TUGAS AKHIR - DV 184801

PERANCANGAN BOARDGAME TENTANG SEJARAH ALIRAN GAYA DESAIN DENGAN METODE GAMIFIKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN

JOFAN GIANTIRTA SANTOSO PUTRI
NRP. 08311340000184

Dosen Pembimbing:
Rabendra Yudistira Alamin, ST., M.Ds.
NIP. 19830328 201404 1002

DEPARTEMEN DESAIN PRODUK
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
2020

TUGAR AKHIR – DV 184801

PERANCANGAN BOARDGAME TENTANG SEJARAH ALIRAN GAYA DESAIN DENGAN METODE GAMIFIKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN

Mahasiswa:

Jofan Giantirta Santoso Putri

NRP. 08311340000184

Dosen Pembimbing:

Rabendra Yudistira Alamin, ST., M.Ds.

NIP. 19830328 201404 1002

Bidang Studi Desain Komunikasi Visual

Departemen Desain Produk Industri

Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Surabaya 2020

FINAL PROJECT – DV 184801

DESIGN OF BOARD GAME ABOUT HISTORY OF DESIGN MOVEMENTS WITH GAMIFICATION METHOD AS A LEARNING MEDIA

Student:

Jofan Giantirta Santoso Putri

NRP. 08311340000184

Supervisor:

Rabendra Yudistira Alamin, ST., M.Ds.

NIP. 19830328 201404 1002

Visual Communication Design Field of Study

Department of Product Design

Faculty of Creative Design and Digital Business

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Surabaya 2020

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN BOARDGAME TENTANG SEJARAH ALIRAN GAYA DESAIN DENGAN METODE GAMIFIKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN

TUGAS AKHIR – DV 184801

Disusun untuk memenuhi syarat
gelar Sarjana Desain (S.Ds.)
pada
Program Studi Desain Produk – Desain Komunikasi Visual
Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh:

Jofan Giantirta Santoso Putri
NRP. 08311340000184

Surabaya, 26 Agustus 2020
Periode Wisuda ke- 122 (September 2020)

Mengetahui,	Disetujui,
Kepala Departemen Desain Produk	Dosen Pembimbing
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL DEPARTEMEN DESAIN PRODUK	
Bambang Tristiyono, S.T., M.Si.	Rabendra Yudistira Alamin, ST., M.Ds.
NIP. 19700703 199702 1001	NIP. 19830328 201404 1002

PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya mahasiswa Program Studi Desain Produk – Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, dengan identitas:

Nama : **Jofan Giantirta Santoso Putri**
NRP : **08311340000184**

Dengan ini menyatakan bahwa laporan tugas akhir yang saya susun dengan judul **"Perancangan Boardgame Tentang Sejarah Aliran Gaya Desain dengan Metode Gamifikasi Sebagai Media Pembelajaran"** adalah:

1. Orisinal dan bukan merupakan duplikasi karya tulis maupun karya gambar atau sketsa yang sudah dipublikasikan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar kesarjanaan atau tugas- tugas kuliah lain baik di ligkungan ITS, universitas lain ataupun lembaga- lembaga lain, kecuali pada bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagai kutipan atau referensi atau acuan dengan cara semestinya.
2. Laporan yang berisi karya tulis dan karya gambar atau sketsa yang disusun dan diselesaikan sendiri dengan menggunakan data hasil pelaksanaan riset.

Demikian pernyataan ini saya tulis dan jika terbukti tidak memenuhi persyaratan yang telah saya nyatakan diatas, maka saya bersedia apabila laporan tugas akhir ini dibatalkan.

Surabaya, 26 Agustus 2020
Yang menyusun pernyataan

Jofan Giantirta Santoso Putri
NRP: 08311340000184

Perancangan Boardgame Tentang Sejarah Aliran Gaya Desain dengan Metode Gamifikasi Sebagai Media Pembelajaran

Jofan Giantirta Santoso Putri
(08311340000184)
Bidang Studi Desain Komunikasi Visual
Departemen Desain Kreatif dan Bisnis Digital
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Abstrak

Sejarah aliran gaya desain merupakan salah satu materi terpenting yang perlu dipelajari mahasiswa jurusan desain. Mereka perlu memahami konteks sejarah pada setiap aliran gaya desain sebagai referensi dan inspirasi untuk membentuk karya baru. Dengan memberi perhatian terhadap sejarah, mahasiswa tak hanya menjadi lebih peka terhadap faktor historis yang mempengaruhinya, namun juga dapat mendorong pengambilan keputusan- keputusan yang lebih bermakna dalam berkarya. Untuk mendukung hal tersebut, diperlukannya sebuah media pembelajaran yang dapat memberikan pengetahuan seberapa jauh pemahaman mahasiswa terhadap sejarah aliran gaya desain. Sebuah media yang menerapkan metode belajar yang berbeda untuk memberikan pengalaman belajar yang baru, yaitu dengan media *boardgame* menggunakan metode gamifikasi.

Metode perancangan *boardgame* meliputi studi literatur yaitu mengkaji teori tentang sistematika dan mekanisme *boardgame*, komponen dan aspek yang diperlukan dalam *boardgame*, dan buku sejarah desain yang akan menjadi acuan konten. Kemudian studi eksisting *boardgame* untuk mempelajari penyajiannya. Mengumpulkan data primer berupa kuisioner. Serta perancangan konsep desain, alternatif desain, dan final desain *boardgame*.

Perancangan *boardgame* bertujuan sebagai media pendukung pembelajaran yang dapat memberikan *instant feedback* melalui metode gamifikasi yang digunakan. Mahasiswa dapat mengetahui seberapa jauh pemahaman mereka terhadap materi, kemudian dapat belajar dari kekurangan mereka dengan memainkan *boardgame* berulang kali. *Boardgame* juga dapat dijadikan referensi visual (ilustrasi) untuk membuat karya baru.

Kata kunci: ***boardgame, aliran gaya desain, media pembelajaran, gamifikasi, instant feedback***

Design of Board Game About History of Design Movements with Gamification Method as A Learning Media

Jofan Giantirta Santoso Putri
(08311340000184)
Visual Communication Design Field of Study
Faculty of Creative Design and Digital Business
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Abstract

The history of design movements is one of the most important thing that design students need to study. They need to understand the historical context in each movement as a reference and inspiration to create new artworks. By paying attention to history, students not only become more sensitive to the historical factors that influence them, but can also encourage more meaningful decisions in their work. To support this, a learning media is needed that can provide knowledge on how far students understand the history of design movements. A media that applies different learning method to provide a new learning experience, namely the board game using the gamification method.

The board game design methods include literature studies that examine theories about systematics and board game mechanisms, components and aspects needed in board game, and design history books that will provide the content. Then study the existing board game to study its presentation. Collecting primary data in the form of questionnaires. As well as designing the concepts, the alternative designs, and the final board game design.

The design of the board game is intended as a learning media that can provide instant feedback through the gamification method it uses. Students can find out how far they understand the content, then they can learn from their shortcomings by playing the board game over and over again. The board game can also be used as visual references (illustrations) to create new artworks.

Keywords: ***board game, history of design movements, learning media, gamification, instant feedback***

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat-Nya sehingga laporan tugas akhir ini dapat tersusun hingga selesai. Tidak lupa penulis juga mengucapkan banyak terimakasih atas bantuan dari pihak yang telah berkontribusi dengan memberikan sumbangan baik materi maupun pikirannya.

Harapan penulis, semoga laporan tugas akhir ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman bagi para pembaca, untuk kedepannya dapat memperbaiki bentuk maupun menambah isi laporan agar menjadi lebih baik lagi.

Pada kesempatan ini, penulis ingin berterimakasih kepada pihak- pihak yang telah berperan dalam penyusunan laporan ini, diantaranya:

1. **Rabendra Yudistira Alamin, ST., M.Ds.** selaku dosen pembimbing mata kuliah tugas akhir.
2. **Nugrahardi Ramadhani, S.Sn., MT** selaku dosen penguji mata kuliah tugas akhir.
3. **Naufan Noordyanto, S.Sn., M.Sn.** selaku dosen penguji mata kuliah tugas akhir.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam laporan ini, maka dari itu penulis mengharapkan kritik dan saran untuk menyempurnakannya.

DAFTAR ISI

ABSTRAK …….. 9
KATA PENGANTAR ……..... 13
DAFTAR ISI …… 15
DAFTAR GAMBAR ……... 18

BAB I PENDAHULUAN
1.1 Latar Belakang ……... 21
1.2 Identifikasi Masalah ……... 25
1.3 Rumusan Masalah …….. 25
1.4 Batasan Masalah …… 26
1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian ……... 26
1.6 Relevansi ……... 27
1.7 Metodologi Perancangan ……... 27
1.8 Sistematika Penulisan …… 27

BAB II TINJAUAN PUSTAKA
2.1 Landasan Teori …….. 29
2.1.1 Gamifikasi …… 29
2.1.2 Media Boardgame …….. 30
2.1.3 Jenis Boardgame …… 31
2.1.4 Komponen Boardgame …….. 33
2.1.5 Mekanisme Boardgame …… 36
2.1.6 Sejarah Aliran Gaya Desain ……... 37
Victorian …… 37
Arts and Craft Movement ……... 38
Art Nouveau ……... 40
2.2 Elemen Desain ……... 41
2.2.1 Ilustrasi …….. 41
2.2.2 Tipografi …… 42
2.3 Studi Eksisting ……... 43
2.3.1 Spyfall ……... 43
2.3.2 Kodama …… 45

2.3.3 Mysterium ……. 46

BAB III METODE PENELITIAN

1.1 Alur Penelitian ……... 49

1.2 Teknik Pengumpulan Data ……. 50

1.2.1 Populasi …….. 50

1.2.2 Sampel Responden ……. 50

1.3 Jenis dan Sumber Penelitian ……... 50

1.3.1 Jenis Data ……... 50

1.3.2 Sumber Data ……... 51

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Riset Permasalahan …… 53

4.2 Riset Objek Studi Kasus ……. 55

BAB V KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN

5.1 Konsep Desain ……... 63

5.2 Kriteria Desain ……... 64

5.2.1 Konten Boardgame …… 64

5.2.2 Mekanisme Boardgame …….. 70

5.2.3 Ilustrasi …….. 73

5.2.4 Warna ……. 73

5.2.5 Tipografi …… 74

5.3 Proses Desain ……. 74

5.4 Implementasi Desain …….. 83

5.4.1 Papan Boardgame …….. 84

5.4.2 Lembar Cerita …… 85

5.4.3 Kartu Karya Poster ……. 86

5.4.4 Tile Jawaban …….. 86

5.4.5 Token Petunjuk …….. 87

5.4.6 Buku Peraturan ……... 88

5.4.7 Layer Desain Poster ……... 88

5.4.8 Dudukan Pajangan ……. 89

5.5 Konsep Produksi …… 89
5.5.1 Konsep Prototyping …… 89
5.5.2 Metode Produksi …… 90
5.5.3 USP (Unique Selling Point) …… 90
5.5.4 Pengembangan Produk ……... 91
5.5.5 Perincian Biaya Produksi ……... 91

BAB VI KESIMPULAN
6.1 Kesimpulan …… 93
6.2 Saran …….. 94

DAFTAR PUSTAKA …….. 95
BIODATA PENULIS …….. 96

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Sushi Go …… 33
Gambar 2.2 Catan …….. 34
Gambar 2.3 Carcassonne ……... 34
Gambar 2.4 Blood Rage …… 35
Gambar 2.5 BANG! The Dice Game ……. 35
Gambar 2.6 Lord of Waterdeep ……. 35
Gambar 2.7 Gloomhaven …….. 36
Gambar 2.8 Contoh karya aliran gaya Victorian …… 38
Gambar 2.9 Contoh karya aliran gaya Arts & Crafts ……. 39
Gambar 2.10 Contoh karya aliran gaya Art Nouveau …….. 40
Gambar 2.11 Detective: City of Angels ……... 41
Gambar 2.12 Skulk Hollow ……. 42
Gambar 2.13 Parks …….. 42
Gambar 2.14 Typeface san serif …….. 42
Gambar 2.15 Typeface serif …… 43
Gambar 2.16 Typeface script ……... 43
Gambar 2.17 Typeface miscellaneous ……. 43
Gambar 2.18 Spyfall ……... 44
Gambar 2.19 Kodama The Tree Spirits ……... 46
Gambar 2.20 Mysterium ……. 47
Gambar 3.1 Diagram penelitian ……. 49
Gambar 4.1 Diagram hasil kuisioner 1 …….. 53
Gambar 4.2 Diagram hasil kuisioner 2 …….. 54
Gambar 4.3 Diagram hasil kuisioner 3 …….. 54
Gambar 4.4 Diagram hasil kuisioner 4 …….. 56
Gambar 4.5 Diagram hasil kuisioner 5 …….. 56
Gambar 4.6 Diagram hasil kuisioner 6 …….. 57
Gambar 4.7 Diagram hasil kuisioner 7 …….. 57
Gambar 4.8 Diagram hasil kuisioner 8 …….. 59
Gambar 4.9 Diagram hasil kuisioner 9 …….. 60
Gambar 5.1 The Story of Graphic Design oleh Patrick Cramsie ……... 64

Gambar 5.2 Mekanisme boardgame 1 ……... 71
Gambar 5.3 Mekanisme boardgame 2 ……... 72
Gambar 5.4 Mekanisme boardgame 3 ……... 72
Gambar 5.5 Proses desain 1 ……... 74
Gambar 5.6 Referensi ornament dekoratif …… 75
Gambar 5.7 Proses desain 2 ……... 75
Gambar 5.8 Proses desain 3 ……... 76
Gambar 5.9 Proses desain 4 ……... 77
Gambar 5.10 Proses desain 5 ……... 77
Gambar 5.11 Proses desain 6 ……... 78
Gambar 5.12 Proses desain 7 ……... 78
Gambar 5.13 Proses desain 8 ……... 79
Gambar 5.14 Proses desain 9 ……... 79
Gambar 5.15 Proses desain 10 …… 79
Gambar 5.16 Referensi karya aliran Victorian …… 80
Gambar 5.17 Proses desain 11 …… 80
Gambar 5.18 Referensi karya aliran Arts and Crafts …… 81
Gambar 5.19 Proses desain 12 …… 81
Gambar 5.20 Referensi karya aliran Art Nouveau ……... 82
Gambar 5.21 Proses desain 13 …… 82
Gambar 5.22 Hasil judul dan logo boardgame …… 83
Gambar 5.23 Hasil pattern dan tekstur …… 83
Gambar 5.24 Hasil palet warna utama …… 83
Gambar 5.25 Hasil tipografi yang digunakan …….. 84
Gambar 5.26 Hasil ilustrasi utama ……... 84
Gambar 5.27 Hasil papan boardgame …….. 84
Gambar 5.28 Hasil lembar cerita …… 85
Gambar 5.29 Hasil kartu karya poster …… 86
Gambar 5.30 Hasil tile jawaban benar …… 87
Gambar 5.31 Hasil tile jawaban salah …….. 87

Gambar 5.32 Hasil token petunjuk …….. 87
Gambar 5.33 Hasil buku peraturan …….. 88
Gambar 5.34 Hasil layer desain poster …… 88
Gambar 5.35 Hasil dudukan pajangan ……. 89
Gambar 5.36 Prototyping …… 90

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejarah desain merupakan salah satu hal terpenting yang perlu dipelajari oleh seorang desainer. Sejarah membantu desainer memahami mengapa suatu hal terjadi dan apakah ada alternatif tertentu dalam pemikiran dan praktik desain. Dengan memberi perhatian terhadap sejarah, desainer tak hanya menjadi lebih peka terhadap faktor historis yang mempengaruhinya, namun juga dapat mendorong pengambilan keputusan- keputusan yang lebih bermakna untuk membentuk masa depan. Begitu pula bagaimana mahasiswa jurusan desain mempelajari sejarah aliran gaya desain. Mahasiswa perlu memahami konteks sejarah pada setiap aliran gaya desain sebagai referensi dan inspirasi untuk membentuk karya baru.

Pada dasarnya, mahasiswa dituntut untuk mampu dan terbiasa berpikir kreatif serta berkomunikasi secara visual dalam proses penciptaan karya desain. Gagasan atau ide kreatif tersebut didapatkan dari salah satunya referensi desain yang terdapat dalam sejarah aliran gaya desain. Dalam penerapannya, media buku menjadi media utama dalam metode pembelajaran satu arah ketika berada di dalam (ruang) kelas. Terlihat dari hasil observasi penulis terhadap lingkungan belajar pada program studi desain komunikasi visual di ITS, mahasiswa diberikan rekomendasi buku sejarah desain sebagai acuan utama. Buku tersebut diantaranya “A History of Graphic Design” oleh Philip B. Meggs dan Alston W. Purvis atau “The Story of Graphic Design” oleh Patrick Cramsie. Buku tersebut menjelaskan secara detail bagaimana perkembangan desain terjadi sebelum dan sesudah masa revolusi industri, aliran desain yang terbentuk, para pelopornya, ciri khas setiap aliran serta penerapan desainnya dalam kehidupan.

Walaupun demikian, terdapat beberapa kendala pada metode dan media tersebut, diantaranya perbedaan bahasa yang digunakan (umumnya bahasa asing seperti Inggris dan Perancis) membuat mahasiswa menghabiskan waktu lebih lama untuk membaca dan memahami isinya. Lalu ilustrasi atau referensi visual yang tertera tidak banyak. Hal tersebut membuat mahasiswa lebih memperhatikan hasil akhirnya, bagaimana mereka dapat mengerjakan ujian akhir dengan sistem kebut semalam tanpa benar- benar memahami materi pada saat proses belajar berlangsung. Karenanya, mahasiswa perlu diberdayakan kemampuan kreatifnya dan dimudahkan dalam cara belajarnya. Sehingga diperlukannya sebuah media baru, media pendukung sekaligus

pendamping buku ketika pembelajaran di dalam (ruang) kelas berlangsung. Menggunakan metode pembelajaran berbeda untuk memberikan pengalaman belajar yang baru, yang dapat menggugah mahasiswa untuk belajar.

Dewasa ini, semakin banyak penggunaan teknik dan metode "bermain dan belajar" untuk menyampaikan atau mengajarkan sesuatu kepada para pelajar. Gamifikasi (*gamification*), adalah proses penggunaan mekanisme atau aturan yang ada di dalam permainan pada aktivitas atau konteks non-permainan. Menurut Mindy Jackson (2016) dalam "*Gamification Elements to Use for Learning*" terdapat 6 elemen permainan dalam pembelajaran, yaitu:

1. **Achievement (progression),** sebuah pencapaian sejauh mana upaya yang telah dikerjakan. Dapat berupa point, kenaikan tingkat, atau papan peringkat.
2. **Rewards,** sebuah hadiah ketika mampu menyelesaikan suatu misi atau tugas. Dapat berupa bonus, sumber daya, lencana, atau sertifikat.
3. **Story (event),** keterlibatan dalam suatu permainan menjadi bagian dari sebuah cerita yang mengandung tokoh- tokoh, konflik dan penyelesaian konflik.
4. **Time,** sebuah alur dan batasan waktu yang menghubungkan bagian- bagian penting dalam permainan. Dapat berupa misi tertentu atau kejadian tertentu dalam cerita.
5. **Personalization,** sebuah peranan dan penokohan yang menghidupkan jalannya cerita dalam suatu permainan. Dapat berupa tampilan visual yang berbeda.
6. **Micro Interaction,** sebuah interaksi sederhana yang menjadi umpan balik dalam suatu permainan. Dapat berupa "selebrasi" ketika menyelesaikan misi.

Elemen- elemen tersebut diterapkan ke dalam permainan dengan tujuan memotivasi para pelajar dalam proses pembelajaran dan memaksimalkan perasaan *enjoy* dan *engagement* terhadap proses suatu pembelajaran. Menurut penelitian Lee dan Hammer (Lee & Hammer, 2011), permainan dapat memberikan 3 keuntungan psikologi, yaitu kognitif, emosional dan sosial, sehingga dapat meningkatkan motivasi pemain dalam mempelajari suatu permainan. Hal ini juga dilandasi dari sebuah studi yang dilakukan oleh University of Colorado Denver, menemukan bahwa orang yang belajar melalui metode gamifikasi mampu mencetak skor 14% lebih tinggi daripada mereka yang belajar melalui metode tradisional.

Berdasarkan keenam elemen tersebut, tujuan gamifikasi dapat disimpulkan menjadi 3 prinsip utama[1]. 1) gamifikasi memberikan bantuan positif *(positive reinforcements)* yang dapat meningkatkan kepercayaan diri pelajar selama proses pembelajaran dalam bentuk penghargaan. 2) gamifikasi memiliki progress bar secara bertahap yang dapat memberikan rasa pemberdayaan dan lebih terlibat dengan materi pembelajaran. Pelajar akan lebih ambisius untuk melewati dan naik tingkatan. 3) gamifikasi memberikan *instant feedback*. Pelajar akan mengetahui kapan dan mengapa mereka melakukan kesalahan, kemudian mencari cara untuk memperbaikinya. Elemen dan prinsip gamifikasi ini dapat terlihat jelas dalam media *boardgame* yang saat ini terus berkembang dalam industri kreatif Indonesia.

Menurut Mike Scorviano (2010) dalam "Sejarah Board Game dan Psikologi Permainan", *boardgame* adalah jenis permainan di mana alat- alat atau bagian- bagian permainan ditempatkan, dipindahkan, atau digerakan pada permukaan yang telah ditandai atau dibagi- bagi menurut seperangkat aturan. Sebagian besar *boardgame* memfasilitasi interaksi para pemainnya dalam lingkungan yang terus berubah dengan berbagai aturan dan batasan. Dalam situasi ini, batas- batas pemikiran dan kreativitas setiap pemain diuji untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. *Boardgame* juga memberikan *instant feedback* akan aksi yang telah dilakukan pemain, baik itu akan menguntungkan pemain lain atau merugikannya. Hal ini sudah diuji cobakan dari *boardgame* yang dibuat oleh Anti-Corruption Learning Center dari Komisi Pemberantasan KPK atau *boardgame* yang dikembangkan oleh Peace Generation Indonesia (Peacegen) dengan Kummara Game Studio[2]. Karena dampak dari setiap aksi bisa langsung dirasakan pemain, mereka bisa mengintropeksi diri dengan aksi yang dilakukannya. *Boardgame* menyediakan lingkungan yang aman bagi pemain untuk gagal, lalu belajar dari kegagalan tersebut.

---

[1] Livia (2018). 3 Gamification Principles for A Gamified Learning Environment (online). (https://blog.neolms.com/3-gamification-principles-for-a-gamified-learning-environment/), diakses Juli 2020.

[2] Vagansza (2020). Alasan Utama Mengapa Boardgame Cocok Dijadikan Media Pembelajaran (online). (https://boardgame.id/alasan-board-game-media-pembelajaran/), diakses Juli 2020.

Di tingkat dunia, Jerman menjadi pemeran utama dalam industri *boardgame.* Setiap tahun, Jerman menggelar pameran *boardgame* terbesar di dunia bernama International Spieltage SPIEL atau disebut juga Essen Game Fair. Produk *boardgame* yang dipamerkan di Essen Game Fair menyebar ke pasar Indonesia dan meningkatkan minat pembeli mulai dari para kolektor hingga kelompok bermain yang kemudian berkembang menjadi komunitas[3]. Pendiri Manikmaya Games, Andre Dubari, mengatakan bahwa pertumbuhan industri *boardgame* meningkat sekitar 400 persen, dari tahun 2014 yang hanya berjumlah 4 penerbit hingga 2017 menjadi 14 penerbit. Dan diimbangi dengan lebih dari 30 judul game yang telah rilis[4].

