

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Board Game*

Board game merupakan media yang mengandung struktur, permainan berdasarkan peraturan, yang secara umum menggunakan komponen fisik dalam menciptakan pengalaman bermain. Hakim dkk. (2025) menjelaskan bahwa *board game* memiliki sejarah panjang dan telah berkembang menjadi berbagai bentuk, baik dari sisi mekanik permainan maupun tema yang diangkat. Permainan ini terbagi ke dalam beberapa *genre*, seperti *role-playing game* (RPG), *strategy*, *deckbuilding*, *trading card game* (TCG), hingga permainan kartu biasa (Hakim dkk., 2025, h. 211).

Board game adalah jenis permainan di mana komponen permainan ditempatkan, dipindahkan, atau digerakkan pada permukaan yang ditandai menurut aturan tertentu, dan meskipun *board game* sering disebut *tabletop game*, inti definisinya tetap sebagai permainan yang memiliki papan permainan sebagai salah satu komponen utamanya (Putri & Anggapuspa, 2023, h. 232). Pengalaman *board game* itu sendiri berasal dari keterlibatan pemain. Permainan hanya akan terbentuk ketika pemain secara aktif terlibat di dalamnya (Booth, 2021, h. 21).

2.1.1 Elemen Formal

Board game terdiri dari berbagai elemen yang saling berhubungan dalam menciptakan pengalaman bermakna. Menggabungkan tema, elemen formal, dan interaksi pemain membantu dalam memahami konsep yang dibawa oleh permainan tersebut (Booth, 2021, h. 36). Elemen-elemen formal pada *board game* dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. *Players*

Selain merancang strategi pemasaran yang menarik untuk memikat pemain, desainer juga perlu mempertimbangkan keputusan penting terkait pemain dalam permainan. Fullerton (2024)

mencontohkan beberapa hal, seperti struktur partisipasi, jumlah pemain yang dibutuhkan, serta peran yang dimiliki masing-masing pemain. Faktor-faktor ini akan memengaruhi pengalaman bermain secara keseluruhan. Oleh karena itu, perancang *game* perlu meninjau kembali tujuan pengalaman pemain dan menentukan struktur yang paling mendukung pencapaian tujuan tersebut (h. 58).

2. Objectives

Objectives dalam *board game* memengaruhi emosi pemain dalam menciptakan pengalaman bermain yang koheren. Ketika objektif *board game* diuraikan menjadi sub-sub tujuan yang jelas dan memungkinkan untuk dicapai, pemain menerima umpan balik secepatnya yang memperkuat rasa memiliki kendali, makna, kepuasan, dan keterlibatan emosional dalam permainan tersebut (Calleja, 2022, h. 105). Pemain akan lebih termotivasi dalam permainan jika mereka memahami apa yang sedang mereka perjuangkan.

Menciptakan objektif dan kondisi kemenangan yang memicu bentuk keterlibatan yang tinggi dari pemain sangatlah penting bagi desain *board game* yang menarik (Calleja, 2022, h. 101; Fullerton, 2024, h.91). Tidak semua *goals* pada *board game* didefinisikan dengan cara yang sama di berbagai jenisnya. *Goals* dapat ditentukan melalui sistemnya, maupun secara individu, atau melalui negosiasi kelompok dalam permainan kooperatif dan berbasis kelompok (h. 103).

3. Rules

Dalam permainan *board* Permainan papan umumnya mendefinisikan objektif secara eksplisit sebagai bagian dari aturan mainnya. Fullerton (2024) menjelaskan bahwa pemain harus membaca dan memahami aturan-aturan ini, dan kemudian mereka harus mampu menilai jalannya permainan sendiri (h. 77). Peran aturan dalam permainan *board game* adalah memberitahu pemain apa yang boleh dan

tidak boleh mereka lakukan, sekaligus menetapkan karakteristik dalam permainan, seperti persyaratan menang-kalah (Calleja, 2022, h.63).

Meskipun begitu, ada kemungkinan beberapa *board game* tertentu untuk tidak memiliki ketentuan menang-kalah, Calleja (2022) menambahkan adanya *board game* yang menawarkan *sandbox-like game*, dimana tidak memiliki syarat-syarat untung memenangkan permainan, tetapi lebih mengutamakan pengalaman yang diperoleh selama permainan (h. 63).

4. Conflict

Conflict merupakan elemen mendasar dalam permainan karena menciptakan tantangan yang harus diatasi pemain demi mencapai tujuan permainan. Menurut Fullerton (2024), konflik muncul saat pemain berupaya mencapai tujuan permainan sembari beroperasi dalam batasan dan aturan yang berlaku (h. 91). Konflik dapat muncul dalam berbagai bentuk, antara lain:

a. Hambatan (*obstacle*)

Obstacle (hambatan) adalah rintangan yang harus diatasi pemain untuk dapat terus melangkah maju. *Obstacle* ini bisa bersifat fisik maupun konseptual, dan sering kali memerlukan keterampilan atau sumber daya yang berbeda untuk mengatasinya. Sebagai contoh, hambatan konseptual dapat muncul dari aturan yang secara sengaja membatasi tindakan pemain, sehingga menuntut pemain untuk berpikir kreatif dalam batasan-batasan permainan tersebut (Fullerton, 2024, h. 91).

b. Lawan (*opponent*)

Dalam permainan *multiplayer*, konflik sering kali muncul melalui interaksi dengan pemain lain (*opponents*). Lawan menjadi sumber tantangan utama dengan cara bersaing melawan pemain untuk mencapai tujuan mereka sendiri dalam sistem permainan yang sama (Fullerton, 2024, h. 91).

c. Dilema (*dilemmas*)

Conflict juga dapat muncul dari keputusan sulit yang harus diambil pemain sepanjang permainan (dilema). Berbeda dengan *obstacle* atau persaingan langsung, dilema menantang pemain untuk mengevaluasi berbagai alternatif dan menerima konsekuensi dari pilihan mereka. Akibatnya, keputusan yang didasarkan pada dilema dapat menciptakan konflik yang bermakna, baik dalam permainan *single player* maupun *multiplayer* (Fullerton, 2024, h. 91).

5. *Boundaries*

Batasan menentukan apa yang menjadi bagian dari permainan dan apa yang berada di luarnya. Fullerton (2024) menjelaskan batasan tersebut dapat berupa fisik, seperti tepi papan atau lapangan permainan, atau konseptual, seperti kesepakatan sosial bersama untuk terlibat dalam permainan (h. 87). Permainan juga menciptakan batasan emosional, memisahkan tindakan dalam permainan dari kehidupan sehari-hari. Fullerton (2024) menambahkan batasan dapat memisahkan tindakan dalam permainan dari kehidupan sehari-hari. Misalnya, meskipun pemain mungkin menyerang peradaban atau pasukan lawan pemain secara agresif selama permainan, individu tetap dapat berjabat tangan setelahnya dan pergi tanpa merusak hubungan intrapersonal (h. 87).

6. *Outcome*

Fullerton (2024) memberi contoh bahwa permainan yang menetapkan tujuan berdasarkan poin biasanya juga menggunakan poin tersebut untuk menentukan hasil akhir (h. 92). Dalam sistem permainan tradisional seperti *board game*, kesimpulan permainan ditentukan oleh munculnya pemenang. Pada fase tertentu, baik pemain maupun sistem memeriksa apakah kondisi kemenangan telah terpenuhi. Setelah terpenuhi, permainan dinyatakan berakhir (Fullerton, 2024, h. 92). Terdapat berbagai cara untuk menentukan hasil dari permainan *board*

game, namun struktur dari hasil final akan selalu berhubungan dengan interaksi pemain serta objektif dari permainan itu sendiri (Fullerton, 2024, h. 92).

Permainan dalam *board game* memiliki mekanik yang bervariasi. Permainan yang lebih sederhana dan singkat mengandalkan mekanik yang lebih sedikit namun disusun secara erat, sedangkan permainan yang lebih kompleks dan lebih panjang menggabungkan beragam mekanisme yang lebih luas (Calleja, 2022, h. 92). Dalam skenario keduanya, yang menjadi pondasi dari *gameplay* nya adalah mekanik inti (*core mechanics*).

Calleja (2022) menjelaskan bahwa *core mechanics* tersalurkan melalui komponen-komponen yang saling terhubung dalam *board game* dan membentuk interaksi reguler para pemain sepanjang permainan (h. 92). Aturan dan mekanisme permainan pada *board game* berkaitan erat dengan tujuan (*goals*) yang ingin dicapai pemain, dimana kedua elemen tersebut menentukan cara pemain berinteraksi dengan putaran permainan (*gameplay loop*), serta mengungkapkan tantangan yang harus mereka hadapi dan atasi (Calleja, 2022, h. 99).

2.1.2 Elemen Dramatis

Menurut Fullerton (2024), sebuah *game* dibangun melalui perpaduan antara elemen formal dan elemen dramatis yang membentuk pengalaman bermain secara utuh. Elemen dramatis memberikan konteks terhadap *gameplay* dengan mengintegrasikan sistem permainan ke dalam pengalaman yang bermakna bagi pemain. Unsur seperti *challenge*, *premise*, *character*, dan *story* berperan dalam memperkuat keterhubungan pemain dengan permainan serta memperkaya pengalaman bermain secara keseluruhan (h. 101).

2.1.2.1 Challenge (Teori Flow)

Challenge merupakan salah satu elemen dramatis (*dramatic elements*) mendasar dalam desain permainan karena mendorong pemain

untuk terlibat secara aktif dengan tujuan-tujuan permainan. Menurut Fullerton (2024), *challenge* bersifat sangat individual, karena tingkat kesulitannya bergantung pada hubungan antara kemampuan pemain dan tuntutan permainan (h. 102). Selain itu, tantangan bersifat dinamis, bukan statis. Seiring pemain mengembangkan keterampilan mereka, tingkat tantangan pun perlu ditingkatkan untuk menjaga keterlibatan serta mencegah pengalaman bermain menjadi repetitif atau membosankan (Fullerton, 2024, h. 102).

