

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI DAN STUDI EKSISTING**

#### **2.1 Landasan Teori**

##### **2.1.1 Game**

Menurut Yulita (2017:1) dalam bermain, ada yang menggunakan alat bantu ada yang tidak menggunakan alat bantu dan ada juga yang cukup menggunakan anggota tubuh. Dapat diartikan bahwa sebuah permainan tidak harus memiliki wujud fisik saja, namun permainan juga bisa mengandalkan dari sebuah konsep bermain yang dapat dimainkan. Sebuah permainan biasanya dimainkan oleh satu orang atau lebih, sehingga diakhir permainan terdapat kalah dan menang. Dalam KBBI juga disebutkan bahwa permainan dilakukan dengan tidak sungguh-sungguh atau hanya untuk main-main.

Menurut Elfandi (2016:53) menjelaskan bahwa bermain adalah salah satu aktivitas yang dilakukan secara individu atau kelompok yang sifatnya menyenangkan. Bermain juga dapat menimbulkan kenikmatan yang memiliki fungsi membantu pemain untuk mencapai perkembangan secara utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional. Permainan sendiri dapat menimbulkan kebahagiaan, bersosialisasi dan kecerdasan anak. Beberapa fungsi game menurut para ahli:

1. John C Beck & Mitchell Wade, Game adalah lingkungan yang mengembangkan baik di dunia nyata ataupun organisasi, game sendiri sudah menjadi pusat perhatian.
2. John Naisbitt, Game merupakan system partisipatoris dinamis karena game memiliki tingkat bermain dan bercerita yang dimiliki film.
3. Andik Susilo Game merupakan salah satu kegiatan yang susah untuk dihilangkan, bahkan ada yang mengatakan bahwa candu game online sudah seperti narkoba.

##### **2.1.2 Board Game**

*Board game* adalah jenis permainan yang dimainkan dengan media papan sebagai alat utama permainannya. Permainan ini memiliki bentuk dan pola bermain yang beragam. Penggunaan kartu-kartu dan dadu adalah beberapa unsur pendukung permainan ini. Permainan papan juga memiliki aturan permainan dan cerita yang berbeda-beda disesuaikan dengan tujuan pembuatan (Najib, 2018).

### 2.1.2.1 Kategori *Board Game*

*Board game* ada beberapa jenis permainan dan kategori yang harus kita ketahui. Menurut artikel yang dipublish pada website boardgame.id, terdapat beberapa genre dalam *board game* yaitu:

#### 1. *Classic Board Game*

Jenis *board game* ini biasanya digunakan saat sedang berkumpul dengan keluarga, dan memiliki *game play* yang simple. *Game* ini di buat secara simple sehingga pemain tidak perlu berfikir keras untuk memenangkan *game* ini. Pengalaman bermain bersama juga semakin banyak dan momen ketika berkumpul dengan keluarga juga tidak akan hilang, *game* yang memiliki genre ini salah satunya adalah ular tangga.



**Gambar 2. 1** Permainan ular tangga  
(Sumber: Pinterest)

#### 2. *Euro-style Games*

*Board game* jenis ini memiliki ciri khas dengan genre tema yang kuat di 8 dalamnya. *Game* ini memiliki cara bermain dengan manajemen sumber daya dalam bermain, sehingga disetiap pemain hanya diberikan kesempatan bermain yang minim dengan adanya peraturan bermain yang terbatas para pemain dituntut untuk bisa mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya. Bila pemain yang bisa mengumpulkan dengan banyak poin itu lah pemenangnya. Salah satu contoh board game yang memiliki genre ini adalah *Ticket to ride*.



**Gambar 2. 2** Permainan Ticket to ride  
(Sumber: Pinterest)

### 3. *Deck-Building Game*

Konsep permainan ini yang hampir mirip dengan *Trading Card Game*. Perbedaan dalam permainan ini, para pemain memiliki jenis *deck* yang sama. Biasanya *genre* ini memiliki 15-20 tipe *deck* kartu, tetapi hanya 10 yang bisa di mainkan. Salah satu contoh *board game* yang memiliki *genre* ini adalah *Thunderstone Advanced*.



**Gambar 2. 3** Permainan Thunderstone Advanced  
(Sumber: Pinterest)

### 4. *Abstract Strategy Game*

Jenis *board game* ini menuntut pemain untuk memancing lawan agar menyusun strategi yang kompleks, dengan menempatkan icon-icon di tempat yang tepat. Sehingga salah lawan bisa memenangkan permainannya. Salah satu *board game* yang memiliki jenis *genre* ini adalah catur.



**Gambar 2. 4** Permainan catur  
(Sumber: Pinterest)

### 5. *Strategy Game*

*Game* ini memiliki kesamaan *genre* dengan *Euro-style*. *Genre strategy* ini memiliki keunggulan di bagian narasi yang sangat kuat dan penting, dimana hal tersebut akan mengarahkan kemana permainan akan berlanjut. Jenis *genre* ini biasanya dibutuhkan kerjasama antar kelompok untuk memainkan permainan ini. *board game* yang memiliki *genre* ini adalah *Risk*.



Gambar 2. 5 Permainan Risk  
(Sumber: Pinterest)

## 6. Card-Based Strategy Game

*Board game* ini hampir sama dengan *strategy game*, namun pembedanya adalah *game* ini lebih menggunakan media *card*/kartu sebagai elemen utama dalam 10 *game*. Genre ini memiliki tema dengan kekuatan narasi yang kuat, jenis genre ini juga memiliki unsur keberuntungan yang tinggi. *Board game* yang memiliki *genre* ini adalah Munchkin.



Gambar 2. 6 Permainan Munchkin  
(Sumber: Pinterest)

### 2.1.2.2 Komponen Board Game

Dari artikel pada website playday.id yang ditulis oleh Taru (2018) terdapat beberapa komponen yang digunakan pada *board game*, yaitu:

#### 1. Board dan Modular Board

*Board* adalah papan permainan yang digunakan sebagai komponen permainan itu sendiri. Sedangkan modular board adalah papan permainan 15 yang tersusun dari kepingan-kepingan, sehingga sifatnya akan terasa berbeda di setiap permainan.



Gambar 2. 7 Board monopoli  
(Sumber: Pinterest)



**Gambar 2. 8** Board monopoli  
(Sumber: Pinterest)

## 2. Kartu

Kartu adalah salah satu komponen yang paling sering ditemui dalam board game, umumnya terbuat dari kertas, dengan berbagai macam ukuran panjang dan lebar.



**Gambar 2. 9** Kartu pada permainan magnetic book  
(Sumber: aliexpress.com)

## 3. Tile

Tile dalam istilah board game berarti petak, digunakan dalam board game bermekanik *Tile Placement*, contohnya permainan board game Carcassonne, dimana tile difungsikan sebagai area yang harus disambungkan dengan tile lainnya dan dapat ditempati oleh pemain.



**Gambar 2. 10** Permainan Carcassonne  
(Sumber: Pinterest)

#### 4. Dadu

Dadu adalah sebuah objek dengan angka atau simbol di setiap sisinya. Umumnya, dadu berbentuk kubus dengan enam sisi, namun tidak hanya itu, lho. Saat ini banyak board game menggunakan dadu dengan delapan, bahkan sepuluh sisi. Tidak hanya angka satu sampai enam saja, dadu dalam board game juga dapat menggunakan simbol-simbol sesuai dengan jenis permainan dan fungsi dadu di dalamnya. BANG! The Dice Game adalah salah satu contoh game yang menggunakan dadu dengan berbagai simbol di tiap sisinya.



