

BAB 2 BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

a. Perancangan Aset Desain Grafis dengan Tema Stunting

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang terciptanya aset desain grafis untuk *board game* bertemakan stunting. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan pemahaman tentang stunting kepada pasutri dalam kehidupan berumah tangga yang sejahtera dan sehat. Metode pengumpulan data berupa wawancara, observasi, dan studi dokumen. Dalam perancangan menggunakan metode *design thinking* yang terdiri dari *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*(Widyana & Wibawa, n.d.-a).



Gambar 2.1 Papan Permainan Si Centing

Sumber: (Widyana & Wibawa, n.d., 2023)

b. *Board game* MatSym Sebagai Media Edukasi Sejarah Konferensi Asia Afrika bagi Pengunjung Museum KAA Siswa SD & SMP (Usia 10-15 Tahun)

Tujuan dari penelitian ini Retnoningsih & Arrumaisha(2023)adalah untuk meningkatkan pemahaman dan ketertarikan siswa dengan pelajaran sejarah KAA serta menyederhanakan informasi, meningkatkan minat dan meningkatkan penyerapan pengetahuan melalui permainan papan. Selanjutnya tujuan penelitian ini adalah untuk menciptakan materi iklan Museum KAA yang menarik dan interaktif.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yakni wawancara, observasi dan studi literatur. Metode analisa yang digunakan pada perancangan ini adalah SWOT. Proses perancangan *board game* dalam penelitian ini meliputi tahap Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Konsep visual *board game* “MatSym – Sejarah Kongres Asia-Afrika” dirancang agar menarik secara visual dan menarik bagi anak-anak. Ilustrasi permainan ini mencakup gambar tokoh sejarah yang penuh warna dan hidup, peristiwa yang berkaitan dengan Konferensi Asia-Afrika, koleksi Museum KAA, dan peta dunia yang menunjukkan lima negara sponsor konferensi tersebut.



Gambar 2.2 Papan Permainan Matsym

Sumber: (Retnoningsih & Arrumaisha, 2023b)

c. Perancangan *Board game* Sebagai Media Penunjang Untuk Meningkatkan Minat Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka Penggalangan Siswa Sekolah Dasar.

Tujuan dari penelitian ini R. Kurniawan et al (2021) adalah merancang *board game* sebagai sarana penunjang kegiatan ekstrakurikuler Pramuka untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap kegiatan Pramuka. Permainan ini dirancang dengan tujuan agar siswa dapat mempelajari pengetahuan pengalangan dan teknik dalam pramuka secara interaktif dan menyenangkan. *Board game* ini juga bertujuan untuk melatih kedisiplinan dan mengembangkan rasa sosial siswa melalui interaksi dengan pemain lain.

Teknis penelitian ini adalah teknis analisis 5W+1H. Teknis ini meliputi analisis aspek Apa (*What*), Dimana (*Where*), Kapan (*When*), Siapa (*Who*), Mengapa (*Why*), dan Bagaimana (*How*) dalam permainan papan sebagai sarana penunjang kegiatan ekstrakurikuler Pramuka.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan kuisisioner. Observasi dilakukan untuk mengamati dan mencatat secara sistematis unsur-unsur yang diamati dalam kegiatan pengintaian. Wawancara dilakukan kepada pimpinan pramuka dan siswa untuk memperoleh informasi yang relevan. Kuesioner digunakan untuk menerima tanggapan siswa mengenai minat dan pemahamannya terhadap kegiatan Pramuka.

Data yang diperoleh dari lapangan dan dokumen dianalisis untuk merancang isi dan konsep *board game*. Tahapan desain meliputi pengumpulan data, perencanaan media, perencanaan kreatif, dan ide desain. Data lapangan dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan angket kepada siswa dan pimpinan pramuka. Data perpustakaan diperoleh dari majalah, internet, dan buku terkait.

Dengan menggunakan metode analisis 5W+1H dan teknik pengumpulan data di atas, penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah *board game* yang dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa tentang kegiatan Pramuka dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.



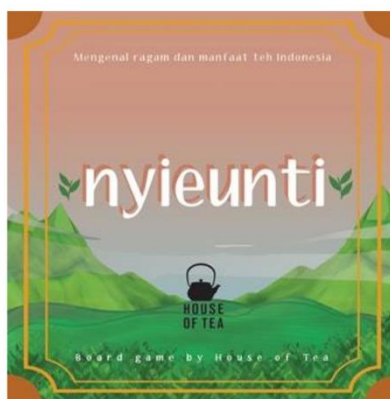
Gambar 2.3 Kartu dan karakter

Sumber: (R. Kurniawan et al., 2021b)

d. Perancangan Ilustrasi untuk *Board game* Pengenalan Ragam Manfaat The Indonesia di Kafe House Of Tea.

Penelitian ini Qilda (2022) memiliki tujuan perancangan *board game* ini untuk memperkenalkan variasi dan manfaat teh khas Indonesia di kafe House of Tea. Penelitian ini menggunakan analisis SWOT untuk menghasilkan strategi perancangan yang tepat. Tujuan dari penelitian ini juga antara lain untuk membuat ilustrasi *board game* yang dapat memberikan informasi kepada pemain tentang variasi dan manfaat teh khas Indonesia di kafe House of Tea.

Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan *board game* ini adalah metode penelitian deskriptif dan kualitatif. Cara ini digunakan untuk memperoleh informasi yang akurat dan tepat tentang pengenalan ragam dan manfaat teh khas Indonesia pada kafe House of Tea.



Gambar 2.4 Permainan Nyiunti

Sumber : (Qilda et al., n.d., 2022)

Judul	Perancangan Aset Desain Grafis dengan Tema Stunting	Board game MatSym Sebagai Media Edukasi Sejarah Konferensi Asia Afrika bagi Pengunjung Museum KAA Siswa SD & SMP (Usia 10-15 Tahun)	Perancangan Board game Sebagai Media Penunjang Untuk Meningkatkan Minat Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka Penggalangan Siswa Sekolah Dasar.	Perancangan Ilustrasi untuk Board game Pengenalan Ragam Manfaat The Indonesia di Kafe House Of Tea.
--------------	---	---	--	---

Tujuan/ Masalah	<ul style="list-style-type: none"> • meningkatkan pemahaman tentang stunting kepada pasutri dalam kehidupan rumah tangga yang sejahtera dan sehat. 	<ul style="list-style-type: none"> • meningkatkan pemahaman dan ketertarikan siswa dengan pelajaran sejarah KAA serta menyederhanakan informasi, meningkatkan minat dan meningkatkan penyerapan pengetahuan melalui permainan papan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Permainan ini dirancang dengan tujuan agar siswa dapat mempelajari pengetahuan pengalangan dan teknik dalam pramuka secara interaktif dan menyenangkan. 	<ul style="list-style-type: none"> • perancangan board game ini untuk memperkenalkan variasi dan manfaat teh khas Indonesia di kafe House of Tea.
Metode Pengumpulan Data	<ul style="list-style-type: none"> • Wawancara • Observasi • Studi dokumen 	<ul style="list-style-type: none"> • Wawancara • Observasi • Studi dokumen 	<ul style="list-style-type: none"> • Wawancara • Observasi • Kuisisioner 	<ul style="list-style-type: none"> • Deskriptif dan kualitatif
Metode Analisis	<ul style="list-style-type: none"> • Analisa miles huberman 	<ul style="list-style-type: none"> • Analisa SWOT 	<ul style="list-style-type: none"> • Analisa 5W+1H 	<ul style="list-style-type: none"> • Analisis SWOT
Metode Perancangan	<ul style="list-style-type: none"> • Design Thingking 	<ul style="list-style-type: none"> • Design Thingking 	<ul style="list-style-type: none"> • metode perancangan Sadjiman Ebdi Sanyoto 	Strategi perancangan yang meliputi: <ul style="list-style-type: none"> • Concepting • Design and development • testing
Hasil Penelitian	<ul style="list-style-type: none"> • Board game yang memberikan wawasan pencegahan stunting dalam kehidupan rumah tangga pada pasutri. 	<ul style="list-style-type: none"> • Board game tentang edukasi sejarah Konferensi Asia Afrika bagi Pengunjung Museum KAA Siswa SD & SMP 	<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan board game dapat menjadi media yang efektif untuk meningkatkan minat siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler pramuka dengan cara yang menyenangkan dan edukatif 	<ul style="list-style-type: none"> • Board game memberikan informasi kepada audien mengenai manfaat teh yang ada di Indonesia

Table 1 Tabel Perbandingan Penelitian Terdahulu

Melalui tabel perbandingan pada penelitian terdahulu penulis mengetahui bahwa media yang digunakan sama berupa *board game* namun memiliki tujuan dan permasalahan yang berbeda-beda. Tidak hanya topik permasalahan yang berbeda namun penggunaan metode yang berbeda pula, mulai dari metode pengumpulan data, metode analisa, dan metode perancangan yang menyesuaikan peneliti terdahulu untuk mendapatkan data yang sesuai dengan permasalahan yang diangkat. Sehingga dari perbandingan ini penulis menggunakan metode perancangan yang sama pada penelitian terdahulu yaitu Design Thingking. Design Thingking digunakan karena teknik yang sangat

baik untuk membuat *board game* karena mengutamakan apa yang ingin dilakukan pemain untuk membuat pengalaman bermain yang menarik dan memuaskan. Metode ini memungkinkan pengembangan prototype dan uji coba berulang, yang memungkinkan perbaikan berkelanjutan. Design thinking membantu membuat aturan dan mekanisme yang resonan dan mudah dipahami dengan fokus pada pemahaman mendalam tentang pemain. Selain itu, pendekatan ini mendorong inovasi dan pencarian solusi baru, melibatkan kerja sama tim dari berbagai bidang.

