



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Desain Visual**

Menurut Wahyuningsih (2013), desain adalah suatu usaha yang berkaitan dengan perancangan dalam hal estetika, citra rasa, dan kreativitas. Sedangkan visual merupakan segala sesuatu yang dapat terlihat serta melibatkan beberapa tahapan yakni tahapan merasakan, tahapan menseleksi, dan tahapan memahami. Yang dimaksud dengan tahap merasakan ialah saat cahaya masuk ke dalam mata agar sebuah obyek dapat terlihat dengan. Kemudian selanjutnya adalah tahap menseleksi, yaitu menyeleksi obyek hingga indera penglihatan terfokus pada satu bagian tertentu pada obyek sehingga menghasilkan kombinasi pencahayaan dan fokus mata dengan fungsi otak tingkat tinggi. Tahap terakhir adalah tahap memahami, yaitu memproses suatu obyek secara mental pada kesadaran yang lebih mendalam sehingga dapat memahami obyek yang dilihat. (hlm. 1-2)

##### **2.1.1. Elemen-Elemen dalam Desain**

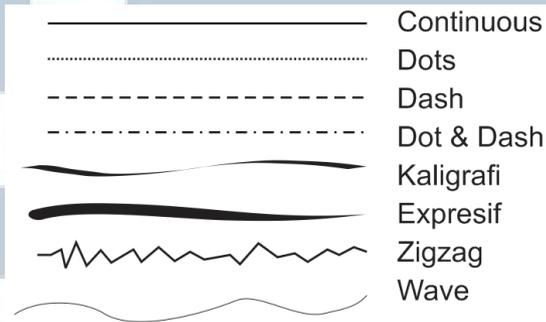
Wahyuningsih (2013) menjelaskan bahwa suatu visual akan terbentuk dengan unsur-unsur desain, yakni:

###### **1. Titik**

Titik adalah salah satu unsur dari desain visual yang berukuran kecil, panjang dan lebarnya tidak diperhitungkan. Pada umumnya, titik dibentuk menjadi sebuah kelompok dengan jumlah, susunan, dan kepadatan yang ditentukan.

## 2. Garis

Titik-titik dalam jumlah banyak yang berkumpul dan bersatu dapat membentuk menjadi sebuah bentuk baru, yaitu garis.



Gambar 2.1. Tipe Garis dalam Desain  
([http://4.bp.blogspot.com/-TrFGT\\_CRWFs/VqZL2Rko-ZI/AAAAAAAAAASg/w0xBRzRIEV0/s1600/b.png](http://4.bp.blogspot.com/-TrFGT_CRWFs/VqZL2Rko-ZI/AAAAAAAAAASg/w0xBRzRIEV0/s1600/b.png))

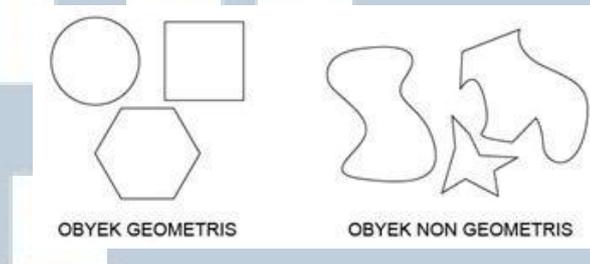
Garis merupakan salah satu unsur visual yang paling mempengaruhi suatu objek, sebab suatu garis dapat membentuk sebuah bidang yang akan berisi warna. Ciri-ciri dari unsur visual ini adalah adanya arah seperti horizontal, vertical, diagonal, atau bebas. Selain itu, adanya bidang yang memanjang, dapat berupa garis lurus, lekuk, melengkung, bergelombang, berliku-liku, dan bentuk garis lainnya.



Gambar 2.2. Jenis-jenis Garis  
(<https://hidayah38.files.wordpress.com/2017/01/blog-05.png?w=514&h=257>)

### 3. Bidang

Bidang adalah unsur visual yang memiliki panjang dan lebar dari sebuah dimensi. Bidang terdiri dari dua kategori yaitu bidang geometris dan non-geometris. Bidang geometris memiliki bentuk yang jelas sehingga mudah untuk diukur, sedangkan bidang non-geometris memiliki bentuk yang abstrak atau tidak jelas.



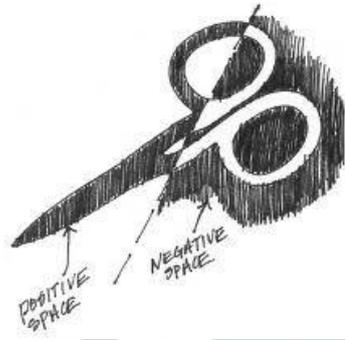
Gambar 2.3. Bidang Geometris dan Non-Geometris

([https://astayoga.files.wordpress.com/2009/02/bukuvector01\\_04.jpg?w=450](https://astayoga.files.wordpress.com/2009/02/bukuvector01_04.jpg?w=450))

### 4. Ruang

Sebuah bidang dengan ukuran panjang dan lebar tertentu membentuk unsur visual, yaitu ruang. Ruang yang dimaksud adalah dimensi dari sebuah bidang yang terbagi berdasarkan kumpulan titik, garis, maupun warna. Ruang terbagi menjadi dua dimensi, yaitu *positive space* dan *negative space*. Berdasarkan Gambar 2.3.1.4, *positive space* adalah bidang yang terlihat paling pertama oleh indera penglihatan kita, sedangkan *negative space* adalah bidang sebaliknya.

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



Gambar 2.4. Perbedaan *Positive Space* dan *Negative Space*  
(<https://i.pinimg.com/originals/99/b3/c9/99b3c9e781b35c1b5aa6e38bb50d0de2.jpg>)

## 5. Warna

Warna merupakan salah satu unsur desain visual yang penting dalam sebuah desain.

Warna berkaitan dengan bahan yang mendukung keberadaannya ditentukan oleh garis pigmen. Nugroho (2008) menjabarkan warna menjadi 2 jenis, warna cahaya dan warna tinta. Warna cahaya (*additive*) adalah *Red*, *Green*, dan *Blue* (RGB) sedangkan warna tinta (*subtractive*) terdiri dari *Cyan*, *Magenta*, *Yellow*, dan *Black*.

Kedua warna ini dibedakan karena percampuran dari kedua jenis warna tersebut menghasilkan warna lain yang berbeda. Warna dapat membuat suatu objek terlihat seperti tiga dimensi dengan ketiga unsur berikut yaitu *hue*, saturasi, dan *luminance*. *Hue* mengatur warna berdasarkan panjang gelombang, saturasi merupakan tingkat mencoloknya sebuah warna sampai menjadi warna pucat, dan *luminance* adalah tingkat gelap atau terangnya suatu warna. (hlm. 15-17)

Warna dibagi menjadi 3 bagian, yaitu primer, sekunder, dan tersier. Warna primer adalah warna utama, warna sekunder adalah campuran dari dua warna primer. Sedangkan tersier adalah campuran dari dua warna primer dan sekunder.

Setiap warna memiliki kombinasi tertentu, warna kembali terbagi menjadi 4 jenis kombinasi, yaitu analog, komplementer, *triad*, dan *tetrad*.