Produksi dan penerapan *boardgame* juga berkembang di lingkungan perguruan tinggi Indonesia. Salah satunya kegiatan di Universitas Surabaya (Ubaya) yang berhasil memecahkan rekor muri sebagai sistem pengenalan kampus melalui permainan kartu (*cardgame*) pada tanggal 17 Agustus 2018[5]. Permainan didesain oleh dosen Ubaya sekaligus kreator *boardgame* Waroong Wars dan Linimasa Card Game, Adhicipta R. Wirawan. Main Makin Kaya juga menjadi salah satu *boardgame* edukasi bisnis pertama di Indonesia yang ditujukan untuk mahasiswa atau pelajar[6]. Sehingga tidak menutup kemungkinan untuk mengembangkan *boardgame* sebagai media pembelajaran untuk mahasiswa perguruan tinggi, termasuk mahasiswa jurusan desain.

---

3 Anon (online). (https://interaktif.kompas.id/baca/board-game/), diakses Januari 2020.

4 Kumparan (2017). Industri Boardgame di Indonesia Punya Masa Depan Cerah (online). (https://kumparan.com/kumparantech/industri-board-game-di-indonesia-punya-masa-depan-cerah/full), diakses Januari 2020.

5 Amaliacindra (2018). Rekor Muri 1600 Mahasiswa Baru Main Card Game (online). (https://boardgame.id/rekor-muri-1600-mahasiswa-baru-main-card-game/), diakses Januari 2020.

6 Vagansza (2018). Main Makin Kaya, Board Game Edukasi Bisnis Pertama di Indonesia (online). (https://boardgame.id/main-makin-kaya-rilis-pers/), diakses Juli 2020.

Melalui penjabaran diatas, maka disimpulkan bahwa *boardgame* dapat menjadi solusi pemecahan masalah pada perancangan ini. *Boardgame* dirancang dengan tujuan sebagai media pembelajaran yang memberikan pengalaman proses belajar yang berbeda karena menggunakan metode gamifikasi. Dengan tetap menggunakan buku sebagai acuan kontennya, yaitu "The Story of Graphic Design" oleh Patrick Cramsie, maka *boardgame* dapat dijadikan sebagai pendukung maupun pendamping media selama proses belajar berlangsung. Melalui buku sejarah desain, mahasiswa dapat mempelajari materi lebih detail dan terinci. Kemudian melalui *boardgame,* mahasiswa mendapatkan *instant feedback*, dimana mahasiswa dapat mengetahui seberapa jauh mereka memahami poin- poin terpenting dalam sejarah aliran desain, dapat bermain dan menguji coba berulang kali agar benar- benar mengerti melalui elemen misi dan *rewards*. Pengemasan *boardgame* yang menonjolkan komunikasi visual dan illustrasi juga dapat menarik perhatian mahasiswa untuk memahami ciri khas dan perbedaan dari setiap aliran gaya desain. Ilustrasi tersebut dapat dijadikan inspirasi dan referensi desain untuk mahasiswa membuat karya baru.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, terdapat beberapa hal yang dapat mendorong perancangan *boardgame* tentang sejarah aliran gaya desain dengan metode gamifikasi, yaitu:

1. Diperlukannya media pembelajaran yang berbeda untuk memberikan dukungan dalam pembelajaran sejarah aliran gaya desain.
2. Diperlukannya metode pembelajaran yang berbeda yaitu dengan metode gamifikasi untuk memberikan pengalaman belajar yang berbeda dalam pembelajaran sejarah aliran gaya desain.
3. Diperlukannya media belajar yang dapat memberikan *instant feedback* kepada mahasiswa agar dapat mengetahui sejauh mana pemahaman mereka terhadap sejarah aliran gaya desain.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disimpulkan di atas, maka dapat dirumuskan masalah pada perancangan ini, yaitu "Bagaimana merancang *boardgame* tentang sejarah aliran gaya desain sebagai salah satu media pembelajaran menggunakan metode gamifikasi?"

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam perancangan *boardgame* tentang sejarah aliran gaya desain sebagai salah satu media pembelajaran dengan metode gamifikasi adalah sebagai berikut:

1. Perancangan fokus membahas aliran gaya desain berdasarkan timeline sejarah desain melalui acuan buku 'The Story of Graphic Design' oleh Patrick Cramsie.
2. Informasi disajikan melalui cerita (*storytelling*) yang membahas aliran gaya desain secara berkesinambungan mengenai latar belakang, karakteristik setiap aliran, para pelopornya, dan peristiwa penting dari setiap pergerakan.
3. Perancangan *boardgame* mengacu pada elemen- elemen dasar gamifikasi sehingga ada proses tantangan atau misi yang harus diselesaikan.
4. Perancangan *boardgame* memanfaatkan dan menonjolkan elemen visual sebagai salah satu daya tarik dari media ini.

1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan dalam perancangan *boardgame* tentang sejarah aliran gaya desain sebagai salah satu media pembelajaran dengan metode gamifikasi adalah sebagai berikut:

1. Sebagai media pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar yang baru terhadap mahasiswa jurusan desain guna memudahkan penyampaian sejarah aliran gaya desain dengan metode berbeda.
2. Sebagai media pembelajaran yang dapat memberikan *instant feedback* untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman mahasiswa terhadap sejarah aliran gaya desain.

Dengan adanya perancangan media pembelajaran sejarah aliran gaya desain ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

   Sebagai referensi visual (berupa ilustrasi) untuk mahasiswa membuat karya baru berdasarkan sejarah aliran gaya desain.
2. Manfaat Praktis

   Perancangan *boardgame* untuk memudahkan proses pembelajaran dan penyerapan materi perkuliahan dengan metode gamifikasi.

1.6 Relevansi

Perancangan ini sejalan dengan fenomena pelajar yang cenderung merasa jenuh dan bosan mempelajari materi yang bersifat menghapal, tak terkecuali seorang mahasiswa jurusan desain terhadap materi sejarah desain. Fenomena ini mendorong kreatifitas dan inovasi metode pembelajaran menjadi lebih menarik yaitu dengan gamifikasi. Dan seiring dengan perkembangan teknologi, metode gamifikasi banyak diterapkan ke berbagai macam media, salah satunya adalah *boardgame*.

1.7 Metodologi Perancangan

Metodologi perancangan terdiri dari beberapa tahap yaitu persiapan perancangan, studi literatur, dan pengumpulan data. Pada persiapan perancangan, ditentukan topik perancangan, perumusan masalah, penentuan tujuan perancangan, serta penentuan ruang lingkup perancangan. Pada studi literatur, difokuskan pembahasan melalui data kualitatif berupa *variable* konten *boardgame* seperti ilustrasi, tipografi, warna, material, mekanisme dan komponen dasar pembentukan *boardgame*. Pada pengumpulan data, digunakan data kuantitatif berupa kuisioner berisi beberapa pertanyaan mengenai pengguna media dan pengetahuan sejarah aliran gaya desain guna menunjang perancangan *boardgame*.

1.8 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini mencakup latar belakang perancangan *boardgame* tentang sejarah aliran gaya desain, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah. Kemudian tujuan dan manfaat penelitian, relevansi, metodologi perancangan, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini mencakup teori- teori yang digunakan dalam mendukung penyelesaian masalah dan pencapaian tujuan penelitian. Selain itu juga terdapat tinjauan yang lebih mendalam terhadap subyek desain, studi eksisting, dan penelitian terdahulu. Terdapat juga ulasan teori tentang elemen desain yang akan digunakan pada pembuatan subyek desain seperti elemen ilustrasi, tipografi, warna, material dan lain sebagainya.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini mencakup metode- metode yang dilakukan dalam penelitian untuk memperoleh data yang kemudian di analisis dan diambil kesimpulan dari hasil pengumpulan data tersebut. Data yang digunakan berasal dari data kuantitatif berupa kuisioner. Pada metode penelitian ini juga menyampaikan proses perancangan, mulai dari penentuan *big idea* hingga kriteria desain yang akan digunakan untuk menyampaikan konsep ide kepada *target audience* melalui *boardgame* tentang sejarah aliran gaya desain.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini mencakup pembahasan dari data kuantitatif yang dilakukan penulis.

BAB V KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN

Bab ini mencakup definisi konsep yang digunakan untuk pemecahan masalah dan tujuan penelitian. Penjelasan berisi tahapan metode pencapaian desain, mulai dari penelusuran masalah, konsep desain, alternatif desain hingga kriteria desain yang digunakan. Kemudian pembahasan hasil akhir desain dan foto produk dari perancangan *boardgame* tentang sejarah aliran gaya desain.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini mencakup gagasan besar dari keseluruhan proses hingga hasil akhir penelitian, serta saran yang diperlukan dalam pembahasan penelitian ini. Saran yang diulas dapat menjadi acuan bagi yang ingin melanjutkan riset penelitian *boardgame* tentang sejarah aliran gaya desain kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

BIODATA PENULIS

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Gamifikasi

Gamifikasi adalah pendekatan pembelajaran menggunakan elemen- elemen di dalam permainan dengan tujuan memotivasi para mahasiswa dalam proses pembelajaran dan memaksimalkan perasaan *enjoy* dan *engagement* terhadap proses pembelajaran tersebut. Selain itu media ini dapat digunakan untuk menangkap hal- hal yang menarik minat mahasiswa dan menginspirasinya untuk terus melakukan pembelajaran.

Gamifikasi menggunakan unsur mekanik permainan untuk memberikan solusi praktikal dengan cara membangun ketertarikan kelompok tertentu. Unsur mekanik tersebut berbasis estetika dan permainan berfikir untuk mengikat orang- orang, tindakan memotivasi, mempromosikan pembelajaran dan menyelesaikan masalah. Glover (2013) menyimpulkan bahwa gamifikasi memberikan motivasi tambahan untuk menjamin para peserta didik (*learners*) mengikuti kegiatan pembelajaran secara lengkap. Frederick (2012) mendefinisikan *student engagement* sebagai ketersediaan untuk berpartisipasi dan metakonstruksi yang meliputi keterlibatan perilaku, emosi dan kognitif mahasiswa dalam belajar. Permainan dapat mengijinkan para pemainnya untuk melakukan restart atau bermain ulang, kesalahan- kesalahan dapat diperbaiki sehingga membuat para pemain tidak takut mengalami kegagalan dan meningkatkan keterikatannya terhadap permainan tersebut.

Permainan sendiri memiliki berbagai tipe dan genre. Salah satunya adalah tipe *serious game*. Tipe ini didesain dengan tujuan untuk mengedukasi. Melalui *serius game*, desainer game berharap pemain dapat menguasai suatu *skill* spesifik yang dilatih melalui permainan. Tipe ini dapat diaplikasikan baik untuk pembelajaran formal maupun informal. *Serious game* berkembang dengan cepat dewasa ini dan banyak diaplikasikan dalam berbagai bidang seperti militer, kesehatan, sosial, seni dan desain, serta budaya. Salah satu metode merancang dan mendesain sebuah permainan adalah MDA Framework (*mechanics*, *dynamics*, dan *aesthetics*).

1. **Mechanics** adalah komponen aturan yang ada di dalam permainan. Komponen ini dibuat oleh desainer game dan bersifat konkrit. Komponen dalam *mechanics* juga mampu membuat pemain melakukan suatu aksi. *Mechanics* dapat berupa struktur data atau algoritma tertentu.
2. **Dynamics** dapat dideskripsikan sebagai *gameplay*. Elemen ini merupakan hasil interaksi antara pemain dan *mechanics* dalam game. *Dynamics* menentukan apa yang terjadi dengan pemain ketika *mechanics* bekerja.
3. **Aesthetic**s merupakan respon yang terjadi pada pemain setelah adanya *dynamics*. *Aesthetic* merupakan komponen yang bersifat abstrak dan emosional. Setiap pemain akan memiliki respon berbeda terhadap permainan yang dimainkan. *Aesthethic* terbagi menjadi delapan komponen yang terdiri atas hal- hal berikut:
   a. Sensation, yaitu respon terhadap indera pemain.
   b. Fantasy, yaitu hal- hal yang kemudian dipercaya oleh pemain.
   c. Narrative, yaitu dramatisasi yang berkembang dari plot yang ada.
   d. Challenge, atau tantangan, yang mana pemain harus melakukan *problem-solving*.
   e. Fellowship, yaitu interaksi antara pemain dengan pemain lain.
   f. Discovery, yaitu penemuan akan hal- hal baru.
   g. Expression, yaitu kreativitas pemain sebagai bentuk ekspresi diri.
   h. Submission, yaitu penghabisan waktu yang mana pemain dapat bersantai dan tidak berpikir keras.

Komponen *aesthetics* tersebut dapat terjadi secara berbeda terhadap setiap pemain. Oleh karena itu, agar respon yang diinginkan terjadi pada pemain, desainer game harus fokus pada *aesthetic* pada saat menyusun *mechanics*.

2.1.2 Media Boardgame

Boardgame atau permainan papan, merupakan sebuah permainan yang menggunakan media data, biasanya papan, sebagai alas dengan beberapa objek yang disebut pion berada diatas papan yang dapat digerakkan ke beberapa lokasi tertentu.

Menurut sebuah penelitian sejarah, *boardgame* telah ada sejak ribuan tahun yang lalu, bahkan lahir sebelum ditemukannya tulisan atau disebut sebagai zaman prasejarah (Purwaganda, 2017). Bahkan, menurut Peter Attia (2016), permainan

pertama orang- orang zaman dahulu adalah permainan dadu, sebuah benda yang sangat penting digunakan dalam permainan *boardgame* saat ini, dan *boardgame* menjadi populer di kalangan raja- raja Mesir zaman dahulu. Terutama *boardgame* bernama Senet, merupakan *boardgame* tertua yang berhubungan dengan kepercayaan religius bangsa Mesir pada zaman dahulu.

Kemudian *boardgame* yang dibuat dengan tujuan benar- benar untuk pendidikan baru diciptakan pada tahun 1903 di Amerika dengan nama *The Lanlord's Game*. Permainan yang diciptakan oleh Elizabets Maggie ini ditujukan untuk mengajari anak- anak soal pajak. Permainan ini berkembang menjadi permainan populer yang dikenal dengan nama *Monopoly* hingga saat ini.

2.1.3 Jenis Boardgame

Jeffrey P. Hinebaugh (2009, p. 4) berpendapat bahwa secara umum, *boardgame* dibagi menjadi 3 kategori, yaitu:

a. *Wargame*

   Wargame merupakan sebuah simulasi perang dimana pemain bermain dengan tujuan mengalahkan atau menangkap lawan, sama seperti perang sebenarnya. Contohnya adalah *Risk: The Lords of the Rings.*

b. *Race*

   Dalam kategori ini, pemain berlomba mencapai tujuan akhir untuk memenangi permainan. Salah satu contohnya adalah permainan ular tangga *(Snake and Ladders)*.

c. *Allignment Game*

   Tujuan dari *allignment game* adalah untuk membuat sebuah garis atau *pattern* pada papan, seperti permainan *Tic-Tac-Toe* dan *Pegity*.

Kemudian selain tiga kategori di atas, Robert Charles Bell (2008, pp. 5-23) juga menambahkan beberapa jenis *boardgame*, yaitu:

a. *Strategy Game*

   Catur dan *Go* termasuk dalam *strategy game* yang merupakan permainan di mana para pemain lebih banyak memikirkan strategi untuk menang dibandingkan dengan mengandalkan keuntungan.

b. *Eurogames (German Style Board Game)*

Permainan yang lebih berfokus pada *skill* dan strategi, dan pemain tidak berinteraksi secara langsung. Waktu permainan cenderung tidak lama, dan tidak ada pemain yang tereliminasi. Komponen permainan biasanya cenderung detail dan terbuat dari kayu. Biasanya memiliki tema yang cukup berat. Contoh dari *eurogames* adalah *Keyflower* dan *Village*.

c. *Roll-and-Move*

Permainan yang membutuhkan keberuntungan karena menggunakan dadu sebagai penentu jumlah langkah dan posisi pemain akan bergerak. Contoh permainannya seperti *Monopoly*.

d. *Trivia*

Trivia game merupakan permainan di mana pemenangnya ditentukan dari pemain yang paling cepat menjawab, dengan kata lain permainan yang mengadu kepintaran/ pengetahuan. Contoh *trivia game* ialah *Trivia Pursuit.*

e. *Wordgame*

Permainan yang melatih kecerdasan dalam merangkai kata- kata dan pengetahuan akan kosakata, seperti *Scrabble*.

Klasifikasi *boardgame* tidak ada yang bisa dengan pasti digunakan secara global. Saat ini, sudah banyak individu maupun kelompok (komunitas) pecinta *boardgame* menentukan sistem pemetaan *boardgame* mereka sendiri. Salah satunya adalah sistem klasifikasi dari komunitas *online* BoardGameGeek, yaitu:

a. *Mainstream Games*

Permainan klasik yang sudah diproduksi dan didistribusikan secara massal. Permainan dirancang agar mudah dipahami dan dapat dimainkan oleh segala umur.

b. *Family Games*

Permainan yang biasanya dimainkan setidaknya oleh 4 orang, ditujukan untuk anak- anak dan orang dewasa bermain bersama- sama. Sehingga permainan tidak mengandung konten dewasa pada umumnya.

c. *Dexterity Games*

Permainan yang memerlukan ketangkasan fisik, seperti memerlukan sedikit tenaga dan konsentrasi untuk mengenai suatu target.

d. Party Games

Permainan yang mengutamakan unsur hiburannya. Peraturannya sangat mudah, dimainkan banyak orang, dan bahkan seru untuk dilihat saja (tidak ikut bermain).

e. Hobby Games

Permainan yang ditujukan untuk mereka yang lebih serius bermain *boardgame*. Artinya konsep dan tema yang dipakai tidak general, hanya beberapa/ kelompok tertentu yang suka memainkannya.

f. Thematic Games

Permainan yang mengangkat tema, konsep, dan peraturan yang cukup terperinci. Biasanya menggunakan mekanisme *player versus player*, pemain berjatuhan hingga hanya tersisa 1 pemain.

g. Wargames

Sesuai dengan namanya, biasanya permainan mengangkat tema peperangan dengan *setting* waktu dan tempat yang sangat spesifik.

h. Abstract Games

Permainan yang tidak memiliki konsep, tema, bahkan objektifitas tertentu. Hanya mengandalkan mekanisme permainannya saja.

2.1.4 Komponen Boardgame

Berikut komponen- komponen dasar yang membentuk sebuah *boardgame*:

1. Kartu

Kartu adalah salah satu komponen yang paling sering ditemui dalam *boardgame*, umumnya terbuat dari kertas dengan berbagai macam ukuran panjang dan lebar. Fungsi kartu dalam *boardgame* juga bermacam- macam, mulai dari kartu *role*, kartu petunjuk permainan, kartu penanda giliran, dan lain sebagainya. Contoh permainan dengan komponen kartu adalah *Sushi Go*.

Gambar 2.1 Sushi Go. (sumber: Boardgamegeek.com, 2020)

2. *Board/ Modular Board*

Board adalah papan permainan yang digunakan sebagai komponen permainan itu sendiri. Dalam setiap permainan, jumlah *board* bisa lebih dari satu. Ada banyak game dimana setiap pemain akan memegang *board*-nya masing- masing. Sedangkan *modular board* adalah papan permainan yang tersusun dari kepingan- kepingan, sehingga sifatnya akan terasa berbeda di setiap permainan. Salah satu contoh *boardgame* yang menggunakan *modular board* adalah *Catan*.

Gambar 2.2 Catan. (sumber: Boardgamegeek.com, 2020)

3. *Tile*

Tile dalam Bahasa Indonesia berarti petak atau kotak. Begitu pula *tile* dalam istilah *boardgame*. Petak ini memiliki berbagai macam bentuk, seperti persegi, segi-lima, segi-enam, dan sebagainya. Biasanya *tile* digunakan dalam *boardgame* bermekanik *Tile Placement*, contohnya yaitu *Carcassonne*. Dimana *tile* difungsikan sebagai area yang harus disambungkan dengan *tile* lainnya dan dapat ditempati oleh pemain.

Gambar 2.3 Carcassonne. (sumber: Boardgamegeek.com, 2020)

4. *Pion/ Meeple/ Figure*

Pion ini juga sering ditemui dalam satu set *boardgame*. Pion memiliki berbagai macam bentuk sesuai dengan jenis atau tema permainan itu sendiri, mulai dari bentuk orang, hewan, *zombie*, dan sebagainya. Sementara *meeple* adalah pion yang digunakan oleh *boardgame modern* untuk merepresentasikan pemain. Seiring berkembangnya zaman, tidak sedikit juga jumlah *boardgame* yang menggunakan *figure/ minis* sebagai pion dalam komponen mereka. Salah satunya adalah *Blood Rage*.

Gambar 2.4 Blood Rage. (sumber: Boardgamegeek.com, 2020)

5. *Dadu*

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

Gambar 2.5 BANG! The Dice Game. (sumber: Boardgamegeek.com, 2020)

6. *Token*

Token adalah obyek yang dapat merepresentasikan obyek lain dengan lebih sederhana, umumnya berbentuk kepingan kecil. Namun, tidak sedikit juga *boardgame* dengan token 3D kecil berbentuk menyerupai benda aslinya. Sama seperti kartu, token juga memiliki berbagai macam fungsi. Token dapat digunakan sebagai koin, penanda giliran pemain, dan sebagainya. Bentuk token juga bermacam- macam, tidak hanya bulat dan persegi saja. Seperti pada *boardgame Lord of Waterdeep* dimana terdapat token berbentuk bulan sabit.

Gambar 2.6 Lord of Waterdeep. (sumber: Boardgamegeek.com, 2020)

7. *Rulebook*

Rulebook atau buku petunjuk adalah buku atau lembar panduan yang memuat tentang cara bermain *boardgame* dan detail permainan. Tebal tidaknya *rulebook* sendiri bergantung pada kompleksitas permainan. Semakin sulit permainan, biasanya *rulebook* akan semakin tebal. Seperti pada *boardgame Gloomhaven*.

Gambar 2.7 Gloomhaven. (sumber: Boardgamegeek.com, 2020)

2.1.5 Mekanisme Boardgame

Mekanisme permainan *boardgame* adalah cara kerangka bagaimana cara permainan itu berjalan atau bisa dimainkan. Cara bermain *boardgame* berbeda- beda, sebagai contoh Ular Tangga, mekanisme utamanya adalah *Dice Rolling* sedangkan Catur menggunakan *Grid Movement*. Dalam *boardgame* kekinian atau *boardgame* modern, mulai banyak yang menggunakan lebih dari satu mekanik dalam sebuah permainan. Berikut merupakan deskripsi setiap istilah- istilah mekanik yang digunakan dalam *boardgame* maupun *card game*. Berdasarkan database dari BoardGameGeek, tercatat ada 51 jenis mekanisme permainan. Berikut beberapa mekanisme yang memiliki korelasi dengan perancangan *boardgame* ini, diantaranya:

1. **Action Point Allowance System,** pemain mendapatkan sejumlah poin aksi yang disetiap gilirannya, pemain bisa menggunakannya untuk berbagai aksi.
2. **Card Drafting**, mekanik dimana para pemain diberi kesempatan untuk memilih kartu dari sejumlah kartu yang diberikan secara terbatas. Kadang dilakukan hingga pemain memiliki set kartu ditangan dalam jumlah kartu tertentu atau hingga pemain memiliki tumpukan dek kartu sendiri berdasar pilihan sebelumnya.