Penulis juga menemukan beberapa peluang yang bisa digunakan dari penelitian sebelumnya seperti:

- Kemampuan untuk menciptakan konsep dan solusi yang sesuai dengan permasalahan dalam perancangan board game. Dengan menggunakan metode Design Thinking, penulis dapat menggali data dan merumuskan ide yang relevan, sehingga menghasilkan aset desain grafis yang efektif untuk media permainan tersebut.
- Penulis mendapatkan peluang dengan karya yang dapat menjadi inovasi dalam metode pembelajaran, dengan memanfaatkan permainan sebagai alat bantu untuk meningkatkan pemahaman kepada target audien.
- Penulis menemukan peluang dengan menggunakan kualitas visualisasi dengan teknik digitalisasi yang lebih canggih untuk membuat tampilan board game lebih menarik dan profesional.
- Penulis menemukan peluang untuk mengeksplorasi berbagai gaya ilustrasi dan desain visual yang lebih menarik dan sesuai dengan target audiens.

2.2 Teori Terkait

2.2.1. Tunanetra

Tunanetra merupakan istilah umum yang digunakan untuk merujuk pada kondisi seseorang yang mengganggu atau menghambat kemampuannya dalam melihat yang akhirnya penyandang tunanetra akan berusaha memaksimalkan indera lainnya seperti perabaan, penciuman,

pendengaran, dan lain-lain. sebagai alat komunikasi (Lestari & Fitlya, 2021). Saat berbicara, saling berhadapan dan menatap merupakan adap dalam berbicara. Namun cara komunikasi tunanetra terkadang tidak saling menatap sehingga ini menimbulkan kesalah pahaman bagi orang tidak mengerti (Nurmansyah et al., n.d., 2023). Sehingga Sulit untuk menyampaikan dan memahami informasi seringkali menyebabkan masalah komunikasi antara tunanetra dan masyarakat. Kesalahpahaman terjadi karena masyarakat umum tidak familiar dengan cara berkomunikasi yang sesuai dengan penyandang disabilitas tunanetra. Selain itu, tunanetra juga dapat mengalami kurangnya informasi yang diterima, yang menghambat komunikasi yang efektif. Ini menjadi Salah satu alasan mengapa tunanetra sering mengalami diskriminasi karena masyarakat yang kurang paham bagaimana berkomunikasi dengan tunanetra, yang menyebabkan kebingungan dan kesalahpahaman, yang menghalangi interaksi sosial dan dapat memperkuat stigma dan diskriminasi terhadap tunanetra. Ketidak pahaman masyarakat mengenai cara komunikasi dengan tunanetra terjadi dikalangan masyarakat luas, termasuk dikalangan anak, remaja, dan orang dewasa.

Menurut Nurmansyah (2023) penyandang tunentra mengalami diskriminasi berbagai faktor antara lain:

1. Kurang pemahaman

Banyak orang yang tidak memiliki pengetahuan atau pengalaman dalam berkomunikasi dengan tunanetra, sehingga mereka cenderung merasa canggung atau tidak nyaman, yang dapat mengarah pada diskriminasi.

2. Stigma Sosial

Terdapat stigma yang melekat pada penyandang disabilitas, termasuk tunanetra, yang sering kali membuat masyarakat menganggap mereka tidak mampu atau kurang berharga. Hal ini memperkuat diskriminasi dalam interaksi sosial.

3. Kesalahpahaman dalam komunikasi

Tunanetra sering kali tidak dapat menatap atau menghadap ke arah lawan bicara, yang dapat menyebabkan kesalahpahaman dan membuat orang lain merasa tidak nyaman, sehingga mereka menghindari interaksi.

4. Kurangnya pelatihan dan pendidikan

Tanpa pelatihan yang memadai tentang cara berkomunikasi dengan tunanetra, masyarakat mungkin tidak tahu bagaimana berinteraksi dengan baik, yang dapat menyebabkan perlakuan yang tidak adil.

Menurut Agnia Primasasti, (2022) menjelaskan etika yang harus diperhatikan saat berkomunikasi dengan tunanetra sebagai berikut:

- a) Jangan terlalu banyak menyentuh, ketika kita ingin berkomunikasi usahakan jangan terlalu banyak menyentuh tubuh penyandang tunanetra. Kebanyakan orang yang berkomunikasi dengan penyandang tunanetra tidak mengetahui bahwa dalam berkomunikasi sering kali mereka menyentuh bagian tertentu dari penyandang tunanetra sehingga menimbulkan ketidaknyamanan bagi penyandang tunanetra.
- b) Kita bisa menyentuh bahu atau punggung tangan, hal ini dilakukan ketika kita ingin memberikan arahan atau membimbing tunanetra.
- c) Saat berkomunikasi dengan penyandang tunanetra hendaknya kita berkomunikasi dengan ramah dan dua arah. Komunikasi dua arah dapat membuat penyandang tunanetra merasa nyaman berkomunikasi dengan kita layaknya orang yang tidak mereka kenal.
- d) Jika seorang tunanetra membutuhkan bantuan untuk menyeberang jalan, sebaiknya kitalah yang membimbing dan menuntun tunanetra tersebut.

