

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Menurut Shavelson & Towne, tinjauan pustaka digunakan sebagai kajian dari berbagai hasil penelitian terdahulu agar memperoleh gambaran mengenai topik atau permasalahan yang diteliti, sehingga dapat memecahkan berbagai tantangan yang muncul dalam penelitian [11]. Pada bab ini diuraikan penjelasan mengenai studi pustaka, referensi karya, dan dasar teori yang berasal dari hasil penelitian dan jurnal terdahulu serta relevansi dengan topik yang diteliti, sehingga berguna sebagai pendukung pada perancangan *board game*.

2.1 Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan salah satu proses yang memberikan jalan yang memperkuat argumentasi, dugaan sementara, atau prediksi dalam memecahkan permasalahan pada penelitian. Menurut Suharjito, studi pustaka dapat membantu dalam mengenali kekosongan pada penelitian terdahulu. Berdasarkan hal tersebut, studi pustaka dalam penulisan ini digunakan sebagai landasan pendukung yang memiliki relevansi dengan penulisan yang sedang diteliti [12].

2.1.1 Jurnal yang berjudul “Perancangan *Board Game* Untuk Menumbuhkan Nilai-Nilai Moral Pada Remaja”.

Penelitian berjudul “Perancangan *Board Game* Untuk Menumbuhkan Nilai-Nilai Moral Pada Remaja” yang disusun oleh Daniel Limantara (2015), Universitas Kristen Petra [13]. Penelitian ini memiliki latar belakang yang menjelaskan terkait degradasi moral pada remaja seperti bertindak hanya menggunakan emosi tanpa berpikir panjang dan kurang baik dalam menyaring informasi yang diterima dari berbagai media. Perancangan *board game* ini, bertujuan untuk membantu memperbaiki nilai-nilai moral remaja yang kini mengalami kemerosotan.

Persamaan penelitian ini dengan penulis adalah topik penelitian yang membahas permasalahan mengenai perkembangan emosional remaja dan penyelesaian solusi dengan memberikan pengarahannya atau bimbingan melalui sebuah *board game*. Selain itu perbedaan penelitian ini dengan penulis adalah terletak pada analisis data, dalam penelitian ini analisis data yang digunakan berupa 5W+1H 1H (*What, Where, When, Who, Why, How*), sedangkan penulis menggunakan analisis SWOT.

2.1.2 Jurnal yang berjudul “Perancangan Media *Board Game* untuk Remaja Tentang Perilaku Baik dan Buruk”.

Penelitian berikutnya berjudul “Perancangan Media *Board Game* untuk Remaja Tentang Perilaku Baik dan Buruk” yang disusun oleh Stanley Tirtouotomo (2015), Universitas Kristen Petra [14]. Penelitian ini memiliki latar belakang yang menjelaskan pembentukan karakter dan perilaku pada masa remaja, dimana pada masa ini sering terjadi permasalahan yang berdampak bagi dirinya sendiri dan masyarakat disekitarnya, sehingga peranan dari lingkungan dan orang tua berpengaruh untuk mengenali perilaku baik dan buruk di usia mereka.

Persamaan penelitian ini dengan penulis terdapat pada topik penelitian yang membahas perubahan perilaku remaja dan proses pembentukan karakter akibat perubahan perilaku tersebut. Perbedaan dari penelitian ini dengan penulis terletak pada fokus target *audience*. Dalam penelitian ini target *audience* merupakan remaja awal dengan usia 12-15 tahun yang memiliki kebiasaan senang bermain bersama teman, sehingga penyebab utama pengaruh baik dan buruk perilaku berdasarkan lingkungan dari teman – teman sebaya. Sedangkan pada penelitian yang dirancang penulis, fokus *audience* merupakan remaja pertengahan dengan usia 15-18 tahun yang kurang berinteraksi sosial dan lebih banyak terpapar media sosial.

2.1.3 Jurnal yang berjudul “Perancangan *Board Game* Mengenai Baik Buruknya Penggunaan *Smartphone* Bagi Remaja”.

Penelitian berjudul “Perancangan *Board Game* Mengenai Baik Buruknya Penggunaan *Smartphone* Bagi Remaja” yang disusun oleh Jeffrey Quaa Salmu (2018), Universitas Kristen Petra [16]. Penelitian ini memiliki latar belakang berupa penggunaan *smartphone* dikalangan remaja yang memberikan dampak positif dan negatif pada perkembangan usia remaja. Penelitian ini dibuat sebagai edukasi kepada remaja agar dapat berinteraksi secara langsung dan melatih pemikiran, perasaan, dan moral serta melatih kontrol diri terutama terhadap penggunaan *smartphone*.