- a. Analog adalah kombinasi warna yang bersebelahan pada roda warna.
- b. Komplementer adalah kombinasi warna yang berlawanan pada roda warna.
- c. *Triad* adalah kombinasi 3 warna dengan jarak yang sama pada roda warna.
- d. *Tetrad* adalah kombinasi 4 warna yang terdiri dari 2 warna komplementer berjarak satu warna pada roda warna.

Menurut Nugroho (2008) warna juga mempengaruhi psikologi manusia. Setiap warna memiliki arti tertentu, berpengaruh pada persepsi masing-masing manusia yang selalu berbeda.

- a. Merah dapat memberikan kesan panas, kepemimpinan, dan dominan dengan api. Namun merah juga dapat berarti marah, nafsu, agresif dan peperangan.
- b. Merah muda memberikan kesan feminim, kagum, cinta, dan kemudaan. Namun dapat juga memberi kesan homoseksual dan biseksualitas.
- c. Oranye memberi kesan semangat, ceria, dan hangat. Namun dalam rambu-rambu warna oranye dapat menandakan peringatan dan bahaya.
- d. Kuning memberi kesan cerdas, optimis, dan kaya. Namun dapat juga menandakan iri hati, cemburu, atau kebohongan.
- e. Hijau menggambarkan alam yang subur, harmonis, dan enak dipandang.

Namun dengan intensitas warna tertentu dapat berubah menjadi sesuatu yang terlihat menjijikan dan pembusukan.

- f. Biru melambangkan kedamaian, rendah hati, lembut, dan percaya diri. Namun biru dapat juga melambangkan hal yang sebaliknya, yaitu kesedihan, dingin, dan depresi.
- g. Ungu melambangkan bangsawan atau status tinggi, spiritual, dan sensual. Namun dapat juga menggambarkan pribadi yang sombong atau angkuh. Warna ini juga dapat menyampaikan pesan dukacita.
- h. Cokelat menggambarkan sesuatu yang alamiah dan tenang. Namun dapat juga memberi kesan kotor, kasar, dan kebodohan. Semuanya tergantung dari intensitas suatu warna.
- i. Abu-abu memberi kesan modern, intelektual, dan kebijaksanaan. Namun warna ini juga dapat menggambarkan kesedihan, debu, dan polusi.
- j. Putih memberi kesan suci dan bersih serta rendah hati. Akan tetapi dapat melambangkan kematian, kehampaan, dan menyerah.
- k. Hitam memberikan kesan anggun, misteri, dan modern. Pada umumnya lebih ke arah *fashion*. Namun hitam dapat melambangkan kematian, kegelapan, penyesalan, dan perkabungan. (hlm. 36-38)

#### 6. Tekstur

Tekstur merupakan suatu permukaan yang dirasakan dengan indera peraba. Tekstur pada fisiknya terdiri dari tekstur kasar dan halus. Namun melalui indera penglihatan tekstur dapat terlihat nyata dan semu. Tekstur mempengaruhi jelas atau tidaknya kumpulan titik, jenis dan kualitas garis, luasnya sebuah ruang, serta intensitas warna yang dapat memberikan kedalaman tertentu. (hlm. 8-9)



Gambar 2.5. Contoh Tekstur

(<https://www.sketchuptextureclub.com/public/slider/4-travertine-wall-cladding-seamless-textures.jpg>)

Wahyuningsih (2013) juga mengemukakan variabel penyusunan unsur-unsur desain, yang meliputi kedudukan, arah, ukuran, dan jarak. Kedudukan adalah letak dimana suatu objek yang terbentuk oleh unsur-unsur visual yang ditempatkan. Arah merupakan arah suatu objek tersebut menghadap dan menimbulkan suatu hubungan antara satu objek dengan objek yang lainnya. Ukuran menentukan besar-kecilnya suatu obyek yang mempengaruhi peran dari obyek itu. Jarak adalah ruang dari obyek yang berpengaruh terhadap kepadatan, bobot dan luas bidang dimana berbagai objek ditempatkan. (hlm. 9)

### 2.1.2. Komposisi Desain Visual

Wahyuningsih (2013) menjelaskan komposisi merupakan pembagian unsur-unsur yang disusun dalam suatu karya desain grafis secara harmonis antara bagian yang satu dengan yang lain, maupun antara bagian dengan keseluruhan. Prinsip-prinsip komposisi yaitu kesatuan (*unity*), keseimbangan (*balance*), irama (ritme), kontras, fokus, serta proporsi.

### 1. Kesatuan (*Unity*)

Prinsip desain ini menekankan pada keselarasan unsur-unsur yang disatukan membentuk sebuah desain baru. Prinsip ini memanfaatkan elemen-elemen suatu desain yang bersatu namun saling mempengaruhi antara satu sama lain hingga menjadi desain yang bagus. Cara untuk mencapai kesatuan ialah menentukan dominasi pada suatu desain, baik dominan pada ukuran, warna, maupun peletakan yang akan menjadi daya tarik suatu desain sehingga suatu unsur terlihat lebih menonjol.

### 2. Keseimbangan (*Balance*)

Prinsip desain komposisi yang menghindari kesan berat sebelah atas suatu bidang yang diisi dengan unsur-unsur desain tertentu. Keseimbangan dibagi menjadi keseimbangan simetris dan asimetris, serta memusat dan menyebar. Cara untuk mencapai keseimbangan yaitu berasal dari bentuk, ukuran, warna, tekstur, atau secara keseluruhan.

### 3. Irama

Unsur-unsur desain disusun mengikuti suatu pola tertentu secara teratur sehingga mendapat kesan yang menarik. Peletakan unturnya dapat berupa pengulangan maupun pergantian unsur-unsur tertentu secara teratur.

### 4. Kontras

Prinsip ini membuat suatu desain tidak terlihat monoton. Akan tetapi suatu unsur desain harus tetap ditampilkan secukupnya agar tidak menimbulkan kontradiksi yang lebih jauh dan merusak keseluruhan desain.

## 5. Fokus

Prinsip ini menunjukkan hanya bagian yang dianggap penting dan menjadi perhatian utama dari suatu desain.

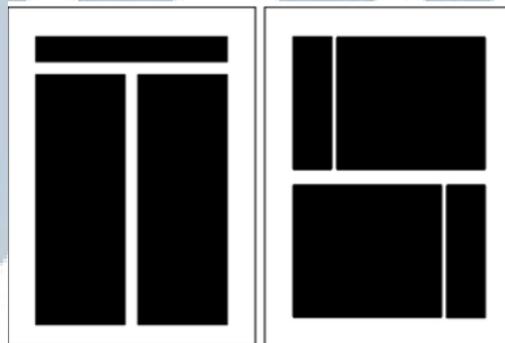
## 6. Proporsi

Perbandingan ukuran antara satu bagian dengan bagian yang lainnya, atau semua bagian secara keseluruhan. (hlm. 10)

### 2.1.3. Komposisi pada *Layout* dan Tipografi

Menurut Pointer (2014), terdapat 6 kunci dasar dari komposisi dalam *layout*:

1. *Balance*: peletakan elemen-elemen dalam sebuah halaman, baik dalam bentuk teks, gambar, ataupun grafik lainnya yang disusun secara teratur sehingga sebuah halaman terlihat seimbang. Ada 4 jenis *balance*, yaitu:
2. *Symmetrical*: membuat semua elemen menjadi simetris secara visual sehingga terlihat seimbang.



Gambar 2.6. *Symmetrical*

(<https://605.wikispaces.com/file/view/Exs%20of%20Symmetrical%20Balance%20-%20PNG.png/523208296/435x296/Exs%20of%20Symmetrical%20Balance%20-%20PNG.png>)

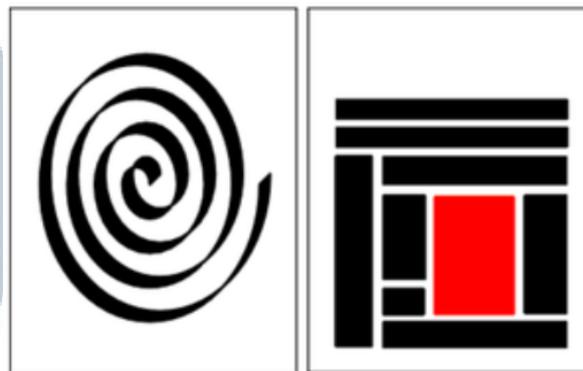
3. *Asymmetrical*: merupakan kebalikan dari *symmetrical*, yaitu membuat elemen di salah satu sisi *off-center* atau terlihat berbeda sendiri dari elemen lainnya.



Gambar 2.7. *Asymmetrical*

(<https://605.wikispaces.com/file/view/Ex%20of%20ASymmetrical%20Balance%20-%20PNG.png/523208344/206x282/Ex%20of%20ASymmetrical%20Balance%20-%20PNG.png>)

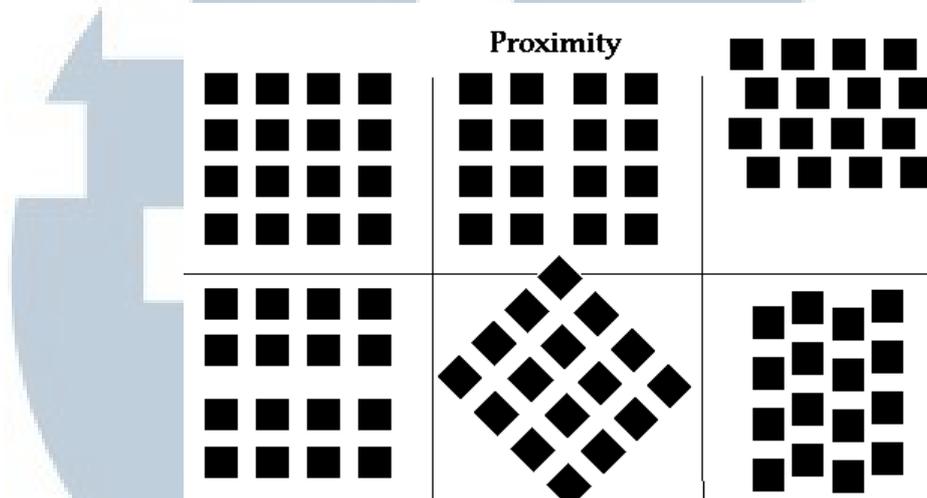
4. *Radial*: membuat sebuah elemen terpusat pada titik di tengah keseluruhan halaman. Hal ini membuat perhatian para pengamat langsung tertuju pada titik pusat saat pertama kali melihat karya visual.



Gambar 2.8. *Radial*

(<https://605.wikispaces.com/file/view/Exs%20of%20Radial%20Balance%20-%20PNG.png/523209394/310x435/Exs%20of%20Radial%20Balance%20-%20PNG.png>)

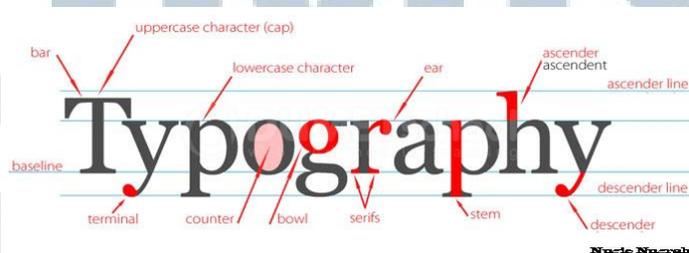
5. *Proximity*: mengumpulkan beberapa elemen menjadi satu kelompok dimana kelompok tersebut membuat sebuah bentuk visual yang baru.



Gambar 2.9. *Proximity*

(<http://peace.saumag.edu/faculty/kardas/Images/Web%20Images/Lecture/proximity.GIF>)

Wijaya (2004) mengatakan bahwa tipografi merupakan suatu bahasa visual yang berfungsi untuk menyampaikan ide dan informasi dalam suatu karya desain kepada para pengamat desain. Suatu tipografi sangat berpengaruh dalam karya tulis ataupun desain tertentu. (hlm. 48)



Gambar 2.10. Terminologi Tipografi

(<https://teknocom14.blogspot.co.id/2016/10/terminologi-dalam-fisik-huruf-menurut.html>)

Hembree (2011) menjelaskan bahwa tipografi pada suatu karya seni dapat mempengaruhi nilai visualnya, terutama dari permainan warna dan bentuk dari tipografi tersebut. Sebuah pilihan tipografi yang memberikan keunikan tersendiri dapat membuat visual suatu karya seni menjadi khas serta memiliki hal yang terlihat berbeda dari karya seni lainnya. Hembree menyebutkan beberapa hal yang hendak dipertimbangkan dalam memilih tipografi yang cocok untuk suatu karya, salah satunya adalah jenis tipografi yang disebut dengan *Serif* dan *Sans Serif*. *Serif* adalah salah satu tipografi yang dianggap bersahabat dan mudah dibaca terutama dalam penggunaan tulisan yang banyak. Sedangkan *Sans Serif* adalah sebuah tipografi yang paling rapi, terlihat modern dan bersahabat sebab tulisan jenis ini sangat mudah untuk dibaca. Ada juga tipografi yang berbentuk miring atau disebut dengan *Italics*. Selain memberi impresi sebuah gerakan atau *movement*, tipografi ini biasanya digunakan untuk memberikan penekanan pada suatu kata. Suatu penulisan sebuah paragraph juga perlu diperhatikan *alignment*-nya. Sebuah paragraph yang menggunakan rata kiri dengan tulisan bagian kanan yang memiliki jarak berbeda-beda mempermudah pembaca yang terbiasa membaca dari kanan ke kiri. Penggunaan rata tengah atau *centered* hanya digunakan untuk paragraf dengan kalimat yang pendek. Penggunaan *justified* pada suatu paragraph pendek dapat menyebabkan adanya sebuah jarak antara satu kata dengan kata yang lainnya sehingga sulit untuk dibaca. Suatu paragraf harus menghindari adanya *hyphenation* untuk menciptakan sebuah barisan kalimat yang terlihat rapi dan mudah dibaca. Dalam mendesain sebuah tipografi juga harus memperhatikan jarak antarhuruf

dalam suatu kata serta jarak antarkata dalam suatu kalimat karena hal ini mempengaruhi kemudahan pembaca dalam membaca suatu paragraf.

## **2.2. Game dalam lingkup anak-anak**

Dunia anak adalah dunia bermain. Kegiatan bermain mengajarkan anak berbagai hal dan merupakan salah satu hak penting bagi anak-anak. Dalam konvensi tentang hak – hak anak oleh PBB tanggal 30 November 1999, pasal 31 ayat 1 disebutkan “Negara-negara peserta mengakui hak atas waktu luang dan waktu istirahat, untuk beristirahat, untuk melakukan kegiatan bermain dan berekreasi yang sesuai dengan usia anak...”. Hal tersebut menandakan bahwa kegiatan bermain sangat penting bagi anak sebab melalui permainan, anak-anak dapat berkembang dalam bidang baik fisik, intelektual, emosi, maupun sosial. (Latuaji, 2008)

*Game* atau permainan menurut *website* Kamus Besar Bahasa Indonesia (<https://kbbi.web.id/>) adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain. Sesuatu tersebut dapat berupa sebuah barang ataupun suatu hal yang dipergunakan. Permainan merupakan suatu kegiatan yang tidak dilakukan dengan serius, melainkan hanya digunakan untuk bermain saja. Sebab suatu permainan digunakan untuk bersenang-senang atau sekedar melepas rasa bosan. Suatu permainan dapat digunakan untuk banyak hal, salah satu contohnya ialah permainan yang berfungsi untuk menambah wawasan kepada para pemainnya. Oleh karena itu, semakin banyak permainan yang memiliki nilai edukasi dan tidak hanya digunakan sebagai media untuk bersenang-senang.

Menurut teori Piaget (seperti yang dikutip oleh Wadsworth, 1996), berikut adalah tahap perkembangan kognitif yang dibagi berdasarkan umur-umur yang berbeda. Piaget membagi tahapan tersebut menjadi 4 bagian, yaitu sebagai berikut:

1. *The stage of sensorimotor intelligence* (0-2 tahun)

Pada tahap ini ditandai dengan perilaku anak-anak lebih terpengaruh pada sensorik dan motoriknya. Anak-anak pada usia ini belum bisa berpikir sempurna secara konseptual, namun mereka mengetahui kalau suatu obyek tersebut memang ada.

2. *The stage of preoperational thought* (2-7 tahun)

Pada tahap ini, kemampuan anak-anak dalam mengenal suatu obyek mulai berkembang dari sebelumnya. Mereka mulai belajar mengenal bahasa dan simbol-simbol yang menggambarkan suatu obyek. Namun cara berpikir anak-anak pada usia tersebut masih terpusat pada bentuk obyeknya sehingga mereka hanya mengenal suatu obyek dimulai dari bentuknya.

3. *The stage of concrete operations* (7-11 tahun)

Anak-anak pada usia ini mampu berpikir secara logis dalam suatu hal. Pada tahap ini, anak-anak mulai memiliki kemampuan untuk memecahkan suatu masalah secara logika. Selain itu, anak-anak dapat menyambungkan suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya serta bagaimana solusi yang didapatkan untuk memecahkan suatu masalah.

#### 4. *The stage of formal operations* (11-15 tahun atau lebih tua)

Kemampuan kognitif anak pada usia ini sudah mencapai tahap tertinggi. Mereka mulai memandang segala suatu masalah secara abstrak dan dapat memecahkan kasus dari berbagai tingkat kesulitan.

Berdasarkan tahap kognitif dari teori Piaget, suatu permainan tentunya harus disesuaikan dengan usia agar dapat membantu perkembangan anak-anak. Piaget (seperti yang dikutip Latuaji, 2008) menjelaskan tahapan perkembangan bentuk bermain pada umur-umur tertentu. Tahap-tahap tersebut adalah:

##### 1. *Sensory Motor Play* ( $\pm \frac{3}{4}$ tahun–1/2 tahun)

Merupakan tahap paling awal dimana suatu kegiatan dilakukan berulang kali. Hal inilah yang akan menjadi cikal bakal dari kegiatan bermain di tahap selanjutnya. Contoh kegiatan yang dilakukan adalah berlari-lari, mendorong dan menarik benda.

##### 2. *Symbolic* atau *Make Believe Play* ( $\pm 2-7$ tahun)

Anak pada tahap ini mulai mengenal suatu benda sebagai simbol atau representasi dari benda lain, seperti permainan rumah-rumahan dan masak-masakan. Anak-anak melakukan kegiatan bermain dengan menirukan kegiatan yang pernah ia lihat. Tahap bermain dengan simbol ini berfungsi untuk menyatukan pengalaman emosional anak dengan kehidupan asli.

3. *Social Play Games with Rules* ( $\pm$  8–11 tahun)

Pada tahap ini, cara berpikir anak mulai berkembang. Perkembangan nalar dan logika anak-anak bersifat lebih obyektif, maka akan lebih banyak melibatkan permainan dengan aturan-aturan tertentu.

4. *Games with Rules & Sport* (11 tahun keatas)

Permainan pada tahap ini memiliki aturan yang jelas tentang tata cara pelaksanaannya. (hlm. 18)

Lieberman (seperti yang dikutip oleh Winn dalam buku Fedrig, 2009) mengemukakan 8 keuntungan dari belajar dengan *game*, yaitu sebagai berikut:

1. *Game* memberikan pengalaman baru bagi pemainnya.
2. *Game* mengajarkan pemainnya untuk belajar dengan cara “bertindak”.
3. *Game* berperan sebagai medium yang membuat satu pemain dengan pemain lain berinteraksi secara langsung melalui permainan dan menghasilkan respon langsung secara emosional.
4. *Game* itu partisipatif, dapat menghasilkan *feedback* dengan cepat dan teratur.
5. *Game* memaksa pemain untuk terlibat dalam membuat rencana dan menentukan jalan keluar pada sebuah permainan. Hal ini mengajarkan para pemain untuk belajar apabila ingin sukses. Jika pemain tidak belajar, maka ia tidak akan sukses.

6. *Game* juga mengajarkan pemain dalam berperilaku. Dalam suatu permainan, pemain yang berperilaku baik akan mendapatkan *rewards* (berupa poin, *power*, *rank*, dan lain-lain) sehingga perilaku yang mendapatkan hasil positif akan menjadi teladan para pemain di dunia asli.
7. *Game* memperkenalkan konsekuensi kepada para pemain. Segala macam pilihan para pemain akan berpengaruh pada bagian akhir suatu permainan, menang ataupun kalah. Hal ini akan menjadi pengalaman tersendiri bagi para pemainnya.
8. *Game* yang memiliki karakter dapat menjadi teladan bagi para pemain. Para pemain dapat mempelajari perilaku dan pengalaman karakter tersebut.

### **2.3. Board Game**

PT. Arka Buana Kummara (2015) menyebutkan dalam dunia permainan, media bermain terdiri dari beberapa jenis, yaitu *console game*, *tabletop game*, *PC game*, *web game/browser game*, *handheld console*, dan yang terakhir adalah *mobile game*. *Board game* merupakan salah satu permainan yang termasuk ke dalam jenis *tabletop game*. *Tabletop game* sesuai dengan namanya, yaitu sebuah permainan yang dimainkan di atas sebuah meja atau alas untuk bermain. Permainan ini memiliki ciri-ciri tertentu, yaitu permainan ini tidak memerlukan kabel yang tersambung pada listrik ataupun sebuah kaset. Pada umumnya, *tabletop game* dikemas dalam sebuah kotak berisi berbagai macam jenis komponen-komponen yang akan digunakan dalam permainan. Seperti yang terlihat pada Gambar 2.11.,

komponen-komponen tersebut dapat berupa kartu, bidak atau pion, papan permainan, dan sebuah dadu. Dalam kemasan permainan biasanya tertera jumlah pemain, usia yang direkomendasikan, dan durasi permainan.



Gambar 2.11. Aneka *Tabletop Game*

([http://manikmaya.com/wp-content/uploads/2016/10/IMG\\_20141015\\_094400.jpg](http://manikmaya.com/wp-content/uploads/2016/10/IMG_20141015_094400.jpg))

Treher (2011) menjelaskan bahwa *board game* merupakan suatu media bermain yang sangat penting dalam bidang pendidikan. *Board game* menggunakan kegiatan bermain sebagai bahan pembelajaran melalui praktek bermain yang lebih menarik dibandingkan dengan teori. Yang membuat *board game* berbeda dari permainan lain adalah bagaimana cara memainkannya. *Board game* menggunakan komponen penting yang dapat melatih kemampuan menggunakan tangan secara langsung dan mengasah kemampuan berpikir para pemainnya. Selain itu, *board game* dapat menambah pengalaman baru bagi para pemainnya. Sebuah permainan yang didesain sedemikian rupa tidak hanya untuk menarik perhatian. Suatu permainan harus bersifat menantang dan dapat menciptakan suasana bersaing walaupun tetap sebagai alat hiburan. Kesalahan-kesalahan yang didapat dari suatu

permainan tentunya dapat berguna sebagai bahan pembelajaran untuk masa depan. Dengan bermain, para pemain dapat bersama-sama belajar tanpa ada yang merasa tertinggal. Sebab dalam suatu permainan menciptakan interaksi antar satu sama yang lainnya sehingga dapat mempererat hubungan sesama pemain (hlm. 3).

### **2.3.1. Jenis Board Game**

Silverman menjelaskan (terjemahan oleh Harahap, 2013) *board game* terdiri dari beberapa jenis yang berbeda. Masing-masing dari *board game* juga dibedakan dari tema atau konsep-konsep yang menjadi latar belakang dari *board game* tersebut. Hal ini mempermudah bagi para pemula yang ingin memulai permainan seperti *board game*. Berikut beberapa macam *board game* menurut Silverman:

#### **1. Classic Board Games or Family Games**

Pada permainan ini membutuhkan sebuah bidak atau pion yang dijalankan oleh para pemain untuk berlomba-lomba sampai ke tempat tujuan terlebih dahulu. Yang pertama kali mencapai tujuan, pemain tersebut adalah pemenangnya. Tujuan dari permainan ini pada umumnya berupa garis akhir pada sebuah papan tempat permainan diadakan. Pada umumnya permainan ini lebih bergantung kepada keberuntungan masing-masing pemain. Biasanya permainan seperti ini menggunakan dadu untuk menentukan jalannya permainan. Peraturan pada permainan ini sangat mudah dan sederhana sehingga dapat dimainkan bersama dalam keluarga.

## 2. *Euro-Style Games*

*Euro-Style Games* atau disebut juga *Eurogames* memiliki gaya permainan yang berbeda dari *American-Style Games* (disebut dengan *Ameritrash*). Kalgreen (n.d.) menjelaskan bahwa *Eurogames* lebih mementingkan mekanisme permainannya yang abstrak, sedangkan *Ameritrash* lebih fokus pada tema dan jalan cerita dalam permainan. Permainan ini berdasarkan gaya Eropa yang menggunakan jumlah poin untuk menentukan pemenangnya. Pada umumnya, para pemain harus melewati beberapa tantangan untuk mendapatkan poin. Apabila ada pemain yang telah mencapai target poin atau memiliki poin tertinggi, maka pemenang jatuh kepada pemain tersebut.

## 3. *Deck-Building Games*

Permainan ini memakai kartu sebagai bahan utama permainan. Permainan bergenre *Deck-Building Game* (DBG) ini mirip dengan *Trading Card Game* (TCG). Perbedaan dari permainan ini yaitu pada permainan DBG, semua pemain memiliki koleksi kartu yang sama. Permainan ini biasanya terdiri dari 15-20 tipe kartu yang berbeda, tetapi hanya sepuluh kartu yang digunakan dalam satu kali permainan. Hal ini memberikan kesempatan kepada para pemain untuk mengulang permainan tersebut. Pada permainan-permainan ini pemain membangun tumpukan kartu mereka setiap waktu dengan membeli kartu-kartu yang tersedia dari tempat kumpulan kartu. Pada umumnya permainan berakhir ketika beberapa kartu tertentu dihapus ataupun kejadian yang lainnya tergantung pada masing-masing permainan.

#### 4. *Abstract Strategy Games*

Permainan ini menggunakan strategi yang abstrak. Para pemain diadu untuk berlatih menyusun strategi yang sulit, berlomba memikirkan strategi sehingga mereka menang dari lawannya. Permainan ini akan terlihat sulit jika digambarkan tanpa contoh yang spesifik. Elemen-elemen pada permainan ini memiliki tujuan yang berbeda dari genre *board game* lainnya.

#### 5. *Strategy Games*

Permainan ini memaksa para pemain untuk menyusun strategi bagaimana cara mengalahkan lawan dari pemain. Pada umumnya permainan ini lebih bergaya Eropa. Permainan-permainan ini sering melibatkan lingkungan yang besar dan para pemain yang kompetitif. Peraturan dari permainan ini memaksa para pemain untuk menghancurkan aliansi antar pemain dalam *board game* tersebut. Namun permainan jenis ini tidak selalu membuat para pemain harus saling melawan. Ada *board game* yang dirancang untuk membuat para pemain saling bekerja sama.

#### 6. *Card-Based Strategy Games*

Sama seperti permainan strategi pada umumnya. Namun bahan utama permainan yang digunakan ialah kartu-kartu dengan berbagai macam tipe yang berbeda. Permainan seperti ini bervariasi, dapat berupa menyusun mekanik atau sebuah elemen dari suatu kartu dimana para pemain menggunakan kartu - kartu tersebut untuk mendapatkan bonus-bonus sesuai dengan keberuntungan mereka. Pada umumnya, tujuan dari permainan ini dapat berupa poin-poin pada jumlah kartu atau

kelengkapan pada set kartu. *Deck-Building Game* dapat termasuk ke dalam jenis game ini.

### 2.3.2. Fungsi dari *Board Game*

*Board game* merupakan sebuah alat untuk bermain. Selain untuk melepaskan rasa bosan dan menghabiskan waktu luang, *board game* merupakan hiburan bagi masyarakat luas. Sebab sebuah *board game* diperuntukkan bagi anak-anak, melainkan remaja serta orang dewasa juga dapat bermain *board game* bersama. *Board game* dapat dimainkan oleh segala jenis umur berdasarkan batas usia yang dicantumkan pada masing-masing *board game*. Menurut Wisana (Seperti yang dikutip oleh Mubarak, 2013), *board game* memiliki 5 manfaat bagi para pemainnya. Manfaat-manfaat tersebut adalah sebagai berikut:

#### 1. Aturan

Wisana menjelaskan (seperti yang dikutip oleh Mubarak, 2013) bahwa sebuah *board game* merupakan suatu permainan yang memiliki aturan-aturan tertentu. Sebuah permainan tentunya dapat berjalan dengan baik dan lancar apabila para pemainnya mematuhi aturan-aturan tersebut. Oleh karena itu, secara tidak langsung *board game* mengajarkan kepada para pemain untuk selalu mematuhi aturan dan tata tertib yang berlaku dan bersikap jujur.

#### 2. Interaksi Sosial

Berdasarkan Wisana, (seperti yang dikutip oleh Mubarak, 2013) sebagian besar permainan dalam *board game* dimainkan oleh lebih dari 2 atau 3 orang. Ada

beberapa *board game* yang mengharuskan para pemain untuk berinteraksi antara satu sama lain. Ada *board game* yang menyuruh para pemainnya untuk bekerja sama, ada pula *board game* yang menciptakan sebuah kompetisi bagi para pemainnya untuk bersaing dengan para pemain lain. Hal ini secara tidak sengaja menciptakan sebuah interaksi sehingga para pemain secara tidak sadar melakukan komunikasi antar para pemain. Komunikasi yang dilakukan dapat berupa tipu daya, bernegosiasi, atau bercanda agar suasana bermain tidak terlalu intens dan tetap bertujuan sebagai hiburan para pemain.

### 3. Edukasi

Tidak semua permainan menjadi sarana edukasi, melainkan hanya sebagai sebuah hiburan. Namun ada *game* yang dapat mengarahkan para pemain untuk mendapatkan wawasan, ilmu, atau nilai moral berdasarkan konsep yang disampaikan oleh *game* tersebut. Contohnya adalah salah satu *board game* yang menurut Mubarak (2013) mengandung tema dan *setting* yang memiliki unsur sejarah, misalnya “Batavia” dan “Alhambra”. Sebuah *board game* memberikan pengetahuan baru untuk para pemainnya sehingga ada pemain yang tertarik untuk mengetahui lebih jauh tentang tema yang diangkat berkat *board game* tersebut. Sebuah permainan dapat membantu para pemain agar lebih mudah mempelajari suatu hal baru sekaligus mendapatkan pengalaman baru.

### 4. Risiko dan Simulasi

Wisana mengatakan (seperti yang dikutip Mubarak, 2013) bahwa suatu *board game* dapat berfungsi sebagai permainan yang dapat memberikan pengalaman bagi para

pemainnya. Para pemain secara tidak langsung dapat melatih kehidupan bermasyarakat dengan memberikan latihan simulasi situasi kepada pemainnya melalui *board game*. Saat bermain *board game*, akan terdapat situasi dimana para pemain harus berusaha mengambil keputusan yang tepat. Hal ini dapat menjadi simulasi bagi para pemain apabila para pemain menghadapi situasi yang sama dalam kehidupan aslinya. Segala jenis kompetisi, kerja sama, pengkhianatan, peruntungan, serta kesetiakawanan akan menjadi pengaruh dalam kehidupan para pemain di lingkungannya masing-masing.

#### 5. Jenjang Generasi

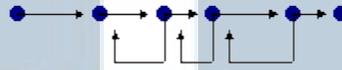
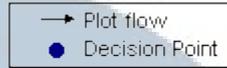
Menurut Wisana (seperti yang dikutip oleh Mubarak, 2013), permainan-permainan berbasis *digital* yang mengandalkan teknologi tidak dapat dinikmati oleh orang yang lebih tua. Sebab orang tua cenderung tidak dapat mengikuti perkembangan teknologi yang semakin maju pada zaman sekarang. Oleh karena itu, *board game* lebih cocok dimainkan oleh semua umur termasuk orang tua karena *board game* merupakan permainan yang sudah dikenal sejak lama. (hlm. 9-11)

#### 2.3.3. *Game Design* pada *Board Game*

Meadows (seperti yang dikutip oleh Sloan, 2015) menjelaskan tentang 3 jenis pola interaksi dalam sebuah *plot*, yaitu *nodal plot*, *modulated plot*, dan *open plot*.

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

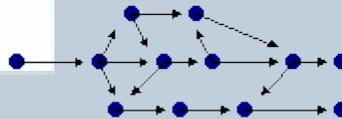
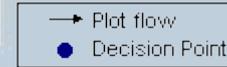
**Nodal Plot**



Gambar 2.12. *Nodal Plot Structure*

(<http://zach.tomaszewski.name/uh/cis702/nodal.gif>)

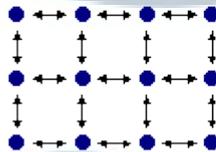
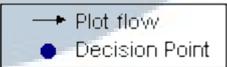
**Modulated Plot**



Gambar 2.13. *Modulated Plot Structure*

(<http://zach.tomaszewski.name/uh/cis702/modulated.gif>)

**Open Plot**



Gambar 2.14. *Open Plot Structure*

(<http://zach.tomaszewski.name/uh/cis702/open.gif>)

*Nodal plot* adalah struktur pola interaksi yang bersifat linear yang memiliki satu jenis permulaan, satu jenis alur naratif, dan satu jenis *ending*. *Modulated plot* adalah struktur pola interaksi yang memiliki satu permulaan dengan berbagai jenis *ending*, ditentukan dari alur naratif yang lebih fleksibel atau memiliki banyak variabel. Pada pola interaksi ini, pemain cenderung melangkahi satu alur ke alur

yang lainnya berdasarkan keputusan yang diambil oleh pemain hingga dapat mencapai *ending* yang berbeda. *Open plot* berbeda dari kedua jenis pola interaksi sebelumnya. Permulaan dan *ending* pada *open plot* bersifat bebas, atau tidak terdapat *ending*. Para pemain lebih berkuasa dalam mengatur bagaimana jalan cerita yang ingin dilaluinya. (hlm. 120-121)

Menurut Jamieson (2017), ada 4 jenis elemen dalam dunia desain *game*. Elemen-elemen tersebut adalah *Challenge*, *Choice*, *Change*, dan *Chance*. *Challenge* yang dimaksud ialah suatu *game* harus bersifat menantang sehingga para pemain dapat merasa tertantang dan tertarik untuk memainkan *game* tersebut. Dalam setiap tantangan, tentunya ada beberapa cara untuk melewati tantangan tersebut. Pemain harus menentukan pilihan dalam menjalankan sebuah tantangan, hal itu dinamakan dengan *Choice*. Sebuah tantangan dalam *game* yang sama jika dimainkan secara terus-menerus akan menimbulkan rasa bosan. Hal tersebut membuat para pemain menjadi jenuh saat memainkan permainan yang sama dalam waktu yang lama. Oleh karena itu, agar sebuah *game* dapat bertahan maka dibutuhkan suatu perubahan yang tentunya memperbaharui suatu permainan. Perubahan tersebut inilah yang dinamakan dengan *Change*. Dalam suatu *game* para pemain harus menghadapi tantangan agar bisa mendapatkan sesuatu. Misalnya, pada suatu permainan para pemain harus berlomba-lomba mengumpulkan poin tertinggi. Semua pemain memiliki kesempatan untuk mendapatkan poin tertinggi agar mereka dapat memenangkan permainan. Kesempatan untuk menang ini yang dinamakan dengan *Chance*.

Adams (2014) menyebutkan bahwa suatu permainan harus didesain berdasarkan targetnya, sebab permainan anak-anak dengan permainan untuk orang dewasa sangat berbeda. Sama seperti teori Piaget, Adams juga mengkategorikan umur anak-anak. Sebab setiap orang memiliki minat dan kemampuan yang berbeda pada setiap kategorinya. Perilaku manusia di setiap umur juga berbeda-beda karena tahap perkembangan kognitif yang berbeda mengikuti usia setiap orang. Berikut ini adalah beberapa permasalahan yang harus diperhatikan saat mendesain sebuah *game*.

1. Koordinasi antara mata dan tangan

Kemampuan motorik anak-anak yang berusia muda (0-2 tahun) masih berkembang, berbeda dengan para remaja atau orang dewasa yang sudah terlatih kemampuannya. Apabila membuat permainan dengan target umur anak-anak, maka desainer *game* harus memperhatikan apakah permainan yang dibuat cukup mudah untuk dimainkan oleh anak-anak yang masih muda.

2. Kemampuan logika

Sama seperti orang dewasa, anak-anak juga menyukai teka-teki atau permainan *puzzle*. Namun setiap permainan tersebut tentunya juga memiliki tingkat kesulitan yang berbeda untuk masing-masing kelompok usia. Suatu permainan yang menggunakan logika tentunya juga harus menyesuaikan kemampuan logika dari para pemainnya. Pada umumnya suatu permainan diberikan beberapa tingkat kesulitan tertentu untuk menyesuaikan dengan anak-anak, karena itu dilakukan

beberapa kali uji coba dengan tingkat kesulitan yang berbeda untuk mengukur kemampuan logika anak. Apabila permainan tersebut dibandingkan dengan tingkat kesulitan untuk orang dewasa, maka beberapa unsur atau komponen permainan harus dibuat lebih sederhana agar dapat menyesuaikan dengan kemampuan nalar anak-anak.

### 3. Pemikiran yang sistematis

Anak-anak baru mendapatkan kemampuan berpikir secara sistematis pada usia antara 12-14 tahun. Sebuah permainan sederhana menurut orang biasa sangat mudah belum tentu mudah bagi anak-anak di bawah umur. Oleh karena itu, suatu permainan anak-anak tidak boleh terlalu kompleks.

### 4. Perbandingan jangka waktu mencapai obyektif pendek atau panjang

Pada permainan untuk umur yang lebih dewasa menyediakan beberapa rintangan atau opsi sebelum pemain dapat mencapai obyektif. Namun bagi anak-anak, permainan tersebut terlalu sulit. Saat bermain, anak-anak masih fokus pada permainan yang pemilihan interaksinya tidak banyak atau interaksi yang terjadi saat itu juga (*moment-to-moment*). Selain itu, anak-anak juga tidak menyukai suatu permainan yang berlangsung lama.

### 5. Desain visual

Anak-anak belum memiliki banyak pengalaman tertentu dalam bermain. Oleh karena itu, segala visual harus tetap dibuat sederhana dan tidak terlalu rumit sehingga anak bisa tetap fokus pada obyektifnya.

## 6. Kompleksitas dalam berbahasa

Bahasa yang digunakan harus disesuaikan dengan umur anak. Desainer harus menghindari pemakaian kata-kata yang tidak sesuai dengan umur anak-anak, pemakaian bahasa yang panjang membuat anak-anak tidak berminat untuk membaca peraturan-peraturan yang tertulis. Kalimat-kalimat yang pendek dan mudah dimengerti cukup untuk membuat anak-anak paham. Contoh kalimat yang pendek dan jelas seperti berikut: Saint-Exupéry's *The Little Prince*.

## 7. Eksperimentasi

Anak-anak masih berada di usia saat mereka masih memiliki minat untuk mengetahui segala sesuatu di sekitarnya, termasuk mencoba segala sesuatu yang menurut mereka masih asing. Permainan yang didesain akan lebih baik jika menyediakan bidang eksplorasi yang luas untuk anak-anak agar dapat bereksperimen.

## 8. Aktivitas membaca

Anak-anak memiliki kemampuan membaca yang terbatas dikarenakan beberapa istilah yang belum mereka kenal, sama seperti beberapa remaja yang jarang menghabiskan waktunya dengan membaca. Pada umumnya, anak-anak mudah memahami penyampaian cerita secara lisan dibandingkan dengan membaca langsung.

#### 9. Konten-konten yang sesuai dengan umur

Suatu permainan diusahakan untuk memuat konten-konten yang sesuai dengan umurnya, sebab selera anak-anak dengan orang dewasa sangatlah berbeda. Hiburan untuk anak-anak harus dapat menuntaskan masalah yang biasanya anak-anak alami, misalnya seperti memasukkan unsur-unsur yang biasa terjadi sehari-hari. Adams menyebutkan kalau makanan adalah salah satu minat yang besar sekaligus bagian dari rutinitas anak sehari-hari. Cara yang bagus untuk mengingat tema anak-anak yaitu dengan membaca literature yang populer sesuai dengan umur yang ditargetkan dalam sebuah permainan. (hlm. 89-90)

#### 2.3.4. Mekanisme *Board Game*

Berikut adalah berbagai macam mekanisme pada *board game* berdasarkan apa yang tercantum pada *website* Board Game Geek (terjemahan dari Manikmaya, 2015) yang berjumlah 51 mekanisme. Berikut adalah mekanisme dalam *board game* yang akan digunakan dalam proses perancangan:

##### 1. *Hand Management*

Permainan mengandalkan kartu-kartu atau pion yang ada pada pemain untuk memenangkan permainan. Hal ini ditandai dengan pergerakan membuang kartu atau mengeluarkan kartu untuk melakukan aksi.

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

## 2. *Set Collection*

Para pemain dapat mengumpulkan atau mengoleksi suatu barang atau beberapa set barang. Barang-barang tersebut dapat berupa token atau kartu yang merupakan satu set lengkap dengan jenis yang sama.

## 3. *Dice Rolling*

Permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan jalannya permainan. Dadu menentukan jumlah petak jalan, simbol, atau apapun sesuai dengan konsep permainan. Apa yang keluar dari hasil lemparan dadu berdasarkan peruntungan masing-masing pemain.

## 4. *Grid Movement*

Permainan biasanya menggunakan pion atau bidak untuk berpindah tempat. Jika ada pion atau bidak yang dipindahkan dari suatu petak ke petak lainnya, maka hal itu disebut dengan *Grid-Movement*.

### **2.4. Jajanan Pasar**

Berdasarkan namanya, jajanan pasar adalah makanan-makanan yang dijajakan di pasar tradisional. Dalam etnis Jawa, istilah jajanan pasar adalah sebutan dari kue-kue tradisional. Awal mulanya disebut dengan istilah “kue basah”. Namun sebagian masyarakat Jawa lebih mengenal dengan istilah Jajanan Pasar. Jajanan pasar lebih sering disebut kue basah dikarenakan kue-kue khas Indonesia yang dimasak dengan uap air mendidih (dikukus) sehingga kue menjadi lembab. Selain itu tekstur yang dihasilkan juga menjadi lembut. Sebagian besar jajanan pasar Indonesia

menggunakan santan dan parutan kelapa. Oleh karena itu, kue-kue Indonesia berbeda dengan kue-kue dari negara asing. Jajanan pasar sebagian besar berbahan dasar tepung yang beragam. Tepung-tepung tersebut adalah tepung beras, tepung ketan, tepung terigu, dan tepung kanji.

Bahan dasar sebagian kue tradisional Indonesia adalah tepung beras dan tepung ketan. Namun setelah itu kue-kue tradisional Indonesia mulai dibuat dengan tepung terigu (gandum) yang dikenalkan oleh bangsa Barat saat menginjakkan kaki di Indonesia pada abad ke-15. Tepung kanji digunakan namun masih digunakan sebagai bahan campuran untuk menyempurnakan tekstur pada kue tradisional. Oleh karena itu, semua jenis tepung berlimpah ruah di Indonesia. Beras ketan diperoleh dari tanaman padi yang berbeda dari tanaman padi pada umumnya. Tepung kanji merupakan saripati yang berasal dari umbi-umbi tanaman ubi kayu atau singkong. (Tobing, 2015, hlm. 11-15)

Jajanan pasar yang selama ini dikenal merupakan hasil akulturasi budaya negara lain. Oleh karena itu, beberapa jenis jajanan pasar memiliki ciri khas dari budaya di luar Indonesia. Ucu Sawitri (seperti yang dikutip Agmasari, 2017) menjelaskan bahwa jajanan pasar banyak terpengaruh dari budaya China, contohnya seperti kue mochi dan bakpao. Karakteristik kue tradisional yang menyerap budaya China biasanya menggunakan tepung beras, sedangkan yang berbahan dasar tepung terigu menyerap budaya barat.

Berikut adalah jenis jajanan pasar yang merupakan kue basah:

## 1. Nagasari

Alifah (2015) mengatakan bahwa kue tradisional khas Jawa ini terbuat dari campuran tepung beras, tepung sagu, santan, dan gula yang kemudian diisi dengan sepotong pisang. Kue ini dikukus dengan daun pisang yang terbalut pada kue tersebut.



Gambar 2.15. Nagasari

(<https://static.rancahpost.co.id/wp-content/uploads/2016/12/cara-membuat-nagasari.jpg>)

## 2. Apem Selong

Fausiah (2015) mengatakan bahwa kue ini merupakan kue khas Surabaya, terkenal dengan bentuknya yang mirip dengan kue leker. Apem Selong adalah kue yang menggunakan pengembang ragi yang membuat kue ini memiliki tekstur unik yaitu rongga-rongga udara.

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 2.16. Apem Selong

(<http://indonesialegacy.my.id/wp-content/uploads/2015/09/resep-apem-selong.jpg>)

### 3. Awuk-awuk

Alifah (2015) menjelaskan bahwa kue ini dikategorikan sebagai kue basah khas Jawa Tengah yang berbahan dasar tepung ketan dicampur dengan kelapa tua yang diparut dan gula pasir, kemudian dikukus sampai matang.



Gambar 2.17. Awuk-Awuk

([http://mangcook.com/wp-content/uploads/2015/10/Resep-Membuat-Kue-Awug-Awug-](http://mangcook.com/wp-content/uploads/2015/10/Resep-Membuat-Kue-Awug-Awug-Tradisional-Nikmat.jpg)

[Tradisional-Nikmat.jpg](http://mangcook.com/wp-content/uploads/2015/10/Resep-Membuat-Kue-Awug-Awug-Tradisional-Nikmat.jpg))

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

#### 4. Klepon

Kue klepon ini juga dikenal dengan sebutan onde-onde manis karena bentuknya yang bulat menyerupai onde-onde. Klepon terbuat dari tepung beras yang diisi dengan gula merah kemudian direbus di dalam air mendidih.



Gambar 2.18. Klepon

(<https://kleponbuahsby.files.wordpress.com/2017/01/kp.jpg>)

#### 5. Lumpur

Bahan-bahan dari kue lumpur adalah tepung terigu, kentang, santan, dan telur. Kue ini tergolong kue basah karena tidak bertahan lama. Biasanya kue ini diberi hiasan berupa kismis di bagian atasnya.



Gambar 2.19. Kue Lumpur

(<https://www.rancahpost.co.id/wp-content/uploads/2015/01/kue-lumpur-bukan-tanah-lumpur.jpg>)

## 6. Putu Ayu

Kue ini merupakan hasil kreativitas Indonesia karena bentuknya yang menyerupai bunga. Kue ini berbahan dasar tepung terigu yang kemudian diberi warna putih dan hijau.



Gambar 2.20. Putu Ayu

(<https://resepcaramasak.org/wp-content/uploads/2014/12/Resep-Membuat-Kue-Putri-Ayu-yang-Enak-585x320.jpg>)

## 7. Putri Noong

Kue ini berasal dari Sunda. Berdasarkan dari nama kue ini sendiri, “Noong” berarti mengintip sedikit. Oleh karena itu, nama Putri Noong berarti seorang putri yang mengintip sedikit. Pisang rebus yang terdapat didalamnya diibaratkan sebagai putri yang mengintip dari dalam. Kue ini ditaburi dengan kelapa parut rebus di bagian atasnya, sehingga sering dianalogikan mirip dengan putri yang mengintip dari bawah salju yang turun. Bahan utamanya kue ini adalah singkong. Jajanan tradisional ini pada umumnya memiliki berbagai macam warna sehingga dapat menarik perhatian masyarakat.



Gambar 2.21. Putri Noong

(<https://hargajasa15.files.wordpress.com/2017/06/cara-membuat-kue-putri-noong-manis-enak-1.jpg?w=460&h=258>)

#### 8. Getuk Lindri

Dina (2017) menyebutkan bahwa getuk lindri merupakan salah satu variasi dari getuk yang banyak dijumpai di Jawa Tengah, Yogyakarta, dan Jawa Timur. Getuk sendiri berasal dari Jawa Tengah. Perbedaan getuk lindri daripada getuk biasa adalah bentuknya yang mirip seperti mie goreng yang dirapatkan. Bahan utama dari kue ini adalah singkong. Getuk lindri mengandung pewarna makanan alami yang lebih natural sehingga warna getuk lindri tidak terlalu mencolok.



Gambar 2.22. Getuk Lindri

(<http://resephariini.com/wp-content/uploads/2017/09/resep-getuk-lindri.jpg>)

## 9. Kue Talam

Kue ini adalah salah satu kue khas Indonesia yang sudah lama. Kue ini ditandai dengan bentuknya yang mungil, seperti telur yang dibelah menjadi dua. Warna khas kue talam adalah warna kuning-oranye dengan santan di atasnya.



Gambar 2.23. Kue Talam

(<http://kabarinews.com/wp-content/uploads/2016/11/talam-ubi-800x600.jpg>)

## 10. Jojorong

Kue khas Banten ini terbuat dari bahan baku berupa tepung kanji, tepung beras, dan gula merah. Kue ini dibungkus menggunakan daun pisang dan disantap menggunakan sendok karena teksturnya yang menyerupai bubur. Di dalam kue ini terdapat kuah gula aren yang mengundang rasa manis di mulut.



Gambar 2.24. Jojorong

([https://3.bp.blogspot.com/-Tfe-RE0-3m0/VfqSR9z\\_HII/AAAAAAAAACGk/ZK4\\_pDRWqRU/s1600/Jojorong.png](https://3.bp.blogspot.com/-Tfe-RE0-3m0/VfqSR9z_HII/AAAAAAAAACGk/ZK4_pDRWqRU/s1600/Jojorong.png))