Fullerton (2024) mengaitkan konsep tantangan dengan Teori *Flow* (aliran) oleh Csikszentmihalyi, yang menjelaskan bahwa pengalaman bermain yang optimal terjadi ketika tingkat tantangan tetap seimbang dengan kemampuan pemain. Tantangan yang berlebihan dapat menimbulkan frustrasi, sedangkan tantangan yang kurang memadai dapat menyebabkan kebosanan. Dengan menjaga keseimbangan ini, permainan mampu mempertahankan kondisi *flow* yang mendorong rasa senang, pencapaian, dan keterlibatan yang berkelanjutan (h. 103).

Csikszentmihalyi mengidentifikasi beberapa karakteristik yang berkontribusi terhadap pengalaman *flow*, antara lain:

- 1. *A Challenging Activity That Requires Skill***

Aktivitas tersebut harus menuntut keterampilan yang selaras dengan kemampuan pemain, sehingga menciptakan tantangan yang bermakna dan tidak membuat kewalahan (Fullerton, 2024, h. 103).

- 2. *The Merging of Action and Awareness***

Pemain larut sepenuhnya dalam aktivitas tersebut, sehingga perhatian mereka terpusat sepenuhnya pada pengalaman bermain (Fullerton, 2024, h. 103).

- 3. *Clear Goals and Feedback***

Pemain harus memahami tujuan mereka dan menerima umpan balik (*feedback*) segera yang membantu mereka

mengevaluasi kemajuan selama permainan berlangsung (Fullerton, 2024, h. 104).

4. *Concentration on the Task at Hand*

Gameplay sebaiknya mendorong fokus yang berkelanjutan dengan mengarahkan perhatian pemain pada tantangan-tantangan yang disajikan dalam permainan (Fullerton, 2024, h. 104).

5. *Paradox of Control*

Pemain sebaiknya merasakan adanya kendali (*sense of control*) meskipun hasil akhirnya tetap tidak pasti, sehingga memungkinkan pengambilan keputusan yang bermakna tanpa menjamin keberhasilan (Fullerton, 2024, h. 105).

6. *The Loss of Self-Consciousness*

Keterlibatan yang mendalam (*deep engagement*) memungkinkan pemain untuk tidak terlalu memikirkan kesadaran diri dan lebih larut dalam aktivitas itu sendiri (Fullerton, 2024, h. 105).

7. *The Transformation of Time*

Pemain seringkali mempersepsikan waktu secara berbeda saat tenggelam dalam permainan, sehingga berlalunya waktu menjadi kurang terasa (Fullerton, 2024, h. 105).

8. *The Experience Becomes an End in Itself*

Ketika kondisi-kondisi ini terpenuhi, aktivitas tersebut menjadi sesuatu yang memberikan kepuasan intrinsik, sehingga mendorong pemain untuk terus berpartisipasi karena adanya kenikmatan yang diperoleh dari pengalaman itu sendiri (Fullerton, 2024, h. 106).

2.1.2.2 *Play*

Play merupakan *dramatic elements* mendasar lainnya karena memberikan kebebasan bagi pemain untuk berinteraksi dalam kerangka aturan permainan yang terstruktur. Menurut Fullerton (2024), *play* muncul dari pilihan serta ekspresi pribadi yang terjadi di dalam batasan-

batasan tersebut. Keseimbangan antara struktur dan kebebasan ini memungkinkan menciptakan pengalaman bermain bermakna (h. 107).

Aktivitas ini mendukung pengembangan keterampilan, penambahan pengetahuan, interaksi sosial, pemecahan masalah, dan kreativitas. Dengan mendorong eksplorasi dan cara berpikir yang beragam, *play* juga menciptakan peluang bagi inovasi dan hasil-hasil yang tak terduga (Fullerton, 2024, h. 107). Karena pemain berinteraksi dengan permainan karena berbagai alasan, Fullerton (2024) mengidentifikasi tipe pemain yang umum (h. 108):

1. *Competitor* (Pesaing)

Berupaya mengungguli pemain lain.

2. *Explorer* (Penjelajah)

Menikmati kegiatan menjelajahi lingkungan, sistem, dan berbagai kemungkinan.

3. *Collector* (Pengoleksi)

Merasa puas saat memperoleh item, pengetahuan, atau melengkapi koleksi.

4. *Achiever* (Pengejar Prestasi)

Termotivasi oleh tujuan, kemajuan, dan pencapaian.

5. *Joker* (Penceria)

Bermain terutama demi kesenangan dan hiburan sosial.

6. *Artist* (Seniman)

Mengekspresikan kreativitas melalui permainan.

7. *Director* (Pengarah)

Menikmati kegiatan mengatur atau memimpin tindakan orang lain.

8. *Storyteller* (Pencerita)

Termotivasi oleh narasi dan pengalaman imajinatif.

9. *Performer* (Penampin)

Menikmati kegiatan menghibur atau tampil di hadapan orang lain.

10.Craftsman (Pengrajin)

Lebih menyukai kegiatan membangun, menciptakan, atau memecahkan masalah yang kompleks.

Selain perbedaan tipe pemain, tingkat keterlibatan pemain juga bisa bervariasi. Tidak semua pemain berpartisipasi dengan intensitas atau motivasi yang sama, namun berbagai bentuk partisipasi tersebut tetap dapat menghasilkan pengalaman bermain yang sama menyenangkannya (Fullerton, 2024, h. 109).

2.1.2.3 *Premise*

Premise menentukan latar atau metafora yang membingkai tindakan dalam permainan. Menurut Fullerton (2024), premis dramatis memberikan konteks bagi *gameplay* dan membantu mengubah mekanisme yang pada dasarnya abstrak menjadi pengalaman yang mendorong keterlibatan emosional pemain (h. 109-110).

2.1.2.4 *Character*

Characters (karakter) memperkuat keterlibatan pemain dengan menghadirkan sosok yang menjadi perantara bagi permainan di dalam permainan. Fullerton (2024) menjelaskan bahwa pemain membangun empati terhadap karakter dengan mengidentifikasi diri mereka dengan tujuan serta hasil yang dialami karakter tersebut, sementara penokohan dikomunikasikan melalui penampilan, dialog, tindakan, dan respons dari karakter-karakter lain (h. 113-114).

2.1.2.5 *Story*

Cerita (*story*) menyediakan konteks naratif yang mendukung *gameplay*. Dalam banyak permainan, cerita utamanya berfungsi untuk menetapkan latar, konflik, dan motivasi karakter, dibandingkan berubah secara langsung sebagai respons terhadap *gameplay*. Meskipun hanya sebatas latar belakang, narasi turut membangun keterlibatan pemain

dengan memberikan makna pada tujuan dan konflik dalam permainan (Fullerton, 2024, h. 117).

2.1.2.6 World Building

World building adalah proses membangun dunia fiksi terperinci yang mendukung aspek permainan *gameplay* dan narasi. Menurut Fullerton (2024), *world building* seringkali dimulai dengan perkembangan lokasi, sejarah, dan hubungan di dalam dunia permainan tersebut. Karena pengembangannya yang bersifat iteratif, dunia dapat terus berkembang seiring penyempurnaan mekanisme dan elemen cerita selama proses perancangan (h. 122-123).

2.1.2.7 Dramatic Arc

Dramatic arc menggambarkan perkembangan konflik di sepanjang permainan atau cerita. Fullerton (2024) menjelaskan bahwa konflik menjadi lebih memikat ketika intensitasnya meningkat secara bertahap sebelum akhirnya mencapai penyelesaian. Perkembangan ini menciptakan struktur yang memperkuat keterlibatan emosional (h. 124).

2.1.3 Systemic Dynamics

Systemic Elements menggambarkan bagaimana komponen-komponen permainan berinteraksi untuk menghasilkan *gameplay*. Menurut Fullerton (2024), setiap sistem permainan terdiri atas *object*, *property*, *behaviours*, dan *relationships* yang bekerja sama memengaruhi perubahan pada keadaan sistem. Cara elemen-elemen ini berinteraksi pada akhirnya menentukan bagaimana pemain merasakan pengalaman bermain tersebut (h. 135).

2.1.3.1 Objects

Objects adalah komponen-komponen individu yang membentuk sistem permainan. Bergantung pada sifat permainannya, objek-objek tersebut bisa berupa sesuatu yang bersifat fisik, abstrak, atau kombinasi dari keduanya. Karena objek-objek ini saling berinteraksi selama permainan berlangsung, objek-objek tersebut harus diidentifikasi dan

didefinisikan secara jelas agar memastikan sistem permainan berfungsi sebagaimana mestinya (Fullerton, 2024, h. 135).

2.1.3.2 Properties

Properties adalah atribut yang mendefinisikan karakteristik objek permainan. Atribut tersebut menentukan bagaimana objek berperilaku dan berinteraksi di dalam sistem. Sementara objek permainan sederhana mungkin hanya memiliki beberapa properti tetap, objek yang lebih kompleks dapat mencakup atribut yang memengaruhi jalannya permainan dengan berbagai cara (Fullerton, 2024, h. 135).

2.1.3.3 Behaviours

Behaviours mengacu pada potensi tindakan yang dapat dilakukan oleh objek permainan dalam berbagai situasi. Seiring bertambahnya jumlah kemungkinan perilaku, sistem menjadi kurang dapat diprediksi dan memperluas ragam pengalaman bermain yang tersedia bagi pemain (Fullerton, 2024, h. 136).

2.1.3.4 Relationship

Relationships menggambarkan bagaimana objek-objek permainan saling terhubung di dalam sistem. Hubungan ini dapat ditentukan oleh faktor-faktor seperti posisi spasial, hierarki, atau struktur organisasi lainnya, yang semuanya memengaruhi bagaimana permainan berkembang seiring interaksi pemain (Fullerton, 2024, h. 137).

2.1.3.5 Interacting with Systems

Selain dari elemen-elemen individual suatu sistem, desainer *game* juga harus mempertimbangkan bagaimana pemain berinteraksi dengan permainan itu sendiri. Fullerton (2024) menjelaskan bahwa interaksi pemain pada dasarnya dibentuk oleh struktur sistem permainan, yang dapat dipengaruhi oleh cara pemain mempersepsikan, mengendalikan, dan merespons jalannya permainan (h. 156).

1. Information Structure

Struktur informasi menentukan seberapa banyak pengetahuan yang tersedia bagi pemain selama permainan berlangsung. Jumlah

informasi yang tersedia memengaruhi kualitas pengambilan keputusan pemain, persepsi kendali, serta sejauh mana ketidakpastian, faktor kebetulan, atau tipu daya menjadi bagian dari pengalaman bermain (Fullerton, 2024, h. 156).

2. Control

Control mengacu pada cara pemain dapat memengaruhi sistem permainan. Baik melalui manipulasi langsung terhadap komponen permainan maupun bentuk interaksi lainnya, tingkat kendali (*control*) yang ditawarkan oleh sebuah permainan sangat memengaruhi pengalaman pemain secara keseluruhan (Fullerton, 2024, h. 158).

3. Feedback

Feedback menggambarkan bagaimana tindakan pemain menghasilkan respons di dalam sistem permainan. Menurut Fullerton (2024), *feedback* dapat memperkuat atau menyeimbangkan permainan, bergantung pada apakah hal tersebut mendorong pertumbuhan atau stabilitas. Oleh karena itu, desainer *game* harus mengevaluasi secara seksama *pace* permainan dan menerapkan mekanisme penyeimbang jika diperlukan untuk menjaga pengalaman pemain yang diinginkan (h. 159-160).

2.1.4 Prinsip Perancangan Board Game

Perancangan *board game* didasarkan pada sejumlah prinsip yang membimbing proses pengembangan permainan. Adapun *prototyping*, *playtesting*, *game balance*, *player experience*, dan *flow* sebagai landasan untuk menciptakan pengalaman bermain yang efektif (Fullerton, 2024). Selain itu, *learnability* menjadi pertimbangan penting agar pemain dapat memahami dan menguasai permainan secara bertahap (Poretski & Tang, 2022, h. 4).

2.1.4.1 Physical Prototype

Menurut Fullerton (2024), *physical prototype* seringkali dirancang menggunakan material sederhana seperti kertas, kardus,

maupun bahan bekas rumah tangga (h. 219). Karena tipe prototipe ini tidak bergantung pada karya final, desainer *game* dapat fokus pada menguji coba aspek permainan lainnya seperti mekanika, peraturan, dan interaksi pemain daripada eksekusi visualnya (h. 219).

Keunggulan utama dari menggunakan adalah sifatnya yang mendukung iterasi cepat. Karena bahan prototipe fisik seperti kertas dapat dimodifikasi secara cepat, revisi desain tidak terlalu memakan banyak sumber daya sehingga dapat segera dapat diterapkan setelah masalah diidentifikasi selama pengujian. Fleksibilitas ini memungkinkan desainer untuk terus menyempurnakan *gameplay* tanpa kendala yang biasanya berhubungan dengan prototipe yang lebih terbentuk secara matang (Fullerton, 2024, h. 219).

Selain itu, *prototype* fisik memfasilitasi respons langsung terhadap masukan pemain saat sesi uji coba. Desainer dapat memperkenalkan penyesuaian secara *real-time*, mengamati bagaimana pemain bereaksi pada perubahan tersebut, serta menilai apakah modifikasi yang dibuat meningkatkan pengalaman bermain secara menyeluruh. Dengan demikian, *physical prototype* tidak hanya berguna sebagai alat uji coba yang ekonomis, tetapi juga sebagai sarana praktis untuk memvalidasi dan menyempurnakan mekanika permainan sepanjang tahap awal perancangan (Fullerton, 2024, h. 219).

2.1.4.2 Learnability

Learnability (kemudahan untuk dipelajari) mengacu pada sejauh mana desain permainan memungkinkan pemain dengan beragam tingkat pengalaman sebelumnya untuk mulai bermain tanpa hambatan berarti, secara bertahap menguasai permainan, dan terus bermain dengan sukses (Poretski & Tang, 2022, h. 4). Dalam desain *board game*, aspek ini dievaluasi melalui tahapan *playtesting*. Fullerton (2024) menjelaskan bahwa desainer *game* dapat mengamati pilihan yang dibuat pemain,

ketidakpastian yang dialami, serta kesulitan yang mereka hadapi selama permainan berlangsung. Hasil pengamatan ini menjadi dasar untuk menyempurnakan aturan, mekanika, dan komponen permainan, yang pada akhirnya meningkatkan pemahaman pemain serta memungkinkan mereka untuk bermain secara lebih mandiri (h. 303).

2.1.4.3 *Playtesting*

Playtesting merupakan tahapan fundamental dalam pengembangan *game* karena memungkinkan desainer untuk mengevaluasi bagaimana pemain berinteraksi dengan permainan tersebut selama masa pengembangan (Fullerton, 2024, h. 293). Dibandingkan hanya sekedar menjadi satu tahap evaluasi tunggal, *playtesting* merupakan proses iteratif yang mengungkapkan *insight* berkelanjutan mengenai perilaku pemain, sehingga memungkinkan perancangan untuk mengidentifikasi kekuatan desain, masalah kegunaan, serta peluang untuk melakukan perbaikan dalam perancangan (h. 293).

Efektivitas *playtesting* terletak pada sifatnya yang hemat dalam pelaksanaan tahap pengujian, evaluasi, dan revisi. Menurut Fullerton (2024), perancangan harus mempertahankan perspektif yang berpusat pada permainan selama proses pengembangandengan masukan opini pemain dalam iterasi desain yang berkelanjutan (h. 294). Pendekatan iteratif ini membantu mencegah pemain menyimpang dari pengalaman pemain yang dituju serta memastikan bahwa keputusan desain tetap selaras dengan kebutuhan pemain (Fullerton, 2024, h. 294).

Seiring berkembangnya *prototype*, tujuan dilakukan *playtesting* turut berubah. Pada tahap awal pengembangan, *self-testing* memungkinkan desainer untuk mengeksplorasi mekanika inti, mengidentifikasi masalah mendasar dalam permainan, dan membangun sistem permainan yang fungsional sebelum melibatkan partisipan eksternal (Fullerton, 2024, h. 295). Setelah *prototype* cukup layak untuk

dimainkan, pengujian secara bertahap diperluas ke individu yang berada dalam cakupan desainer (teman, keluarga, kolega, yang bukan merupakan seorang desainer *game*), kemudian dilanjutkan dengan target audiens yang dituju. Proses ini menghadapkan permainan pada perspektif yang semakin objektif sekaligus memberikan wawasan mengenai kualitas permainan dan harapan pemain (Fullerton, 2024, h. 296-297).

2.1.4.4 Game Balance

Aspek *functionality* berkaitan dengan apakah permainan dapat dimainkan secara mandiri oleh para pemain. Permainan yang fungsional memungkinkan pemain untuk mengikuti aturan, berinteraksi dengan mekanisme permainan, dan mencapai penyelesaian tanpa bantuan dari desainernya. Selain itu, komponen dan sistem permainan harus berinteraksi secara konsisten agar jalannya permainan dapat berlangsung sesuai dengan yang dimaksudkan (Fullerton, 2024, h. 333).

Completeness mengacu pada sejauh mana setiap bagian permainan telah dikembangkan dan diimplementasikan sepenuhnya. Menurut Fullerton (2024), permainan yang lengkap secara internal memungkinkan pemain untuk terus bermain tanpa menghadapi situasi di mana aspek permainan atau fungsionalitasnya terganggu (h. 340). Dalam *board game*, sistem yang tidak lengkap dapat menyebabkan perbedaan penafsiran aturan maupun permainan yang tidak dapat diselesaikan secara adil (Fullerton, 2024, h. 333).

Dalam konteks *game design*, *balance* berkaitan dengan apakah mekanisme permainan secara keseluruhan menghasilkan pengalaman pemain yang diharapkan. Fullerton (2024) mendefinisikan *balance* sebagai upaya memastikan bahwa *scope*, *complexity*, dan *mechanics* bekerja secara baik tanpa menimbulkan hasil yang tidak diinginkan (h. 341). Daripada mengevaluasi mekanisme secara terpisah, desainer *game* sebaiknya mempertimbangkan bagaimana sistem secara keseluruhan

memengaruhi pengalaman pemain dan menyempurnakannya melalui pengujian berulang hingga tujuan desain yang diharapkan tercapai (Fullerton, 2024, h. 341).

2.1.4.5 Player Experience

Unsur *fun & accessibility* merupakan tujuan utama dalam desain permainan karena hal tersebut memotivasi pemain untuk tetap terlibat dalam pengalaman bermain. Menurut Fullerton (2024), keterlibatan pemain diperkuat melalui elemen-elemen yang menggugah emosi, seperti *challenge*, *play*, dan *story*, yang mendorong pemain untuk merasa terikat dengan hasil permainan serta terus memainkannya (h. 372).

1. Fun

Faktor *fun* pada permainan lebih dari sekadar sarana hiburan, kesenangan mendukung interaksi yang berkelanjutan antara pemain dan permainan, menjadikannya aspek penting yang harus diperhatikan di sepanjang proses desain (Fullerton, 2024, h. 372). Selama tahap pengujian permainan *playtesting*, desainer didorong untuk mengamati bagaimana pemain berupaya mencapai tujuan tersebut dan apakah tindakan selaras dengan pengalaman bermain yang diharapkan.

Meminta pemain untuk mengungkapkan proses berpikir mereka dapat menginformasikan apakah tujuan permainan cukup menarik atau apakah pemain justru teralih oleh aktivitas-aktivitas yang tidak direncanakan (Fullerton, 2024, h. 372).. Adanya *story* semakin memperkuat keterlibatan pemain dengan mendorong mereka untuk berempati terhadap karakter dan situasi, serta membangun ikatan emosional (Fullerton, 2024, h. 374-376).

