

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Referensi Perancangan

Pembahasan yang terdapat pada referensi perancangan terbagi menjadi dua yaitu referensi penelitian dan referensi desain. Referensi penelitian digunakan sebagai tinjauan pustaka yang berasal dari jurnal maupun tugas akhir yang memiliki relevansi dengan penelitian yang akan peneliti lakukan. Sedangkan referensi desain digunakan sebagai referensi ketika membuat desain dalam perancangan *board game* gamelan Jawa.

2.1.1 Referensi Penelitian

2.1.1.1 Penelitian dengan Judul “Desain *Board Game* untuk Media Pembelajaran Anak Usia 9 Tahun ke Atas tentang Investasi Sejak Dini”

Penelitian berjudul “Desain *Board Game* untuk Media Pembelajaran Anak Usia 9 Tahun ke Atas tentang Investasi Sejak Dini” yang disusun oleh Kiki Rizky Karunia, Institut Teknologi Sepuluh November [10]. Penelitian ini memiliki topik mengenai desain permainan *board game*. Latar belakang dari penelitian ini adalah karena kecakapan seseorang mengenai keuangan di Indonesia masih sangat rendah dan seharusnya manajemen tersebut dilatih kepada anak sejak dini. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk merancang *board game* atraktif dan interaktif yang menyenangkan mengenai investasi sejak dini untuk anak usia 9 tahun ke atas.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, studi literatur, *affinity diagram*, dan *usability test*. Hasil penelitiannya berupa *board game* dengan elemen-elemen lainnya seperti pion dan token. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah pada topik penelitian yaitu desain permainan *board game*. Sedangkan perbedaannya adalah penulis tidak menggunakan *affinity diagram* dan *usability test* serta penelitian ini memiliki objek tentang investasi sedangkan penulis mengambil objek gamelan Jawa.

2.1.1.2 Penelitian dengan Judul “Perancangan *Board Game* Edukasi Berbasis *Family Games* tentang *Reduce, Reuse, dan Recycle* untuk Anak-anak Umur 9-12 Tahun”

Penelitian berjudul “Perancangan *Board Game* Edukasi Berbasis *Family Games* tentang *Reduce, Reuse, dan Recycle* untuk Anak-anak Umur 9-12 Tahun” yang disusun oleh Aditya Anshaar Waluyo, Universitas Dinamika [11]. Penelitian ini memiliki topik mengenai desain permainan *board game*. Latar belakang dari penelitian ini berawal dari adanya permasalahan data sampah yang terus meningkat setiap tahunnya dan terdapat riset yang membuktikan bahwa dengan menggunakan 3R (*Reduce, Reuse, dan Recycle*) maka sampah dapat berkurang. Tujuan penelitian ini yaitu untuk merancang media berupa *board game* yang dapat digunakan untuk mengedukasi masyarakat khususnya anak-anak mengenai 3R. Menggunakan metode penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, dokumentasi, studi kompetitor, dan wawancara.

Penelitian ini menggunakan analisis data berupa reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan data. Hasil penelitian berupa *board game* dengan media pendukung yaitu *packaging*, poster, stiker, gantungan kunci, dan video. Persamaan dengan penelitian penulis adalah topik perancangannya yaitu desain permainan *board game*. Perbedaannya adalah penelitian ini memiliki objek tentang 3R sedangkan objek penelitian penulis adalah gamelan Jawa. Selain itu, penulis tidak menggunakan analisis data reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan data melainkan menggunakan analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, Threat*).

2.1.1.3 Penelitian dengan Judul “Perancangan *Board Game* Bertema Pasar Tradisional Yogyakarta”

Penelitian berjudul “Perancangan *Board Game* Bertema Pasar Tradisional Yogyakarta” yang disusun oleh Gladis Mega Romanica, Institut Seni Indonesia Yogyakarta [6]. Penelitian ini memiliki topik mengenai desain permainan *board game*. Latar belakang penelitian ini berawal dari permasalahan banyaknya keberadaan waralaba pasar modern yang mulai menggeser eksistensi dari pasar tradisional yang keberadaannya harus dipertahankan karena terdapat interaksi kekeluargaan dalam proses tawar-menawar di dalamnya. Penelitian ini bertujuan untuk merancang *board game* yang ditujukan untuk mengenalkan seni tawar-menawar yang terdapat di pasar tradisional.

