

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

Pembahasan pada bab ini berfokuskan pada referensi dan teori yang digunakan penulis sebagai acuan dalam merancang *board game adventure* cerita rakyat sejarah Pekalongan.

#### **2.1 Referensi Perancangan**

##### **2.1.1 Penelitian berjudul “Perancangan *Board Game* Tokoh Sahabat Nabi Untuk Edukasi Anak Usia 9-12 Tahun”**

Penelitian berjudul “Perancangan *Board Game* Tokoh Sahabat Nabi Untuk Edukasi Anak Usia 9-12 Tahun” yang disusun oleh Muhammad Afi Dliyaulhaq dan Marsudi dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya pada tahun 2021. Penelitian ini bergerak dari kurangnya inovasi orang tua ataupun guru dan minimnya media pembelajaran dalam mengenalkan tokoh teladan muslim kepada anak. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan melakukan wawancara, dan studi pustaka. Dilanjutkan menggunakan analisis 5W+1H. Pada penelitian ini menghasilkan papan *board game*, bidak, kartu soal, kartu *fun fact*, kartu bantuan, keping darah, kartu poin, dadu, buku panduan, kemasan [12]. Penulis mengambil referensi karena memiliki kesamaan pada objek penelitian yaitu *board game*. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada penggunaan metode penelitian. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan terletak pada topik penelitian.

##### **2.1.2 Penelitian berjudul “Edukasi Budaya Topeng Malangan Melalui Media Interaktif *Board Game*”**

Penelitian berjudul “Edukasi Budaya Topeng Malangan Melalui Media Interaktif *Board Game*” yang dilakukan oleh Al Hazmi Indrapasca Yoga, Alvanov Zpalanzani, Agus Sachari asal Institut Teknologi Bandung pada tahun 2020 membahas tentang perancangan *board game* kesenian tradisional Topeng Malangan khas dari Kota Malang. Penelitian bertujuan untuk mengenalkan karakter

Topeng Malangan pada anak menggunakan interaktif desain sebagai metode perancangannya. Metode interaktif diharapkan mampu menjadi media permainan yang dapat dimainkan oleh keluarga, sehingga dapat mengeksplorasi uji coba, dan evaluasi dalam perancangan *board game* ini [13]. Pada perancangan ini peneliti menggunakan metode kualitatif dengan melakukan observasi, wawancara, dan studi pustaka.

Banyaknya elemen pada Topeng Malangan, dilakukan pemilihan berdasarkan karakteristik, peran, dan bentuk visual karakter menjadi tema dalam perancangan ini. Konsep yang digunakan pada perancangan ini menggunakan pendekatan interaktif yaitu edukasi sambil bermain. Penelitian ini difokuskan pada pengenalan dan edukasi karakter yang ada pada Topeng Malangan. Sistem permainan menggunakan permainan kartu dengan melibatkan lebih dari dua orang. Penulis mengambil referensi pada penelitian ini karena memiliki kesamaan terhadap pendekatan interaktif yaitu edukasi dengan bermain dan penggunaan unsur-unsur kebudayaan Indonesia. Sedangkan pembeda dalam penelitian ini adalah tema dalam perancangan. Pada penelitian ini menggunakan tema tokoh Topeng Malangan, sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan menggunakan tema cerita rakyat sejarah Pekalongan.

### **2.1.3 Penelitian berjudul “Belago Simulasi Strategi Perang dan Ekonomi Dalam Media Permainan Papan”**

Penelitian ini dilakukan oleh Robertus Adi Oktavian dan Samuel Gandang Gunanto dari Program Studi Animasi Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta yang diterbitkan pada Oktober 2018. “Belago” dalam bahasa Palembang memiliki arti berkelahi atau bertarung. Dilakukannya perancangan ini bermula untuk memberikan sistem bahasa tutur eksperensial yang mampu memberikan nilai moral dalam pengalaman bermain, menambah permainan fisik, dan menambah jenis permainan bertarung dalam media permainan papan di Indonesia. Penulis mengambil referensi pada tahapan-tahapan perancangan *board game* yaitu dilakukannya percobaan permainan pada anak, penyempurnaan pada tahap *finishing*, dan kemasan. Pada penelitian ini memiliki kriteria target market

berdasarkan demografis, diantaranya: 1. Usia: Remaja 10 Tahun sampai Dewasa, 2. Jenis kelamin: Laki – laki dan Perempuan, 3. Pendidikan: Latar pendidikan apapun, 4. Status Sosial: Semua kalangan, 5. Negara: Indonesia & Internasional, 6. Bahasa: Bahasa Indonesia & Inggris.