Persamaan penelitian ini dengan penulis adalah topik dalam penelitian yang berfokus pada dampak akibat penggunaan *smartphone* terhadap perkembangan remaja, seperti perasaan gelisah yang dialami remaja jika tidak mengecek *smartphone* mereka. Perbedaan penelitian ini dengan penulis terletak pada subjek yang diteliti yaitu penggunaan *smartphone*, sedangkan subjek penelitian yang dilakukan penulis berupa pengaruh media sosial pada perilaku FOMO yang dialami remaja generasi Z.

2.2 Refrensi Karya

Referensi karya merupakan sumber informasi yang berasal dari hasil karya orang lain dan dikutip dalam penelitian. Referensi karya dapat berupa buku, artikel, jurnal, laporan, makalah, dan lain-lain [12]. Referensi karya dapat digunakan untuk menguji hipotesis, mengkonfirmasi atau membantah teori, dan menyediakan informasi yang relevan untuk menyelesaikan masalah.

2.2.1 Board Game Charlie Jin



Gambar 2. 1 Tampilan pada *Board Game* Charlie Jin|
Sumber: behance.net/ibrahimusmant

Gambar *Board game* Charlie Jin merupakan karya yang dibuat oleh Ibrahim Usmant. Permainan dalam *board game* ini memiliki konsep dan tema *genre* misteri detektif. Alur permainan yang digunakan dalam jenis *board game* ini adalah *German-Style board game* atau *Eurogames* yang banyak mengolah strategi dan tidak bergantung pada keberuntungan pemain. Dalam *board game* ini menceritakan permainan mengenai Charlie Jin sebagai salah satu dari bangsa jin yang dapat menjelma menyerupai manusia dan korbannya adalah wanita dengan rata – rata usia 23 tahun, serta para pemain harus menemukan pelaku yang menjadi Charlie Jin.

Referensi yang menjadi rujukan untuk dipergunakan dalam “*Board Game* Sebagai Media Asertif Generasi Z Mengurangi Perilaku FOMO Akibat Media Sosial” adalah alur permainan pada *Board game* Charlie Jin yang mana aturan dan cara bermain dalam *board game* ini pemain akan mendapat karakter secara acak dan menggunakan kemampuan dari karakter untuk memecahkan kasus pada permainan *board game*.

2.2.2 Board Game *Zombie In The House*



Gambar 2. 2 Ilustrasi karakter pada *Board Game
Zombie In The House*
Sumber: behance.net/polukhin

Board Game Zombie In The House merupakan sebuah karya yang diilustrasikan oleh Evgeny Polukhin. Permainan dalam *board game* ini memiliki konsep dan tema dengan *genre* petualangan misteri. Alur permainan dalam *board game* menceritakan mobil yang mogok ditengah hutan ketika sedang melakukan perjalanan piknik dan mengharuskan pemain untuk tinggal di dalam kabin sebagai tempat berlindung karena adanya serangan *zombie*.

Referensi yang menjadi rujukan untuk dipergunakan dalam “*Board Game* Sebagai Media Asertif Generasi Z Mengurangi FOMO Akibat Media Sosial” adalah *style* karakter yang di visualisasikan pada *Board game Zombie In The House* yaitu gaya ilustrasi kartunis dan penggunaan *lineart* yang tegas pada tiap karakter yang ditampilkan.

2.2.3 Board Game Through The Universes



Gambar 2. 3 Komponen *Board Game Through The Universe*
 Sumber: Behance.net [behance.net/gallery/150122779/Through-the-Universes-board-game](https://www.behance.net/gallery/150122779/Through-the-Universes-board-game)

Board Game Through The Universes merupakan karya yang dibuat oleh Ann Panfileko *et. al.* Permainan dalam *board game* ini memiliki konsep dan tema *fantasy universes*. Gaya ilustrasi yang diaplikasikan adalah gaya semi realis yang menggabungkan antara realis dan kartun dengan menggunakan teknik *digital vector*. Warna yang diterapkan dalam *board game* ini menggunakan perpaduan *vibrant color* dengan menyesuaikan tema dan konsep dari *board game Through The Universes*.