**Gambar 2.11** Dadu  
(Sumber: Pinterest)

#### 5. Rulebook / Buku Panduan

Rulebook atau dalam Bahasa Indonesia disebut buku panduan adalah buku atau lembar panduan yang memuat tentang cara bermain board game dan detail permainan.



**Gambar 2.12** Rulebook board game Gloomhaven  
(Sumber: Playday.id)

#### 2.1.2.3 Material Board Game

Material *board game* adalah salah satu hal penting yang harus dijelaskan pada pembuatan *board game*. Dalam pembuatan *board game* ada komponen-komponen yang ada dalam *board game*, dan disetiap komponen *board game* memakai material yang sudah dirancang kesesuaiannya agar *board game* sesuai dengan target *audience*. Beberapa material yang biasanya digunakan saat pembuatan *board game*:

#### 1. Kertas

Kertas menjadi andalan saat pembuatan *board game*, disetiap komponen kertas menjadi pilihan utama dalam material. Kertas material yang mudah untuk dibawah dimana-mana dan pencarian bahan ini sangat mudah ditemukan ditempat percetakan. Kertas ini biasanya digunakan untuk *card game*, buku pemandu, buku aturan.

#### 2. Duplex

Duplex biasanya digunakan di material *board game* sebagai *box board game* atau papan *board game*, karena bahan dari duplex yang kuat sehingga menjadi andalan perancang *board game* sebagai *box game* atau papan *board game*.

#### 3. MDF

Duplex biasanya digunakan di material *board game* sebagai *box board game* atau papan *board game*, karena bahan dari duplex yang kuat sehingga menjadi andalan perancang *board game* sebagai *box game* atau papan *board game*.

#### 4. Akrilik

Akrilik biasanya digunakan sebagai pion atau dadu dalam *board game*, karena bahan dari akrilik yang sangat fleksibel sehingga memudahkan pemain untuk bermain dan memindahkan.

### 2.1.3 Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual adalah suatu kesatuan tentang desain yang merupakan cara komunikasi baru dan dilakukan secara visual tanpa melibatkan kata-kata atau teks dalam beberapa kasus. Dalam hal bentuk atau visualisasinya, desain komunikasi visual berhadapan dengan sejumlah alat, teknik, bahan dan keterampilan. Ungkapan yang baik, akan lebih bernilai apabila didukung dengan teknik yang baik, dan ditunjang kepiawaian dalam mewujudkannya. Seperangkat alat yang dimanfaatkan oleh desain komunikasi visual, antara lain adalah aspek visual yang meliputi bentuk ilustrasi, layout, warna, serta aspek verbal yang terdiri dari teks dan tipografi, menurut Jawler dan Drewniany (Tinarbuko, 2015:10)

Pembuatan *board game* juga harus memperhatikan aspek-aspek tersebut, agar desain dan penyampaian yang akan disampaikan bisa langsung dipahami oleh target kita, selain itu kita juga harus tau apa saja yang disukai oleh target, agar pembuatan desain dan elemen-elemen lainnya muda untuk digunakan.

### 2.1.3.1 Ilustrasi

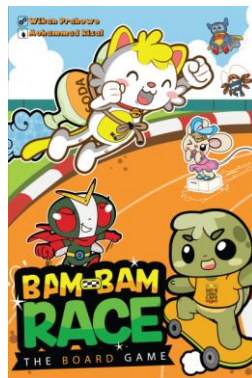
Kusrianto (2007) dalam Erniawati (2017) menyatakan bahwa ilustrasi adalah gambar yang digunakan untuk memberi penjelasan dalam bentuk visual. Ilustrasi tidak hanya digunakan sebagai sarana dalam mendukung cerita, namun juga ilustrasi dapat digunakan pada bagian ruang kosong yaitu sketsa, lukisan, grafis, karikatur hingga foto.

Prinsip dalam menggambar adalah sebuah landasan yang menghasilkan pencitraan itu terbentuk. Ilustrasi merupakan dasar dari gaya gambar yang memiliki ciri khas realis ataupun abstrak menurut Witabora (2012:662). Menurut Witabora (2012:664) ilustrasi memiliki peran sendiri sebagai berikut:

- Ilustrasi sebagai alat informasi
- Ilustrasi opini
- Ilustrasi sebagai alat untuk bercerita
- Ilustrasi sebagai alat persuasi
- Ilustrasi sebagai identitas
- Ilustrasi sebagai desain

Menurut Ekasari (2018) ilustrasi dibagi menjadi dua teknik, yaitu ilustrasi tradisional dan ilustrasi modern. Ilustrasi tradisional cara pengerjakannya semua dengan manual tanpa ada bantuan software digital, melukis atau menggambar di suatu media dengan bantuan beberapa alat tertentu seperti cat air, pensil, pensil warna, kertas dll. Sedangkan ilustrasi modern cara pengerjaannya menggunakan bantuan software digital seperti adobe photoshop, adobe ilustrasi dll.

Pada perancangan *board game* ini, visual yang akan digunakan menggunakan teknik modern. Teknik modern lebih mudah untuk mengeksplor warna yang ada dan akan lebih muda untuk mencocokkan karakter dengan target *audience* anak-anak. Ilustrasi dengan teknik modern juga lebih cocok jika diimplementasikan didalam media *board game*.



**Gambar 2. 13** Contoh ilustrasi digital pada board game  
(Sumber: Playday.id)



### 2.1.3.2 Warna

Warna merupakan unsur penting dalam dalam suatu objek desain. Warna dapat menampilkan suatu citra yang ingin disampaikan. Banyak sekali ilmu tentang warna yang dapat kita pelajari. Berdasarkan penjelasan yang disampaikan (Pujiriyanto, 2005:43) dalam (I Made, Ida, Alit, 2020) Warna adalah hal pertama yang dilihat oleh seseorang, setiap warna akan memberikan kesan dan identitas tertentu, walaupun hal ini tergantung dari latar belakang pengamatnya. Menurut Brewster warna di kelompokkan menjadi 4 kelompok, yaitu:

a. Warna Primer

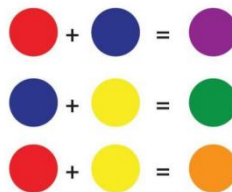
Warna premier merupakan warna pokok atau warna dasar yang berdiri sendiri, bukan hasil pencampuran dari warna lain. Warna primer terdiri dari 3 warna yaitu kuning, biru dan merah.



**Gambar 2. 14** Warna primer  
(Sumber: Dokumen pribadi)

b. Warna Sekunder

Warna sekunder merupakan warna hasil campuran dari warna primer. Misalnya warna ungu merupakan campuran dari biru dan merah, warna hijau campuran dari biru dan kuning, warna orange campuran dari merah dan kuning.



**Gambar 2. 15** Warna sekunder  
(Sumber: Dokumen pribadi)

c. Warna Tersier

Warna tersier adalah warna yang dihasilkan dari pencampuran antara warna primer dan warna sekunder.



