleh faktor keberuntungan, baik melalui lemparan dadu maupun efek kartu tertentu. *Classic board game* umumnya dimainkan lebih dari satu orang atau kelompok (Kartikarani, 2022, h.15). Beberapa contoh *classic board game* adalah ludo, ular tangga dan monopoli.

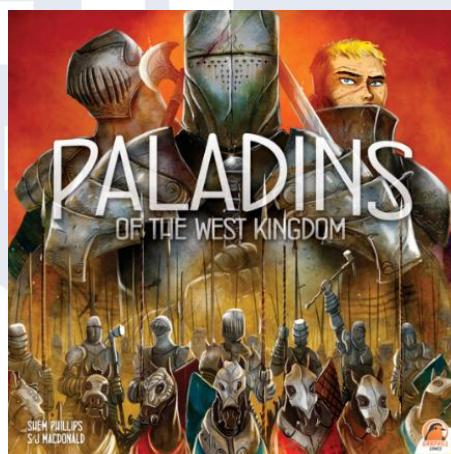


Gambar 2.1 Board Game Ular Tangga
Sumber: <https://img.antaranews.com/cache/730x487/2020/03/20/...>

Meskipun ular tangga dan monopoli memiliki tujuan permainan yang berbeda, kedua permainan ini sama-sama memanfaatkan dadu untuk memindahkan posisi pemain atau pion pada papan permainan (Armadhika *et al.*, 2025, h.469).

2. *Euro-Style Game*

Euro-style game merupakan jenis *board game* yang dimainkan dengan mengandalkan kemampuan pemain dalam mengolah strategi dan memiliki tema yang kuat. Jenis *board game* biasanya mengangkat unsur ekonomi dan interaksi antar pemain tidak langsung. Pemain biasanya bersaing untuk menguasai area atau sumber daya, bukan mengeliminasi lawan. Tujuan utama *board game* ini adalah pemain harus mengumpulkan *victory point* sebanyak mungkin untuk memenangkan permainan ini. Contoh *board game* yang termasuk ke dalam *euro-style game* adalah “Carcassone” dan “Paladins of the West Kingdom”.



Gambar 2.2 *Board Game* “Paladins of The West Kingdom”

Sumber: <https://www.goodgames.com.au/cdn/shop/products/...>

“Paladins of the West Kingdom” merupakan salah satu jenis contoh *game euro-style game* yang mengajak pemain untuk membangun dan mempertahankan kota dari gangguan luar. Selain itu, pemain harus menyusun strategi dan menjalankan taktik masing-masing untuk berlomba mengumpulkan poin agar dapat memenangkan permainan.

3. *Deck Building Game*

Deck building game adalah jenis *board game* yang dimainkan dengan jenis *deck* kartu yang sama antar pemain. Kartu-kartu tersebut umumnya dapat ditukar, ditambah atau dikurangi sesuai dengan peraturan yang ada. Contoh *deck building game* adalah “Harry Potter: Hogwarts Battle” dan “Ascension”.



Gambar 2.3 Board Game "Ascension"
Sumber: <https://m.media-amazon.com/images/I/812ZxbGo...>

"Ascension" tergolong ke dalam *deck building game*. Pemain memulai permainan dengan *deck* kartu sederhana lalu memperkuatnya dengan membeli kartu baru atau mengalahkan monster di barisan kartu tengah. Pemain harus mengumpulkan *honor points* atau poin kemenangan melalui kartu dan monster yang didapatkan. Kemenangan pada *game* ini dilihat dari pemain dengan poin terbanyak. Permainan terasa dinamis dan berbeda setiap dimainkan karena sistem kartu tengah yang selalu berubah.

4. *Abstract Strategy Game*

Abstract strategy game adalah jenis *board game* yang tidak memiliki tema khusus dan dimainkan dengan cara menuntut pemain untuk mengatur strategi sendiri agar dapat memenangkan permainan. Contoh *abstract strategy game* yang dikenal masyarakat adalah catur.



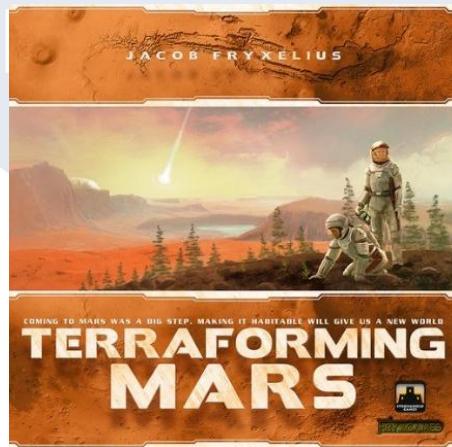
Gambar 2.4 Board Game Catur
Sumber: <https://imgx.parapuan.co/crop/0x0:0x0/x/photo/2022...>

Dalam permainan catur, pemain harus mengandalkan kemampuan berpikir, merencanakan strategi tanpa adanya unsur keberuntungan atau tema cerita. Setiap langkah yang diambil pemain, merupakan hasil keputusan

berdasarkan informasi yang tersedia di atas papan permainan (Wibawanto, 2025, h.6). Sehingga kemenangan ditentukan murni dari kemampuan pemain dalam mengatur strategi.

5. *Strategy Game*

Strategy game merupakan jenis *board game* yang dikembangkan dari *euro-style game*. *Strategy game* memiliki karakteristik yang lebih kompleks dan narasi atau tema yang kuat. Jenis *board game* ini umumnya memerlukan kerja sama yang baik diantara kelompok pemain untuk memperoleh kemenangan. *Strategy game* mengandalkan kemampuan berpikir pemain dalam memimpin permainan, membentuk pasukan, dan membaca taktik lawan (Kartikarani, 2022). Contoh *board game* jenis *strategy game* adalah “*Terraforming Mars*” dan “*Risk*”.



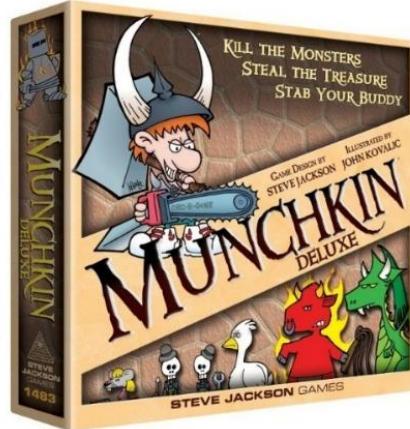
Gambar 2.5 *Board Game* “*Terraforming Mars*”
Sumber: <https://down-id.img.susercontent.com/file/id-11134201-7...>

“*Terraforming Mars*” merupakan *strategy game* bertema sains-fiksi. Pada permainan ini, pemain berperan sebagai korporasi yang mengelola sumber daya untuk membuat Mars menjadi layak huni. Pemenang dalam permainan ini ditentukan berdasarkan poin terbanyak dari kontribusi *terraforming*.

6. *Card Based Game*

Card based game adalah jenis *board game* yang serupa dengan *strategy game*. Namun, yang membedakannya ialah elemen utama pada permainan ini yaitu kartu. Selain itu, permainan ini juga mengandalkan faktor keberuntungan dan memiliki tema atau narasi yang kuat. Tujuan utama *game*

ini umumnya mengumpulkan *victory points*, mendapatkan jenis kartu tertentu, atau mengalahkan pemain untuk mencapai kemenangan. Contoh *card based game* yaitu “Munchkin”.



Gambar 2.6 *Board Game* "Munchkin"
Sumber: <https://munchkin.game/site-munchkin/assets...>

“Munchkin” tergolong *card based game* bergenre humor dan parodi RPG. Pada *board game* ini, pemain berperan sebagai petualang yang berlomba untuk mencapai level 10 dengan mengalahkan monster, dan mengumpulkan harta. Aturan pada permainan ini sederhana, namun penuh interaksi karena pemain bisa saling membantu atau menghalangi. Hal ini juga yang membuat permainan menjadi lucu, kompetitif dan ramai.

2.1.3 Komponen *Board game*

Pada buku “Make Your Own *Board Game*: Designing, Building, and Playing an Original Tabletop Game”, Daniels (2022, h.20-30) menjelaskan terdapat berbagai macam varian komponen dalam *game*.

1. *Dice*

Dalam banyak permainan, ada unsur keberuntungan yang dapat mengubah jalannya permainan. Dadu merupakan salah satu komponen *game* yang digunakan untuk menciptakan hasil acak. Bentuk dadu yang paling umum adalah dadu enam sisi ($d6$). Dadu jenis ini memiliki 6 sisi dan tanda titik yang mewakili angka satu hingga enam. Namun ada juga memiliki variasi lain seperti $d4$, $d20$, dan bentuk unik lainnya.



Gambar 2.7 Berbagai Bentuk Dadu
Sumber: <https://www.topimprint.com/wp-content/uploads...>

Selain dadu, pengacakan juga dapat dilakukan dengan *spinner*, roda putar, koin atau undian. Beberapa dadu bahkan tidak menampilkan angka, melainkan ikon tertentu untuk memicu aksi permainan melalui mekanisme *die icon resolution*.

2. Cards

Permainan kartu tradisional umumnya terdiri atas 52 lembar dalam satu *deck* dan terbagi dalam beberapa jenis. Setiap kartu memiliki fungsi yang beragam sesuai dengan permainannya. Ukuran kartu cukup bervariasi, misalnya kartu standar berukuran $2,5 \times 3,5$ inci dan kartu tarot $2,75 \times 4,75$ inci.



Gambar 2.8 Komponen Kartu
Sumber: https://beziergames.com/cdn/shop/products/MG_9453...

Bagian belakang kartu biasanya memiliki desain yang serupa agar pemain tidak mengetahui kartu apa yang dipilih. Material kartu yang digunakan bisa berupa kertas atau karton dengan ketebalan tertentu agar nyaman untuk dikocok dan digunakan berulang. Kartu dengan ujung yang melengkung lebih

aman dimainkan anak-anak, karena kartu dengan sudut tajam dapat berbahaya dan berisiko tertusuk (Bahalwan & Hidayat, 2024, h.175).