Referensi yang menjadi rujukan untuk dipergunakan dalam “*Board Game* Sebagai Media Asertif Generasi Z Mengurangi FOMO Akibat Media Sosial” adalah penggunaan warna *vibrant color* dan penggunaan tema yang bergenre *fantasy*.

2.3 Dasar Teori

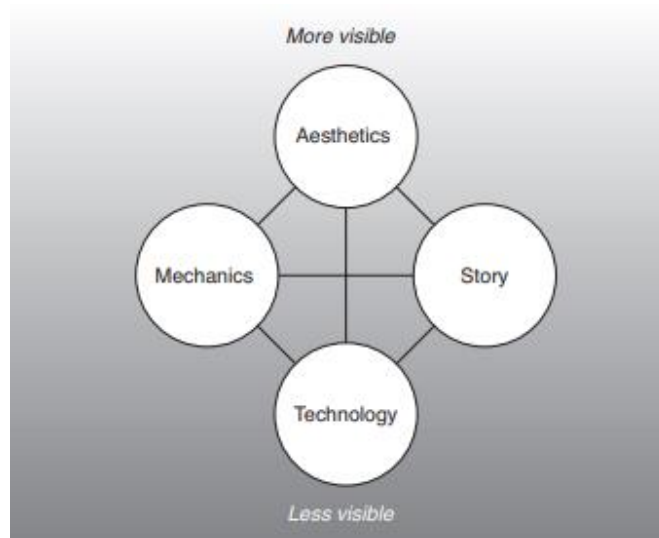
Djojuroto Kinayati dan M.L.ASumaryati menyatakan bahwa dasar teori adalah sekumpulan hipotesis, skema, konstruksi, dan pernyataan yang digunakan untuk menjelaskan suatu fenomena sosial secara analitis dengan menggunakan metode yang menguraikan hubungan antar konsep [15]. Melalui landasan teori, penulis menggunakan setiap konsep dasar yang ada sebagai perspektif yang berperan untuk menganalisis hubungan antar variabel secara rinci dan berguna untuk memperkuat fenomena atau konsep yang akan dibuat pada perancangan *board game* FOMO.

2.3.1 Board Game

Board game adalah permainan yang dimainkan di atas papan yang biasanya berisikan simbol, gambar, atau nomor yang menunjukkan gerakan yang dapat dilakukan pemain. Tujuan dari permainan ini adalah untuk mencapai tujuan tertentu, seperti mencapai titik tertentu di papan, mengumpulkan poin tertentu, atau mengalahkan lawan. *Board game* dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih, dan dapat dimainkan secara *online* atau *offline*. [16]. Dalam buku *The Art of Game Design: A Book of Lenses* oleh Jesse Schell terdapat argumen Elliot Avedon & Brian Sutton-Smith yang menjelaskan bahwa *board game* merupakan sebuah permainan dengan sistem kontrol interaktif, dimana pertandingan yang dilakukan antar pemain dibatasi oleh aturan untuk menghasilkan hasil yang mutlak [17].

Menurut Bartle's terdapat empat jenis tipe pemain yaitu karakter pemain yang berambisi menaklukkan tantangan untuk pencapaian terbaik (*achievers*), karakter pemain yang bersemangat menjelajah dan mencoba hal baru, serta menemukan kombinasi baru dalam permainan (*explorers*), karakter pemain yang tertarik untuk mendengar dan membangun hubungan dengan orang lain (*socializer*), serta karakter pemain yang senantiasa menemukan cara kreatif untuk mengganggu dan mengambatkan pemain lain (*killers*)[17].

Pada buku *The Art of Game Design: A Book of Lenses* juga mendeskripsikan bahwa pada *board game* terdapat empat elemen dasar yang mengkalsifikasi sebuah *game*. Empat elemen dasar ini saling berhubungan yang membentuk sebuah *game*. Dalam buku ini diuraikan juga setiap elemen mengilustrasikan sebuah “*visibility gradient*”, yang memiliki arti bahwa setiap elemen dasar pada *game* dimulai dari bentuk yang tampak oleh indra penglihatan hingga yang tidak tampak dilihat oleh mata [17].