**Gambar 2. 16** Warna tersier  
(Sumber: Wikipedia)

d. Warna Netral

Warna netral merupakan hasil campuran ketiga warna dasar dalam proporsi yang sama antar ketiganya. Warna-warna yang tidak lagi memiliki kemurnian warna atau dengan kata lain bukan merupakan warna primer maupun sekunder.



**Gambar 2. 17** Warna netral  
(Sumber: Kamini.id)

Dalam perancangan desain dibutuhkan sebuah keseimbangan, baik keseimbangan simetris atau asimetris. Pada perancangan *board game* ini, warna yang akan digunakan menggunakan warna cerah sesuai dengan karakter anak-anak. Namun, disini lain dibutuhkan juga keseimbangan warna sehingga tidak menutup kemungkinan akan adanya mix warna antara latar dengan karakter.



**Gambar 2. 18** Implementasi warna cerah pada board game fire fighter  
(Sumber: Playday.id)

### 2.1.3.3 Tipografi

Dalam kutipan jurnal Pengantar Tipografi (Dion Eko, 2019), Sihombing menjelaskan dalam buku “Tipografi Dalam Desain Grafis”, Danton Sihombing mengemukakan bahwa pengetahuan mengenai huruf dapat dipelajari dalam sebuah disiplin seni yang disebut tipografi (typografi). (Sihombing, 2001:3). Danton Sihombing mengemukakan bahwa Tipografi merupakan representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi verbal dan merupakan properti visual yang pokok dan efektif (Sihombing, 2001: 58). Tipografi adalah salah satu bahasa dalam desain grafis yang tidak berdiri sendiri secara eksklusif, ia sangat erat terkait dengan bidang keilmuan lain seperti komunikasi, teknologi, psikologi dan lainnya (Rustan, 2011:2)

Tipografi merupakan hal yang sering ditemui oleh manusia. Dalam hal yang berhubungan dengan desain biasanya akan ditemukan unsur tipografi. Hal ini merujuk pada peran tipografi itu sendiri dimana sabagai pengantar komunikasi dari ide kepada audien atau pembaca. Unsur-unsur tipografi dapat kita temukan dalam koran, majalah, poster, brosur, dsb. Tipografi tidak dapat dispisahkan dalam membuat desain yang dapat memudahkan pembaca dalam membaca maksud serta ide yang ingin disampaikan (Dion Eko, 2019).

Rustan (2014:46) mangatakan bahwa jenis tipografi di bagi menjadi 9 bagian, yaitu:

1. *Black Letter*

Desain karakter *Black Letter* dibuat berdasarkan bentuk huruf dari tulisan tangan yang populer pada masanya (abad pertengahan) di Jerman (gaya *Gothic*) dan Irlandia (gaya *Celtic*). Ditulis menggunakan pena berujung lebar sehingga menghasilkan kontras tebal-tipis yang kuat. Untuk menghemat media (kertas/kulit), karakter ditulis berdempet-dempetan, sehingga hasil keseluruhannya berkesan gelap, berat dan hitam.

2. *Humanist*

Di Italia, orang tidak menggunakan *typeface* bergaya *Black Letter*, melainkan Roman/Romawi kuno yang *negative space*-nya cukup banyak sehingga tulisan tampak lebih terang dan ringan, karenanya gaya *Humanist* mendapat julukan *White Letter*. *Humanist* mulai muncul tahun 1469, kelompok *typeface* ini diberi nama demikian karena memiliki goresan lembut dan *organic* seperti tulisan tangan.

3. *Old Style*

Karakter-karakter pada kelompok *typeface* ini presisi, lebih lancip, lebih kontras dan berkesan lebih ringan, menjauhi bentuk-bentuk kaligrafis/ tulisan tangan.

4. *Transitional*

Gaya *Transitional* pertama diciptakan sekitar tahun 1692 oleh Philip Grandjean, dinamakan *Roman du Roi*, atau *typeface* Raja, karena dibuat atas perintah Raja Louis XIV. Kelompok ini disebut *Transitional* karena berada antara *Old Style* dan *Modern*.

5. *Modern*

Dinamakan *modern* karena kemunculan *typeface* ini pada akhir abad 17, menuju era yang disebut *Modern Age*, sehingga diberi nama *Modern*. Ciri-cirinya hampir lepas sama sekali dari sifat kaligrafis *typeface* pendahulunya.

6. *Slab Serif*

Muncul sekitar abad 19, kelompok bergaya *Slab Serif* awalnya digunakan sebagai *display type* untuk menarik perhatian pembaca poster iklan dan flier. Disebut juga *Egyptian* karena

bentuknya yang berkesan berat dan horisontal, mirip dengan gaya seni dan arsitektur Mesir Kuno.

#### 7. Sans Serif

Muncul tahun 1816 sebagai *display type* dan sangat tidak populer di masyarakat karena pada saat itu dianggap tidak trendi sehingga dinamakan *Grotesque*, yang artinya lucu/aneh. Sans Serif dibagi lagi menjadi tiga kelompok, yaitu *Grotesque*, *Geometric*, *Humanist Sans Serif* yang muncul sebelum abad 20 masuk dalam golongan *Grotesque*.

#### 8. Script dan Cursive

*Script* dan *Cursive* bentuknya didesain menyerupai tulisan tangan, ada yang seperti goresan kuas atau pena kaligrafi. Kalau *Script* huruf-huruf kecilnya saling menyambung, sedangkan *Cursive* tidak. *Script* maupun *Cursive* didesain untuk digunakan dalam teks yang memadukan huruf besar-kecil, bukan huruf besar semua.

#### 9. Display

*Display type* dibuat dalam ukuran besar dan diberi ornamen-ornamen yang indah. Yang diprioritaskan bukan *legibility*-nya melainkan keindahannya. Kelompok Display/Dekoratif ini juga mewakili segala *typeface* yang tidak termasuk ke dalam kategori yang lain, baik itu *typeface* lama maupun baru.

Dalam perancangan desain dibutuhkan sebuah tipografi sebagai penjas pada desain sehingga desain tidak hanya berupa visual saja. Dari penjelasan yang sudah ada pada perancangan *board game* ini, tipografi yang cocok untuk *board game* yaitu menggunakan jenis *font sans serif* sebagai penjas pada kemasan atau buku panduan. Dan menggunakan *font decorative* pada bagian *logotype*.



**Gambar 2. 19** Implementasi font decorative pada game mash up monsters  
(Sumber: Playday.id)

### 2.1.3.4 Logo

Logo adalah elemen grafis yang berbentuk *ideogram*, *symbol*, emblem, ikon, tanda yang digunakan sebagai lambang atau identitas sebuah *brand*. Logo adalah atribut penting dalam sebuah *brand*. Setiap pembuatan logo yang baik harus dapat menggambarkan kepribadian identitas yang diwakilkan. Logo dibagi menjadi 2 yaitu *logotype* dan *logogram*, *logotype* yang diartikan sebagai tulisan nama entitas yang didesain secara khusus dengan teknik *lettering* atau memakai jenis font tertentu, sedangkan *logogram* adalah icon yang mewakili dari visi misi brand itu tersebut Rustan (2009:12).

