

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Board Game*

Board game merupakan sebuah bentuk permainan yang dilakukan secara langsung di tempat dan menggunakan medium sebagai alat bermainnya. *Board game* sudah banyak digunakan untuk keperluan seperti edukasi, permainan, dan sebagai alat untuk membantu mendapatkan data (Samarasinghe, 2021). Banyaknya penggunaan *board game* untuk hal-hal tersebut terbentuk dari bagaimana *board game* memiliki mekanik permainan yang kompleks dan ber variasi yang cukup berbeda dengan *game* digital. *Board game* memerlukan sebuah mekanik yang bervariasi dan kompleks karena berbeda dengan *game* digital yang 50% nya dibantu oleh programming, *board game* yang merupakan sebuah permainan yang dibuat dengan kerajinan tangan perlu mencondongkan cara mekanik *gamenya* untuk menarik perhatian pemain. Selain itu, untuk sebuah *board game* yang memiliki tujuan penggunaan berbasis pencarian data atau edukasi memerlukan eksplorasi *game* mekanik yang membantu mengedukasi ataupun pencarian data (Samarasinghe, 2021). Mekanik yang disebutkan dalam *board game* adalah cara berinteraksi dengan alat permainan dan lawan bermain, *challenge*, atribut, peringkat, dan durasi bermainnya. Mekanik-mekanik tersebut saling bersangkutan dan memiliki timbal balik antar satu sama lainnya (Samarasinghe, 2021).

2.1.1 *Elemen Formal Board Game*

Board game memiliki elemen-elemen utama yang membentuk bagaimana *board game* bisa dilakukan dan dimainkan, elemen-elemen tersebut adalah, *player* (pemain), *objectives* (tujuan), *procedures* (prosedur), *rules* (peraturan), *resources* (sumber daya), *conflict* (konflik), *boundaries* (Batasan), dan *outcome* (hasil) (Nugraha & Mansoor, 2021). Menurut Harviainen dan Stenros dalam sub bab *Central Theories of Games and Play* di buku *Organizational Gamification: Theories and Practices of Ludified Work in Late Modernity* (Harviainen & Stenros, 2021).

2.1.1.1 Player

Player (pemain). Merupakan elemen utama dan yang paling penting. Pemain menjadi target utama sebagai bagian dari *board game*. Pemain perlu mengetahui *game* apa yang mereka mainkan. Tipe *game* yang dimainkan ada berupa solo dan group, untuk group, pemain yang diperlukan minimal 2 orang sebagai pasangan selisih permainan tersebut. Contoh sebuah permainan yang solo atau sendiri seperti *Under Falling Skies* (Solomon, 2022). Permainan solo juga bisa dilakukan di *board game* kelompok yang memiliki mode solo. Selain itu, peran pemain dalam *board game* bisa bermacam-macam sesuai dengan atribut *game* dan bentuk *game* tersebut (Nugraha & Mansoor, 2021).

2.1.1.2 Objectives

Tujuan permainan juga elemen penting sebuah *game*. Dengan mengetahui tujuan permainan, pemain dapat memahami alur permainan secara general dari sebuah *game* tersebut dan mengetahui apa yang ingin di capai dalam *game* tersebut. Objectives ini memperlihatkan sistem bermain *game* tersebut seperti misalnya kabur dari musuh atau tempat, menangkap sesuatu, balapan menuju garis finish, konstruksi, eksplorasi, dan lain-lain (Nugraha & Mansoor, 2021).

2.1.1.3 Procedure

Prosedur permainan merupakan metode cara bermain dalam permainan. Prosedur sangat diperlukan agar *game* bisa dijalankan. Setiap *game* memiliki prosedur *game* yang berbeda, prosedur dalam *game* itu sendiri seperti tiang dan fondasi *game* yang berfungsi agar *game* dapat berjalan. Bagaimana menjalankan permainannya, solusinya, cara memenangkannya, dan apa yang harus dilakukan saat bermain (Nugraha & Mansoor, 2021).

2.1.1.4 Rule

Adapun peraturan dalam *game*, peraturan dalam *game* dibentuk agar permainan memiliki batas kebebasan dan lebih menantang.

Peraturan dalam *game* dibuat sebagai bagian dari prosedur (Nugraha & Mansoor, 2021).

2.1.1.5 Resources

Adapun resource, resource di sini merupakan sebuah asset *game* yang dipakai dalam permainan seperti, *board*, kartu, dadu, item tambahan, dan hal lainnya (Nugraha & Mansoor, 2021).

2.1.1.6 Conflict

Konflik di sini merupakan sebuah tujuan yang harus dicapai pemain namun dalam rule dan batasan-batasan yang dijabarkan dalam mekanik. Konflik berguna untuk menambahkan tantangan pemain sehingga mereka harus mencari cara agar mereka bisa menang (Nugraha & Mansoor, 2021).

2.1.1.7 Boundaries

Batasan merupakan sesuatu yang membedakan dan memisahkan sesuatu yang tidak ada dalam *game*. Batasan ini contohnya seperti sebuah *board* di mana pemain harus bermain di *board* sebagai Batasan permainan (Nugraha & Mansoor, 2021).

2.1.1.8 Outcomes

Outcomes dari sebuah *game* tidak boleh gampang diterka atau ditebak, sehingga pemain dapat menemukan siapa yang menang melalui tahapan tahapan sebelumnya (Nugraha & Mansoor, 2021).

2.1.2 Elemen Dramatis Board Game

Elemen dramatis merupakan sebuah elemen utama board game yang melibatkan dan menciptakan suatu emosional untuk pemain dalam membangun alur cerita board game tersebut. Elemen dramatis dibagi menjadi tantangan, permainan, premis, karakter, dan cerita (Fullerton, 2008).