3. *Game Pieces*

Game pieces atau pion merupakan komponen yang digunakan untuk mewakili pemain. Pion biasanya diletakkan di atas papan permainan dan bergerak mengelilingi papan untuk mencapai tujuan tertentu. Bentuk dan bahan pion juga beragam, ada yang terbuat dari potongan kertas hingga patung logam kecil. Beberapa jenis pion yang populer antara lain *miniatures* yang detail dan dicat manual, *meeples* dari kayu berbentuk manusia atau hewan warna-warni, serta figur atau pion.



Gambar 2.9 *Game Pieces* atau Pion
Sumber: <https://sc04.alicdn.com/kf/H8d85ba790c3a4ff69693...>

Pion bukan sekedar penanda lokasi pemain, tetapi juga berperan dalam meningkatkan keterikatan emosional antara pemain dan permainan. Desain dan kualitas pion yang baik dapat menambah daya tarik visual sekaligus memberikan kesan profesional pada permainan (Wibawanto, 2025, h.43).

4. *Boards*

Papan permainan merupakan tempat semua aksi atau aktivitas utama berlangsung seperti pion, kartu, dadu dan komponen lain dimainkan. Papan umumnya menampilkan jalur bagi pion serta area khusus untuk komponen permainan lainnya.



Gambar 2.10 *Board* atau Papan Permainan
Sumber: <https://s.alicdn.com/@sc04/kf/H8a3d73150ffb4d08b49a0fe...>

Desain papan sangat beragam, mulai dari garis sederhana hingga ilustrasi yang detail. Bahan yang digunakan untuk membuat papan biasa terbuat dari kertas, karton, atau bahan lainnya. Papan yang baik adalah papan yang dapat menarik minat, bersifat informatif dan membantu pemain memahami mekanisme permainan dengan baik (Wibawanto, 2025, h.42).

5. *Tiles*

Tiles atau ubin adalah komponen permainan yang dapat digunakan sebagai alternatif lain dari papan. Pemain dapat memulai dengan papan yang sudah tersusun dari *tiles*, atau justru diminta untuk membangunnya secara bertahap selama permainan berlangsung. Bentuk *tiles* cukup beragam, seperti persegi, persegi panjang atau heksagonal.



Gambar 2.11 *Tiles* atau Ubin
Sumber: <https://cdn.arstechnica.net/wp-content/uploads/2018/07...>

Setiap *tiles* biasanya memiliki sifat atau aturan tertentu. Dalam permainan lain, *tiles* bisa menyediakan sumber daya atau harus dibeli terlebih dahulu sebelum dimainkan. Penggunaan *tiles* memberikan pengalaman berbeda setiap bermain karena susunannya selalu bervariasi.

6. *Currency*

Currency dalam permainan adalah suatu benda atau simbol yang mewakili nilai tertentu, mirip dengan fungsi uang di dunia nyata. Bentuk *currency* dapat berupa koin plastik, uang kertas tiruan, atau bahkan sekadar angka yang ditulis di kertas.



Gambar 2.12 *Currency* berupa Koin Plastik
Sumber: https://boardgameup.com/cdn/shop/files/il_full...

Dalam permainan, pemain dapat memperoleh *currency* melalui pencapaian dari misi tertentu, kehilangan karena aksi lawan, atau membelanjakannya untuk membeli item tertentu.

7. *Resources*

Resources dalam permainan umumnya memiliki fungsi yang serupa dengan *currency*, karena keduanya dapat diperoleh dan dimanfaatkan. Namun yang membedakannya adalah *resources* biasanya berupa benda nyata yang dapat diperoleh dengan melakukan aktivitas tertentu. Misalnya item jagung yang dapat diperoleh pemain dengan memanen. Pemanfaatan *resources* ini dapat menjadi bagian dari strategi pemain dalam bermain.



Gambar 2.13 *Resources* dalam *Board Game* “Splendor Duel”
Sumber: <https://cdn.mos.cms.futurecdn.net/vLay4yHE5gtB...>

Dalam beberapa permainan lain, *resources* juga dapat digunakan sebagai penganti mata uang dengan menggunakan mekanisme barter. Biasanya *resources* berupa item khusus atau spesial seperti contoh bijih besi dan mineral.

8. *Tools*

Tools adalah komponen permainan yang digunakan untuk menyelesaikan tugas tertentu. Pada beberapa permainan, *tools* dapat digunakan untuk meningkatkan pengalaman bermain agar terasa lebih nyata. *Tools* yang digunakan dapat berupa benda nyata seperti contoh kunci untuk membuka peti, penggaris, pensil, kaca pembesar, atau kartu kode untuk membantu menemukan informasi tersembunyi.



Gambar 2.14 *Tools* berupa Pensil pada *Board Game* "Museum Suspects"
Sumber: <https://geekdad.com/wp-content/uploads/2022/09/Museum..>

Pada *board game* "Museum Suspects", pemain memerlukan alat tulis untuk menandai bagian yang diduga bukan pencuri di museum. Alat tulis yang digunakan dapat berupa pensil ataupun spidol.

9. *Timers*

Waktu digunakan untuk mengukur waktu dalam permainan. Beberapa permainan dapat menantang pemain untuk berpikir cepat, ataupun bekerja sama dengan yang lain untuk menyelesaikan misi dalam batas waktu tertentu. Bentuk *timer* bisa bermacam-macam, ada yang berupa jam pasir yang berdurasi 1 menit, atau *timer* mekanik berbentuk dial yang diputar dan berbunyi saat waktu telah habis.



Gambar 2.15 *Timer* pada *Board Game* "ESCAPE: The Curse of the Temple"

Sumber: <https://m.media-amazon.com/images/I/913C8Ve1-PL.jpg>

Pada *board game* "ESCAPE: The Curse of the Temple", *timer* atau waktu yang digunakan berupa *soundtrack* pada kaset yang berdurasi 10 menit. Permainan ini mengharuskan pemain untuk melarikan diri dari *temple* sebelum waktu habis.

10. *Tokens*

Token digunakan pemain untuk mencatat berbagai hal, seperti kepemilikan tempat, jumlah skor, atau menandakan kondisi pemain. Bentuk token bisa bermacam-macam, mulai dari manik kaca, potongan kayu berwarna, hingga karton kecil. Token biasanya juga disebut dengan istilah *counter*, *marker*, atau *chit*. Dalam beberapa permainan, token bahkan digunakan untuk mewakili karakter atau pasukan, sehingga hampir sama dengan pion permainan.



Gambar 2.16 *Tokens* pada *Board game* "Kyoto No Neko"

Sumber: <https://tabletopping.games/wp-content/uploads/2024/11/kyoto...>

Pada *board game* "Kyoto No Neko", token yang digunakan sangat beragam, ada yang berbentuk *paw*, *bell*, *enemy*, *skill* dan lainnya. Setiap token memiliki fungsinya masing-masing. Misalnya token *bell*s yang digunakan untuk menandakan pemain berhasil menyelesaikan misi dari tantangan *paws*.

token. Token *bells* juga digunakan sebagai bukti kemenangan pemain apabila pemain berhasil mengumpulkan 5 token *bells*. Token ini juga dapat meningkatkan *skill* atau umur kucing jika kondisi tertentu terpenuhi.

11. *Props*

Props merupakan komponen tambahan dalam permainan yang berfungsi untuk menambah keseruan saat bermain. *Props* bukanlah hal yang wajib ada dalam permainan, karena tanpa adanya *props* permainan masih bisa berjalan. Berbeda dengan *tools* yang benar-benar dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas tertentu. Contoh *props* sederhana adalah objek peraga seperti gunung berapi, peta untuk menunjukkan misi, serta kartu referensi yang berisi daftar aksi dan biaya.



Gambar 2.17 *Props* berupa Menara Dadu pada *Board Game* "Wingspan"
Sumber: <https://dojiw2m9tvv09.cloudfront.net/55673/product...>

Props yang digunakan dalam permainan ini berupa menara dadu yang berbentuk seperti rumah burung. Menara dadu ini berfungsi sebagai alat bantu mengacak dadu yang dirancang dengan menyesuaikan tema *board game* yaitu burung.

Berdasarkan penjelasan komponen di atas, dapat disimpulkan penggunaan berbagai macam komponen dalam permainan dapat meningkatkan pengalaman bermain agar terasa nyata dan juga sebagai alat fisik dalam menjelaskan aturan serta mekanisme permainan.

2.1.4 Elemen *Board Game*

Berdasarkan buku “*The Art of Game Design: A Book of Lenses*”, Schell (2019, h.53-54) menjelaskan mekanik permainan terdiri atas beberapa

elemen dasar yang digunakan sebagai inti sebuah permainan. Elemen dasar yang digunakan untuk mekanik permainan yaitu:

2.1.4.1 *Mechanics*

Mekanik merupakan elemen utama atau inti yang menjadikan permainan dapat diidentifikasi sebagai permainan. Mekanik berisi penjelasan mengenai prosedur dan aturan yang menentukan tujuan, cara bermain, serta konsekuensi dari pilihan pemain. Mekanik pada *board game* dapat dibagi dalam 7 kategori utama yaitu:

A. *Space*

Ruang didefinisikan sebagai berbagai tempat yang terdapat pada permainan dan keterkaitannya dengan yang lain. Ruang permainan dapat bersifat terpisah atau berkesinambungan, memiliki dimensi tertentu, dan terdiri atas wilayah terbatas yang mungkin terhubung ataupun tidak (Schell, 2019, h.166-167). Fungsi ruang dalam permainan adalah untuk menyederhanakan permainan agar lebih mudah dipahami dan membatasi area permainan dari gangguan luar seperti estetika atau dunia nyata.

B. *Time*

Waktu merupakan mekanisme yang digunakan untuk mengatur jalannya permainan. Bentuk waktu pada permainan ada beberapa bentuk yaitu waktu yang bersifat giliran (*turn based*), ataupun kontinu yang bergerak seperti dunia nyata. Pada permainan, waktu dapat dipercepat, dihentikan dan juga dimundurkan. Hal ini pula yang membedakan waktu di dunia nyata dan pada saat bermain (Schell, 2019, h.172-173).

