

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ke dua kali ini akan membahas mengenai referensi dari susunan perancangan yang dibuat oleh penulis lain pada studi pustaka. Pembahasan mengenai karya-karya terdahulu yang akan dijadikan referensi. Tidak hanya ini saja, pada bab ini juga akan membahas mengenai teori-teori yang telah disampaikan atau dituliskan oleh penulis lain dan ahli. Teori ini juga yang nantinya akan digunakan untuk menunjang penyusunan karya dan susunan *board game* yang akan dirancang.

#### **2.1 STUDI PUSTAKA**

Pada studi pustaka kali ini akan membahas mengenai perancangan yang sudah pernah disusun oleh penulis lainnya. Studi pustaka ini akan digunakan sebagai referensi dalam perancangan *board game*. Studi pustaka ini juga digunakan sebagai pembuktian atas originalitas susunan perancangan *board game* yang akan dibuat.

##### **2.1.1 Perancangan yang Berjudul *Perancangan Board Game Edukatif Untuk Mengenalkan Cita-Cita Bagi Anak Usia 6-9 Tahun***

Perancangan yang dibuat oleh Muhammad Nasrulloh dan tim, mahasiswa Institut Informatika Indonesia, Surabaya [12]. Perancangan *board game* ini bertujuan untuk menambah kepustakaan profesi kepada anak seputar profesi. Memperkenalkan berbagai profesi melalui sebuah media permainan, agar anak dapat belajar sembari bermain. Penulis menggunakan metode *mix method* dan *gamifying* dalam perancangannya. Penulis juga memunculkan data dan mengajak ahli untuk terlibat mengenai minat belajar anak. Dari situ penulis menyatakan bahwa anak masih perlu motivasi dan dorongan untuk belajar. Penulis merancang sebuah permainan *board game* untuk meningkatkan minat belajar anak dari diri sendiri. Merancang sebuah pengenalan cita-cita bagi anak menggunakan pendekatan berupa media permainan interaktif.

Kelebihan dari perancangan ini adalah tidak hanya membuat karya *board game* saja, melainkan membuat karya pendukung yang cukup menarik untuk media utama tersebut. Mulai dari, X banner, kaset CD, poster, tempat pensil, buku binder, dan jadwal pelajaran. Bagaimana perancang juga membuat perancangan tersebut dengan jelas. Hal lainnya yaitu, bagaimana permasalahan dalam topik tersebut dapat terlihat dengan jelas.

Penulis juga menerapkan *gamification* dalam perancangannya. Sebuah konsep memasukan kegiatan-kegiatan dalam gamenya. Persamaan dengan perancangan yang akan disusun, di mana perancangan ini membahas tentang profesi yang berfokus pada anak. Serta persamaan untuk mengenalkan berbagai profesi kepada anak melalui pendekatan permainan interaktif berupa *board game*. Namun sayang pada perancangan ini, masih menggunakan referensi profesi yang umum.

Perbedaan antara *Perancangan Board Game Edukatif Untuk Mengenalkan Cita-Cita Bagi Anak Usia 6-9 Tahun*, ini dengan perancangan yang akan rancang adalah bagaimana perancangan *board game* tersebut memperkenalkan berbagai profesi yang ada pada era modern ini. Tidak mengenai profesi yang sudah umum dan profesi itu-itu saja. Perbedaan juga terletak pada visual ilustrasi dan target sasaran dari perancangan tersebut. Tentu saja mekanik dalam perminannya yang berbeda. Perbedaan lainnya terdapat pada media pendukung yang akan dipilih untuk menunjang perancangan *board game*.

### **2.1.2 Perancangan yang Berjudul *Perancangan Board Game Mengenal Ragam Profesi Untuk Anak***

Perancangan ini disusun oleh Halizda Putri Rahayu, mahasiswa Politeknik Negeri Madia Kreatif Jakarta [11]. Membahas mengenai pengenalan profesi kepada anak. Bertujuan agar menyadarkan masyarakat, terutama orang tua dan anak untuk memahami pentingnya pengembangan potensi, minat, dan bakat anak. Mengenalkan berbagai profesi kepada anak untuk mencapai cita-cita dan profesi yang anak inginkan menggunakan pendekatan permainan interaktif. Perancangannya ini menggunakan metode kualitatif. Pada perancangan ini penulis juga menggunakan warna dominan cerah pada produknya yang berupa *board game*.