Menggunakan metode penelitian kualitatif dan teknik pengumpulan data berupa wawancara, dokumentasi, dan observasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis 5W+1H (*What, Who, Why, Where, When, How*). Hasil penelitian berupa *board game* dengan media pendukung yaitu *tote bag* dan dompet kanvas, *cutting sticker* dan *pin acrylic*, cuplikan video tutorial, poster, dan *leaflet*. Persamaan dengan penelitian penulis adalah topik perancangannya yaitu desain permainan *board game*. Perbedaannya adalah penelitian ini memiliki objek tentang pasar tradisional Yogyakarta sedangkan objek penelitian penulis adalah alat musik tradisional gamelan Jawa. Selain itu, analisis penelitian ini menggunakan analisis data 5W+1H sedangkan penulis menggunakan analisis SWOT.

2.1.2 Referensi Desain

2.1.2.1 Referensi Desain dari Tugas Akhir dengan judul “Perancangan *Board Game* Pawukon pada Penanggalan Jawa sebagai Media Edukasi untuk Remaja”

Penulis mengambil referensi desain dari penelitian berjudul “Perancangan *Board Game* Pawukon pada Penanggalan Jawa sebagai Media Edukasi untuk Remaja” yang disusun oleh Hidayatul Fitriyani, Taufiq Wahab, S.Sn. M.Sn., Universitas Telkom [12]. Alasan memilih penelitian ini sebagai referensi desain adalah karena memiliki kesamaan objek yaitu tentang kebudayaan Jawa yang memiliki desain dengan kesan Jawa namun modern. Penulis tertarik terhadap warna-warna yang digunakan dalam perancangan *board game* tersebut karena walaupun objek yang dipilih adalah kebudayaan tradisional Jawa namun desain *board game* yang dirancang terlihat menarik dan modern. Visual-visual yang ditampilkan cukup sederhana namun mewakili pesan yang ingin disampaikan kepada target *audience* untuk pengenalan kebudayaan Jawa yaitu Pawukon (pekan dalam Jawa dan Bali).

Selain itu, penulis ingin menjadikan referensi penelitian ini dalam pemilihan *font* yang mirip dengan aksara Jawa sangat mendukung kesan dari kebudayaan Jawa yang ingin ditunjukkan. *Board game* Pawukon memiliki komponen *board game* seperti kartu yang menambah kesenangan dalam bermain, dengan desain papan permainan, dan kartu menggunakan gambar yang berhubungan dengan Pawukon

dengan gambar ilustrasi kartun semi realis dan tidak banyak tulisan sehingga terlihat rapi.



Gambar 2.1 Komponen *Board Game* Pawukon
 Sumber: Hidayatul Fitriyani, Taufiq Wahab, S.Sn. M.Sn.

2.1.2.2 Referensi Desain dari *Board Game the Heritage of Batik*

Penulis menggunakan referensi desain dari *board game the Heritage of Batik* buatan Educa Studio karena memiliki objek yang masih berhubungan dengan kebudayaan Indonesia yaitu batik. *Board game the Heritage of Batik* memiliki berbagai macam komponen pendukung dalam permainan seperti papan, token, dan kartu. Semua komponen tersebut memiliki keselarasan warna dengan *layout* yang simetris sehingga menimbulkan keharmonisan desain dan nyaman untuk dilihat. Penulis tertarik untuk menjadikan *board game* tersebut menjadi referensi dalam mendesain *board game* gamelan Jawa dengan melihat bagaimana pemilihan *shade* warna yang digunakan dan penggunaan *layout* dalam komponen *board game*.



Gambar 2.2 Komponen *Board Game the Heritage of Batik*
 Sumber: *boardgame.id*

2.1.2.3 Referensi Desain dari *Board Game* Bhinneka

Penulis menggunakan referensi desain dari *board game* Bhinneka yang diterbitkan oleh Manikmaya Games karena memiliki gaya desain yang modern dan elegan. *Board game* Bhinneka merupakan permainan kartu yang memiliki tema keanekaragaman suku dan budaya Indonesia. Di dalam *board game* ini pemain akan dapat mengenali kebudayaan di Indonesia dengan cara menebak kartu melalui permainan yang menyenangkan. *Board game* Bhinneka memiliki gaya desain yang minimalis dan lebih bersih sehingga pandangan anak-anak akan lebih jelas dan terfokus melihat ilustrasi gambar yang ada. Desain *board game* Bhinneka cocok digunakan sebagai media edukasi yang tidak membosankan karena tulisan yang digunakan tidak terlalu banyak dan lebih menonjolkan ilustrasi gambar.