C. *Object*

Objek adalah segala sesuatu yang terdapat pada ruang permainan dan memiliki sifat atau informasi khusus yang terkait benda tersebut. Setiap objek memiliki sifat atau atribut yang jika dijelaskan dapat membantu pemain dalam memahami mekanisme permainan. Penggunaan objek dalam permainan memaksa pemain untuk memikirkan setiap langkah yang akan diambil karena pilihan pemain pasti ada mempengaruhi jalannya permainan (Schell, 2019, h.174-175).

D. *Actions*

Aksi merupakan segala pergerakan yang dilakukan oleh pemain. Aksi dibagi menjadi 2 jenis, yakni aksi dasar dan aksi strategis. Aksi dasar merupakan aksi paling sederhana yang dilakukan sesuai aturan permainan. Sedangkan, aksi strategis adalah tindakan pemain yang memanfaatkan aksi dasar untuk mencapai tertentu (Schell, 2019, h.179-181).

E. *Rules*

Aturan adalah kategori mekanik yang paling penting karena aturan berfungsi untuk mengatur bagaimana sebuah permainan dimainkan. Aturan juga menjelaskan ruang, waktu, objek, aksi, konsekuensi, batasan dan tujuan permainan. Aturan juga dibagi menjadi beberapa jenis seperti aturan dasar yang menjelaskan struktur formal permainan, aturan perilaku yang membahas etika tidak tertulis antar pemain, aturan tertulis berdasarkan buku panduan, aturan khusus untuk permainan yang kompetitif, aturan rumahan yang dibuat atas persetujuan antar pemain untuk menambah keseruan (Schell, 2019, h.184-186).

F. *Skill*

Keterampilan adalah mekanika permainan yang mendorong keterampilan pemain agar berhasil menyelesaikan permainan. Pemain harus memiliki beberapa keterampilan yang sesuai dengan tingkat kesulitan, agar dapat memenangkan pertandingan. Biasanya keterampilan atau *skill* dibagi menjadi 3 jenis utama yaitu keterampilan fisik seperti kekuatan, ketangkasan, koordinasi dan daya tahan, keterampilan mental seperti daya ingat, pengamatan, pemecahan masalah, dan juga keterampilan sosial seperti membaca dan menipu lawan, kerja sama antar anggota tim serta mempengaruhi orang lain (Schell, 2019, h.190-191).

G. *Chance*

Peluang adalah kategori mekanik yang berhubungan dengan 6 mekanik lain seperti ruang, waktu, objek, aksi, aturan dan keterampilan. Peluang pada permainan dapat menciptakan perubahan karena adanya ketidakpastian (Schell, 2019, h.193). Peluang dan keterampilan juga saling

terhubung, sehingga pemain perlu memanfaatkan keduanya agar dapat meraih kemenangan. Peluang juga dapat memberikan rasa seru dan tantangan pada permainan karena sifatnya yang acak (Schell, 2019, h.210).

2.1.4.2 Story

Cerita merupakan kumpulan peristiwa yang terjadi saat bermain dan dapat bersifat linear atau bercabang. Saat menyampaikan cerita pemilihan mekanik permainan perlu diperhatikan agar dapat memperkuat dan menampilkan cerita dengan baik (Schell, 2019, h.54). Penyampaian cerita dalam permainan juga beragam, ada yang panjang dan kompleks, ada juga yang menyisipkan cerita tipis saja, atau bahkan ada yang tidak memiliki cerita sama sekali. Elemen cerita dan *game* dapat memberikan pengalaman yang berarti serta tidak bisa diwujudkan dari cerita atau *game* saja (Schell, 2019, h.317).

2.1.4.3 Aesthetics

Estetika merupakan elemen yang penting dalam desain permainan karena adanya interaksi langsung dengan pemain. Estetika juga diartikan sebagai tampilan, suara, aroma, rasa, dan nuansa permainan. Pemilihan estetika dalam permainan dapat memperkuat elemen lain dan juga menciptakan pengalaman bermain yang berkesan.

A. Warna

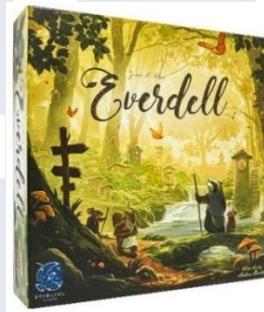
Wirawan (2025, h.144) mengartikan warna sebagai cara mata memandang apa yang otak kirimkan untuk diproses dan dipahami. Ketika merancang sesuatu, penggunaan warna menjadi salah satu aspek yang membuat visual tampak menarik. Landa (2019, h.124) juga mengatakan warna berkaitan erat dengan *color wheel*. Pada diagram tersebut warna dibagi menjadi 2 jenis yaitu warna primer dan warna sekunder. Warna sekunder merupakan hasil pencampuran warna primer seperti oranye, hijau dan ungu.

Pada buku berjudul “Graphic Design Solution”, Landa (2019, h.127) juga mengartikan skema warna sebagai pengelompokan kombinasi warna yang didasari oleh pemilihan *hues* dan saturasi dari warna tertentu.

Skema warna dibagi menjadi *monochromatic*, *analogous*, *complementary*, *split complementary*, *triadic*, *tetradic*, *cool color* dan *warm color*.

1. *Analogous*

Analogus adalah kombinasi 3 warna yang berdampingan dalam *color wheel*. Kombinasi warna ini menciptakan hubungan yang harmonis. (Wirawan, 2025) menyebutkan skema *analogus* cukup fleksibel dan mudah digunakan dalam berbagai desain

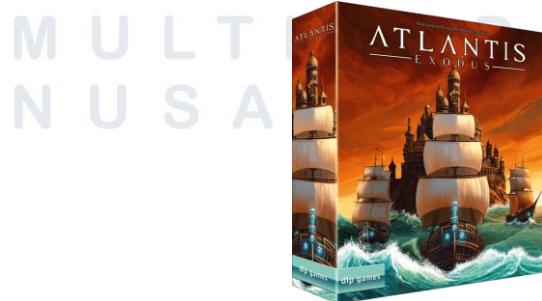


Gambar 2.18 *Board Game "Everdell"*
Sumber: <https://cdn.zatu.com/wp-content/uploads/2020/06/1...>

Pada *board game* “Everdell”, skema warna yang digunakan adalah *analogus* dengan pemilihan warna yaitu hijau, kuning, dan coklat.

2. *Complementary*

Complementary adalah kombinasi 2 warna yang berseberangan atau berlawanan pada *color wheel*. Skema warna *complementary* menghasilkan kontras yang kuat dan intensitas tinggi, tetapi penerapannya cukup sulit karena warna yang digunakan adalah warna yang saling berlawanan (Wirawan, 2025).



Gambar 2.19 *Board Game "Atlantis"*
Sumber: https://cf.geekdo-images.com/LuI_jTK0JPNHyALEjgRVNw...

Salah satu contoh *board game* yang menggunakan warna *complementary* adalah “*Atlantis*”. Hal ini dapat dilihat dari penggunaan warna pada *board game* ini didominasi warna oranye dan biru kehijauan.

3. *Split Complementary*

Split complementary adalah kombinasi 3 warna yang terdiri dari satu warna utama dan dua warna yang berada di samping lawan warnanya di *color wheel*. Penggunaan skema *split complementary* menghasilkan kontras yang kuat, namun terlihat lebih lembut dan tidak sekeras skema komplementer.



Gambar 2.20 *Board Game* “*Camel Up*”
Sumber: <https://i.ebayimg.com/images/g/hlwAAOSw2S...>

“*Camel Up*” merupakan salah satu *board game* yang menggunakan skema warna *split complementary*. Hal ini dapat dilihat dari penggunaan warna hijau kebiruan, ungu dan oranye pada *packaging board game*.

4. *Triadic*

Triadic merupakan penggunaan 3 warna yang memiliki perbedaan jarak yang sama pada *color wheel*. Warna *triadic* umumnya terdiri atas warna primer dan sekunder. Penggunaan warna ini dapat menarik perhatian audiens, namun penerapan warna ini cukup sulit dikarenakan penggunaan warna komplementer yang sulit diseimbangkan.



Gambar 2.21 *Board Game "Parks"*
Sumber: <https://assets-prd.ignimgs.com/2023/02/27/parks...>

Pada *board game* “Parks” warna yang digunakan tergolong ke dalam skema warna *triadic*. Warna *triadic* yang digunakan didominasi oleh warna oranye, ungu, dan hijau.

5. *Tetradic*

Tetradic adalah kombinasi 4 warna yang terdiri atas 2 set warna komplementer. Penggunaan skema warna *tetradic* dapat memberikan variasi dan kontras tinggi pada desain.



Gambar 2.22 *Board Game "King of Tokyo"*
Sumber: <https://cdn.shoplightspeed.com/shops/636231/files/20415...>

Board game “King of Tokyo” menggunakan skema warna *tetradic*. Warna yang digunakan ialah warna-warna komplementer seperti warna hijau, oranye, magenta, dan ungu.

B. Ilustrasi

Pada buku “Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective”, Male (2024, h.83) mendefinisikan ilustrasi sebagai bagian dari seni visual dan komunikasi berfungsi untuk dapat menyampaikan dan memperjelas suatu informasi.

1. Gaya Ilustrasi

Male (2024, h.47) membagi gaya ilustrasi menjadi 2 jenis yaitu ilustrasi konseptual dan ilustrasi literal. Ilustrasi konseptual dibagi menjadi beberapa bagian, yakni:

a. *Surrealis*

Surrealis merupakan penggambaran objek nyata yang diolah hingga terlihat tidak realistik dengan imajinasi yang ekspresif. Penggunaan gaya *surrealis* pada ilustrasi menciptakan makna yang lebih konseptual.

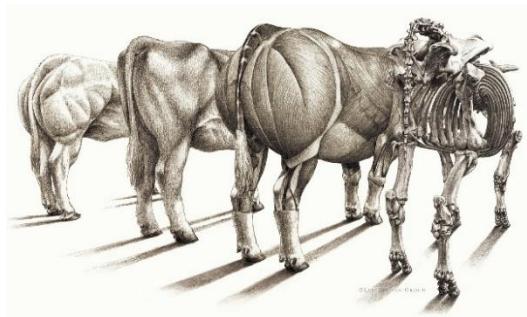


Gambar 2.23 Gaya Ilustrasi Surrealisme
Sumber: <https://assets.radarcirebon.tv/main/2023/09/Lukisan-Surrealis.jpg>

Pada tahun 1950-an, gaya visual *surrealis* banyak digunakan pada majalah di Amerika Serikat untuk mengangkat topik atau isu yang lebih kritis dan kompleks. Hal ini dikarenakan penggunaan gaya ilustrasi ini dapat menghasilkan efek misterius dan ambigu sehingga interpretasi gambar lebih dalam.

b. *Diagrams*

Diagrams merupakan gaya ilustrasi yang menunjukkan karakteristik, struktur atau proses suatu objek secara jelas. Umumnya diagram digunakan pada buku teks pendidikan dengan deskripsi sederhana yang teknis dan literatur akademik.



Gambar 2.24 Gaya Ilustrasi Diagram

Sumber: <https://blogger.googleusercontent.com/img...>

Male (2024, h.50) menggunakan diagram sebagai metafora visual dengan tujuan utama untuk mengkomunikasikan informasi. Sehingga dapat diartikan bahwa kebenaran dan realitas merupakan hal terpenting dalam membuat visualisasi diagram.

c. Abstrak

Gaya ilustrasi abstrak tidak berfokus pada penggambaran objek secara nyata, tetapi memanfaatkan bentuk dan warna hasil kreasi sendiri. Istilah abstrak sering digunakan untuk menggambarkan gerakan seni abad ke-20 seperti ekspresionisme abstrak, kubisme, konstruktivisme dan neoplatismen.



Gambar 2.25 Gaya Ilustrasi Abstrak

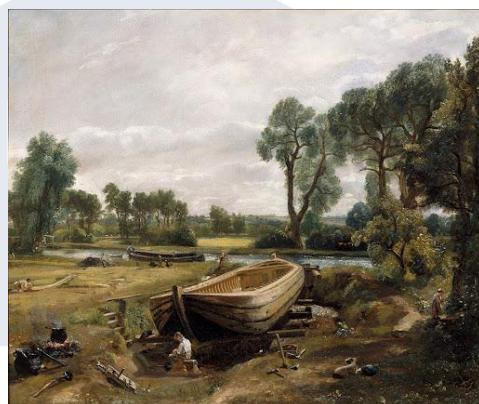
Sumber: <https://i.pinimg.com/474x/39/d1/a...>

Gaya abstrak sering digunakan pada poster, sampul buku dan materi promosi karena dapat menyampaikan pesan secara kreatif tanpa harus realistik. Ilustrasi yang baik tidak hanya unik, tetapi dapat dipahami dengan mudah sesuai tujuannya.

Soedarso dalam (Sudradjat & Rahnia, 2022, h.243), membagi gaya ilustrasi menjadi beberapa jenis yaitu:

a. Naturalis

Gaya ilustrasi naturalis adalah gambar yang memiliki bentuk dan warna yang sama sesuai dengan kenyataan tanpa adanya perubahan atau penambahan elemen apa pun pada ilustrasi.



Gambar 2.26 Gaya Ilustrasi Naturalis

Sumber: <https://lh3.googleusercontent.com/ci/AL18...>

Penggunaan gaya ilustrasi naturalis membuat informasi lebih mudah dipahami dan lebih jelas. Hal ini dikarenakan gambar ilustrasi yang ditampilkan pada anak-anak lebih mirip dengan objek aslinya (Sudradjat & Rahnia, 2022, h.125).

b. Dekoratif

Gaya ilustrasi dekoratif adalah gambar yang memiliki bentuk sederhana ataupun dilebih-lebihkan. Atau bisa juga menyesuaikan dengan gaya ilustrasi tertentu. Biasanya gaya ilustrasi dekoratif digunakan untuk menghiasi ruang kosong.



Gambar 2.27 Gaya Ilustrasi Dekoratif

Sumber: <https://pexio.co.id/cdn/shop/articles/Unsur...>

Ilustrasi dekoratif umumnya menggunakan beragam motif, seperti unsur alam, tumbuhan, binatang, bentuk geometris, figuratif hingga motif hasil kreasi. Jenis ilustrasi ini dapat ditemukan di berbagai media, mulai dari tekstil seperti kain hingga elemen penghias interior baik rumah ataupun kantor.

c. Kartun

Kartun merupakan gaya ilustrasi yang memiliki ciri khas tertentu atau cenderung berbentuk lucu. Gaya ilustrasi ini banyak digunakan pada buku anak, komik ataupun cerita bergambar.

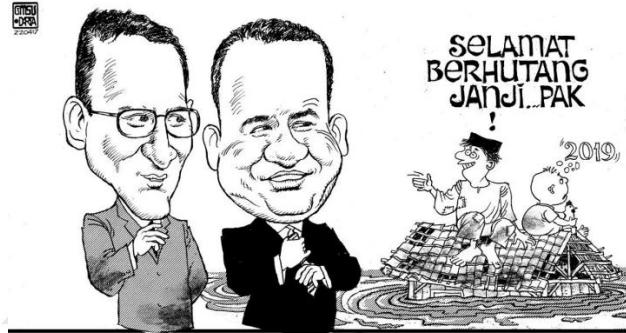


Gambar 2.28 Gaya Ilustrasi Kartun
Sumber: <https://www.gamelab.id/uploads/modules/NEWS...>

Gaya ilustrasi ini tidak hanya ditujukan untuk menghibur pembaca, namun biasanya juga digunakan untuk menyampaikan pesan tersirat. Terdapat beberapa elemen penting yang harus diperhatikan dalam menggambar kartun terletak pada ekspresi, gerakan atau gestur, fokus, proporsi serta perpindahan warna dan bayangan (Sudradjat & Rahnia, 2022, H.125).

d. Karikatur

Karikatur merupakan gaya ilustrasi yang memiliki ciri khas yang terletak pada penggambaran proporsi tubuh dan wajah. Ilustrasi ini sering kali dimanfaatkan untuk mengkritik atau menyindir seseorang atau tokoh tertentu.



Gambar 2.29 Gaya Ilustrasi Karikatur

Sumber: <https://assetd.kompas.id/rnvFJ1NPzxtvVb3uCUo7yf...>

Kata karikatur berasal dari bahas Italia yakni *caricare* yang berarti sesuatu yang dilebih-lebihkan. Gaya ilustrasi karikatur biasanya dapat ditemukan pada majalah maupun koran.

e. Cerita Bergambar

Ilustrasi pada cerita bergambar memiliki gaya yang serupa dengan komik atau gambar dengan teks. Ilustrasi ini biasa dibuat berdasarkan cerita atau teks yang disajikan dengan tujuan memperjelas alur cerita.



Gambar 2.30 Gaya Ilustrasi Cerita Bergambar

Sumber: <https://blogger.googleusercontent.com/img...>

Ilustrasi pada cerita bergambar dirancang agar pembaca dapat merasakan dan melihat peristiwa dengan mengamati situasi

lingkungan sekitar, tokoh ataupun suasana dalam cerita. Teknik penggambaran ilustrasi ini dibuat dengan memanfaatkan berbagai sudut pandang agar terlihat menarik.

f. Buku Pelajaran

Ilustrasi pada buku pelajaran berfungsi untuk menyampaikan informasi yang ada pada buku pelajaran dalam bentuk ilmiah maupun bagan.

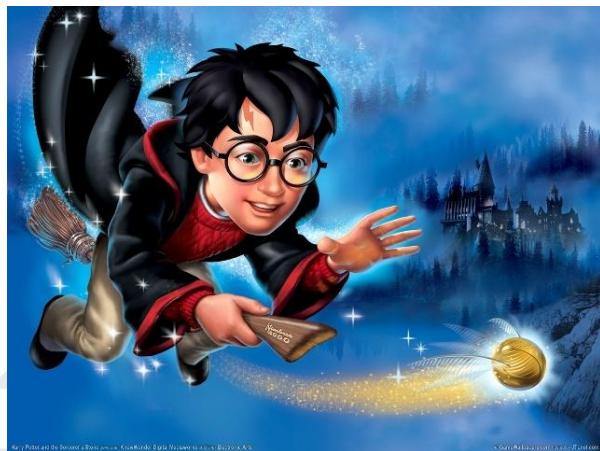


Gambar 2.31 Gaya Ilustrasi Buku Pelajaran
Sumber: <https://i.pinimg.com/736x/35/2a/13/35...>

Ilustrasi dirancang agar informasi yang ada dapat dipahami lebih mudah melalui visual. Bentuk umum ilustrasi pada buku pelajaran ialah foto, gambar naturalis, maupun bagan.

g. Khayalan

Ilustrasi khayalan ialah ilustrasi yang menggambarkan hal abstrak atau bersifat imajiner. Ilustrasi ini umumnya tercipta dari pengolahan daya cipta imajinatif seseorang. Sehingga bentuk ataupun elemen yang dihasilkan dapat bersifat fiktif atau tidak ada di kehidupan nyata.



Gambar 2.32 Gaya Ilustrasi Khayalan

Sumber: <https://www.gamelab.id/uploads/modules...>

Penggunaan ilustrasi khayalan dapat ditemukan pada karya fiksi atau fantasi seperti buku novel maupun komik. Dengan adanya ilustrasi ini, pembaca dapat menjelajahi dunia-dunia yang hanya ada dalam pikiran.

Berdasarkan penjabaran gaya ilustrasi di atas, penulis memilih untuk menggunakan gaya ilustrasi kartun pada perancangan ini. Hal ini karena kartun merupakan bentuk ilustrasi interpretatif yang dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan secara singkat jelas dan mudah dipahami (Aprilianwan dalam Sumartono *et al.*, 2025, h.83).