3. **Co-operative Play**, Mekanik ini menuntut setiap pemain untuk berkerja sama satu sama lain atau menjadi tim. Meraih objektif yang sama. Akhir dari permainan berupa kemenangan untuk semua pemain atau kekalahan bersama.
4. **Memory,** pemain harus bisa mengingat informasi- informasi yang didapatkan pada tahap atau giliran sebelumnya untuk bisa mendapatkan objektifnya. Termasuk juga mengingat informasi yang diberikan oleh pemain lain.
5. **Pattern Building**, adalah sistem mekanik dimana pemain meletakkan atau menyusun token, kartu atau komponen lain dalam pola atau urutan tertentu untuk mendapatkan hasil (yang beragam).
6. **Role Playing**, beberapa *boardgame* menggunakan mekanik ini, dimana pemain akan mengendalikan karakter. Sejalannya permainan, pemain hanya fokus menjalankan karakter. Dengan kata lain, pemain adalah si karakter itu sendiri.
7. **Set Collection**, tujuan digunakannya mekanisme ini adalah untuk mengajak para pemain mengumpulkan atau mengkoleksi beberapa set barang.
8. **Storytelling**, pemain diminta untuk membuat cerita dengan kartu, gambar atau komponen bantuan yang lain. Mekanik ini memberikan kesempatan untuk membuat cerita yang bebas sesuai bantuan yang diperoleh.
9. **Tile Placement**, tile atau kepingan yang biasa terbuat dari *cardboard*. Dalam mekanisme ini poin bisa didapatkan dengan cara meletakkan beberapa tile hingga membentuk suatu area dalam seri atau jumlah tertentu.

2.1.6 Sejarah Aliran Gaya Desain

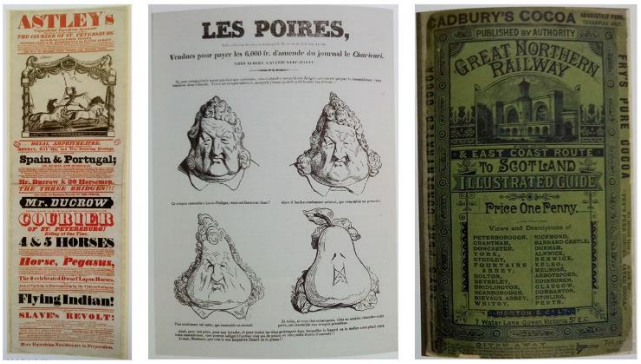
Berikut merupakan intisari dan ciri- ciri dari setiap aliran gaya desain berdasarkan buku “The Story of Graphic Design” oleh Patrick Cramsie. Setiap aliran diklasifikasikan menjadi 4 bagian utama: sebelum abad ke-20, awal abad ke-20, pertengahan abad ke-20, dan akhir abad ke-20.

- **Sebelum abad ke-20**

1. Victorian (1830 – 1901)

Gaya Victorian muncul akibat pesatnya perkembangan dalam komunikasi grafis dan media cetak ketika terjadi puncak industrialisasi dan perdagangan di Inggris pada masa revolusi industri di abad ke-18.

Karena kemajuan transportasi dan teknologi cetak secara merata di Eropa dan Amerika, munculah majalah dan poster komersial yang dirancang dengan memakai pola, tata letak, teknik visualisasi mengikuti tradisi buku dan seni grafis abad pertengahan. Seperti seni cetak *wood engraving*, *etching*, litografi. Ciri- ciri utama aliran gaya Victorian adalah sebagai berikut:



Gambar 2.8 Contoh karya aliran gaya Victorian. (sumber: buku The Story of Graphic Design)
1) Astley's Playbill, 1877 (hal. 124)
2) Les Poires, Le Charivari. Honore Daumier 1834 (hal. 134)
3) Illustrated railway guide, London, 1891 (hal.135)

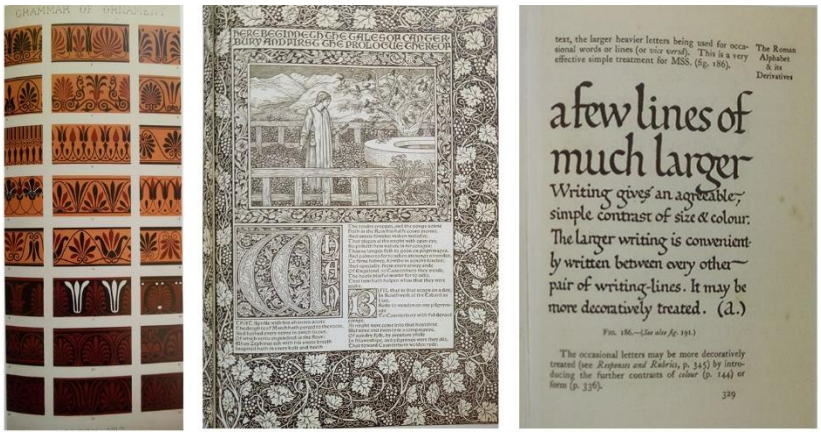
a. Visualisasi realistik baik pada desain berwarna maupun hitam putih.
b. Penuturan visual yang didaktik dan naratif, yaitu berusaha menjelaskan selengkapnya dan sebanyak- banyaknya.
c. Banyaknya ilustrasi karikatur dan satir dalam majalah politik maupun iklan komersial pada poster. Humor dan satir dianggap sebagai *selling point* yang kuat bagi produk tertentu.
d. Pemakaian hiasan pinggir/ border secara penuh tanpa meninggalkan bidang kosong.
e. Pencampuran berbagai jenis huruf, tidak teratur dan berdesak.
f. Komposisi yang cenderung statis dan simetris.

2. Arts and Crafts Movement (1850 – 1910)

Arts and Crafts muncul sebagai bentuk ketidakpuasan terhadap gaya Victorian yang dianggap sudah terlalu tradisional dan ketinggalan jaman. Dominasi akan teknologi cetak mengakibatkan segala sesuatu tampak massal dan terkesan murah. Selain itu gaya Victorian juga minim akan nilai- nilai estetika karena sifatnya yang natural dan apa adanya. Maka Arts and Crafts

muncul dengan pelopornya William Morris, mengusung gaya ilustrasi yang kaya akan seni dekoratif dan nilai *craftmanship* tinggi untuk menghidupkan kembali keterampilan tangan manusia dalam seni dan kriya.

Tahun 1888, John Ruskin dan William Morris mendirikan bengkel Art & Craft sebagai awal munculnya gaya Arts & Crafts. Karena produksi karya Arts and Crafts merupakan hasil tangan dari nol dan menghabiskan waktu cukup lama, harga karya menjadi sangat mahal. Hanya para bangsawan di Inggris yang mampu membeli dan menikmati produk- produknya. Ciri- ciri utama aliran gaya Arts and Crafts adalah sebagai berikut:



Gambar 2.9 Contoh karya aliran gaya Arts & Crafts. (sumber: buku The Story of Graphic Design)
1) The Grammar of Ornament. Owen Jones 1856 (hal. 141)
2) The Works of Geoffrey Chaucer. William Morris 1896 (hal.143)
3) Writing & Illuminating & Lettering. Edward Johnston 1906 (hal. 145)

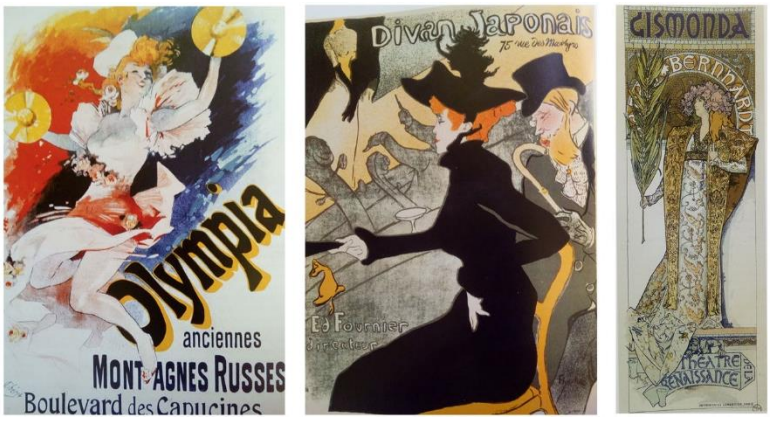
a. Desain sudah memiliki prinsip proporsi dan fungsi bentukan.
b. Seni ornamen atau border yang berupa sulur- sulur tumbuhan yang cukup padat dan rumit. Motifnya bersifat statis, berulang- ulang, tetapi memiliki kedalaman dari besar kecilnya sulur- sulur.
c. Tipografi ditulis dan disusun khusus untuk memberikan harmonisasi pada keseluruhan rancangan. Menggunakan banyak tekstur dan dekorasi.
d. Kontras warna yang lebih tinggi antara hitam putih, gelap terang.
e. Penggunaan gambar dan visualisasi yang tidak terlalu realistik, dimana figur- figurnya lebih merupakan stilasi ciptaan baru yang imaginatif.

3. Art Nouveau (1880 – 1914)

Art Nouveau berasal dari Bahasa Perancis yang artinya seni baru (*new art*). Gaya ini merupakan gaya desain internasional pertama yang berkembang mulai tahun 1880-an hingga era awal perang dunia pertama.

Art Nouveau berkembang di Inggris dan menyebar ke Eropa sampai Amerika dengan nama yang berbeda, seperti Jugendstill di Jerman, Vienna Seccesion di Austria, Stile Liberty di Italia, Modernista di Spanyol dan Glassgow School di Inggris. Di benua Eropa, Art Nouveau juga dipengaruhi oleh eksperimen Paul Gauguin dan Henri de Toulouse-Lautrec. Gerakan tersebut sebagian terinspirasi dari pola linear cetakan Jepang (ukiyo-e). Tokoh lain yang berpengaruh di masa ini adalah Jules Ceret, Will Bradley, Ethel Reed, Alphonse Mucha, Charles Rennie Mackintosh, Koloman Moser.

Art Nouveau dianggap sebagai "*the style of the age*". Gerakan ini berkomitmen untuk menghapuskan hierarki seni tradisional. Gaya ini merupakan gaya yang pertama kali mencoba unsur- unsur psikologi dan sensualitas. Ciri- ciri utama aliran gaya Art Nouveau adalah sebagai berikut:



Gambar 2.10 Contoh karya aliran gaya Art Nouveau. (sumber: buku The Story of Graphic Design)
1) Olympia Poster. Jules Cheret 1894 (hal. 148)
2) Divan Japonais Poster. Toulouse-Lautrec 1893 (hal. 152)
3) Gismonda Poster. Alphonse Mucha 1894 (hal. 157)

a. Menggunakan motif- motif botanical, unsur organik, alami dan natural. Perbedaannya dengan Arts and Crafts adalah motifnya yang bergerak harmonis dan dinamis, memiliki gerakan dan tujuan ke arah yang lebih jelas (seperti tertiup angin atau terbawa arus air).
b. Kebebasan komposisi yang lebih dinamis, lebih bebas dalam ruang dan tidak perlu simetris.

c. Pewarnaan yang flat dan penggunaan garis- garis linear.
d. Sudah memiliki prinsip penataan secara geometris.
e. Tipografi digunakan secukupnya, menyeimbangi karya secara keseluruhan.
f. Secara teratur menampilkan figur wanita, unsur- unsur feminim, serta simbolisasi yang menimbulkan kekaguman.

2.2 Elemen Desain

2.2.1 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan salah satu aspek utama dalam elemen desain untuk membuat sebuah karya visual. Ilustrasi berbentuk macam- macam, seperti karya seni sketsa, lukis, grafis, karikatural, dan bahkan banyak dipakai *image bitmap* hingga karya foto (Soedarso, 2014). Berikut merupakan pengelompokkan gaya ilustrasi secara garis besar:

a. Realisme

Ilustrasi yang mengutamakan kesesuaian dengan keadaan obyek sesungguhnya. Tingkat estetis dari gambar bergaya realis terletak pada tingkat kemiripan gambar dengan obyek yang digambar dan proporsional dengan bentuk aslinya. Gaya realisme tingkat kesulitannya cukup tinggi, dengan detail gambar yang rumit.

Gambar 2.11 Detective: City of Angels. (sumber: moregamesplease.com, 2020)

b. Semirealisme

Gambar semirealis adalah penyederhanaan dari gambar realis, yang mana detail gambar sedikit mengalami penyederhanaan bentuk (stilasi). Semirealisme merupakan gabungan antara gambar realis dengan kartun, dimana obyek yang digambar masih hampir sama dengan bentuk aslinya.

Gambar 2.12 Skulk Hollow. (sumber: moregamesplease.com, 2020)

c. Kartun

Kartun adalah penggambaran tentang sesuatu secara sederhana, atau dengan cara yang dilebih- lebihkan, atau diplesetkan sama sekali, dengan tujuan untuk mempertegas watak atau keadaan dari gambar. Penggambaran tersebut dapat terkesan lucu, dungu, seram, dan sebagainya. Kartun merupakan sebuah gaya gambar yang menekankan pada suatu momen, yang didominasi oleh humor dan berfungsi sebagai hiburan.

Gambar 2.13 Parks. (sumber: moregamesplease.com, 2020)

2.2.2 Tipografi

Tipografi adalah suatu ilmu dalam memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan tertentu, sehingga dapat menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin. Berikut merupakan pengelompokkan *typeface* secara garis besar:

a. San Serif

Pengertian San Serif adalah tanpa sirip atau serif, jadi *typeface* ini tidak memiliki sirip pada ujung hurufnya dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan adalah modern dan kontemporer.

Bahnschrift SemiBold

Gambar 2.14 Typeface san serif. (sumber: Word, 2020)

b. Serif

Serif (berkaki) adalah jenis *typeface* yang memiliki kaki pada setiap ujungnya. *Typeface* ini memiliki kesan tegas dan elegan, biasanya digunakan untuk huruf di majalah, koran berita karena mudah dibaca dan diingat.

CentSchbkCyrill BT

Gambar 2.15 Typeface serif. (sumber: Word, 2020)

c. Script

Script menyerupai goresan tangan yang dikerjakan dengan pena, kuas atau pensil tajam dan biasanya memiliki kemiringan, baik ke kanan atau ke kiri. Kesan yang ditimbulkannya adalah sifat nostalgia dan *vintage*.

Kaufmann BT

Gambar 2.16 Typeface script. (sumber: Word, 2020)

d. Miscellaneous

Merupakan pengembangan dari bentuk- bentuk yang sudah ada. Ditambah hiasan dan ornamen, atau garis- garis dekoratif. Kesan yang dimiliki adalah dekoratif dan ornamental.

Gambar 2.17 Typeface miscellaneous. (sumber: Dafont.com, 2020)

2.3 Studi Eksisting

Studi eksisting dilakukan untuk menganalisa kriteria *boardgame* yang sudah dipublikasikan dan dijual. Kriteria yang dilihat diantaranya dari sisi jenis dan mekanisme permainan, storyline, konsep dan konten, elemen visual *boardgame,* serta kelebihan dari *boardgame*. Permainan yang dianalisa adalah Spyfall, Kodama dan Mysterium.

2.3.1 Spyfall

- Jumlah pemain: 3 - 8 orang
- Durasi permainan: 15 min
- Usia: 13+ tahun
- Kategori: bluffing, deduction, humor, party game, spies'/ secret agents

- Mekanisme: acting, memory, role playing, roles with asymmetric information, targeted clues, traitor game, voting

Konsep: mencari seorang mata- mata (*spy*) diantara para pemain berdasarkan voting. 1 orang berperan sebagai moderator, 1 orang berperan sebagai *spy*, selebihnya adalah pemain biasa (*commoners*).

Komponen: terdiri dari buku peraturan, 208 kartu (26 lokasi, masing- masing terdiri dari 8 kartu, yaitu 7 kartu lokasi sebenarnya dan 1 kartu *spy*), serta papan *boardgame* yang menunjukkan 26 lokasi.

Storyline: tidak ada latar belakang cerita tertentu untuk membangun suasana permainan, tetapi tetap memiliki perwatakan karakter, terutama untuk *spy*.

Alur permainan: dibagi menjadi 3 fase, yaitu fase tanya jawab, fase menebak *spy*, dan fase menebak lokasi. Diawali dari moderator menentukan lokasi dari papan *boardgame*, kemudian membagikan kartu lokasi dan 1 kartu *spy* ke para pemain secara acak. Memasuki fase tanya jawab, terdiri dari pertanyaan dengan jawaban 'ya' atau 'tidak', dilakukan beberapa kali sampai terbentuk putusan suara bersama. Fase menebak *spy*, memilih 1 pemain untuk membuka kartu yang dimilikinya. Dan fase menebak lokasi, apakah *spy* dapat menebak deskripsi lokasi dengan benar.

Elemen visual: menggunakan gaya gambar semi-realis dengan *tone* warna yang sesuai dengan referensi asli/ kenyataannya, seperti warna yang digunakan pada lokasi museum, luar angkasa, bengkel, dan sebagainya.

Kelebihan: permainan menggunakan kreatifitas para pemainnya untuk membuat pertanyaan yang sesuai untuk mendapatkan *clue* yang diinginkan. Menggunakan elemen intuisi untuk mendorong interaksi sesama pemain dan meningkatkan aspek *fun* dalam permainan.

Gambar 2.18 Spyfall. (sumber: boardgamegeek.com, 2020)

2.3.2 Kodama – The Tree Spirits

- Jumlah pemain: 2 - 5 orang
- Durasi permainan: 30 min
- Usia: 14+ tahun
- Kategori: abstract strategy, card game, family game
- Mekanisme: set collection, tile placement

Konsep: membangun dan menyusun ranting pohon untuk mengumpulkan poin terbanyak dan terpilih sebagai pemenang. Dan mengangkat tema fantasi dimana para pemain berperan sebagai penjaga roh pohon dan bertugas menyenangkan mereka.

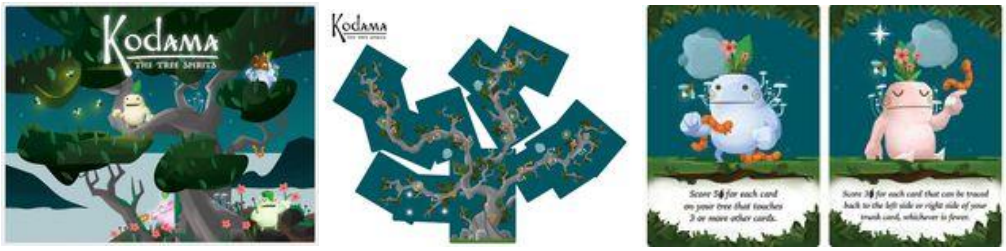
Komponen: 65 kartu ranting, 20 kartu kodama, 12 kartu keterangan aksi, 12 token pemain, 6 kartu badan pohon, token musim, token penanda pemain pertama, papan skor nilai, dan buku petunjuk.

Storyline: "The forest is growing fast! As caretakers for Kodama, the tree spirits, you must keep the forest a healthy and lush home for your little friends. Over three growing seasons, you must cultivate trees with the right mix of flowers, insects, and branch arrangements to make your Kodama as happy as possible. Whoever cares for their Kodama best will be remembered for generations!"

Alur permainan: dimulai dari setup permainan dimana para pemain memilih token pemain dan memilih kartu badan pohon masing- masing yang diletakkan dihadapannya. Objek dari permainan adalah mengumpulkan poin terbanyak dengan 2 cara, yaitu pertama menyusun dan menyambungkan kartu ranting pohon dengan benar. Kedua melakukan aksi yang sesuai dengan kartu kodama. Permainan berhenti ketika 1 pemain berhasil menuju garis final pada papan skor nilai.

Elemen visual: menggunakan gaya gambar kartun dengan *tone* warna dingin dengan dominasi warna biru kehijauan tua (*dark teal*) yang menunjukkan suasana malam hari. Kemudian warna pastel atau *soft* memberikan kesan lucu dan tenang sesuai dengan tema yang diangkat.

Kelebihan: ilustrasi *boardgame* yang lucu menjadi daya tarik utama dalam permainan. Serta mekanisme permainan yang mudah dipahami tidak menghabiskan banyak energi untuk berpikir serius.



Gambar 2.19 Kodama The Tree Spirits. (sumber: boardgamegeek.com, 2020)

2.3.3 Mysterium

- Jumlah pemain: 2 - 7 orang
- Durasi permainan: 42 min
- Usia: 10+ tahun
- Kategori: deduction, horror, murder/ mystery, party game, thematic games
- Mekanisme: communication limits, cooperative game, hand management, pattern recognition

<u>Konsep:</u> mengangkat tema misteri pembunuhan dan tebak- tebakan berbasis kartu. Dimana 1 orang berperan sebagai hantu yang terbunuh dan hanya dapat berkomunikasi dengan pemain lain melalui serangkaian visi dalam bentuk kartu ilustrasi abstrak. Sementara para pemain lain berperan sebagai medium psikis yang harus menafsirkan kartu- kartu tersebut untuk mengidentifikasi tersangka, lokasi, dan senjata pembunuhan.

<u>Komponen:</u> *Setup* permainan dibagi menjadi 7 bagian, yaitu:

a. bagian yang hanya bisa dilihat oleh hantu, yaitu papan *boardgame* berisikan 6 kolom ke samping untuk menentukan jumlah karakter pemain. Dibagi menjadi warna ungu, kuning, biru, hitam, merah, putih. Dan 3 kolom kebawah untuk menentukan kartu tersangka, lokasi, senjata pembunuhan di setiap karakter pemain.
b. bagian kartu senjata pembunuhan yang bisa dilihat para karakter pemain.
c. bagian kartu lokasi pembunuhan yang bisa dilihat para karakter pemain.
d. bagian kartu tersangka yang bisa dilihat para karakter pemain.
e. bagian token intuisi (*crystal ball*), ditentukan dari jumlah karakter pemain.
f. bagian jam, menandakan alur permainan yang dibagi menjadi 7 ronde. 1 ronde dipresentasikan 1 jam dalam *setting* permainan. 1 jam dipresentasikan 2 menit dalam permainan sebenarnya menggunakan *timer*.

g. bagian kartu karakter pemain, yaitu para pemain yang berperan sebagai medium psikis. Setiap karakter pemain mendapatkan token meramal (*clairvoyancy level marker*) yang disesuaikan jumlah pemain. 2-3 pemain tidak mendapatkan token. 4-5 pemain mendapatkan 4 token. 6-7 pemain mendapatkan 6 token.
h. Terakhir buku peraturan.

Storyline: "In the 1920s, Mr. MacDowell, a gifted astrologer, immediately detected a supernatural being upon entering his new house in Scotland. He gathered eminent mediums of his time for an extraordinary séance, and they have seven hours to make contact with the ghost and investigate any clues that it can provide to unlock an old mystery".