Permainan dimainkan oleh 2 tim, tim merah dan tim biru. Penentuan pemenang pemain yaitu siapa yang pertama kali menghancurkan atau menghabiskan darah musuh menjadi 0. Dalam perancangan ini berisikan pion rakyat, pion nelayan, pion penambang, pion prajurit bertahan, pion prajurit menyerang, pion raja, papan permainan, dadu, kartu kesempatan, kartu item, kemas, dan buku panduan [14]. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan terletak pada aturan bermain.

Dari tiga referensi perancangan yang digunakan dapat disimpulkan bahwa perancangan yang akan dilakukan merupakan perancangan yang orisinal dikarenakan perancangan dengan tema *board game adventure* cerita rakyat sejarah Pekalongan belum pernah dibahas atau digunakan pada perancangan atau penelitian terdahulu.

## 2.2 Referensi Karya

### 2.2.1 Penelitian yang berjudul “*Jungle Quest* Edukasi Pengetahuan Umum Lima Binatang Langka Indonesia Dalam Permainan Kartu”



Gambar 2.1 “*Jungle Quest*” Edukasi Pengetahuan Umum Lima Binatang Langka Indonesia Dalam Permainan Kartu.  
(Sumber: Hizkia Kurniawijaya Hanz, dkk)

Penelitian yang berjudul “*Jungle Quest*” Edukasi Pengetahuan Umum Lima Binatang Langka Indonesia Dalam Permainan Kartu, merupakan penelitian yang dikerjakan oleh Hizkia Kurniawijaya Hanz, Samuel Gandang Gunanto, dan Pandan Pareanom yang berasal dari Program Studi Animasi ISI Yogyakarta pada tahun 2019. Pencapaian akhir pada penelitian ini berupa desain *game* berupa kartu dengan dimensi 12x7 cm sebanyak 35 buah, tata cara bermain atau *game rule*, dan desain kemasan. Gaya desain yang digunakan pada penelitian ini menggunakan jenis ilustrasi naturalis dengan visual *style* 2 dimensi dimana menggambarkan sesuatu seperti wujud aslinya. Pada penelitian ini menggunakan dua kombinasi warna, yaitu warna hangat dan dingin. Penulis mengambil referensi visual dari penelitian ini dikarenakan media yang digunakan memiliki kesamaan yaitu berupa kartu. Sedangkan pembeda penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan terletak pada gaya ilustrasi yang digunakan. Ilustrasi yang akan digunakan menggunakan jenis ilustrasi chiby 2 dimensi namun menggunakan *brush* dengan tekstur kapur sehingga terlihat bervolume [15].

### 2.2.2 *Board game* karya Lisa Spiral yang berjudul “Auho Dino”



Gambar 2.2 *Board game* Auho karya Lisa Spiral  
(Sumber: Behance)

Perancangan *board game* dikerjakan oleh Lisa Spiral dengan judul “Auho Dino” yang diunggah pada September 2021 melalui *platform Behance* dan *Instagram* [16]. Lisa Spiral merupakan seorang *illustrator* dan *visual storytelling* asal Moscow, Russia. Pemilik akun *Behance* Lisa Spiral memiliki jumlah pengikut

sebanyak 1.216, telah disukai sebanyak 3.378 dan telah dilihat sebanyak 20.799 kali. Sedangkan pada akun Instagram Lisa Spiral dengan nama akun @lisaspiral memiliki jumlah pengikut sebanyak 1.715 [17]. Perancangan *board game* Auho ini merupakan komisi berbayar yang dikerjakan untuk @evrikus.games. Evrikus Games merupakan penerbit *board game* yang ada di Russia. Perancangan *board game* ini menggunakan warna-warna yang cerah. Ilustrasi yang digunakan juga menggunakan jenis 2 dimensi bervolume. Penggunaan ciri khas kulit serta gerigi pada kulit dinosaurus digunakan untuk membuat huruf pada judul permainan. Pada karya ini juga menggunakan jenis *brush* dengan tekstur seperti kapur. Penulis mengambil referensi visual dari karya ini dikarenakan memiliki kemiripan dengan jenis gaya ilustrasi dan penggunaan warna-warna yang cerah dalam perancangan *board game*. Sedangkan pembeda karya ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah jenis ilustrasinya.