2. Kartun identik dengan kesan menyenangkan, bebas dan ceria. Aji & Kusumandyoko dalam Sumartono *et al.*, (2025, h.83) menyebutkan penggunaan bentuk dan komposisi yang seimbang dipadukan dengan penggunaan skema warna yang berani serta garis tegas membuat kartun selalu menarik untuk dilihat dan dinikmati. Pemilihan gaya ilustrasi kartun juga disesuaikan dengan karakteristik anak yang lebih mudah tertarik pada tampilan visual yang ceria, imajinatif dan ekspresif (Sesspani, 2025, h.6)

Fungsi Ilustrasi
Male (2024, h.75) juga menjelaskan ilustrasi memiliki beberapa peranan, yakni:

a. *Documentation, References, and Instruction*

Ilustrasi berfungsi untuk menyampaikan informasi secara jelas dan akurat, terutama untuk pendidikan, dokumentasi, instruksi, dan penjelasan ilmiah. Pada konteks ini, ilustrasi berperan penting untuk membantu orang dalam memahami hal yang sulit dijelaskan dengan kata-kata (h.76).

b. *Commentary*

Pada *commentary*, ilustrasi digunakan dalam lingkup jurnalistik berupa komentar politik, ekonomi dan sosial. Ilustrasi ini menantang opini populer dan alternatif serta mengabaikan estetika atau gagasan selera yang baik. Umumnya komentar visual ini digunakan pada media seperti koran dan majalah. Penggunaan ilustrasi bertujuan untuk memperjelas opini, berita dan isu sosial serta menambah daya tarik dan pemahaman pembaca (h.103-104).

c. *Storytelling*

Ilustrasi sebagai *storytelling* digunakan untuk mendukung dan memperkuat cerita fiksi. Penggunaan ilustrasi dapat membantu audiens untuk memahami, membayangkan dan merasakan emosi cerita baik cerita agama, mitologi, sastra klasik, sampai cerita modern. Ilustrasi *storytelling* banyak digunakan pada buku anak, komik, dan novel grafis. Ilustrasi yang baik bukan sekedar gambar, tapi selaras dengan gaya cerita sehingga dapat membantu pembaca terlibat secara imajinatif dan emosional dengan alur cerita (h.126).

d. *Persuasion*

Ilustrasi sebagai *persuasion* berfungsi untuk menyampaikan pesan dan menjual produk. Ilustrasi ini umumnya terikat pada konsep, arahan kreatif dan tujuan komersial yang telah ditentukan. Karena sifatnya yang terstruktur dan terarah, kebebasan kreatif ilustrator sering kali terbatas (h.150). Peranan ilustrasi sebagai *persuasion* juga memiliki pengaruh yang kuat. Bukan hanya berfungsi sebagai identitas suatu produk, namun juga dapat

memberikan perubahan budaya yang besar (h.151). Selain itu, ilustrasi juga dapat digunakan sebagai alat propaganda yang efektif dan mempromosikan ideologi politik tertentu (h.152).

e. *Identity*

Ilustrasi sebagai *identity* memiliki peranan penting dalam membangun pengenalan merek dan identitas korporat. Ilustrasi ini tidak berfokus pada promosi langsung, melainkan memperkuat citra dan konsistensi identitas melalui elemen visual seperti kemasan, materi titik jual, dan media pendukung lainnya (h.161).

f. *A Public Interface*

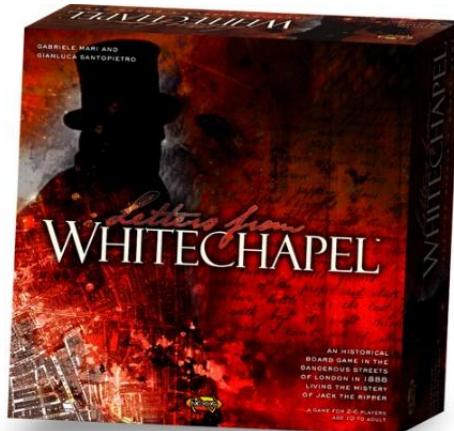
Ilustrasi ini memanfaatkan ruang publik, umumnya berbentuk mural di dinding, instalasi seni, iklan luar ruangan, sistem informasi publik dan identitas visual kota. Penggunaan ilustrasi pada ruang publik dapat berfungsi sebagai informasi, propaganda, *branding* atau seni publik. Dengan audiens yang beragam, ilustrasi yang dirancang harus mudah dipahami tujuan atau pesannya (h.177).

C. Tipografi

Landa (2019, h.35) mendefinisikan *typeface* sebagai sekumpulan mengklasifikasikan jenis tipografi menjadi beberapa bagian, yaitu *old style*, *transitional*, *modern*, *slab serif*, *sans serif*, *blackletter*, *script*, dan *display*.

1. *Old style*

Old style merupakan jenis huruf yang muncul pada akhir abad ke-15. Jenis huruf ini sebagian besar berkembang dari bentuk huruf yang dibuat menggunakan pena bercoret tebal. Ciri khasnya terlihat pada serif bersudut dan melengkung disertai tekanan diagonal. Contoh jenis huruf yang termasuk *old style* adalah Garamond, Times New Roman, dan Caslon.



Gambar 2.33 *Board Game "Letters from Whitechapel"*

Sumber: <https://boccobsblog.com/wp-content/uploads...>

Pada *packaging board game* “Letters from Whitechapel”, penulisan Whitechapel menggunakan jenis *typeface old style*. Penggunaan jenis huruf *old style* memberikan efek misterius pada *board game* ini.

2. *Transitional*

Transitional merupakan jenis huruf yang diperkenalkan pada abad ke-18. Jenis huruf ini mewakili masa transisi dari jenis huruf *old style* menuju *modern style*. Contoh jenis huruf ini adalah Baskerville, Century dan ITC Zapf Internasional.



Gambar 2.34 *Board Game "Viticulture"*

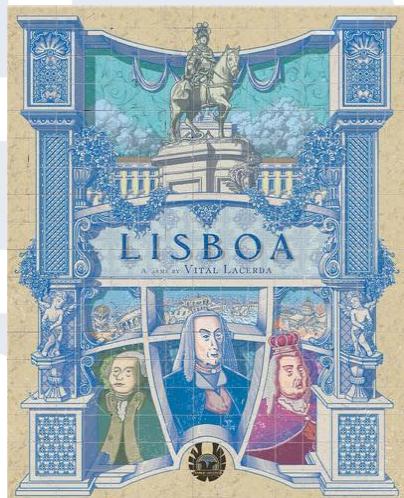
Sumber: <https://i5.walmartimages.com/seo/Viticulture-Essential...>

Board game “Viticulture” menggunakan jenis *transitional* pada penulisan nama *board game*. Penggunaan jenis huruf ini

memberikan efek tradisional dan elegan sesuai dengan tema kebun anggur di Italia.

3. *Modern*

Modern adalah jenis huruf serif yang dikembangkan pada akhir abad ke-18 dan awal abad ke-19. Jenis *typeface* ini memiliki bentuk yang lebih geometris dan ketebalan garis yang menghasilkan kontras tinggi. *Typeface* ini merupakan jenis huruf paling simetris diantara semua jenis huruf Romawi. Contoh jenis huruf yang termasuk *modern* ialah Botoni dan Didot.

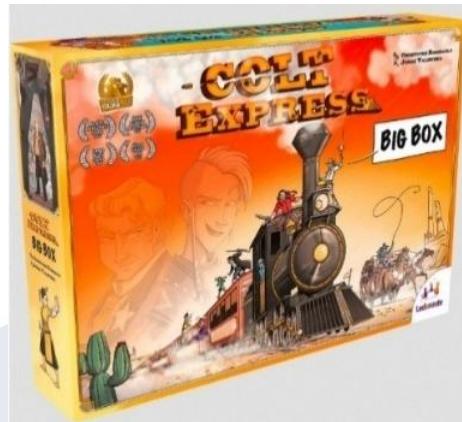


Gambar 2.35 *Board Game* "Lisboa"
Sumber: <https://images.tokopedia.net/img/cache/700/product...>

Board game “Lisboa” menggunakan jenis huruf *modern*. Penggunaan jenis huruf ini memberikan kesan mewah dan formal sesuai dengan tema sejarah kota Lisboa.

4. *Slab serif*

Slab serif merupakan jenis huruf serif yang diperkenalkan awal abad ke-19 dengan ciri khas serif tebal dan seperti balok. Contoh jenis huruf *slab serif* yaitu American Typewriter, Memphis, dan Clarendon.



Gambar 2.36 *Board Game "Colt Express"*
Sumber: <https://cdn1.philiber.net/657804-thickbox...>

Contoh *board game* yang menggunakan *slab serif* adalah “Colt Express”. Penggunaan jenis *typeface* ini memberikan kesan petualang seperti *cowboy* dan *wild west*.

5. *Sans Serif*

Sans serif diperkenalkan pada awal abad ke-19 dengan ciri utama tidak memiliki serif. Beberapa variasinya menampilkan kontras pada ketebalan garis. Contoh *typeface* ini adalah *Futura*, *Helvetica*, dan *Univers*.



Gambar 2.37 *Board Game "Codenames"*
Sumber: <https://store.czechgames.com/cdn/shop/files/USshop...>

Penggunaan *typeface sans serif* pada *board game* “Codenames” memberikan kesan sederhana, jelas dan mudah dikenali dari jauh.

6. *Blackletter*

Blackletter merupakan jenis huruf terbentuk berdasarkan bentuk manuskrip abad pertengahan yang berkembang antara abad ke-13 hingga ke -15, dan sering disebut juga sebagai huruf gotik. Ciri khas jenis huruf ini adalah goresan yang tebal, bentuk huruf yang rapat, serta minim lengkungan. Contoh jenis *typeface* ini adalah Rotunda, Schwabacher, dan Fraktur.



Gambar 2.38 *Board Game "Blood Rage"*
Sumber: <https://m.media-amazon.com/images/I/81aD5IEsFKL.jpg>

Pada *board game* “Blood Rage” jenis huruf yang digunakan adalah *blackletter*. Penggunaan *blackletter* ini memberikan kesan dramatis dan viking yang sesuai dengan tema *board game* ini.