Logo juga bisa menjadi sarana *branding* untuk suatu produk atau perusahaan. Pasalnya, dengan memiliki logo yang unik dan *eye-catching* tentu akan membuat banyak *audiens* lebih mengingat *brand* tersebut. Sebagai *brand* yang berkembang, harus mengetahui pentingnya logo bagi perusahaan. Jadi, saat membuatnya tidak boleh dilakukan asal-asalan saja. Menurut artikel pada website *grapiku*, dijelaskan bahwa ada beberapa jenis logo yang harus diketahui yaitu:

#### 1. Logo Monogram (Lettermarks)

Logo monogram merupakan logo berbasis font yang terdiri dari beberapa huruf yang merepresentasikan inisial dari nama suatu perusahaan/ organisasi. Simbol huruf ini merefleksikan tentang kesederhanaan, mudah dipahami, dan diingat.



**Gambar 2. 20** Contoh logo monogram  
(Sumber: *Grpiku*)

#### 2. Wordmarks (Logotypes)

Mirip dengan monogram, logo wordmark adalah logo berbasis font. Hanya saja lebih berfokus pada nama perusahaan/ organisasi itu sendiri secara langsung. Jenis logo ini sangat cocok digunakan oleh perusahaan dengan nama yang singkat dan berbeda. *Grpiku*, Google, Facebook, Netflix, Grab, Coca-Cola, FedEx, Disney adalah contohnya. Nama-nama perusahaan tersebut ringkas, catchy dan mudah diingat dikombinasikan dengan tipografi dan warna yang kuat sehingga membantu brand lebih kuat untuk dikenali.



**Gambar 2. 21** Contoh logo wordmarks  
(Sumber: Grapiku)

3. Pictorial Mark (Logo Symbol)

Logo Symbol merupakan logo berbasis gambar yang biasa disebut juga dengan istilah ikon. Simbol ini sangat melekat pada sebuah brand, dengan begitu nama atau identitas perusahaan/ organisasi dapat dikenali walau hanya dengan melihat simbolnya saja.



**Gambar 2. 22** Contoh logo pictorial mark  
(Sumber: Grapiku)

4. Logo Abstrak

Logo abstrak merupakan logo berbasis gambar yang menggunakan bentuk geometris abstrak dalam menyampaikan filosofi perusahaan/ organisasi.



**Gambar 2. 23** Contoh logo abstrak  
(Sumber: Grapiku)

5. Emblem

Logo emblem terdiri dari huruf yang berada di dalam simbol/ ikon, lencana, segel atau inti dari lambang tersebut. Logo ini cenderung memiliki tampilan tradisional namun dapat membuat kesan mencolok.



**Gambar 2. 24** Contoh logo emblem dalam game amukti palapa  
(Sumber: Playday.id)

### 2.1.3.5 Layout

Layout atau tata letak merupakan penentuan tata letak pada desain untuk menghasilkan visual yang baik. Tujuan utama layout adalah agar teks dan visual yang disajikan mudah dipahami oleh pembaca dan mampu berkomunikasi terhadap informasi yang ingin disampaikan. Layout yang baik membuat desain lebih enak dipandang oleh pembaca (Ramdhiani, 2021 dalam Christabel Harijanto, Hen Dian Yudani, Mendy H. Malkisedek, 2021).

Menurut (Maharani Salsabillah A, 2020) dijelaskan bahwa terdapat beberapa jenis layout diantaranya:

**a. *Mondarian***

Jenis *layout Mondrian* mengacu pada bentuk kotak, *landscape* (horizontal) atau *portrait* (vertikal). Pada jenis ini, setiap bidang akan sejajar dengan ruang presentasi yang berisi konten informasi atau gambar untuk membentuk komposisi yang konseptual.

**b. *Multiple***

*Layout multiple* dibagi menjadi beberapa bagian atau tema dalam bentuk yang sama seperti persegi panjang, persegi, kubus dan lainnya.

**c. *Circus***

Layout ini tidak menerapkan desain layout standar, melainkan mengacu pada layout dengan elemen yang tidak teratur (namun menghasilkan desain yang efektif).

**d. *Silhouette***

*Layout Silhouette* (siluet) mengacu pada teknik ilustrasi atau fotografi yang menyoroti bentuk bayangan. Presentasi layout ini dapat berbentuk barisan teks, ilustrasi warna atau pembiasaan warna yang halus dengan teknik fotografi.

**e. *Big-Type***

Layout jenis *big-type* menekankan gaya penggunaan font berukuran besar sehingga bisa menarik perhatian audiens. Jenis ini biasa digunakan untuk membuat suatu judul atau desain poster.

**f. *Alphabet-Inspired***

*Layout alphabet-inspired* berfokus pada susunan huruf atau angka dalam urutan yang tepat sehingga bisa membuat kata-kata yang memiliki makna. Penggunaan kata-kata ini dimaksudkan untuk menyampaikan cerita atau informasi.

Layout pada *board game* terletak pada papan utama (*board*) dan layout dibuat sesuai dengan alur permainan itu sendiri. Berisi informasi mengenai permainan itu dan layout bisa berupa tata letak lokasi pada wilayah tertentu yang dijadikan inspirasi oleh perancangan sebagai bahan permainan.



**Gambar 2. 25** Contoh layout pada kemasan *board game ecofunopoli* (Sumber: Playday.id)



**Gambar 2. 26** Contoh layout pada papan *board game ecofunopoli* (Sumber: Playday.id)

#### **2.1.4 Permainan Anak-Anak**

Bermain adalah hak asasi bagi anak usia dini yang memiliki nilai utama dan hakiki pada masa anak-anak. Kegiatan bermain bagi anak usia dini adalah suatu yang sangat penting dalam perkembangan kepribadiannya. Bermain bagi seorang anak tidak sekedar mengisi waktu, tetapi media bagi anak untuk belajar. Setiap bentuk kegiatan bermain pada anak usia dini merupakan nilai positif terhadap perkembangan seluruh aspek yang ada dalam diri anak. Dalam bermain anak memiliki nilai kesempatan untuk mengekspresikan sesuatu yang anak rasakan dan pikirkan (Pupunu, Anik, 2018).



Nur, Sri, Patricia dan deli mengutip (Hijriati, 2017) dijelaskan bahwa permainan Edukatif yaitu suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Permainan edukatif bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, serta bergaul dengan lingkungan (Hijriati, 2017). Salah satu indikator sebuah permainan disebut edukatif adalah mengembangkan aspek tertentu pada anak, seperti aspek kognitif, sosial, emosional, dan lain sebagainya. Permainan-permainan edukatif tersebut dapat diciptakan dengan membuat alat permainan yang memiliki sifat-sifat, seperti bongkar-pasang, pengelompokan, memadukan, mencari padanan, merangkai, membentuk, mengetok, menyusun, dan lain sebagainya (Suyadi, 2010) dalam (Nur, Sri, dkk, 2021). Dari sekian banyak model permainan bagi anak, Menurut (Nur, Sri, dkk, 2021) ada 12 permainan edukatif anak yang mampu menambah kecerdasannya:

