

# Perancangan *Boardgame* tentang Sejarah Aliran Gaya Desain dengan Metode Gamifikasi sebagai Media Pembelajaran

Jofan Giantirta Santoso Putri<sup>1</sup>, dan Rabendra Yudistira Alamin<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Departemen Desain Produk, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

<sup>2</sup>Departemen Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

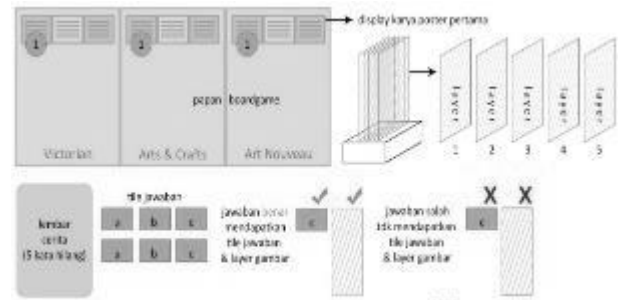
*e-mail:* rabendrayudistira@gmail.com

**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.

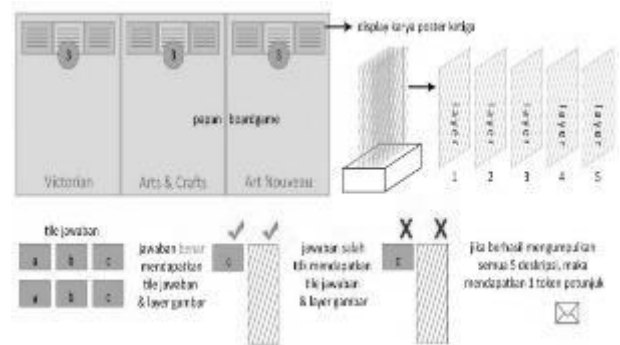
**Kata Kunci**—*Boardgame*, Aliran Gaya Desain, Media Pembelajaran, Gamifikasi, *Instant Feedback*.

## I. PENDAHULUAN

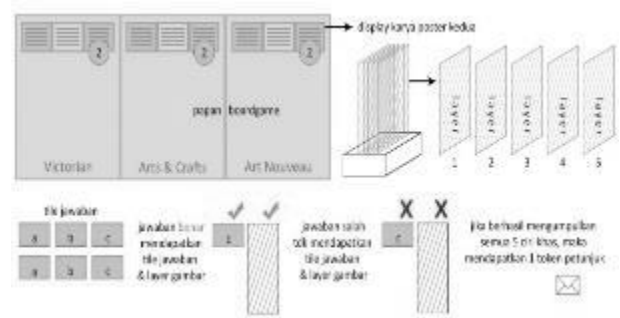
DALAM penerapannya, media buku menjadi media utama dalam metode pembelajaran satu arah ketika berada di dalam (ruang) kelas. Terlihat dari hasil observasi penulis terhadap lingkungan belajar pada program studi desain komunikasi visual di ITS, mahasiswa diberikan rekomendasi buku sejarah desain sebagai 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, yang menjelaskan materi secara detail. 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



Gambar 1. Mekanisme boardgame 1.



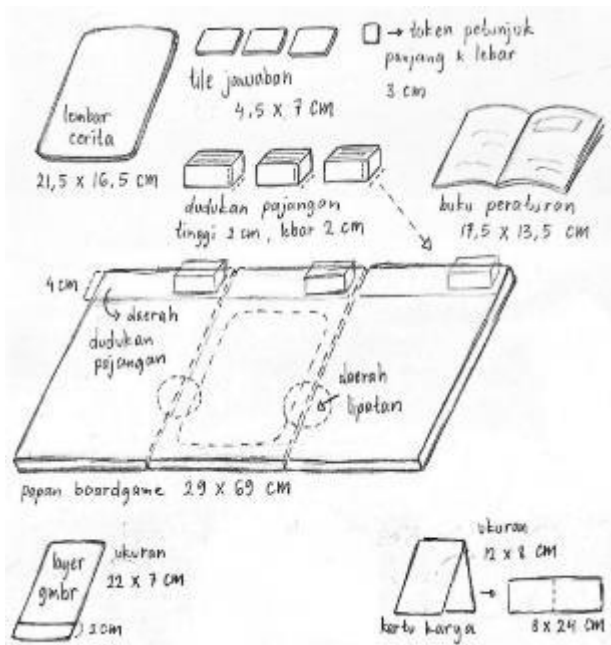
Gambar 2. Mekanisme boardgame 2.



Gambar 3. Mekanisme boardgame 3.

memperhatikan hasil akhirnya, bagaimana mereka dapat mengerjakan ujian akhir dengan sistem kebut semalam tanpa benar- benar memahami materi pada saat proses belajar berlangsung. Karenanya diperlukan sebuah media baru dengan menggunakan metode pembelajaran yang berbeda, yaitu gamifikasi.

Gamifikasi 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:

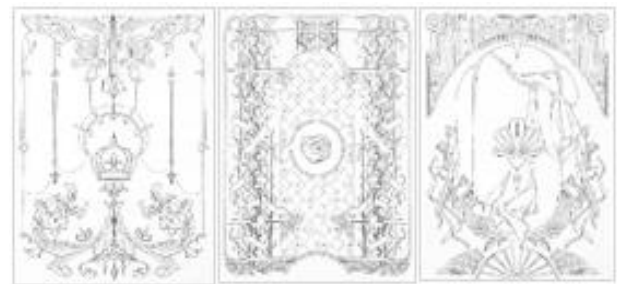


Gambar 4. Proses desain 1.

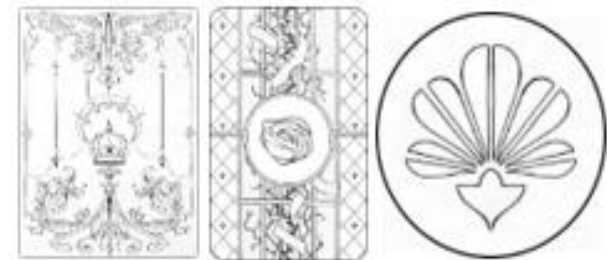
Achievement, Rewards, Story, Time, Personalization, dan Micro Interaction [1]. Elemen- elemen tersebut diterapkan ke dalam permainan dengan tujuan memaksimalkan perasaan *enjoy* dan *engagement* terhadap proses suatu pembelajaran. Menurut sebuah studi yang dilakukan oleh University of Colorado Denver, 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) gamifikasi memberikan bantuan positif (*positive reinforcements*) yang dapat meningkatkan kepercayaan diri pelajar selama proses pembelajaran. 2) gamifikasi memiliki *progress bar* secara bertahap yang dapat memberikan rasa pemberdayaan dan lebih terlibat dengan materi pembelajaran. 3) gamifikasi memberikan *instant feedback* [2]. 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.

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. 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. Penerapan *boardgame* juga berkembang di lingkungan perguruan tinggi Indonesia. Salah satunya kegiatan di Universitas Surabaya (Ubya) yang berhasil memecahkan rekor muri sebagai sistem pengenalan kampus melalui permainan kartu (*cardgame*) pada tanggal 17 Agustus 2018. Sehingga tidak menutup kemungkinan untuk mengembangkan *boardgame* sebagai media pembelajaran



Gambar 5. Proses desain 2.



Gambar 6. Proses desain 3.



Gambar 7. Proses desain 4.

untuk mahasiswa perguruan tinggi, termasuk mahasiswa jurusan desain.

Melalui penjabaran diatas, maka disimpulkan bahwa *boardgame* dapat menjadi solusi pemecahan masalah pada perancangan ini. *Boardgame* dirancang dengan tetap menggunakan buku sebagai acuan kontennya, yaitu “*The Story of Graphic Design*” oleh Patrick Cramsie, sehingga *boardgame* dapat dijadikan sebagai pendukung maupun pendamping media selama proses belajar berlangsung. Pengemasan *boardgame* yang menonjolkan komunikasi visual dan ilustrasi juga dapat menarik perhatian mahasiswa untuk memahami ciri khas dan perbedaan dari setiap aliran gaya desain.

**A. Identifikasi Masalah**

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.

**B. Rumusan Masalah**

“Bagaimana merancang *boardgame* tentang sejarah aliran gaya desain sebagai salah satu media pembelajaran menggunakan metode gamifikasi?”

Victorian Arts & Crafts Art Nouveau  
**Victorian Arts & Crafts**  
**Art Nouveau**  
 Victorian Arts & Crafts Art  
**Nouveau**

Gambar 8. Proses desain 5.



Gambar 9. Proses desain 6.



Gambar 10. Proses desain 7.

**C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

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

**II. TINJAUAN PUSTAKA**

**A. Mekanisme Boardgame**

**1) Action Point Allowance System**

Pemain mendapatkan sejumlah poin aksi yang disetiap gilirannya, pemain bisa menggunakannya untuk berbagai aksi.

**2) Card Drafting**

Pemain diberi kesempatan untuk memilih kartu dari sejumlah kartu yang diberikan secara terbatas.

**3) Co-operative Play**

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 yang didapatkan pada tahap atau giliran sebelumnya untuk bisa mendapatkan objektifnya.



Gambar 11. Proses desain 8.



Gambar 12. Proses desain 9.



Gambar 13. Proses desain 10.

**5) Pattern Building**

Pemain meletakkan atau menyusun token, kartu atau komponen lain dalam pola atau urutan tertentu untuk mendapatkan hasil (yang beragam).

**6) Role Playing**

Pemain akan mengendalikan karakter tertentu dan berfokus pada 1 karakter tersebut.

**7) Set Collection**

Mengajak para pemain mengumpulkan atau mengkolleksi beberapa set barang.

**8) Storytelling**

Pemain diminta untuk membuat cerita dengan kartu, gambar atau komponen bantuan yang lain.

**9) Tile Placement**

Dalam mekanisme ini, poin bisa didapatkan dengan cara meletakkan beberapa tile hingga membentuk suatu area dalam seri atau jumlah tertentu.

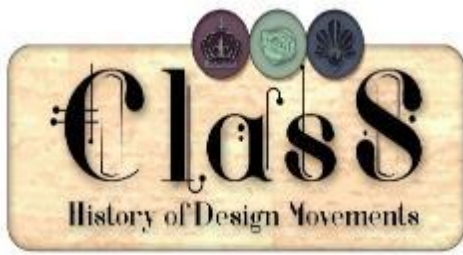
**B. Sejarah Aliran Gaya Desain**

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 [3].

**1) Sebelum abad ke-20**

**1. Victorian (1830 – 1901)**

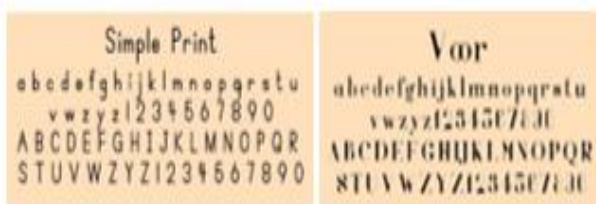
- a. Visualisasi realistik.
- b. Penuturan visual yang didaktik dan naratif, yaitu berusaha menjelaskan selengkapnya dan sebanyak-banyaknya.
- c. Banyaknya ilustrasi karikatur dan satir dalam majalah politik maupun iklan komersial pada poster. Humor dan satir dianggap sebagai *selling point* yang kuat bagi produk tertentu.
- d. Pemakaian hiasan pinggir/ border secara penuh tanpa meninggalkan bidang kosong.



Gambar 14. Hasil judul dan logo boardgame.



Gambar 15. Hasil palet warna utama.



Gambar 16. Hasil tipografi yang digunakan.



Gambar 17. Hasil papan boardgame.

- e. Pencampuran berbagai jenis huruf, tidak teratur dan berdesak.
  - f. Komposisi yang cenderung statis dan simetris.
2. Arts and Crafts Movement (1850 – 1910)
- a. Desain sudah memiliki prinsip proporsi dan fungsi bentuk.
  - 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. Penggunaan gambar dan visualisasi yang tidak terlalu realistis, dimana figur- figurnya lebih merupakan stilasi ciptaan baru yang imajinatif.
- 2) Art Nouveau (1880 – 1914)
- 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 tertiuip 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.



Gambar 18. Hasil lembar cerita.



Gambar 19. Hasil kartu karya poster.

- f. Secara teratur menampilkan figur wanita, unsur- unsur feminim, serta simbolisasi yang menimbulkan kekaguman.

### III.METODE PENELITIAN

#### A. Data Primer

Data primer yang digunakan dalam perancangan ini adalah kuisisioner. Kuisisioner berisikan beberapa pertanyaan yang menunjukkan skala pengetahuan responden mengenai *boardgame* dan sejarah aliran desain. Kemudian faktor- faktor yang mempengaruhi minat bermain *boardgame*. Kuisisioner ditujukan kepada responden berusia 18 - 28 tahun, dengan pekerjaan utama sebagai mahasiswa. Baik yang berada di Surabaya maupun luar Surabaya. Lalu penulis melakukan uji eksperimen perancangan *boardgame* dimulai dari penentuan konten, mekanisme permainan, komponen yang dibutuhkan, serta uji coba elemen visual (ilustrasi, tipografi, warna).

#### B. Data Sekunder

Data sekunder perancangan ini diperoleh dari studi eksisting media *boardgame* serupa dengan bahasan sesuai kriteria elemen desain. Kemudian pencarian landasan teori



Gambar 20. Hasil tile jawaban.



Gambar 21. Hasil token petunjuk.

yang membahas tentang subjek studi kasus dan referensi buku terkait. Teori dan pengetahuan tentang gamifikasi, komponen dan mekanisme *boardgame*, serta teori sejarah aliran gaya desain.

#### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kuisisioner dibagikan secara *online* melalui *platform* digital berupa Google Form. Hasil respon yang didapatkan 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.

##### A. Riset Permasalahan

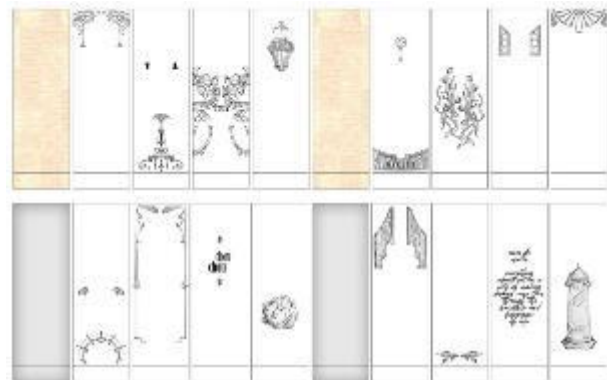
- a. Seberapa besar responden familiar dengan bidang desain? (skala 1 – 5). Didapati bahwa ada 66,4% responden yang familiar dengan bidang desain.
- b. Seberapa besar pengetahuan responden terhadap sejarah aliran gaya desain? (jawaban a, b, c, d, e). Didapati bahwa hanya 39,4% responden yang mengetahui tentang sejarah aliran gaya desain, dengan alasan karena 25% merupakan mahasiswa jurusan desain, 9,6% suka membaca, dan 4,8% merupakan pekerja profesional 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*.

##### B. Riset Objek Studi Kasus

- a. Faktor- faktor apa saja yang disukai dan tidak disukai oleh responden ketika bermain *boardgame*? (pilih 3 jawaban dari 7 pilihan). 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



Gambar 22. Hasil buku peraturan.



Gambar 23. Hasil layer desain poster.

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.

Sebagai penutup, penulis juga meminta responden untuk memberikan tanggapan dan kritikan yang membangun. 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 percetakan.

#### V. KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN

##### A. Kriteria Desain

##### 1) Konten Boardgame

Konten sejarah aliran gaya desain diambil dari acuan buku “The Story of Graphic Design” oleh Patrick Cramsie. 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.

Materi tersebut dibagi menjadi 3 bagian utama kedalam alur permainan yaitu: 1) rangkaian cerita latar belakang, 2) rangkaian peristiwa penting yang terjadi, 3) rangkaian karakteristik visual.

## 2) Mekanisme Boardgame

- a. Jumlah pemain: 2 - 6 orang
- b. Durasi permainan: 40 min
- c. Usia: 18+ tahun
- d. Kategori: history, thematic game, multiple choice
- e. Mekanisme: *cooperative game, set collection, storytelling, tile placement*

*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 karya poster. Semakin banyak pertanyaan yang terjawab, semakin lengkap karya yang bisa dipersembahkan dalam pameran.

### 1. Seleksi 1: Rangkaian Cerita

Melengkapi 5 kata yang hilang pada lembar cerita latar belakang. Jawaban benar mendapatkan tile jawaban dan 1 layer desain poster. Jawaban salah, tidak mendapatkan keduanya. Jika berhasil melengkapi ke-5 kata yang hilang, maka desainer mendapatkan token petunjuk seperti mekanisme boardgame 1 yang ditunjukkan pada Gambar 1.

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

### 2. Seleksi 2: Rangkaian Peristiwa

Menjawab 5 deskripsi peristiwa penting yang dijelaskan oleh kurator. Jawaban benar mendapatkan kartu dan tile jawaban serta 1 layer desain poster. Jawaban salah tidak mendapatkan ketiganya. Jika berhasil melengkapi ke-5 deskripsi peristiwa, maka desainer mendapatkan token petunjuk seperti mekanisme boardgame 2 yang ditunjukkan pada Gambar 2.

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

### 3. Seleksi 3: Rangkaian Karakteristik

Menentukan 5 karakteristik yang sesuai pada setiap aliran. Jawaban benar mendapatkan tile jawaban dan 1 layer desain poster. Jawaban salah tidak mendapatkan keduanya. Jika berhasil menyelesaikan ke-5 karakteristik, maka desainer mendapatkan token petunjuk seperti mekanisme boardgame 3 yang ditunjukkan pada Gambar 3.

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

## 4. Tahap Penentuan

Desainer dapat menggunakan token petunjuk di tahap ini sebagai berikut:

- a. 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.
  - b. Menukarkan token untuk layer desain poster saja tanpa menjawab pertanyaan sebelumnya yang salah. Sehingga tidak akan mendapatkan tile jawaban.
- ## 5. Skenario Keberhasilan (beserta gambar)
- a. Mempersembahkan 9 ayer desain poster lengkap dengan koleksi cerita, kartu karya poster, dan lukisan dari 3 aliran gaya desain.
  - b. Mempersembahkan 6 layer desain poster lengkap dengan koleksi cerita, kartu karya poster, dan lukisan dari 2 aliran gaya desain.
  - c. Mempersembahkan 3 layer desain poster lengkap dengan koleksi cerita, kartu karya poster, dan lukisan dari 1 aliran gaya desain.
  - d. Mempersembahkan 6 layer desain poster tetapi koleksi cerita, kartu karya poster, dan lukisan dari tile jawaban tidak lengkap.
  - e. Mempersembahkan 3 layer desain poster tetapi koleksi cerita, kartu karya poster, dan lukisan dari tile jawaban tidak lengkap.

## 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 dieksekusi menggunakan gabungan teknik sketsa manual dan pewarnaan digital.

## 4) Warna

Warna utama yang digunakan adalah warna coklat untuk memberikan kesan lampau, antik, dan elegan yang sesuai dengan tema sejarah aliran gaya desain. Kemudian 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.

## 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. Sementara judul utama *boardgame* didesain lebih dekoratif yang sekaligus berfungsi sebagai logo *boardgame*.

## B. Proses Desain

Proses 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 seperti yang ditunjukkan

pada Gambar 4.

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 seperti yang ditunjukkan pada Gambar 5. Kemudian desain *background* keseluruhan menggunakan konsep *mirroring*, sehingga satu sisi (bagian kiri) yang di buat terlebih dahulu. Sketsa tersebut diterapkan ke beberapa komponen *boardgame* untuk menentukan *layout*-nya. Komponen-komponen tersebut diantaranya, (dimulai dari kiri) lembar cerita, kartu karya, dan token petunjuk seperti yang ditunjukkan pada Gambar 6.

Sketsa juga diterapkan pada sisi belakang papan *boardgame*. Penulis juga melakukan uji coba pembagian layer gambar menjadi 5 bagian dari sketsa tersebut seperti yang ditunjukkan pada Gambar 7.

Selanjutnya penentuan *layout* tile jawaban, *layout* dan cover buku petunjuk. Lalu penentuan elemen visual berupa tipografi dan warna. Dalam Gambar 8, Gambar 9, dan Gambar 10 merupakan referensi yang telah melalui proses pemilihan.

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

Gambar 12 merupakan hasil interpretasi dan sketsa final kartu karya poster aliran Arts and Crafts. 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 13 merupakan hasil interpretasi dan sketsa final kartu karya poster aliran Art Nouveau. Sesuai urutannya dari kiri: 1) mempresentasikan *Belle Époque*, 2) mempresentasikan *Bubbles poster*, 3) mempresentasikan *Morris column*, 4) mempresentasikan *Salon des Indépendants*, 5) mempresentasikan *affichomanie*.

### C. Implementasi Desain

Gambar 14 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 15 merupakan palet warna- warna utama yang diaplikasikan kedalam ilustrasi komponen- komponen *boardgame*. Gambar 16 merupakan finalisasi tipografi yang dipilih.

#### 1) Papan Boardgame

Komponen yang pertama adalah papan *boardgame*. Gambar 17 merupakan final desain papan *boardgame* dari

sisi depan (area permainan) dan sisi belakang.

#### 2) Lembar Cerita

Komponen yang kedua adalah lembar cerita. Merupakan komponen yang digunakan dalam proses permainan pada babak/ seleksi pertama, yaitu rangkaian cerita. Berisikan intisari/ latar belakang setiap aliran gaya desain seperti yang ditunjukkan pada Gambar 18. Terdapat 5 kata yang hilang yang harus dilengkapi oleh para pemain untuk menampilkan keutuhan informasi dan sebagai salah satu objektif permainan.

#### 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) seperti yang ditunjukkan pada Gambar 19. Dan para pemain lainnya mencoba untuk menebak apa yang dimaksudkan dari deskripsinya.

#### 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 seperti yang ditunjukkan pada Gambar 20.

#### 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 disesuaikan dari kapan token tersebut diperoleh jika para pemain berhasil menyelesaikan misinya seperti yang ditunjukkan Gambar 21.

#### 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 seperti pada Gambar 22.

#### 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 seperti yang ditunjukkan pada Gambar 23.

#### 8) Dudukan Pajangan

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

### 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. Untuk mendukung hal tersebut, diperlukannya sebuah media dan metode pembelajaran yang dapat memberikan pengetahuan seberapa jauh pemahaman mahasiswa terhadap sejarah aliran gaya desain. Media dan metode yang dimaksud adalah media *boardgame* menggunakan metode gamifikasi.

*Boardgame* menjadi alternatif media pembelajaran untuk memberdayakan kemampuan kreativitas dan memudahkan cara mempelajari sejarah aliran gaya desain. 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.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Jackson, "Gamification elements to use for learning," *Enspire Learn. United State*, 2016.
- [2] B. Livia, "3 Gamification principles for a gamified learning environment | NEO BLOG," *Education and E-Learning Blog from NEO LMS*, 2018. <https://blog.neolms.com/3-gamification-principles-for-a-gamified-learning-environment/> (accessed Jun. 01, 2020).
- [3] P. Cramsie, *The Story of Graphic Design*. New York: Harry N. Abrams, 2010.