7. *Script*

Jenis huruf *script* merupakan tipe yang paling mirip dengan tulisan tangan. Ciri khasnya terdapat pada bentuknya yang miring dan sering kali saling terhubung antar huruf. *Script* juga dapat meniru gaya tulisan yang dibuat menggunakan pena. Contoh *typeface* ini adalah Brush Script, Shelley Allegro Script, dan Snell Roundhand-Script.

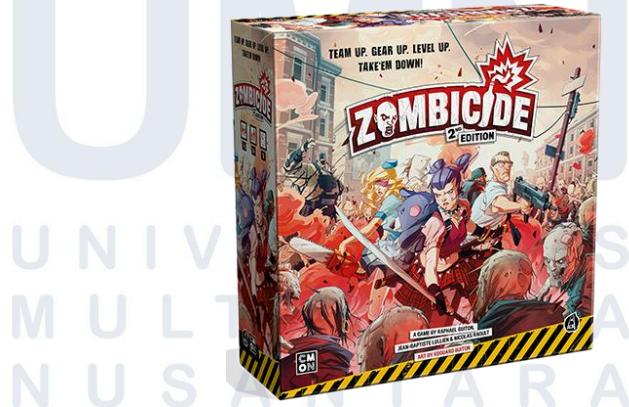


Gambar 2.39 *Board Game "Lorenzo"*
Sumber: <https://inwfile.com/s-dt/f8dvc3.jpg>

Penggunaan jenis huruf *script* pada *board game* "Lorenzo" dapat memberikan kesan klasik yang dekoratif karena memiliki aksen ornamen dan mirip dengan tulisan tangan.

8. *Display*

Typeface display dirancang untuk digunakan dalam ukuran besar, terutama pada judul utama, dan kurang cocok dipakai sebagai teks panjang karena tingkat keterbacaannya lebih rendah. Jenis huruf ini umumnya memiliki desain yang lebih dekoratif, detail atau dibuat tulisan tangan.



Gambar 2.40 *Board Game "Zombicide"*
Sumber: <https://gongaii.com/cdn/shop/products/zcd001-image...>

Pada *board game* "Zombicide" jenis huruf yang digunakan adalah *display*. Penggunaan font yang dekoratif serta dramatis menjadi ciri khas utama jenis huruf *display*.

D. Layout

Pada bukunya yang berjudul Desain Layout, (Anggarini, 2021, h.43) membagi *grid* menjadi beberapa jenis yaitu:

1. *Manuscript Grid*

Manuscript grid merupakan jenis *grid* yang hanya menggunakan satu kolom saja. Struktur dari *grid* ini terdiri atas sebuah kolom besar yang berada pada tengah-tengah halaman. Pada bagian atas dan bawah dari *grid* ini biasanya diisi dengan *header*, *fooooter*, serta nomor halaman. *Grid* ini sering digunakan pada teks panjang seperti novel, esai, dan terkadang bisa juga untuk menampilkan gambar. Meskipun *grid* ini sederhana, penggunaan dari *grid* ini tetap harus diperhatikan terutama pada bagian jarak margin agar tata letak dapat dibaca dengan nyaman dan alur membaca juga baik.

2. *Modular Grid*

Modular grid merupakan jenis sistem *grid* yang menggunakan garis vertikal dan garis horizontal dimana membentuk kotak-kotak. *Grid* ini sering digunakan saat ingin menata gambar-gambar atau elemen di satu halaman. Penggunaan *modular grid* membantu ukuran serta posisi dari elemen menjadi rapi. Jumlah kotak yang digunakan biasanya disesuaikan dengan jumlah elemen pada halaman.

3. *Column Grid*

Column grid merupakan jenis *grid* yang menggunakan kolom berupa garis-garis vertikal dimana membantu dalam menata teks dan elemen layout lainnya. *Grid* ini biasanya digunakan pada publikasi yang memiliki tampilan kompleks atau saat menggabungkan teks dengan gambar. Semakin banyak kolom yang digunakan, maka akan semakin *flexible* untuk menghasilkan *grid* yang lebih beragam. Jarak antar kolom sebaiknya diatur tidak terlalu dekat atau terlalu jauh agar tetap nyaman dibaca. Penggunaan

kolom-kolom ini dapat digunakan secara bebas, misalnya dengan mengisi teks pada satu atau dua kolom, maka gambar akan diisi pada kolom lainnya. Penggunaan kolom ini membantu menghasilkan tampilan *layout* yang terasa lebih dinamis dan tidak membosankan.

4. *Hierarchical Grid*

Hierarchical grid merupakan jenis *grid* yang memanfaatkan baris-baris ruang untuk membagi halaman. *Hierarchical grid* tersusun atas kolom-kolom horizontal. Terdapat beberapa majalah yang menata halaman konten secara mendatar, sedangkan berbagai media menggunakan pembagian garis horizontal untuk meningkatkan kemudahan dan efisiensi dalam menampilkan konten (Mamis , 2023, h.110).

2.2 Jamu

Menurut Badan Pengawas Obat dan Makanan (2023, h.2), jamu merupakan obat alami yang dibuat berdasarkan pengetahuan tradisional dan warisan budaya Indonesia dengan fungsi untuk menjaga kesehatan, meningkatkan kebugaran, mencegah penyakit, pengobatan serta membantu pemulihan kondisi tubuh. (Wicaksono, 2023) juga menyebutkan jamu termasuk jenis obat tradisional yang paling sederhana, karena manfaat dan keamanan jamu hanya didasari oleh bukti secara empiris atau turun temurun. Meski standarisasi bahan baku tidak diwajibkan, namun kualitasnya tetap harus memenuhi standar mutu yang telah ditetapkan oleh Peraturan Kepala Badan.

Di Indonesia sendiri jamu telah dikenal sejak lama dan masih digunakan sebagai pengobatan tradisional masyarakat Indonesia hingga saat ini. Pada buku *The Power of Jamu: Kekayaan dan Kearifan Lokal Indonesia*, (Tilaar & Widjaja, 2017) menjelaskan bahwa kata jamu berasal dari krama Jawa kuno yaitu kata *jampi* yang berarti ramuan ajaib. Ada pula pendapat lain yang menyebutkan kata jamu berasal dari gabungan dua kata yaitu *jampi* dan *oesodho*. Kata *jampi* diartikan sebagai upaya memperoleh kesembuhan dan menjaga kesehatan tubuh dengan doa atau memanfaatkan tanaman obat. Sedangkan *oesodho* diartikan sebagai kesehatan yang diperoleh dari pengolahan atau tindakan lainnya. Istilah jamu mulai dikenal

sejak akhir abad ke-8 hingga awal abad ke-9. Buktinya dapat dilihat pada relief Candi Borobudur serta kisah Ramayana dan Barathayuda di Candi Prambanan.

Selain alternatif pengobatan, jamu juga termasuk ke dalam warisan budaya Indonesia yang telah diakui dunia. Pada 6 Desember 2023, jamu telah resmi ditetapkan sebagai Warisan Budaya Takbenda (WBTb) oleh Komite Konvensi Warisan Budaya Takbenda (Intangible Cultural Heritage/ICH) UNESCO (Pertiwi & Hidayat, 2024, h.75). Portal Informasi Indonesia (2023), menjelaskan UNESCO menilai jamu memiliki nilai budaya yang mencerminkan ekspresi manusia serta penghubung manusia dengan alam. Penetapan jamu sebagai warisan budaya tak benda oleh UNESCO diharapkan akan membuat budaya jamu semakin dikenal dunia seperti halnya dengan *ayurveda* dari India dan *zhongyi* dari Tiongkok.

2.2.1 Bahan Dasar Jamu dan Manfaatnya

Dalam buku Jamu *The Ancient Indonesian Art of Herbal Healing*, (Beers, 2001, h.56) menyebutkan dari sekian banyak tanaman obat yang tersedia, hanya beberapa spesies yang diakui sebagai bahan utama dalam jamu dan semuanya termasuk ke dalam famili jahe atau *Zingiberaceae*. Berikut adalah famili jahe yang sering digunakan dalam jamu:

1. Jahe

Jahe merupakan bahan yang paling populer dalam famili *Zingiberaceae*. Jahe memiliki beragam fungsi seperti menghangatkan tubuh, penambah nafsu makan, memperbaiki pencernaan, dan meredakan nyeri rematik. Olahan jahe seperti acar jahe juga digunakan untuk mencegah mabuk perjalanan dan mengatasi mual pada ibu hamil. Selain itu, air jahe juga dipercaya dapat mengobati kolik, batuk, dan gangguan pernapasan. Rimpang jahe yang ditumbuk dapat digunakan untuk mengatasi gatal dan luka. Sunti atau jahe merah juga dapat digunakan sebagai obat penawar gigitan ular bila dipadukan dengan garam.

2. Kunyit

Di Indonesia, masyarakat percaya kunyit dapat berfungsi sebagai disinfektan sekaligus obat berbagai penyakit seperti diare, radang, hipertensi, hingga penyakit kulit. Hal ini didukung dengan fakta bahwa kandungan

kurkumin pada kunyit memiliki sifat anti-inflamasi, anti-mikroba, dan antioksidan yang mampu melindungi tubuh dari peradangan maupun potensi kanker. Tradisi dan penelitian modern juga sepakat bahwa kunyit dapat membantu fungsi hati, mencegah batu empedu, menurunkan kolesterol dan membersihkan darah.

3. Kencur

Kencur telah digunakan sejak lama untuk mengatasi berbagai keluhan, mulai dari batuk, pilek, demam, sakit perut, rematik hingga bengkak. Manfaat kencur juga diakui oleh pengobatan luar negeri seperti Tiongkok dan Mesir kuno yang percaya kencur bermanfaat bagi pencernaan, Filipina untuk sakit kepala, Thailand untuk masakan dan obat, serta pelaut Eropa juga memanfaatkan kencur sebagai obat mabuk laut. Penelitian modern juga menemukan fakta bahwa kencur lebih efektif dibandingkan mentol dan kamper untuk mengatasi gangguan pernapasan, terutama saat digunakan dalam minyak balsam. Kencur kini tercatat sebagai bahan ketujuh paling populer dalam jamu. Dalam jamu kecantikan, kencur berperan menjaga keseimbangan hormon dan meremajakan tubuh.