Selain itu, penulis tertarik dengan *layout* yang dimiliki *board game* Bhinneka. *Board game* Bhinneka menggunakan *layout* simetris yang terlihat rapi dengan elemen desain motif yang masih memiliki konsistensi bentuk dengan logo *board game*. Penempatan ilustrasi tentang kebudayaan Indonesia di dalam kartu langsung menjadi pusat perhatian yang akan memudahkan anak-anak dalam memahami tema *board game* melalui visual yang digunakan dan ditata sedemikian rupa.



Gambar 2.3 Komponen *Board Game* Bhinneka
 Sumber: *playday.id*

2.2 Dasar Teori

2.2.1 Media Edukasi

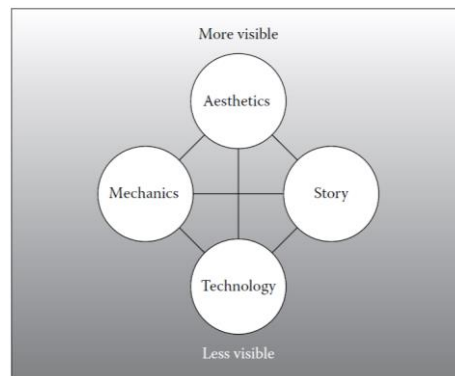
Heinich dalam Azhaar mengatakan bahwa media edukasi untuk pengenalan atau pembelajaran merupakan penghubung antara pembawa dan penerima pesan dengan menyampaikan informasi yang bersifat mendidik dan memiliki tujuan memberi arahan atau materi untuk keberlangsungan pembelajaran [12]. Oleh karena itu, media pembelajaran menjadi hal utama dalam menjembatani pembawa dan penerima pesan. Media pembelajaran berupa barang fisik yang dapat dilihat, didengar, atau diolah oleh panca indra manusia. Di dalam sebuah media edukasi biasanya menggunakan alat permainan edukatif sebagai media dalam menyampaikan suatu pesan.

Departemen Pendidikan Nasional mendefinisikan alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana bermain yang dapat membantu dalam mengembangkan kemampuan anak dan terdapat nilai edukatif (pendidikan) di dalamnya [13]. Sebelum mengembangkan alat permainan edukatif, Badru Zaman dalam Pramudito menyebutkan beberapa syarat dalam membuat alat permainan edukatif, yaitu [13]:

- (a) Syarat edukatif dalam pembuatan alat permainan yang dapat digunakan untuk edukasi harus disesuaikan dengan program pendidikan yang sedang berlaku sehingga alat permainan tersebut dapat membantu tujuan dari pendidikan.
- (b) Syarat teknis alat permainan edukatif yang dibuat harus mempertimbangkan pemilihan bahan, kekuatan bahan, kualitas bahan, warna, dan sebagainya.
- (c) Syarat estetika alat permainan edukatif harus memperhatikan unsur keindahan. Persyaratan ini penting karena dapat menarik perhatian dan memotivasi anak-anak untuk memainkannya.

2.2.2 Elemen Dasar *Game*

Dalam buku *The Art of Game Design* disebutkan bahwa terdapat empat elemen dasar dalam sebuah *game* yang terdiri dari mekanika, cerita, estetika, dan teknologi [14].



Gambar 2.4 *The Four Basic Elements*
 Sumber: *The Art of Game Design*

1. Mekanika (*mechanics*) adalah prosedur atau aturan di dalam sebuah permainan. Mekanika menunjukkan tujuan permainan, bagaimana pemain dapat atau tidak dapat mencoba mencapainya, dan apa yang akan terjadi ketika mereka mencoba. Sebuah mekanika dalam sebuah permainan terdiri dari beberapa aspek yaitu:
 - a. *Space*/ruang merupakan lingkaran sihir dalam sebuah permainan. Ruang menjadi tempat berlangsungnya sebuah permainan. Terdapat berbagai tempat yang terdapat dalam permainan dan saling terkait.
 - b. Di dalam sebuah ruang permainan pasti memiliki objek di dalamnya seperti karakter, properti, token, papan skor, atau apapun yang dapat dilihat atau

dimanipulasi dalam sebuah permainan yang disebut *object*, *attributes*, dan *states*.