- e) Saat membimbing penyandang tunanetra, gunakan petunjuk arah seperti kiri, kanan, maju, mundur, atas, dan bawah. Hal ini untuk memperjelas instruksi untuk tunanetra.

Menurut Kemenkes (Kementrian Kesehatan) sebelum berinteraksi dengan tunanetra ada beberapa hal yang harus diketahui dengan bertanya terlebih dahulu sebelum membantu, jangan berasumsi, dan memberikan rasa hormat kepada tunanetra. Selain itu ada cara bagaimana berinteraksi dengan tunanetra menurut, sebagai berikut :

1. Sentuh punggung tangan kita kepada tunanetra untuk memulai interaksi, ini sebagai tanda untuk tunanetra agar memegang lengan kita.
2. Pegangkan tangan tunanetra pada lengan kita agar tunanetra dapat memegang lengan kita persis di atas siku.
3. Memastikan tunanetra berdiri setengah langkah dibelakang bagian samping, buat keadaan lengan kita santai agar tunanetra merasa santai juga. Dan buat tekuk lengan kita 90 derajat dan dekatkan dengan sisinya.
4. Apabila melewati cela sempit pindahkan posisi lengan kita ke belakang punggung maka dia akan mengikut di belakang kita. Saat sudah melewati celah sempit kembalikan posisi lengan kita seperti semula.
5. Apabila melewati pintu pastikan berhenti sejenak sebelum membukanya dan beritahu bagaimana pintu terbuka seperti apakah pintu ditarik atau didorong.
6. Apabila saat duduk arahkan tangan tunanetra menyentuh bagian sandaran atau lengan kursi, pastikan tunanetra dapat memposisikan dirinya duduk.
7. Jangan pernah memandu tunanetra dengan memegang atau menarik tongkatnya.

8. Saat mengobrol dengan tunanetra jangan meninggalkannya tanpa memberitahu terlebih dahulu.
9. Dan jangan ragu untuk menggunakan kosa kata normal seperti lihat, baca, atau nonton.



Gambar 2.5 Cara Berinteraksi Dengan Penyandang Disabilitas Netra

Sumber: p2ptm.kemkes.go.id

2.2.2. Board game

Board game merupakan jenis permainan yang memiliki banyak komponen di dalamnya, seperti papan persegi, karton tebal, kartu, bahkan kain. *Board game* memiliki cerita permainan yang beragam, tema permainan, dan teknik bermain yang bervariasi. *Board game* dipilih sebagai media yang utama sebagai edukasi karena *board game* media pembelajaran yang menyenangkan bagi anak, membantu anak dalam menyelesaikan masalah, membangun kemampuan bersosialisasi dengan baik, media hiburan dan pelepas stress dan membantu meningkatkan kualitas daya ingat (sebangku, 2021)

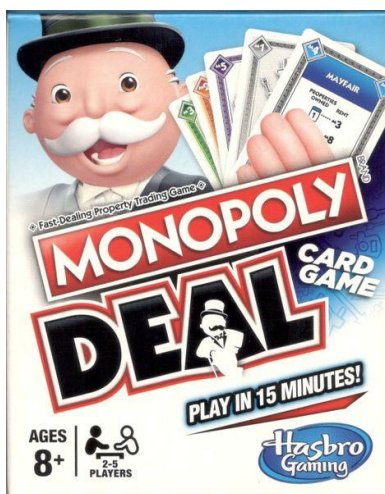
Board game adalah jenis permainan di mana alat atau potongan permainan ditempatkan, dipindahkan, atau dimanipulasi pada permukaan yang telah ditandai atau dibagi sesuai aturan tertentu. Permainan ini dapat

berdasarkan strategi, keberuntungan, atau keduanya, dengan tujuan tertentu yang harus dicapai (Vincent et al., n.d, 2015).

Berikut beberapa jenis *board game* melalui sumber artikel website BOARDGAME.ID (Amaliacindra, 2016) sebagai berikut:

1. *Classic Board Game*

Classic board game seperti Monopoly, biasa dimainkan oleh keluarga dan memiliki mekanisme yang sederhana dan elemen keberuntungan yang besar, membuat kemenangan tidak memerlukan strategi yang mendalam. Sehingga, pengalaman bermain bersama sering kali lebih menyenangkan daripada permainan itu sendiri.

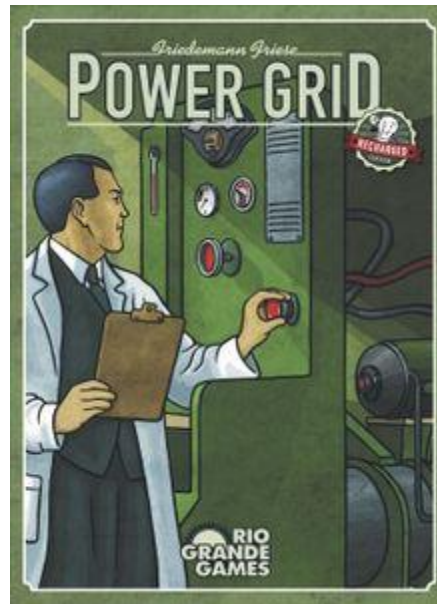


Gambar 2.6 Monopoly

Sumber: boardgamegeek.com

2. *Euro-Style Games*

Jenis permainan ini memiliki tema yang kuat, menuntut pemain mengatur sumber daya, dan tujuan permainan adalah mengumpulkan poin kemenangan untuk menang. Setiap pemain diberikan sumber daya yang terbatas dan diharuskan untuk mengumpulkan sebanyak mungkin poin untuk menjadi pemenang. Salah satu contoh dari permainan ini adalah Power Grid (2004).



Gambar 2.7 Power Grid

Sumber: boardgamegeek.com

3. *Deck-Building Games*

Konsep permainan ini mirip dengan permainan kartu dagang, tetapi pemain dalam permainan ini hanya dapat memainkan 10 kartu, meskipun jenis ini biasanya memiliki 15-20 jenis deck kartu. Salah satu contohnya adalah Dominion (2008).



Gambar 2.8 Dominion (2008)

Sumber: boardgamegeek.com

4. *Abstract Strategy Games*

Catur adalah salah satu contoh pada permainan ini, pemain diminta untuk membuat strategi yang rumit dengan menempatkan bidak di tempat yang tepat, sehingga mereka dapat memenangkan permainan.



Gambar 2.9 Catur (1475)

Sumber: boardgamegeek.com

5. *Strategy Games*

Jenis pada permainan ini mengadopsi elemen dari *Euro-style games*, menawarkan fitur yang lebih kompleks dan kaya. Umumnya, jenis ini dikenal dengan kekuatan narasinya yang mendalam, yang berperan penting dalam menentukan alur permainan. Selain itu, permainan dalam jenis ini sering kali memerlukan kerjasama tim untuk mencapai tujuan bersama. Salah satu contoh dari permainan ini adalah *Pandemic* (2008).

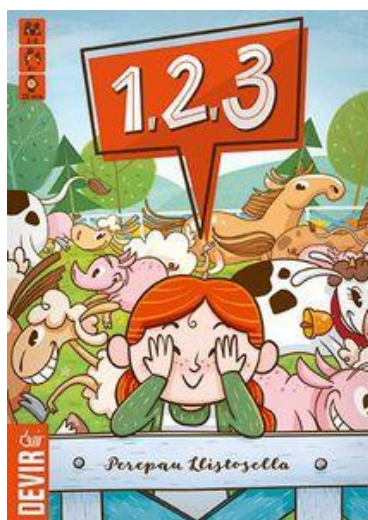


Gambar 2.10 Pandemic (2008)

Sumber: boardgamegeek.com

6. Card-Based Strategy

Kartu adalah komponen utama permainan ini, dan memiliki unsur keberuntungan yang tinggi. Tema cerita yang kuat juga tersedia dalam jenis ini. Misi utama dalam permainan ini adalah mendapatkan poin untuk menang, mendapatkan kartu tertentu, atau mengalahkan pemain lawan untuk menang. Salah satu contoh dari permainan ini 1,2,3! Now you see me...(2013) .



Gambar 2.11 Permainan 1,2,3! Now you see me...(2013)

Sumber: boardgamegeek.com

Jenis *board game* tidak hanya yang disebutkan di atas, masih banyak jenis board game yang memiliki genre yang menarik untuk dimainkan seperti jenis permainan edukasi. Menurut Kurniawan dkk (2021) permainan edukasi, yang dirancang untuk meningkatkan konsentrasi dan merangsang kemampuan berpikir, merupakan cara efektif dalam proses belajar mengajar karena menggunakan media visual yang lebih unggul dibandingkan dengan jenis media visual lainnya. Permainan edukasi ini dirancang untuk mengatasi masalah belajar dengan meningkatkan minat, mendukung perkembangan, meningkatkan kecerdasan, serta kemampuan anak dalam proses pembelajaran, permainan ini tidak hanya menyenangkan tetapi juga esensial sebagai kebutuhan, di mana anak secara alami mengembangkan bakat terpendamnya.

Mekanik dalam permainan papan atau *board game* ada banyak dan menjadi dinamika dalam permainan sehingga ini menjadi bagian penting dalam *board game*, seperti mekanik drafting dan hand management. Mekanik drafting artinya pemain diberi kesempatan untuk memilih kartu dari pilihan terbatas, bukan menerima kartu secara acak, lalu mekanik hand management artinya mekanik permainan yang memungkinkan pemain untuk memilih kartu yang akan dimainkan dari set kartu yang telah diberikan (Vicky Belladino, 2015).

Board game memiliki berbagai komponen yang beragam yang dapat mempengaruhi cara permainan saat dijalankan. Di sebutkan Andi Taru, (2018) komponen-komponen yang sering ditemukan dalam *board game* terdiri dari:

1. Kartu

Kartu merupakan komponen yang sering dijumpai pada board game yang terbuat dari kertas dengan berbagai ukuran dan memiliki banyak fungsi sebagai kartu role, kartu petunjuk permainan, kartu penanda giliran, dan lain-lain.

2. Board atau Modula Board

Papan permainan adalah elemen fundamental dari board game, dengan jumlah papan yang bisa berbeda antara permainan yang satu dan yang lainnya. Sebaliknya, papan modular terdiri dari beberapa bagian kecil yang dapat dipasang ulang, sehingga setiap permainan dapat memiliki konfigurasi yang berbeda.

3. Tile

Tile, yang juga dikenal sebagai petak, adalah istilah yang digunakan dalam board game yang mengandalkan mekanik Penempatan Tile. Tile ini berfungsi sebagai bagian yang harus disusun sesuai dengan koneksinya untuk ditempatkan oleh pemain.

4. Pion

Pion mempunyai berbagai macam bentuk yang sesuai dengan tema permainannya seperti bentuk orang, hewan, atau sebagainya.

5. Dadu

Dadu merupakan objek dengan angka atau simbol di setiap sisinya, dan pada umumnya dadu pada *board game* berbentuk kubus namun mulai berkembangnya *board game* yang menggunakan dadu dengan sisi delapan hingga sepuluh. Dan bahkan tidak hanya menggunakan angka saja ada beberapa yang menggunakan simbol-simbol tertentu yang sesuai dengan kegunaan dadu pada permainan.

6. Token

Token adalah objek kecil yang menggambarkan benda lain dengan cara sederhana, sering kali dalam bentuk kepingan kecil, dan dapat berupa token 3D yang menyerupai bentuk asli. Selain sebagai koin dan penanda giliran, token juga memiliki berbagai bentuk, termasuk bulat dan persegi.

7. Rulebook

Rulebook atau buku petunjuk merupakan lembaran panduan cara bermain *board game* dan detail permainan. Semakin tebal rulebook yang dibuat semakin sulit permainannya.

Dalam proses perancangan *board game* diperlukan berbagai komponen yang diperlukan dan aset visual yang dapat mendukung *board game* secara isi dan estetika agar menarik bagi pemain. Maka dari itu dibutuhkan peran ilustrator dan desain grafis untuk berperan merancang komponen *board game* yang dibutuhkan dan memberikan aspek grafis dari warna, tipografi, ilustrasi, serta elemen visual yang dibutuhkan.

2.2.3. Ilustrasi

Ilustrasi berasal dari bahasa latin *illustrare* yang artinya menjelaskan, oleh karena itu ilustrasi diartikan sebagai gambar yang mempunyai sifat dan fungsi menjelaskan suatu peristiwa (Sanggra et al., 2019).

Menurut (Witabora, n.d., 2012) ilustrasi adalah gambaran visual yang diciptakan untuk menjelaskan informasi dengan cara memberikan representasi visual yang lebih memperjelas. Ilustrasi melibatkan pengembangan ide dan konsep yang mendasari pesan yang ingin disampaikan melalui gambar. Seorang ilustrator bertanggung jawab untuk mengubah teks menjadi bentuk visual yang memadai, menggunakan kombinasi keterampilan analitis dan praktis untuk menciptakan representasi visual yang efektif. Ilustrasi memiliki beberapa peran sebagai berikut:

a. Media Komunikasi

Ilustrasi dimanfaatkan oleh para ilmuwan untuk mendokumentasikan dan menjelaskan secara detail topik yang dipelajari, dari kehidupan alam hingga anatomi.

b. Ilustrasi Opini

Ilustrasi digunakan sebagai cara untuk menyampaikan pendapat tentang topik-topik seperti gaya hidup, politik, dan peristiwa terbaru.

c. Alat Bercerita

Ilustrasi Ilustrasi yang menggambarkan narasi atau cerita umumnya ditemui dalam buku anak-anak, novel grafis, dan komik dengan genre fiksi yang penuh dengan detail magis.

d. Alat Persuasi

Ilustrasi telah memainkan peran yang signifikan dalam industri periklanan komersial, dimulai dari representasi visual produk rumah tangga.

e. Identitas

Ilustrasi memiliki peran penting dalam menyajikan produk atau perusahaan, juga digunakan untuk mengidentifikasi perusahaan atau organisasi dengan tujuan visual yang mencerminkan identitasnya.

f. Desain

Karena kedekatan desain dan ilustrasi, ilustrator mempunyai peluang untuk bekerja sebagai desainer. Ilustrasi adalah dasar desain produk dan komunikasi visual lainnya

Jenis-jenis ilustrasi menurut Y. Kurniawan (2016), sebagai berikut:

1. Kartun

Kartun merupakan ilustrasi gambar yang disajikan dalam bentuk yang lucu dan menarik yang sifatnya menghibur.

2. Karikatur

Karikatur berasal dari Bahasa bali “Caricare” yang artinya penggambaran sesuatu yang bersifat pasti, dan pada umumnya bersifat lucu, unik, dan kadang dapat ditemukan dalam sebuah kritikan.

3. Komik

Komik merupakan kombinasi antara gambar dan teks yang memuat cerita atau teks, yang sifatnya detail dan menggambarkan kegiatan tokoh yang diceritakan.

4. Sastra

Ilustrasi sastra digunakan sebagai mempertegas cerita baik dalam cerita pendek, puisi, sajak, dan sebagainya

Menurut Asidigisianti Surya Patria, (2014) kartun pada hakikatnya merupakan suatu bentuk penegasan melalui penyederhanaan gambar, dirancang menyerupai suatu subjek, terutama orang, dengan menghilangkan detail. Kartun menjadi populer di kalangan anak-anak adalah penyederhanaan gambar dan fitur secara universal. Karena kartun

mengambil identitas dan kesadaran ke dalam ruang kosong tempat yang bisa dijelajahi dunia lain/imajinasi. Dengan cara ini, pesan yang disampaikan melalui kartun lebih mudah dipahami dibandingkan format realistis yang dikemas dengan detail. Alasan lain mengapa kartun populer di kalangan anak-anak adalah karena gambar kartun adalah versi sederhana dari dunia nyata yang mudah dipahami, sehingga anak-anak di dunia nyata adalah kartunis sejati.

Pada perancangan *board game* “Hello Fellow: Kevin” penulis menggunakan gaya ilustrasi kartun karena sesuai dengan target audien anak-anak berumur 10-16 tahun dan penggunaan gaya ini menyesuaikan ukuran dari komponen permainan sehingga digunakan ilustrasi gaya kartun yang simpel.

- **Ikon**

Berdasarkan teori Charles Sanders Peirce dalam (Prayogi & Ratnaningsih, n.d., 2010) tanda dibagi menjadi tiga, sebagai berikut:

- a. Ikon dalam ilmu semiotika adalah hubungan antara tanda dan referensinya yang dibentuk berdasarkan kesamaan, merujuk pada hal-hal konkret seperti benda, peristiwa, tulisan, bahasa, tindakan, atau kejadian.
- b. Indeks adalah tanda yang secara langsung menghubungkan dengan keberadaan fisiknya, menunjukkan eksistensi yang konkret, seperti bel rumah yang berbunyi sebagai pertanda kedatangan tamu.
- c. Simbol adalah hubungan antara suatu tanda dan benda yang dirujuknya, dengan tetap mempertahankan hubungan yang konvensional. Simbol mengungkapkan hubungan antara penanda dan petanda berdasarkan sifatnya yang sewenang-wenang. Pelaku harus menemukan hubungan yang bermakna dengan cara yang kreatif dan dinamis. Tanda yang

ditransformasikan menjadi simbol dengan sendirinya akan mengambil identitas budaya, keadaan, dan kondisi.

Dalam perancangan ini penulis akan merancang ikon yang dibutuhkan dalam *board game* “Hello Fellow: Kevin” sebagai media pembantu untuk menyampaikan informasi.

2.2.4. Tipografi

Pengertian tipografi adalah ilmu seni atau teknik menyusun unsur-unsur huruf atau teks agar mudah dibaca dan maknanya tersampaikan dengan jelas serta mempunyai nilai estetika. Secara umum tipografi juga dapat dianggap sebagai ilmu yang mempelajari teknik pemilihan dan penataan huruf serta mengatur distribusi huruf atau teks dalam ruang atau media yang tersedia untuk menyampaikan makna teks dan juga untuk menimbulkan kesan tertentu (Rendy Iswanto, 2023).

Dalam menurut Rendy Iswanto (2023:7) tipografi dilihat dari bentuknya maka typeface sendiri terbagi menjadi 2 jenis typeface, yaitu typeface serif dimana typeface ini adalah typeface yang memiliki anatomi serif atau yang kait di ujung-ujung hurufnya dan typeface sans serif atau typeface yang tidak mempunyai anatomi serif atau kait pada ujung-ujung hurufnya.

2.2.5. Psikologi Warna

Menurut (Laura & Luzar, 2011) warna menimbulkan perasaan spontan bagi orang yang melihatnya, sehingga sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, dan dapat didefinisikan sebagai sifat cahaya yang dipancarkan atau secara subjektif dan psikologis dari pengalaman indra penglihatan

Dalam penggunaan warna pada suatu desain akan mempengaruhi psikologis manusia, sebagai berikut:

1. Merah

Merah adalah simbol api, darah, dan seksualitas. Negatifnya adalah agresif, kemarahan, perang, revolusi, kekejaman, dan ketidaksopanan,

sedangkan positifnya adalah semangat, cinta, darah, energi, antusiasme, panas, dan kekuatan. Warna dominan, kecepatan, dan efek pada produk aksi, meningkatkan detak jantung, nafas, dan nafsu makan, seseorang atau objek akan terlihat lebih besar.

2. Kuning

Kuning terkait dengan sinar matahari. Intelek, kebijaksanaan, optimisme, cahaya, kegembiraan, dan idealisme adalah sifat positifnya, sedangkan sifat negatifnya adalah kecemburuan, pengecut, ketidakjujuran, dan waspada. Efek pada produk, yaitu warna yang paling mencolok dibandingkan dengan warna putih, yang melambangkan kecepatan dan metabolisme, dan kuning, yang menyebabkan sakit mata muda bisa meningkatkan konsentrasi.

3. Biru

Biru sering dikaitkan dengan air dan langit. Pengetahuan, kesejukan, kedamaian, maskulin, kontemplasi, kesetiaan, keadilan, dan intelektual adalah sifat positifnya, sedangkan sifat negatifnya adalah depresi, dingin, dan kelesuan. Karena warna biru dianggap sebagai simbol kesetiaan dan kepercayaan, efek produk berwarna biru pada makanan sangat jarang karena dianggap dapat merusak selera makan, menyebabkan rasa tenang dan santai, dan beberapa orang mengatakan merasa lebih produktif di tempat-tempat berwarna biru.

4. Hijau

Secara umum, hijau dikaitkan dengan tumbuhan, alam, dan lingkungan. Ada manfaatnya, seperti kesuburan, uang, pertumbuhan, penyembuhan, kesuksesan, harmoni, kejujuran, dan muda. Bisa negatif karena iri, marah, muak, racun, atau rusak oleh lumut. Warna yang "ramah" terhadap mata, menyejukkan, dan menenangkan biasanya digunakan oleh rumah sakit untuk membuat pasien nyaman, memberikan kesan teratur, dan membantu mereka pulih.

5. Ungu

Ungu adalah simbol spiritualitas dan keagungan. Sisi positifnya dapat berupa kebijaksanaan, kebijaksanaan, keajaiban, imajinasi, kekayaan, penghargaan, mistik, dan kemewahan. Sisi negatifnya dapat berupa kekejaman dan berlebihan. Produk ungu menunjukkan kesan feminin dan romantis, sering disebut imitasi, yang pada era kerajaan digambarkan dengan kekayaan dan kerajaan.

6. Oranye

Orang sering mengaitkan oranye dengan jeruk dan musim semi. Memberikan energi tambahan, kreativitas, keunikan, stimulasi, sosial, kesehatan, dan aktivitas adalah hal yang baik, sedangkan hal yang buruk adalah kebisingan, gaya hidup, dan gangguan. Oranye memiliki efek pada produk, seperti meningkatkan nafsu makan, membuat orang cenderung berpikir dan berbicara, membuat persahabatan dan kegembiraan, dan meningkatkan kewaspadaan, karena sering digunakan pada seragam pekerja.

7. Hitam

Hitam dikaitkan dengan malam dan kematian. Aspek positifnya adalah kekuatan, kekuasaan, bobot, kemewahan, keanggunan, formalitas, keseriusan, prestise, keheningan, dan misteri. Dampak yang ditimbulkan pada produk adalah pakaian berwarna hitam membuat orang terlihat lebih kurus, warna hitam membuat warna lain tampak lebih cerah, dalam psikoterapi warna hitam mempunyai efek meningkatkan rasa percaya diri dan kekuatan, serta dikaitkan dengan kerahasiaan.

8. Putih

Putih dikaitkan dengan cahaya dan kemurnian. Aspek positifnya adalah kesempurnaan, pernikahan, kesucian, kebajikan, kejujuran, kharisma, kebaikan, kesucian, dan kesederhanaan. Sisi negatifnya adalah mereka rapuh dan terisolasi. Pengaruh produk antara lain, dalam budaya tertentu, pakaian berwarna putih merupakan simbol kebahagiaan perkawinan. Putih adalah warna yang sangat seimbang dan efektif dalam

mengobati sakit kepala. Dan cahaya putih terang dapat membutakan mata, bahwa Tuhan dikaitkan dengan malaikat, dll.

9. Abu-abu

Abu-abu menggambarkan netral. Sisi positifnya adalah seimbang, keamanan, masuk akal, klasik, sederhana, dewasa, intelektual, dan keadilan, sedangkan sisi negatifnya adalah kurang tanggung jawab, ketidakpastian, labil, tua, membosankan, dan kesedihan karena cuaca yang tidak baik. Efek pada produk termasuk mengubah kekuatan emosional, menyeimbangkan warna hitam dan putih sebagai warna pendukung

Pilihan warna yang sesuai dengan tujuan media komunikasi grafis yang dibuat adalah langkah pertama menuju desain warna yang efektif. Kesan visual dan suasana secara keseluruhan dibentuk oleh warna. Sangat penting bahwa palet warna yang digunakan sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan misalnya, jika ingin membuat desain untuk anak-anak, bisa menggunakan palet warna yang hangat atau cerah seperti merah, jingga, kuning, hijau, atau lainnya.

Skema warna adalah perpaduan warna yang diterapkan dalam berbagai konteks seni dan desain, yang berasal dari roda warna dan menghasilkan kombinasi warna yang selaras (Apa Itu Skema Warna? – Himpunan Mahasiswa Desain Interior, n.d.).

Dalam perancangan *board game* “Hello Fellow: Kevin” penulis menggunakan kombinasi beberapa warna yang mana ini akan memberikan ekspresi atau nuansa kepada target audien, untuk menentukan kombinasi warna yang sesuai. Penulis menggunakan warna cerah dan *soft* dalam perancangan ini.