1. Bermain Puzzle. Puzzle dipercaya bisa melatih problem solving atau pemecahan masalah karena anak dilatih untuk bisa merangkai puzzle, mencocokkan bentuk dan konsentrasi. Puzzle juga bisa untuk melatih logika dan motorik halus anak. Puzzle yang bertema tumbuhan, hewan, angka, huruf ataupun warna memberikan wawasan pada anak.
2. Membaca Buku Cerita. Membaca buku juga bisa jadi pilihan untuk jadi permainan edukatif. Ajak anak untuk memilih buku yang dia sukai lalu bacakan dengan intonasi dan gerakan yang seru, latih anak untuk menceritakan kembali isi buku tersebut sesuai kemampuannya. Jangan lupa juga ajak anak bermain mencari atau menyebutkan gambar di dalam buku tersebut.
3. Bermain Permainan Traditional. Orang tua bisa membuat mainan dari benda-benda disekeliling rumah. Misalnya, dari kardus bekas yang bisa digunakan untuk membuat kostum robot-robotan atau disusun menjadi kereta api. Lebih seru jika orang tua ataupun pengasuh ikut serta bermain. Contoh lainnya adalah membuat mobil-mobilan dari kulit jeruk. Permainan traditional bagus untuk melatih kreatifitas anak, kerjasama, dan juga mengajarkan kesederhanaan untuk anak.
4. Bermain Warna. Permainan warna ini sangat banyak macamnya. Orang tua bisa melatih anak mengenalkan macam-macam warna dengan macam-macam bentuk yang diberikan warna, kemudian ajak anak untuk mengklasifikasikan atau memisahkan warna-warna sejenis.
5. Bermain Bentuk. Permainan ini bisa melatih anak agar bisa menyebutkan nama-nama bentuk seperti lingkaran, persegi panjang, segi empat, segi tiga, dsb. Bisa juga dengan mengenalkan bentuk bintang, awan, angka, huruf alfabeth, huruf hijaiyah dan juga yang

lainnya. Orang tua bisa bermain bentuk ini dengan cara menggambar lalu dipotong sesuai bentuk atau bisa didapatkan juga di toko mainan anak.

6. Bermain Peran. Anak perempuan suka sekali dengan permainan ini. Permainan ini bisa melatih daya imajinasi anak serta melatih verbal anak. Permainan ini bisa dilakukan misalnya dengan mengajak anak berubah peran, menjadi dokter dan pasien, menjadi pembeli dan penjual atau jadi apapun yang anak sukai.
7. Bermain Tebak Lagu. Permainan tebak lagu juga sangat bermanfaat buat anak. Selain melatih konsentrasi anak, bisa juga melatih daya ingat dan verbal anak serta melatih keberanian. Intruksikan anak menebak lagu dengan nada, atau menyuruh anak menyanyikan lagu yang sudah disebutkan judulnya.
8. Bermain Huruf. Permainan huruf ini bisa mengenalkan macam-macam huruf kepada anak agar merangsang daya ingat agar kelak familiar ketika belajar membaca.
9. Bermain Angka. Permainan angka ini bisa mengenalkan angka kepada anak untuk merangsang daya ingat terhadap angka agar kelak dia tertarik ketika belajar berhitung.
10. Bermain boneka. Bermain dengan boneka bentuk hewan atau apapun bisa melatih kreatifitas dan melatih verbal dan daya imajinasi anak serta melatih rasa percaya diri saat anak diintruksikan untuk memainkan boneka tersebut.
11. Outbond. Outbond sangat bagus untuk meningkatkan rasa percaya diri anak, rasa berani, rasa peduli dengan lingkungan, memicu adrenalin anak, serta melatih motorik kasar anak. pilihlah *track outbond* yang sesuai untuk anak.
12. Berkebun dan bermain di sawah. Selain outbond, mengajak anak berkebun dan bermain di sawah juga akan berkesan untuk anak. Dimana anak dibiarkan bermain dengan alam, mananam tanaman dan bereksplorasi dengan lumpur. Biarkan mereka menikmati alam. Jangan takut kotor, mereka akan belajar lebih mencintai alam dan merawat alam.

### **2.1.5 Pembelajaran Pada Anak Usia 5-6 Tahun**

Orang tua maupun guru tidak bisa memaksakan seorang anak harus belajar dengan suasana dan cara yang kita inginkan karena masing-masing anak sudah memiliki 5 tipe gaya belajar sendiri-sendiri atau disebut juga *learning style* (gaya belajar), banyak anak yang dipaksa harus mengikuti kegiatan pembelajaran disekolah disekolah anak menjadi tidak mood atau cepat bosan dalam proses pembelajaran jika tidak sesuai dengan gaya belajar anak masing-masing. Menurut yuliani (2009) ada beberapa bentuk gaya belajar pada anak usia dini yaitu:

1. Gaya belajar visual (dengan cara melihat)
2. Gaya belajar auditori (dengan mendengar)
3. Gaya belajar kinestetik (dengan gerakan)
4. Gaya belajar multisensori (gaya belajar tingkat tinggi)

Anak usia 5-6 tahun merupakan anak yang berada pada masa perkembangan praoperasional yang sudah mampu untuk mengenal, membedakan, mengklarifikasi, dan juga mengategorikan tanaman maupun hewan, dan dari kemampuan ini anak pun dapat menyadari bahwa ada makhluk hidup ciptaan Tuhan selain dirinya (Alam semesta) yang harus dijaga dan di lestari. Namun kurangnya kesadaran guru serta orang tua dalam mengembangkan karakter peduli lingkungan ini menjadi kendala dalam mengoptimalkan karakter anak untuk mencintai lingkungannya (Yuli Diah, 2018). Anak usia 5-6 Tahun memiliki kemampuan ingatan yang sangat kuat dan keinginan yang sangat besar. Dalam kegiatan pembelajaran ada 2 pendekatan yaitu:

1. Impulsif

Gaya belajar ini anak akan bertindak terlebih dahulu tanpa memikirkan persoalan yang akan di hadapinya. Ia digerakan oleh insting yang kuat dan berfikir berhasil menyelesaikan persoalan yang lain. Anak yang memiliki keinginan Impulsif ini tidak memikirkan waktu atau mengevaluasi terlebih dahulu tetapi lebih mengutamakan usaha menyelesaikan persoalan yang dihadapi.

2. Reflektif

Gaya belajar ini anak akan cenderung berfikir terlebih dahulu sebelum bertindak. Ia akan mencari tahu informasi atau kebenaran sebanyak-banyaknya sehingga dia akan tau persoalan apa yang akan dihadapi. Anak yang memiliki keinginan reflektif ini jika sudah berpikir bahwa dia siap untuk mengatasi maka akan menggunakan informasi yang akan dia dapat.