4. Laos atau Lengkuas

Terdapat sekitar 12 jenis lengkuas yang digunakan dalam pengobatan di Indonesia, namun yang paling banyak dipakai adalah *langus galanga*. Jenis ini sering menjadi bahan dasar jamu untuk mengatasi gangguan pencernaan, sakit perut, diare, dan perut kembung. Hal ini dikarenakan senyawa aktif pada laos yaitu cineole dikenal sebagai antiseptik. Pada akhir abad ke-17, Dr. Rumphius juga menyebutkan bahwa lengkuas yang ditumbuk bersama daun dan lada dapat mengatasi ketombe parah serta masalah kulit lainnya, bahkan digunakan sebagai obat terakhir bagi penderita herpes.

5. Temulawak

Temulawak merupakan tanaman herbal yang memiliki berbagai manfaat seperti menstimulasi sistem pencernaan, meningkatkan sekresi empedu, melancarkan peredaran darah, hingga meningkatkan produksi ASI. Temu lawak juga sering digunakan untuk mengobati penyakit kuning dan

gangguan hati. Dalam tradisi Jawa, campuran temu lawak, minyak kelapa dan getah tanaman mata pelandok dapat mengatasi gatal pada kulit.

6. Lempuyang

Lempuyang merupakan salah satu jenis jahe yang cukup dikenal dan berperan sebagai penghangat tubuh dan pelentur otot. Rasa pahit dan tajam pada lempuyang sering digunakan sebagai penyedap yang merangsang nafsu makan. Selain itu, lempuyang juga digunakan untuk mengatasi gangguan perut, demam, serta kebas pada kaki, dan sering dimanfaatkan dalam perawatan pasca persalinan. Secara historis, lempuyang tergolong sebagai ramuan khusus keluarga kerajaan Jawa yang dipercaya dapat menjaga stamina, kecantikan dan kesehatan hingga usia lanjut.

7. Temu Ireng

Temu ireng merupakan tanaman khas Indonesia yang telah lama digunakan untuk pengobatan. Temu ireng memiliki zat aktif yang disebut *Tanin* yang dapat digunakan untuk membasihi parasit. Ekstrak temu ireng mengandung senyawa minyak atsiri yang dapat menyebabkan cacing menjadi lemas dan lumpuh (Fardani *et al.*, 2024).

Jahe merupakan bahan yang paling populer dalam famili *Zingiberaceae*. Jahe memiliki beragam fungsi seperti menghangatkan tubuh, penambah nafsu. Jamu juga banyak menggunakan rempah-rempah, antara lain kayu manis, pala, cengkeh, adas, lada, kapulaga, ketumbar, hingga jintan. Tak hanya itu, tanaman obat juga dapat dipadukan dengan bahan tambahan lain seperti pepaya, daun sirih, cabai, atau kulit jeruk. Setiap rempah memiliki manfaat khas seperti kayu manis yang dapat menambah aroma segar, pala yang berfungsi menenangkan, cengkeh meredakan nyeri perut dan mual, adas yang melancarkan pencernaan, lada yang menghangatkan tubuh dan mengusir parasit, sementara kapulaga, ketumbar dan jintan masing-masing dapat digunakan untuk mengatasi batuk, gangguan pencernaan, serta nyeri lambung. Selain itu, jamu juga menggunakan beberapa bahan lainnya seperti:

1. Beras

Beras banyak digunakan pada upacara atau perayaan di Indonesia. Beras juga memiliki peranan penting dalam memenuhi kebutuhan protein, lemak, karbohidrat dan mineral. Menurut penelitian barat, pati beras dapat melindungi tubuh dari kanker (Beers, 2001, h.80).

2. Mengkudu

Mengkudu merupakan salah satu tanaman yang dapat dimanfaatkan dari daun, buah, dan biji. Mengkudu juga dimanfaatkan sebagai bahan dasar jamu. Mengkudu dapat digunakan sebagai anti mikroba karena buah mengkudu bersifat anti jamur dan anti mikroba (Maulindah *et al.*, 2023, h.20).

3. Asam Jawa

Asam jawa dikenal sebagai tanaman herbal yang banyak digunakan masyarakat. Tanaman ini juga dapat dimanfaatkan beberapa bagian seperti kulit untuk melindungi dari sinar UV, daun untuk menurunkan kolesterol, biji untuk menurunkan konsentrasi warna remmazol, dan buah sebagai antibakteri (Ginting *et al.*, 2024, h.16).

4. Gula Merah

Bukan hanya penambah rasa, gula merah memiliki berbagai macam manfaat bagi kesehatan tubuh. Misalnya mencegah penyakit kanker karena kandungan vitamin C yang tinggi hingga mampu menangkal radikal bebas. Mengatasi anemia, mencegah kerusakan kulit, meningkatkan sistem kekebalan tubuh, mengobati sariawan, menjaga stabilitas suhu tubuh, dan masih banyak lagi (Tonino & Naim, 2025, h.97).

2.2.2 Jenis Jamu dan Kegunaannya

Dengan berbagai macam tanaman yang ada di Indonesia, jenis-jenis jamu juga sangat beragam. (Adriani & Pritasari, 2024) dan (Army, 2018) menyebutkan beberapa jenis jamu yang masih sering dikonsumsi oleh masyarakat, antara lain:

1. Wedang Jahe

Wedang jahe adalah jenis jamu yang digunakan untuk menghangatkan tubuh dan meredakan masuk angin. Di luar negeri, minuman

ini disebut *ginger tea*, dan digunakan untuk membantu ibu hamil dalam mengurangi dan mencegah mual atau *morning sickness*. Oci (2024) menyebutkan bahan yang diperlukan untuk membuat wedang jahe adalah air, gula merah, dan jahe segar, cengkeh, kayu manis. Kandungan jahe pada wedang jahe juga terbukti dapat meredakan pilek dan batuk pada anak (Mala *et al.*, 2025, h. 36-37).

2. Kunyit Asam

Kunyit asam adalah jenis jamu yang paling sering dikonsumsi masyarakat meski badan dalam kondisi sehat. Jamu kunyit asam diyakini dapat menjaga kesehatan lambung, meredakan nyeri saat menstruasi. Bahan yang diperlukan untuk membuat jamu kunyit asam adalah kunyit, asam, gula merah, serai, kapulaga, cengkeh, jeruk nipis dan kayu manis. Pencampuran bahan tersebut menghasilkan rasa asam dan manis yang menyegarkan. Dalam Surya Majapahit, kunyit asam melambangkan kehidupan yang baru dimulai dari bayi hingga anak-anak yang terasa manis. Kunyit asam juga memiliki manfaat sebagai antibiotik dan obat pencegah sariawan (Isnawati & Sumarno, 2021). Selain itu, kunyit asam juga bermanfaat untuk meningkatkan nafsu makan dan kekebalan tubuh, menyehatkan pencernaan dan mengobati panas dalam.

3. Beras Kencur

Jamu beras kencur diartikan sebagai masa transisi kehidupan manusia dari anak-anak menuju masa remaja dan mulai merasakan pedasnya kehidupan dan telah memiliki sikap egoisme (Isnawati & Sumarno, 2021, h.7). Beras kencur sendiri memiliki rasa yang manis, segar dan sedikit pedas. Hal ini dikarenakan jamu beras kencur terbuat dari jahe, kunyit, kapulaga, temu kunci, jeruk nipis dan pala. Jamu beras kencur dipercaya memiliki khasiat untuk menyegarkan tubuh, obat batuk alami, dan meningkatkan nafsu makan. Kandungan antioksidan pada beras kencur juga dinilai dapat menghambat radikal bebas. Selain itu, beras kencur juga memiliki beberapa manfaat lain seperti meringankan gejala maag, meningkatkan imunitas tubuh dan nafsu makan, meredakan diare dan hidung tersumbat, menjaga kesehatan jantung,

menstabilkan kadar gula darah serta meredakan batu berdahak (Handayani *et al.*, 2025, h.136).

4. Cabe Puyang

Cabe puyang merupakan jenis jamu yang terbuat dari bahan cabe jamu, lempuyang, jeruk nipis, temu lawak, serai, garam dan gula jawa. Perpaduan bahan tersebut menghasilkan rasa jamu yang pedas dan pahit, serta memberikan sensasi rasa panas pada lidah. Cabe puyang juga diartikan sebagai manusia dewasa yang mulai merasakan kepahitan hidup dan memiliki sifat labil (Isnawati & Sumarno, 2021, h.7). Beberapa manfaat bila mengonsumsi cabe puyang secara rutin adalah untuk meredakan pegal linu, nyeri pinggang, kram otot dan kesemutan. Selain itu, jamu ini juga dapat meningkatkan nafsu makan dan mencegah masuk angin.

5. Pahitan

Pahitan adalah jenis jamu yang diberi nama jamu pahitan karena rasanya yang pahit. Jamu pahitan merupakan jenis jamu yang terbuat dari sambiloto, brotowali, pule, dan widoro laut. Kandungan alkaloid yang tinggi pada sambiloto menjadi penyebab rasa pahit pada jamu ini. Meski begitu, rasa pahit pada jamu pahitan dipercaya dapat mengobati gatal-gatal, membersihkan darah dan mencegah alergi. Jamu ini juga diartikan sebagai kehidupan manusia yang pahit namun tetap harus dijalani (Isnawati & Sumarno, 2021, h.7).

6. Kudu Laos

Kudu laos merupakan jamu penghangat yang disimbolkan sebagai kedewasaan manusia yang dapat melindungi orang di sekitarnya (Isnawati & Sumarno, 2021, h.7). Bahan dasar kudu laos adalah mengkudu dan laos, dengan tambahan rempah seperti merica, asam jawa, cabe puyang dan bawang putih. Kudu laos memiliki beberapa manfaat seperti menurunkan tekanan darah, memperlancar aliran darah, menambah nafsu makan, dan mengontrol gula darah pada pasien diabetes. Selain itu, kudu laos juga dapat mendukung kesehatan otak, mengatasi kembung, meningkatkan daya tahan dan meredakan demam pada anak.