Alur permainan: dibagi mejadi 7 ronde, dimana ketujuh ronde tersebut merupakan proses pemilihan tersangka, lokasi, dan senjata. Kondisi yang harus dicapai adalah semua medium psikis harus menuntaskan pilihan tersangka, lokasi, dan senjata sebelum memasuki ronde ketujuh, atau mereka kalah dan permainan selesai. Tetapi bila kondisi itu tercapai, maka permainan dilanjutkan dengan cara bermain yang cukup berbeda di ronde ketujuh. Penentuan terakhir melalui cara diskusi dan voting untuk memecahkan misteri pembunuhan dan menenangkan arwah hantu dari kasus pembunuhan tersebut.

Elemen visual: menggunakan gaya gambar semi-realis dengan *tone* warna dingin, warna biru yang mendominasi. Memberikan kesan kelam dan misterius sesuai dengan tema yang diangkat.

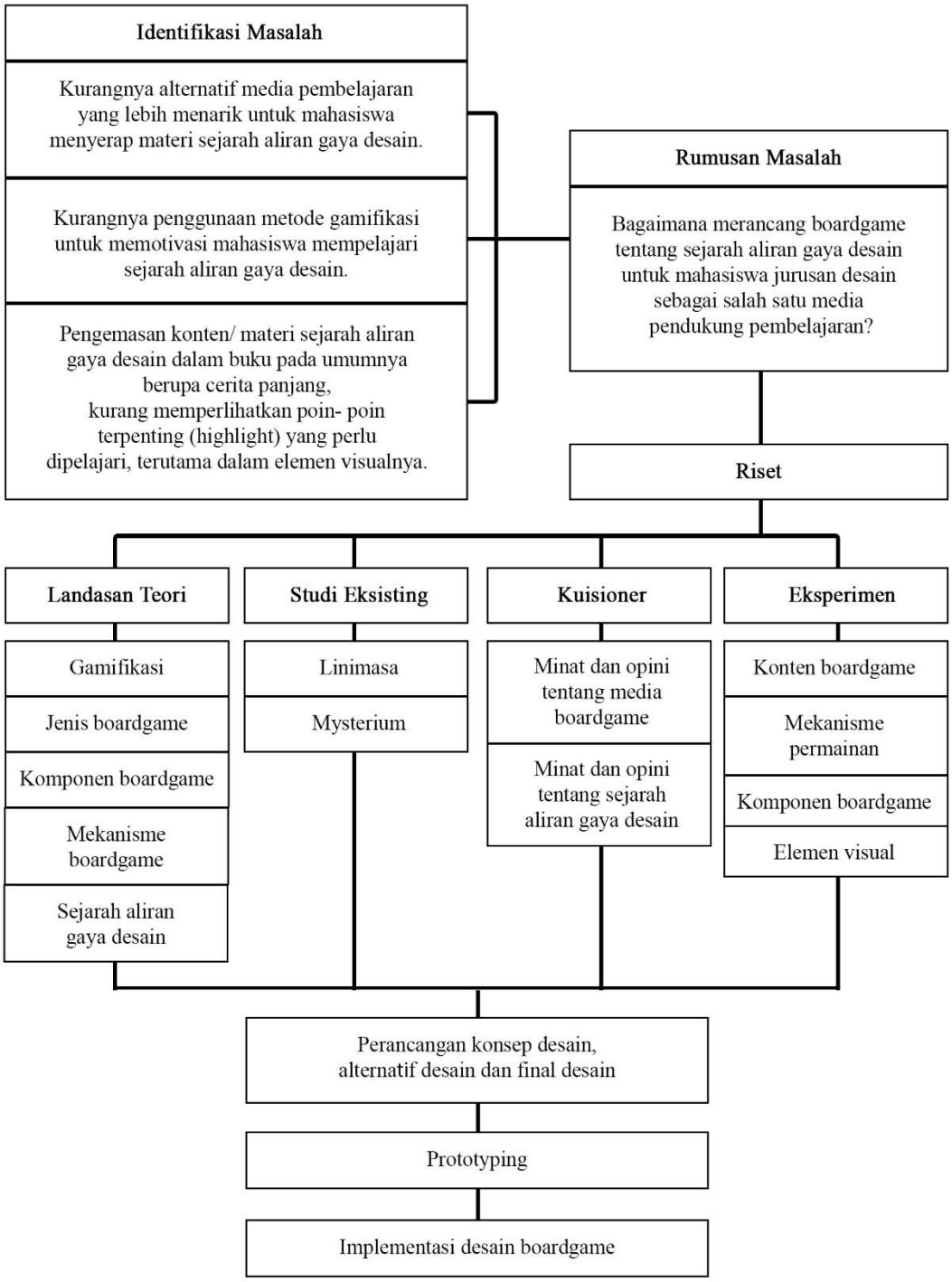
Kelebihan: ilustrasi *boardgame* menjadi daya tarik utama dalam permainan. Mekanisme permainan yang tematik juga menjadi daya tarik bagi mereka yang suka dengan permainan lebih serius dan mendetail.

Gambar 2.20 Mysterium. (sumber: boardgamegeek.com, 2020)

BAB III
METODE PENELITIAN

3.1 Alur Penelitian

Berikut merupakan diagram susunan alur penelitian pada perancangan ini.



Gambar 3.1 Diagram penelitian.

3.2 Teknik Pengumpulan Data

3.2.1 Populasi

- Segmentasi Demografis

  Jenis kelamin : laki- laki dan perempuan

  Usia : 18 – 28 tahun

  Pekerjaan : mahasiswa jurusan desain

  Pemasukan atau uang saku : < Rp 500.000

- Segmentasi Geografis

  Mahasiswa jurusan desain di Surabaya maupun luar Surabaya

- Segmentasi Psikografis
  - Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap hal- hal baru.
  - Suka permainan yang mengasah otak dan konsentrasi.
  - Suka mempelajari dan membaca pengetahuan tentang sejarah.
  - Aktif berkarya dan mengikuti *trend* perkembangan desain.

3.2.2 Sampel Responden

Sampel responden yang dapat mewakili hasil populasi diatas adalah *random sampling* menggunakan *platform* digital, yaitu Google Form.

3.3 Jenis dan Sumber Penelitian

3.3.1 Jenis Data

a. Data Primer

Data primer adalah sumber data penelitian yang diperoleh secara langsung dari sumber aslinya yang berupa wawancara, jajak pendapat dari individu atau kelompok (orang) maupun hasil observasi dari suatu obyek, kejadian atau hasil pengujian (benda). Data primer yang digunakan untuk perancangan ini adalah kuisioner. Kuisioner berisikan beberapa pertanyaan yang menunjukkan skala pengetahuan responden mengenai *boardgame* dan sejarah aliran desain. Kemudian faktor- faktor yang mempengaruhi minat bermain *boardgame*.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah sumber data penelitian yang diperoleh melalui media perantara atau secara tidak langsung yang berupa buku, catatan, bukti yang

telah ada, atau arsip baik yang dipublikasikan maupun yang tidak dipublikasikan secara umum. Data sekunder perancangan ini diperoleh dari studi eksisting media *boardgame* serupa dengan bahasan sesuai kriteria elemen desain. Kemudian pencarian landasan teori yang membahas tentang subjek studi kasus dan referensi buku terkait.

3.3.2 Sumber Data

a. Kuisioner

Kuisioner dibagikan secara *online* melalui *platform* digital berupa Google Form. Kuisioner dibagi menjadi 3 bagian utama. Pertama untuk mengumpulkan data personal responden berupa umur, pekerjaan, dan kota asal. Kedua untuk mengumpulkan seberapa besar pengetahuan responden akan *boardgame*, hal yang disukai dan tidak disukai ketika bermain *boardgame*, serta tipe *boardgame* yang mereka ketahui. Ketiga dan yang terakhir, untuk mengukur seberapa besar pengetahuan, minat, dan pemahaman dari konten perancangan ini, yaitu sejarah aliran gaya desain. Hasil respon yang didapat dari kuisioner adalah sebanyak 104 responden.

Sebanyak 68 responden (65,4%) adalah usia 23 – 28 tahun dan 22 responden (21,2%) adalah usia 18 – 22 tahun. Kemudian 29 responden (27,9%) adalah mahasiswa perguruan tinggi. Lalu 55 responden (52,9%) berasal dari Jawa (dengan dominasi 20 responden dari Surabaya), 46 responden (44,2%) berasal dari Kalimantan (dengan dominasi 36 responden dari Balikpapan), dan sisanya (2,9%) berasal dari Sumatra, Sulawesi, dan NTT.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa 86,6% responden memenuhi kriteria usia populasi yang dituju, yaitu 18 – 28 tahun, dan 27,9% responden memenuhi kriteria pekerjaan populasi yang dituju, mahasiswa perguruan tinggi.

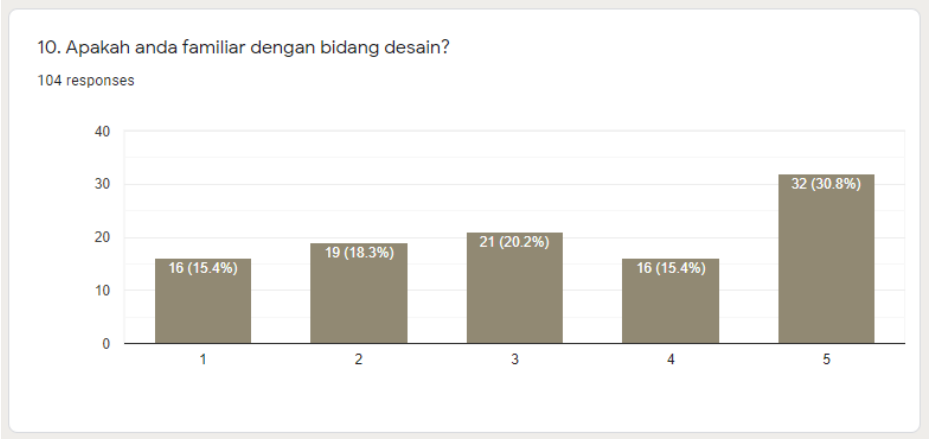
BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Riset Permasalahan

Pada awal melakukan penelitian, penulis dihadapi dengan pencarian masalah ringan yang terjadi di lingkungan sekitar atau masalah yang sedang terjadi dengan output untuk membuat sarana penyampaian pesan atau media. Pada awal mencari permasalahan, penulis ingin mengangkat studi tentang sejarah aliran gaya desain untuk mahasiswa jurusan desain.

Setelah memilih permasalahan, penulis memulai pencarian ide untuk solusi permasalahan. Penulis mengangkat studi kasus dengan mengambil permasalahan minimnya media yang menggabungkan sarana bermain dengan pembelajaran, khususnya untuk mahasiwa jurusan desain. Penulis juga memperhatikan manfaat dari aspek psikologis dalam proses bermain dan belajar. Penulis memutuskan untuk melakukan perancangan media gamifikasi sebagai alternatif pembelajaran yang melibatkan aspek psikologis mahasiswa dan merancang materi sejarah aliran gaya desain didalamnya sehingga dikemas lebih menarik.

Tahap selanjutnya dalam riset permasalahan ini adalah pengumpulan data kuantitatif melalui kuisioner. Penyusunan pertanyaan ditujukan untuk mengetahui pemahaman serta daya tarik responden terhadap sejarah aliran gaya desain.

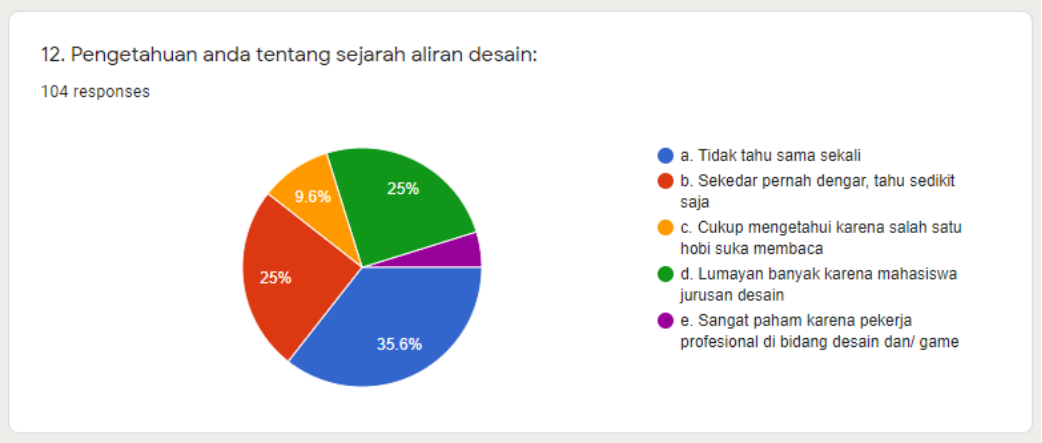


Gambar 4.1 Diagram hasil kuisioner 1. (sumber: Jofan, 2020)

Gambar 4.2 Diagram hasil kuisioner 2. (sumber: Jofan, 2020)

Pertanyaan dimulai dari pemetaan responden yang familiar dengan bidang desain dan responden yang suka membaca tentang sejarah. Jawaban yang dijadikan acuan adalah skala 3, 4, dan 5. Diketahui bahwa persentase terbanyak untuk responden yang familiar dengan bidang desain di kehidupan mereka adalah skala 5 (sangat familiar) sebanyak (30,8%). Urutan kedua adalah skala 3 (cukup familiar) sebanyak (20,2%) dan urutan ketiga adalah skala 4 (familiar) sebanyak (15,4%). Kemudian persentase terbanyak untuk responden yang suka membaca tentang sejarah adalah skala 3 (cukup) dan skala 4 (suka) sebanyak masing- masing (31,7%). Urutan kedua adalah skala 5 (sangat suka) sebanyak (15,4%).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada 66,4% responden yang familiar dengan bidang desain dan ada 78,8% responden yang suka membaca tentang sejarah. Serta 60,6% adalah responden yang sama, dengan 10,6% diantaranya menjawab skala 5 (sangat familiar & sangat suka) di kedua pertanyaan.



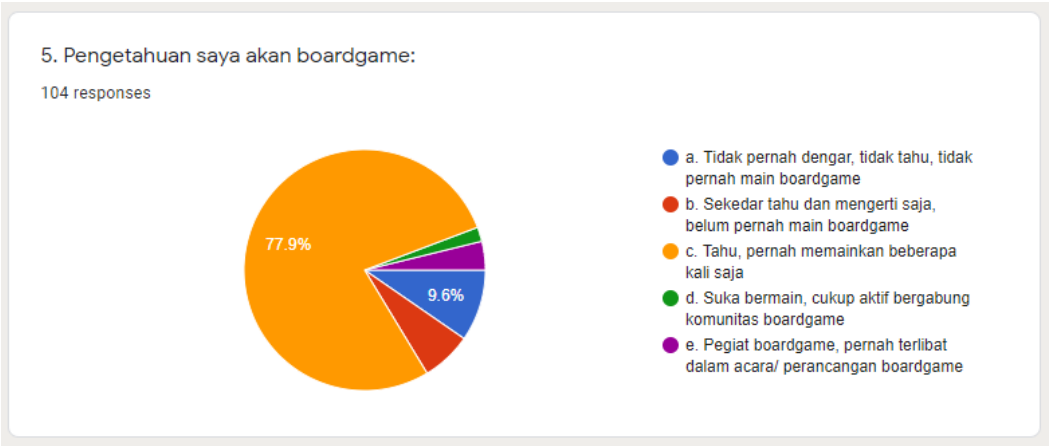
Gambar 4.3 Diagram hasil kuisioner 3. (sumber: Jofan, 2020)

Selanjutnya adalah pertanyaan mengenai seberapa besar pengetahuan responden terhadap sejarah aliran gaya desain. Diketahui bahwa persentase terbanyak adalah responden yang tidak tahu sama sekali, sebanyak (35,6%). Urutan kedua adalah responden yang tahu sedikit dan tahu banyak, sebanyak masing- masing (25%). Sehingga berbeda dengan pertanyaan sebelumnya, dapat disimpulkan hanya 39,4% responden yang mengetahui tentang sejarah aliran gaya desain, dengan alasan karena 25% merupakan mahasiswa jurusan desain, 9,6% suka membaca, dan 4,8% merupakan pekerja professional di bidang desain dan/ game. Hal ini dapat dijadikan acuan pertama apakah responden tertarik untuk mempelajari sejarah aliran gaya desain bila dikemas dalam media dan metode gamifikasi berupa *boardgame*, melihat bahwa 2 pertanyaan kuisioner sebelumnya mendapatkan respon positif (lebih dari 50%) mengenai bidang desain dan materi sejarah.

4.2 Riset Objek Studi Kasus

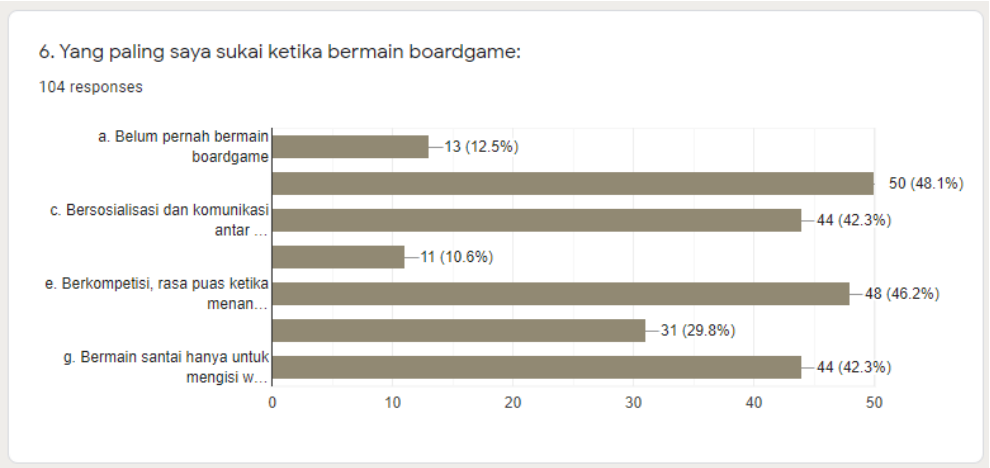
Setelah tahap pemilihan permasalahan dan pengumpulan data melalui kuisioner, penulis selanjutnya dihadapi dengan pemilihan finalisasi bentuk media apa sebagai sarana pembelajaran sejarah aliran gaya desain. Setelah melakukan pencarian referensi mengenai metode dan media gamifikasi, penulis memutuskan untuk menggunakan *boardgame* sebagai sarana penyalur materinya. Dengan menggunakan *boardgame*, diharapkan proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan. Penulis ingin mengajak pengguna yaitu mahasiswa jurusan desain untuk memahami dan menikmati keseruan belajar sejarah aliran gaya desain melalui *boardgame*.

Dari hasil observasi studi eksisting, penulis memahami bahwa terdapat berbagai macam teknik mekanisme dan tipe permainan *boardgame*. Berdasarkan sumber data sekunder dari komunitas *online* BoardGameGeek, dapat disimpulkan bahwa terdapat 51 mekanisme permainan *boardgame*. Sementara tipe atau klasifikasi *boardgame* dibagi menjadi 8 macam. Sehingga penyusunan pertanyaan selanjutnya ditujukan untuk mengetahui pemahaman serta daya tarik responden terhadap permainan *boardgame*.

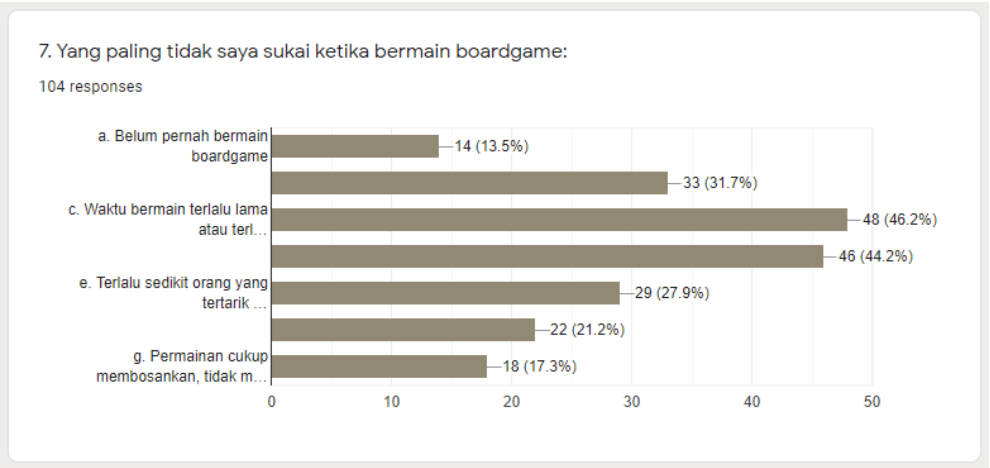


Gambar 4.4 Diagram hasil kuisioner 4. (sumber: Jofan, 2020)

Pertanyaan dimulai dari seberapa besar pengetahuan dan keterlibatan responden mengenai media *boardgame*. Diketahui bahwa persentase terbanyak adalah responden yang tahu tentang media *boardgame* dan pernah memainkannya beberapa kali, sebanyak (77,9%). Urutan kedua adalah responden yang tidak tahu sama sekali, sebanyak (9,6%). Urutan ketiga adalah responden yang sedikit tahu tentang media *boardgame*, sebanyak (6,7%). Sementara sisanya adalah responden yang paham dan aktif terhadap perkembangan *boardgame*, sebanyak (5,8%). Sehingga dapat disimpulkan bahwa sekitar 80% responden adalah orang yang cukup sadar dan mengetahui akan keberadaan media *boardgame* dan pernah memainkannya. Diketahui bahwa 54,8% diantaranya adalah responden yang sama di 2 pertanyaan sebelumnya, yaitu familiar dengan bidang desain dan suka membaca sejarah. Serta 38,5% diantaranya adalah responden yang cukup paham mengenai sejarah aliran desain.