Gambar 2. 4 Grafik *Visibility Gradient*
Sumber: Buku *The Art of Game Design* karya Jesse Schell

1. Mekanika

Mekanika menjelaskan prosedur dan aturan permainan yang membuat pemain memiliki gambaran mengenai kontrol dan tujuan dalam permainan, dan dapat menganalogikan situasi yang terjadi saat mereka mencobanya. Mekanika merupakan bagian dalam elemen sebuah permainan yang membuat alur permainan menjadi sebuah *game*. Mekanika berhubungan dengan keadaan bagaimana pengalaman pemain bisa dan tidak bisa ketika bereksperimen dalam mencapai target pada permainan.

Mekanika dalam permainan terdiri dari *space*, *object*, *attribute*, *states*, *action*, *rules*, *skill*, dan *chance*. *Space* dalam mekanika menentukan berbagai tempat dalam permainan dan

bagaimana tempat-tempat tersebut saling berhubungan. *Object* pada permainan berbentuk seperti karakter, properti, token, papan skor, atau apa pun yang dapat dilihat atau dimanipulasi dalam permainan. *Attribute* dalam permainan menjelaskan kategori informasi tentang suatu *object*. *Action* merupakan "kata kerja" dalam mekanika permainan untuk menjawab pertanyaan "Apa yang dapat dilakukan pemain?". *Rules* dalam mekanika permainan menentukan konsekuensi dari tindakan dan batasan pada tindakan yang membuat permainan memiliki tujuan. Kemudian, dalam mekanika permainan terdapat *skill* yang diperlukan pemain berupa keterampilan yang digunakan untuk menyelesaikan sebuah permainan. *Chance* dalam mekanika permainan merupakan bagian penting dalam permainan karena berkaitan dengan interaksi antara ke-lima mekanika lainnya: *space*, *object*, *attribute*, *states*, *action*, *rules*, dan *skill*. *Chance* berupa kejutan dalam tantangan permainan yang menjadi bahan keputusan yang dibuat pemain untuk menyelesaikan permainan.

2. *Story*

Story menjelaskan urutan peristiwa atau alur cerita yang diuraikan dalam permainan. Alur cerita pada *story* dapat berjalan linier atau tak terduga dan dapat juga menampilkan alur cerita yang bercabang. *Story* dalam sebuah permainan berhubungan dengan mekanika dan estetika yang memperkuat ide cerita yang ditampilkan dalam sebuah permainan.

3. **Estetika**

Estetika berisikan tampilan, suara, bau, rasa, dan perasaan yang akan ditampilkan dalam sebuah *game*. Estetika merupakan aspek yang penting dari desain *game* karena memiliki hubungan langsung dengan pengalaman

pemain. Estetika berperan menentukan imajinasi yang pemain alami dan tenggelam di dalam sebuah permainan. Estetika memiliki kekuatan yang membuat pemain merasa seperti berada di dunia yang ditentukan pada permainan.

4. Teknologi

Teknologi berkaitan dengan berbagai interaksi yang memungkinkan pemain melakukan hal-hal tertentu dan melarang pemain melakukan hal-hal lain dalam alur permainan. Teknologi pada dasarnya merupakan medium dimana estetika berlangsung, bagaimana mekanika akan terjadi, dan melalui mana *story* akan diceritakan.

2.3.2 Ilustrasi

Menurut Gruger, ilustrasi dideskripsikan sebagai gambar yang bercerita dan mencakup beragam gambar sejak zaman prasejarah sampai gambar komik yang terbit dalam surat kabar saat ini [18]. Dalam buku *Basic Visual Concepts and Principles* oleh Charles Wallschlaeger dan Cynthia Busic-Snyder, dijelaskan bahwa ilustrasi terdiri dari gambar dan warna yang menjelaskan suatu bentuk pola penyampaian pesan dan berfungsi untuk mendramatisir, memperjelas, meningkatkan nilai visual, bahkan sampai mempengaruhi sikap *audience* [19].