### 2.2.3 *Board game* karya Illias Sounas dengan judul “*Le Livre-Jeu Espace-Space Board Game Book*”



Gambar 2.3 *Board game* karya Illias Sounas  
(Sumber: Behance)

*Le Livre-Jeu Espace-Space Board Game Book* atau dalam bahasa Indonesia diartikan sebagai Buku Permainan Luar Angkasa ini dibuat oleh Illias Sounas yang dipublikasikan pada *platform* Behance pada 21 September 2021. *Board game* karya Illias juga telah mendapatkan nominasi sebagai *Prix Roberval Jeunesse French Book Award*. Pemilik akun Behance Illias Sounas *Ηλίας Σούνας* telah memiliki

jumlah penglihat sebanyak 225.216, pengikut sebanyak 9.503, dan telah diapresiasi sebanyak 21.506. Ilias Sounas merupakan seorang ilustrator asal Athens, Greece yang menyukai ilustrasi monster dengan gaya yang unik dan desain karakter lucu. Ilias juga memiliki akun sosial media lain sebagai media publikasi karya diantaranya *website* sounasdesign.com, Instagram dengan akun @sounas\_ilias, dan *dribbble* [dribbble.com/sounas](https://dribbble.com/sounas) [18]. Penulis mengambil referensi visual dari *board game* ini dikarenakan memiliki kesamaan pada konsep perancangan yaitu menyatukan sebuah buku dengan permainan dan media dan bahan pion yang digunakan. Sedangkan pembeda penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan terletak pada jenis ilustrasi. Pada penelitian ini menggunakan ilustrasi dengan gaya *flat design* dan penelitian yang akan dilakukan menggunakan jenis ilustrasi dengan gaya *chiby* dan menggunakan *brush* dengan tekstur kapur.

Dari tiga referensi perancangan yang digunakan dapat disimpulkan bahwa perancangan yang akan dilakukan merupakan perancangan yang orisinal dikarenakan perancangan dengan tema *board game adventure* cerita rakyat sejarah Pekalongan belum pernah dibahas atau digunakan pada perancangan atau penelitian terdahulu. Lalu kebaruan pada penelitian atau perancangan yang akan dilakukan adalah terletak pada penggunaan jenis ilustrasi, tekstur pada ilustrasi dan media yang menggabungkan antara buku dan *board game*.

## **2.3 Landasan Teori**

### **2.3.1 Board Game sebagai Media Interaktif**

*Board game* adalah permainan yang dilakukan di atas sebuah papan yang dimainkan lebih dari dua orang. Permainan yang dimainkan dengan lebih dua orang tidak lepas dari interaksi antar pemain. Sehingga interaksi tersebut menimbulkan hubungan sosial antar pemain [13]. *Genre* pada permainan memiliki ragam jenisnya diantaranya adalah *action, adventure, role playing, sport, simulation, racing, music game*.

#### **2.3.1.1 Board Game Adventure**

*Board game adventure* adalah jenis permainan papan yang membuat pemainnya seolah-olah berjalan mengitari suatu tempat yang telah dirancang

sedemikian rupa, mengoleksi berbagai barang atau properti dalam bermain, menyelesaikan misi dan tantangan yang ada pada permainan. Permainan dengan *genre adventure* juga memiliki dua *sub-genre* yaitu *survival horror* dan *metroidvania* [19]. Contoh: Tom Rider dan Citadels. Menurut Shuffle.id, sebuah perpustakaan *board game* di Bandung mengatakan *board game* yang dimainkan oleh anak memiliki manfaat, yaitu [20]: (1) Penangkal ketergantungan *gadget*. Mengenalkan *board game* pada anak dapat mengurangi kecanduan penggunaan *gadget*, sehingga dapat menjadi sarana meningkatkan waktu berkualitas orang tua dan anak, (2) Melatih fokus. Panduan bermain yang ada pada permainan dapat melatih fokus pada anak. Hal ini dapat melatih kinerja otak pada anak seiring berjalannya waktu, (3) Sebagai pengendali emosi. Beberapa permainan memiliki aturan penentu menang dan kalah, namun tidak jarang beberapa permainan digunakan hanya sebagai hiburan. Menang dan kalah pada suatu permainan dapat mengajarkan dan melatih tingkat emosional pada anak, (4) Menumbuhkan jiwa berkompetisi. Penggunaan aturan permainan yang adil dapat menumbuhkan rasa persaingan yang sehat, (5) Sebagai media pembelajaran yang menyenangkan. Penggunaan ilustrasi dan warna cerah membuat *board game* digunakan sebagai media belajar untuk anak. Penggunaan *board game* juga memberikan rasa menyenangkan, sehingga anak tidak mudah bosan.