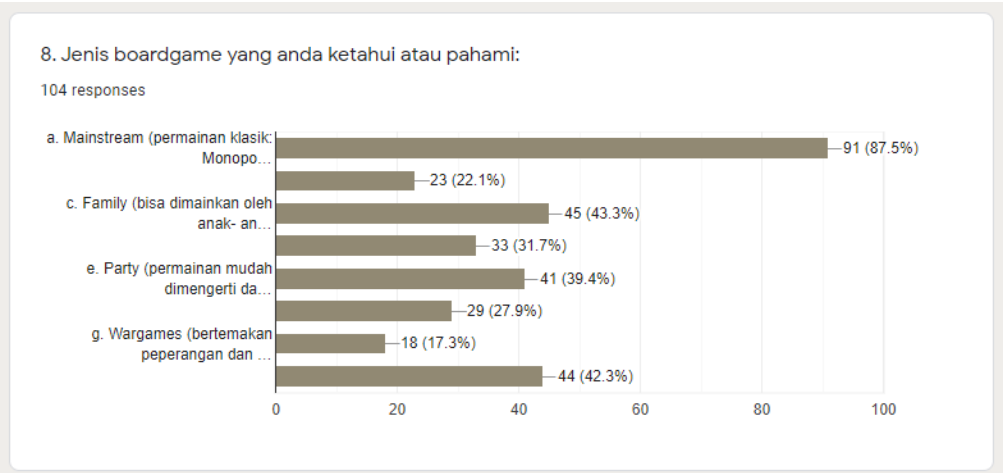
Gambar 4.5 Diagram hasil kuisioner 5. (sumber: Jofan, 2020)

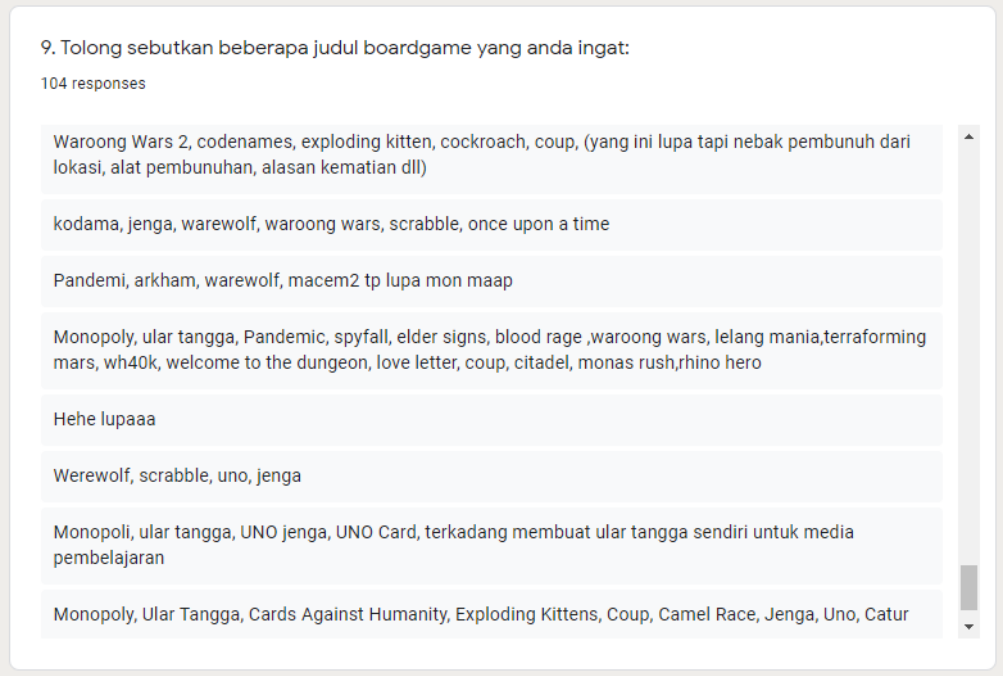


Gambar 4.6 Diagram hasil kuisioner 6. (sumber: Jofan, 2020)

Selanjutnya adalah pertanyaan untuk mengetahui faktor- faktor apa saya yang disukai dan tidak disukai oleh responden ketika bermain *boardgame*. Responden dipersilahkan untuk memilih maksimal 3 dari 7 jawaban yang disediakan. Diketahui bahwa 3 faktor yang paling disukai adalah: 1) 48,1% ketika pemain berpikir, membuat keputusan dan strategi yang detail. 2) 46,2% ketika pemain berkompetisi, rasa puas ketika menang dengan keputusan yang paling baik. 3) 42,3% ketika pemain bersosialisasi dengan pemain lain, dan ketika pemain hanya bermain santai mengisi waktu luang. Sementara 3 faktor yang paling tidak disukai adalah: 1) 46,2% ketika waktu bermain terlalu lama atau terlalu cepat. 2) 44,2% ketika permainan terlalu mengandalkan keberuntungan. 3) 31,7% ketika mekanisme permainan tidak jelas, terlalu susah atau terlalu mudah.

Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden menikmati bermain *boardgame* untuk mengisi waktu luang dengan orang- orang disekitarnya, dengan permainan yang mengasah cara berpikir dan berencana, dan dengan mekanisme permainan yang mudah dipahami.




9. Tolong sebutkan beberapa judul boardgame yang anda ingat:

104 responses

Waroong Wars 2, codenames, exploding kitten, cockroach, coup, (yang ini lupa tapi nebak pembunuh dari lokasi, alat pembunuhan, alasan kematian dll)

kodama, jenga, warewolf, waroong wars, scrabble, once upon a time

Pandemi, arkham, warewolf, macem2 tp lupa mon maap

Monopoly, ular tangga, Pandemic, spyfall, elder signs, blood rage ,waroong wars, lelang mania,terraforming mars, wh40k, welcome to the dungeon, love letter, coup, citadel, monas rush,rhino hero

Hehe lupaaa

Werewolf, scrabble, uno, jenga

Monopoli, ular tangga, UNO jenga, UNO Card, terkadang membuat ular tangga sendiri untuk media pembelajaran

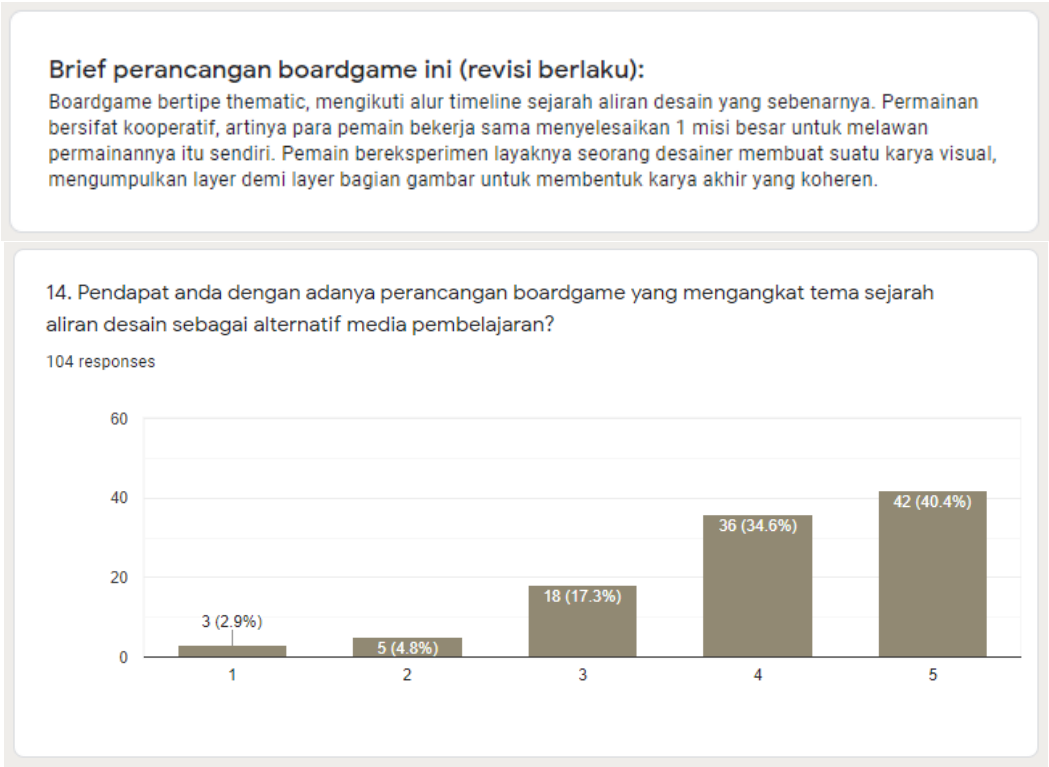
Monopoly, Ular Tangga, Cards Against Humanity, Exploding Kittens, Coup, Camel Race, Jenga, Uno, Catur

Gambar 4.7 Diagram hasil kuisioner 7. (sumber: Jofan, 2020)

Kemudian untuk mengetahui informasi lebih lanjut, penulis menanyakan jenis/ tipe *boardgame* yang diketahui oleh responden serta menyebutkan judul *boardgame* yang pernah mereka mainkan dan masih ingat. Hal ini untuk mengetahui *boardgame* apa saja yang cukup *memorable* bagi responden, dan judul- judul yang disebutkan dapat dijadikan referensi yang akan diteliti lebih lanjut oleh penulis.

Hasil yang didapatkan dari data diatas adalah (87,5%) responden mengetahui tipe *Mainstream Games*, permainan klasik seperti Monopoly dan Snake and Ladder. Diikuti dengan tipe permainan yang masih cukup umum (*general*), yaitu (43,3%) tipe *Family Games*, (42,3%) tipe *Abstract Games*, (39,4%) tipe *Party Games*. Tiga urutan selanjutnya adalah tipe permainan yang lebih spesifik, yaitu (31,7%) tipe *Dexterity Games*, (27,9%) tipe *Thematic Games*, (22,1%) tipe *Hobby Games*. Dan tipe permainan yang berada di urutan paling akhir adalah (17,3%) tipe *Wargames*.

Mengingat bahwa 80% responden adalah responden yang tidak memiliki keterlibatan banyak pada media *boardgame* (cukup mengetahui dan pernah memainkan beberapa kali saja), sehingga hasil yang didapat adalah lebih dari 80% hanya paham dan mengenal tipe permainan klasik dan *general* yang sudah banyak diproduksi dan didistribusikan di toko- toko. Dengan konsep permainan yang sederhana dan mudah dimengerti.



Gambar 4.8 Diagram hasil kuisioner 8. (sumber: Jofan, 2020)

Selanjutnya adalah pertanyaan yang merangkum semua butir- butir pertanyaan sebelumnya untuk meminta tanggapan responden mengenai perancangan ini, apakah menarik atau tidak menarik. Jawaban berupa skala dari 1 (tidak menarik) hingga 5 (sangat menarik). Hasil yang didapat adalah (40,4%) beranggapan sangat menarik, (34,6%) beranggapan menarik, (17,3%) beranggapan cukup menarik, dan (7,7%) beranggapan tidak menarik. Sehingga dapat disimpulkan, walaupun hanya 39,4% responden yang mengetahui sejarah aliran gaya desain, tetapi lebih dari 75% responden setuju dengan perancangan *boardgame* tentang sejarah aliran gaya desain untuk dilanjutkan hingga proses desain dan tahap akhir.

Sebagai penutup, penulis juga meminta pendapat responden apakah mereka paham dengan keseluruhan pertanyaan dan tujuan dari kuisioner, dengan harapan responden memberikan tanggapan dan kritikan yang membangun. Berikut beberapa jawaban yang didapat:

15. Apakah anda paham dari keseluruhan pertanyaan kuisioner ini:

104 responses

Kalau yg dibahas tentang sejarah, cara mainya bagaimana?

Kalau permainannya tentang semacam sejarah gitu, mungkin akan menyenangkan kalau bisa dimainkan banyak orang sekaligus.

Cukup paham, menggabungkan beberapa idea menjadi sesuatu yang baru agar dpt menarik pemain, serta back theme and art yg bagus dpt menjadi nilai plus

Cukup paham. Tapi mungkin untuk orang yang sama sekali tidak tahu, akan cukup kesulitan memahaminya.

kurang paham terkait sejarah aliran desain. bagi saya, dalam bermain board game yang terpenting adalah board game tersebut dapat membangun suasana yang menyenangkan antar pemain.

Paham, semoga alur permainan dari boardgame nya benar benar menarik sehingga dapat memberikan edukasi mengenai sejarah desain dengan baik

Keep it simple, colorfull and easy to play

paham tentang cara bermainnya saja, dan hanya sekedar suka dengan permainannya

Gamenya sangat menarik terutama bagi orang yang malas belajar sejarah karena berupa teks atau tulisan, apabila dicantumkan ilustrasi tertentu berupa lukisan penting dari tiap era lebih baik, mudah dipahami dan diingat juga.

Design principle buat game itu intinya satu: FUN.
bukan tema, mekanik, visual dll. Itu semua komponen penting tapi intinya gamenya FUN atau nggak?
Kalo ditanya pendapat pada tema, aku yakin kebanyakan orang nggak peduli. Dia cuma peduli gamenya bakal fun atau nggak. Jadi design boardgame itu lebih penting play testing biar kamu bisa tau impression orang.
Smoga membantu ya

Proyeknya menarik dan sepertinya akan cukup membantu sebagai media pembelajaran. Semoga sukses!

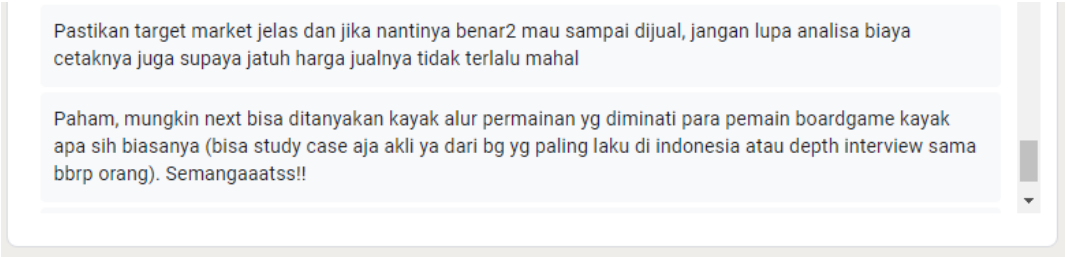
Ya, kuisioner ini membahas tentang dasar boardgame dan dasar minat pada boardgame. Semoga boardgame yang dirancang dapat memenuhi kekurangan pada boardgame yang sudah ada dengan informasi yang sudah diberikan. Semangat.

Idenya menarik karena dapat membantu mahasiswa desain atau orang-orang yg tertarik dengan bidang desain untuk memudahkan belajar sejarah aliran desain sehingga bisa lebih mudah menentukan jenis desain apa yg tepat digunakan untuk karya mereka.

Perancangan game dengan tema sejarah desain cukup menarik, salah satu contohnya mungkin untuk temen temen yg sudah berada di industri desain tapi memiliki latar belakang diluar desain. Media boardgame ini mungkin bisa menjadi salah satu tools yg efektif untuk mempelajari sejarah desain.

kuisoner dan ide cukup menarik, semoga board gamesnya bisa benar benar dikomersialkan. Karna temanya sangat menarik

Mungkin bisa di berikan contoh gambaran kedepannya. Semoga sukses dan lancar!! Aamiin


Pastikan target market jelas dan jika nantinya benar2 mau sampai dijual, jangan lupa analisa biaya cetaknya juga supaya jatuh harga jualnya tidak terlalu mahal

Paham, mungkin next bisa ditanyakan kayak alur permainan yg diminati para pemain boardgame kayak apa sih biasanya (bisa study case aja akli ya dari bg yg paling laku di indonesia atau depth interview sama bbrp orang). Semangaaatss!!

Gambar 4.9 Kritik dan saran hasil kuisioner 9. (sumber: Jofan, 2020)

Dapat disimpulkan bahwa responden memberikan kritik dan saran mengenai kelanjutan dari alur dan mekanisme permainan *boardgame* dengan memperhatikan esensi dari suatu permainan, yaitu *fun*. *Boardgame* yang dirancang diharapkan dapat menciptakan suasana bermain dan belajar yang menyenangkan, baik dari alur permainan yang jelas dan mudah dipahami, unsur estetika dari elemen- elemen desain (ilustrasi, tipografi, warna, layout) untuk memberikan nilai tambah, hingga analisa biaya material dan percetakkan.

BAB V
KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN

5.1 Konsep Desain

Boardgame yang di desain dalam perancangan ini menggunakan konsep pameran (*exhibition*) dengan judul *boardgame* "Class: History of Design Movements". Judul *boardgame* yang diberi nama "class" memiliki makna yang berhubungan dengan tema dan konsep *boardgame*. Yang pertama adalah kelas (*classroom*), sebuah ruangan belajar mengajar antara pelajar dan pembimbingnya, dimana materi yang diangkat adalah materi sejarah desain. Yang kedua adalah klasifikasi (*classification*), sebuah pemetaan suatu hal yang dibagi berdasarkan ciri-ciri persamaannya. Dalam hal ini, klasifikasi yang diangkat adalah aliran gaya desain sebelum abad ke-20.

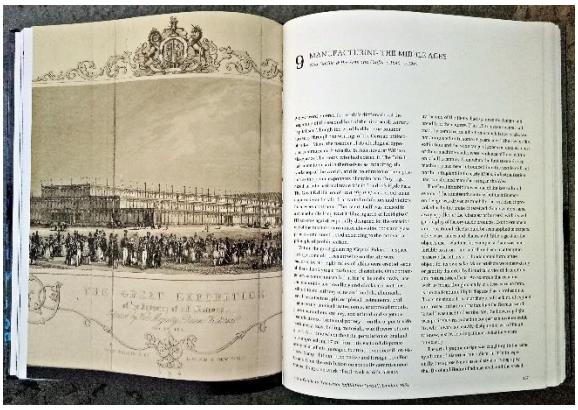
Boardgame dirancang melalui beberapa tahap, yaitu:

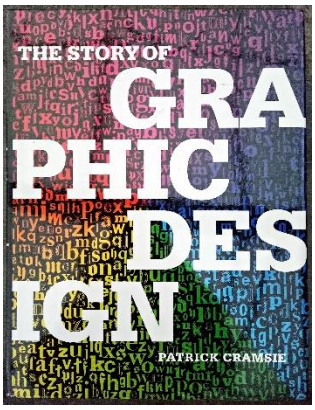
1) Tahap konten: penentuan hal- hal apa saja yang penting untuk dipelajari dari setiap aliran gaya desain. Seperti sebab akibat terbentuknya setiap aliran, beberapa pelopor dan contoh karyanya, serta ciri khas setiap aliran.
2) Tahap mekanisme permainan: konten yang sudah ditetapkan kemudian diterapkan menjadi alur permainan. Mekanisme dibuat dengan menentukan komponen dan *variable boardgame*, jenis tantangan, pertanyaan, dan *reward* yang sesuai. Keseluruhan tema, tujuan, dan misi dari *boardgame* dirancang menjadi satu kesatuan yang koheren.
3) Tahap ilustrasi: setelah mekanisme permainan selesai, maka ilustrasi mulai diterapkan ke setiap komponen *boardgame*. Dimulai dari pencarian referensi gaya ilustrasi dan perancangannya secara digital.
4) Tahap trial & error: ilustrasi dicetak dan di uji coba dengan bahan dan material pilihan yang sesuai. Apakah hasil cetaknya sudah bagus dan benar, serta kemudian dapat dibentuk menjadi komponen *boardgame* sesuai konsep yang telah dibuat, atau masih perlu perbaikan.
5) Tahap finalisasi: setelah *output boardgame* sudah selesai, maka saatnya penataan dan penyusunan tiap komponen dalam *packaging boardgame*.

5.2 Kriteria Desain

5.2.1 Konten Boardgame

Konten sejarah aliran gaya desain diambil dari acuan buku 'The Story of Graphic Design' oleh Patrick Cramsie. Serta ditambah informasi dari beberapa artikel di internet untuk menunjang pemahaman materi. Aliran yang dipilih dalam perancangan ini adalah 3 aliran sebelum abad ke-20, yaitu Victorian, Arts and Crafts, dan Art Nouveau. Konten yang diambil mencakup latar belakang/ cerita sebab akibat dari setiap aliran, 5 ciri khas dari setiap aliran, tokoh pelopor, jenis- jenis tipografi, 5 deskripsi hal- hal penting dari setiap aliran, 5 contoh karya dari setiap aliran, dan 1 lukisan yang mempresentasikan suasana dari setiap aliran.





Gambar 5.1 The Story of Graphic Design oleh Patrick Cramsie. (sumber: Jofan, 2020)

Penjabaran konten *boardgame* dibagi menjadi 3 bagian utama, yaitu rangkaian cerita latar belakang, rangkaian hal dan peristiwa penting yang terjadi dan rangkaian karakteristik visual.

Victorian (1830 - 1901)

- Rangkaian cerita latar belakang

  Pengenalan mesin tenaga uap selama tahun 1780-an mengarahkan industrialisasi skala besar pada tahun 1850-an, memicu ekspansi dalam perkembangan perdagangan dan informasi. Perkembangan yang terjadi selama abad ke-19 tersebut membutuhkan serangkaian barang cetakan yang didedikasikan untuk melayani dan mempertahankan produksi dan distribusi barang. Daftar harga, list pemesanan, nota, invoice, banknote, dan kuitansi merupakan sebagian dari barang bersifat sementara (Ephemeral) tetapi sangat diperlukan untuk menggerakkan roda-roda perdagangan. Barang- barang tersebut pertama kali muncul di Inggris, rumah dari Revolusi Industri. Dan

dengan cepat menyebar ke negara industri maju lainnya dalam bentuk periklanan.

Dalam produksinya, industri percetakan memanfaatkan dinding-dinding dari bangunan para penduduk kota untuk menempelkan poster iklan mereka. Poster tersebut dikenal sebagai bill, atau (Playbill) untuk poster teater, dan handbill untuk brosur berukuran lebih kecil. Mereka muncul dalam jumlah besar, ukuran besar, dan yang lebih penting, bentuk dan ukuran huruf yang digunakan.

Jenis tipografi yang digunakan dikenal sebagai (Fat Face), memiliki kontras yang berlebihan antara sapuan garis tebal dan tipisnya. Merupakan style tiruan yang diawali di Inggris dengan mengembangkan jenis tipografi Didone menjadi lebih tebal dan lebih besar. Tipografi tersebut populer dan banyak disukai karena menimbulkan efek yang menyenangkan mata. Setelahnya, tekanan inflasi untuk jenis tipografi yang lebih rumit dan tidak biasa dikembangkan sepanjang tahun 1830-an, 1840-an, dan 1850-an. Jenis tipografi ornamen kemudian dirancang dengan ketangkasan, keseimbangan dan penyempurnaan dari style sebelumnya.

Inovasi teknis menyentuh setiap aspek industri percetakan, terlebih lagi cara kerja pers itu sendiri. salah satu metodenya adalah (Wood engraving). Metode ini lebih murah, lebih cepat dipotong, tahan lebih lama dari pelat tembaga, dan bisa dicetak bersamaan dengan pelat tulisan. Cara ini memudahkan dalam mereplikasi gambar foto. Hal tersebut mendorong percetakan di Eropa dan Amerika untuk mengeksploitasi potensinya pada tahun 1830-an. Dan permintaan akan ilustrasi dalam jurnalisme cetak terus meningkat dari tahun 1840-an dan seterusnya.

Metode revolusioner lainnya disebut (Lithography). Ini adalah alternatif ukiran yang lebih murah dan lebih cepat dari metode sebelumnya. Kemampuannya untuk mereproduksi hampir semua jenis gambar mendorong industri percetakan untuk memasukkan berbagai jenis gaya dan dekorasi dalam desain mereka. Hal ini mengarah pada kebangkitan serangkaian gaya Neo-Renaissance dan Neo-Rococo, yang melalui kekayaan dekorasinya tampak mengekspresikan kekayaan dan kemewahan baru yang dinikmati penduduk era Victoria selama abad ke-19. Metode ini juga memiliki kemampuan untuk

mencetak bidang luas dengan berbagai warna yang dikenal sebagai chromolithography.

- Rangkaian hal dan peristiwa penting yang terjadi

  Theatre: merupakan gedung pertunjukkan yang digunakan untuk mengadakan berbagai macam kegiatan berskala besar.

  Circus/ Freak Show: salah satu hiburan popular pada periode Victoria yang menunjukkan kehidupan manusia yang tidak biasa.

  Satirical: karya karikatur yang menyindir perpolitikan merupakan simbol perjuangan penduduk Perancis melawan rezim monarki Louis-Philippe 1.

  Farming: 60% penduduk Inggris bekerja dibidang pertanian. Sebagian memanfaatkan kemajuan industrialisasi, sebagian tetap bekerja secara manual dan tradisional.

  Trade Card: merupakan media iklan yang popular digunakan untuk mempromosikan berbagai macam produk, terutama produk makanan. Dijadikan barang koleksi karena keragaman ilustrasinya yang unik.