Melalui teori tersebut dapat ditarik garis besar bahwa ilustrasi berfungsi sebagai citra yang mendramatisir, memperjelas, menambah nilai estetika hingga mempengaruhi *audience* agar tertarik terhadap karya. Dalam hal ini, penggunaan gaya ilustrasi yang akan diterapkan pada perancangan *board game* disusun menggunakan gaya kartun Amerika. Gaya kartun Amerika adalah penggambaran ilustrasi dengan mewujudkan gambaran yang dibuat semirip mungkin dengan bentuk aslinya. Penggambaran karakter pada gaya kartun Amerika menampilkan anatomi dan lekukan tubuh yang jelas [20]. Sehingga diharapkan melalui penerapan gaya ilustrasi ini dapat mengantar imajinasi remaja

generasi Z terhadap *storytelling* dari perancangan *board game* yang dibuat.

2.3.3 Warna

Warna memiliki peranan yang penting dalam sebuah desain, karena setiap warna mempunyai karakter yang dapat berpengaruh pada psikologis dari *audience*. Warna dapat memperkuat identitas dari desain dan memperkuat tujuan dalam perancangan. Menurut Sayoto, menjelaskan bahwa warna secara fisik merupakan sebuah pancaran cahaya yang ditangkap oleh pengalaman indra penglihatan dan diteruskan pada psikologis manusia [21]. Remaja memiliki karakter jiwa muda yang menyukai tantangan dan hal-hal baru, serta penuh dengan energi [22]. Sehingga pemilihan warna yang digunakan pada perancangan *board game* ini menggunakan warna-warna *vibrant color* yang disesuaikan dengan karakteristik remaja generasi Z.

2.3.4 Tipografi

Tipografi merupakan salah satu elemen penting dalam desain. Tipografi memiliki peran penyampaian pesan komunikasi yang dibutuhkan target *audience*. Tipografi dimaknai sebagai segala disiplin yang berkenaan dengan huruf [19]. Kaitan tipografi pada *layout* yaitu memilih jenis huruf dan ukurannya termasuk jarak antar-huruf, kata, baris dan lebar paragraf. Sehingga dapat disimpulkan penggunaan tipografi yang sesuai dalam sebuah desain berpengaruh pada penyampaian informasi dan pesan dengan baik, serta dapat dipahami dan memunculkan efek yang diinginkan.

Pada perancangan *board game* ini, penggunaan tipografi yang digunakan adalah jenis huruf *sans serif* dan dekoratif. Penggunaan jenis huruf *sans serif* diterapkan pada bagian deskripsi informasi sehingga memudahkan keterbacaan, sedangkan penggunaan jenis huruf dekoratif diterapkan pada bagian judul atau *headline* dari *board game*, sehingga

karakteristik dari konsep *board game* dapat tersampaikan pada target *audience* yang merupakan remaja generasi Z.

2.3.5 Layout

Menurut Suriyanto Rustan, S.Sn dalam buku yang berjudul “*Layout Dasar dan Penerapannya*” menjelaskan bahwa layout dapat didefinisikan sebagai tata letak elemen–elemen desain dalam suatu bidang guna mendukung konsep visual yang diterapkan dalam suatu bidang. Elemen-elemen desain tersebut berupa ruang, ukuran, warna, dan tipografi [23]. *Layout* dapat membuat mempermudah keterbacaan informasi dalam sebuah visual dan menekankan keseimbangan ukuran, warna, letak/posisi, bentuk dalam bidang visual.

2.3.6 Media Asertif

Heinich mendefinisikan bahwa media merupakan alat saluran komunikasi yang digunakan sebagai proses penyampaian pesan [24]. Asertif adalah bentuk penyampaian untuk berbicara dan bertindak dengan keyakinan dan percaya diri tanpa menyerang atau menyinggung orang lain [25]. Dalam perancangan sebuah *board game*, media asertif dapat digunakan untuk mengkomunikasikan keinginan atau pendapat secara efektif dan jelas tanpa menyakiti perasaan atau merugikan orang lain. Menggunakan media asertif dalam *board game* adalah dengan mengutarakan pendapat atau keinginan secara langsung dan jelas, serta dapat menguraikan alasan yang mendasari pendapat atau keinginan tersebut, dan menerima tanggapan atau pendapat orang lain dengan sikap terbuka dan tidak defensif. Dengan menggunakan media asertif, interaksi dalam permainan dapat berjalan dengan jelas dan tidak merugikan orang lain, sekaligus membantu menciptakan suasana yang saling menghargai dan terbuka saat bermain *board game*.