2.1.2.1 Tantangan

Tantangan dalam elemen dramatis *board game* ini adalah bagaimana tantangan dapat memberikan emosi ketegangan melalui

tingkat kesulitan permainan yang di mana emosi ketegangan ini menghasilkan *outcome* rasa pencapaian jika menang. Elemen dramatis tantangan ini juga membuat pemain menjadi lebih berkonsentrasi dengan apa yang harus dilakukan sehingga memicu suatu emosional berupa ketegangan juga (Fullerton, 2008).

2.1.2.2 Permainan

Permainan dalam elemen dramatis *board game* ini berperan sebagai sebuah bentuk kebebasan pemain dalam bertindak, berekspresi dan bereksperimen yang tetap dalam batasan aturan permainan. Kebebasan di sini merupakan kebebasan pemain mengenai bagaimana mereka berstrategi dalam memainkannya. Permainan ini juga melibatkan *engagement* di mana pemain juga saling berinteraksi dalam batasan aturan permainan. hal-hal tersebut semuanya memperlibatkan bagaimana emosional pemain bekerja (Fullerton, 2008).

2.1.2.3 Premis

Premis dalam elemen dramatis *board game* merupakan bentuk ringkasan permainan dan *outcome* permainan yang di mana membantu pemain untuk mengetahui permainan apa dan apa yang harus dilakukan, sehingga tidak terlihat abstrak. Premis dalam hal emosional mengikat pemain untuk tertarik dalam mencoba permainan yang disampaikan (Fullerton, 2008).

2.1.2.4 Karakter

Karakter dalam elemen dramatis *board game* ini berperan sebagai bentuk peranan pemain yang memperlibatkan hal emosional seperti bagaimana pemain tersebut berperan sebagai salah satu karakter yang memerlukan pemain bertindak sesuai karakternya jika terhubung dengan aksi ataupun karakter dalam bentuk *story telling* yang masih dalam batasan aturan permainan (Fullerton, 2008).

2.1.2.5 Cerita

Cerita dalam elemen dramatis *board game* merupakan bentuk naratif permainan yang di mana setiap komponen dalam permainan memiliki naratifnya sendiri atau keterhubungan dengan jalan ceritanya sebuah permainan. selain keterhubungan, cerita juga bentuk narasi yang memberikan pemainnya jalan cerita yang berbeda atau hasil yang berbeda dalam hasil permainan dan pilihan aksi pemain (Fullerton, 2008).

2.1.3 Sistem Dinamika *Board Game*

Sistem dinamika dalam *board game* merupakan bentuk cara kerja dalam interaksi pemain, perilaku pemain yang melibatkan semua komponen dalam permainan dan bersangkutan juga situasi berjalannya permainan yang terjadi saat bermain. Dalam sistem dinamika *board game*, permainan merupakan bentuk komponen komponen yang terpisah dan saling bersangkutan, di mana komponen komponen *board game* ini menciptakan sebuah interaksi satu sama lain dan menjadikannya ke dalam satu bentuk permainan. Setelah komponen komponen membentuk sebuah satu sistem permainan, sistem akan bekerja jika semua komponen yang berhubungan menghasilkan sebuah goal untuk para pemain (Fullerton, 2008).

Sistem hanya akan berkerja jika semua komponen terlibat dan berdampak satu sama lain yang artinya hanya bisa berkerja jika komponen tersebut berkaitan dengan yang lainnya dan hadir dalam permainan tersebut. Setelah sistem permainan bekerja, pemain hadir sebagai subjek yang berinteraksi dengan sistem permainan tersebut. Hal ini dilihat dari bagaimana umpan balik pemain dalam berinteraksi di sistem permainannya. Bagaimana strategi dan kontrol pemain atas aksi mereka dengan komponen permainan. dan bagaimana mereka mengambil informasi yang disediakan. Setelah semua sistem berjalan dan memberikan umpan balik, permainan memerlukan *tuning* dalam sistem permainan, dan interaksinya agar sistem seimbang. Tuning bisa dalam beberapa hal seperti perubahan aturan dan penambahan atau perubahan

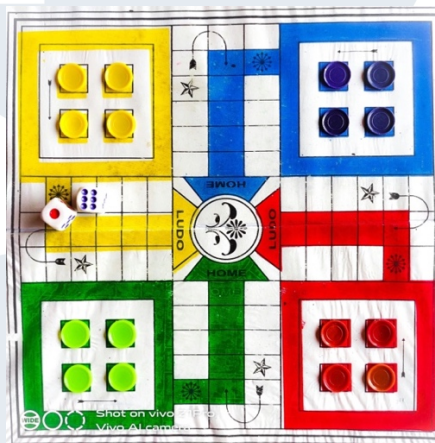
komponen agar lebih adil, modifikasi mekanisme permainan agar tidak terlalu susah, dan lain-lain (Fullerton, 2008).

2.1.4 Komponen *Board Game*

Board game memiliki sebuah komponen-komponen penting di dalamnya yang semuanya saling bersangkutan dan penting untuk pengalaman bermain pemain. Untuk elemen-elemen *board game* dapat tercapai. perlu adanya medium berupa komponen di dalam *board game* untuk bisa bekerja (Wibawanto, 2024). berikut adalah komponen-komponen *board game*;

2.1.4.1 Papan Permainan

Papan permainan memiliki peran penting sebagai komponen utama dan paling penting dalam *board game*, di mana papan permainan ini digunakan sebagai Batasan arena bermain pemain (Wibawanto, 2024).



Gambar 2.1 Papan Permainan
Sumber : Sagar (2020)

Papan ini digunakan sebagai tempat terjadinya semua aksi bermain menggunakan komponen lainnya juga terjadi. Papan permainan di desain dengan menyediakan ruang-ruang untuk komponen lainnya, sehingga interaksi antara komponen lainnya dapat saling bersangkutan dan permainan memiliki batasan sesuai permainannya (Daniels, 2022)

2.1.4.2 Dadu

Dadu merupakan sebuah komponen yang sering ada di setiap *game*, *board game*. Dadu ini merupakan sebuah komponen yang memberikan penentuan aksi selanjutnya untuk setiap pemain.



