

## BAB II TINJAUAN UMUM

### 2.1 Data Jurnal

Data studi literatur dari jurnal dan artikel yang digunakan disusun dalam bentuk tabel berdasarkan media sumbernya. Berikut tabel dari sumber data yang didapatkan melalui jurnal:

*Tabel 2. 1 Data Jurnal*

Penulis	Tahun	Judul
Azmi Rizky Anisa, Ala Aprila Ipungkarti, Kayla Nur Saffanah	2021	Pengaruh Kurangnya Literasi serta Kemampuan dalam Berpikir Kritis yang Masih Rendah dalam Pendidikan di Indonesia, Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia, Vol. 1, No. 1
Gerhana Natasha Maharani	2020	Komunikasi Interpersonal dalam Interaksi Sosial Pada Remaja Pecandu Games
Peter Elianta, Jasson Prestiliano, T. Arie Setiawa	2018	Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Keselamatan Berkendara untuk Remaja dengan Mekanik Dice Rolling, International Journal of Natural Sciences and Engineering, Vol. 2, No.3

### 2.2 Data Buku

*Tabel 2. 2 Data Buku*

Penulis	Tahun	Judul
Paul Booth	2021	Board Games as Media, New York, Bloomsbury Academic
Tristan Donovan	2017	It's All A Game: A Short History Of Board Games, New York, Thomas Dunne Books

Michael Witwer, Kyle Newman, Jon Peterson, Sam Witwer	2018	Dungeons & Dragons: Art & Arcana: A Visual History, Renton Washinton, WA: Wizard of the Coast
Michael Breault	2020	Narrative Design: The Craft of Writing for Games, Boca Raton, FL: CRC Press
Nicholas J. Mizer	2019	Tabletop Role-Playing Games and the Experience of Imagined Worlds, Cham, Switzerland: Palgrave Macmillan
Jennifer Grouling Cover	2010	The Creation of Narrative In Tabletop Role-Playing Games, Jefferson, NC: McFarland
Salen & Zimmerman	2004	Rules of Play: Game Design Fundamentals

### 2.3 Remaja Gen Z dan Tantangan Komunikasi di Era Digital

Perkembangan teknologi digital telah membentuk gaya hidup remaja Gen Z (lahir sekitar 1997–2012), termasuk mereka yang berusia 18–21 tahun saat ini. Akses mudah terhadap gadget, media sosial, dan game online menciptakan lingkungan hiburan yang serba instan dan individualistik. Menurut Maharani (2020), dominasi hiburan digital telah menurunkan interaksi tatap muka dan mengganggu kemampuan remaja dalam berpikir kritis serta berkomunikasi secara langsung. Ketergantungan terhadap gawai juga menyebabkan mereka cenderung pasif secara sosial dan kurang terlatih dalam mengelola konflik atau mengemukakan pendapat di dunia nyata. Akibatnya, banyak remaja mengalami kesulitan dalam membangun pemikiran kreatif, menyampaikan ide secara lisan, atau terlibat dalam diskusi yang sehat. Keterampilan ini padahal sangat dibutuhkan dalam kehidupan kampus, pekerjaan, hingga komunitas sosial. Maka, diperlukan pendekatan alternatif untuk mendorong interaksi langsung yang bersifat kolaboratif dan menstimulasi komunikasi secara menyenangkan. (Wardhani dkk., 2024).



Gambar 2.1 Fenomena Hiburan Digital

#### 2.4 Boardgame sebagai Media Interaktif Membangun Komunikasi

Boardgame hadir sebagai salah satu media yang mampu menjawab tantangan tersebut. Tidak hanya sebagai bentuk hiburan, boardgame dapat menjadi ruang belajar yang partisipatif, melatih kerjasama, komunikasi, pengambilan keputusan, dan penyelesaian masalah (Booth, 2021). Melalui pengalaman bermain tatap muka, boardgame menciptakan suasana sosial yang lebih sehat dan mendukung perkembangan kemampuan berkomunikasi. Dalam buku *Board Games as Media* (2021) melihat boardgame sebagai medium komunikasi yang menyampaikan pesan dan nilai budaya melalui mekanika permainan, desain, dan interaksi sosial. Boardgame tidak hanya berfungsi sebagai permainan, tetapi juga sebagai medium interaktif yang melibatkan pemain dalam proses naratif dan sosial (Booth, 2021). Seperti :

##### 1. Boardgame sebagai Media Interaktif

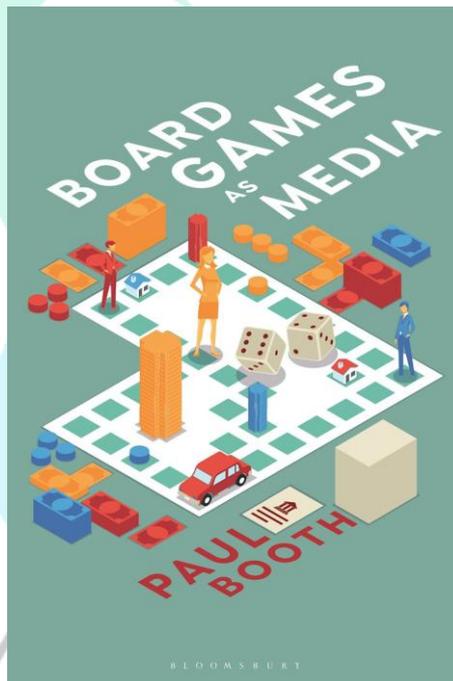
Booth menekankan bahwa boardgame memungkinkan pemain menjadi peserta aktif dalam membangun narasi dan pengalaman. Permainan seperti *Dungeons & Dragons* memberikan kebebasan penuh kepada pemain untuk menciptakan cerita unik, menjadikannya lebih dari sekadar permainan, melainkan pengalaman imersif.

## 2. Paratextuality dalam Boardgame

Mengadaptasi konsep parateks dari Gérard Genette, Booth menjelaskan bahwa elemen-elemen seperti manual permainan, desain visual, dan cerita eksternal yang terhubung dengan boardgame memperkaya pengalaman bermain. Boardgame tidak berdiri sendiri, tetapi selalu terhubung dengan budaya populer dan konteks sosial.

## 3. Boardgame sebagai Sarana Sosial

Booth menyoroti peran boardgame dalam memperkuat interaksi sosial tatap muka di era digital. Boardgame menciptakan ruang di mana pemain dapat bernegosiasi, bekerja sama, dan bersaing, sehingga membangun hubungan emosional yang mendalam.



Gambar 2.2 Buku *Board Games as Media*

Dalam bukunya *It's All A Game* (2017) menjelaskan bahwa boardgame bukan hanya alat hiburan, tetapi juga cerminan perkembangan sejarah, budaya, dan masyarakat. Donovan menyoroti bagaimana boardgame telah digunakan sepanjang sejarah sebagai sarana untuk merefleksikan nilai-nilai, konflik, dan aspirasi manusia (Donovan, 2017). Seperti :



pendekatan menyeluruh untuk memahami desain game melalui tiga kerangka utama: Rules (aturan), Play (bermain), dan Culture (budaya). Pendekatan ini membantu menjelaskan bagaimana boardgame dirancang, dimainkan, dan dipahami dalam konteks sosial dan budaya. Adapun elemen penting boardgame menurut (Salen & Zimmerman, 2004), yaitu :

1. Mekanika Gameplay (Game Mechanics)

Mekanika adalah tindakan atau proses dalam permainan yang mengatur interaksi pemain. Dalam boardgame, ini mencakup aturan dasar, sistem penghargaan, dan cara interaksi antara pemain. D&D menggunakan mekanika seperti lemparan dadu untuk menentukan hasil tindakan, yang menciptakan elemen ketidakpastian.

2. Sistem (System)

Game adalah sistem, dan sistem boardgame mencakup komponen-komponen seperti peta, kartu, token, dan dadu yang saling berinteraksi untuk menciptakan pengalaman bermain. Dalam D&D, sistem mencakup kombinasi statistik karakter, peta dunia, dan narasi yang dibuat oleh Dungeon Master (DM).

3. Agency (Pilihan Pemain)

Salah satu prinsip inti dalam teori boardgame adalah bahwa pemain harus memiliki kebebasan untuk membuat keputusan yang bermakna. Pilihan ini menciptakan rasa kendali dan tanggung jawab atas hasil permainan. Dalam D&D, pemain memiliki agensi penuh untuk menentukan aksi karakter mereka, seperti bagaimana menyelesaikan konflik atau berinteraksi dengan dunia.

4. Narasi dan Interaktivitas.

Salen dan Zimmerman menekankan pentingnya narasi dalam game, terutama dalam permainan seperti D&D yang berbasis role-playing. Boardgame tidak hanya tentang memenangkan permainan, tetapi juga tentang menciptakan cerita bersama. Narasi dalam D&D tidak ditentukan sepenuhnya oleh aturan, tetapi oleh kolaborasi antara DM dan pemain.

## 5. Keterlibatan Sosial

Boardgame secara inheren bersifat sosial, melibatkan interaksi antar pemain. Salen dan Zimmerman mencatat bahwa dinamika sosial ini sering kali lebih penting daripada hasil permainan itu sendiri. Dalam D&D, keterlibatan sosial terjadi melalui kerja sama tim, diskusi strategi, dan improvisasi narasi.

### 2.5 Dungeons & Dragons: Sejarah dan Konsep

The Dungeoncast (2018) menyoroti D&D sebagai permainan berbasis imajinasi di mana pemain menciptakan cerita yang terus berkembang. Ada beberapa elemen penting dalam D&D seperti Kebebasan Kreatif, para pemain memiliki kebebasan untuk menentukan tindakan karakter mereka, menciptakan narasi yang unik setiap kali bermain. Interaktivitas Sosial, permainan ini berfokus pada kerja sama tim dan interaksi antar pemain, membuatnya lebih tentang pengalaman bersama daripada sekadar permainan kompetitif. Mekanika Dasar, menggunakan aturan berbasis dadu untuk menambahkan elemen keberuntungan dan ketidakpastian, sehingga setiap sesi permainan terasa spontan dan menantang (Salen & Zimmerman, 2004).

#### 2.5.1 Sejarah D&D

Sejarah D&D dimulai sebagai kombinasi dari permainan perang miniatur (*wargames*) yang kemudian berkembang menjadi pengalaman naratif berbasis imajinasi (Lalone, 2019). Alur sejarah:

##### 1. Awal Mula (1974)

Permainan ini dimulai dari hobi Gary Gygax dan Dave Arneson untuk membuat dunia fantasi yang memungkinkan eksplorasi bebas, berbeda dari game perang konvensional.

##### 2. Popularitas di Tahun 1980-an

D&D menjadi fenomena budaya, meskipun menghadapi kritik karena tema fantasi gelapnya.

##### 3. Kebangkitan Modern (2000-an ke atas)

D&D kembali populer dengan edisi ke-5 (5e), dukungan dari media digital, dan streaming permainan seperti *Critical Role*. (Feeney, 2022).



Gambar 2.4 Boardgame D&D

## 2.6 Pengembangan Dunia (Worldbuilding)

Teori tentang cara pembuatan *Dungeons & Dragons* (D&D) mengacu pada berbagai sumber yang menggabungkan aspek desain, penulisan, dan penciptaan dunia yang kompleks untuk pengalaman bermain yang mendalam. Proses ini mencakup beberapa tahapan, dari pengembangan cerita hingga penciptaan dunia dan peraturan permainan. Berdasarkan referensi dari karya-karya seperti *Heroic Worlds: A History and Guide to Role-Playing Games* (Schick, 1991), *How to Write A D&D Adventure* (The Arcane Library, 2021), *How to create a D&D campaign world – a step-by-step guide* (Wistedt, 2020), *11 Steps for Building a Homebrew World for D&D* (Tasker, 2020), *8 D&D World Building Tips From Lou Anders and Travis Vengroff* (Booker, 2021), *The Key to World Building for D&D* (Pointy Hat, 2023 ).

Menurut (Booker, 2021) dalam artikel *8 D&D World Building Tips*, dunia D&D harus dimulai dengan konsep besar yang mencakup sejarah, geografi, dan budaya. Menekankan pentingnya menjawab beberapa pertanyaan kunci seperti, Bagaimana dunia ini terbentuk? Seperti sejarah dunia menjadi landasan untuk

membangun konflik yang relevan dan motivasi karakter. Apa sumber daya utama di dunia ini? hal ini penting untuk menciptakan dinamika ekonomi dan sosial antara berbagai faksi. Apa elemen khas dunia ini? Elemen-elemen unik seperti monster, magi, atau ras yang membedakan dunia tersebut. Proses worldbuilding ini berhubungan erat dengan apa yang disebut oleh (Booker, 2021) sebagai *setting and tone*, di mana atmosfer permainan harus konsisten dan mendalam. Berdasarkan panduan dari (The Arcane Library, 2021) dalam *How to Write A D&D Adventure*, desain petualangan D&D mencakup penciptaan cerita yang mengarah pada konflik dan resolusi. Ada beberapa langkah penting dalam menciptakan petualangan yang memikat:

1. Menentukan tujuan utama

Setiap petualangan harus memiliki tujuan yang jelas, baik itu misi untuk menyelamatkan dunia, membunuh monster besar, atau memecahkan teka-teki.

2. Menghadirkan tantangan

Pemain harus dihadapkan pada tantangan yang menguji kemampuan mereka baik secara fisik maupun mental, yang mencakup pertarungan, teka-teki, dan interaksi sosial.

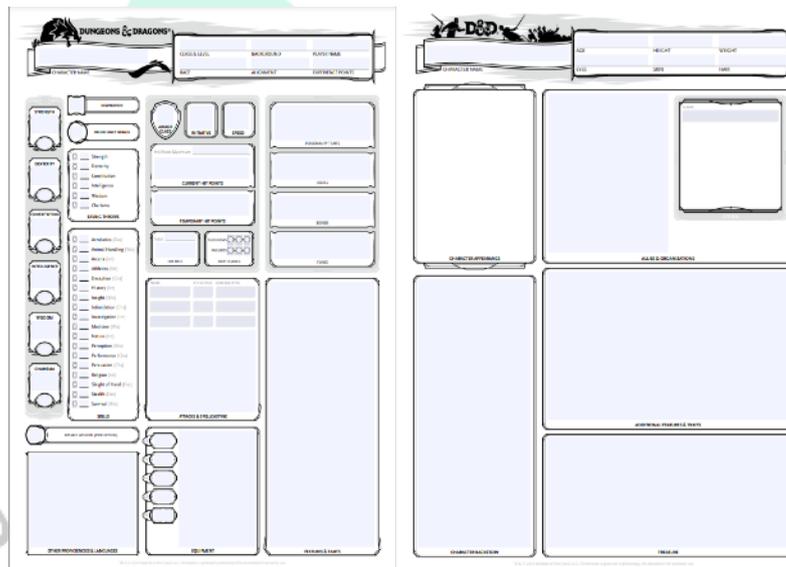
3. Memberikan pilihan

Pemain harus diberi kebebasan untuk memilih jalur mereka, yang mempengaruhi jalannya cerita. Setiap keputusan yang diambil oleh pemain harus memiliki dampak yang nyata.

Dalam **Heroic Worlds: A History and Guide to Role-Playing Games** oleh Schick (1991), pembuatan karakter dan NPC sangat penting untuk membangun dunia yang hidup. NPC (Non-Player Characters) adalah elemen yang menggerakkan narasi dan memberikan konteks bagi petualangan yang dimainkan. Karakter NPC harus diberi latar belakang, motivasi, dan tujuan yang jelas, yang dapat berfungsi sebagai aliansi atau musuh bagi pemain.

## 2.7 Mekanika Permainan D&D

Sistem permainan dalam D&D dibangun dengan menggunakan berbagai mekanika dasar, seperti penggunaan dadu (d20 system) untuk menentukan hasil aksi pemain. Sebagai contoh, artikel di (Wistedt, 2020) menyarankan bahwa pembuat dunia D&D perlu memahami cara menciptakan aturan yang bekerja dengan baik di dalam dunia mereka, termasuk peraturan tentang sihir, pertarungan, dan keterampilan khusus. Mekanisme bermain DND lebih kompleks dari mulai pembuatan karakter dan mekanik bermain. Pertama-tama pemain membuat karakter dengan mengisi karakter sheets. Kemudian, menentukan ras, kelas, usia, kemampuan, latar belakang, dan deskripsi karakternya.



Gambar 2.5 Character Sheets D&D

Menurut (Tasker, 2020) dalam *11 Steps for Building a Homebrew World for D&D*, menciptakan aturan yang konsisten dan mudah diikuti oleh pemain sangat penting. Pembuat dunia D&D harus mempertimbangkan keseimbangan antara kreativitas dan kesederhanaan, terutama saat menciptakan elemen seperti sihir, dewa, atau ras baru.

Menurut (Costikyan, 2002) dalam bukunya *I Have No Words & I Must Design: Toward a Critical Vocabulary for Games* (2002), mekanik gameplay

*Dungeons & Dragons* (D&D) dapat dipahami melalui pendekatan sistematis dan dinamis, di mana elemen-elemen seperti aturan, keputusan pemain, dan hasil acak (terutama dengan penggunaan dadu) saling berinteraksi untuk menciptakan pengalaman yang mendalam dan tidak dapat diprediksi. Costikyan membahas berbagai komponen permainan dan bagaimana mereka berkontribusi pada gameplay yang memikat.

(Costikyan, 2002) menggarisbawahi bahwa mekanik dalam D&D berfokus pada interaksi pemain dengan aturan yang ditetapkan, di mana setiap tindakan pemain dikendalikan oleh sistem aturan tertentu, seperti statistik karakter dan keterampilan. Pemain, sebagai karakter dalam dunia fiksi, membuat keputusan yang terikat pada mekanika ini. Sebagai contoh, karakter dalam D&D memiliki atribut seperti Strength atau Dexterity yang menentukan hasil tindakan mereka, seperti berhasil atau tidaknya melompat atau bertarung.

Salah satu mekanik kunci yang dibahas Costikyan adalah penggunaan dadu, terutama d20, yang menentukan hasil berbagai tindakan. Dadu ini menambah elemen ketidakpastian dan kejutan dalam gameplay, mengurangi kontrol pemain atas setiap hasil dan menambah ketegangan. Penggunaan dadu juga berfungsi untuk menyeimbangkan permainan, di mana keputusan yang diambil oleh pemain selalu berisiko meskipun sudah ditentukan oleh statistik karakter.



Gambar 2.6 Dadu D&D

## 2.8 Potensi Edukatif Boardgame seperti D&D

Salah satu aspek yang membuat D&D unik dalam konteks mekanik gameplay adalah kerjasama dan interaksi sosial antara pemain. Costikyan mencatat bahwa D&D tidak hanya tentang hasil individual, tetapi juga tentang bagaimana pemain berkolaborasi dalam mencapai tujuan bersama. Dungeon Master (DM) berfungsi sebagai fasilitator dan narator yang memberi tantangan serta membimbing jalannya cerita, sementara pemain memanfaatkan keterampilan sosial mereka untuk bernegosiasi, berdebat, dan membuat keputusan bersama.

(Costikyan, 2002) juga mengamati bahwa konflik dalam D&D, baik itu pertempuran melawan monster atau konflik interpersonal antara karakter, adalah bagian integral dari mekanik gameplay. Pertarungan dalam D&D didorong oleh aturan yang sangat terstruktur, mulai dari cara serangan dihitung hingga bagaimana efek sihir atau kondisi status berpengaruh pada hasil. Konflik ini menciptakan ketegangan dan memberikan makna pada setiap tindakan pemain, yang tidak hanya mengarah pada keberhasilan atau kegagalan, tetapi juga pada pengalaman naratif yang lebih dalam.

Dalam bukunya *Narrative Design: The Craft of Writing for Games*, (Breault, 2020) menjelaskan konsep narrative-driven gameplay, yang mengacu pada cara cerita dalam sebuah permainan berkembang dan dipengaruhi oleh keputusan dan tindakan pemain. Dalam konteks permainan seperti *Dungeons & Dragons* (D&D), gameplay yang didorong oleh narasi (narrative-driven gameplay) berarti cerita dan alur permainan tidak hanya ditentukan oleh elemen yang sudah ada, tetapi juga oleh interaksi dinamis antara pemain dan dunia yang mereka jelajahi.

### 1. Interaksi Pemain dengan Cerita

Breault menekankan bahwa dalam permainan naratif, pemain berperan aktif dalam membentuk alur cerita melalui keputusan mereka. Tidak seperti media lain yang memiliki narasi linier (seperti buku atau film), dalam permainan,

pemilihan dan tindakan pemain dapat langsung mengubah jalannya cerita. Ini bisa meliputi memilih aliansi, membuat keputusan moral, atau memilih pendekatan dalam mengatasi konflik. Keputusan ini memberi pemain rasa kepemilikan terhadap cerita, menciptakan pengalaman yang unik untuk setiap individu atau kelompok.

## 2. Tantangan Naratif dan Gameplay

Breault juga membahas bagaimana tantangan dalam permainan yang didorong oleh narasi bukan hanya bersifat mekanis, seperti puzzle atau pertempuran, tetapi juga naratif. Tantangan naratif ini mendorong pemain untuk berinteraksi dengan karakter lain, memahami konflik dalam cerita, dan membuat keputusan yang mempengaruhi hasil permainan. Dalam *Dungeons & Dragons*, ini bisa berarti memilih bagaimana karakter berinteraksi dengan NPC (non-player characters) atau bagaimana mereka memutuskan untuk menyelesaikan quest yang diberikan oleh DM (Dungeon Master).

## 3. Keterkaitan antara Cerita dan Gameplay

Salah satu hal yang ditekankan oleh Breault adalah bahwa dalam narrative-driven gameplay, cerita dan gameplay harus **terpadu dengan mulus**. Gameplay yang hanya berfokus pada mekanik tanpa memperhatikan perkembangan cerita bisa merusak pengalaman naratif, begitu juga dengan cerita yang terkesan dipaksakan pada gameplay. Dalam D&D, ini tercermin dalam bagaimana pertempuran atau interaksi sosial tidak hanya sekedar untuk menguji kemampuan pemain, tetapi juga untuk mengungkapkan elemen-elemen cerita atau membangun hubungan antar karakter.

## 4. Karakter dan Dunia sebagai Penggerak Cerita

Breault menyatakan bahwa dalam permainan naratif, karakter dan dunia berfungsi sebagai penggerak utama cerita. