

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Berikut penelitian yang sudah ada terkait tema, media dan metode penelitian :

1. PENGEMBANGAN SERIUS GAME PADA PENGENALAN FAUNA DI TAMAN NASIONAL BALI BARAT (2024)

Jurnal ini membahas pengembangan serious game sebagai alat pendidikan untuk meningkatkan pengetahuan dan kesadaran tentang fauna yang ada di Taman Nasional Bali Barat. Penelitian ini berfokus pada desain dan implementasi permainan interaktif yang dapat menarik perhatian pengunjung, khususnya siswa, untuk belajar tentang spesies flora dan fauna yang dilindungi. Melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, game ini diharapkan dapat meningkatkan minat pengunjung dalam menjaga keberlangsungan ekosistem dan melestarikan keanekaragaman hayati di taman nasional. Selain itu, hasil dari evaluasi permainan menunjukkan peningkatan pemahaman peserta tentang fauna lokal, serta dorongan untuk berkontribusi pada pelestarian lingkungan.



Gambar 2.1 gambar komponen board game wana (Satria, Saiful Yahya, 2024)

2. PENGEMBANGAN BOARDGAME UTASI TERINTEGRASI APLIKASI GOOGLE SLIDES DALAM PEMBELAJARAN IPS PADA SISWA KELAS V DI MI HUSNUL KHATIMAH KOTA SEMARANG (2022)

Membahas inovasi pembelajaran dengan mengembangkan board game bernama “UTASI” yang didukung oleh Google Slides. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa terhadap materi IPS dengan metode yang lebih interaktif dan kolaboratif. Hasilnya menunjukkan peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa selama pembelajaran, serta pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang diajarkan.

3. Design Thinking dalam Mata Pelajaran Desain Komunikasi Visual sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Penyelesaian Masalah dan Mencipta (2024)

Membahas penerapan metode Design Thinking dalam pembelajaran Desain Komunikasi Visual. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah dan mengembangkan kreativitas. Dengan pendekatan iteratif yang melibatkan pemahaman mendalam, ideasi, dan prototipe, siswa dapat lebih efektif dalam menemukan solusi kreatif dan inovatif di bidang desain.

4. Research Through Board Game Design (2019)

Penelitian ini menjelaskan desain sebuah board game untuk mengeksplorasi isu-isu seperti privasi, etika, kepercayaan, risiko, dan keamanan di dunia Internet of Things (IoT). Dalam permainan ini, pemain belajar memahami bagaimana ruang fisik dan digital saling berinteraksi serta bagaimana konsep publik dan privat berubah seiring penggunaan perangkat IoT baru. Penelitian ini menggunakan model desain heterotopik yang terinspirasi oleh esai Michel Foucault "Of Other Spaces"

5. *Review of Board Game Design and Interactions of Their Mechanics* (2021)

Penelitian ini menganalisis mekanisme permainan papan dari data lebih dari 10.000 game. Fokus utamanya adalah hubungan antara mekanik permainan dengan atribut seperti kompleksitas, keterlibatan, dan penilaian pemain. Penelitian menekankan bahwa interaksi antara mekanik, bukan fitur tunggal mereka, yang paling mempengaruhi pengalaman dan hasil bermain.

N o	Judul	Penulis	Tahu n	Metode	Konsep Hasil
1	PENGEMBANGAN SERIUS GAME PADA PENGENALAN FAUNA DI TAMAN NASIONAL BALI BARAT	Saiful Yahya, Afiyah Alifah, Adita Ayu Kusumasari	(2024)	Prosedur pengembangan serius boardgame menggunakan metode design thinking,	Boardgame yang berjudul WANA