Kelebihan dari perancangan ini yaitu, topik bahasan yang dapat dilihat dan terpapar dengan jelas dengan penulisan yang rapi dan mudah dipahami oleh pembaca. Bagaimana penulis mamaparkan data yang ada juga memperkuat *urgency* dari perancangan ini. Serta penerapan pendekatan pembelajaran melalui pendekatan *board game* yang penulis rancang. Merancang sebuah *board game* yang bersifat edukatif dan informatif mengenai pengenalan ragam profesi kepada anak. Persamaan terhadap perancangan yang akan disusun penulis yaitu mengenai objek yang akan dipilih, di mana dalam *board game*, sama-sama mengenalkan berbagai profesi yang ada. Persamaan lainnya adalah penggunaan media dalam perancangannya yaitu sebuah *board game*.

Penerapan pengenalan profesi menggunakan media interaktif berupa *board game*. Perancangan ini juga membahas mengenai profesi yang penting untuk dikenalkan kepada anak.

Perbedaan Perancangan ini dengan perancangan yang saya buat yaitu penggunaan teknik visual. Di mana dalam visual yang akan dirancang lebih bermain menggunakan warna pastel dengan kombinasi warna cerah untuk menarik minat anak. Perbedaan lainnya, berupa target *audience* yang akan dipilih, di mana target *audience* yang akan dipilih merupakan anak-anak dengan usia 7-12 tahun.

### **2.1.3 Jurnal yang Berjudul *Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia 6-10 Tahun***

Perancangan yang dibuat oleh Ainul Mufida dan Muhamad Ro'is Abidin, mahasiswi Universitas Negeri Surabaya [13], ini merancang sebuah board game mengenai pengenalan bahasa inggris. Dalam perancangannya ini, dilatarbelakangi dari pengenalan Bahasa Inggris kepada anak sebagai Bahasa Internasional. Oleh karena itu, penulis merancang sebuah permainan berupa *board game* sebagai media interaktif agar anak dapat belajar Bahasa Inggris sambil bermain. Dalam perancangannya ini penulis menggunakan metode kualitatif dan *research and development* menurut Bord dan Gall.

Kelebihan dari perancangan ini adalah bagaimana penulis menyertakan data dalam perancangannya dengan detail. Pengumpulan data yang baik tersebutlah yang menunjang perancangan ini juga. Tidak hanya itu saja, dalam pemilihan topik pembahasan dan fenomena dalam perancangan ini juga menarik, di mana penulis melihat celah fenomena dalam ranah bahasa, terutama Bahasa Inggris. Keunikan dari perancangan ini adalah tidak hanya berfokus pada pengenalan Bahasa Inggris saja, namun penulis menggunakan karakter profesi penambang. Dalam perancangannya juga penulis menyertakan profesi penambang agar anak juga mengerti mengenai profesi penambang. Persamaan dengan perancangan yang akan penulis buat adalah target *audience*, sama-sama memilih anak sebagai target *audience*. Bagaimana mengenalkan substansi melalui media permainan interaktif berupa *board game*. Merancang permainan untuk mengenalkan suatu pembelajaran kepada anak. Terdapat juga unsur profesi antara perancangan ini dengan perancangan yang akan penulis susun.

Perbedaan antara perancangan ini dengan perancangan yang akan dibuat adalah tentang objek dan permasalahan. Perancangan ini fokus pada menumbuhkan minat belajar

Bahasa Inggris anak dengan menggunakan profesi penambang sebagai karakternya. Pada perancangan ini penulis mengenalkan satu profesi umum saja berupa penambang. Pada perancangan yang akan dibuat akan berfokus pada pengenalan profesi di era modern ini kepada anak secara khusus.