- Rangkaian karakteristik visual

  Realistic visual – No empty space – Symmetrical – Border decoration – Irregular typography.

Arts and Crafts Movement (1850 - 1910)

- Rangkaian cerita latar belakang

  (Great Exhibition) tahun 1851 ditetapkan dalam skala yang belum pernah terjadi sebelumnya. Ukuran pameran dan berbagai barang yang dipajang, kebanyakan buatan mesin, adalah bukti bagaimana hanya dalam setengah abad, industrialisasi telah mengubah manufaktur di wilayah Barat. Itu adalah salah satu peristiwa budaya utama abad ke-19, tetapi pengaruhnya menghasilkan kritik sebanyak dengan pujian yang didapat.

  Di Inggris, kebangkitan besar ornamen pseudo-Gotik muncul di beberapa penimbunan iklan baru dari akhir 1840-an dan awal 1850-an. Karena bentuknya dianggap sebagai alternatif yang lebih asli dan romantis dari bentuk Neo-klasisisme yang lebih kaku. Beberapa percetakan menangani berbagai

bentuk Gotik dengan perlakuan modern, yaitu menempatkan ornamen Gotik disudut bidang dalam tata letak minimalis dan simpel. Dan dengan metode litografi untuk mereplikasi pola dan tulisan. Tetapi penggandaan yang terang-terangan seperti itu mendapatkan banyak kritikan.

Seniman dan reformator sosial yang mewarisi sikap gerakan Romantik sebelumnya, dimana kecintaan terhadap alam dan keterampilan individu menjadi pusat utama, mengutuk kebangkitan bersejarah yang merupakan hasil dari produksi mesin. Salah satunya adalah sejarawan dan kritikus seni asal Inggris, (John Ruskin). Ruskin mencoba menarik perhatian para seniman dan desainer untuk melihat lebih cermat seni dan kerajinan dari era pra-industri, dan untuk mengamati bagaimana jejak tangan manusia dapat terdeteksi pada setiap objek. Ditambah dengan publikasi buku "The Grammar of Ornament" yang disusun oleh arsitek, guru dan seniman buku asal Inggris, (Owen Jones) pada tahun 1856. Pengaruh Ruskin dan Jones mendorong berkembangnya keahlian di berbagai bidang kerajinan di Inggris, mulai dari kaligrafi dan tenun hingga desain furnitur dan arsitektur. Hal tersebut tumbuh menjadi gerakan artistik yang dikenal sebagai Arts and Crafts Movement atau dalam istilah Perancis, (Le Style Anglais).

Anggota gerakan yang paling menonjol adalah William Morris. Baginya, semua bagian dari sebuah karya seni patut mendapat perhatian yang sama karena semuanya berkontribusi pada satu kesatuan, karya seni secara keseluruhan, (Unity). Bukunya yang paling terkenal adalah "The Works of Geoffrey Chaucer", yang memakan waktu lima tahun dalam prosesnya, diterbitkan pada tahun 1896. Kemudian salah satu seniman yang pernah bekerja sama dengannya, yaitu Edward Johnston. Bukunya "Writing & Illuminating & Lettering" diterbitkan pada tahun 1906 dan dengan cepat menjadi panduan yang sangat diperlukan untuk kerajinan kaligrafi.

Terlepas dari paparan internasionalnya, Arts and Crafts Movement tidak pernah mendapatkan popularitas yang diharapkan oleh para pendirinya. Menggunakan pengrajin yang sangat terampil untuk membuat sesuatu dengan tangan dari bahan terbaik membuat barang-barang kerajian menjadi sangat mahal. Keindahan dan rasa kepuasan apa pun yang diberikan kepada pembuatnya, hanya sedikit orang yang mampu membelinya.

- Rangkaian hal dan peristiwa penting yang terjadi

  Morris, Marshall, Faulkner & Co: perusahaan manufaktur dan dekorasi (anti-idustrialisasi) yang didirikan Morris dan rekan kerjanya pada tahun 1861.

  Textile & Wallpaper: pada masanya, William Morris menghasilkan lebih dari 50 wallpaper yang terus diproduksi dan dinikmati oleh masyarakat hingga sekarang.

  Illuminated Gift Book: salah satu bentuk kebangkitan ornamen dan desain abad pertengahan pada aliran ini adalah mulai berkembangnya produksi illuminated book hasil kerajinan tangan.

  Legend & Poetry: tema dan subjek karya yang biasa diangkat oleh pelopor aliran ini adalah dari legenda Arthurian atau puisi dari penyair abad ke-14 Geoffrey Chaucer.

  Exhibition Society 1888: merupakan sebuah pembentukkan kelompok pengrajin aliran arts and crafts untuk memperluas penyebaran.

- Rangkaian karakteristik visual

  Semi-realistic visual – Harmony of typography – Asymmetrical – Botanical ornament – Static ornament.

Art Nouveau (1840 - 1914)

- Rangkaian cerita latar belakang

  Demonstrasi kekuatan pencetakan berlangsung selama dekade terakhir abad ke-19, yang disebut sebagai “the age of the poster”. Poster-poster itu melayani tujuan perdagangan dan hiburan yang lebih sekuler, melambangkan era baru konsumsi yang mencolok (Conspicuous Consumption). Sikap terhadap tampilan iklan juga berubah. Proses adhoc sebelumnya menempel poster ke permukaan datar yang tersedia digantikan oleh pendekatan yang lebih terorganisir dan sistematis, dengan menyediakan area berbingkai layaknya seperti lukisan. Kekuatan poster paling aktif ditunjukkan di Paris. Jalan-jalan dan gang-gang kota dipenuhi dengan gambar besar dan penuh warna.

  Perubahan ini membawa sejumlah seniman, ilustrator, dan desainer untuk mengeksploitasi potensi baru dari medium yang tersedia. Kesediaan para seniman untuk beralih ke seni komersial sebagian dipengaruhi oleh sumber

pendapatan yang cukup menjanjikan. Mereka juga dipengaruhi oleh perasaan muak terhadap hierarki tradisional yang membagi seni menjadi 3 tingkatan. Pertama seni rupa murni seperti lukisan kanvas dan musik klasik. Kedua seni dekoratif seperti keramik, barang pecah belah, furnitur, interior & arsitektur. Ketiga seni komersial seperti desain grafis, iklan dan hiburan teater.

Sejumlah seniman (avant-garde) menyambut kesempatan untuk terlibat dalam periklanan. Mereka mencari pengaruh dari luar tradisi Eropa. Pengaruh eksotis yang paling penting adalah seni Jepang. Paparan ornamen eksotis dan sikap baru yang mereka utarakan memicu kegemaran akan semua hal Jepang, menumbuhkan fenomena budaya (Japonisme).

Pada pertengahan 1890-an, poster- poster Eropa menjadi populer, terutama yang dirancang oleh seniman asal Prancis. Hasil cetak dikumpulkan dan didiskusikan dengan serius yang sebelumnya belum pernah terjadi, dan perlakuan ini dibawa sampai ke poster yang dibuat oleh desainer lokal. Poster-poster Art Nouveau dipuji karena memberi masyarakat pendidikan liberal dalam seni dan menjadi pembangkit selera yang baik. Gerakan ini juga memunculkan beberapa desainer perempuan yang sebelumnya jarang terlihat di publik. Beberapa penyebabnya: pembatasan perempuan dari posisi penting dalam industri percetakan dan desain, kegagalan untuk mencatat kontribusi yang dibuat oleh perempuan, dan kurangnya penelitian tentang peran yang dimainkan perempuan di masa lalu.

Pentingnya personalitas dibalik desain poster dikonfirmasi oleh seringnya muncul tanda tangan dalam desain. Poster ditandatangani oleh desainer, tidak hanya untuk menunjukkan siapa yang membuatnya, tetapi juga untuk meningkatkan daya tarik gambar dan nilai komersialnya. Beberapa item desain grafis lainnya ditandai dengan cara ini karena sebagian besar merupakan karya kolaborasi.

Setelah periode awal pengembangan di Paris, London dan Brussels, gaya Art Nouveau menyebar ke kota-kota besar Eropa lainnya, terutama Glasgow, Munich, Barcelona, Turin, Budapest, Praha dan Helsinki, serta pantai timur Amerika Serikat. Art Nouveau dalam istilah Austria disebut (Vienna Secession). Sementara dalam istilah Jerman disebut (Jugendstill).

- Rangkaian hal dan peristiwa penting yang terjadi

  Belle Époque: sebuah periode di Prancis (1871 – 1914) yang dianggap sebagai "golden age" sebelum terjadinya WW1.

  Bubbles Poster: poster yang menuai banyak kritikan pada awal kemunculannya karena menggabungkan seni lukisan kontemporer dengan konteks komersial

  Morris Column: kolom berbentuk silinder yang berfungsi sebagai kolom iklan. Salah satu hal iconic yang berada di Paris.

  Salon des Indépendants: pameran karya seni tahunan yang diadakan di Paris sejak tahun 1884 oleh organisasi himpunan artist- artist independen.

  Affichomanie: sebuah istilah dalam Bahasa Perancis untuk menyebut para kolektor poster (*poster maniac*) pada masa Art Nouveau.

- Rangkaian karakteristik visual

  Linear lines – Flat colours – Female figure – Plant-like ornament – Dynamic ornament.

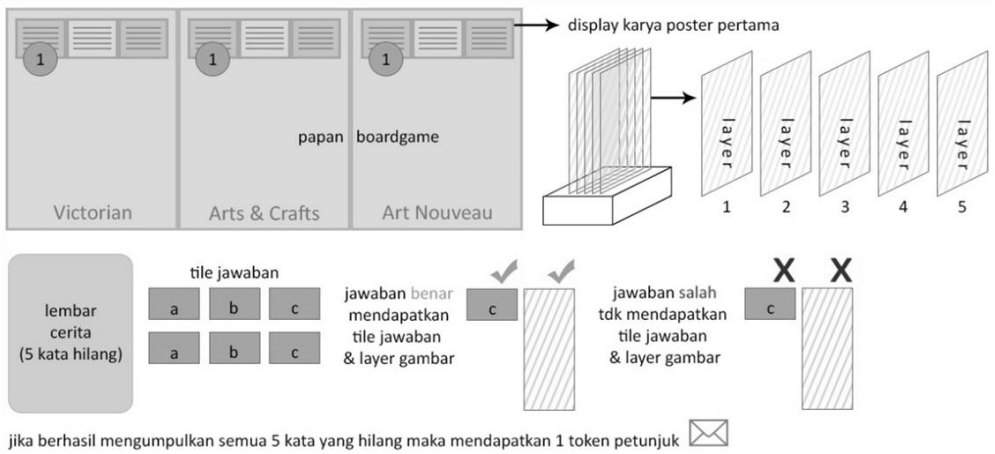
5.2.2 Mekanisme Boardgame

Boardgame merupakan permainan kooperatif yang menggunakan tipe *thematic games* dan *family games*. Dimana para pemain bekerja sama melawan 1 pemain untuk memenangkan permainan. Jumlah pemain yang ditentukan adalah 2 – 6 orang. Mekanisme permainan diawali dari penyusunan *storyline boardgame* untuk membangun suasana permainan. Cerita yang diangkat merupakan kejadian atau *event* yang lazim terjadi dalam dunia desain, yaitu pameran karya seni (karya poster). Kemudian penerapan konten yang sudah ditentukan kedalam alur permainan yang dibagi menjadi 4 tahap.

Storyline: Seorang desainer berencana untuk mengadakan pameran karya seni kumpulan poster dari aliran gaya desain sebelum abad ke-20, yaitu Victorian, Arts and Crafts, dan Art Nouveau untuk memperingati World Design Day yang jatuh pada tanggal 27 April. Desainer ini meminta tolong para desainer lainnya untuk membantu mewujudkannya. Tantangannya adalah desainer bekerjasama untuk melewati 3 babak seleksi dalam bentuk 45 pertanyaan pilihan ganda, dan 1 tahap penentuan dari seorang kurator untuk meloloskan layer demi layer desain poster. Semakin banyak pertanyaan yang terjawab, semakin lengkap karya yang bisa dipersembahkan dalam pameran.

- **Seleksi 1: Rangkaian Cerita**

Melengkapi 5 kata yang hilang pada lembar cerita latar belakang. Kurator membacakan ceritanya kemudian memberikan 3 pilihan tile jawaban dan desainer memilih jawaban yang sesuai. Jika jawabannya benar, maka desainer dapat menyimpan tile tersebut dan memperoleh 1 layer desain poster. Jika berhasil melengkapi ke-5 kata yang hilang, maka desainer mendapatkan token petunjuk. Tetapi jika jawabannya salah, berarti tidak mendapatkan keduanya dan melanjutkan ke pertanyaan berikutnya.

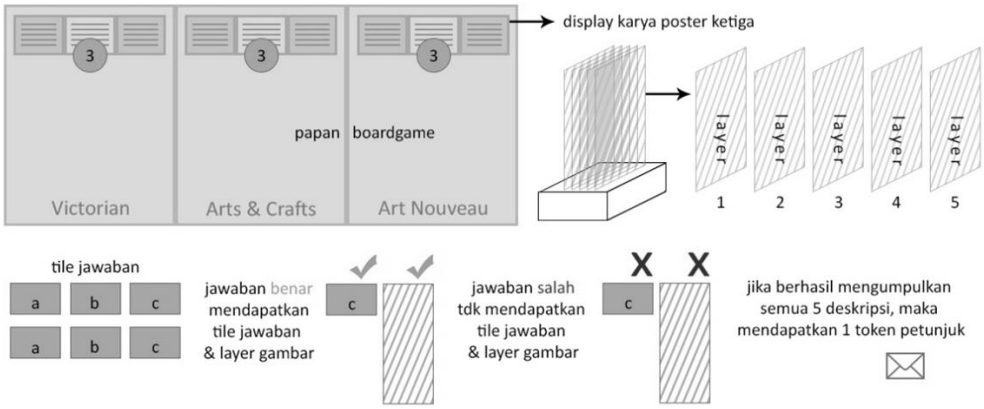


Gambar 5.2 Mekanisme boardgame 1. (sumber: Jofan, 2020)

Tujuan dari seleksi pertama adalah menyelesaikan desain poster, sedikitnya 1 poster dan sebanyaknya 3 poster untuk melanjutkan ke seleksi kedua. Jika tidak ada satupun, maka desainer dinyatakan gagal dan permainan selesai.

- **Seleksi 2: Rangkaian Peristiwa**

Menjawab 5 deskripsi peristiwa penting yang dijelaskan oleh kurator. Kurator menunjukkan kartu karya poster, menjelaskan kata kuncinya kemudian memberikan 3 pilihan tile jawaban dan desainer memilih jawaban yang sesuai. Jika jawabannya benar, maka desainer dapat menyimpan kartu dan tile tersebut serta memperoleh 1 layer desain poster. Jika berhasil melengkapi ke-5 deskripsi peristiwa, maka desainer mendapatkan token petunjuk. Tetapi jika jawabannya salah, berarti tidak mendapatkan ketiganya dan melanjutkan ke pertanyaan berikutnya.

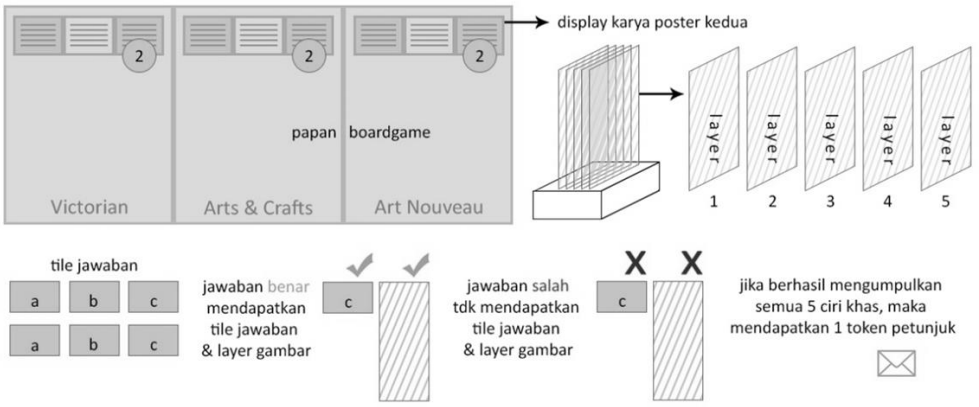


Gambar 5.3 Mekanisme boardgame 2. (sumber: Jofan, 2020)

Tujuan dari seleksi kedua adalah menyelesaikan desain poster, sedikitnya 1 poster dan sebanyaknya 3 poster untuk melanjutkan ke seleksi ketiga. Jika tidak ada satupun, maka desainer dinyatakan gagal dan permainan selesai.

- **Seleksi 3: Rangkaian Karakteristik**

Menentukan 5 karakteristik yang sesuai pada setiap aliran. Kurator memberikan 3 pilihan tile jawaban dan desainer memilih jawaban yang sesuai. Jika jawabannya benar, maka desainer dapat menyimpan tile tersebut dan memperoleh 1 layer desain poster. Jika berhasil menyelesaikan ke-5 karakteristik, maka desainer mendapatkan token petunjuk. Tetapi jika jawabannya salah, berarti tidak mendapatkan keduanya dan melanjutkan ke pertanyaan berikutnya.



Gambar 5.4 Mekanisme boardgame 3. (sumber: Jofan, 2020)

Tujuan dari seleksi ketiga adalah menyelesaikan desain poster, sedikitnya 1 poster dan sebanyaknya 3 poster untuk melanjutkan ke tahap penentuan. Jika tidak ada satupun, maka desainer dinyatakan gagal dan permainan selesai.

- **Tahap Penentuan** (beserta gambar)

  Desainer dapat menggunakan token petunjuk di tahap ini sebagai berikut:

1) Menukarkan token untuk kesempatan kedua, menjawab pertanyaan sebelumnya yang salah. Jika menjawab benar, maka mendapatkan 1 tile dan 1 layer desain poster. Jika menjawab salah, maka tidak mendapatkan apapun.
2) Menukarkan token untuk layer desain poster saja tanpa menjawab pertanyaan sebelumnya yang salah. Sehingga tidak akan mendapatkan tile jawaban.

Skenario Keberhasilan (beserta gambar)

1) Mempersembahkan 9 layer desain poster lengkap dengan koleksi cerita, kartu karya poster, dan lukisan dari 3 aliran gaya desain.
2) Mempersembahkan 6 layer desain poster lengkap dengan koleksi cerita, kartu karya poster, dan lukisan dari 2 aliran gaya desain.
3) Mempersembahkan 3 layer desain poster lengkap dengan koleksi cerita, kartu karya poster, dan lukisan dari 1 aliran gaya desain.
4) Mempersembahkan 6 layer desain poster tetapi koleksi cerita, kartu karya poster, dan lukisan dari tile jawaban tidak lengkap.
5) Mempersembahkan 3 layer desain poster tetapi koleksi cerita, kartu karya poster, dan lukisan dari tile jawaban tidak lengkap.

5.2.3 Ilustrasi

Gaya ilustrasi yang digunakan adalah gaya kartun dan gaya dekoratif. Gaya kartun dipresentasikan dengan *lineart* dan warna flat. Sementara gaya dekoratif terdiri dari gabungan beberapa *pattern*, tekstur, dan ornamen untuk memberikan kesan simbolik. Pengerjaan ilustrasi dilakukan dengan melihat foto referensi dan diekseskusi menggunakan gabungan teknik sketsa manual dan pewarnaan digital.

5.2.4 Warna

Warna utama yang digunakan pada *boardgame* adalah gradasi atau *tone* dari warna coklat. Gradasi warna coklat memiliki *warm undertone* (warna panas/ hangat) pada umumnya. Penggunaan warna tersebut untuk memberikan kesan lampau, antik, dan elegan yang sesuai dengan tema sejarah aliran gaya desain.

Warna juga dikombinasikan dengan warna ungu, hijau, dan biru yang memiliki *cool undertone* (warna dingin/ sejuk) untuk menyeimbangi paduan warna coklat.

Warna tersebut juga untuk membedakan setiap aliran, yaitu warna ungu untuk aliran Victorian memberikan kesan *royalty* dan kemewahan. Warna hijau untuk aliran Arts and Crafts memberikan kesan natural dari kesegaran dedaunan dan tanaman. Warna biru untuk aliran Art Nouveau memberikan kesan kebebasan dalam berimajinasi dan berekspresi. Warna- warna yang dipilih memperhatikan psikologi warna terhadap intisari dari sejarah setiap aliran gaya desain yang disimpulkan oleh penulis.

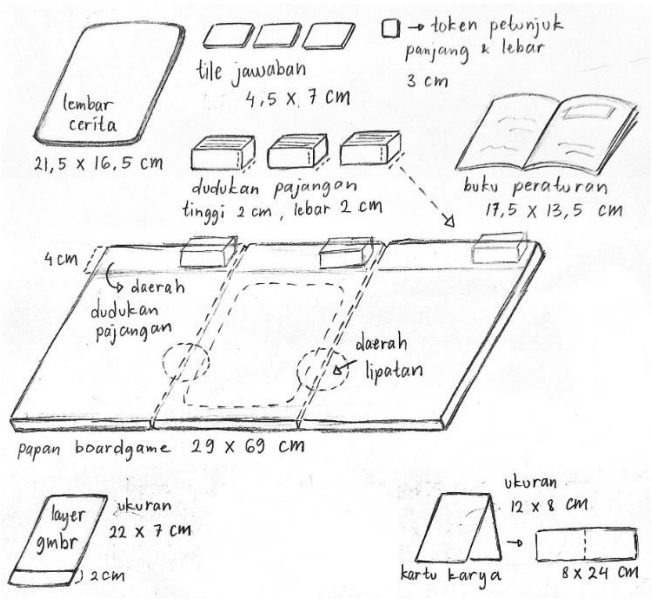
5.2.5 Tipografi

Tipografi yang digunakan pada *boardgame* adalah serif, san serif, dan dekoratif. Jenis *typeface* serif digunakan untuk pemberian judul pada setiap komponen *boardgame*. Jenis *typeface* san serif digunakan untuk isi konten dan penjelasan.

Kedua jenis font tersebut dipilih dari tingkat keterbacaan dan sisi visual yang sesuai dengan tema. Font juga dipilih berdasarkan dominasi font yang dipakai di setiap aliran gaya desain pada masanya. Sehingga memiliki keakuratan dan kesan bersejarah dalam penyajiannya. Sementara judul utama *boardgame* didesain lebih dekoratif yang sekaligus berfungsi sebagai logo *boardgame*.

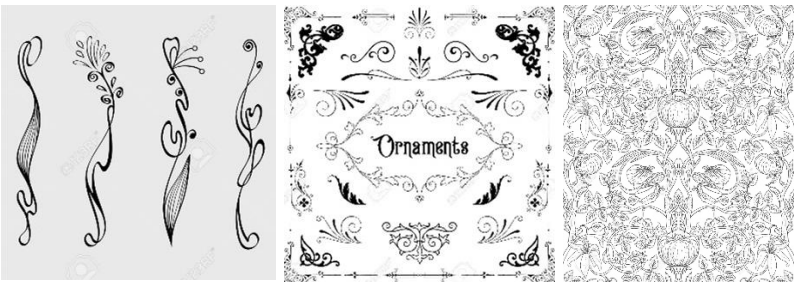
5.3 Proses Desain

Proses desain diawali dari penentuan ukuran setiap komponen *boardgame* yang ditetapkan berdasarkan *dummy* atau model tiruan yang dibuat dari kertas HVS. Kemudian dilanjutkan dengan perancangan 3 jenis ilustrasi *background* yang akan diterapkan di papan *boardgame*, lembar cerita, token petunjuk, dan kartu karya poster.

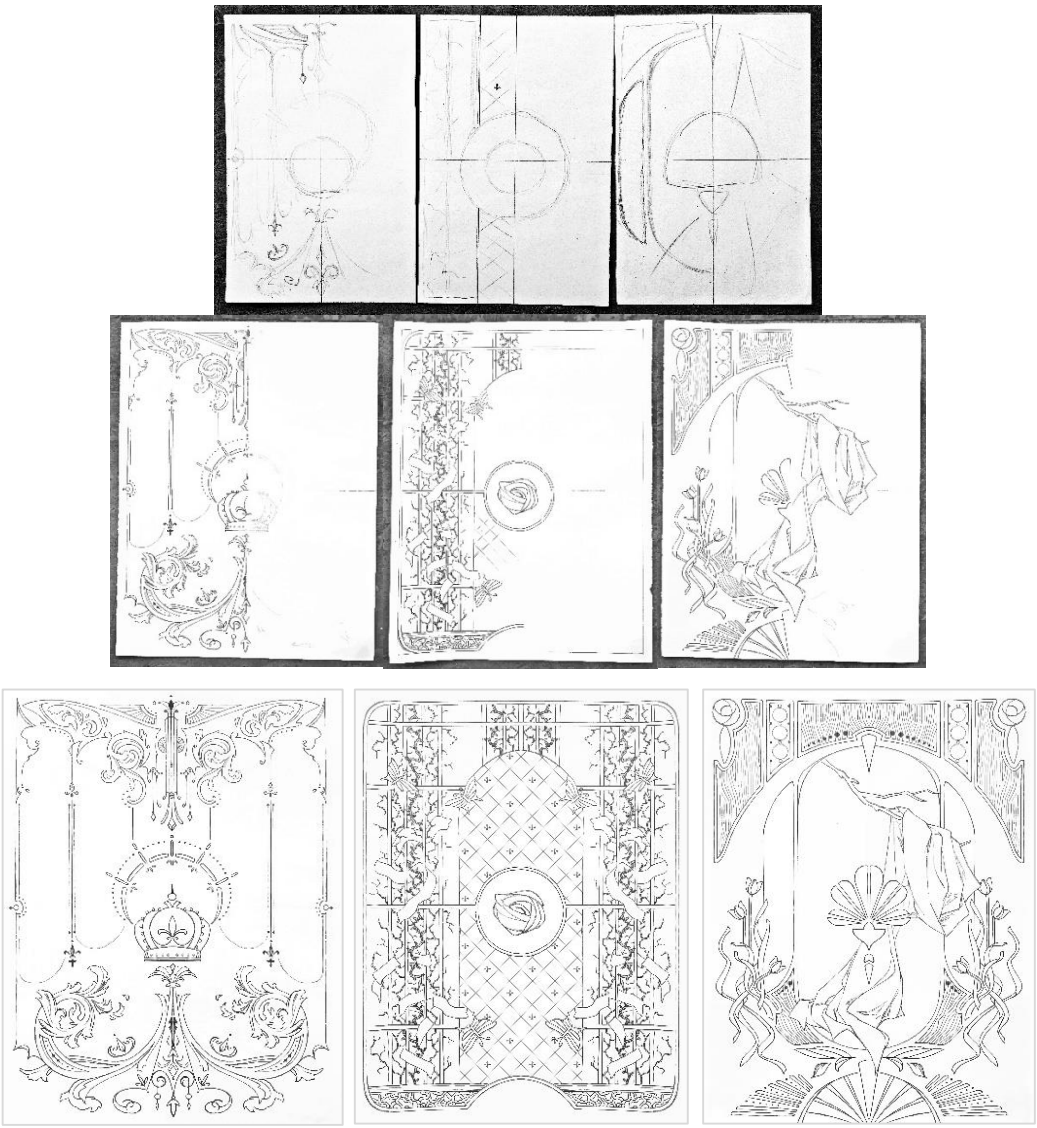


Gambar 5.5 Proses desain 1.

Lalu penulis juga mencari referensi mengenai macam ornamen, *pattern*, *lettering*, dan contoh desain yang menggunakan ciri khas dari aliran gaya Victorian, Arts and Crafts, Art Nouveau.



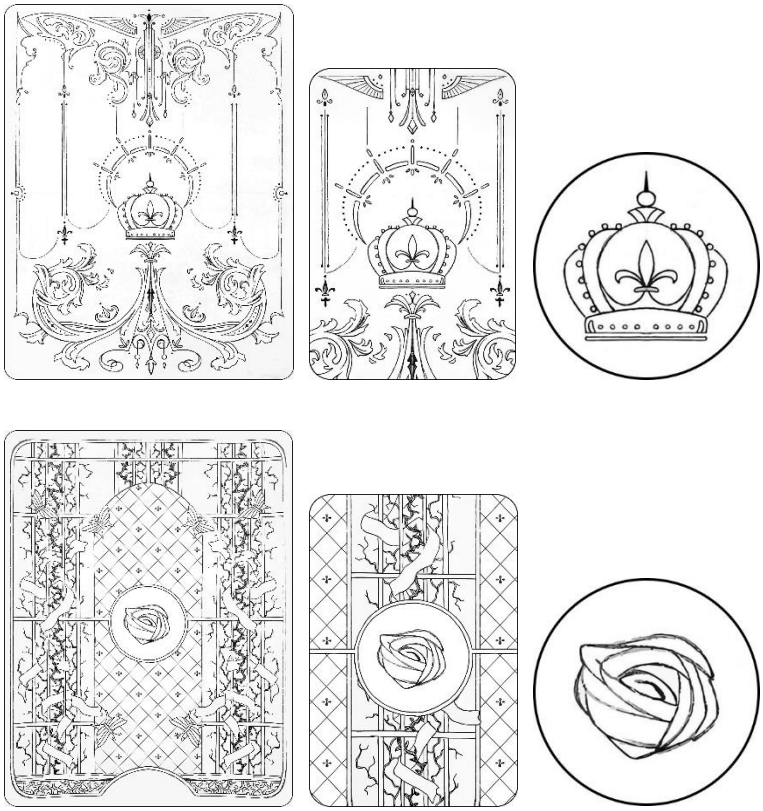
Gambar 5.6 Referensi ornament dekoratif. (sumber: 123RF.com, 2020)



Gambar 5.7 Proses desain 2.

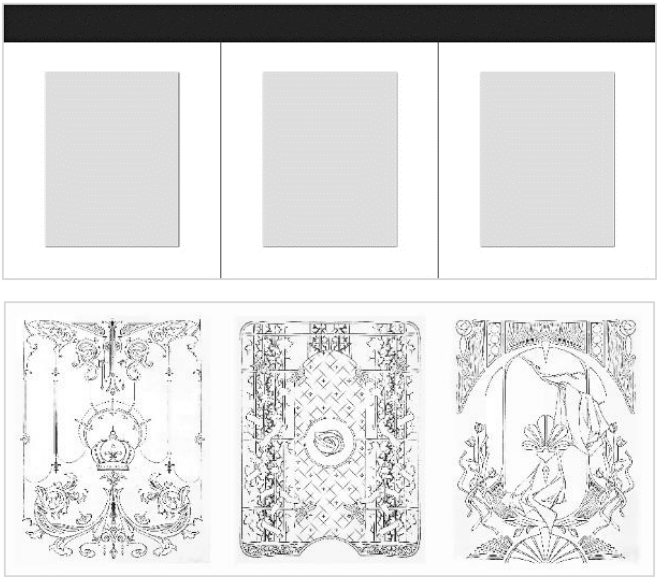
Komposisi yang dibuat adalah *center align*, sehingga hal pertama yang didesain adalah *item* penanda untuk membedakan ketiga jenis aliran. Gambar mahkota kerajaan sebagai penanda aliran Victorian, gambar stilasi bunga mawar sebagai penanda aliran Arts and Crafts, gambar bunga berbentuk geometrik sebagai penanda aliran Art Nouveau. Kemudian desain *background* keseluruhan menggunakan konsep *mirroring*, sehingga satu sisi (bagian kiri) yang di buat terlebih dahulu. Ilustrasi dibuat dari sketsa manual yang kemudian didigitalisasi dengan cara *tracing*. *Item* penanda digunakan ke seluruh komponen *boardgame* dengan posisi yang sama (*center align*), sementara ilustrasi *background* dikomposisikan berbeda- beda menyesuaikan ukuran tiap komponen *boardgame*. Gambar diatas merupakan sketsa final untuk mewaliki aliran Victorian, Arts and Crafts, dan Art Nouveau.

Kemudian sketsa tersebut diterapkan ke beberapa komponen *boardgame* untuk menentukan *layout*-nya. Komponen- komponen tersebut diantaranya, (dimulai dari kiri) lembar cerita berukuran 21,5 x 16,5 cm, kartu karya poster berukuran 12 x 8 cm, dan token petunjuk berdiameter 3 cm.

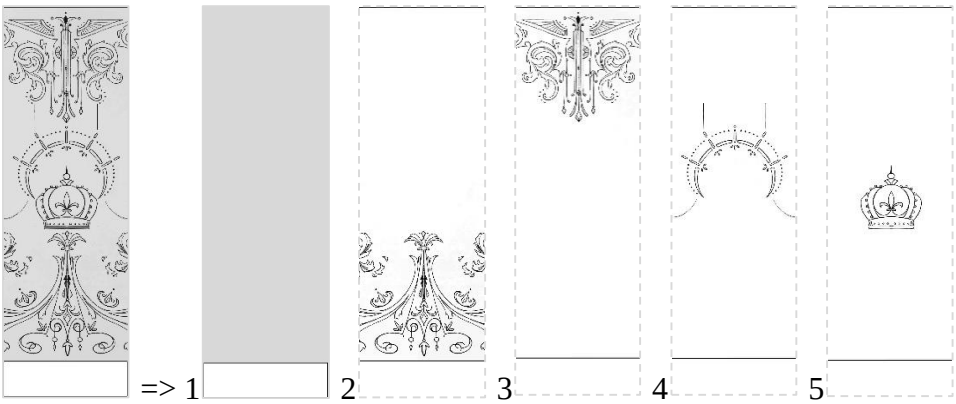


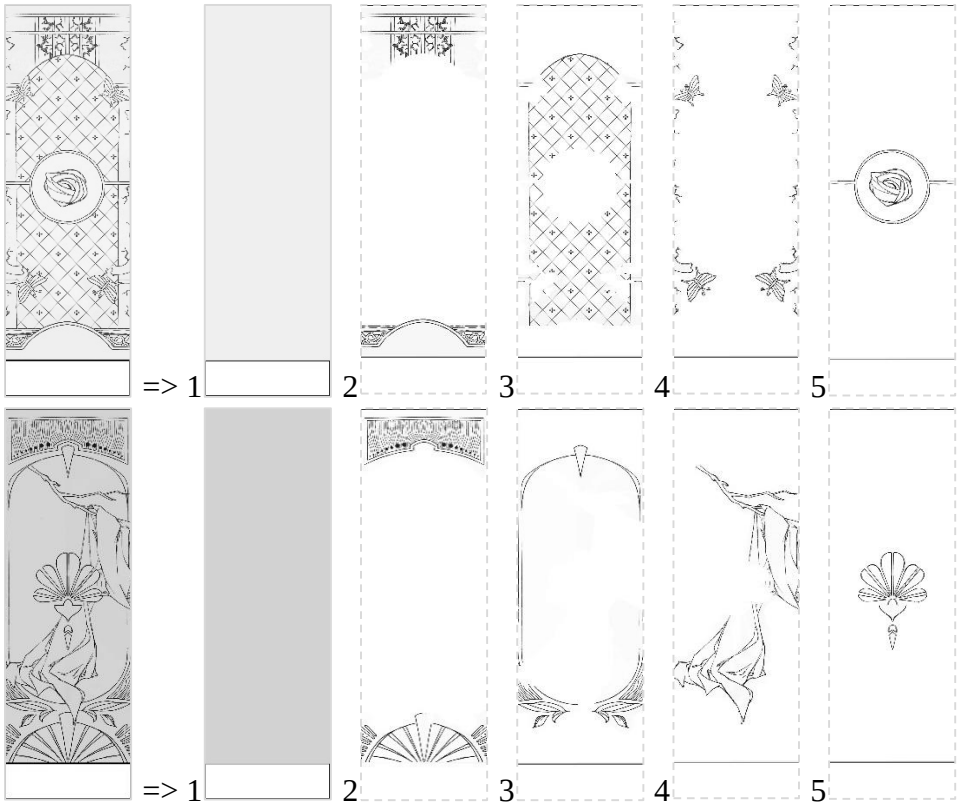
Gambar 5.8 Proses desain 3.

Kemudian diterapkan finalisasi *layout* dan desain papan *boardgame* dari sisi belakang dan sisi depan (area permainan). Papan berukuran 29 x 69 cm. Penulis juga melakukan uji coba pembagian layer gambar menjadi 5 bagian dari contoh ilustrasi yang telah didesain. Kartu layer desain poster berukuran 22 x 7 cm.



Gambar 5.9 Proses desain 4.

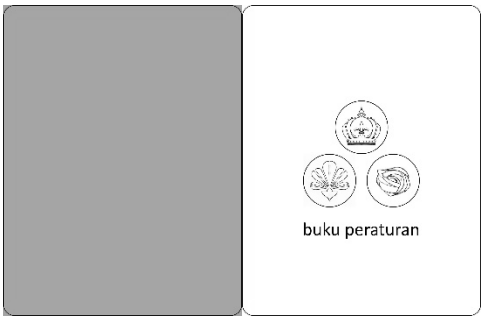




Gambar 5.10 Proses desain 5.

Gambar 5.11 Proses desain 6.

Gambar diatas merupakan konsep desain dan *layout* tile jawaban. Sisi depan atau area permainan berisikan pilihan jawaban benar dan salah. Jika jawaban salah, maka akan menunjukkan tanda *stop* dibagian belakangnya ketika tile dibalik. Jika jawaban benar, maka akan menunjukkan potongan dari suatu lukisan dibagian belakangnya ketika tile dibalik. Lukisan mempresentasikan suasana dari setiap aliran. Ukuran tile adalah 4,5 x 7 cm.



Gambar disamping merupakan desain *cover* dan *layout* dari buku peraturan. Ukuran buku peraturan adalah 17,5 x 27 cm.

Gambar 5.12 Proses desain 7.

Kemudian penentuan elemen visual berupa tipografi dan warna. Berikut merupakan referensi yang telah melalui proses pemilihan.

Gambar 5.13 Proses desain 8. (sumber: Dafont.com, 2020)

Gambar 5.14 Proses desain 9. (sumber: color-hex.com, 2020)

Gambar 5.15 Proses desain 10.

Selanjutnya merupakan tahap ilustrasi untuk kartu karya poster. Ilustrasi didesain berdasarkan konten dan alur permainan bagian rangkaian peristiwa. Sehingga ilustrasi terdiri dari 15 buah desain. Proses desain diawali dari pencarian 5 referensi karya dari setiap aliran desain, kemudian penggambaran ulang dengan teknik sketsa *lineart*. Sketsa didesain lebih sederhana menggunakan gaya kartun.

Gambar 5.16 Referensi karya aliran Victorian.

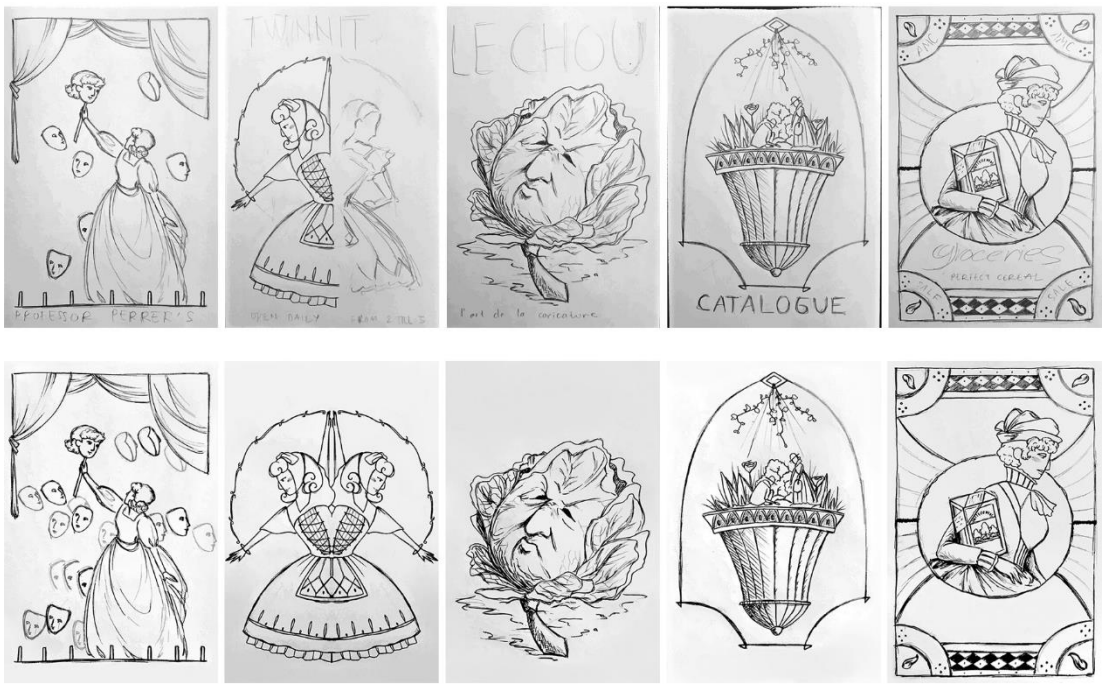
1) Grand provincial tour of Messrs, Strange & Wilson's great pictorial, scientific, musical, and illusionary entertainment playbill 1877 (sumber: British Library (bl.uk))

2) The pygopagi twins egyptian hall freak show playbill 1880 (sumber: ebay.ie)

3) Les Poires, Le Charivari 1834 (sumber: commons.wikimedia.org)

4) Bliss and sons illustrated handbook 1879 (sumber: americanantiquarian.org)

5) AMC Perfect Cereals trade card 1870 – 1900 (sumber: americanantiquarian.org)



Gambar 5.17 Proses desain 11.

Gambar diatas merupakan hasil interpretasi dan sketsa final kartu karya poster aliran Victorian dari referensi karya aslinya. Sesuai urutannya dari kiri: 1) mempresentasikan theatre, 2) mempresentasikan freak show, 3) mempresentasikan satirical, 4) mempresentasikan farming, 5) mempresentasikan trade card.

Gambar 5.18 Referensi karya aliran Arts amd Crafts.

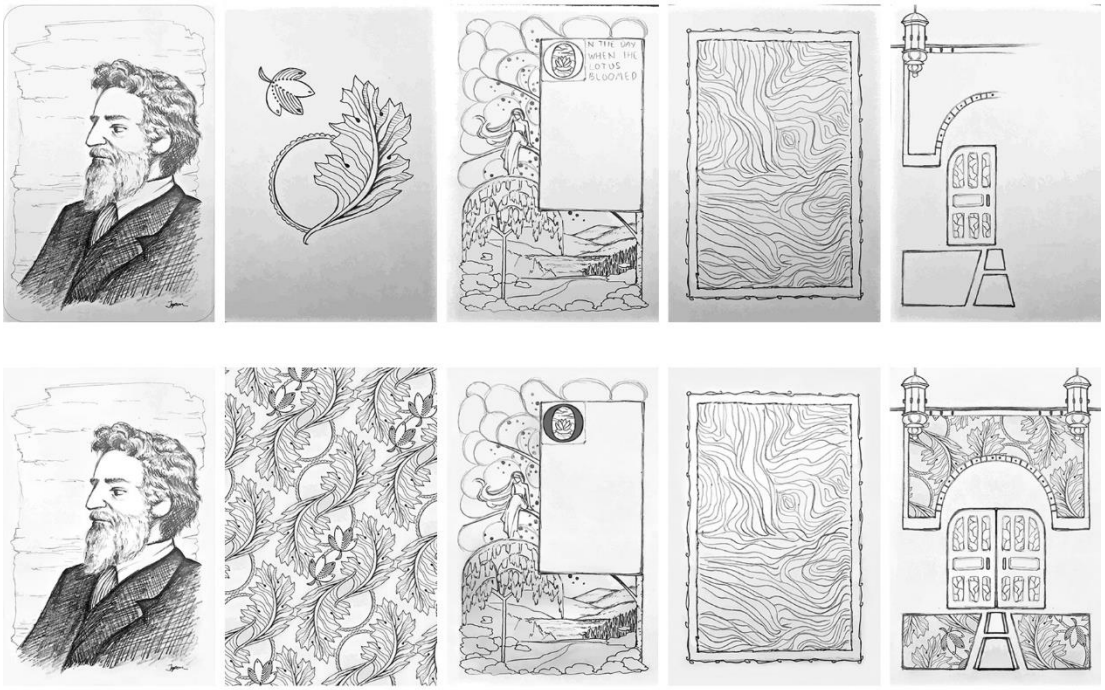
1) William Morris Portrait. (sumber: morrisedition.lib.uiowa.edu)

2) Acanthus textile pattern 1874. (sumber: williammorristile.com)

3) The Miracles of Our Lord Illuminated book 1848. (sumber: memorangapp.com)

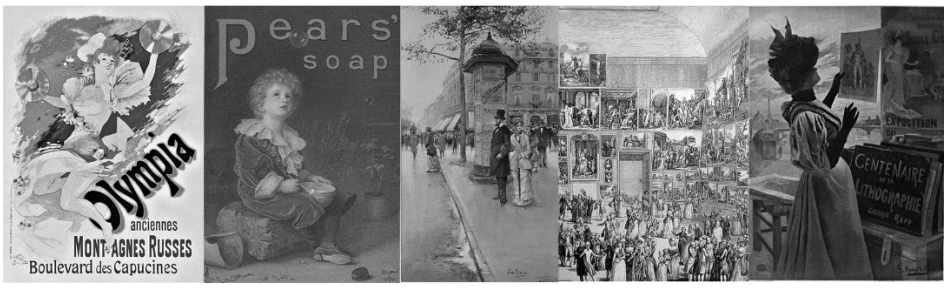
4) The Works of Geoffrey Chaucer book 1896. (sumber: commons.wikimedia.org)

5) Fifth Exhibition of the Arts and Crafts Exhibition Society at the New Gallery 1896. (sumber: britishartstudies.ac.uk)



Gambar 5.19 Proses desain 12.

Gambar diatas merupakan hasil interpretasi dan sketsa final kartu karya poster aliran Arts and Crafts dari referensi karya aslinya. Sesuai urutannya dari kiri: 1) mempresentasikan William Morris, 2) mempresentasikan textile & wallpaper, 3) mempresentasikan illuminated book, 4) mempresentasikan legend & poetry, 5) mempresentasikan exhibition society.



Gambar 5.20 Referensi karya aliran Art Nouveau.