Gambar 2.2 Dadu

Sumber : https://id.made-in-china.com/co_hk-toppacking/product...

Dadu ini merupakan elemen keberuntungan yang dapat mempengaruhi pengalaman bermain setiap pemain (Wibawanto, 2024).

2.1.4.3 Kartu

Kartu juga menjadi salah satu komponen yang umum di setiap *game*, *board game*. Kartu ini merupakan komponen yang bersangkutan dan penyerta komponen papan permainan.



Gambar 2.3 Kartu

Sumber : <https://www.baliprintshop.com/cards-printing>

Kartu bisa memberikan informasi yang dibutuhkan bisa dari informasi yang berguna sebagai bentuk aksi selanjutnya di dalam papan permainan, atau sebuah komponen yang mengandung elemen konflik

sebagai tantangan, informasi yang berupa intruksi, dan lain-lain (Wibawanto, 2024).

2.1.4.4 Pion

Game piece ini merupakan komponen yang juga seringkali sebagai komponen penting dan umum di *board game*. Kegunaan pion ini bisa bermacam-macam sesuai kebutuhan *game*, umumnya pion digunakan untuk pemain sebagai perwakilan pemain sehingga permainan lebih dapat immersive (Daniels, 2022).



Gambar 2.4 Pion

Gambar : <https://shopee.com.my/10pcs-Humanoid-Transparent-Acrylic...>

Pion menjadi salah satu dasar yang membawa pemain untuk imersif kedalam *game* di dunia *board game* yang memiliki naratif dan *story telling* yang kuat (Wibawanto, 2024).

2.1.4.5 Aturan Permainan

Aturan permainan ini juga merupakan komponen penting dan semua *board game* memiliki buku peraturan untuk membantu jalannya pengalaman bermain. Seperti komponen papan, Aturan permainan juga menjadi komponen dasar dalam *board game* sebagai Batasan permainan dan agar mekanisme bermain tetap berjalan sesuai apa yang diharapkan di dalam *gamenya*.



Gambar 2.5 Aturan Permainan

Sumber : <https://www.theboardgamefamily.com/2015/01/tips-for-learning...>

Aturan permainan juga menjadi pedoman dan petunjuk cara bermainnya sebuah *board game* agar bisa dimainkan. Aturan permainan dalam *board game* biasanya dibentuk menjadi buku peraturan untuk pedoman para pemain (Wibawanto, 2024).

2.1.4.6 Sumber Daya Tambahan

Sumber daya tambahan ini merupakan komponen tambahan yang tidak terlalu penting namun sesuai kebutuhan *board game*.



Gambar 2.6 Sumber Daya Tambahan

Sumber : <https://www.yimipaper.com/board-game/>

Komponen ini digunakan untuk menambahkan intensitas konflik dan tantangan saat bermain. Komponen ini juga digunakan untuk komponen tambahan yang membantu komponen lain bisa bersangkutan (Wibawanto, 2024).

2.1.4.7 Waktu Permainan

Waktu atau durasi bermain di dalam *game* merupakan komponen yang juga paling penting dan menjadi dasar terbentuknya *game*. Waktu ini juga menjadi salah satu Batasan dan bersangkutan dengan aturan permainan. Durasi ini membantu menjaga minat pemain dan keterlibatan pemain dalam *game*, sehingga mereka tau kapan *game* akan berakhir (Wibawanto, 2024).

2.1.5 Jenis Board Game

Board game memiliki jenis-jenis permainan mekanik yang berbeda sesuai kebutuhan media yang ingin dibuat. Menurut Limantara (2015) dikutip dari Darmo *et al.*, (2022), jenis-jenis permainan di dalam *board game* ada enam, yaitu *strategy board game*, *german style board game*, *race game*, *trivia game* dan *word game*.

2.1.5.1 Strategy Board game

Strategy board game ini merupakan sebuah *board game* yang memerlukan pemainnya untuk membuat *strategy*, menganalisis, merencanakan dan mengambil Keputusan untuk aksi dan langkah selanjutnya pemain. *Strategy style board game* ini kuat pada mekanik strateginya untuk melawan pemain lain secara langsung (Limantara, 2015).



Gambar 2.7 *Strategy Board Game*
 Sumber : <https://id.shp.ee/igS91BCt>

Contoh terkenal *board game* ini adalah catur. Cara bermain catur memerlukan strategi yang cukup kompleks di mana pemain perlu membaca langkah yang diambil kedepannya dan timbal balik yang didapatkannya (Hariadi *et al.*, 2017).

2.1.5.2 *German Style Board Game*

German style board game ini merupakan sebuah *board game* juga merupakan *board game* yang memerlukan strategi, perbedaannya ada pada bagaimana *german style board game* ini fokus pada mekanik *gamenya* dibandingkan kepada tema dan narasi *game* yang kuat seperti *strategy board game* yang menimbulkan suatu imersif dalam cerita. *German style* ini memiliki karakteristik pada *game* mekanik yang fokus strategi nya pada manajemen sumber daya komponen *board game* hingga akhir *game* tanpa perlu adanya perselihan antar pemain secara langsung. *Game* ini juga berfokus pada strategi untuk menang dan tidak terlalu mengandalkan keberuntungan seperti dadu untuk menentukan hasil (Limantara, 2015).



Gambar 2.8 *German Style Board Game*
Sumber : Doshi (2021)

Contoh terkenal *board game* yang menggunakan *german style board game* ini adalah Catan. Cara bermain *game* catan ini pemain yang menjadi pemukim baru dan membangun wilayah di papan *board game* tersebut perlu mengumpulkan sumber daya, membangun kota, berdagang dan lain-lain (Ioselevich, 2012).

2.1.5.3 Race Board Game

Board game ini berfoku pada papan permainan yang di mana objektif utamanya mencapai garis finis di jalan papan *board game*. Pemain yang menang ditentukan pada siapa yang dahulu mencapai garis finis. Namun dalam *game* ini, juga ada faktor tambahan untuk tantangan sehingga tidak mudah bagi pemain untuk mencapai garis finis. Beberapa *game* dengan tipe ini mengandalkan keberuntungan dadu untuk menang. Contoh *race game* adalah ular tangga, ludo dan lain-lain (Limantara, 2015).