2. *Accessibility*

Accessibility penting dalam pengalaman pemain karena memungkinkan cakupan pemain yang lebih luas untuk berinteraksi dengan permainan. Fullerton (2024) menjelaskan bahwa *accessibility* melampaui sekadar target audiens utama dan mencakup pemain dengan kebutuhan berbeda terkait aspek visual, kognitif, pendengaran, maupun kontrol. Meskipun berkaitan erat dengan *usability*, *accessibility* mencakup pertimbangan yang lebih luas guna memastikan permainan dapat dinikmati oleh beragam kelompok pemain (h. 400).

Evaluasinya mengharuskan desainer untuk melakukan pengujian dengan partisipan yang mewakili target audiens yang dituju sekaligus pemain dengan beragam kebutuhan *accessibility*. Fullerton (2024) menyarankan pemilihan partisipan yang objektif, dengan ketentuan sebagai berikut (h. 405):

- a. Bagian dari target pasar.
- b. Objektif (bukan teman atau kerabat).
- c. Belum pernah memainkan *game* yang dirancang.
- d. Pemain dengan beragam kebutuhan aksesibilitas.

Pengujian *accessibility* sebaiknya dipandang sebagai proses yang bersifat iteratif, bukan sekadar evaluasi satu kali. Melalui penyempurnaan yang berkelanjutan, aksesibilitas membantu mengurangi hambatan serta berkontribusi pada pengalaman bermain yang inklusif (Fullerton, 2024, h. 405-406).

2.1.5 **Komponen & Elemen Visual *Board Game***

Board game adalah media yang terdiri dari banyak komponen yang mengandung elemen desain visual. Dalam buku “Graphic Design for Board Games,” Solis (2024) menjelaskan desain grafis yang efektif pada *board game* dapat memperlancar permainan, membantu pemain pemula merasa lebih lancar

dengan cepat tanpa mereka menyadarinya (h.2). Permainan *board game* pada umumnya terdiri dari berbagai elemen dan komponen, dengan bagian internal umum seperti kartu dan papan yang dapat diuraikan secara lebih lanjut (h. 2):

1. Tipografi *Board Game*

Tipografi merupakan salah satu elemen terpenting dalam mendesain permainan papan. Dalam buku “Graphic Design for Board Games” karya Solis (2024), dijelaskan bagaimana siluet adalah rahasia tipografi permainan papan. Seorang pemain *board game* yang dapat membaca dengan fasih tidak membaca satu huruf pada satu waktu, tetapi memahami setiap kata sebagai unit yang berbeda, termasuk *ascender*, *descender*, spasi terbuka, *swirl*, dan ornamen unik pada masing-masing tipografi (h. 4).



Gambar 2.1 Tipografi pada Board Game

Sumber: <https://tbgd.blog...>

Suatu kebiasaan dari seorang pembaca adalah membaca dari kiri ke kanan. Daripada melawan kebiasaan ini, Solis (2024) menyarankan untuk menyesuaikan *layout* dengan mengatur konten yang sesuai dengan pemain. Halaman kiri dimulai dengan satu topik utama, yang mengalir singkat ke halaman berikutnya, segera diikuti oleh awal dari topik baru. Pedoman ini juga berlaku untuk komponen kecil seperti kartu atau *tiles*, yang sebaiknya informasi paling

penting diletakkan sepanjang tepi atas komponen, lebih dekat ke pojok kiri atas (h.5).



Gambar 2.2 Kontras Tipografi pada Komponen *Board Game*
Sumber: <https://www.meeplemountain.com...>

Untuk memastikan keterbacaan, teks harus memiliki kontras yang kuat. Teks gelap pada latar belakang terang atau sebaliknya (h. 5). Hambatan utama untuk memainkan *board game* untuk pertama kalinya biasanya adalah teks aturan yang padat dan terlalu teknis. *Font* yang cenderung dekoratif membuatnya lebih sulit dibaca dan dapat membatasi permainan. Sedangkan, font alternatif yang dekoratif dapat berguna untuk menyoroti istilah-istilah kunci dalam permainan (h. 8)

2. Ikonografi *Board Game*

Salah satu elemen visual *board game* terpenting adalah ikonografi. Ikonografi menggunakan simbol, baik baru maupun yang sudah ada, dan memberikan konteks untuk menyampaikan makna. Misalnya, huruf “A” saja tidak membawa banyak emosi atau makna spesifik. Ketika dicat merah dan dilingkari, huruf “A” menjadi simbol anarkisme (h. 38). emain mungkin menyebut visual "intuitif," tetapi ini bersifat subjektif. Desainer perlu mengklarifikasi

alasannya. Bahasa visual yang intuitif biasanya memiliki tiga elemen kunci (h. 39) :

- a. Konsistensi: Isyarat visual harus muncul dalam konteks yang dapat diprediksi dan selalu berarti hal yang sama.
- b. Aksesibilitas: Visual harus mudah dibedakan. Warna, bentuk, pola, *font*, dan angka harus jelas berbeda untuk membantu pemain menafsirkan permainan dengan cepat.
- c. Berbasis preseden: Inovasi itu baik, tetapi visual tetap harus memenuhi harapan pemain. Simbol harus cukup familiar untuk dikenali.



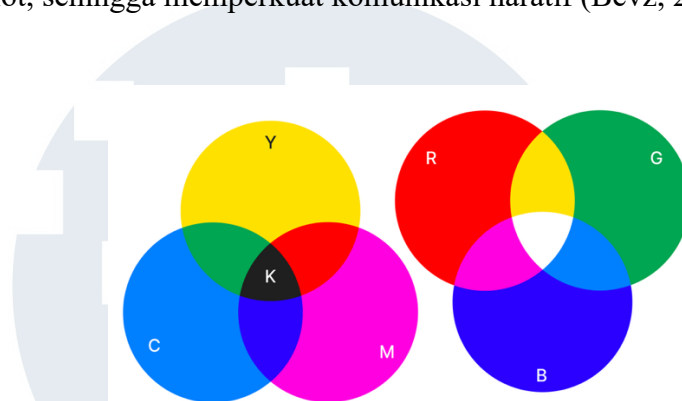
Gambar 2.3 Ikonografi Pada Komponen *Board Game*
Sumber: <https://boargamegeek.com>

Simbol adalah alat yang ampuh dalam permainan karena dapat menyampaikan informasi dengan cepat tanpa bergantung pada teks. Ikon, warna, dan isyarat visual memandu pemain, mengurangi beban membaca, dan membuat permainan lebih mudah diakses di berbagai bahasa dan usia (h. 41).

3. Warna

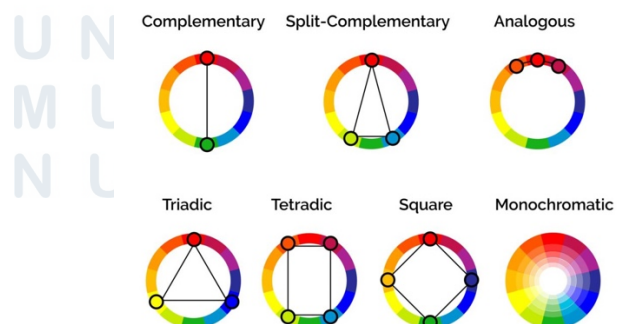
Pada media *board game*, salah satu elemen yang dominan yaitu warna. Warna merupakan aspek penting dalam desain dan

estetika, karena dapat membangkitkan emosi, mengkomunikasikan ide, dan meningkatkan pengalaman visual (Bevz, 2023, h. 18). Warna juga merupakan alat yang ampuh dalam bercerita. Simbolisme warna terhadap sebuah media permainan dapat mewakili ciri-ciri karakter, keadaan emosional, atau perkembangan plot, sehingga memperkuat komunikasi naratif (Bevz, 2023, h. 34).



Gambar 2.4 Color Wheel CMYK & RGB
Sumber: <https://blog.readymag.com...>

Dalam memahami penerapan warna, model warna tradisional seperti *color wheel* RYB mengidentifikasi merah, kuning, dan biru sebagai warna primer. Meskipun begitu, model ini tidak menghasilkan spektrum warna lengkap, terutama dalam media cetak media cetak (termasuk *board game*), model CMYK yang terdiri dari *cyan*, *magenta*, kuning, dan hitam lebih umum diterapkan (Bevz, 2023, h. 7).



Gambar 2.5 Skema Harmoni Warna
Sumber: <https://www.colorsexplained-com...>

Selain itu, prinsip-prinsip harmoni warna seperti skema komplementer, monokromatik, analog, dan triadik berfungsi sebagai strategi dasar dalam mengembangkan palet yang seimbang dan enak dipandang sekaligus mencegah komposisi yang terlalu ramai (Kauranen, 2023, h. 7).



Gambar 2.6 Penerapan Warna pada *Board Game*
Sumber: <https://thegioiboardgame.com...>

Dalam media *board game*, warna memiliki kemampuan untuk menyampaikan emosi, suasana, dan bahkan memberikan petunjuk tentang sifat permainan hanya dengan melihatnya secara sekilas (Hakim dkk., 2025, h. 212). Hakim dkk. (2025) menekankan bahwa penggunaan *tone* warna yang tepat memungkinkan pemain untuk merasakan apakah suatu permainan terasa ceria, tegang, edukatif, atau penuh petualangan secara cepat (h. 212).

4. Ilustrasi

Dalam *board game*, ilustrasi merupakan salah satu elemen visual yang paling sering muncul dan paling mudah dikenali oleh pemain. Ilustrasi dapat dipahami sebagai proses membuat tanda secara sengaja, baik pada media fisik maupun digital, yang bertujuan untuk merepresentasikan serta mengkomunikasikan suatu objek nyata, gagasan, atau kombinasi keduanya (Salisbury, 2022, h. 19).