*Board game* melibatkan komponen permainan yang dapat digenggam atau digerakan. Komponen pada permainan juga memiliki banyak jenisnya, mulai dari kepingan, kartu, token atau bidak, dadu, buku panduan, dan papan permainan. Berikut komponen *board game* diantaranya [21]: (1) Kepingan. Kepingan atau yang bisa disebut *tile* merupakan kepingan tebal berbahan karton atau *cardboard*, kepingan dapat digunakan pengganti kartu. Cara menggunakan kepingan dengan disebar, diletakan diatas permainan atau dirangkai menjadi area bermain yang saling terhubung, (2) Kartu. Kartu merupakan komponen yang dapat digenggam atau diletakan diatas meja dalam keadaan terbuka atau tertutup, (3) Token atau Bidak. Token atau bidak adalah penanda yang digunakan untuk menandai poin, posisi, atau mengartikan sumber daya tertentu. Token dapat berbentuk dua dimensi maupun tiga dimensi. Token atau bidak dapat berbahan dasar kayu, plastik, karton,

dan masih banyak lainnya, (4) Dadu. Dadu digunakan sebagai penanda jalannya bidak atau menambah kekuatan pada pemain, (5) Buku Panduan. Buku panduan merupakan buku yang digunakan untuk menjelaskan cara dan alur dalam sebuah permainan. Buku panduan berisikan tentang apa yang harus dilakukan dan larangan untuk memainkan permainan, (6) Papan Permainan. Papan permainan adalah komponen dasar pada permainan *board game*. Papan permainan dapat berbahan dasar kayu, karton, *yellow board*, dan masih banyak lainnya.

Perancangan sebuah *board game* tidak lepas dari elemen-elemen yang melekat ketika merancang sebuah permainan. Elemen-elemen yang ada pada permainan meliputi *mechanics*, *technology*, *story* dan *aesthetic*. Berikut merupakan penjelasan dari beberapa elemen perancangan sebuah permainan [22]: (1) *Mechanics*. *Mechanics* bertujuan untuk menggambarkan tujuan permainan, bagaimana permainan dapat dan tidak dapat dicapai, dan apa yang terjadi ketika pemain dimainkan. *Mechanics* dibagi menjadi 5 poin yaitu (a) *space* (ruang), (b) *object*, *attributes*, dan *states*, (c) *action* (aksi), (d) *rules* (aturan), dan (e) *skill*, (2) *Story*. *Story* adalah urutan peristiwa yang terungkap dalam permainan. *Story* pada permainan dapat berpola linier dan pra naskah atau bercabang dan emergent. (3) *Aesthetics*. *Aesthetics* berhubungan dengan bagaimana permainan dapat dilihat, suara, bau, selera, dan perasaan. Estetika memiliki dampak hubungan paling besar dan langsung dengan pengalaman pemain. (4) *Technology*. *Technology* adalah pemilihan media yang dituangkan pada permainan, yang mana mekanik, cerita, dan estetika disatukan dalam sebuah media.

Dalam perancangan sebuah *board game* perlu memperhatikan beberapa hal antara lain warna, ilustrasi, dan tipografi. Berikut merupakan penjelasan terhadap hal-hal yang perlu diperhatikan dalam perancangan sebuah *board game* [23]:

#### 1. Warna

Warna merupakan elemen penting dalam sebuah desain. Warna dapat mempresentasikan tujuan dari sebuah karya sehingga desain tersebut menjadi efektif. Warna dibagi menjadi tiga yaitu, primer, sekunder dan tersier [24]. Dalam pemilihan warna perlu menyesuaikan dengan target market yang akan dituju. Anak-

anak memiliki skema warna tertentu, mereka lebih menyukai warna-warna yang cerah [25].

## 2. Ilustrasi

Ilustrasi merupakan pemanfaatan terhadap gambar, lukisan, tabel, atau foto untuk memberikan penggambaran atau arti pada sebuah karya atau media komunikasi visual. Ilustrasi berfungsi untuk menarik perhatian, menambah minat audiens terhadap pesan, memberikan pernyataan atas proses, menonjolkan keistimewaan sebuah produk, dan memberikan ciri khas [26]. Ilustrasi yang digunakan untuk anak memiliki banyak jenisnya diantaranya, kartun, komik, karikatur dan vignette [24].

## 3. Tipografi

Tipografi adalah seni dan teknik merancang maupun menata aksara dalam menyusun publikasi visual baik cetak maupun non cetak. Penggunaan tipografi untuk anak menggunakan jenis huruf dengan tingkat keterbacaan yang baik, sehingga anak tidak merasakan kebingungan saat membaca. Huruf yang bisa digunakan adalah jenis huruf *sans serif* atau jenis huruf tanpa kaki [24].