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.9 *Race Board Game*
Sumber : <https://id.shp.ee/iaK47QrP>

Cara bermain ular tangga yang selain objektif utamanya mencapai garis finish, *game* ini memiliki 2 komponen *game* yang menjadi ikonik *game* ular tangga, yaitu tangga yang dapat membantu pemain melompat dengan jalan pintas sedangkan ular yang menarik kembali pemain ke jalan yang sudah dilewatinya (Sulistyorini, 2024).

2.1.5.4 *Trivia Board Game*

Tipe *board game* ini memiliki objektif utama yaitu untuk menguji pengetahuan dan pemahaman pemain. Untuk tipe ini, elemen pentingnya berupa sebuah informasi yang di mana nanti pemain memerlukan menjawab sebuah pertanyaan yang diberikan setelah diberikan informasi terkait (Limantara, 2015).



Gambar 2.10 *Trivia Board Game*
Sumber : <https://www.gaminglib.com/products/wits-wagers-deluxe-edition>

Contoh permainan yang menggunakan trivia *game* ini adalah, Wits and Wagers yang di mana *game* ini memerlukan satu pemain untuk membacakan pertanyaan dan semua pemain termasuk yang membacakannya untuk menulis jawaban sesuai yang dipikirkan mereka di atas papan permainannnya (Mortensen, 2016).

2.1.5.5 Word Board Game

Tipe *board game* ini memiliki objektif yang berbeda dari trivia *game* yang menguji pengetahuan dan pemahaman pemain. Tipe ini memiliki objektif yang mengharuskan pemain Menyusun sebuah kata atau menebak kata dan memanipulasi kata (Limantara, 2015).



Gambar 2.11 Word Board Game
Sumber : <https://id.shp.cc/Fa1QB7my>

Contoh *board game* yang menggunakan mekanisme ini yang terkenal seperti *board game* scrabble di mana kita perlu menyusun kata dari kepingan huruf di atas papan scrabble (Nurdini, 2024).

2.1.6 Peran Board Game

Board game memiliki peran dalam media pembelajaran, interaksi sosial, dan juga sebagai hiburan. Dalam media pembelajaran, *board game* membantu pemain khususnya kalangan anak-anak dalam memahami konsep secara bertahap. Selain itu, *board game* juga memiliki peran dalam mendorong anak berfikir kritis karena *board game* memiliki elemen seperti tantangan yang di mana mengacu anak untuk berstrategi dalam memainkannya (Yunita, 2025). Dalam interaksi sosial, *board game* memiliki peran yang dapat membangun sebuah kolaborasi dan interaksi sosial secara langsung (Yunita, 2025).

Khususnya untuk mendorong interaksi sosial, *board game* ini membantu mendorong pemainnya untuk saling berinteraksi dan kolaborasi satu sama lain, sehingga membantu mempererat hubungan dan komunikasi yang baik (Chasanah, 2025) dan juga membantu membangun dunia sosial bagi pemain anak-anak sejak dini (Yunita, 2025). Dalam psikologi, *board game* memiliki peran penting untuk membangun empati, yang di mana empati ini berasal dari sebuah *immersive* saat bermain. Pemahaman ini didasarkan dari bagaimana *board game* secara tidak langsung memberikan pesannya melalui interaksi sesama pemain, atau dari bagaimana cara permainan berlangsung yang memberikan informasi secara tidak langsung. Selain itu juga melatih kesabaran dan disiplin, aksi permainan yang konsisten dan berturut turut secara tidak langsung menanamkan konsisten dan disiplin dalam diri walaupun hanya memberikan pengaruh yang kecil, kesabaran juga didasarkan dari bagaimana interaksi *board game* mengharuskan pemain bersabar dalam menghadapi suatu konflik dan tantangan dalam *game* sehingga mereka berstrategi untuk mencapai tujuan akhir *game* (Ivision, 2024).

2.1.7 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan sebuah bentuk visual atau gambar yang mengandung sebuah konsep dan ide dari suatu bentuk yang ingin dikomunikasikan lewat gambar (Zeegen, 2005). Komunikasi melalui bentuk visual tidak bisa hanya mengandalkan sebuah estetika gaya visual yang indah. Ide and konsep sebuah visual yang ingin dikomunikasikan. Menurut Anindya Fitri Amellya dalam jurnalnya, dikutip dari Maharsi bahwa ilustrasi juga memiliki fungsi sebagai penyampaian suatu pesan untuk audiens agar dapat dengan mudah memahami isi dan alur sebuah pesan dari sebuah ilustrasi (Amellya & Aryanto, 2021). Ilustrasi memiliki beberapa macam gaya desain yang berbeda-beda, tujuannya untuk melahirkan suatu ciri khas yang dibutuhkan *illustrator* untuk menciptakan nuansa yang tepat. Gaya ilustrasi ini dibuat sesuai kebutuhan target audiens atau kriteria target audiens (Thomafi, 2024). Berikut macam-macam gaya ilustrasi;

2.1.7.1 Ilustrasi Realis

Gaya ilustrasi ini menciptakan suatu ilustrasi dari objek, subjek dan panorama asli menjadi sebuah ilustrasi yang mendekati realistis. Penggunaan gaya ilustrasi ini mengharuskan ilustrator untuk memainkan pencahayaan, proporsi, tekstur dan detail desain dengan akurat sesuai pada objek, subjek dan panorama asli. Hal ini bertujuan agar, gaya realis ini dapat dikenali secara keseluruhan sesuai yang terlihat di kehidupan nyata (Thomafi, 2024. Hal 26).



Gambar 2.12 Ilustrasi Realis
Sumber : https://en.wikipedia.org/wiki/The_Gleaners

Ciri-ciri gaya ilustrasi realis ini adalah, pertama desain yang detail dan akurat. Detail dan akurat di sini bukan hanya detail-detail gambar yang kecil namun juga detail tekstur yang bahkan tidak terlihat di mata kecuali difokuskan. Seperti tekstur benda-benda objek yang memiliki tekstur yang berbeda-beda. Selain detail tekstur, pencahayaan dan bayangan yang realistis dan akurat sehingga menciptakan kesan tiga dimensi dan realistis. Kedua, proporsi bentuk setiap objek, subjek dan panorama. Proporsi ini mengikuti arah pandang kamera atau *point of view*, sehingga ukuran dan bentuk aslinya sesuai arah pandangan terlihat nyata seperti di kehidupan nyata. Terakhir, penggunaan warna untuk pencahayaan, bayangan, detail tekstur yang digunakan sesuai yang terlihat di kehidupan nyata. Perwarnaan ini memainkan interaksi antar warna dasar objek, dan subjek dengan warna pencahayaan sehingga terlihat realistis ataupun kontras (Thomafi, 2024. Hal 27). Contoh-contoh

gaya ilustrasi realis ini adalah, realisme, naturalisme, hipperrealisme, fotografi, dan portrait.

2.1.7.2 Ilustrasi Non-Realis

Gaya ini berbeda dengan realis yang memfokuskan kepada suatu hal yang realistis sesuai apa yang dilihat di kehidupan nyata, gaya ini memperbolehkan ilustrator dalam berekspresi dan bereksperimen dengan desain gambar. Gaya ini tidak perlu meniru secara persis objek atau subjek di kehidupan nyata dan hanya perlu mengikuti dasarnya dan bereksperimen dan berinovasi menjadi sebuah desain yang baru (Thomafi, 2024. Hal 29).



Gambar 2.13 Gaya Ilustrasi Non-Realis
Sumber : Rahman (2024)

Ciri-ciri gaya ilustrasi non realis ini, proporsi bentuk objek dan subjek yang bisa dimainkan atau dieksperimen atau dibentuk oleh ilustrator dalam berekspresi di dunia ilustrasi, bentuk bisa dibesarkan atau dkecilkan atau bahkan tidak proporsional. Selain proporsi, gaya ini juga bisa dimainkan dalam penggunaan warnanya. Biasanya, penggunaan warna ini untuk menciptakan suatu nuansa atau mood dalam suatu situasi gambar yang dibuat, contoh gaya ilustrasi ini berupa, surrealisme, kartun, karikatur, flat desain, dan lain-lain. (Thomafi, 2024. Hal 29).

2.2 Elemen Desain

Elemen Desain merupakan fondasi dari sebuah karya visual, bagaimana sebuah karya visual tersebut dibentuk (Basiroen, 2025). Elemen desain meliputi

garis, bentuk, warna, tekstur dan ruang yang membentuk sebuah visual yang lengkap (Basiroen, 2025).

2.2.1 Jenis Tipografi

Tipografi merupakan salah satu elemen yang penting dalam sebuah desain grafis. Menurut Danton dalam bukunya yang berjudul ‘Tipografi Dalam Desain Grafis Tipografi, dikutip dari jurnal Hafidzah, tipografi berfungsi sebagai elemen pelengkap dalam desain yang menduduki posisi yang penting juga (Hafidzah, 2018). Tipografi menghasilkan sebuah emosi desain dan pesan visual melalui bentuk huruf dan tata letak. Dalam bahasa desain grafis, tipografi dapat menentukan sebuah intonasi dan maksud pesan yang ingin ditujukan (Sihombing, 2003). Ada 2 jenis tipografi yang menjadi dasar bentuk tipografi yang dipakai yaitu, sans serif dan serif.



Gambar 2.14 Jenis Tipografi

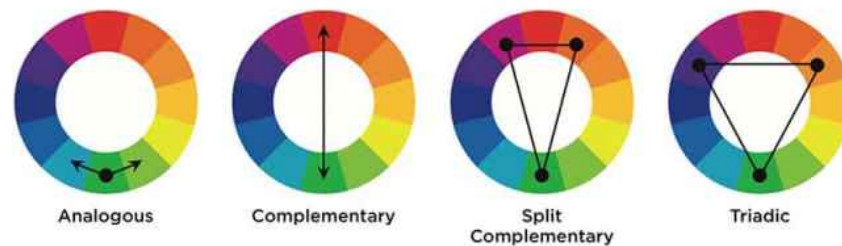
Sumber : <https://newenglandrepro.com/serif-vs-sans-serif-typeface/>

Sans serif itu sendiri merupakan jenis tipografi yang memiliki bentuk normal di setiap ujung hurufnya tanpa ada tambahan garis atau ‘ekor’ di ujung huruf. Sedangkan serif adalah kebalikan dari sans serif yang memiliki bentuk bentuk garis kecil tambahan atau ekor di ujung setiap huruf (Kusrianto, 2013).

2.2.2 Skema Warna

Skema warna merupakan elemen dasar dalam desain visual yang berperan dalam menepatkan suatu konsep desain ke dalam nuansa warna tertentu. Proses pembuatan skema warna melibatkan pemilihan dan

penyesuaian warna-warna utama serta sekunder agar sesuai dengan tujuan estetika dan fungsional dari suatu desain. Jenis-jenis *color scheme* tersebut yaitu, monokromatik, komplementer, split komplementer, analogus, dan triadik (Rudianto, 2024).