Gambar 2.7 Ilustrasi *Board Game* “Fate of the Fellowship”
 Sumber: <https://www.moregamesplease.com...>

Zeegen (2020) menyatakan bahwa ilustrasi memadukan ekspresi pribadi dengan representasi visual untuk mengomunikasikan gagasan (h. 7). Lebih dari sekadar fungsi dekoratif, ilustrasi berperan sebagai media komunikasi visual yang menyampaikan konsep, narasi, dan sudut pandang kepada audiens (Zeegen, 2020, h. 52). Dalam konteks buku berilustrasi, proses ilustrasi mencakup pengembangan visual yang menetapkan komposisi, desain karakter, serta penempatan elemen visual sebelum menghasilkan karya akhir (Zeegen, 2020, h. 59).

Dalam *board game*, ilustrasi diaplikasikan secara menyeluruh, baik pada kemasan, kartu, papan, maupun komponen pendukung lainnya. Chelsea dkk., (2024) menjelaskan bahwa konsumen *board game* biasanya mempertimbangkan tampilan visual saat ingin memainkan *board game*, khususnya ilustrasi pada kemasan. Kondisi ini sering kali dipengaruhi oleh pola pikir bahwa ilustrasi kemasan mencerminkan kualitas produk serta merepresentasikan isi *board game* secara tidak langsung (h. 13).

5. Kartu

Kartu adalah komponen *board game* serbaguna yang membutuhkan langkah-langkah cermat untuk mencapai desain yang optimal (Solis, 2024, h.109). Kartu pada *board game* tergantung

masing-masing fungsi dari jenis kartu yang berbeda. Solis (2024) menjelaskan dalam *playing cards*, setumpuk variasi kartu tradisional, biasanya mengandung oleh teks sederhana, dengan angka atau huruf yang disajikan dalam komposisi simetris (h.109). Sedangkan, jenis kartu yang lebih bergambar seperti *commodity card*, kartu yang biasanya digunakan sebagai simbol transaksi, biasanya dipenuhi dengan gambar yang mewakili sumber daya tersebut diseluruh bagian depannya, jarang sekali terdapat teks selain simbol sederhana di sudut-sudutnya (Solis, 2024, h. 111).



Gambar 2.8 Komponen Kartu *Board Game*
Sumber: <https://ubuy.co.id>

Saat mendesain *layout* kartu, penting untuk mempertimbangkan interaksinya dengan pemain. Hal ini sangat dipengaruhi oleh bagaimana kartu tersebut dipegang di tangan pemain, bagaimana tampilan dan *set-up* permainan di atas meja, segi aksesibilitas, dan tingkat keterbacaan (Solis, 2024, h. 112). Tentu saja sebagai elemen *board game*, kartu seringkali mengandung ilustrasi yang mendukung permainan ataupun tema. Ilustrasi pada permainan papan memiliki fungsi praktis dalam mekanisme kartu, yaitu membantu pemain memahami tujuannya tanpa harus membaca teks kartu (Solis, 2024, h. 128). Solis (2023) menyajikan tiga prinsip utama dalam desain kartu:

- a. Visibilitas: Informasi terpenting pada kartu harus langsung terlihat dan mudah dikenali oleh pemain.
- b. Hierarki: Informasi harus disusun dari yang terpenting hingga yang kurang penting. Desainer perlu mengidentifikasi semua elemen pada kartu dan menentukan tingkat prioritasnya.
- c. Efisiensi: Informasi frasa umum harus disingkat menggunakan kata kunci atau ikon. Dalam permainan dengan banyak kartu, desainer harus efisien dalam mengelola teks untuk menjaga kejelasan dan keterbacaan (h. 106-108).

6. Papan Permainan

Saat hendak mendesain papan permainan pada *board game* tidak hanya penting untuk mempertimbangkan elemen visual tetapi juga bentuk fisiknya, seperti ukuran meja dan jangkauan pemain. Apa pun ukurannya, penting untuk menyediakan ruang meja kira-kira dua kali lipat agar pemain memiliki ruang untuk komponen permainan maupun perlengkapan pribadi, bahkan papan permainan yang besar dan berkesan premium akan menghadapi batasan praktis (Solis, 2024, h.192). Dalam permainan *board game*, penting untuk memperhatikan bagaimana papan terlihat dari sudut mana pun.



Gambar 2.9 Papan pada *Board Game*
Sumber: <https://help.thegamecrafter.com...>

Kadangkala ada pemain yang akan harus membaca label terbalik atau mengenali letak geografis dari sudut yang canggung,

maka diperlukan keseimbangan antara area yang tenang (*quiet*) dan ramai (*noisy*) untuk secara alami menarik perhatian pemain ke elemen-elemen penting (Solis, 2024, h. 189).

Tantangan dalam membuat desain papan permainan yaitu kepadatan informasi. Papan permainan yang luas membutuhkan pengelolaan ruang kosong yang cermat, serta memastikan informasi penting mudah terlihat dan tidak membingungkan, terutama bagi pemain baru (Solis, 2024, h. 211). Papan permainan yang memiliki tema visual menyerupai *terrain* (wilayah alam), memiliki karakteristik ilustrasinya yang dapat mempermudah identifikasi :

- a. *Green Terrains* (kebun, hutan, perbukitan): Perbukitan ditampilkan menggunakan bentuk setengah lingkaran yang jarang untuk menunjukkan ketinggian, sementara hutan menggunakan nada hijau yang lebih gelap dengan pengelompokan pohon yang padat untuk menunjukkan kepadatan yang lebih tinggi. Aksentasi tambahan seperti dedaunan merah atau oranye dapat digunakan untuk meningkatkan kontras visual dan membedakan lingkungan hutan dengan lebih jelas (h. 198).
- b. *Water Terrains* (laut, sungai, danau): Wilayah berbasis air seperti kolam, danau, sungai, dan samudra umumnya dikodekan dalam variasi warna biru. Perairan dalam direpresentasikan menggunakan nada biru tua yang lebih gelap, seringkali diberi aksentasi dengan sorotan putih untuk menunjukkan gelombang atau pergerakan permukaan. Sebaliknya, perairan dangkal digambarkan menggunakan nada biru yang lebih terang dengan detail minimal, menciptakan kesan visual yang lebih tenang dan mudah diakses (h. 200).
- c. *Plains and Dessert Terrains* : Lingkungan dataran dan gurun umumnya direpresentasikan menggunakan palet warna kuning

atau berbasis pasir. Gurun biasanya digambarkan melalui bentuk-bentuk seperti bukit pasir yang berulang dan tersebar di seluruh medan, memperkuat kesan lanskap yang kering dan berubah-ubah (h. 200).

d. *Arctic and Alpine Terrains*: Lingkungan Arktik dan pegunungan sering digambarkan menggunakan warna abu-abu dan warna yang pudar untuk menekankan kondisi yang keras dan dingin. Medan Arktik direpresentasikan melalui permukaan es yang halus dan reflektif, dengan garis-garis sorotan halus yang digunakan untuk menunjukkan pembiasan cahaya di atas tanah beku. Daerah pegunungan, di sisi lain, digambarkan dengan bentuk yang lebih kasar, menekankan permukaan batuan yang terbuka dan formasi batuan besar untuk mengkomunikasikan kekeringan, ketinggian, dan bobot struktural dalam lingkungan tersebut (h. 201).

7. Packaging

Packaging board game tidak hanya berfungsi sebagai wadah pengiriman tetapi juga sebagai titik pengenalan pertama produk bagi pelanggan (Solis, 2024, h. 235). Format yang paling umum digunakan adalah kotak dua bagian, yang dirancang untuk daya tahan dan penyimpanan yang efisien. Struktur ini terdiri dari tutup dan alas yang sedikit lebih kecil yang pas di dalamnya (h. 256). Saat mendesain kotak standar, tinggi dan lebarnya harus setidaknya 15 mm lebih besar daripada komponen terbesar di dalamnya. Ini biasanya papan permainan yang dilipat, tetapi juga dapat mencakup lembaran yang belum dilubangi atau buku aturan (h. 244).

Kedalaman kotak bisa lebih sulit diperkirakan, jadi disarankan untuk berkonsultasi dengan produsen mengenai metode pengemasan yang optimal. Secara umum, alas kotak 2-5 mm lebih kecil dalam tinggi, lebar, dan kedalaman dibandingkan dengan

tutupnya, dan perbedaan ini harus diperhitungkan selama perencanaan (h. 244). Jarak minimum 3 mm harus dipertahankan di semua tepi sudut tempat karya seni membungkus permukaan yang terlihat untuk memastikan keselarasan yang tepat (h. 245).

Selain itu, area *bleed* luar sekitar 18 mm diperlukan agar *artwork* dapat meluas dan terlipat ke permukaan bagian dalam cangkang kotak tanpa celah yang terlihat (h. 245). Terakhir, semua karya seni siap cetak harus disiapkan dengan resolusi minimal 300 DPI dan dalam mode warna CMYK untuk memastikan hasil produksi yang akurat dan berkualitas tinggi (h. 245).

Dalam permainan *board game*, presentasi visual sangat memengaruhi kesan pertama pemain. Pemain sering menilai permainan dari sampulnya, sehingga tugas seorang desainer *board game* adalah membuat kesan pertama tersebut akurat dan menarik (h. 234). Saat mendesain *board game*, penting untuk mempertimbangkan kesan yang ditimbulkannya. Solis menekankan pentingnya memperkenalkan tema dan mekanisme permainan dengan jelas, dan menyoroti fitur-fitur terkuatnya sehingga bahkan pemain yang tidak mencobanya pun dapat memahami inti permainan tersebut (h. 274).

Secara keseluruhan, desain permainan papan yang efektif menuntut perpaduan antara prinsip komunikasi visual dan pertimbangan aspek fungsional permainan. Setiap elemen desain, mulai dari tipografi, ikonografi, warna, ilustrasi, hingga komponen permainan dan kemasan, memiliki peran tersendiri dalam meningkatkan aksesibilitas, menyampaikan informasi, memperkuat tema permainan, serta menciptakan pengalaman bermain yang memikat. Secara kolektif, elemen-elemen ini membentuk landasan visual dan struktural bagi pengembangan *board game* yang intuitif sekaligus bermakna.

2.1.6 Board Game Sebagai Media Pembelajaran

Board game merupakan media pembelajaran interaktif yang berbasis interaksi sosial. Faktor sosial, seperti kontak mata dan kemampuan

berkomunikasi tanpa menggunakan mikrofon atau *voice chat*, membedakan pengalaman tersebut dari media yang mengandalkan gamifikasi *digital* dan tidak dapat terlibat dalam diskusi aktif antar sesama pemain (Hashim dkk, 2024, h. 74). Struktur interaksi antar pemain juga krusial dalam menetapkan pengalaman permainan *board game* (baik interaksi tersebut bersifat kompetitif, kooperatif, atau kolaboratif), tiap sesi permainan memiliki potensi dalam memberikan kesempatan untuk para pemain memecahkan tantangan bersama melalui interaksi dengan mekanisme permainan, sesuatu yang tidak dapat dilakukan oleh semua media lain (Calleja, 2022, h.64-65).

Board game yang digunakan sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan pengalaman belajar. Peserta pelajar memiliki kemungkinan lebih besar untuk termotivasi dan lebih aktif, sehingga memungkinkan mereka untuk mencapai hasil pembelajaran yang lebih baik dan mereka terlibat dan bersenang-senang (Lailia dkk., 2024, h. 287). Media *board game* bersifat fleksibel, sehingga mendukung dalam menerapkan kegiatan belajar di berbagai situasi. *Board game* memberikan peluang pembelajaran kaya Pembelajaran Sosial dan Emosional (SEL) baik di dalam maupun di luar kelas, seperti dalam lingkungan klinis atau terapeutik (O'Neill & Holmes, 2022, h. 75).

Secara keseluruhan, *board game* adalah media interaktif terstruktur yang mengabungkan aturan, tujuan, interaksi pemain, serta komponen fisik untuk menciptakan pengalaman bermain yang bermakna. Efektivitas tidak hanya dipengaruhi oleh mekanik dan elemen-elemen formalnya, tetapi juga desain komponen visual dan fisiknya. Berbagai elemen seperti tipografi, ikonografi, warna, ilustrasi, kartu, dan *packaging* saling berkaitan dalam mendukung keterlibatan pemain.

Selain sebagai sumber hiburan, *board game* juga dapat berfungsi sebagai media pembelajaran dengan mendorong partisipasi aktif melalui interaksi sosial, terutama melalui kolaborasi dalam pembelajaran berbasis pengalaman. Komponen *board game* yang dirancang secara efektif dapat meningkatkan aksesibilitas

informasi sehingga mengurangi beban kognitif (*cognitive load*) pemain. Sifat *board game* yang fleksibel dan interaktif menjadikannya alat yang tepat dalam mendukung tujuan pembelajaran, termasuk perkembangan sosial dan emosional.

2.2 Granularitas Emosional

Granularitas emosional, juga dikenal sebagai diferensiasi emosi, menggambarkan kemampuan untuk membuat perbedaan yang sangat rinci antara perasaan afektif yang memiliki nilai serupa (Macrine & Fugate, 2022, h. 296). Mereka yang memiliki granularitas tinggi mampu membedakan emosi yang mereka rasakan. Misalnya, ketika mereka merasa marah, mereka dapat membedakannya dari perasaan negatif lainnya, seperti merasa takut, lelah, atau kesepian. Sebaliknya, mereka yang memiliki granularitas lebih rendah mengalami perasaan buruk tanpa perbedaan lebih lanjut (Wilson-Mendenhall & Dunne, 2021, h. 1).

Granularitas emosional dapat diterapkan pada emosi negatif dan positif. Oleh karena itu, seseorang dapat memiliki ukuran granularitas emosi negatif, yang diukur sebagai granularitas emosi negatif seperti marah, sedih, dan takut, dan granularitas emosi positif, yang diukur sebagai granularitas emosi positif seperti gembira, bersemangat, dan puas (Vishnubhotla dkk., 2024, h. 19168). Granularitas emosional positif yang tinggi penting karena tanpanya, respons perilaku mungkin terbatas atau salah arah. Individu yang memiliki pemahaman yang lebih akurat tentang keadaan emosional orang lain dapat memfasilitasi komunikasi interpersonal secara dengan baik (Tan dkk., 2022, h. 3).

Memiliki granularitas emosional positif yang lebih tinggi memengaruhi hubungan interpersonal. Tan dkk., (2022) menjelaskan bahwa emosi positif tertentu membawa nilai informasi yang berbeda, individu dengan granularitas emosional positif yang lebih tinggi mungkin mengalami berbagai macam emosi positif, yang dapat mengurangi ketumpulan emosional dan membantu menjaga kesejahteraan hubungan (h. 3). Granularitas emosional yang lebih rendah dapat melemahkan kemampuan individu untuk beradaptasi dalam menghadapi pengalaman yang menyedihkan ataupun menantang. Granularitas emosional yang lebih rendah juga

dapat berarti penurunan kemampuan untuk memilih strategi adaptif dan peningkatan kemungkinan mengadopsi strategi yang lebih maladaptif (Dunning dkk., 2025, h. 4).

Kesimpulannya, granularitas emosional mengacu pada kemampuan seseorang untuk mengidentifikasi dan membedakan emosi secara spesifik, baik yang bersifat positif maupun negatif. Kemampuan ini memungkinkan individu untuk memahami pengalaman emosional mereka secara lebih akurat, mendukung komunikasi antarpribadi yang efektif, serta mendorong pemilihan strategi regulasi emosi yang adaptif. Sebaliknya, granularitas emosional yang rendah dapat menghambat kemampuan seseorang untuk beradaptasi dengan situasi yang menantang dan meningkatkan kemungkinan penggunaan strategi penanggulangan yang maladaptif.

2.2.1 Pembentukan Granularitas Emosional

Pembelajaran sosial emosional yang berfokus pada pengelolaan dan diferensiasi emosi dapat bermanfaat untuk meningkatkan granularitas emosi dan seringkali berfokus secara tidak langsung pada diferensiasi emosi (Tan dkk., 2022. 5). Pembelajaran sosial emosional yang berfokus pada penamaan emosi dapat bermanfaat untuk meningkatkan granularitas emosi dan seringkali berfokus secara tidak langsung pada diferensiasi emosi (Tan dkk., 2022. 5). Konteks budaya secara signifikan memengaruhi bagaimana emosi diekspresikan dan dihargai. Lasekan, Godoy, & Méndez-Alarcón (2025) menekankan bagaimana budaya yang lebih bersifat kolektif cenderung menekankan emosi yang berorientasi pada harmoni seperti empati, sedangkan budaya individualistis memprioritaskan ekspresi emosi yang independen.

Oleh karena itu, cara kosakata emosional diajarkan dan diinternalisasi dapat memengaruhi perkembangan granularitas emosional di berbagai konteks budaya (h. 2). Meskipun budaya membentuk ekspresi dan kosakata emosional, budaya tidak sepenuhnya membatasi bagaimana konsep emosi dibentuk dan disempurnakan dari waktu ke waktu. Konsep emosi

dibentuk oleh pengalaman masa lalu dan digunakan oleh otak untuk menafsirkan situasi saat ini. Ketika interpretasi ini menjadi lebih spesifik konteks, respons emosional menjadi lebih tepat, sehingga berkontribusi pada granularitas emosional yang lebih tinggi (Hoemann dkk., 2021, h. 292).

Hal ini semakin diperkuat oleh bagaimana individu telah dan akan menghadapi beragam situasi. Hoemann dkk., (2021) menambahkan, Individu yang menghadapi berbagai pengalaman sosial dan situasional dapat mengembangkan konsep emosi yang lebih halus, karena paparan yang beragam memungkinkan otak untuk membentuk prediksi emosi yang lebih peka terhadap konteks, mendukung granularitas emosi yang lebih besar (h. 292). Pengembangan granularitas emosi juga membutuhkan keterlibatan reflektif dengan pengalaman emosional seseorang. Ketika individu secara sadar mengidentifikasi dan membedakan emosi mereka, melakukan simulasi terhadap kemungkinan hasil pengelolaan emosi, dan membandingkan respons yang diantisipasi, mereka menyempurnakan ketepatan konsep emosi yang dialami. Adanya pengulangan dalam proses reflektif tersebut memperkuat diferensiasi emosi dan mengembangkan granularitas emosi dari waktu ke waktu (Lane & Smith, 2021, h. 2).

Pendalaman label emosi memberikan informasi yang lebih jelas tentang sebab dan akibat dari pengalaman emosional. Granularitas emosional dapat diperkuat dengan mendorong individu untuk memahami kategori emosi secara luas, seperti "buruk" atau "kesal" menuju perbedaan yang lebih spesifik, seperti frustrasi, malu, kecewa. Peningkatan spesifikasi ini meningkatkan pemahaman emosional dan mendukung strategi pengaturan emosi yang lebih efektif (Schmitt dkk., 2024, h. 1). Emosi yang negatif cenderung lebih intuitif untuk dibedakan. Oleh sebab itu, pengenalan bertahap terhadap kosakata emosi netral dan positif mendukung pengembangan granularitas emosional dengan memungkinkan identifikasi emosi yang lebih tepat (Lasekan, Godoy, & Méndez-Alarcón, 2025, h. 10).

Secara keseluruhan, granularitas emosional berkembang melalui kesempatan yang berulang untuk mengidentifikasi, membedakan, dan merefleksikan pengalaman emosional. Pembelajaran sosial-emosional, pelabelan emosi, kosakata emosi yang relevan secara budaya, beragam pengalaman hidup, dan praktik reflektif. Semuanya berkontribusi dalam menyempurnakan konsep emosi serta meningkatkan kemampuan untuk membedakan emosi dengan tingkat spesifisitas yang lebih tinggi. Secara bersama-sama, faktor-faktor ini mendukung pemahaman emosional yang lebih peka terhadap konteks dan mendorong perkembangan granularitas emosional yang lebih tinggi seiring berjalannya waktu.

2.2.2 Granularitas Emosional Pada Remaja

Transisi dari masa kanak-kanak ke masa remaja ditandai dengan perubahan emosional signifikan yang disertai peningkatan kerentanan ketika menghadapi tantangan psikologis. Perkembangan diferensiasi emosi menjadi sangat penting untuk difasilitasi, karena dapat memberikan wawasan tentang mengapa beberapa remaja mampu melewati periode ini secara adaptif, sementara yang lain menjadi lebih rentan terhadap tekanan psikologis (Nook dkk., 2021, h. 47). Masa remaja memberikan ruang untuk mengembangkan granularitas emosi. Secara umum, granularitas emosi lebih rendah selama masa remaja dibandingkan dengan masa kanak-kanak dan dewasa muda, yang mungkin menunjukkan kesulitan dalam menangani pengalaman emosional yang menjadi lebih beragam (Macrine & Fugate, 2022, h. 299).

Granularitas emosional dapat bervariasi pada remaja tergantung pada kerentanan kontekstual mereka. Emosi dengan tingkat gairah tinggi seperti kemarahan seringkali salah dinamakan, karena hal itu cenderung dianggap menghambat proses reflektif, yang menyoroti bagaimana stres dan kecemasan memengaruhi remaja untuk mengenali dan memberi label emosi mereka secara akurat (Dunning dkk., 2025, h. 16). Remaja juga cenderung memprioritaskan identifikasi emosi negatif daripada emosi positif, karena pengaruh negatif dianggap lebih mendesak. Weissman dkk. (2025)

menambahkan bahwa diferensiasi emosi negatif yang lebih besar dikaitkan dengan penggunaan regulasi emosi yang lebih sering dan efektif, terutama ketika emosi tersebut tergolong lebih intens (h. 1).

Granularitas emosional dianggap memainkan peran yang sangat penting selama periode stres yang meningkat. Remaja dengan diferensiasi emosi yang lebih tinggi menunjukkan kecenderungan yang lebih rendah dari munculnya tekanan psikologis akibat paparan kekerasan, menunjukkan bahwa kategorisasi emosional yang lebih tepat dapat mendukung fungsi adaptif dan mengurangi kerentanan terhadap tekanan psikologis setelah mengalami masa sulit (Weissman dkk., 2025, h. 5). Weissman dkk. (2025) lebih lanjut menjelaskan bahwa remaja dengan keterampilan diferensiasi emosional yang lebih tinggi menunjukkan penyesuaian psikologis yang lebih baik ketika menghadapi situasi yang menuntut secara emosional, menunjukkan bahwa granularitas berfungsi sebagai faktor pelindung dan penyeimbang stres (h. 8).

Berdasarkan uraian tersebut, masa remaja merupakan periode krusial bagi perkembangan granularitas emosional, karena meningkatnya kompleksitas emosi dan kerentanan yang lebih tinggi menjadikan kemampuan membedakan emosi secara akurat sebagai hal yang sangat penting. Granularitas emosional yang lebih tinggi memungkinkan remaja untuk mengidentifikasi dan meregulasi emosi mereka secara efektif, mendukung penyesuaian psikologis dalam situasi yang menuntut secara emosional, serta berfungsi sebagai faktor pelindung terhadap stres dan tekanan psikologis.

2.2.3 Manfaat Granularitas Emosional

Peningkatan granularitas pengalaman memungkinkan wawasan tentang pengalaman dengan cara yang mengurangi penderitaan, dan juga memungkinkan seseorang untuk mengatur aspek pengalaman dengan lebih hati-hati, seperti perhatian dan afeksi (Wilson-Mendenhall & Dunne, 2021, h. 2). Orang yang memiliki granularitas emosional yang lebih tinggi cenderung percaya bahwa mereka pandai memperhatikan secara akurat apa yang terjadi

di dalam diri mereka sendiri, baik secara fisik (ketegangan, detak jantung, kelelahan) maupun emosional (frustrasi vs. kekecewaan) (Erbas, Gendron, & Fugate, 2022, h. 2). Emosi yang muncul mungkin tampak dan terasa serupa. Macrine & Fugate (2022) menambahkan bahwa diferensiasi emosional dapat menyoroti perbedaan suatu perasaan, yang pada gilirannya dapat membuat pengalaman lebih mudah diatur (h. 296).

Pelatihan yang meningkatkan granularitas emosional dapat membantu meningkatkan regulasi emosi. Granularitas emosional yang lebih tinggi dikaitkan dengan berkurangnya strategi penanggulangan maladaptif, seperti minum alkohol berlebihan, agresi, dan perilaku melukai diri sendiri (Wilson-Mendenhall & Dunne, 2021, h. 2; Macrine & Fugate, 2022, h. 296). Memiliki granularitas emosional yang tinggi juga berarti memiliki kekuatan mental yang lebih besar. Semakin seseorang mampu membedakan antara berbagai konsep emosional dan mengidentifikasinya secara akurat, semakin besar potensi respons emosional tidak hanya untuk fleksibel secara situasional, tetapi juga untuk memungkinkan kita menjadi tangguh (Gagnon, Chérif, & Grob, 2024, h. 69).

Secara keseluruhan, granularitas emosional mengacu kepada kemampuan untuk mengenali, membedakan, dan memberi label emosi dengan spesifikasi yang tinggi, bukan hanya mengenalinya sebatas situasi emosional yang umum. Individu dengan kemampuan granularitas emosional lebih tinggi mampu mengidentifikasi perbedaan antara emosi yang terkesan mirip. Kemampuan tersebut dapat berkontribusi pada regulasi emosional yang lebih efektif, termasuk membuat strategi penanggulangan adaptif terhadap berbagai pengalaman emosional.

Perkembangan granularitas emosional dipengaruhi oleh kosakata emosional, konteks budaya dan paparan terhadap pengalaman emosional yang beragam. Selama masa remaja, granularitas emosional menjadi sangat penting dikarenakan kerentanan emosional yang lebih besar. Remaja dengan

kemampuan diferensiasi emosi yang lebih tinggi bisa lebih siap untuk mengelola stres, sehingga lebih mudah untuk beradaptasi dengan situasi yang menantang. Granularitas emosional dapat berfungsi sebagai faktor pelindung yang mendukung kesejahteraan psikologis dan kompetensi emosional

2.3 Emosi Pada Remaja

Emosi merupakan perasaan yang ditimbulkan dari faktor eksternal dan internal. Perasaan ini muncul, membantu kita bereaksi bahkan sebelum kita menganalisis dan menangani stimulus secara rasional (Paulus dkk., 2021, h. 2). Emosi mengalami perkembangan yang berbeda pada tahap usia. Pada masa remaja, mereka cenderung lebih reaktif terhadap emosi yang bermunculan. Emosi seperti cinta, marah, benci, iri hati, takut, khawatir, dan gembira, semuanya mencapai puncaknya, membuat mereka lebih gelisah dibandingkan tahap usia sebelumnya, sehingga periode ini sering disebut sebagai periode stres dan ketegangan bagi mereka (Bharti, 2021, h. 141).

Munculnya emosi pada masa remaja juga dipengaruhi oleh proses pencarian identitas diri mereka. Remaja akan mengalami sintesis identitas, suatu masa ketika mereka terus-menerus mengevaluasi diri sendiri dan mencari kepastian tentang siapa diri mereka (Branje, 2022, h. 1). Mereka cenderung merasa cemas yang diakibatkan dari persepsi orang lain. Remaja cenderung menunjukkan keinginan untuk disukai, dan penghargaan sosial tampak lebih menarik bagi mereka daripada penghargaan material seperti uang (Towner dkk., 2023, h. 643). Selama masa remaja, mereka mengalami banyak tekanan dari lingkungan sosial. Mereka diharapkan untuk tidak bertindak seperti anak-anak lagi dan diharuskan untuk menjadi lebih mandiri serta bertanggung jawab (Hadiyanto dkk., 2022, h. 305).

Secara keseluruhan, masa remaja ditandai dengan intensitas emosional yang tinggi serta peningkatan kepekaan terhadap pengaruh internal maupun eksternal. Saat remaja menjalani proses pembentukan identitas dan menghadapi tuntutan sosial yang kian berkembang, mereka menjadi lebih rentan terhadap reaktivitas emosional dan tekanan interpersonal; hal ini menjadikan tahapan

perkembangan tersebut sangat penting untuk mendukung pemahaman serta pengaturan emosi.

2.3.1 Intensitas Emosi Remaja

Secara eksternal, intensitas emosional dapat dipengaruhi oleh seberapa banyak remaja harus menyeimbangkan kehidupan mereka. Memproses perubahan fisik, psikologis, dan sosial sekaligus cenderung menantang secara emosional pada fase remaja (Reitsema dkk., 2023, h. 1550). Hal tersebut berdampak pada munculnya berbagai emosi kompleks. Berbagai masalah tersebut cenderung bermunculan dalam pengalaman akademik mereka (Hadiyanto dkk., 2022, h. 305). Jika masalah emosional tidak segera ditangani, maka dapat menyebabkan lebih banyak masalah. Hadiyanto dkk., (2022) menambahkan, kondisi ini dapat berlanjut hingga dewasa dan berkembang ke arah yang lebih negatif, seperti membentuk kepribadian antisosial dan kondisi psikologis kronis (h. 305).

Selama fase remaja, mereka cenderung terbebani oleh pikiran, yang seringkali memengaruhi interaksi sosial mereka. Permasalahan yang umum terjadi yaitu kecemasan, perasaan tidak aman, serta risiko dalam pengambilan keputusan (Rahayu, Darni, & Iskandar, 2025, h. 152). Perasaan ini sering kali berasal dari situasi yang dihadapi remaja di lingkungan sekolah. Banyak tuntutan yang memberikan tekanan pada remaja dalam kehidupan akademiknya, seperti rasa frustrasi dalam menghadapi konflik, dan kecemasan yang disebabkan oleh ketidakpastian dalam mencapai tujuan akademik (Fadia, Nadhirah, & Saripah, 2023, h. 125).

Kesulitan dalam mengelola emosi dapat menghambat potensi akademik dan memengaruhi pengambilan keputusan penting lainnya. Hal ini meliputi banyaknya beban tugas sekolah, pekerjaan rumah, serta keharusan untuk mengikuti berbagai kegiatan ekstrakurikuler, kekhawatiran terhadap nilai dan ekspektasi diri yang tinggi (Pertiwi & Delianti, 2025, h. 2409).

Secara keseluruhan, beragam tuntutan yang dihadapi selama masa remaja menimbulkan tantangan emosional kompleks yang melampaui sekadar stres sesaat. Mengingat pengalaman-pengalaman ini dapat memengaruhi prestasi akademik, interaksi sosial, dan penyesuaian psikologis jangka panjang, membekali remaja dengan keterampilan untuk memahami serta mengelola emosi mereka merupakan hal yang sangat penting demi mendukung perkembangan yang sehat.

2.3.2 Tantangan Pembelajaran Emosional Remaja

Tantangan dalam regulasi emosi mengacu pada kurangnya kesadaran akan emosi alami. Ketika remaja kurang memahami emosi mereka (*lack of awareness*), mereka tidak mampu menggunakan strategi regulasi emosi lainnya karena mereka tidak tahu apa yang perlu mereka modifikasi (Djuwita & Rodhiyah, 2023, h. 219). Kemampuan ini juga berdampak pada kesejahteraan mental mereka. Remaja yang kesulitan mengidentifikasi emosi mereka secara spesifik berisiko lebih tinggi mengembangkan gangguan afektif ketika terpapar stres (Nook dkk., 2021, h. 188).

Ketika mereka gagal mengidentifikasi apa yang mereka rasakan, hal itu dapat memengaruhi cara mereka mengekspresikan perasaan mereka kepada orang-orang sekitar. Remaja harus mudah beradaptasi dan fleksibel dalam cara mereka mengekspresikan dan mengelola emosi berdasarkan apa yang ingin mereka capai, seperti memilih respons yang melindungi hubungan sambil menjaga keharmonisan adalah penting (Liu dkk., 2026, h. 2).

Remaja juga berada pada masa di mana mereka cenderung mencari pengakuan dari teman sebaya (*peers*). Liu dkk. (2026) menambahkan bahwa remaja perlu mengembangkan dan menggunakan berbagai strategi emosional secara fleksibel dalam mengekspresikan emosi mereka untuk mendapatkan pengakuan teman sebaya yang tinggi (h. 3). Kemampuan mereka dalam mengekspresikan emosi memengaruhi prestasi akademik mereka. Ketika remaja mengalami kesulitan dalam mengekspresikan dan mengatur emosi akademik, sumber daya kognitif, motivasi, dan strategi belajar mereka dapat

terpengaruh secara negatif, yang pada gilirannya dapat memengaruhi prestasi akademik (Oberauer dkk., 2023, h. 909).

Remaja perlu memahami bagaimana emosi mereka memengaruhi cara berpikir dan membentuk nilai-nilai pribadi mereka. Oberauer dkk. menjelaskan bagaimana hal itu berperan dalam membantu mereka menghadapi topik-topik kompleks seperti keberlanjutan, pendidikan tidak hanya bergantung pada pemikiran logis dan analitis, tetapi juga mengembangkan kreativitas, kesadaran emosional, dan kecerdasan etika (h. 9). Pengelolaan emosi yang buruk menyebabkan beberapa tantangan bagi remaja (Sharma dkk., 2025), masalah-masalah ini termasuk kecemasan, depresi, kecenderungan bunuh diri, masalah harga diri, serta perilaku eksternalisasi seperti kemarahan dan agresi (h. 2).

Secara garis besar, intensitas emosi yang terjadi pada masa remaja disebabkan oleh beberapa faktor, perubahan fisik, psikologis, dan juga keadaan sosial yang berlangsung di sekitar mereka. Selama periode ini, remaja sedang menavigasi pembentukan identitas, ekspektasi sosial, serta tekanan akademis. Faktor-faktor ini dapat berkontribusi terhadap munculnya berbagai tantangan emosional, seperti kecemasan, frustrasi, dan kesulitan dalam pengambilan keputusan. Akibatnya, salah satu tantangan yang dihadapi remaja adalah identifikasi dan pengelolaan emosi.

Kesulitan remaja dalam mengidentifikasi dan memahami emosi dapat menghambat kemampuan mereka dalam merespons dan beradaptasi terhadap situasi dengan tepat, yang dapat berujung kesulitan dalam menjaga hubungan intrapersonal yang baik. Sedangkan, kurangnya kemampuan remaja dalam mengenali secara spesifik, terutama secara verbal, dapat berdampak pada motivasi akademis maupun hubungan sosial. Oleh karena itu, mengembangkan kemampuan granularitas emosional melalui kesadaran emosional dan keterampilan pengenalan emosi penting untuk membantu

pengelolaan emosional, membangun *resilience* (ketahanan), serta mendukung perkembangan pribadi dan akademis remaja.

2.4 Penelitian yang Relevan

Penelitian relevan memungkinkan penulis untuk melihat bagaimana variabel-variabel yang sedang diteliti telah dilakukan sebelumnya, termasuk kerangka konseptual yang digunakan, pendekatan metodologis yang diterapkan, dan temuan analitis yang dihasilkan (Hanifah dkk., 2025, h. 395). Penulis melakukan peninjauan pada perancangan-perancangan yang turut membahas media dan topik serupa yang diangkat. Melalui peninjauan penelitian relevan, penulis kemudian akan menjelaskan kebaruan yang akan diadaptasi pada perancangan board game. Berikut merupakan penelitian yang telah penulis temukan dan lakukan analisis untuk mendukung perancangan yang dilakukan :

Tabel 2.1 Hasil Penelitian Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	<i>Designing A Mental Health Board Game to Promote Emotional Well-Being Among Adolescents: A Participatory Approach</i> (2025)	Zamna Idyan, Verra Anggrainy, Wittia Arinda, M.Valent Diansyah	Menunjukkan dampak positif permainan <i>board game</i> pada literasi kesehatan mental dan ketahanan emosional remaja, termasuk peningkatan regulasi emosi, penurunan stres dan kecemasan, serta penguatan interaksi sosial. Permainan tersebut dinilai menarik dan efektif	Studi ini menggunakan pendekatan desain partisipatif yang melibatkan remaja, menekankan pembelajaran pengalaman melalui bermain untuk memfasilitasi penanganan emosi. Namun, studi ini berfokus pada kesadaran kesehatan mental

			sebagai media edukasi kesehatan mental.	dan regulasi emosi daripada mengidentifikasi dan menamakan emosi secara spesifik.
2.	Pengaruh Penggunaan <i>Board Game</i> terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun di TK Al-Khairiyah Ramanuju (2025)	Putri Karmila Sari, Arie Nurdiansyah, Sururul Murtadlo	Sebelum dilakukannya intervensi, pra-tes menunjukkan bahwa 67% anak belum mengembangkan keterampilan sosial-emosional yang memadai, seringkali menunjukkan konflik selama bermain. Setelah intervensi, peserta menunjukkan peningkatan perkembangan, peningkatan antusiasme, dan interaksi teman sebaya yang lebih positif.	Penelitian ini menunjukkan efektivitas penerapan <i>board game</i> untuk mendukung perkembangan sosial-emosional. Namun, penelitian tersebut menggunakan <i>board game</i> yang sudah ada. Sebaliknya, perancangan ini menargetkan remaja dan secara sengaja merancang mekanisme permainan untuk mendukung pengembangan granularitas emosional.

3.	<i>Board Game</i> sebagai Media Menurunkan Stres pada Remaja Akhir (18-22 tahun) (2024)	Ayu Kusuma Wardhani, Pujiyanto, Andreas Syah Pahlevi	Perancangan tersebut menghasilkan <i>board game</i> yang bertujuan untuk mengurangi stres pada remaja akhir dengan mendorong interaksi sosial, kolaborasi, dan pengalaman emosional yang positif.	Perancangan ini menyajikan desain <i>board game</i> untuk remaja akhir yang bertujuan mengurangi stres. Mekanisme yang digunakan mencakupi lempar dadu dan aksi yang bergantung pada keberuntungan, serta komponen kartu <i>prompt</i> yang berfokus pada emosi. Meskipun elemen-elemen ini mendorong relaksasi dan interaksi sosial, fokus utamanya tetap pada pengurangan stres daripada pengembangan terstruktur keterampilan identifikasi dan diferensiasi emosi.
----	---	--	---	---

Meskipun ketiga penelitian tentang desain permainan papan tersebut membahas topik yang berkaitan dengan kesejahteraan emosional, fokus utamanya terletak pada perkembangan emosional secara umum atau pengurangan stres, bukan pada pengembangan kemampuan granularitas emosional di kalangan remaja, khususnya siswa sekolah menengah pertama dan atas. Implementasi sebelumnya sebagian besar menekankan ekspresi emosional dan pengurangan stres melalui petunjuk interaktif dan pengungkapan diri opsional. Pada perancangan ini, penulis akan mengintegrasikan granularitas emosional secara langsung ke dalam kerangka strategis permainan.

Penulis akan mempertimbangkan sistem insentif bagi pemain yang berhasil memberikan label emosional yang tepat, mengidentifikasi pemicu yang mendasarinya, serta membedakan antara emosi yang mirip atau beririsan. Pemain juga didorong untuk memilih respons yang sesuai dengan keadaan emosional tersebut. Dengan demikian, kemampuan spesifikasi emosional tidak hanya berfungsi sebagai tindakan ekspresif, tetapi juga sebagai aset strategis yang membentuk pengambilan keputusan, memengaruhi perkembangan permainan, dan pada akhirnya menentukan hasil kemenangan.