- c. *Action*/aksi atau tindakan merupakan sebuah kata kerja dari mekanisme sebuah permainan. Aksi adalah sesuatu yang dapat dilakukan oleh pemain dalam suatu permainan baik tindakan operatif (tindakan dasar yang dapat dilakukan pemain) ataupun tindakan resultan (tindakan operasional untuk mencapai tujuan).
 - d. *Rules*/aturan merupakan mekanika dalam permainan yang paling dasar. Aturan dapat mengatur dalam menentukan ruang, objek, aksi, konsekuensi aksi, batasan aksi, dan tujuan. Dengan mengikuti aturan yang ada, permainan akan berjalan dengan baik dan terstruktur dengan batasan yang jelas.
 - e. *Skill* adalah kemampuan yang dimiliki manusia menggunakan akal dan pikiran dalam melakukan sesuatu. Dalam sebuah permainan, pemain juga dituntut untuk memiliki *skill* agar dapat bermain dengan baik. *Skill* tersebut di antaranya adalah keterampilan fisik (kekuatan, ketangkasan, koordinasi, dan ketahanan fisik), keterampilan mental (memori, pengamatan, dan pemecahan teka-teki), dan keterampilan sosial (membaca pikiran lawan, membodohi lawan, dan berkoordinasi dengan rekan satu tim).
2. Cerita (*story*) adalah urutan peristiwa yang terungkap dalam sebuah permainan. Ketika kita memiliki cerita yang ingin diceritakan melalui permainan, kita harus memilih mekanika yang akan memperkuat cerita tersebut dan membiarkannya muncul. Sama seperti pendongeng, seorang pembuat permainan akan memilih estetika dan teknologi yang cocok untuk memperkuat cerita dalam sebuah permainan.
 3. Estetika (*aesthetics*) merupakan aspek yang penting dari sebuah desain permainan karena berhubungan langsung dengan pengalaman pemain. Estetika menunjukkan bagaimana permainan terlihat, suara yang ada, bau, selera, dan perasaan yang ada.
 4. Teknologi (*technology*) yang dimaksud di sini bukanlah teknologi tinggi, tetapi setiap bahan dan interaksi yang terdapat di permainan seperti kertas atau pensil. Teknologi memungkinkan pemain untuk melakukan atau melarang melakukan

hal-hal tertentu. Teknologi ini pada dasarnya merupakan media di mana estetika, mekanika, dan cerita terjadi.

2.2.3 Board Game

2.2.3.1 Pengertian Board Game

Board game adalah sebuah permainan yang dapat dimainkan oleh dua orang pemain atau lebih menggunakan media berupa papan permainan yang telah didesain sedemikian rupa sesuai dengan jenis permainan [15]. *Board game* dimainkan di atas papan yang mengharuskan para pemain melakukan interaksi secara langsung dengan pemain yang lain. Menurut forum *board game* Indonesia, *board game* merupakan salah satu permainan non-elektronik menggunakan karton tebal (papan) atau *board* sebagai komponen utamanya yang biasanya didukung komponen lain seperti token, kartu, dan lain sebagainya [6].

2.2.3.2 Komponen Board Game

Beberapa komponen yang biasanya digunakan dalam sebuah *board game* antara lain adalah sebagai berikut [16].

1. Kartu dalam sebuah *board game* pada umumnya dibuat dari bahan kertas dengan berbagai ukuran yang memiliki berbagai fungsi di antaranya sebagai kartu petunjuk, kartu *role*, kartu penanda giliran, dan lain sebagainya.
2. *Board* merupakan papan yang digunakan sebagai komponen permainan dari sebuah *board game*. Jumlah papan permainan dalam sebuah *board game* bisa lebih dari satu, bahkan ada *game* di mana setiap pemain memiliki *board* masing-masing. Sedangkan *modular board* merupakan papan permainan yang disusun dari beberapa kepingan sehingga di setiap permainan pemain merasakan kesan yang berbeda.
3. *Tile* dalam bahasa Indonesia memiliki arti yaitu kotak atau petak. Petak biasanya memiliki bentuk yang beragam seperti persegi atau segi empat, segi lima, segi enam, dan sebagainya. Petak biasanya terdapat dalam permainan dengan mekanik *tile placement* yang memiliki fungsi sebagai tempat yang harus dihubungkan dengan petak lain sehingga dapat digunakan untuk ditempati pemain.