7. Uyup-Uyup/Gepyokan

Uyup-uyup merupakan jamu yang terbuat dari campuran kencur, jahe, bangle, lengkuas, kunyit dan temu giring. Uyup-uyup biasa dikonsumsi oleh ibu yang baru melahirkan atau sedang menjalani masa nifas untuk meningkatkan dan memperlancar ASI. Uyup-uyup dimaknai sebagai wujud pengabdian diri manusia pada Tuhan, yang digambarkan melalui sikap seseorang saat berserah (Isnawati & Sumarno, 2021, h.7).

8. Sinom

Sinom adalah jamu yang terbuat dari daun asam muda dan kunyit. Jamu sinom memiliki rasa asam dan manis serupa dengan kunyit asam. Masyarakat Jawa menggunakan jamu ini untuk memperlancar peredaran darah, mengurangi nyeri haid, menurunkan berat badan, serta mengatasi keputihan dan sembelit. Sinom juga dimaknai sebagai akhir kehidupan manusia dan jika dilahirkan dalam keadaan suci maka harus kembali ke Tuhan dalam keadaan suci pula (Isnawati & Sumarno, 2021). Sinom juga dapat meningkatkan daya tahan tubuh.

9. Temulawak

Jamu temulawak memiliki fungsi sebagai antivirus untuk penyakit penurun kekebalan tubuh. Temulawak juga memiliki fungsi untuk mengurangi sekresi asam dan pepsinogen pada lambung. Selain itu, menurut Dewi *et al.*, (2012) dalam (Vahlia *et al.*, 2022) jamu temulawak juga dapat meningkatkan nafsu makan dan stamina tubuh. Selain itu, jamu temulawak dapat dimanfaatkan untuk menyembuhkan pusing, mual, sakit perut dan masuk angin.

10. Temu Ireng

Jamu temu ireng merupakan salah satu cara untuk mencegah stunting. Jamu temu ireng dapat digunakan sebagai anti oksidan, menambah nafsu makan, meningkatkan daya tahan, dan mengobati cacingan. Selain itu, temu ireng dapat digunakan untuk mengobati penyakit kulit seperti kudis, perut mules, sariawan, dan batuk (Cuciati *et al.*, 2025, h.997).

Dari beberapa jenis jamu yang telah dijabarkan, penulis memilih 7 jenis jamu untuk dikenalkan pada anak-anak. Ketujuh jenis jamu tersebut antara

lain beras kencur, kunyit asam, kudu laos, wedang jahe, temulawak, dan temu ireng. Pemilihan ketujuh jenis jamu tersebut dikarenakan manfaat kesehatan yang dimiliki jamu tergolong relevan untuk kebutuhan anak, relatif aman dikonsumsi serta ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Bahan-bahan yang diperlukan dalam membuat jamu juga mudah ditemukan di sekitar rumah.

2.3 Anak

Piaget menyebutkan anak-anak dilahirkan dengan beberapa skemata sensorimotor, yang memberi kerangka bagi interaksi awal anak dengan lingkungannya. Perkembangan kognitif merupakan pertumbuhan berpikir logis dari masa bayi hingga dewasa.

Piaget dalam Babullah (2022, h.140) membagi perkembangan kognitif menjadi 4 fase ataupun tahapan yaitu:

1. Tahap Sensorimotor (0-2 tahun)

Pada tahap ini, anak mulai membangun kesadaran terhadap diri sendiri dan lingkungan sekitar. Proses kognitif anak masih berfokus pada fungsi indra dan gerak. Aktivitas sensorimotor muncul sebagai bentuk adaptasi struktur fisik melalui interaksi dengan lingkungan. Proses ini yang menjadi fondasi utama untuk perkembangan kognitif anak pada tahap-tahap berikutnya. Berdasarkan teori ini, aktivitas bermain anak melibatkan penggunaan pancaindra, perasaan, otot-otot dan gerakan kasar yang dikenal sebagai *sensory motorplay* atau *functional play* (Rahayu, 2021, h.50).

2. Tahap Pra-Operasional (2-7 tahun)

Pada tahap ini, anak sudah memahami realitas di lingkungan dengan menunjukkan perkembangan pada kemampuan simbolik seperti penggunaan bahasa, gambar dan permainan imajinatif. Cara berpikir anak pada tahap ini juga masih bersifat egosentrisk dan intuitif. Anak juga belum bisa berpikir secara logis dan sistematis. Berdasarkan teori bermain Piaget dalam Rahayu (2021, h.50), anak mulai bermain bangun membangun (*constructive play*) ataupun pura-pura menirukan kegiatan orang yang dijumpainya dalam kehidupan sehari-hari (*dramatic play/ make-believe play*).

3. Tahap Operasional Konkret (7-11 tahun)

Pada tahap ini, anak telah cukup matang untuk menggunakan kemampuan berpikir secara logis terhadap objek dan peristiwa yang bersifat konkret. Pada tahap operasional konkret, anak mulai mampu melakukan pengelompokan, pengurutan serta memahami konservasi dan hubungan sebab akibat secara objektif. Meskipun penalarannya masih bergantung pada objek fisik di hadapan mereka. Dalam Rahayu (2021, h.50) Piaget mengatakan pada tahap ini, anak mulai bermain dan berolahraga dengan aturan sederhana atau aturan resmi (*games with rules*).

4. Tahap Operasional Formal (11-dewasa)

Pada tahap ini, anak berada di puncak perkembangan kognitif. Diaman individu telah mampu mengembangkan cara berpikir yang lebih kompleks dengan mengolah kemampuan berpikir konkret yang telah dimiliki sebelumnya. Anak juga dapat berpikir secara abstrak tanpa harus bergantung pada benda atau kejadian nyata untuk memahami sesuatu. Selain itu, anak juga telah mampu memahami dan menilai suatu argumen secara logis tanpa terpengaruh oleh bentuk penyampaiannya.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis anak usia 7-11 tahun dipilih sebagai target sasaran perancangan. Pemilihan ini didasari fakta bahwa anak usia 7-11 tahun berada di tahap operasional konkret, dimana anak mulai mampu berpikir logis tentang situasi nyata dan urutan langkah, serta memahami hubungan antar objek melalui pengalaman konkret. Pada fase ini, anak juga telah memahami permainan dengan aturan.

Oleh karena itu, perancangan *board game* menggunakan struktur langkah yang jelas, teks yang singkat dan visual ilustratif untuk mendukung kemampuan kognitif mereka. Penggunaan teks singkat dan visual yang ilustratif berkaitan erat dengan kemampuan membaca anak. Sejalan dengan teori Piaget, penyampaian informasi perlu bersifat konkret, didukung oleh visual serta disampaikan secara logis dan sederhana agar mudah dipahami (Maskyuri, 2025, h.30).

2.4 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan adalah analisis yang dilakukan pada penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan topik yang dibahas, yaitu *board game* yang mengangkat topik budaya, rempah dan juga jamu

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Perancangan Media Interaktif Jamu Untuk Anak-Anak	Angeline Purnadjaja	Penelitian ini membahas perancangan media interaktif yang menarik untuk memperkenalkan jamu pada anak dengan tujuan memotivasi anak untuk belajar mengenal jamu dan mendukung pelestarian budaya Indonesia.	Kebaruan pada penelitian ini terdapat pada media perancangan yang interaktif dan berbasis digital terkait jamu dan cara meraciknya dengan informasi yang disesuaikan dengan anak-anak
2.	Perancangan Informasi Sejarah Jalur Rempah Nusantara Melalui Media <i>Board Game</i>	Nasywa Az-Zahra Cahyaningrum	Perancangan informasi sejarah jalur rempah nusantara melalui media <i>board game</i>	Kebaruan pada penelitian ini terdapat dalam mekanisme permainan berbasis <i>board game</i> yang

			dapat digunakan sebagai sarana edukasi yang interaktif sekaligus media hiburan	dapat meningkatkan minat khalayak untuk mengetahui informasi jalur rempah melalui interaksi langsung dengan permainan.
3.	Perancangan <i>Board Game</i> sebagai Media Edukasi Pengenalan Kuliner khas Riau Untuk Anak-Anak	Muhammad Fadli, Rpza Muliati, Muhammad Syukri Erwin	<p>Penelitian ini membahas mengenai cara mengenalkan kuliner khas Riau kepada anak-anak.</p> <p>Perancangan ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan serta kesadaran anak terkait warisan budaya Melayu Riau.</p>	<p>Unsur kebaruan terdapat pada aktivitas membaca, tebak-tebakan dan deskripsi kuliner.</p> <p>Penggunaan kosakata jelas dan disertai sinonim sehingga dapat memperkaya pemahaman anak.</p> <p>Ilustrasi dan elemen visual disesuaikan dengan budaya</p>

				Melayu Riau seperti ragam hias pakaian
--	--	--	--	--

Berdasarkan hasil penelitian yang relevan, unsur kebaruan yang akan disampaikan melalui perancangan ini terletak pada pengemasan informasi mengenai jenis jamu melalui media *board game* yang dirancang khusus untuk anak-anak-anak. Perancangan ini akan mengenalkan 7 jenis jamu yang berbeda mulai dari nama, bahan dasar hingga manfaat tiap jamu yang berkaitan dengan anak. Pengenalan jenis jamu tidak hanya disampaikan secara visual, tetapi juga menggunakan mekanisme permainan agar audiens terlibat aktif dalam proses pengenalan jenis jamu. Visualisasi yang digunakan pada perancangan ini juga mengacu pada bentuk asli dari objek. Hal ini bertujuan agar audiens dapat mengenali objek di kehidupan nyata. Dengan menggabungkan informasi dalam bentuk *board game*, diharapkan *board game* dapat menjadi media edukasi yang dapat menghibur dan mendorong pemahaman anak terkait jenis-jenis jamu serta manfaatnya. Selain itu, pengenalan budaya melalui *board game* dapat memperkaya fungsi permainan sebagai media literasi anak.

