

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 *Board Game*

Mike Scoviano (dalam Streit & Hadi, 2016 : 89) Sejarah *Board Game* dan Psikologi Permainan, *board game* adalah jenis permainan di mana alat-alat atau bagian-bagian permainan ditempatkan, dipindahkan, atau digerakkan pada permukaan yang telah ditandai atau dibagi-bagi menurut seperangkat aturan. Permainan mungkin didasarkan pada strategi murni, kesempatan, atau campuran dari keduanya dan biasanya memiliki tujuan yang harus dicapai.



Gambar 2.1 *Board game*

Permainan *board game* atau yang disebut juga permainan papan sudah banyak dimainkan dalam kebudayaan dan peradaban sepanjang sejarah. Sejumlah situs sejarah penting, artefak, dan dokumen memperlihatkan bahwa adanya permainan *board game* pada masa itu. Diantaranya adalah: Senet yang ditemukan pada masa pre-dinasti dan

dinasti awal kerajaan Mesir Kuno (sekitar 3500-3100 SM). Senet diketahui adalah *board game* tertua.

2.1.1 Jenis *Board Game*

Ada berbagai jenis *board game*, diantaranya adalah yang merepresentasikan kehidupan nyata, variasi jenis *board game* antara lain dimulai dari yang memiliki tema seperti Cluedo, hingga *board game* yang tidak memiliki tema seperti Halma. *Board game* yang merepresentasikan kisah kehidupan nyata hampir semua memiliki alur cerita, dan papannya adalah tambahan yang berfungsi untuk memvisualisasikan skenario sesuai jalan cerita.

2.1.2 Manfaat *Board Game*

1. Nelson Gustav Wisana (dalam Mubarak, 2012 : 9) Aturan *board game* merupakan permainan yang penuh dengan aturan. *Board game* hanya akan dapat dimainkan dengan baik ketika semua pemain mematuhi aturan-aturan tersebut. Artinya permainan ini secara tidak langsung melatih pemain untuk mematuhi aturan secara sadar dan berlaku jujur.
2. Interaksi sosial kebanyakan judul *board game* dapat dimainkan oleh lebih dari 3 orang pemain. Dengan variasi yang ada, *board game* bisa mengajak sesama pemain untuk bekerja sama dan mengalahkan permainan itu sendiri (*Ghost Story, Arkham Horror*), bernegosiasi (*Monopoly, Puerto Rico*), bermain peran (*DnD, Bang, Werewolf*), *bluffing* (*Saboteur*), atau tindakan lain yang mengharuskan pemainnya untuk berinteraksi dengan pemain lainnya.

Nelson Gustav Wisana (dalam Abdul Mubarak, 2012 : 10) dibalik tujuan memenangkan permainan, tiap pemain secara tidak sadar juga melakukan komunikasi intens dengan pemain lain selama permainan berlangsung, baik dengan tujuan melakukan tipu daya, bercanda, negosiasi, maupun membahas aturan yang ada

3. Sebuah *board game* yang menarik umumnya dikemas ke dalam sebuah tema tertentu yang juga menarik, contohnya *Monopoly* yang dikemas ke dalam tema investasi dan pembelian lahan atau yang memiliki tema tentang mengelola peternakan. Banyak pula *board game* yang mengambil tema dan setting waktu sesuai dengan sejarah seperti Batavia dan Alhambra. Sedikit banyak *board game* memberikan pengetahuan baru pada pemainnya, dan tidak sedikit pemain menjadi tertarik untuk mengetahui lebih jauh tentang tema yang diangkat oleh sebuah *board game*. Selain dari sisi tema, hampir seluruh permainan *board game* mengharuskan pemainnya untuk mengasah otak seperti mengatur strategi, memprediksi, mempersiapkan taktik, dan pengambilan keputusan. Faktor edukasi ini terdapat pada beberapa permainan *digital online*, namun pengalaman yang didapat menjadi berbeda ketika pemain berhadapan langsung dengan pemain lain dan melihat akibat dari setiap pengambilan keputusan yang terjadi baginya dan orang-orang di sekitarnya
4. Nelson Gustav Wisana (dalam Mubarak, 2012 : 11) resiko dan simulasi setiap perbuatan manusia pasti ada pengaruh dan akibatnya,

baik langsung maupun tidak langsung. Dengan *board game*, setiap pengambilan keputusan ini akan disimulasikan dengan cepat. Pemain akan dapat melihat akibat yang ia timbulkan dalam sebuah kelompok sosial (sesama pemain) sebagai bentuk dari keputusan yang ia ambil selama permainan. Setiap pengkhianatan, pengingkaran janji, kesetiakawanan, keberuntungan, dan kerja sama dalam permainan, akan menghasilkan hubungan timbal balik langsung di antara pemain. Dengan kata lain, *board game* merupakan permainan yang melatih kehidupan bermasyarakat dengan memberikan latihan simulasi situasi kepada pemainnya

5. Jenjang generasi tidak semua orang dapat menikmati permainan digital, terutama orang tua. karena kebanyakan dari permainan digital mengandalkan ketangkasan penggunaanya dalam teknologi, seperti menggerakkan *mouse* atau *joy pad*. Karena itu, beberapa orang tua menganggap *game digital* terlalu rumit dan sudah bukan lagi waktunya bagi mereka untuk mainkan. Sebaliknya, *board game* merupakan jenis permainan konvensional yang sudah dikenal sejak lama. Tidak diperlukan pemahaman khusus untuk bisa memainkannya, sehingga semua orang bisa langsung bermain board game. Dengan begitu, para pemain dapat dengan mudah mengajak orang tua mereka untuk bermain *board game*, sehingga keharmonisan dalam keluarga dapat ditumbuhkan

Sesuai beberapa poin di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa *board game* merupakan permainan yang erat dengan fitur sosialisasi di antara pemainnya dan dapat dimainkan oleh berbagai kalangan usia. Hal ini merupakan hal yang sangat sulit didapat melalui permainan *digital offline* ataupun online sekalipun.