4. Pion atau bidak biasanya digunakan untuk mewakili atau merepresentasikan pemain dengan karakter tertentu. *Meeple* adalah pion karakter kayu kecil yang mewakili pemain yang banyak digunakan oleh *board game* modern. Sedangkan *figure* atau *minis* adalah model mainan yang diambil dari karakter atau tokoh di kehidupan sehari-hari atau tokoh terkenal.
5. Dadu adalah objek yang memiliki simbol atau angka pada setiap sisinya. Dadu tidak hanya berbentuk bangun kubus yang memiliki enam sisi, sekarang banyak ditemui dadu yang memiliki delapan sisi bahkan sampai sepuluh sisi.
6. Token merupakan objek dalam sebuah permainan *board game* yang dapat merepresentasikan atau mewakili objek lain dengan lebih sederhana dan biasanya berbentuk kepingan dengan ukuran kecil. Ada juga token *board game* 3D kecil yang memiliki bentuk mirip dengan bentuk objek sebenarnya.
7. *Rulebook* (buku petunjuk) adalah buku atau lembaran yang berisi panduan yang berisi mengenai cara bermain, aturan bermain, dan detail permainan.

2.2.3.3 Manfaat *Board Game* bagi Anak-anak

Shuffle.id yang merupakan perpustakaan *game* di Bandung menyebutkan manfaat dari bermain *board game* bagi anak, di antaranya yaitu [16]:

1. *Board game* dapat digunakan sebagai penangkal dari ketergantungan gawai. Bermain *board game* dapat mengalihkan anak dari bermain gawai agar tidak kecanduan dan berlebihan bermain gawai yang akan membuat mata lelah. Kelebihan *board game* dibandingkan dengan *game* lainnya adalah dapat dimainkan oleh beberapa orang yang memungkinkan terjadinya komunikasi secara langsung sehingga interaksi sosial dapat terjalin dengan baik [9]. *Board game* berbeda dengan *game* digital yang hanya dapat dimainkan tidak secara langsung atau hanya satu arah, selain itu *board game* tidak menimbulkan kerusakan atau kelelahan mata saat bermain [9].
2. *Board game* dapat melatih fokus anak. Adanya aturan di sebuah *board game* membuat anak akan mencoba untuk fokus agar dapat mengikuti permainan tersebut.
3. *Board game* dapat digunakan sebagai pengendalian emosi. Dalam sebuah permainan terdapat pemain yang kalah dan menang. Hal tersebut akan melatih

anak bagaimana untuk mengendalikan emosinya ketika dia kalah dalam permainan.

4. *Board game* dapat menumbuhkan jiwa berkompetisi. Beberapa anak biasanya memiliki masalah seperti kurang percaya diri. Bermain *board game* dengan teman lain dan terdapat peraturan yang adil di dalamnya akan memicu anak untuk mulai percaya diri terhadap apa yang dia lakukan. Selain itu, anak mengerti bagaimana cara bersaing yang sehat dan tidak curang dalam sebuah permainan.
5. *Board game* dapat digunakan sebagai media belajar yang menyenangkan. Permainan *board game* mengharuskan pemainnya untuk dapat berpikir, memecahkan masalah, dan mengambil suatu keputusan. Faktor edukasi tersebut terdapat dalam semua permainan termasuk dalam digital *online game* yang sekarang lebih banyak dimainkan oleh anak-anak. Namun, pembelajaran dan pengalaman yang diperoleh dari bermain *board game* berbeda dengan digital *online game*. Karena terdapat interaksi di dalamnya maka para pemain dapat belajar dari reaksi setiap pemain secara langsung, hasil keputusan yang diambil, dan mengetahui dampak bagi pemain itu sendiri maupun bagi pemain lawan [10].