2	PENGEMBANGAN BOARDGAME UTASI TERINTEGRASI APLIKASI GOOGLE SLIDES DALAM PEMBELAJARAN IPS PADA SISWA KELAS V DI MI HUSNUL KHATIMAH KOTA SEMARANG	Deni Modeana Sari, Rasimin	(2022)	penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan atau Research and Development.	Boardgame yang berjudul UTASI
3	Design Thinking dalam Mata Pelajaran Desain Komunikasi Visual sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Penyelesaian Masalah dan Mencipta	Ruri Restia Anwar, Bachtiar S. Bachri, Andi Kristanto	(2021)	Metode penelitian article review dengan pendek atan deskriptif	Hasil penerapan design thinking
4	Research Through Board Game Design	Haider Akmal , Paul Coulton	(2019)	Metode penelitian article	Proses desain yang

				review dengan pendek atan if deskriptif	interaktif, melalui pengujian bermain, memungkinkan penyesuaian mekanik permainan
5	<i>Review of Board Game Design and Interactions of Their Mechanics</i>	Dilini Samarasinghe	(2021)	analisis berbasis data statistik	Hasil pengaruh mekanik game dalam pengalaman pemain

2.2 Teori Terkait

2.2.1 Teori Board game

Teori Board Game mengacu pada kajian tentang mekanisme, desain, dan dinamika permainan dalam sebuah board game. Teori ini mencakup beberapa aspek penting, termasuk desain mekanis, psikologi pemain, dan pengalaman bermain. Berikut adalah beberapa konsep inti dalam teori board game:

1. Mekanisme Permainan:

Teori mekanisme permainan (game mechanics theory) adalah cabang dari studi permainan yang membahas cara kerja elemen-elemen permainan (seperti aturan, sistem penghargaan, interaksi pemain, dan tantangan) dalam menciptakan pengalaman bermain yang menyeluruh. Teori ini menekankan bagaimana aturan dan sistem permainan membentuk perilaku pemain dan mempengaruhi strategi serta keputusan mereka selama permainan berlangsung (Sicart, M. 2008).

2. Interaksi Pemain:

Menurut Elias, Garfield, dan Gutschera (2012), interaksi antar pemain dalam sebuah permainan menciptakan dinamika sosial yang penting, yang tidak hanya mempengaruhi jalannya permainan tetapi juga pengalaman emosional dan strategi yang digunakan oleh masing-masing pemain.

Interaksi pemain bisa bersifat kompetitif, kolaboratif, atau campuran dari keduanya. Dinamika ini penting karena menentukan jenis pengalaman sosial yang

ditawarkan oleh boardgame. Misalnya, dalam game kompetitif, pemain saling berlomba untuk memenangkan permainan, sementara dalam game kooperatif, mereka bekerja bersama untuk mencapai tujuan bersama.

3. Tema dan Narasi:

Salen dan Zimmerman (2004) menjelaskan bahwa tema dan narasi dalam game bukan hanya sebagai latar atau cerita tambahan, tetapi merupakan bagian integral dari pengalaman bermain yang membentuk makna, konteks, dan motivasi pemain. Narasi menciptakan keterikatan emosional dan dapat memperkuat mekanik gameplay melalui kontekstualisasi tindakan pemain.

Tema boardgame membantu memberikan konteks dan membuat permainan lebih menarik secara emosional. Beberapa boardgame memiliki tema sejarah, fiksi, atau fantasi yang memperkaya pengalaman bermain dan memperkuat narasi yang ingin disampaikan.

4. Keseimbangan Permainan:

Desain boardgame yang baik harus memperhatikan keseimbangan antara kesenangan bermain dan tantangan. Ini termasuk balance antara keberuntungan dan keterampilan, agar semua pemain merasa memiliki kesempatan untuk menang, meskipun mereka berada pada posisi yang berbeda dalam permainan.

Menurut Schell (2019), keseimbangan dalam permainan adalah kondisi di mana berbagai elemen permainan—seperti karakter, strategi, dan sumber daya—memiliki kekuatan dan kelemahan yang setara, sehingga tidak ada satu strategi atau elemen yang secara konsisten mengalahkan yang lain. Keseimbangan ini penting untuk menciptakan tantangan yang adil dan pengalaman bermain yang memuaskan.