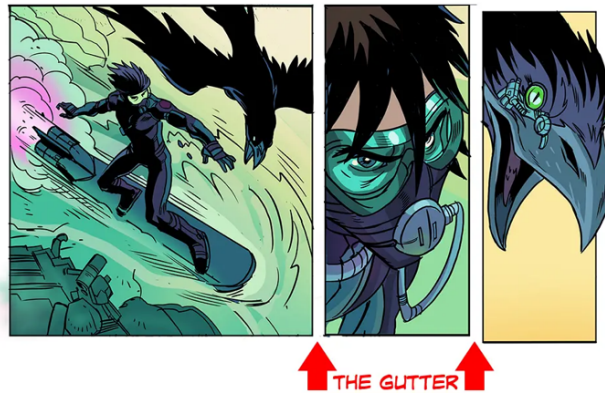
Gambar 2.15 *Color Scheme*
Sumber : Masterclass (2021)

Monokromatik adalah warna yang hanya menggunakan satu warna dasar, namun memainkan kecerahan pada suatu warna yaitu gelap dan terang. Lalu, komplementer menggunakan warna dua warna yang terletak saling berseberangan pada *color wheel*, sedangkan split komplementer bedanya pada penggunaan warna satu dasar dan 2 warna yang berseberangan dan membentuk huruf Y di *color wheel*. Lalu analogus merupakan sebuah warna yang menggunakan 3 kelompok warna yang bersebelahan yang berisi warna primer, sekunder maupun tersier. Dan terakhir triadik adalah 3 warna dengan jarak yang sama dan berseberangan membentuk segitiga di *color wheel*, contohnya seperti 3 warna primer di *color wheel* (Rudianto, 2024).

2.3 Jenis *Layout*

Layout dalam desain grafis digunakan untuk penempatan sebuah konten yang tepat agar informasi yang lebih dominan dapat dilihat dan diperhatikan secara langsung. Beberapa jenis *layout* dalam desain grafis yaitu *Single Panel Layout*, *Grid Layout*, *Multi-Panel layout*, *Asymmetrical Layout*, *Centered Layout*, *Jumble Layout*, *Frame Layout*, *Axial Layout* dan *Big Type Layout*. *Multi panel layout*

menggunakan beberapa panel untuk membuat sebuah urutan cerita agar dapat dipahami pembaca dalam membaca visual dengan alurnya (Rustan, 2008).



Gambar 2.16 *Single Panels Layout*

Sumber : <https://www.clipstudio.net/cara-menggambar/archives/173687>

Selain itu *Single Panel Layout*, menggunakan satu panel untuk mengutamakan visualnya. *Single panel* memiliki keunggulan dalam memfokuskan satu konten ke dalam satu halaman, hal ini memprioritaskan sebuah satu konten sebagai tanda konten tersebut sangat penting (Rustan, 2008). Lalu, *Multi-Panel Layout*, yang di mana *layout* ini dibagi menjadi beberapa bagian kotak yang berbeda beda ukurannya



Gambar 2.17 *Multi Panel Layout*

Sumber : <https://www.behance.net/gallery/112623621/Types-of-Layouts>

Multi-Panel Layout menggunakan *grid* yang sejajar dan sama sehingga walaupun panel-panel asimetris dan tidak simetris, *layout* tetap terlihat rapi dan

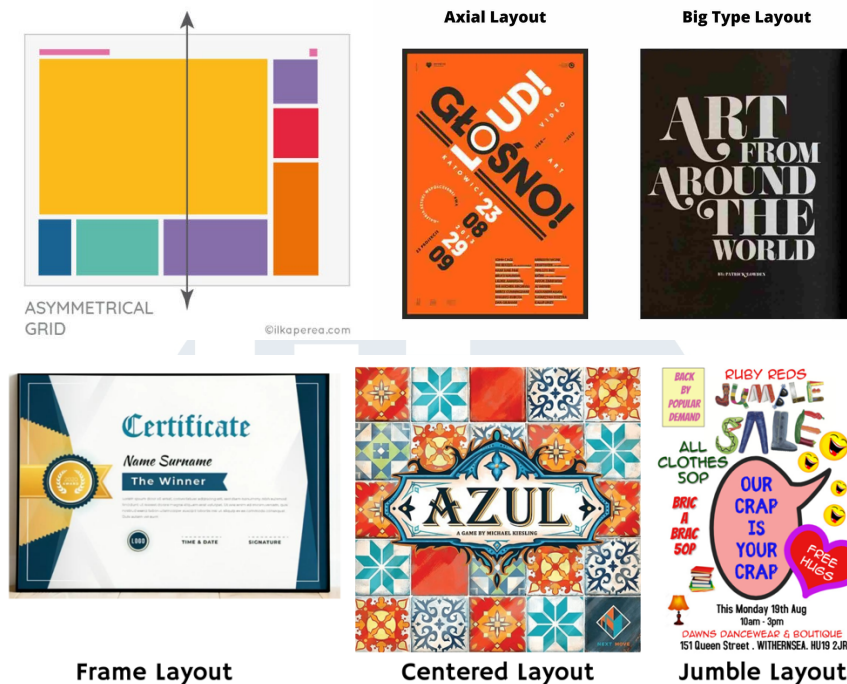
pembaca tidak mengalami kebingungan dalam *tracking* konten secara visual (Cohn, 2013). *Multi-Panel Layout* juga berguna untuk membantu pembaca dalam meresap informasi lebih mudah karena selain *layout* ini tertata rapih, *layout* ini membagi konten menjadi beberapa bagian untuk memudahkan menyampaikan informasi dari yang penting ke tidak terlalu penting melalui hierarchy panel yang terlihat mendominasi atau penataan panel yang membentuk sebuah alur keterbacaan (Nugroho, 2023). Selain *multi panel layout*, ada *grid layout* yang di mana *layout* ini dibagi menjadi beberapa bagian dengan ukuran simetris dan sejajar (Anshori, 2022).



Gambar 2.18 *Grid Layout*
Sumber : Sree (2025)

Grid layout ini biasa digunakan dalam membuat UI dan UX, ukuran setiap *grid*nya memiliki lebar yang sejajar, begitu juga dengan *layout* penempatannya (Anshori, 2022). Namun, awalnya *Grid Layout* jauh sebelum digunakan sebagai fundamental *layout* UI dan UX, *layout* ini biasa digunakan sebagai *layout* untuk media cetak seperti buku, majalah, poster, dan lain-lain. Beberapa contoh *layout* yang termasuk kedalam *grid layout* adalah, *baseline grid* yang di mana *layout* ini menggunakan garis horizontal yang dijadikan sebagai *baseline baris* teks, *Column Grid* adalah *layout* yang terbagi menjadi bidang-bidang anjang seperti column dengan jarak *grid* yang sama rata, *Modular Grid* merupakan bentuk *layout* yang terbagi menjadi kotak-kotak persegi sama ukuran, sama rata, dan sama *grid*, *Hierarchical* merupakan *layout* yang dibentuk berdasarkan hierarki atau struktur informasi, dan terakhir *Manuscript* merupakan *layout* yang digunakan

untuk mendesain teks seperti pada dokumen, buku, naskah dan lain-lain. (Ricky & Prasetyo, 2024).



Gambar 2.19 Layout

Asymmetrical Layout adalah bentuk *layout* yang tidak simetris antara bagian kiri dan kanan halamannya, namun *Asymmetrical Layout* tetap membentuk keseimbangan yang dinamis (Reyfen, 2026). *Asymmetrical layout* sengaja dibentuk asimetris dengan guna untuk membantu mengarahkan pandangan audiens ke arah yang sudah ditentukan menggunakan *Asymmetrical Layout* sesuai hierarki (Sharma, 2017). *Layout* selanjutnya adalah *Centered Layout* yang di mana *layout* ini dirancang dengan fokus utama berada pada di tengah sebagai tata letak pusat (Zhong et. al, 2025).

Lalu, *Jumble layout* merupakan *layout* yang di mana penempatannya komposisi teks dan gambarnya banyak sehingga menciptakan informasi yang padat namun tetap menarik bagi audiens. *Jumble layout* walaupun terlihat padat, penempatan tidak terlalu berantakan dan memiliki ciri khasnya sendiri (Ardhanariswari & Hendariningrum, 2014). Sedangkan *Frame layout* merupakan sebuah *layout* yang konten tata letaknya dibingkai dan di fokuskan di tengah dan di dalam bingkai (Kertamukti, 2010). Lalu, *Axial Layout* merupakan bentuk *layout* yang penempatannya adalah dengan fokus utama informasi berada di tengah dan

sumbu atau garis yang menjelaskan informasi utama di tengah berada di sekitarnya seperti akar pohon (Chandra, 2018). Terakhir adalah *Big Type Layout* yang di mana, penempatan *layout* ini untuk desain tesk dengan memfokuskan huru atau kata awal yang besar sebelum memasuki isi konten teksnya (Ahmad & Hasyim, 2023).

2.4 Budaya Kerja 5R

Budaya 5R Kaizen (Ringkas, Rapi, Resik, Rawat, dan Rajin) adalah konsep kerja yang berasal dari Jepang, bertujuan untuk meningkatkan produktivitas, kedisiplinan, dan efisiensi. Kaizen diambil dari kata jepang yang berarti ‘Kai’ sebuah perubahan dan ‘Zen’ yang baik, menjelaskan sebuah tahapan dan perkembangan secara berkala yang meliputi semua pekerja (Dr. Arashdeep Singh et. al). Menurut Blicharska et. al dari kutipan jurnal milik ‘Katayama’, Budaya 5R mendapatkan pengakuan secara global dengan nama ‘Lean Manufacturing’ yang mulai dikenal di abad 20 tahunan oleh Henry Ford. Henry Ford mengenal budaya 5R melalui pengalamannya dalam mengidentifikasi sampah-sampah, standarisasi Perusahaan, dan pemeliharaan mesin-mesin di pabrik (Blicharska *et al.*, 2025). Menurut Shaman Gupta dan Sanjiv Kumar Jain dikutip dari Chen, di banyak perusahaan Barat, istilah kaizen semakin populer karena merepresentasikan proses perbaikan berkelanjutan (Gupta & Jain, 2015). Selain itu juga dikutip dari Asada *et al.*. Implementasi kaizen menuntut perhatian yang mendetail serta penggunaan akal sehat agar setiap karyawan dapat meningkatkan kecerdasan dan kontribusinya dalam organisasi. (Gupta & Jain, 2015).

2.4.1 Ringkas

Menurut Shaman Gupta dan Sanjiv Kumar Jain dikutip dari Peterson dan Smith dalam jurnalnya, Ringkas memiliki fokus utama dalam menyisihkan barang barang yang tidak diperlukan. Barang yang tidak diperlukan diberi tanda dan dipindahkan ke tempat penyimpanan yang lebih rapih dan terorganisir. jika masih ingin menyimpannya atau dibuang jika tidak diperlukan lagi. Menurut Shaman Gupta dan Sanjiv Kumar Jain dikutip dari Harrington, proses penyortiran membantu menyingkirkan sampah yang tidak berguna (Gupta & Jain, 2015).

2.4.2 Rapi

Menurut Shaman Gupta dan Sanjiv Kumar Jain dikutip dari Peterson dan Smith dalam jurnalnya, Rapi merupakan bagaimana seseorang mampu menempatkan barang pribadi di tempat yang semestinya. Selain itu, tahapan ini juga merupakan suatu penyimpanan yang berguna yang membantu seseorang untuk mudah menemukan barang yang ingin dicari karena barang barang berada sesuai pada tempatnya. Selain itu, Menurut Shaman Gupta dan Sanjiv Kumar Jain dikutip dari Dudek Burlikowska, barang barang bisa dikelompokkan atau dilabel untuk mempermudahnya juga (Gupta & Jain, 2015).

2.4.3 Resik

Menurut Shaman Gupta dan Sanjiv Kumar Jaiv dikutip dari Peterson dan Smith, juga Harrington, Resik berfokus pada kebersihan di lingkungan kerja, sekolah atau organisasi manapun. Menurut Shaman Gupta dan Sanjiv Kumar Jaiv dikutip dari Dudek Burlikowska, dengan adanya lingkungan kerja yang bersih, kualitas pekerjaan yang tinggi dapat dicapai. Area kerja yang bersih dan teratur juga berfungsi sebagai faktor motivasi, sehingga setiap karyawan dapat lebih menikmati pekerjaannya di lingkungan yang bersih dan sehat dan meningkatkan rasa percaya diri (Gupta & Kumar, 2015).

2.4.4 Rawat

Menurut Shaman Gupta dan Sanjiv Kumar Jain dikutip dari Peterson dan Smith, sebuah pekerjaan mempunyai standarisasi. Untuk mencapai standar yang tinggi dalam organisasi, bisa dicapai melalui keseharian anggota yang konsisten dalam menerapkan ketiga tahapan sebelumnya yaitu, Ringkas, Rapi dan Resik. Menurut Shaman Gupta dan Sanjiv Kumar Jain dikutip dari Dudek Burlikowska, Setiap karyawan memiliki peran penting dalam tanggung jawabnya mempraktekan semua tahapan ini secara rutin (Gupta & Jain, 2015).

2.4.5 Rajin

Menurut Shaman Gupta dan Sanjiv Kumar Jain dikutip dari Peterson dan Smith, tahapan ini paling sulit dilakukan karena harus disiplin. Rajin di sini bukan hanya rajin mempertahankan tahapan tahapan tersebut, namun juga

perlu bimbingan perorang secara rutin hasil kerja mereka dalam penerapan tahapan tahapan budaya kerja 5R. Selain itu, menurut Shaman Gupta dan Sanjiv Kumar Jain dikutip dari Lancucki, sistem reward perlu dilakukan agar tetap memotivasi anggota untuk tetap rajin (Gupta & Jain, 2015).

2.5 Penelitian yang Relevan

Sebuah penelitian relevan dilakukan untuk memahami sebuah masalah utama yang menyangkut sebuah topik. Pada hal ini, penelitian mengenai budaya kerja 5R dan sebuah media yang dapat membantu permasalahan dicari sebagai bentuk utama memahami urgensi dan preferensi target.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Pengaruh Penggunaan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA	Apriliani, H (2013)	Di SMA Negeri 2 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya, menunjukkan nilai Pelajaran yang rendah sehingga menimbulkan kegagalan, namun setelah melakukan pembelajaran dengan gaya visual, nilai rata rata ulangan	Melalui penelitian ini, bisa dilihat media visual membantu peningkatan motivasi belajar anak sekolah SMA

			harian SMA tersebut sebesar 72,02 dengan persentase pengaruh media visual dalam pembelajaran sebesar 55,6%	
2.	Pengenalan konsep budaya kerja industri 5R untuk siswa SMK taruna bhakti	Sholeh, 2023	Tingkat pemahaman siswa SMK Taruna Bhakti, tentang budaya 5R tergolong rendah meskipun sudah disesuaikan dengan kurikulum sekolah, disebabkan kurangnya kesadaran akan manfaat yang ada	dari penelitian tersebut, sebuah institusi sekolah yang melakukan kegiatan budaya 5R khususnya untuk anak remaja sekolah, implementasi tidak sepenuhnya berhasil dan lebih banyak keraguan dalam manfaat kegiatan 5R

3.	Membangun budaya 5R : langkah strategis untuk mendukung perbaikan terus menerus di MTs amdadiyah kweden	Santoso, 2023	penelitian di MTs Amdadiyah Kweden yang menunjukkan bahwa 56% responden yakin budaya 5R dapat diterapkan di sekolah, sementara 44% lainnya ragu, disebabkan oleh kurangnya pengetahuan, biaya, dan komitmen yang diperlukan.	Penelitian lain dilakukan di sekolah MTs Amdadiyah Kweden yang di mana banyak siswa yang juga ragu akan sebuah kegiatan 5R yang dilakukan memperlihatkan kurangnya pemahaman mengenai manfaat kegiatan 5R dalam suatu organisasi.
4.	Pengaruh gaya belajar visual, auditorial, dan kinestetik terhadap prestasi belajar siswa.	Ludji, 2014	Di SMK Negeri 5 Kupang, gaya belajar siswa lebih kearah visual dibanding gaya belajar lainnya.	Dalam penelitian tersebut, siswa remaja cenderung memilih gaya belajar visual dibandingkan tertulis saja

Seperti penelitian di atas, budaya kerja 5R sudah banyak di aplikasikan dalam organisasi yang membantu peningkatan produktivitas anggota dan meminimalisirkan kesalahan yang terjadi dalam organisasi. Budaya kerja 5R sendiri sudah banyak diperkenalkan ke sekolah-sekolah, namun tidak semuanya kegiatan tersebut berjalan dengan lancar, ada faktor-faktor yang sama yang menyebabkan sebuah kegiatan menjadi tidak maksimal, faktor tersebut adalah bagaimana rata-rata anak remaja yang ragu dan enggan melakukan kegiatan 5R sebagai kegiatan sehari-hari karena tidak memahami pentingnya kegiatan 5R dalam kehidupan keseharian mereka di dalam organisasi. Seperti 2 sekolah yang memiliki masalah yang sama yaitu SMK Taruna Bhakti dan MTs Amdadiyah Kweden. Perlu ditekankan juga bahwa pengaruh gaya belajar untuk sebuah kegiatan yang tidak terlalu dipahami memiliki pengaruh besar untuk pemahaman mereka dalam hal pemahaman konteks dan manfaat, seperti di SMA Negeri 2 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya, menunjukan nilai Pelajaran yang rendah sehingga menimbulkan kegagalan, namun setelah melakukan pembelajaran dengan gaya visual, nilai rata rata ulangan harian SMA tersebut sebesar 72,02 dengan persentase pengaruh media visual dalam pembelajaran sebesar 55,6% dan seperti penelitian dilakukan di SMK Negeri 5 oleh Ludji bahwa rata-rata remaja cenderung memilih gaya belajar visual. Gaya visual membantu peningkatan motivasi belajar anak remaja.