#### **2.1.4 Perancangan yang Berjudul *Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Pengetahuan Profesi Bagi Siswa SD Kelas Atas***

Perancangan yang disusun oleh Dendy Setiadi ini menciptakan suatu produk yang dapat digunakan sebagai media pengenalan profesi kepada anak [2]. Pada perancangan ini penulis memaparkan bimbingan karier kepada anak sangatlah penting untuk dilakukan, terutama pada bimbingan konseling di sekolah. Penulis memaparkan bimbingan karier harus dimaksimalkan semenarik mungkin agar dapat tersampaikan secara baik kepada anak. Pada perancangannya ini penulis menggunakan metode *research and development* menurut Bord dan Gall. Dari sinilah penulis merancang sebuah media kartu bergambar untuk meningkatkan referensi profesi kepada anak. Menciptakan sebuah kartu dengan visual ilustrasi untuk mengenalkan profesi kepada siswa.

Kelebihan dari perancangan ini adalah bagaimana penulis menyertakan data dalam perancangannya dengan detail sehingga menunjang perancangan yang penulis susun. Bagaimana penulis menerapkan metode *research and development* yang dikembangkan oleh Borg dan Hall. Kelebihan lainnya di mana penulis menggunakan profesi yang tidak umum pada kartunya. Namun sayang profesi yang ditampilkan cukup kurang relevan pada anak, seperti bartender, teknisi goeteknik, asisten surveyor, teknisi teknik kelautan, dan masih banyak lagi. Persamaan perancangan ini dengan yang akan penulis rancang yaitu sama-sama mengenalkan berbagai profesi kepada anak untuk menambah referensi profesi kepada anak.

Perbedaan perancangan ini dengan perancangan yang akan disusun terletak pada pemilihan medianya. Pada perancangan yang akan disusun menggunakan media permainan interaktif berupa *board game*. Perbedaan yang lainnya adalah pemilihan profesi yang akan dimunculkan dalam *board game* yang akan disusun. Dengan penggunaan media yang berbeda tentu perbedaan lainnya akan terletak pada visual ilustrasi yang akan digunakan.

## 2.2 REFERENSI KARYA

Pada referensi karya kali ini akan membahas mengenai karya-karya terdahulu yang sudah pernah dibuat. Referensi karya ini akan digunakan oleh sebagai referensi dalam pembuatan karya *board game* yang akan dirancang. Pada referensi karya ini, akan memakai beberapa elemen ilustrasi yang digunakan pada karya terdahulu yang sudah ada dengan memodifikasinya. Referensi karya ini juga digunakan sebagai pembuktian originalitas karya ilustrasi pada perancangan *board game* yang akan dirancang.

### 2.2.1 Karya yang Berjudul *Casino Lottery Board*

Sebuah karya yang dirancang oleh seorang bernama Himanshu Sharma, di *upload* pada sebuah situ Dribbble pada tanggal 24 Februari 2020, ini merupakan sebuah karya token. Karya ini menampilkan perancangan token *casino* yang digunakan dalam permianan. Karya yang dirancang ini menggunakan warna dengan dominasi biru dan merah. Hal yang menarik dari karya ini adalah penggunaan warna, bentuk, dan ilustrasi pada token tersebut



Gambar 2.1 Karya *Casino Lottery Board* Himanshu Sharma  
(Sumber <https://dribbble.com/shots/10400199--1-Casino-Lottery-Board-A-or-B>)

Karya yang berjudul *Casino Lottery Board* ciptaan Himanshu Sharma ini merupakan salah satu karya acuan dalam pembuatan token dalam perancangan *board game*. Kelebihan karya ini adalah penggunaan karakter yang ada dalam *board game*. Penggunaan ilustrasi dan bentuk token inilah yang akan dijadikan referensi dalam

perancangannya. Menggunakan media yang sederhana dikombinasikan dengan konsep ilustrasi profesi.

### 2.2.2 Karya Ilustrasi yang Berjudul *Would You Rather*

Sebuah karya ilustrasi yang dibuat oleh *Felic Art* dan menjadi portofolionya ini di *upload* pada sebuah situ Dribbble pada tanggal 9 Juli 2019. Ilustrasi yang *Felic* buat dengan judul *Would You Rather* memaparkan dua karakter dalam karyanya, yaitu seorang detektif dan seorang pilot. Dalam karyanya ini mempertanyakan kepada kita sebagai yang melihat untuk memilih ingin menjadi seorang pilot atau seorang detektif. Dalam karya yang diciptakan oleh *Felic* ini juga menggunakan warna pastel dengan sedikit sentuhan *brush* untuk memunculkan kesan yang lebih hidup dan menonjol. Karya yang *Felic* buat ini menunjukkan dua buah profesi untuk dipilih.



Gambar 2.2 Ilustrasi *Would You Rather* karya *Felic Art*  
(Sumber: <https://dribbble.com/shots/6754097-Would-You-Rather>)

Karya yang berjudul *Would You Rather* ciptaan *Felic Art* ini merupakan salah satu karya acuan dalam pembuatan perancangan yang akan diangkat. Kelebihan karya ini adalah penggunaan *brush* pada warna dan karakter dalam ilustrasi ini memperkuat ilustrasi tersebut dan membuatnya menarik di mata. Namun ada kekurangan yang saya dapat lihat. Di mana dalam penggunaan elemen desain perlu ditambahkan. Karya karakter inilah yang akan dijadikan acuan dalam perancangan *board game*. Karya ilustrasi karakter ini dijadikan acuan agar lebih memikat anak-anak dalam perancangan *board game* berbagai profesi yang akan dirancang. Menjadikan unsur *shading* atau bayangan pada ilustrasinya ini yang akan dijadikan sebagai referensi.

### 2.2.3 Karya Ilustrasi yang Berjudul *Professions*

*Professions*, sebuah karya ilustrasi yang dibuat oleh ilustrator dengan nama Uran Duo dan menjadi portofolionya ini di *upload* pada sebuah situ Dribbble pada tanggal 24 Juni 2019. Uran Duo merupakan ilustrator yang berasal dari China. Ilustrasi yang dibuat olehnya ini ingin menunjukkan berbagai profesi yang ada. Dalam karya ilustrasinya ini ia menunjukkan 3 karakter yang memiliki pekerjaan yang berbeda. Yang sesuai dengan judul dari karya ini yaitu *Professions*, menunjukkan secara jelas mengenai profesi yang ada, beberapa contohnya pada era modern ini. Dalam karyanya menunjukkan sebuah ilustrasi seorang yang berpenampilan sebagai dokter, seorang terlihat berpenampilan sebagai pebisnis atau pekerja kantoran, dan seorang lagi yang berpenampilan sebagai orang yang bekerja pada industri kreatif.



Gambar 2.3 Ilustrasi *Professions* karya Uran Duo  
(Sumber: <https://dribbble.com/shots/6681350-Professions>)

Karya yang berjudul *Professions* ciptaan Uran Duo ini merupakan salah satu karya acuan dalam pembuatan perancangan yang akan saya angkat. Kelebihan menunjukkan sebuah visual ilustrasi yang menarik, terutama pada anak-anak, serta penggunaan warna pada karakter ilustrasi yang menarik. Namun kekurangan dari karya ini yang dapat dilihat, bagaimana latar belakang pada karya ini cukup polos dan kurang ada elemen desain yang membantu mempertajam kesan dari karakter yang berprofesi tersebut. Pemilihan warna pada karya ilustrasi ini yang akan dijadikan sebuah referensi acuan. Pemilihan warna yang

tidak terlalu gelap dan cenderung terang yang akan dijadikan acuan agar menarik minat anak-anak dalam membaca perancangan *board game* yang dirancang.

#### 2.2.4 Karya Board Game yang Berjudul *Chaka!*

*Chaka!*, sebuah karya *board game* yang dirancang oleh desainer bernama Raphael Pliz dan Mantin Pliz. *Board game* yang dirancang oleh Pliz bersaudara ini bertemakan *superhero*. Permainan interaktif ini ditargetkan pada anak. Dalam permainan ini, pemain diharuskan mengeliminasi *chip* pemain lainnya agar *superhero* pemain lawan semakin lemah, karena *power* dari *superhero* tersebut berdasarkan pada banyaknya *chip* yang terkumpul. Permainan ini dapat dimainkan oleh 2-8 orang dalam satu permainannya.



Gambar 2.4 Kemasan *board game Chaka!* karya Pliz bersaudara  
(Sumber: <https://boardgamegeek.com/image/5015328/chaka>)

Karya yang berjudul *Chaka!* ciptaan Pliz bersaudara ini merupakan salah satu referensi acuan dalam pembuatan perancangan yang akan di angkat. Kelebihan menunjukkan sebuah visual ilustrasi karakter ilustrasi, terutama pada kemasannya, serta penggunaan warna pada karakter ilustrasi yang menarik. Hal inilah yang akan dijadikan sebuah referensi dalam perancangan kemasan *board game* yang akan dirancang nantinya.

Sebagai referensi dalam merancang sebuah kemasan dengan visual karakter ilustrasi pada kemasan dan sesuai dengan topik perancangan.

### 2.2.5 Karya Board Game yang Berjudul *Root!*

*Board game* berjudul *Root* ini dirancang oleh seorang desainer bernama Cole Wehrle. *Board game* yang dirancang oleh Cole Wehrle ini bertemakan pertualangan dan juga pertempuran. Dalam *board game* ini menargetkan anak-anak sebagai target pasarnya. Komponen pada *board game* ini cukup banyak, dari mulai kartu untuk aksi, pion karakter, map sebagai papan bermain, dadu, hingga kartu karakter. Tujuan dari board game ini adalah mengumpulkan poin, pemain yang mengumpulkan hingga ke poin akhir terlebih dahululah yang akan menjadi pemenangnya. Pada *board game* ini juga pemain bisa mendapatkan poin dari kartu spesial yang tersedia.



Gambar 2.5 *Board game Root* karya Cole Wehrle  
(Sumber: <https://boardgamegeek.com/boardgame/237182/root>)

Karya *board game Root* inilah yang dijadikan referensi dalam perancangannya. Kelebihan dari permainan ini yaitu penggunaan elemen yang cukup variatif serta mekanik dalam gamenya yang membuat tidak membosankan dalam permainannya. Hal inilah yang dijadikan referensi dalam perancangannya. Bagaimana merancang sebuah *board game* dengan mekanik dan elemen desain yang cukup dinamis serta tidak monoton.

## 2.3 LANDASAN TEORI

Dalam landasan teori ini, berisikan berbagai teori yang telah ditulis oleh penulis lainnya maupun dikemukakan oleh ahli. Tidak hanya berisikan teori-teori saja, namun pada landasan teori ini, menggunakan teori yang sudah ada untuk mendukung perancangan *board game* dan pembuatan media pendukung nanti.

### 2.3.1 *Board Game*

Pada saat anak-anak hingga sekarang kita pasti pernah bermain suatu permainan. Mulai dari permainan yang melibatkan fisik hingga permainan digital. Banyak permainan yang ada dan terus berkembang hingga saat ini. Setiap permainan memiliki jenisnya masing-masing, salah satu yaitu jenis permainan yaitu *board game*. *Board game* adalah permainan yang menggunakan papan dan pion sebagai yang dijalankan mengikuti layout visual pada papan permainan tersebut [13]. Sekarang ini *board game* mulai bervariasi, muncul *board game* yang berkolaborasi dengan permainan kartu hingga dadu.

Dalam buku yang berjudul *The Art of Game Design* [14], terdapat empat elemen yang membentuk sebuah permainan Menurut Jesse Schell. Elemen tersebut yaitu estetika, *mechanics*, *story*, dan teknologi. Setiap elemen dalam desain permainan ini saling berhubungan. Elemen tersebut berurutan dari mulai yang dapat terlihat secara jelas oleh mata hingga ke yang tidak terlihat. Teori Jesse Schell ini yang biasa digunakan dalam perancangan sebuah desain permainan manual. Teori Jesse Schell merupakan teori umum yang digunakan untuk merancang suatu *board game* dalam bentuk manual. Unsur-unsur *board game* menurut Jesse Schell yaitu:

#### 1. **Estetika**

Bagaimana desain tampilan permainan, suara, bau, rasa, dan perasaan dalam *board game*. Estetika adalah aspek yang sangat penting dari desain permainan karena suatu estetika langsung terhubung dengan indera pemain. Suatu estetika digunakan untuk memberikan *experience* yang lebih nyaman kepada pemainnya atau *experience* baru dalam bermain. Estetika ini juga terpengaruh dengan bagaimana cara bermainnya, bagaimana ceritanya, dan bagaimana peraturannya dalam *board game*.

## 2. *Mechanics*

Prosedur dan aturan permainan yang diterapkan pada permainan. *Mechanics* menggambarkan tujuan permainan yang dirancang, apa saja yang bisa dan tidak bisa para pemain lakukan. Bagaimana para pemain mencoba untuk mencapai sesuatu dalam permainannya, dan apa yang terjadi ketika para pemain tidak mencoba sesuatu dalam permainan tersebut. *Mechanics* dipengaruhi oleh unsur ruang dalam permainannya, apa yang bisa dan tidak bisa dilakukan serta apa yang akan terjadi dan tidak terjadi, aksi dalam permainan, serta kemampuan yang dimiliki.

## 3. *Story*

Urutan kejadian dan urutan peristiwa yang terjadi dalam suatu. Itu mu permainan. Suatu *story* dapat berjalan secara linear dan prescribed sudah tertata dengan rapi, atau mungkin bercabang-cabang dan muncul alur *story* secara tiba tiba. *Story* dalam desain permainan pasti berpengaruh terhadap estetika permainan tersebut, bagaimana permainan tersebut akan dimainkan, serta apa saja yang akan dipakai dalam permainan tersebut.

## 4. **Teknologi**

Teknologi selalu berkaitan dengan alat apa yang akan digunakan dalam permainannya. Objek apa saja yang terlibat dalam permainan tersebut. Teknologi suatu permainan dapat berupa kartu, papan, dadu, token, karakter, pion, dan lainnya. Teknologi inilah yang memungkinkan terjadinya suatu desain permianan.

### 2.3.2 **Profesi**

Setiap orang dewasa dan anak-anak memiliki profesinya masing-masing, dari mulai orang yang bekerja secara langsung maupun sebagai anak-anak yang berprofesi sebagai pelajar. Profesi sudah tidak asing di telinga kita, setiap ada hari besar keagamaan atau hari libur untuk berkumpul bersama, pasti muncul perbincangan mengenai profesi. Profesi merupakan pekerjaan yang dilakukan sebagai kegiatan pokok untuk menghasilkan nafkah hidup dan yang mengandalkan suatu keahlian [1]. Oleh karena itu, pemahaman mengenai profesi tersebut akan dipakai dalam perancangan *board game* yang disusun.

Pada perancangan *board game* yang akan dibuat, ini akan memaparkan 12 ilustrasi mengenai profesi yang ada pada era modern ini. Memaparkan berbagai profesi yang sudah mulai mengkhusus. Tidak memaparkan profesi-profesi yang umum seperti Dokter, Polisi, Tentara, Hakim, dan lainnya yang bersifat umum.

Dalam perancangan *Board Game Berbagai Profesi Baru Sebagai Sarana Edukasi Anak Usia Dini*, juga menggunakan aspek desain. Aspek desain yang dimaksud yaitu:

### **2.3.3 Ilustrasi**

Ilustrasi sudah tidak asing lagi kita dengar di telinga kita. Banyak pengertian dari ilustrasi bertebaran. Dari mulai pengertian menurut ahli dari luar negeri hingga dalam negeri. Banyak pelaku seni dan yang sudah profesional dibidangnya, mengartikan dan menerjemahkan mengenai ilustrasi. Setiap ahli dan profesional dalam bidangnya mendeskripsikan ilustrasi berdasarkan pengalaman dan pengetahuan yang pernah mereka alami. Ilustrasi sebagai bahasa gambar yang merangkum banyak cerita tentang kehidupan manusia dengan segala permasalahannya serta lekuk-likunya [15]. Hal tersebut yang menjadi acuan pada perancangan *board game* yang disusun nantinya. Dengan mendominasi gambar ilustrasi dengan *style flat* dengan imbuhan *shading* sehingga muncul unsur kartun. Menjadikan ilustrasi sebagai “narasi” bergambar, agar anak-anak tertarik dan menggerakkan imajinasi mereka.

### **2.3.4 Tipografi/Font**

Tipografi merupakan salah satu bahasa dalam desain grafis yang tidak berdiri sendiri secara eksklusif. Tipografi sangat erat dengan bidang keilmuan lain, tidak hanya sebuah ilmu yang terkhususnya untuk desain. Komunikasi, teknologi, dan psikologi merupakan beberapa contoh dari bidang keilmuan lain yang erat dengan tipografi. Dalam buku *Stop, Think, Go, Do: How Typography and Graphic Design Influence Behavior*, Steve Heller menuliskan 8 prinsip tipografi dan desain [16]. Tipografi dapat digunakan sebagai sarana memberikan informasi, menggugah keinginan, menghibur, memberi peringatan, memberi kesan singkat, serta juga mengedukasi *audience*. Dalam kasus ini ditentukan memiliki target *audience* yaitu anak-anak. Oleh karena itu sebuah tipografi harus disesuaikan dengan target *audience* tersebut. Ketika menentukan sebuah tipografi yang pas untuk anak maka harus memperhatikan unsur keterbacaannya. Menentukan

tipografi yang sederhana, bersahabat, serta memiliki karakter huruf yang tidak panjang, dalam kasus ini *san sherif* dapat digunakan selama tidak mengubah bentuk secara ekstrim [17]. Tipografi juga harus memperhatikan keterbacaan dengan membuat teks lebih besar serta dengan memperhatikan *headline* sebagai unsur menarik perhatian [17]. Oleh karena, digunakan tipografi:

### 1. *San Sherif*

Tipografi menggunakan *style San Sherif* ini tidak memiliki garis *counterstroke* seperti *style Sherif*. Penggunaan tipografi dengan *style* ini karena sesuai dengan karakter yang ditampilkan, berkesan modern namun juga bersahabat serta fleksibel. Penggunaan *style* tersebut dipilih mengingat bahwa perancangan tersebut menargetkan anak-anak. Penggunaan inilah yang akan digunakan dalam merancang *board game* pengenalan berbagai profesi tersebut.

### 2. *Blok*

Tipografi dengan *style Blok* ini memiliki ciri khas berupa ketebalan tipografi yang cukup mencolok. Tipografi dengan *style* ini selalu bermain dengan ketebalan badan dari tipografinya. Hal tersebut sesuai dengan fungsi dari tipografi *style Blok* yaitu sering digunakan sebagai *headline*. *Style* ini lah yang akan digunakan untuk pembuatan kemasan dalam perancangannya.

### 2.3.5 Warna

Setiap hari kita melihat warna, dimulai ketika kita membuka mata, kita dapat melihat warna dari objek-objek yang ada di sekitar kita. Warna tidak saja dapat dirasakan melalui penglihatan saja, terkadang warna memiliki kesannya sendiri. Terutama pada anak usia dini, pemilihan warna dapat menimbulkan sebuah keselarasan terhadap perkembangan mental anak dalam pembentukan sebuah karakter. Anak usia dini memiliki beberapa karakter seperti senang bermain, tahu akan rasa takut, dan periang [18]. Oleh karena hal tersebut sebuah pemilihan warna harus disesuaikan dengan karakteristik anak pada usia dini [18]. Berdasarkan psikologi dan analisis karakteristik anak usia dini terhadap warna maka *board game* akan menggunakan warna berupa:

1. Kuning yang menggambarkan suasana cerah, membangkitkan *mood*, semangat, ceria.

2. Biru yang menggambarkan suasana sejuk, menimbulkan perasaan tenang dan dingin, hening, tentram, serta damai.
3. Natural yaitu warna yang berkenaan dengan suasana alam yang menggambarkan hangat dan dekat dengan alam.
4. Merah yang menggambarkan kesan hangat, aktif, dapat komunikatif, dan antusias.
5. Hitam yang menggambarkan suatu suasana megah, berkesan, percaya diri, dan dramatis serta misterius.
6. Pastel yang selalu identik dengan suasana bersih, ringan, serta lembut dan nyaman.