5. Psikologi Pemain:

Pemain boardgame dipengaruhi oleh harapan, motivasi, dan kepuasan saat bermain. Teori boardgame mempelajari bagaimana elemen-elemen ini membentuk pengalaman bermain, seperti bagaimana pemain merespons tantangan, tekanan waktu, dan kerjasama atau persaingan dalam permainan.

Yee (2006) mengemukakan bahwa motivasi psikologis pemain dalam game dapat dikategorikan ke dalam tiga kelompok utama: pencapaian (achievement), sosial (social), dan imersi (immersion). Setiap pemain memainkan game dengan dorongan yang berbeda ada yang termotivasi oleh kompetisi, yang lain oleh interaksi sosial, dan sebagian oleh eksplorasi dunia naratif dalam game.

6. Aset visual

Aset visual adalah segala bentuk elemen grafis atau visual yang digunakan untuk mendukung komunikasi dan informasi, membangun identitas visual, atau

memperkuat pesan dalam media digital dan cetak. Aset ini meliputi gambar, ikon, ilustrasi, tipografi, grafik, animasi, dan video.

Menurut Lidwell, Holden, dan Butler (2010), elemen visual yang baik harus memenuhi prinsip keterbacaan, konsistensi, keseimbangan, dan relevansi dengan konteks. Dalam desain permainan seperti boardgame, aset visual tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetis, tetapi juga sebagai alat bantu navigasi dan komunikasi informasi—yang memungkinkan pemain memahami alur permainan, fungsi objek, serta nuansa cerita yang dibangun. Berikut ini adalah penjelasan masing - masing unsur yang dapat menunjang pembuatan aset visual :

- Titik

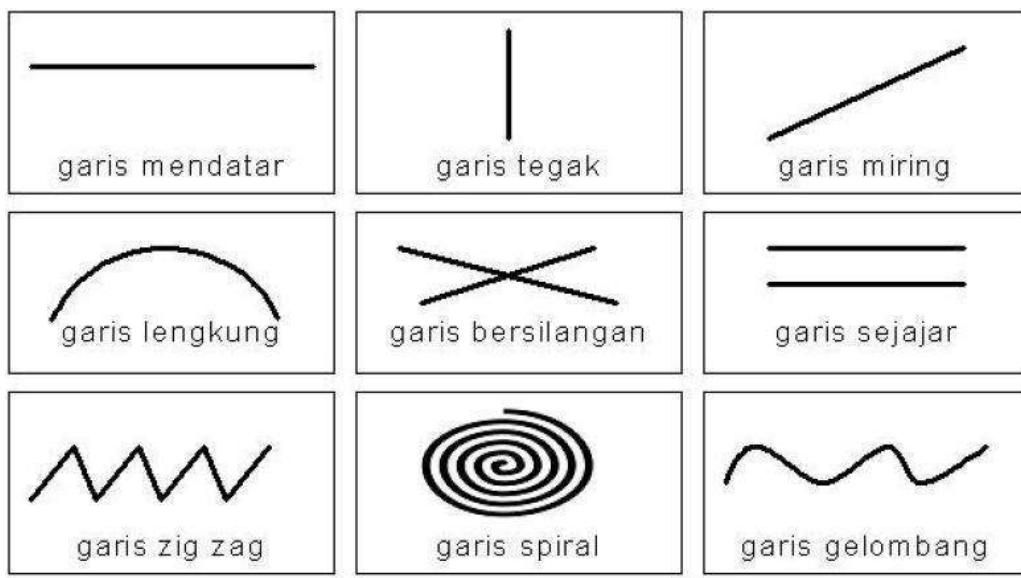
Elemen terkecil yang membentuk karya seni. Titik ini merupakan dasar dari unsur-unsur lain seperti garis, bidang, dan bentuk. Titik dapat digunakan secara mandiri atau dikombinasikan untuk menciptakan berbagai efek visual.

Menurut Binus University (2023), titik adalah elemen desain komunikasi visual yang paling sederhana dan tidak berdimensi. Titik umumnya berbentuk bundar, tanpa sudut, dan berfungsi sebagai awal terbentuknya garis dan bentuk lain dalam desain.

- Garis

Garis terbentuk dari kumpulan titik. Garis adalah elemen dasar di dalam proses desain. Garis juga merupakan dasar dari proses menggambar atau proses mendesain.

Berdasarkan prinsip Gestalt, garis lurus dapat menciptakan persepsi *visual movement*—sehingga terjadi ritme visual—yang sangat dipengaruhi oleh **densitas** dan **panjang** garis; densitas memiliki pengaruh lebih besar daripada ketebalan garis. (Hsiang, T. M., & Liao, W. M. 2024).



Gambar 2.2.1 Jenis - jenis garis (sumber: IDF international creative college)

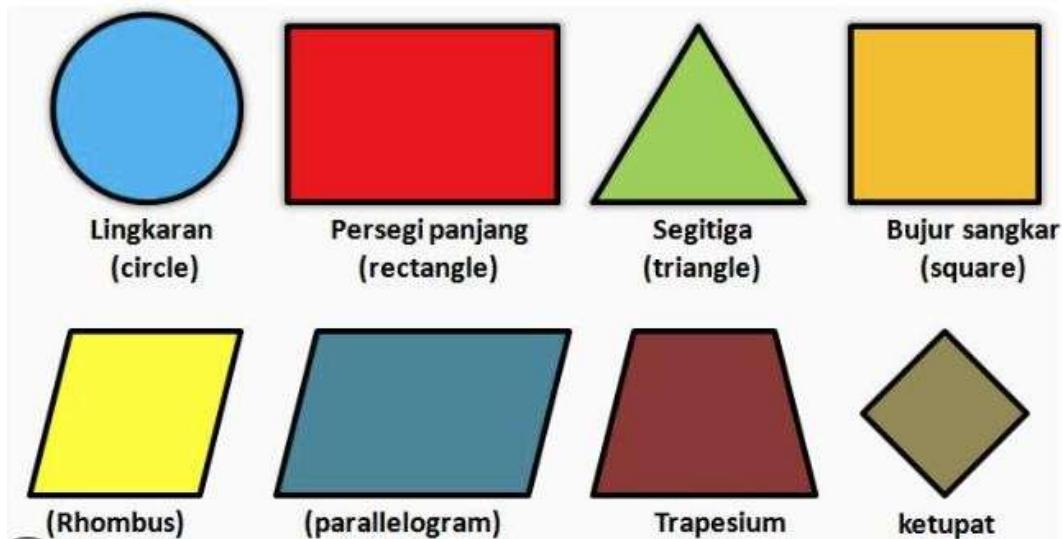
- Bentuk

Bentuk merupakan elemen visual yang menjadi dasar dari komposisi dan struktur suatu desain. Bentuk adalah salah satu dari elemen dasar desain yang digunakan untuk membuat karya visual yang memiliki bentuk unik.

Penelitian oleh Baingio Pinna (2012) menunjukkan bahwa persepsi objek visual berkembang secara berurutan:

bentuk/kontur → warna → bayangan (shading) → pencahayaan (lighting).

Ini mencerminkan bagaimana bentuk menjadi dasar pembentukan objek visual dalam pandangan manusia.



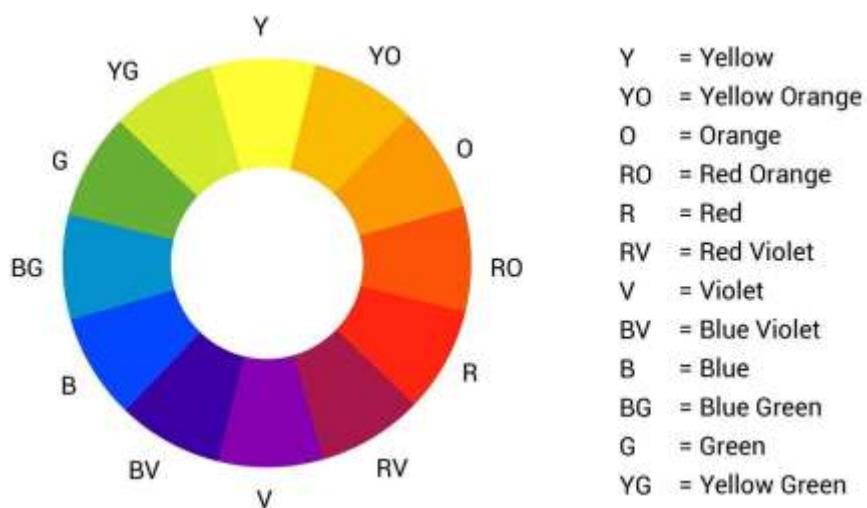
Gambar 2.2 Bentuk (sumber: studybahasainggris.com)

- Warna

Warna merupakan bagian dasar dari desain yang berperan penting karena dapat membuat desain lebih memiliki estetika. Warna dalam desain adalah salah satu elemen paling penting yang digunakan untuk menciptakan komunikasi visual yang efektif dan menarik. Warna dapat mempengaruhi perasaan, emosi, dan persepsi pengguna terhadap suatu desain.

Chevreul (1839) memperkenalkan hukum *simultaneous contrast*, di mana warna yang diletakkan bersebelahan dipersepsikan berbeda karena pengaruh warna komplementer di sekitarnya. Termasuk juga fenomena *successive contrast* (afterimage) dan *mixed contrast*.

Sedangkan Muragul Muratbekova & Pakizar Shamoi (2023) mengembangkan pendekatan *Fuzzy Sets* untuk mengkaji hubungan warna dan emosi dalam karya seni. Misalnya, hijau dikaitkan dengan rasa syukur; kuning dengan kebahagiaan; cokelat dengan kemarahan, dan sebagainya

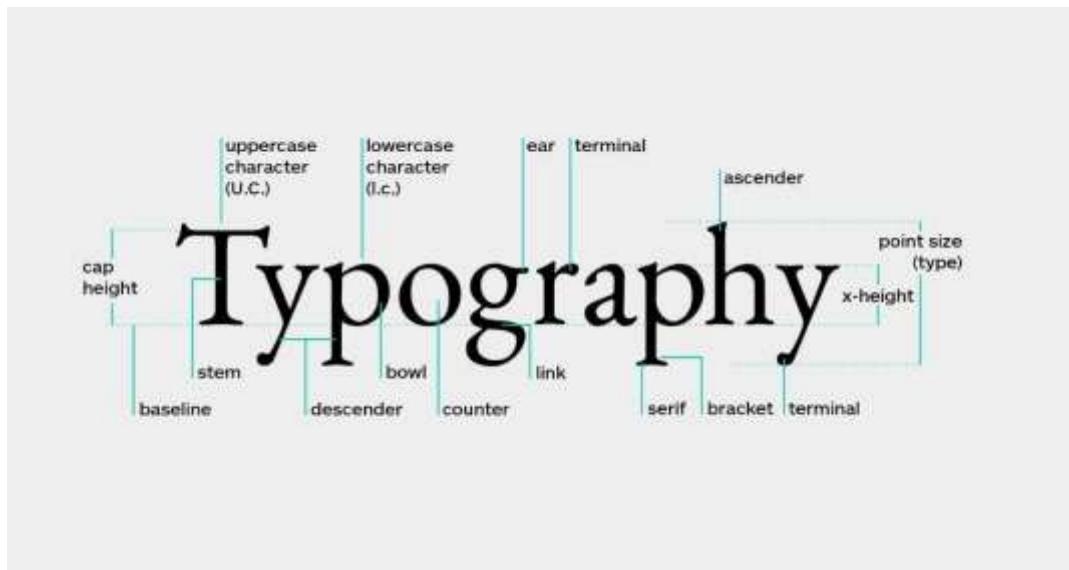


Gambar 2.3 Warna (Marwan setiawan .2021)

- Tipografi

Tipografi adalah seni mengatur huruf sebagai elemen visual sehingga dapat dibaca. Tipografi memiliki fungsi sebagai efektivitas penyampaian pesan, sebagai daya tarik orang untuk melihat apa yang sedang ditawarkan atau diinformasikan.

Proyek *Cognitive Type* mengembangkan alat komputasional untuk merancang tipografi berdasarkan sifat-sifat kognitif seperti keterbacaan, keindahan, dan daya ingat. Bentuk huruf dan tata letak teks secara langsung memengaruhi persepsi pembaca terhadap estetika dan kenyamanan membaca. (Brown, N. B. 2024).



Gambar 2.4 Tipografi (KV,D.2025)

7. game genre perang

Game bergenre perang adalah jenis permainan yang berfokus pada simulasi konflik militer dan strategi, di mana pemain dihadapkan pada pengambilan keputusan taktis untuk mengatur pasukan, sumber daya, dan mencapai kemenangan. Genre ini mencakup berbagai bentuk permainan, seperti video game dan board game, yang mengajak pemain untuk memimpin operasi militer dalam berbagai skenario, baik yang berbasis sejarah maupun fiksi.

Pötzsch (2017) dalam studinya menyoroti bagaimana game genre perang sering menerapkan realitas selektif, memilih representasi kekerasan dan pengalaman perang yang terbatas demi menjaga keterlibatan pemain dan narasi yang bisa diterima secara komersial.

Dalam game perang, strategi dan taktik menjadi elemen inti, dengan beberapa game menggunakan format turn-based (bergiliran) seperti Risk, sementara yang lain berbasis waktu nyata (real-time) seperti Command & Conquer. Banyak game perang yang berlatar sejarah, seperti Perang Dunia atau konflik di era kerajaan kuno, dan sering kali menghadirkan simulasi militer realistik yang memungkinkan pemain mempelajari strategi dan sejarah militer. Sebaliknya, game perang fiksi sering menampilkan elemen fantastis seperti alien atau teknologi canggih.

Genre ini bisa bersifat kompetitif, di mana pemain saling bersaing untuk menang, atau kooperatif, di mana mereka bekerja bersama melawan musuh. Game perang tidak hanya menawarkan hiburan, tetapi juga kesempatan untuk memahami kompleksitas perang dan taktik militer dengan cara yang mendalam dan interaktif.

8. game genre sejarah

genre ini mengangkat tema sejarah sebagai latar utama, baik dalam bentuk video game maupun board game. Permainan ini mengajak pemain untuk terlibat dalam peristiwa nyata dari masa lalu, seperti pertempuran besar, ekspansi kekaisaran, atau perubahan sosial dan politik yang penting. Tujuannya adalah menghadirkan pengalaman imersif yang tidak hanya menghibur, tetapi juga mendidik pemain tentang sejarah dunia.

Chapman (2012) menjelaskan bahwa video game sejarah tidak hanya menyajikan representasi visual masa lalu, tetapi juga membentuk makna melalui interaksi—apa yang disebutnya sebagai *procedural rhetoric*. Game sejarah menggabungkan representasi historis dengan mekanik gameplay, menciptakan pengalaman bermakna yang tak bisa diabaikan seperti narasi tradisional.

Dalam game sejarah, akurasi detail menjadi kunci, mulai dari representasi visual seperti arsitektur dan kostum, hingga mekanisme permainan yang mencerminkan taktik atau budaya pada masa itu. Beberapa game fokus pada aspek strategi, seperti mekanik yang menantang pemain untuk membangun peradaban dari zaman kuno hingga modern. Sementara itu, ada juga game yang berfokus pada simulasi militer sejarah seperti Total War yang mereplikasi pertempuran dan geopolitik pada periode tertentu

Genre ini memberikan pemain kesempatan untuk mengeksplorasi dan memahami sejarah dalam konteks yang lebih interaktif, memungkinkan mereka untuk belajar sambil bermain.

2.2.3 Teori Belajar Berbasis Permainan (Game-Based Learning)

Konsep Utama: Game-Based Learning (GBL) adalah pendekatan pendidikan yang menggunakan elemen-elemen permainan untuk mencapai tujuan pembelajaran. GBL berfokus pada penciptaan lingkungan yang menantang namun aman untuk bereksperimen, di mana peserta didik dapat belajar melalui pengalaman langsung dan feedback.

Menurut Wu dan kolega (2012), game-based learning (GBL) sejatinya “learning through the game”, bukan sekadar “learning to play the game”. GBL direkomendasikan untuk dirancang berdasarkan kerangka teori pembelajaran klasik seperti behaviorisme (penekanan pada hasil dan penguatan), kognitivisme (pemrosesan informasi, kendali belajar), dan konstruktivisme (konteks belajar yang bermakna), serta teori pembelajaran situasional (situated learning) yang menunjukkan efektivitas belajar ketika konteks game mendekati situasi nyata.

Perbedaan bermain secara normal dengan belajar berbasis permainan (GBL) yakni yang :

1. Adanya tujuan pembelajaran yang jelas
2. Proses belajar terselip dalam mekanik permainan
3. Adanya feedback langsung dan berulang

4. Mendorong motivasi intrinsik
5. Kontes yang relevan dengan materi pembelajaran

Penerapan dalam Board Game: Dalam desain board game untuk Perang Kerajaan Singasari dan Kadiri, elemen-elemen GBL seperti tujuan permainan, aturan, tantangan, dan feedback langsung dapat diterapkan untuk membantu pemain memahami konteks dan kompleksitas peristiwa sejarah tersebut. Misalnya, pemain harus memutuskan alokasi sumber daya, taktik perang, atau negosiasi diplomatik seperti yang terjadi dalam Perang Kerajaan Singasari dan Kadiri, yang memperkuat pemahaman tentang dinamika sosial dan politik pada masa itu.

2.2.6 Teori Flow dalam Permainan (Flow Theory)

Konsep Utama: Teori Flow (Csikszentmihalyi, 1990) menggambarkan pengalaman di mana seseorang benar-benar tenggelam dalam aktivitas tertentu, yang ditandai dengan fokus penuh, keterlibatan, dan rasa waktu yang "hilang". Pengalaman ini dianggap optimal untuk pembelajaran karena individu sangat terlibat dalam tugas yang dilakukan.

Penerapan dalam Board Game: Dalam konteks board game tentang Perang Kerajaan Singasari dan Kadiri, desain permainan yang menantang namun dapat dikelola dengan baik akan memicu kondisi flow. Ketika pemain tenggelam dalam permainan, mereka dapat lebih mudah memahami kompleksitas peristiwa sejarah karena mereka sepenuhnya terlibat dalam dinamika yang terjadi.

2.2.7 teori skala likert

Skala Likert merupakan salah satu alat ukur kuantitatif yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, persepsi, atau tanggapan seseorang terhadap suatu objek atau pernyataan. Skala ini dikembangkan oleh Rensis Likert pada tahun 1932 sebagai metode pengukuran sikap sosial secara sistematis dan terstruktur. Dalam aplikasinya, responden diminta untuk menyatakan tingkat kesetujuan atau tanggapan mereka terhadap pernyataan tertentu pada skala ordinal, yang biasanya terdiri dari 4 hingga 7 kategori pilihan.

Skala Likert paling umum berbentuk skala 5 poin, misalnya: Sangat Tidak Setuju, Tidak Setuju, Netral, Setuju, dan Sangat Setuju. Namun, variasi lain seperti Tidak Sesuai, Kurang Sesuai, Cukup Sesuai, Sesuai, dan Sangat Sesuai juga sering digunakan, tergantung pada konteks dan tujuan penelitian.

Menurut Sugiyono (2019), skala Likert cocok digunakan untuk mengukur variabel sikap karena dapat menangkap nuansa atau tingkat intensitas respon individu terhadap suatu hal, bukan sekadar jawaban “ya” atau “tidak”.