### **2.1.6 Perkembangan Kognitif**

Menurut Sujiono (2010:100) dalam (yurike, 2018), pengembangan kognitif terdiri dari logika matematika dan visual spasial. Mengingat terlalu luas pembahasan tentang perkembangan kognitif pada tahap praoperasional pada usia 5-6 tahun, maka penulis membatasi pada indikator:

1. Mengenal warna
2. Membedakan ukuran besar dan kecil
3. Mengurutkan objek
4. Memasang benda sesuai dengan pasangannya
5. Mengenal konsep angka
6. Menyebutkan kembali benda-benda yang baru dilihat

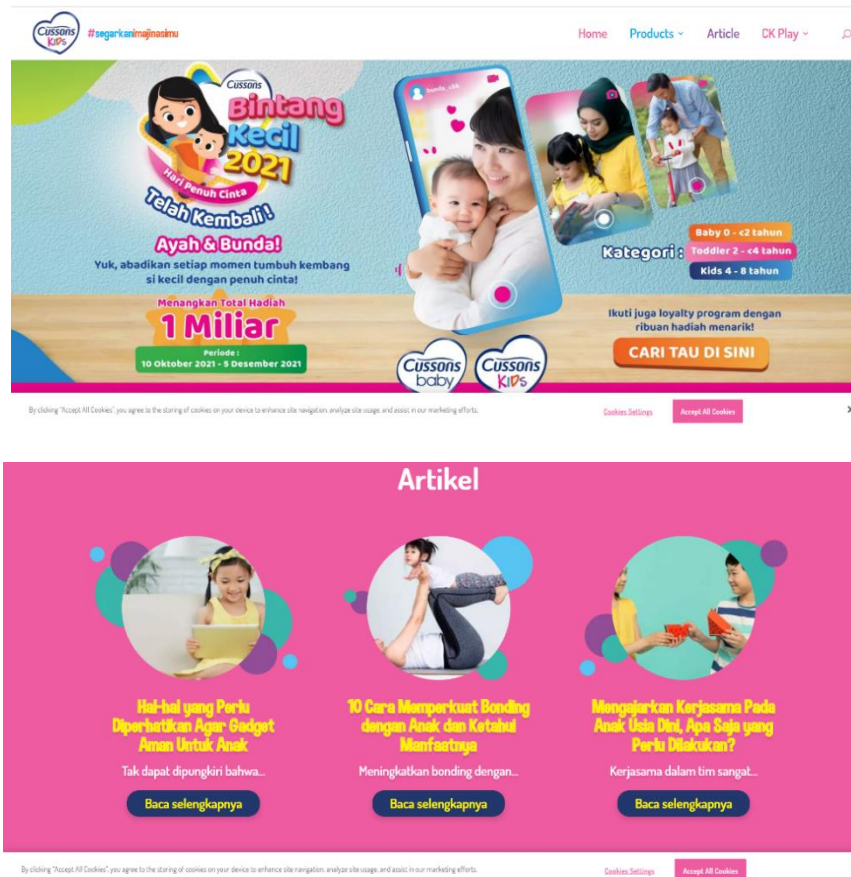
Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (PERMENDIKNAS) No. 58 Tahun 2009, tentang aspek kognitif menyebutkan dalam Tingkat Pencapaian Perkembangan (TPP) untuk pemahaman tentang konsep, bentuk, warna, ukuran dan pola, anak dapat mengenal dan membedakan warna dasar merah, kuning, biru, mengenal bentuk geometri, (segitiga, lingkaran dan segiempat) menyusun dari besar kecil atau sebaliknya. Berdasarkan wawancara kepada guru TK Darma Wanita Persatuan Padeg, standart kompetensi dalam TK sendiri berdasarkan kurikulum yang disusun oleh pemerintah dalam membentuk nilai dan kepribadian anak. Terdapat beberapa standart kompetensi yang harus dicapai dalam mengembangkan kognitif anak yaitu mengenal benda disekitar, menceritakan kejadian yang dia alami, menyusun kegiatan yang akan dilakukan, mengenal waktu, mengungkapkan sebab akibat, bermain peran, mengekspresikan gerakan dengan lagu, mengasah imajinasi (kreatif), dapat memecahkan suatu masalah, mampu mengambil keputusan, mengenal lambang bilangan, mengenal huruf vokal dan konsonan, mengenal lingkungan sosial dan alam. Adanya standart kompetensi ini diharapkan perkembangan kognitif anak dapat berkembang lebih baik serta dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

## **2.2 Studi Eksisting**

Studi eksisting adalah teori yang membahas tentang materi-materi yang relavan dengan topik dalam perancangan. Dalam studi eksisting, media yang digunakan tidak harus sama dengan perancangan yang akan dirancang, namun bisa tema atau topik yang harus memiliki kesamaan.

Studi Eksisting dengan mengumpulkan data tentang suatu objek (produk, kegiatan, dsb) yang telah ada sebelumnya dan akan melalui perancangan ulang sebagai upaya peningkatan kualitas. Studi Eksisting dilakukan untuk mempelajari capaian keberhasilan serta kegagalan tujuan dari suatu objek sehingga menjadi panduan bagi proses berikutnya agar memberikan hasil yang lebih baik (Angga, 2019). Dalam Perancangan ini yang akan dijadikan studi eksisting

adalah website *cussons kids*. *Website cussons kids* banyak artikel yang membahas mengenai tumbuh kembang anak, sehingga bisa dijadikan studi eksisting dalam perancangan *board game* edukasi perkembangan kognitif anak.



**Gambar 2. 27** Website Cussonskids  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

### 2.2.1 Studi Kompetitor

*Find it out* merupakan *board game* teka teki yang membuat si pemain menjadi detektif. Dalam permainan ini mengenalkan berbagai huruf, angka, benda hidup dan mati. Permainan ini melatih otak anak untuk berfikir, beronsentrasi dan memecahkan masalah. Melakukan koordinasi antara mata dan tangan serta melatih keseimbangan. Dengan begitu, anak-anak akan lebih mudah untuk mengembangkan kecerdasan kognitifnya.

### 2.2.1.1 Kemasan Permainan



Gambar 2. 28 Bentuk kemasan find it out  
(Sumber: id.aliexpress.com)

Tabel 2. 1 Kemasan game find it out

NO	ELEMEN	ANALISA
1.	Informasi/konten	Informasi yang terdapat pada kemasan dinilai cukup memberikan informasi seperti minimal usia pemain yang dianjurkan, jumlah pemain yang dibutuhkan, serta durasi permainan dan informasi penerbit.
2.	Ilustrasi Kemasan	Ilustrasi pada kemasan menggunakan gaya gambar kartun yang menggambarkan anak-anak, komposisi pemilihan warna ilustrasi menggunakan perpaduan warna soft dan pastel namun cenderung warna yang terlihat terang pada karakter. Desain karakter sudah sesuai dengan gaya karakter anak-anak.
3.	Layout	Untuk layout sangat sederhana, tetapi sudah memanfaatkan ruang sehingga tidak terlihat kosong di bagian atas kemasan.
4.	Tipografi	Tipografi yang digunakan dalam desain kemasan menggunakan tipografi berbentuk <i>sans serif</i> . Tebal tipis pada tipografi judul sudah mewakili karakter anak-anak. Namun, untuk pemilihan huruf besar kecil terbilang kurang efektif untuk anak-anak.
5.	Warna	Warna yang digunakan berdominan warna merah yang memiliki arti berani, tetapi warna merah yang dipilih sedikit

		<p>pucat sehingga kurang mewakili keberanian anak-anak. Pemilihan warna dalam kemasan ini memang sedikit pucat, namun sudah sesuai dan terkesanimbang antara <i>background</i> dan objek gambar. Warna untuk fontnya sudah pas dengan ilustrasinya.</p>
--	--	---

a. Kelebihan:

- Ilustrasi menggambarkan anak-anak yang karakternya dibuat sesuai target audience.

b. Kekurangan:

- Warna kemasan yang cenderung warna pucat sehingga kurang menarik pembeli.
- Huruf besar kecil teks pada judul kurang efektif, sehingga pembeli harus membaca lebih teliti untuk tau game apa yang ada pada kemasan tersebut.

### 2.2.1.2 Papan Permainan



**Gambar 2. 29** Bentuk papan permainan find it out  
(Sumber: id.aliexpress.com)

**Tabel 2. 2** Papan permainan *game find it out*

NO	ELEMEN	ANALISA
1.	Informasi/konten	Informasi yang terdapat pada papan permainan cukup jelas, karena sistem permainan ini menggunakan permainan bermodel seperti detektif, sehingga hanya ada visual pada papan permainan.

2.	Ilustrasi	Ilustrasi pada board sangat sederhana dengan gaya flat vector, tidak terdapat gelap terang pada objek ilustrasi, sehingga gambar terkesan biasa saja.
3.	Layout	Layout pada papan pemain sudah cukup rapi, karna memang alur permainnya mencari sebuah benda sehingga hanya terdapat visual saja.
4.	Tipografi	Tidak banyak tipografi pada papan permainan, hanya ada tipografi pada bagian tengah papan.
5.	Warna	Warna yang digunakan untuk board pada permainan ini terkesan bersih. Namun juga dapat menyeimbangi warna pada objek gambar. Pemilihan warna hitam pada penutup papan permainan juga sudah sesuai dengan konsep detektifnya.
6.	Alur Permainan	Alur permainan <i>board game</i> ini seperti permainan detektif pada umumnya.
7.	Bentuk	Papan permainan dalam <i>board game</i> ini berbentuk lingkaran. Namun, yang menjadi daya tarik dari papan permainan ini, yaitu dibentuk seperti puzzle sehingga anak-anak dapat memasang sendiri papan permainannya. Papan permainan dibentuk seperti puzzle ini juga tidak memakan tempat pada kemasan.

a. Kelebihan:

- Alur permainan mudah dimengerti, karena anak-anak sangatlah familiar dengan sistem permainan detektif.
- Papan permainan yang berbentuk puzzle sehingga menarik perhatian anak-anak untuk memasangnya sendiri..

b. Kekurangan:

- Gaya ilustrasi yang di tampilkan terlalu flat sehingga kurang menarik.



### 2.2.1.3 Elemen Pendukung Permainan



**Gambar 2. 30** Elemen pendukung permainan find it out  
(Sumber: id.aliexpress.com)

**Tabel 2. 3** Elemen pendukung permainan *game find it out*

NO	ELEMEN	ANALISA
1.	Game cards	Game ini memiliki 60pcs kartu permainan yang berbeda. Kartu ini hanya berisi ilustrasi objek-objek yang harus ditemukan pada papan bermain.
2.	Suction cup	Benda ini guna sebagai penanda jika pemain sudah menemukan benda yang dia cari.
3.	Medal	Medal ini sebagai bentuk reward bahwa pemain telah menemukan benda-benda yang dicari.
4.	Buku panduan	Buku panduan permainan cukup jelas, selain tulisan terdapat juga gambar sebagai penjelas panduan.

a. Kelebihan:

- Alur permainan mudah dimengerti, karena anak-anak sangatlah familiar dengan sistem permainan detektif.
- Papan permainan yang berbentuk puzzle sehingga menarik perhatian anak-anak untuk memasangnya sendiri.

b. Kekurangan:

- Gaya ilustrasi yang di tampilkan terlalu flat sehingga kurang menarik.

## 2.2.2 Studi Komparator

*Photographic memory blocks* adalah permainan adu kecepatan untuk menemukan serta menyusun suatu benda. Dalam permainan ini, seorang anak harus bisa menyelesaikan tantangan dengan waktu yang sudah disediakan. Disediakan beberapa *card game* dengan tingkatan level yang berbeda, dengan begitu dapat melatih memori anak serta melakukan interaksi dengan orang lain.

### 2.2.2.1 Kemasan Permainan 1



Gambar 2. 31 Kemasan game *Photographic memory blocks*  
(Sumber: id.aliexpress.com)

Tabel 2. 4 Kemasan game *Photographic memory blocks*

NO	ELEMEN	ANALISA
1.	Informasi/konten	Informasi yang terdapat pada kemasan dinilai cukup memberikan informasi seperti minimal usia pemain yang dianjurkan, durasi permainan dan informasi penerbit. Namun, tidak ada informasi mengenai berapa pemain dalam menjalankan permainan ini.
2.	Ilustrasi Kemasan	Ilustrasi pada kemasan kurang menggambarkan bahwa itu permainan anak-anak, hanya mengandalkan informasi tulisan. Padahal anak-anak lebih tertarik dengan visual berupa gambar. Komposisi pemilihan warna ilustrasi menggunakan perpaduan warna soft dan pastel.
3.	Layout	Untuk layout sangat sederhana, banyak bagian yang masih terkesan kosong.

4.	Tipografi	Tipografi yang digunakan dalam desain kemasan menggunakan tipografi berbentuk <i>sans serif</i> . Tebal tipis pada tipografi judul sudah mewakili karakter anak-anak. Namun, pemilihan jenis fontnya masih terkesan formal sehingga kurang menarik
5.	Warna	Warna yang digunakan untuk kemasan ini berdominan warna biru, yang memiliki filosofi imajinasi dan kepekaan.
6.	Bentuk	Bentuk dari kemasan <i>board game</i> ini persegi panjang. Ukuran kotaknya tidak terlalu besar sehingga mudah dibawa kemana-mana.

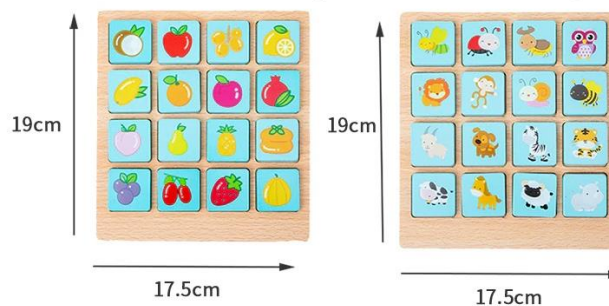
a. Kelebihan:

- Pemilihan warna yang sesuai antara karakter anak dan fungsi permainannya.

b. Kekurangan:

- Kurangnya ilustrasi yang menggambarkan bahwa permainan ini untuk anak-anak

### 2.2.2.2 Papan Permainan 1



**Gambar 2. 32** Papan permainan *game Photographic memory blocks*  
(Sumber: id.aliexpress.com)

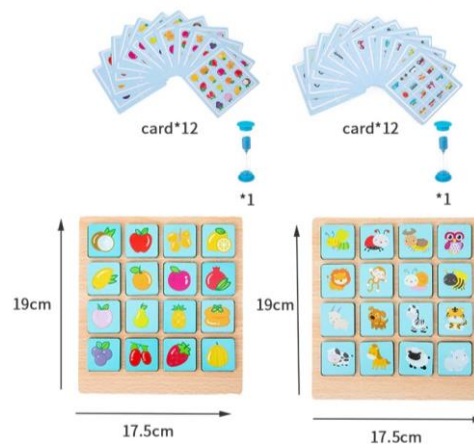
*Tabel 2. 5 Papan permainan game Photographic memory blocks*

NO	ELEMEN	ANALISA
1.	Layout	Layout pada papan permainan sudah cukup rapi, karena memang alur permainannya hanya meletakkan benda.
2.	Warna	Warna yang digunakan untuk board pada permainan ini adalah warna alami kayu. Perpaduan yang pas antara warna board dengan warna balok visual.