1) Olympia poster by Jules Chéret 1898. (sumber: clarkfineart.com)

2) Pears' Soap Bubbles poster. (sumber: pinterest.com)

3) Parisian Street Scene by Jean Béraud 1885. (sumber: frenchmoments.eu)

4) Salon du Louvre 1787. (sumber: readtiger.com)

5) Hugo d'Alési, Exhibition of the Centenary of lithography Galerie Rapp 1895. (sumber: peccadille.net)

Gambar 5.21 Proses desain 13.

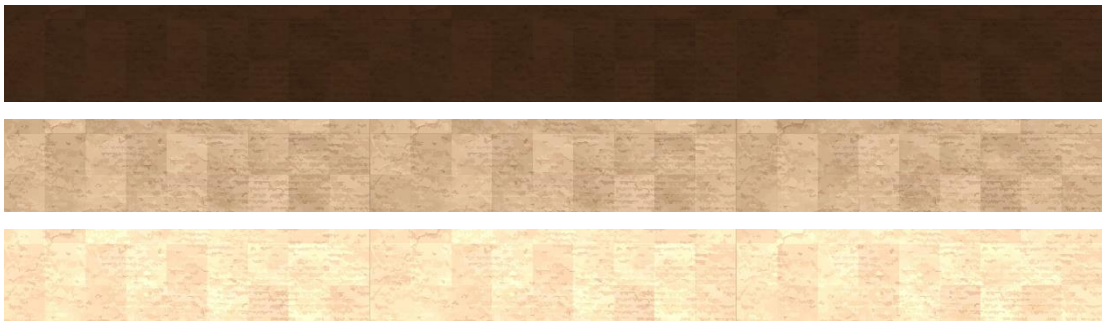
Gambar diatas merupakan hasil interpretasi dan sketsa final kartu karya poster aliran Art Nouveau dari referensi karya aslinya. Sesuai urutannya dari kiri: 1) mempresentasikan Belle Époque, 2) mempresentasikan Bubbles poster, 3) mempresentasikan Morris column, 4) mempresentasikan Salon des Indépendants, 5) mempresentasikan affichomanie.

5.4 Implementasi Desain

Berikut merupakan desain akhir dari setiap komponen *boardgame*.

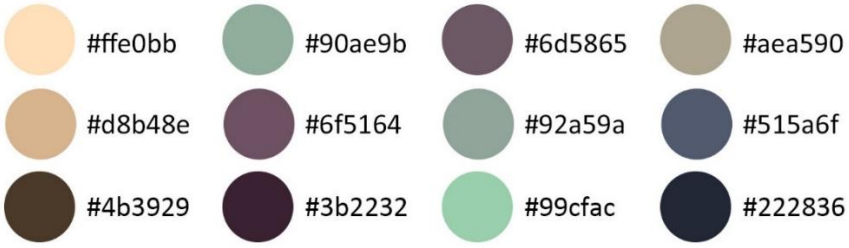
Gambar 5.22 Hasil judul dan logo boardgame.

Gambar diatas merupakan desain logo *boardgame*. Logo terdiri dari *typeface* serif yang diberi dekorasi garis dan titik. Kemudian ditambah presentasi ilustrasi simbolis yang mewakili aliran Victorian, Arts and Crafts dan Art Nouveau.



Gambar 5.23 Hasil pattern dan tekstur.

Gambar diatas merupakan finalisasi desain *background* yang akan digunakan ke setiap komponen *boardgame*.



Gambar 5.24 Hasil palet warna utama.

Gambar diatas merupakan palet warna- warna utama yang diaplikasikan kedalam ilustrasi komponen- komponen *boardgame*.

Gambar 5.25 Hasil tipografi yang digunakan.

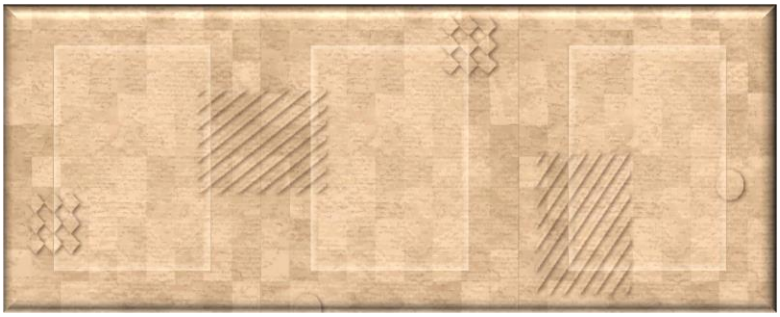
Gambar diatas merupakan finalisasi tipografi yang dipilih.

Gambar 5.26 Hasil ilustrasi utama.

Gambar diatas merupakan finalisasi ilustrasi dan warna untuk membedakan setiap aliran gaya desain. Desain tersebut akan diaplikasikan ke salah satu komponen *boardgame*, yaitu lembar cerita. Desain digunakan sebagai cover/ sampul lembar cerita, dimana berisikan informasi rangkaian cerita latar belakang.

5.4.1 Papan Boardgame

Komponen yang pertama adalah papan *boardgame*. Berikut final desain papan *boardgame* dari sisi depan (area permainan) dan sisi belakang.



Gambar 5.27 Hasil papan boardgame.

5.4.2 Lembar Cerita

Komponen yang kedua adalah lembar cerita. Merupakan komponen yang digunakan dalam proses permainan pada babak/ seleksi pertama, yaitu rangkaian cerita. Berisikan intisasi/ latar belakang setiap aliran gaya desain. Terdapat 5 kata yang hilang yang harus dilengkapi oleh para pemain untuk menampilkan keutuhan informasi dan sebagai salah satu objektif permainan.

Gambar 5.28 Hasil lembar cerita.

5.4.3 Kartu Karya Poster

Komponen yang ketiga adalah kartu karya poster. Merupakan komponen yang digunakan dalam proses permainan pada babak/ seleksi kedua, yaitu rangkaian peristiwa. Berisikan ilustrasi bergaya kartun, dimana 1 pemain (sebagai kurator) akan mendeskripsikan ilustrasi tersebut yang sesuai dengan keterangan informasi yang tersedia dibalik kartu (sisi belakang). Dan para pemain lainnya mencoba untuk menebak apa yang dimaksudkan dari deskripsinya.

Gambar 5.29 Hasil kartu karya poster.

5.4.4 Tile Jawaban

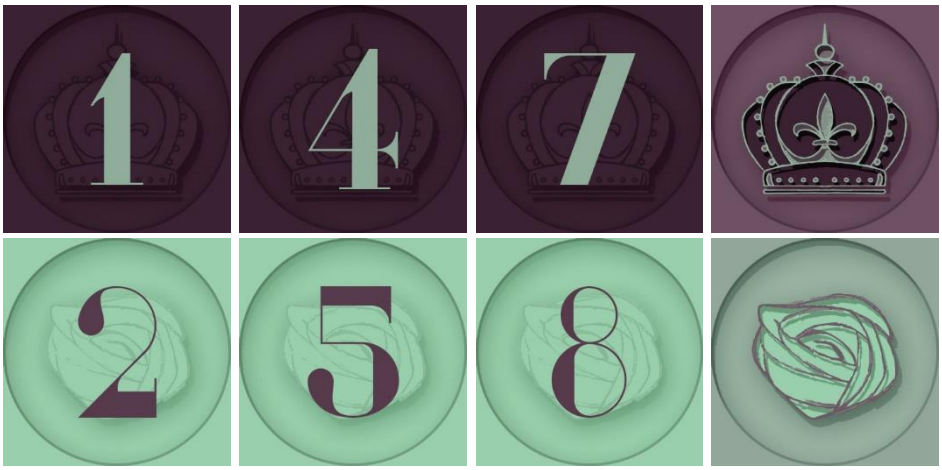
Komponen yang keempat adalah tile jawaban. Dibagi menjadi 2 jenis, yaitu jawaban benar dan jawaban salah. Jawaban salah ditunjukkan dengan tanda *stop* dibagian belakang tile. Jawaban benar ditunjukkan dengan potongan ilustrasi dibagian belakang tile. Dimana bila tile jawaban benar tersebut disusun secara berurutan, akan membentuk rangkaian ilustrasi yang mempresentasikan setiap aliran gaya desain.

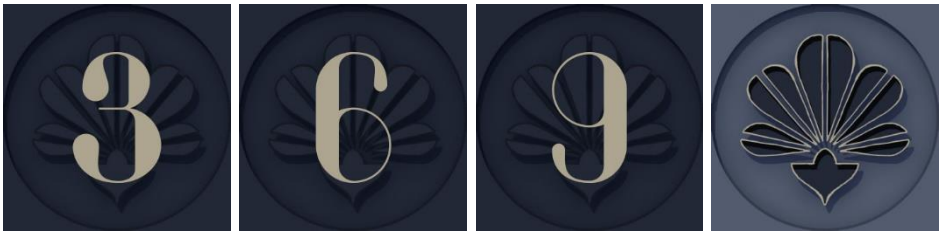
Gambar 5.30 Hasil tile jawaban benar.

Gambar 5.31 Hasil tile jawaban salah.

5.4.5 Token Petunjuk

Komponen yang kelima adalah token petunjuk. Merupakan komponen yang digunakan dalam proses permainan pada babak terakhir atau tahap penentuan. Sisi belakang token merupakan ilustrasi simbolik dari setiap aliran gaya desain. Sementara sisi depan berisikan angka. Angka tersebut merupakan penomoran yang disesuai dari kapan token tersebut diperoleh jika para pemain berhasil menyelesaikan misinya. Angka 1, 2, 3 diperoleh pada babak pertama permainan, angka 4, 5, 6 diperoleh pada babak kedua permainan dan angka 7, 8, 9 diperoleh pada babak ketiga permainan.

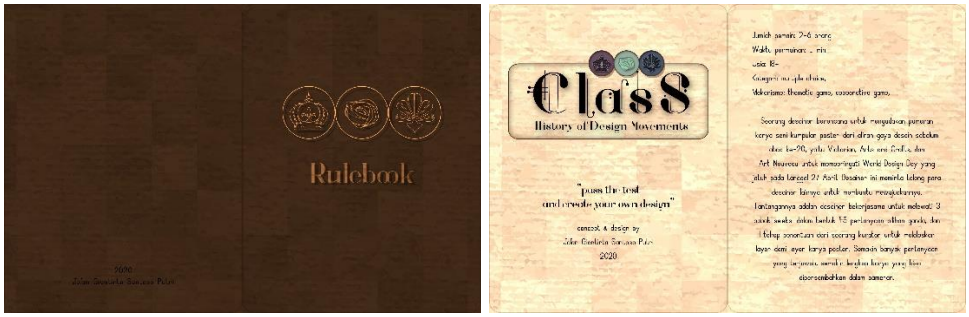




Gambar 5.32 Hasil token petunjuk.

5.4.6 Buku Peraturan

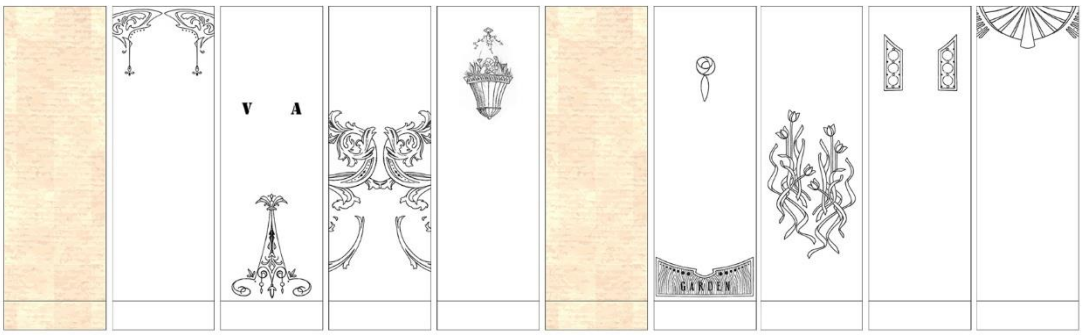
Komponen yang keenam adalah buku peraturan. Berisikan judul dan deskripsi *boardgame*, *storyline*, komponen *boardgame*, *setting* permainan, objektif permainan, penjabaran alur permainan, dan lain sebagainya.

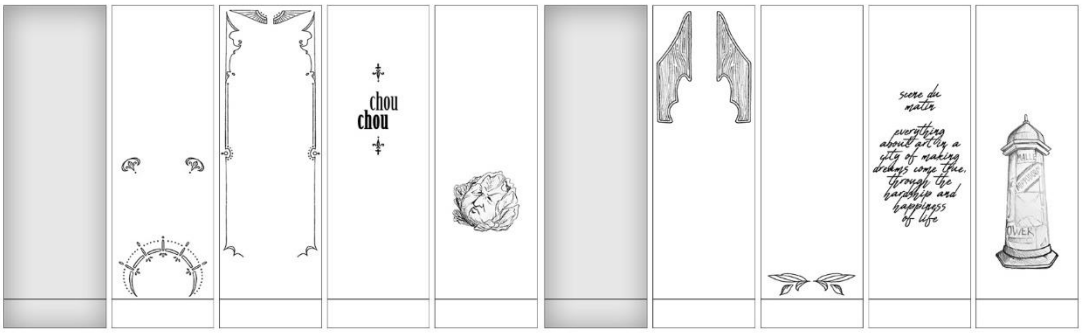


Gambar 5.33 Hasil buku peraturan.

5.4.7 Layer Desain Poster

Komponen yang ketujuh adalah layer desain poster. Merupakan komponen utama sebagai objektif permainan yang digunakan dari awal sampai akhir. Para pemain bebas menyusun layer- layer tersebut untuk membentuk suatu karya yang koheren. Salah satu syaratnya adalah karya terdiri dari 5 layer. Bila kurang dari 5 layer, maka tidak hanya karya akan terlihat tidak lengkap, tetapi juga tidak bisa mempersembahkan karya diakhir permainan ketika selesai.





Gambar 5.34 Hasil layer desain poster.

5.4.8 Dudukan Pajangan

Komponen yang kedelapan adalah dudukan pajangan. Berfungsi sebagai penyanggah layer desain poster.

Gambar 5.35 Dudukan pajangan.

5.5 Konsep Produksi

5.5.1 Konsep Prototyping

Bahan yang digunakan dalam proses *prototyping* adalah bahan yang mudah didapat dengan harga terjangkau bagi penulis. Merupakan bahan pengganti produksi pabrik dengan kriteria dan kualitas yang serupa. Diantaranya adalah:

1) Papan *boardgame*: menggunakan karton coklat dengan ketebalan 0,1 mm. kemudian dilapisi dengan stiker bontax disetiap pinggirannya. Lalu desain papan *boardgame* dicetak dengan kertas blues white dan direkatkan dipermukaan karton. Proses *prototype* papan *boardgame* serupa dengan proses pembuatan sampul buku tebal *(hardcover)*.
2) Dudukan pajangan: menggunakan karton coklat dengan ketebalan 0,1 mm. kemudian dilapisi dengan stiker bontax disetiap sisinya.
3) Lembar cerita: desain di kedua sisi dicetak dengan kertas blues white.
4) Tile jawaban: desain di kedua sisi dicetak dengan kertas blues white.

5) Kartu karya poster: desain di kedua sisi dicetak dengan kertas blues white.
6) Kartu layer desain poster: menggunakan plastik mika/ PVC transparan. Kemudian direkatkan desain karya poster yang telah dicetak dengan stiker vinyl transparan diatas permukaan plastik PVC.
7) Token petunjuk: menggunakan karton coklat dengan ketebalan 0,1 mm. kemudian dilapisi dengan stiker bontax disetiap pinggirannya. Lalu desain token petunjuk dicetak dengan kertas blues white dan direkatkan dipermukaan karton. Proses *prototype* token petunjuk serupa dengan proses papan *boardgame*.
8) Buku peraturan: dicetak menggunakan kertas HVS.

Gambar 5.36 Prototyping.

5.5.2 Metode Produksi

Metode produksi yang digunakan adalah membeli satu paket *boardgame* "Class: History of Design Movements" yang berisikan komponen- komponen *boardgame* berupa papan *boardgame*, 3 lembar cerita, 15 kartu karya poster, 54 kartu layer karya poster, 9 dudukan pajangan, 9 token petunjuk, 135 tile jawaban (45 tile jawaban benar dan 90 tile jawaban menjebak), dan buku peraturan.

5.5.3 USP (Unique Selling Point)

Unique Selling Point dari pembelian produk ini adalah tema dan visualisasi *boardgame* yang mengangkat tentang sejarah aliran gaya desain. Konten dirancang dan disusun menyerupai penataan pada pameran karya seni, dimana merupakan hal yang sangat familiar (lazim) diadakan di dunia desain. Memamerkan beberapa contoh karya poster yang mempresentasikan setiap aliran gaya desain. 9 desain poster utama dibagi menjadi 5 layer gambar, sehingga pemain dapat dengan bebas menyusun karya poster buatannya sendiri.

5.5.4 Pengembangan Produk

Beberapa point yang dapat dikembangkan pada produk ini adalah:

1) *Boardgame* dapat menjadi pilihan pertama pada saat proses belajar mengajar tentang sejarah aliran desain kepada mahasiswa jurusan desain.
2) *Boardgame* tidak hanya ditujukan untuk media pembelajaran mahasiswa jurusan desain, tetapi juga kedepannya dapat diperluas pemasarannya dan dinikmati oleh kalangan komunitas pegiat dan pecinta *boardgame*.

5.5.5 Perincian Biaya Produksi

Rincian bahan	**Biaya (Rp)**
Karton coklat 0,1 mm	8.000
Cetak kertas HVS 100g	28.000 (3.500 x 8 lembar)
Plastik PVC transparan 1 meter	22.500
Cetak kertas blues white	55.000 (5.500 x 10 lembar)
Cetak stiker vinyl transparan	9.000
Cetak stiker bontax	4.000
Double tape	6.000
Masking tape	6.000
Lem alteko	6.500
TOTAL	**145.000**

BAB VI
KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Mempelajari konteks sejarah pada setiap aliran gaya desain dapat mejadikan mahasiswa lebih peka terhadap faktor historis yang mempengaruhi perkembangan desain dan juga dapat mendorong pengambilan keputusan- keputusan yang lebih bermakna dalam berkarya. Dalam penerapkannya, mahasiswa akan mempelajari buku sejarah yang menyajikan konten sejarah terinci dan detail melalui metode belajar satu arah. Meskipun demikian, media dan metode yang digunakan memberikan kendala pada proses belajar dan pemahaman materi. Diantaranya kendala buku menggunakan bahasa asing serta ilustasi yang mempresentasikan setiap aliran tidak banyak, membuat mahasiswa menghabiskan waktu lebih banyak untuk membaca dan memahaminya. Sehingga diperlukannya media berbeda dengan metode belajar yang mulai banyak diterapkan saat ini, yaitu metode gamifikasi.

Gamifikasi adalah metode belajar yang menggunakan elemen permainan didalamnya, yaitu *achievement, rewards, story, time, personalization,* dan *micro interaction.* Memiliki 3 prinsip, yaitu *positive reinforcements, progress record*, dan *instant feedback* yang mampu mendukung minat belajar seseorang. Elemen dan prinsip gamifikasi ini dapat terlihat jelas dalam media *boardgame* yang saat ini terus berkembang dalam industri kreatif Indonesia. *Boardgame* menjadi alternatif media pembelajaran untuk memberdayakan kemampuan kreativitas dan memudahkan cara mempelajari sejarah aliran gaya desain. *Boardgame* "ClasS: History of Design Movements" merupakan solusi yang diberikan penulis untuk memecahkan rumusan masalah pada perancangan ini. Karena elemen permainan yang diterapkan dapat memberikan *instant feedback* yang berguna untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman mahasiswa terhadap sejarah aliran gaya desain, kemudian memperbaiki kekurangan mereka dengan bermain *boardgame* berulang kali untuk mengerti konten yang disajikan.

Boardgame mengangkat sejarah aliran Victorian, Arts and Crafts, dan Art Nouveau. Memiliki storyline yang menunjang suasana yang ada dalam industri desain, yaitu sebuah pameran karya seni. Pemain menjawab pertanyaan untuk melengkapi

informasi sejarah yang disediakan dan mengumpulkan layer demi layer desain poster untuk membentuk suatu karya poster yang koheren. Merupakan permainan kooperatif yang dapat dimainkan 2-6 orang dengan range usia 18 tahun ke atas. *Boardgame* dapat dijadikan referensi visual untuk mahasiswa membuat karya baru.

6.2 Saran

Saran untuk pengembangan produk kedepannya adalah sebagai berikut:

1. *Boardgame* dapat menjadi pilihan pertama pada saat proses belajar mengajar tentang sejarah aliran desain kepada mahasiswa jurusan desain.
2. *Boardgame* tidak hanya ditujukan untuk media pembelajaran mahasiswa jurusan desain, tetapi juga dapat diperluas pemasarannya dan dinikmati oleh kalangan komunitas pegiat dan pecinta *boardgame*.
3. *Boardgame* dapat dilanjutkan menjadi beberapa seri untuk melengkapi informasi sejarah aliran gaya desain yang ada pada abad ke-20.

DAFTAR PUSTAKA

Cramsie, Patrick (2010). The Story of Graphic Design. Hong Kong: Great Wall Printing Co. Ltd.

Jusuf, Heni (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. Jurnal TICOM Vol. 5 No. 1.

Saad, Rouzell Waworuntu (2020). Nilai yang Harus Diperjuangkan Mahasiswa Desain Grafis (online). (https://dgi.or.id/read/nilai-yang-harus-diperjuangkan-mahasiswa-desain-grafis.html), diakses Agustus 2020.

DGI (2016). Ezrena Marwan: Karena Desain Lebih dari Sekadar Pencarian Identitas (online). (https://dgi.or.id/inspiration/interview/ezrena-marwan-karena-desain-lebih-dari-sekadar-pencarian-identitas.html), diakses Agustus 2020.

Wirawan, Adichipta, R. (2019). Belajar Gamifikasi untuk Pembelajaran di Kelas (online). (http://www.adhicipta.com/belajar-gamifikasi-untuk-pembelajaran-di-kelas/), diakses April 2020.

Sari, Febriani (2020). Mengenal MDA Framework: Mechanics, Dynamics, dan Aesthetics (online). (https://www.gamelab.id/news/202-mengenal-mda-framework-mechanics-dynamics-dan-aesthetics), diakses April 2020.

Theknight (2019). Boardgame Genres (online). (https://tableknight.com/board-game-genres/), diakses April 2020.

Taru, Andi (2018). Komponen Boardgame (online). (https://www.playday.id/blog/43-komponen-board-game), diakses April 2020.

Vagansza (2015). 51 Game Mekanik yang Kerap Digunakan dalam Tabletop Game (online). (https://boardgame.id/51-game-mekanik-yang-kerap-digunakan-dalam-tabletop-game/), diakses April 2020.

Vagansza (2019). Mengenal Mekanik Kooperatif Bagian 1 (online). (https://boardgame.id/mengenal-mekanik-kooperatif/), diakses April 2020.

Vagansza (2019). Tips Merancang Board Game Kooperatif Bagian 2 (online). (https://boardgame.id/tips-merancang-board-game-kooperatif/), diakses April 2020.

BIODATA PENULIS

Nama	: Jofan Giantirta Santoso Putri
NRP	: 08311340000184
Tempat/ tanggal lahir	: Balikpapan, 19 Mei 1995
Bidang studi	: Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya
Alamat	: Jl. Keputih Perintis 1b No. 58
No. HP	: 082229208448
E-mail	: jofangiantirta@gmail.com