2.3.7 Remaja Pada Generasi Z

The Brodahl and Carpenter's mengkategorikan setiap generasi berdasarkan tahun kelahiran: Generasi X (1961-1980), Generasi Y (1981-1995) dan Generasi Z (1995 dan sesudahnya). Generasi Z adalah generasi pertama dengan kemudahan akses teknologi internet dan aktivitas keseharian generasi ini banyak terpapar teknologi dalam jumlah yang besar sejak masa kecil mereka. Orang-orang pada generasi Z secara alami dianggap sangat nyaman dengan teknologi, sehingga dalam berinteraksi, media sosial adalah bagian penting dari perilaku bersosialisasi mereka. Generasi Z memiliki 'ikatan virtual' yang kuat, tetapi kurang dapat mengekspresikan pergulatan emosional dan psikologis yang mereka hadapi saat didunia nyata [26].

eMarketer menjelaskan bahwa generasi jejaring sosial ini (generasi Z) idealnya termasuk dalam segmen anak sekolah hingga mahasiswa atau yang terhitung sebagai angkatan pencari kerja. Generasi Z yang berusia 15-18 tahun memiliki lebih banyak kecenderungan untuk memilih situs sosial *online* untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang-orang yang mereka kenal dan merasa senang untuk memberikan umpan balik dan komentar aktif [26].

Paparan media sosial yang berlebih juga berdampak pada perkembangan psikososial remaja generasi Z. Menurut Erikson, tahap perkembangan psikososial remaja Generasi Z berada pada fase identitas dan kebingungan peran (*ego identity vs. role confusion*). Tugas remaja pada fase perkembangan ini adalah menyelesaikan krisis identitas agar dapat terbentuk identitas diri dan emosional yang stabil pada akhir masa remaja. Kegagalan dalam mengatasi krisis identitas, akan membahayakan masa depan remaja, sebab seluruh masa depan remaja sangat ditentukan dengan penyelesaian krisis identitas ini. Remaja yang berhasil mencapai suatu identitas diri yang stabil, akan tampil penuh

percaya diri, memperoleh pandangan jelas tentang dirinya dan mampu mengambil keputusan, serta tidak mudah terbawa arus dalam tantangan di lingkungannya [22].

Przybylski et al. mengatakan bahwa FOMO (*Fear of Missing Out*) dapat dipahami sebagai sebuah ketakutan atau kecemasan akan tertinggal terhadap suatu pengalaman berharga yang dimiliki oleh orang lain. Orang dengan tingkat FOMO (*Fear of Missing Out*) yang tinggi akan selalu ingin terhubung dengan orang lain [27].

2.3.8 Perilaku FOMO (*Fear of Missing Out*)

FOMO merujuk pada Teori SDT (*Self Determination Theory*), dimana Przybylski et al. mengatakan bahwa FOMO menunjukkan kurangnya pengaturan diri pada seseorang karena kebutuhan psikologis yang tidak terpenuhi selama jangka waktu yang lama. Teori SDT menjelaskan bagaimana pemenuhan tiga kebutuhan psikologis dasar, yaitu kemampuan, otonomi, dan keterkaitan, dapat mempengaruhi kesehatan psikologis dan kontrol diri secara efektif. Menurut teori SDT, menemukan fakta bahwa FOMO merupakan konstruksi psikologis yang paling erat terkait dengan penggunaan gawai yang tidak sesuai dan penggunaan media sosial yang berlebihan. Media sosial dengan fitur *real-time* dan berbasis lokasi menyebabkan seseorang merasa perlu terlibat langsung dalam diskusi *online* dan mempertahankan hubungan dengan orang lain [28].

Tingkat FOMO yang tinggi dapat menyebabkan berbagai efek pada individu, termasuk terputusnya hubungan non-virtual karena kurangnya perhatian saat berkomunikasi. Selain itu FOMO menyebabkan peningkatan frekuensi penggunaan pada gawai, rendahnya tingkat kepuasan hidup, dan keadaan emosional negatif seperti kebosanan dan kesepian. Hal ini menyebabkan terjadinya peningkatan perasaan terpisah dari orang lain [28].

Berdasarkan hal tersebut perancangan *board game* dibuat dengan strategi permainan yang menerapkan bentuk interaksi langsung target *audience* dengan teman-teman sebayanya untuk meningkatkan intensitas komunikasi secara tatap muka dan mengurangi rasa FOMO pada target *audience* yang merupakan remaja.