### 2.3.2 Cerita Rakyat

Cerita rakyat berdasarkan KBBI adalah sebuah karangan zaman dahulu yang tumbuh atau tersebar disekitar masyarakat yang menjelaskan tentang terjadinya suatu peristiwa, kejadian, pengalaman, atau penderitaan seseorang yang diwariskan secara lisan [27]. Menurut Murti Bunanta, cerita rakyat memiliki kelebihan untuk anak-anak diantaranya adalah bersifat universal, fantasi dan petualangan, dan unsur sastra. Berikut merupakan penjelasannya [5]: 1.) Bersifat Universal. Universal diartikan sebagai cerita yang dapat dinikmati oleh semua dengan tidak memiliki batas umur dan mengandung konsep mudah dimengerti oleh semua kalangan. 2.) Fantasi dan Petualangan. Berisi tentang kisah di wilayah tertentu, sehingga anak diajak untuk berimajinasi membayangkan suasana dan kehidupan pada cerita rakyat, 3.) Unsur Sastra. Cerita rakyat memiliki unsur sastra berupa pemilihan kata, cerita, sampai imajinasi yang kental di dalamnya.

### 2.3.3 Bermain untuk Perkembangan Kognitif Anak

Bermain merupakan proses atau kegiatan pertumbuhan dan perkembangan pada anak. Bermain dilakukan dengan perasaan senang dan inisiatif dari sang anak (bukan paksaan) sehingga proses belajar yang dilakukan anak menjadi kegiatan yang bermanfaat dan menyenangkan [7]. Berikut beberapa karakteristik yang dijadikan tolak ukur sebagai penentu apakah sesuatu itu bermain: (1) Bermain dilakukan secara sukarela tanpa adanya paksaan dan tekanan dari salah satu pihak, (2) Bermain dilakukan secara spontan, spontan yang artinya dapat dilakukan kapanpun, (3) Kegiatan bermain berorientasi pada proses dari pada hasil atau akhir kegiatan, (4) Adanya bermain dikarenakan terdapat dorongan intrinstik, (5) Bermain bersifat menyenangkan, dengan bermain dapat memberikan perasaan positif bagi pemain, (6) Bermain memerlukan keaktifan para pemainnya, (7) Bermain bersifat fleksibel, fleksibel diartikan sebagai pemain dapat memilih jenis kegiatan yang ingin dilakukannya secara bebas [7].

Dengan adanya karakteristik tersebut tak luput dari manfaat yang ada pada aktifitas bermain. Bermain dapat dinikmati oleh anak hingga dewasa sehingga bermain memiliki manfaat diantaranya [28]: (1) Mengembangkan aspek fisik. Bermain memberikan kesempatan untuk mengembangkan gerakan halus dan kasar, (2) Mengembangkan aspek sosial. Aspek sosial anak diantaranya, sikap sosial, komunikasi, mengorganisasi peran, dan interaksi dengan teman sebaya, (3) Mengembangkan aspek emosi. Bermain sebagai alat mengekspresikan pikiran atau perasaan, mengendalikan emosi, menyalurkan keinginan, dan menerapkan nilai kedisiplinan dengan menaati peraturan, (4) Mengembangkan aspek kognitif. Berkomunikasi dengan anak lain membuat kemampuan berbahasa dalam mengolah dan mengantongi kosa kata menjadi lebih banyak. Bermain simbolik juga dapat meningkatkan kognitif anak dalam berimajinasi menuju berpikir abstrak.

Perkembangan kognitif pada anak menurut Jean Piaget dibagi menjadi empat tahap yaitu tahap sensorimotor, tahap pra operasional, tahap operasional konkret, dan tahap operasional formal. Berikut merupakan penjelasan dari tahapan-tahapan tersebut [8].

Tabel 2.1 Tahap Perkembangan Kognitif

<b>Tahapan</b>	<b>Usia</b>	<b>Deskripsi</b>
Tahap Sensorimotor	18-24 bulan	Pengembangan terhadap sensorik (melihat dan melihat) dan tindakan motorik (menggapai dan menyentuh).
Tahap Pra Operasional	2-7 tahun	Dapat mempresentasikan peristiwa dan objek, dan terlibat pada permainan simbolik.
Tahap Operasional Konkret	7 - 11 tahun	Penerapan logika dan objek fisik, menunjukkan kemampuan konservasi, memecahkan masalah.
Tahap Operasional Formal	12 tahun keatas	Dapat melakukan perhitungan matematis, berpikir kreatif, menggunakan penalaran abstrak, dan membayangkan hasil dari tindakan tersebut.