

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Desain

Pengertian desain menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengertian desain adalah rancangan, desain juga berkaitan dengan perancangan estetika, cita rasa, serta kreatifitas. Sedangkan arti desain menurut Mikke Susanto (dalam Fadlila, 2016) yaitu : “1. Rancangan/ seleksi atau aransemen dari elemen formal karya seni; 2. Ekspresi konsep seniman dalam berkarya yang mengkomposisikan berbagai elemen dan unsur-unsur yang mendukung. Desain merupakan aktivitas menata unsur-unsur karya seni yang memerlukan pedoman yaitu azas-azas desain (principles of design), antara lain unity, balance, rhythm, dan proporsi. Desain sangat terkait dengan komponen visual seperti garis, warna, bentuk/bangun, tekstur dan value. Desain pada saat-saat tertentu memang telah dianggap sebuah karya seni yang telah selesai, hal ini tinggal tergantung pada persoalan konsep penciptanya sendiri.”

2.2 Pengertian Visualisasi

Visualisasi adalah rekayasa dalam pembuatan gambar, diagram atau animasi untuk penampilan suatu informasi. Visualisasi merupakan pengungkapan suatu gagasan atau perasaan dengan menggunakan bentuk gambar, tulisan (kata dan angka), peta grafik, dan sebagainya; proses pengubahan konsep menjadi gambar visual untuk disajikan lewat karya seni atau visual (Fadlila, 2016). Lebih lanjut dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, visualisasi adalah (1) pengungkapan suatu gagasan atau perasaan dengan menggunakan bentuk gambar, tulisan (kata dan angka), peta, grafik, dan sebagainya, (2) proses pengubahan konsep menjadi gambar untuk disajikan lewat televisi oleh produsen.

2.3 Media Pembelajaran

Menurut Latuheru (dalam Asna, 2022) mengemukakan bahwa media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran. Sedangkan media pembelajaran adalah segala sarana, alat dan media yang digunakan dalam

proses pembelajaran. Media pembelajaran memiliki jenis yang berbeda-beda antara lain :

1. Media Visual

Media yang dapat dilihat seperti poster, gambar grafik, board game, dan lainnya. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam bentuk-bentuk visual. Selain itu fungsi media visual juga berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, menggambarkan fakta yang mungkin dapat mudah untuk dicerna dan diingat jika disajikan dalam bentuk visual.

2. Media Audio

Media yang menggunakan sesuatu yang dapat di dengar seperti radio, cd mp3, dan lainnya.

3. Audio Visual

Menggabungkan penglihatan dan pendengaran sebagai media bantu. Pada audio visual siswa bisa melihat dan mendengar, contoh nya seperti film pendek.

4. Menggunakan Media Realita

Media yang benar benar real seperti tumbuhan, binatang, orang yang berkegiatan, dan sebagainya.

2.4 “Manner Castle” sebagai Board Game

2.4.1 Pengertian Board Game

Board game adalah permainan yang melibatkan sejumlah benda yang ditempatkan dan saling bertukar tempat berdasarkan aturan tertentu, pada sebuah permukaan yang sudah diberi tanda atau sebuah papan. *Jenis board game* sangat beragam dan terus berkembang, mulai dari yang tidak memiliki tema spesifik sampai dengan tema khusus. Aturan permainannya pun beragam dari yang sederhana sampai yang detail dan kompleks (N. M. Wijaya et al., 2016). *Board game* biasanya dilengkapi dengan atribut tambahan seperti pion, kartu, token maupun uang mainan. Karena itu setiap pemain dapat berinteraksi secara langsung dengan pemain lain (Rahmani et al., 2020).

2.4.2 Jenis – jenis Board Game

Bell dalam (N. M. Wijaya et al., 2016), Board Game telah dikelompokkan berdasarkan beberapa kategori:

a. *Strategy Board game*

Permainan yang menggunakan strategi dan juga keahlian dari pemainnya untuk dapat memenangkan permainan. Contoh : catur.



Gambar 2.1 Board Game Catur

(Sumber: www.idntimes.com)

b. *German-Style Board game atau Eurogames*

Memiliki peraturan yang sederhana, dan mengajak pemainnya untuk lebih memikirkan strategi, dan tidak bergantung pada keberuntungan. Contoh : German-Style Board game atau Eurogames adalah Puerto Rico.

c. *Race Game*

Board game jenis ini adalah berlomba untuk mencapai akhir permainan dengan cara menggerakkan bidak mereka. Contoh : ludo.



Gambar 2.2 Board Game Ludo

(sumber: www.id.wikihow.com)

d. *Roll and Move Game*

Permainan ini menggunakan dadu atau media lain untuk menghasilkan jumlah/angka acak. Permainan jenis ini lebih mengandalkan keberuntungan. Contoh : monopoly dan game of life.



Gambar 2.3 Board Game Monopoly

(sumber: shutterstock.com)

e. *Trivia Game*

Permainan ini mengandalkan pengetahuan umum dari pemainnya. Pemain yang mampu menjawab pertanyaan paling banyaklah yang kemudian menjadi pemenangnya. Contoh : trivial pursuit.

f. *Word Game*

Permainan ini mengandalkan kepintaran pemainnya untuk mengolah kata-kata dan huruf. Contoh : scrabble, boggle, dan anagrams.

g. *War Game*

Permainan ini serupa dengan operasi militer. Contoh : Risk dan Axis & Allies.

2.4.3 Elemen Desain dalam *Board Game*

Elemen-elemen desain yang dibutuhkan dalam pembuatan board game meliputi desain papan, desain kartu, desain karakter, desain logo, desain buku petunjuk dan jawaban, desain stiker, dan desain packaging.

2.5 Adab

2.5.1 Pengertian Adab Secara Umum

Adab memiliki arti; kesopanan, keramahan, dan kehalusan budi pekerti; menempatkan sesuatu pada tempatnya, jamuan, dan lain-lain. Prof. Naquib Al-

Attas memberi arti adab dengan mendisiplinkan jiwa dan fikiran. Pendidikan adab yang merupakan tanggung jawab utama pada orang tua hendaknya telah dibiasakan sejak dini, dimulai sejak masa kanak-kanak (Pratiwi, 2019).

Adab dalam Bahasa Arab yang artinya budi pekerti, tata krama, atau sopan santun. Arti adab secara keseluruhan yaitu segala bentuk sikap, perilaku, atau tata cara hidup yang mencerminkan nilai sopan santun, kehalusan, kebaikan, budi pekerti atau akhlak (Pratiwi, 2019). Orang yang berada adalah orang yang selalu menjalani hidupnya dengan aturan atau tata cara. Tidak ada bagian dari aktivitas kehidupannya terlepas dari tata cara (adab) yang diikutinya. Karena aktivitas hidup manusia bermacam-macam dan masing-masing membutuhkan tata cara, maka muncul pula berbagai macam adab.

Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa pengertian adab adalah bentuk sikap, perilaku, atau tata cara hidup yang mencerminkan nilai-nilai sopan santun, keramahan, dan kehalusan dalam menjalani hidupnya.

2.5.2 Adab pada Anak

Adab pada anak itu gairah untuk melakukan kebaikan, bukan sempurna karena kebaikan seperti mencium tangan orang tua Ketika akan pergi sekolah, mengucapkan salam, dll. Banyak orangtua atau guru, ingin anak – anaknya beradab sejak dini, tanpa tahu makna adab, alhasil kelak menjumpai anaknya malah menjadi kurang beradab Ketika dewasa.

Ilmu adab pada anak berbeda dengan adab di usia dewasa. Di usia dini (0-8 tahun), adab dalam kehidupan sehari-hari meliputi adab mengucapkan terima kasih, maaf, tolong, adab dalam membuang sampah, adab berbagi, adab mengantri, adab mengucapkan salam, adab menuntut ilmu (Mulqiah et al., 2017). Adab dalam menunaikan ibadah meliputi adab berdoa, adab beribadah, abad merapikan pakaian dan tempat ibadah. Adab berteman adalah menunjukkan rasa gembira Ketika bertemu dan bersikap ramah, saling menghargai, menyayangi. Adab dengan orangtua, anak mampu bertutur kata sopan, berperilaku baik, dan menghormati

orangtua. Adab bertoleransi, anak mampu menghormati agama orang lain (Pratiwi, 2019). Dan masih banyak lagi adab yang harus diajarkan terhadap anak.

2.6 Teori Perkembangan Anak Usia 6-8 tahun

Anak adalah makhluk sosial seperti juga orang dewasa. Anak membutuhkan orang lain untuk dapat membantu mengembangkan kemampuannya, karena anak lahir dengan segala kelemahan sehingga tanpa orang lain anak tidak mungkin dapat mencapai taraf kemanusiaan yang normal. Menurut John Locke (dalam P. Wijaya et al., 2013) anak adalah pribadi yang masih bersih dan peka terhadap rangsangan-rangsangan yang berasal dari lingkungan. Sobur (dalam P. Wijaya et al., 2013), mengartikan anak sebagai orang yang mempunyai pikiran, perasaan, sikap dan minat berbeda dengan orang dewasa dengan segala keterbatasan.

Anak pada usia 6-8 tahun mengalami perkembangan dalam beberapa aspek salah satunya ialah aspek kognitif. Menurut Piaget pada tahapan ini pemikiran logis pada anak-anak menggantikan pemikiran intuitif mereka, dimana anak sudah mampu berpikir rasional dan melakukan aktivitas logis tertentu, walaupun masih terbatas pada objek konkret dan dalam situasi konkret. Sehingga pada masa ini bisa di katakan sebagai masa anak-anak sudah dapat diajak untuk berdiskusi seputar hal-hal disekitarnya secara logis termasuk tentang nilai-nilai atau norma yang ada di lingkungan ia berada. Selain aspek kognitif yang lebih mengarah pada cara berpikir anak itu sendiri, ada pula perkembangan dalam aspek sosial emosional. Dimana hal tersebut lebih mengarah kepada relasi sosial sang anak (dalam N. M. Wijaya et al., 2016).

Selain belajar, anak usia 6-8 tahun membutuhkan bermain untuk melatih sifat kognitif dan beradaptasi dengan lingkungan sekitar. Lever menyatakan bahwa selama bermain anak mengembangkan berbagai keterampilan sosial sehingga memungkinkannya untuk menikmati keanggotaan kelompok dalam masyarakat anak-anak (dalam P. Wijaya et al., 2013).

2.7 Ilustrasi dalam Desain Grafis

Dalam bidang desain grafis, Ilustrasi merupakan salah satu unsur penting dalam menginterpretasikan visual dari sebuah konsep, teks ataupun proses tertentu.

Esensi dari sebuah Ilustrasi adalah pemikiran, ide dan konsep yang menjadi landasan akan apa yang ingin dikomunikasikan oleh gambar (Faidah, 2021).

Ilustrasi adalah hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik menggambar, fotografi, lukisan, atau teknik seni rupa lainnya yang fokus pada hubungan subjek dengan tulisan ketimbang pada bentuknya. Ilustrasi dapat memberi arti tertentu sehingga terkadang terlihat seperti hanya bertujuan artistik, pada perkembangannya ilustrasi tidak hanya sebagai sarana pendukung cerita namun juga digunakan untuk mengisi ruang kosong pula. Ilustrasi secara harifiah berarti gambar yang di pergunakan untuk mengisi sesuatu atau menerangkan. Hal ini dikarenakan para pembaca lebih mudah mengingat sebuah gambar daripada teks atau kalimat. Ilustrasi juga visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik menggambar, lukisan, fotografi atau teknik seni rupa lainnya (Lembang et al., 2022).

Dalam desain grafis terdapat beberapa teknik pembuatan ilustrasi yaitu Ilustrasi digital, Ilustrasi Fotografi, dan Ilustrasi gabung (manual, digital, dan fotografi).

2.8 Ilustrasi Digital

2.8.1 Pengertian Ilustrasi Digital

Ilustrasi digital adalah pembuatan visualisasi dari ide dan konsep menjadi sebuah gambar yang dibuat dengan teknik digital seperti komputer, laptop, tablet dan lainnya dengan menggunakan software atau perangkat lunak berupa design tools (Lembang et al., 2022). Berikut beberapa aplikasi desain yang biasa digunakan untuk membuat ilustrasi, yaitu Adobe Creative Suite (Illustrator, Photoshop, Fresco), Corel Draw, Clip Studio Paint, Autodesk Sketchbook, Medibang Paint, Procreate, iBis Paint, iArtbook, dan lain-lain. Dalam pembuatan ilustrasi dengan teknik digital, terdapat dua macam gambar yang dihasilkan, yaitu vektor dan bitmap. Vektor terdiri dari hasil kurva, garis, dan bidang serta memiliki unsur fill dan stroke. Bitmap dibentuk dari sekumpulan titik yang biasa disebut pixel dan memiliki pengaruh terhadap resolusi.

2.8.2 Jenis Ilustrasi Digital

Adapun macam-macam dari jenis ilustrasi digital yang dikategorikan berdasarkan kegunaannya (Paraslatin, 2023), diantaranya:

1. *Concept Art*

Genre ilustrasi ini meliputi fiksi bergambar, ilustrasi game, dan animasi. Istilah konsep dipakai oleh Disney pada tahun 1930-an untuk pertama kali. Seniman membuat beberapa interpretasi (konsep) dari tema tertentu yang dapat dipilih oleh klien, menunjukkan berbagai tahap pengembangan dan proses pembuatan ilustrasi.

2. *Children's*

Genre ilustrasi yang diperuntukkan anak-anak sangatlah beragam. Mulai dari yang realistis, penuh dengan ilustrasi detail, hingga gambar yang sangat sederhana, seperti anak kecil. Hal itu tergantung dari ceritanya, target [kelompok](#) usia dan banyak faktor lainnya. Meskipun begitu, ilustrasi anak-anak penuh warna, selalu terdapat sesuatu yang terjadi dengan karakternya yang lucu dan ramah. Menurut Aprilia (2019) jenis style pada children illustration diantaranya:

a) Semi Realis

Pada jenis ini digunakan anatomi tubuh yang semi realistis sehingga terlihat normal namun tetap terlihat lucu dengan penggunaan warna yang sesuai dengan warna aslinya.



Gambar 2.4 contoh semi realis

(sumber: www.freepik.com/pikisuperstar)

b) **Kartun**

Ilustrasi yang ditampilkan dibalut dengan karakter yang sederhana dan menggemaskan sehingga anak-anak mudah untuk mengenalinya dan mengingat bentuknya seperti: persegi, bintang, dan lain-lain.



Gambar 2.5 contoh kartun
(sumber: www.freepik.com/catalyststuff)

c) *Whimsical*

Whimsical merupakan jenis ilustrasi yang tidak anatomis, kreatif, dan eksploratif. Karakter yang digunakan cenderung imajinatif dan menggemaskan (Aprillia, 2019). Motif-motif unik juga tidak jarang ditemui pada gaya ilustrasi ini, biasanya memungkinkan anak-anak untuk menggunakan imajinasi mereka dan tidak takut untuk mengeksplorasi anatomi.



Gambar 2.6 contoh whimsical by aprilia
(sumber: vinsensiana-aprillia.medium.com)

d) *Innocent Style*

Innocent style ditampilkan dalam bentuk ilustrasi yang menggambarkan lukisan anak-anak. Bahkan terlihat acak-acakan dan anatomi yang polos, seperti gambar anak berusia 1-7 tahun pada umumnya. *Style* ini berusaha menghilangkan jarak antara anak-anak dengan bentuk visual. Anak-anak dapat dengan mudah mengikuti pola bentuk visual *style* ini. Anak-anak juga

akan merasa lebih pribadi dan tidak mengintimidasi psikologi mereka dari gambar anatomi yang sulit mereka ingat dan tiru. Warna-warna dalam *style* ini cenderung eksploratif.



Gambar 2.7 contoh Innocent style by Tighe Moore
(Sumber: mindful.org)

3. *Comic/Graphics Novels*

Genre ilustrasi komik berbentuk rangkaian papan gambar. Teks yang digunakan seperti gelembung ucapan, keterangan yang menunjukkan dialog, narasi, efek suara, dan bentuk kartun adalah cara paling umum untuk membuat gambar dalam komik.

4. *Book/Publication/Editorial*

Ilustrasi buku bisa dirancang dengan teknik apapun lalu dicetak. Gaya ini sangat serbaguna dan tergantung pada [visi](#) pengarang dan subjek buku. Ilustrator mencoba membuat sampul yang *eye catching* agar bisa bersaing dengan buku-buku lainnya. Ini adalah gaya yang sangat spesifik dan memberi sedikit gambaran dari apa yang ada di dalam buku.

5. *Branding/Logo*

Branding/logo merupakan genre ilustrasi yang sangat spesifik, dibutuhkan keterampilan tertentu dalam pembuatannya. Misalnya, logo wajib dikenali serta mudah dibaca dalam ukuran yang lebih kecil. Oleh karena itu, wajib hati-hati dalam merencanakan sebuah logo. Logo harus sederhana, tetapi menyita perhatian dan berkesan.

2.9 Layout

Layout merupakan tata letak elemen-elemen dari suatu desain pada suatu bidang media tertentu untuk mendukung konsep yang di usung. Me-layout adalah salah satu proses mendesain. Dapat dibbilang desain adalah arsiteknya dan layout

adalah pekerjaannya (Susanto, 2019). Dalam buku yang judulnya *Layout: Dasar dan Penerapannya*, Rustan (dalam Candra, 2016) terdapat jenis-jenis elemen layout yakni:

1. Elemen Teks

Setiap artikel yang dibuat pasti memiliki judul di atasnya. Judul dibuat lebih besar untuk menarik perhatian dan sebagai pembeda. Selanjutnya isi yang merupakan elemen layout yang memberikan informasi mengenai topik yang sedang diulas tersebut.

2. Elemen Visual

Elemen yang terdiri dari bukan teks yang terkandung dalam suatu layout. Visualisasi diungkapkan dengan berbagai cara seperti foto dan gambar.

3. *Invisible Element*

Elemen tak terlihat disini terdiri dari margin dan grid. Margin dapat mencegah elemen layout lain agar tidak terlalu jauh ke pinggir halaman. Grid mempermudah layout dalam mempertahankan konsistensi.

4. Komposisi

Komposisi adalah hal penting yang perlu diperhatikan untuk menghasilkan sebuah desain. Komposisi harmonis dapat diperoleh dengan prinsip komposisi yang meliputi Sequence, Emphasis, Balance, dan Unity.

2.10 Pengertian Warna

Pengertian warna adalah spektrum di dalam suatu Cahaya natural dan murni (berwarna putih) yang merupakan suatu pantulan tertentu dari cahaya yang dipengaruhi oleh pigmen di permukaan atas suatu benda (Dafrina et al., 2022). Menurut Bride M. Whelan (dalam Susanto, 2019). Aspek warna mengacu pada warna dan juga kombinasi warna yang menyebabkan reaksi emosional tertentu. Terang dan gelap suatu warna menjadi dasar pembeda dan perbandingan warna. Beberapa aspek warna mengandung kombinasi yang harmoni dari warna satu ke warna lainnya, dan seimbang secara spektrum.

2.10.1 Teori Warna

Berikut merupakan reaksi emosional warna berdasarkan aspek warna :

1. Warna Panas

Warna panas mengacu pada warna merah dalam keadaan terkuat disaturasinya.

2. Warna Dingin

Dingin mengingatkan kita terhadap es dan salju, hal tersebut dihasilkan oleh warna dingin yang mana kebalikan dari warna panas, warna dingin memperlambat metabolisme dan meningkatkan ketenangan.

3. Warna Hangat

Segala warna yang mengandung warna merah. Campuran warna merah dan kuning menjadikan warna hangat berbeda dengan warna panas. Warna hangat mencakup area yang lebih besar dari spektrum emosional.

4. Warna Sejuk

Warna sejuk hampir sama dengan warna dingin hanya saja komposisinya ditambahkan dengan warna kuning yang menciptakan kesejukan, tenang, dan nyaman.

5. Warna Terang

Warna terang adalah warna pastel pucat. Warna terang mengacu pada ketiadaan komposisi warna dan hampir transparan. Warna cerah membuat sekitarnya terasa lapang dan diasosiasikan dengan tirai jendela yang bermakna relaksasi.

6. Warna Gelap

Warna gelap ialah warna yang mengandung warna hitam dalam komposisinya. Warna gelap memperkecil ruang dan efek dari warna gelap adalah konsentrasi dan keseriusan.

7. Warna Pucat

Warna pucat adalah warna pastel yang lembut dimana pada komposisinya terkandung 65% warna putih. Karena warna pucat dianggap menenangkan, warna ini sering digunakan dalam interior ruangan.

8. Warna Cerah

Warna ini didapatkan dari ketiadaan abu-abu dan hitam, sedangkan warna biru, merah, kuning, dan jingga adalah warna yang paling cerah dalam komposisi.

Warna ini memiliki tingkat saturasi tinggi. Warna cerah terlihat menarik dan jelas, warna cerah memberi kesan menggembirakan dan ceria.

2.10.2 Filosofi Warna

Berikut ini beberapa filosofi atau arti warna menurut Sitoresmi (2021):

1. Merah

Warna merah kerap berkonotasi dengan kekuatan, adrenalin, gairah, serta semangat. Selain itu, merah juga sering dikaitkan dengan energi, kekuatan, kegembiraan, enerjik, dan peringatan. Namun, sisi negatifnya warna merah memiliki arti kekerasan, kecemasan, bahkan agresivitas.

2. Hijau

Warna hijau memiliki arti harmoni, kesuburan, kedamaian, dan kesegaran. Secara fisiologis, hijau menyeimbangkan emosi orang dan menciptakan rasa tenang. Arti negatif warna hijau menyoratkan perasaan iri, tamak, dan egois.

3. Orange atau Jingga

Warna ini mewakili antusiasme, daya Tarik, kebahagiaan, kreativitas, tekad, dorongan, keceriaan, dan stimulasi. Namun dalam desain, penggunaan warna orange yang berlebihan dapat memberikan kesan ramai, gaduh. Sebagai penyeimbang warna tersebut dapat menggunakan warna ungu atau biru.

4. Kuning

Warna kuning terkait dengan kegembiraan, kebahagiaan, rasa optimis dan energi. Warna kuning tidak disarankan pada produk bergensi dan mahal. Penggunaan warna kuning sangat cocok digunakan pada produk anak-anak.

5. Biru

Warna biru melambangkan kecerdasan, kepercayaan diri, dan menjadi simbol kekuatan. Sisi negatif dari warna biru memiliki arti sikap dingin, keras kepala, tidak ramah, dan kurangnya empati.

6. Ungu

Warna ungu kerap dipersepsikan dengan imajinasi, spiritualitas, dan sisi misterius. Namun, penggunaan warna ungu secara berlebihan memiliki sisi negative dan memiliki kesan kurang teliti dan kesendirian.

2.11 Tipografi

2.11.1 Definisi Tipografi

Menurut Anggraini (dalam Susanto, 2019), Tipografi adalah ilmu yang berurusan dalam penataan huruf cetak. Menurut Dafid Crystal, Tipografi adalah kajian tentang fitur grafis dari suatu halaman. Tipografi bekerja sebagai ilmu yang melibatkan penataan layout, bentuk, ukuran, dan sifat yang semuanya memiliki tujuan tertentu. Kurangnya perhatian pada tipografi dapat mempengaruhi komunikatif desain. Penggunaan tipografi setidaknya harus memperhatikan karakter produk yang akan ditonjolkan dan segmen yang akan dipasarkan.

2.11.2 Pedoman Penggunaan Huruf Secara Efektif

Menurut J. Ben Lierman dalam bukunya *Types of Typefaces* (Susanto, 2019) mengatakan bahwa kesuksesan desain ada pada dua hal terkait dengan penggunaan tipografi yaitu legibility dan readability.

1. Legibility

Legibility merupakan tingkat kemudahan bagi mata untuk mengenali sebuah karakter atau huruf tanpa kesulitan. Legibility sebuah kata atau kalimat dapat dilihat melalui desain huruf dan penggunaan warna. Namun legibility bukan tujuan dari setiap desain, banyak karya yang mengutamakan penyampaian ekspresi ketimbang tingkat legibility nya

2. Readability

Readability adalah memperhatikan penggunaan huruf satu dengan yang lain sehingga terlihat jelas. Dalam menggabungkan sebuah huruf menjadi kata atau kalimat harus memperhatikan hubungan antara huruf satu dengan yang lain terlebih pada penggunaan spasi

2.12 Metode Design Thinking

Dalam artikel Gramedia.com (2019), *Design Thinking* pada awalnya digagas oleh pendiri IDEO yaitu David Kelley dan Tim Brown. Metode *design thinking* adalah pendekatan atau metode pemecahan masalah baik secara kognitif, kreatif, maupun praktis untuk menjawab kebutuhan manusia sebagai pengguna. *Design thinking* digunakan dalam pemecahan masalah yang berkaitan dengan

desain produk, *UI/UX Design*, bahkan dalam bisnis. Inti dari *design thinking* meliputi kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang rumit, mengubah strategi menjadi solusi, menggunakan media pemodelan non-verbal, grafik atau spasial, misalnya, membuat sketsa. Tahapan *design thinking* meliputi; *Empathize* (Pengumpulan data permasalahan), *define* (Analisis Permasalahan), *ideate* (Konsep), *prototype* (Desain), dan *test* (Pengujian).

2.13 Level Pengukuran

Setiap peneliti perlu memahami dengan jelas mengenai level pengukuran yang digunakan, karena level pengukuran akan terkait dengan Teknik analisis yang akan digunakan karena tidak semua operasi statistic dapat digunakan karena tidak semua operasi statistic dapat digunakan untuk setiap level pengukuran.

Skala *likert* menurut Suryani (dalam Sari, 2017) pertama kali dikembangkan oleh Ransist Likert, seorang sosiologi dari *University of Michigam* melalui artikel “*A Technique for the Measurement of Attittude*” yang dipublikasikan oleh *the Archives of Psychology* di tahun 1932. Bentuk awal skala Likert adalah lima pilihan jawaban dari sangat tidak setuju sampai dengan sangat setuju yang merupakan sikap atau persepsi seseorang atas suatu kejadian atau pernyataan yang diberikan dalam instrumen atau kuesioner. Dalam perkembangan terkini, skala Likert telah banyak dimodifikasi seperti skala 4 titik (dengan menghilangkan pilihan jawaban netral), atau menggunakan skala 7 sampai 9 titik.

2.14 Perangkat Lunak (Software) yang Digunakan

Adapun perangkat lunak atau *software* yang digunakan dalam desain board game antara lain Clip Studio Paint, Adobe Illustrator CC 2019, dan Ibis Paint X.

1. Clip Studio Paint

Dilansir dari artikel metodeku.com Clip Studio Paint (sebelumnya dipasarkan sebagai Manga Studio di Amerika Utara), adalah aplikasi perangkat lunak yang dikembangkan oleh perusahaan perangkat lunak grafis Jepang Celsys. Ini digunakan untuk pembuatan komik digital, ilustrasi umum, dan animasi 2D. Perangkat lunak ini tersedia dalam versi untuk macOS, Windows, iOS, iPadOS, Android, dan Chrome OS (Ramadhani, 2022).

Edisi berfitur lengkap adalah program menggambar berlapis berbasis halaman, dengan dukungan untuk bitmap dan seni vektor, teks, model 3D yang diimpor, dan animasi frame-by-frame. Ini dirancang untuk digunakan dengan stylus dan tablet grafis atau komputer tablet. Ini memiliki alat menggambar yang meniru media alami seperti pensil, pena tinta, dan kuas, serta pola dan dekorasi (Ramadhani, 2022).



Gambar 2.8 Logo Clip Studio Paint

2. Adobe Illustrator CC 2019

Adobe Illustrator adalah aplikasi perangkat lunak cukup populer di kalangan profesional, desain bisnis, dan dunia seni yang digunakan oleh desainer grafis untuk membuat grafik vektor. Aplikasi berbasis program editor grafis vektor ini dikembangkan dan dipasarkan oleh Adobe Systems (pixelninja.com).

Aplikasi ini menawarkan berbagai *tools* canggih yang bisa membuat ilustrasi berbasis vektor, ikon, tipografi, dan bentuk karya desain lainnya. Adobe Illustrator adalah salah satu aplikasi perangkat lunak yang termasuk ke dalam Adobe Creative Cloud. Aplikasi ini biasanya digunakan untuk membuat berbagai kebutuhan desain mulai dari logo, konten promosi, grafik, karya seni digital, bahkan situs web. Adobe Illustrator cukup populer untuk proyek desain grafis yang berkaitan dengan pemasaran, periklanan, hingga untuk mengolah karya seni digital secara profesional.



Gambar 2.9 Logo Adobe Illustrator CC 2019

(Sumber: nasabamedia.com)

3. Ibis Paint X

Dilansir dari app.apple.com, Ibis Paint X adalah aplikasi menggambar populer berbasis android dan iOS yang serbaguna, diunduh lebih dari 200 juta kali secara total dalam satu rangkaian. Ibis Paint X menyediakan lebih dari 15000 kuas, lebih dari 7600 bahan, lebih dari 1300 font, 80 filter, 46 nada layer, 27 mode campuran, merekam proses menggambar (*timelapse*), goresan fitur stabilisasi, berbagai fitur penggaris seperti penggaris garis radial atau simetri, dan fitur *clipping mask*.



Gambar 2.10 Logo Ibis Paint X

2.15 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu ini menjadi salah satu acuan dalam melakukan penelitian untuk memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Penelitian tentang desain board game yang sudah banyak dilakukan, dengan beberapa variasi perbedaan baik dari segi target audience, objek penelitian, teknik desain yang digunakan, maupun metode yang dipakai. Berikut ini, merupakan tabel penelitian terdahulu dari beberapa jurnal terkait dengan penelitian yang dilakukan saat ini:

Tabel 2.1 Daftar Jurnal Penelitian Sebelumnya

No.	Nama (Tahun)	Judul Penelitian	Data	Hasil
1.	Nita Mannuela, Bing Bedho, Daniel Kurniawan	Perancangan Board Game Pembelajaran Sopan Santun Untuk Anak	Tugas Akhir, Universitas Kristen Petra	Pada jurnal ini permasalahan yang diambil pada penyebab anak bersikap kurang sopan santun karena ketidakefektifan anak

No.	Nama (Tahun)	Judul Penelitian	Data	Hasil
	Salamoon (Tahun 2016)	Usia 6-10 Tahun		dalam bermain gadget. Tema desain board game berupa luar angkasa dan konsep permainan menggunakan koin koloni dan token yang sedikit mempersulit anak dalam memahami permainan. Metode yang digunakan adalah kualitatif yang mengumpulkan data dengan observasi dan wawancara serta melakukan analisis data.
2.	Daniel Limantara, Drs. Heru Dwi, M. Pd, Aznar Zacky, M.Sn. (Tahun 2015)	Perancangan Board Game Untuk Menumbuhkan Nilai-Nilai Moral Pada Remaja	Tugas Akhir, Universitas Kristen Petra	Pada jurnal ini target audience pembuatan board game yaitu remaja (12-17 tahun). Pada jurnal ini permasalahan yang diambil adalah efek negatif dari internet yang mempengaruhi moral remaja. Metode perancangan yang digunakan yaitu wawancara, observasi dan analisis data. Pada pembuatan desain tidak dipaparkan dengan jelas tema apa yang digunakan dan cara bermainnya, hanya berupa hasil.
3.	Stanley Tirtouotomo (Tahun 2015)	Perancangan Media Board Game untuk Remaja Tentang Perilaku Baik dan Buruk	Tugas Akhir, Universitas Kristen Petra	Pada jurnal ini target audience pembuatan board game adalah remaja 12-15 tahun. Permasalahan yang diambil pada penyebab anak berperilaku buruk karena ketidakefektifan anak dalam bermain gadget dan mengenai

No.	Nama (Tahun)	Judul Penelitian	Data	Hasil
				lingkungan sekitar yang menjadi faktor-nya. Pada jurnal tersebut metode yang digunakan tidak dijelaskan dengan detail. Namun pada tema, jurnal ini mengambil tema anak sekolahan dengan terdapat narasi (story) dalam permainannya.
4.	Wanda Novi Rahmani, Adi Surahman, S.Sn., M.Ds dan Muammar Mochtar, S.Sn, M.Ds (Tahun 2020)	Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Agama Islam Untuk Anak-Anak Usia Sekolah Dasar	Skripsi, Universitas Pasundan	Pada jurnal ini mengambil rumusan masalah dengan pembelajaran agama islam sebagai pembentukan sikap, adab, dan kepribadian sesuai dengan ajaran agama. Metode yang digunakan yaitu survei lapangan dan studi literatur. Target usianya pada anak 10-12 tahun. Tema board game yang diambil yaitu taman sehingga tone warnanya berupa warna turunan dari hijau.
5.	Khamadi , Riama M. Sihombing , Hafiz A. Ahmad (Tahun 2013)	Perancangan Konsep Adaptasi Permainan Tradisional Bas-Basan Sepur Dalam Permainan Digital “Amukti Palapa”	Laporan Akhir, Institut Teknologi Bandung	Pada jurnal ini dibahas board game tradisional bas-basan sepur. Permasalahan yang diambil adalah terputusnya pewarisan budaya mainan tradisional yang mana nantinya hasil dari topik ini berupa board game digital. Metode yang digunakan yaitu ATUMICS yang terdiri dari Teknik, kegunaan, bahan, ikon, konsep, dan bentuk. Desain permainan

No.	Nama (Tahun)	Judul Penelitian	Data	Hasil
				hanya dipaparkan dari prototypenya.
6.	Restu Hendriyani Magh'firoh, Muhammad Nasrulloh, Paulina Sugiarto (Tahun 2021)	Board Game Edukatif Tentang Kepedulian Terhadap Binatang Peliharaan Untuk Anak Usia 6-8 Tahun	Laporan Akhir, Institut Infomatika Indonesia	Pada jurnal ini permasalahan yang diambil yaitu perlakuan anak yang terkadang kasar kepada binatang sehingga dibuatlah board game sebagai media pengajaran anak tentang kepedulian terhadap binatang. Tema desain permainan tersebut yaitu rumah untuk peliharaan binatang.
7.	Budi Darmo, Agnes Tashya, Ariani Wardhani	Board Game Sebagai Media Edukasi Pembelajaran Mengenai Kedisiplinan dan Tanggung Jawab untuk Anak	Jurnal Visual, Universitas Tarumanegara dan Universitas Mercuru Buana	Pada jurnal ini board game yang menjadi penelitian bertujuan untuk mengedukasi kedisiplinan dan tanggung jawab terhadap anak. Target permainan pada anak usia 7-11 tahun. Tema desain yang digunakan adalah lingkungan yang sering anak-anak kunjungi