2.2 MDA Framework

MDA merupakan sebuah pendekatan untuk memahami game dimana dia akan menjembatani ruang antara desain dan pengembangan *game*, kritik *game*, dan penelitian teknis dari *game*. Metodologi ini akan mengklasifikasikan dan memperkuat proses iteratif dari pengembang dan peneliti sehingga mereka semua dapat lebih mudah dalam untuk membagi-bagi, meneliti, dan mendesain berbagai jenis dari desain *game*.



Gambar 2.2 MDA Framework

Pada MDA, komponen *game* dibagi menjadi tiga, yaitu *Mechanics*, *Dynamics*, dan *Aesthetic*. *Mechanics* adalah komponen dasar dari *game* yang berupa aturan permainan, input dan aksi apa yang dapat dilakukan pemain pada saat *game* berjalan, algoritma yang digunakan, struktur data,

dan lainnya. *Dynamics* adalah komponen game yang menjelaskan bagaimana perilaku dari sebuah mekanisme game dalam menanggapi input pemain dan output dari mekanisme yang lainnya. *Aesthetic* adalah komponen yang menjelaskan apa saja tanggapan emosional yang diharapkan dari pemain saat mereka berinteraksi dari sistem *game*.

2.3 Wayang Golek

Wayang golek adalah wayang terbuat dari kayu yang berbentuk boneka. Wayang golek tak dapat dipisahkan dari wayang kulit karena merupakan perkembangan dari wayang kulit, perbedaannya dengan wayang kulit yaitu biasanya pertunjukkan wayang golek dilakukan pada siang hari sedangkan wayang kulit pada malam hari.



Gambar 2.3 Wayang Golek

Wayang golek, seperti jenis wayang lainnya, adalah alat komunikasi yang lengkap, yaitu alat komunikasi pandang-dengar, yang telah akrab sejak lama dengan audiensnya. Semua jenis wayang, sejak awal berfungsi sebagai wahana penyampaian tuntunan disamping sebagai tontonan. Karena itu, audiens

pertunjukan wayang golek bisa menikmati dua sajian: sajian yang berupa nilai-nilai (tuntunan) dan hiburan (tontonan).

Di daerah Priangan sendiri, wayang golek dikenal pada awal abad ke-19. Sejak dibukanya jalan raya Daendels yang menghubungkan daerah pantai dengan Priangan yang bergunung-gunung, barulah mulai perkenalan wayang golek pada masyarakat Sunda. Mulanya berkembang menggunakan bahasa Jawa, setelah banyak orang Sunda pandai mendalang, kemudian bahasa yang digunakan adalah bahasa Sunda.

2.4 Psikologi Remaja

Masa remaja (*adolescence*) merupakan masa yang sangat penting dalam rentang kehidupan manusia, merupakan masa transisi atau peralihan dari masa kanak-kanak menuju ke masa dewasa. Ada beberapa pengertian menurut para tokoh-tokoh mengenai pengertian remaja seperti :

Hurlock (dalam Aliyati & Yoenanto, 2014 : 22) menjelaskan, masa remaja ini merupakan masa dimana remaja sering menimbulkan masalah yang sulit diatasi sendiri. Hal ini disebabkan oleh banyak hal, seperti masalah dan hambatan yang dialami sepanjang masa kanak-kanak, yang selalu diselesaikan oleh guru dan orangtua, sehingga pada saat remaja individu tidak memiliki pengalaman dalam mengatasi masalahnya. Selain itu, ketika menginjak periode remaja, individu akan merasa menjadi seseorang yang mandiri sehingga ingin mengatasi masalahnya sendiri dan menolak bantuan dari orangtua dan guru.

Istilah *adolescence* yang dipergunakan saat ini, mempunyai arti yang sangat luas, yakni mencakup kematangan mental, sosial, emosional, pandangan ini di ungkapkan oleh Piaget dengan mengatakan, Secara psikologis, masa remaja adalah usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia dimana anak tidak lagi merasa di bawah tingkat orang-orang yang lebih tua melainkan berada dalam tingkat yang sama, sekurang-kurangnya dalam masalah integrasi dalam masyarakat (dewasa) mempunyai aspek efektif, kurang lebih berhubungan dengan masa puber, termasuk juga perubahan intelektual yang mencolok. Transformasi intelektual yang khas dari cara berpikir remaja ini memungkinkannya untuk mencapai integrasi dalam hubungan sosial orang dewasa, yang kenyataannya merupakan ciri khas yang umum dari periode perkembangan ini.

Begitu juga remaja adalah suatu masa dimana individu berkembang dari saat pertama kali ia menunjukkan tanda-tanda seksualitas sampai saat ini mencapai kematangan seksualitasnya, individu mengalami perkembangan psikologi dan pola identifikasi dari kanak-kanak menjadi dewasa, dan terjadi peralihan dari ketergantungan sosial yang penuh, kepada keadaan yang relative lebih mandiri.