2.2.4 Ilustrasi

Menurut Supriyanto, ilustrasi merupakan penjelasan suatu maksud dan tujuan melalui bentuk visual yang dapat berupa gambar atau foto [12]. Ilustrasi digunakan untuk mempermudah pembaca memahami pesan atau informasi sekaligus untuk menambah daya tarik. Oleh karena itu, dibutuhkan peran ilustrator untuk memvisualisasikan dan menggambarkan pesan agar tersampaikan kepada target *audience*. Menurut Rakhmat Supriyanto, ilustrasi yang menarik biasanya mencakup beberapa kriteria, yaitu informatif, mudah dipahami, komunikatif, punya daya tarik yang kuat, menggugah hasrat dan perasaan untuk membaca, dan memiliki kualitas yang memadai [11].

2.2.5 Tipografi

Tipografi merupakan ilmu yang mempelajari mengenai seluk-beluk huruf atau yang disebut bahasa yang dapat dilihat (*visual language*) [12]. Menurut

Rakhmat Supriyanto, tipografi adalah ilmu yang mempelajari tentang karakteristik dan spesifikasi huruf, bagaimana memilih dan mengelola huruf yang digunakan untuk maksud dan tujuan tertentu [11]. Huruf biasanya memiliki karakter atau kesan yang berbeda-beda sehingga penggunaannya harus disesuaikan dengan kesan yang ingin diwujudkan melalui tipografi dalam *visual language*. Menurut Rakhmat Supriyanto di dalam buku *Desain Komunikasi Visual*, tipografi dibagi menjadi tujuh yaitu huruf klasik (*classical typefaces*), huruf transisi (*transitional*), huruf sans serif, huruf modern roman, huruf berkait belok (*egyptian slab serif*), huruf tulis (*script*), dan huruf dekoratif (*decorative*) [11].

2.2.6 Layout

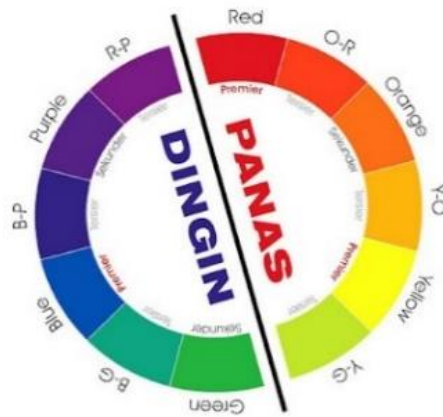
Layout adalah penyusunan elemen-elemen desain yang berhubungan ke dalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan yang artistik [17]. *Layout* dapat diartikan sebagai tata letak, pengaturan, atau penempatan. SURIANTO mengatakan bahwa *layout* adalah tata letak yang digunakan dalam suatu media untuk mendukung pesan atau konsep yang ingin disampaikan melalui elemen desain yang diaplikasikan pada suatu bidang [12]. Terdapat empat prinsip dasar *layout* agar dapat menghasilkan tata letak yang baik yaitu *sequence*, *emphasis*, *balance*, dan *unity* [12].

2.2.7 Warna

Rakhmat Supriyanto menyatakan bahwa warna adalah salah satu dari elemen visual yang sangat penting dikarenakan sangat mudah untuk menarik perhatian dari *audience* [11]. Secara ilmiah, warna dapat diolah oleh otak dan diterima oleh panca indra penglihatan manusia sehingga dapat memunculkan perasaan dan emosional tertentu [12]. Kesan yang ditimbulkan dari warna-warna tertentu dapat memperkuat isi pesan yang ingin disampaikan. Warna kuat dan kontras memiliki kesan meriah dan dinamis sedangkan warna *soft* memiliki kesan tenang, romantis, dan lembut [11].

Secara garis besar warna dapat dibedakan menjadi dua golongan yaitu golongan warna panas dan warna dingin [18]. Warna panas di antaranya adalah warna merah, merah-oranye, oranye, oranye-kuning, kuning, kuning-hijau yang menimbulkan kesan dinamis, hangat, aktif, dan menarik perhatian. Sedangkan

warna dingin di antaranya adalah hijau, hijau-biru, biru, biru-ungu, ungu, ungu-merah yang menimbulkan kesan statis, pasif, damai, kalem, dan kurang mencolok. Oleh karena itu, pemilihan warna tidak boleh dilakukan secara sembarangan dan harus disesuaikan dengan kesan apa yang ingin dimunculkan dalam suatu desain.



Gambar 2.5 Skema Warna Brewster
Sumber: grafis-media.website