3.	Alur Permainan	Alur permainan <i>board game</i> ini seperti permainan menyusun benda pada umumnya. Alur permainannya sangat sederhana sehingga anak-anak cepat memahami cara bermainnya.
4.	Bentuk	Papan permainan dalam <i>board game</i> ini berbentuk kotak dan sangat sederhana. Papan ini memiliki dua sisi yang sama, sehingga tidak banyak memakan tempat

- a. Kelebihan:
- Papan permainan dua sisi yang multifungsi
  - Mudah dimainkan anak-anak
- b. Kekurangan:
- Bentuk papan yang sangat sederhana

### 2.2.2.3 Elemen Pendukung Permainan 1



**Gambar 2. 33** Elemen pendukung *game Photographic memory blocks* (Sumber: id.aliexpress.com)

**Tabel 2. 6** Elemen pendukung *game Photographic memory blocks*

NO	ELEMEN	ANALISA
1.	<i>Game cards</i>	<i>Game</i> ini memiliki 12pcs kartu permainan yang berbeda. Kartu ini hanya berisi ilustrasi objek-objek yang harus ditemukan dan disusun pada papan bermain. Kartu permainan ini terdapat dua sisi gambar, sehingga tidak banyak memakan tempat.
2.	Jam pasir	Benda ini digunakan untuk mengatur kecepatan waktu bermain. Sehingga tidak perlu menyediakan waktu sendiri.

3.	Blok memori	Terdapat 16pcs blok memori dalam permainan ini, blok memori ini terdapat dua sisi gambar sehingga tidak banyak menyediakan blok memori. Ilustrasi pada blok memori cukup detail sehingga menarik perhatian pemain.
----	-------------	--

a. Kelebihan:

- Terdapat jam pasir, sehingga tidak perlu menyediakan waktu sendiri
- Disediakan blok memori dan game card dengan visual dua sisi sehingga terkesan multifungsi dan tidak memakan banyak tempat

b. Kekurangan:

- Tidak terdapat buku panduan dalam permainan ini

#### 2.2.2.4 Kemasan Permainan 2



**Gambar 2. 34** Kemasan *game magnetic book*  
(Sumber: id.aliexpress.com)

**Tabel 2. 7** Kemasan *game magnetic book*

NO	ELEMEN	ANALISA
1.	Informasi/konten	Informasi yang terdapat pada kemasan dinilai kurang jelas.
2.	Ilustrasi Kemasan	Ilustrasi karakter pada kemasan cukup menarik perhatian anak-anak. Komposisi pemilihan warna pada kemasan kurang menarik, sehingga hanya menonjolkan karakter saja.
3.	Layout	Untuk layout sangat sederhana, namun tidak banyak bagian yang kosong sehingga terlihat menarik.
4.	Tipografi	Tipografi yang digunakan dalam desain kemasan menggunakan tipografi berbentuk <i>sans serif</i> . Tebal tipis pada tipografi judul sudah mewakili karakter anak-anak. Namun,

		pemilihan jenis fontnya masih terkesan formal sehingga kurang menarik.
5.	Warna	Warna yang digunakan untuk kemasan ini berdominan warna abu-abu, yang sebenarnya bukan warna untuk anak-anak sehingga tidak menarik.
6.	Bentuk	Bentuk dari kemasan <i>board game</i> ini persegi panjang. Ukuran kotaknya tidak terlalu besar sehingga mudah dibawa kemana-mana.

a. Kelebihan:

- Terdapat visual karakter yang menarik

b. Kekurangan:

- Pemilihan warna kemasan yang kurang menarik

### 2.2.2.5 Papan Permainan 2



**Gambar 2. 35** Papan permainan *game magnetic book*  
(Sumber: id.aliexpress.com)

**Tabel 2. 8** Papan permainan *game magnetic book*

NO	ELEMEN	ANALISA
1.	Ilustrasi	Ilustrasi sangat menggambarkan karakter anak-anak sehingga terkesan sangat menarik.
2.	Layout	Layout pada papan permainan sudah cukup rapi dan sederhana karena memang alur permainannya hanya menempelkan benda.
3.	Warna	Warna yang digunakan untuk board pada permainan ini sangat cerah, sehingga membuat anak-anak semangat bermain.

4.	Alur Permainan	Alur permainan <i>board game</i> ini seperti permainan menempel benda pada umumnya. Alur permainannya sangat sederhana sehingga anak-anak cepat memahami cara bermainnya.
5.	Bentuk	Papan permainan dalam <i>board game</i> ini berbentuk persegi panjang dan sangat sederhana. Papan ini juga sebagai kemasan game sehingga multifungsi.

a. Kelebihan:

- Terdapat ilustrasi yang sangat menarik perhatian
- Pemilihan warna yang menarik dan disukai anak-anak
- Mudah dimainkan anak-anak

b. Kekurangan:

- Tidak dapat dimainkan ramai-ramai

#### 2.2.2.6 Elemen Pendukung Permainan 2



**Gambar 2. 36** Kemasan *game magnetic book*  
(Sumber: id.aliexpress.com)

**Tabel 2. 9** Kemasan *game magnetic book*

NO	ELEMEN	ANALISA
1.	<i>Game cards</i>	<i>Game</i> ini memiliki 12pcs kartu permainan yang berbeda. Kartu ini hanya berisi ilustrasi karakter dengan berbagai model baju yang harus digunakan sebagai panduan untuk menempel bidak pada papan permainan.
2.	Bidak	Terlalu banyak bidak sehingga mudah hilang

- a. Kelebihan:
- Terdapat ilustrasi karakter yang sangat menarik perhatian
  - Pemilihan warna yang menarik dan disukai anak-anak
  - Terdapat banyak model pakaian
- b. Kekurangan:
- Bidak permainan terlalu banyak, sehingga cepat mudah hilang

Komparator yang dipakai dalam perancangan ini ada 2 yang digunakan sebagai acuan. Acuan pertama ada *board game "Photographic memory blocks"*, *board game* ini dijadikan sebagai acuan dalam segi *game play* nya. *Game play* dalam *board game* ini sangat interaktif 40 untuk anak usia 5-6 tahun. Konsep yang digunakan bisa membuat anak usia 5-6 tahun lebih berfikir tahap bagaimana meletakkan sebuah benda dengan waktu yang ada dan berfikir lebih teliti. Acuan komparator selanjutnya ada "*Magnetic book*" dalam *board game* ini saya mengambil ilustrasi dan konsep *game play* yang saya gunakan sebagai acuan komparator. *Magnetic book* ini memiliki gaya ilustrasi yang disukai oleh anak usia 5-6 tahun, gaya ilustrasi yang simple dan masih dalam jangkauan anak-anak, warna yang digunakan juga warna cerah sangat mewakili karakter anak-anak. *Game play* dalam *board game* ini juga memiliki konsep yang sangat menarik karena mengajarkan anak-anak lebih berfikir kreatif dan memikirkan imajinasi anak-anak untuk menempel objek 1 dan objek lainnya agar menjadi 1 gambar.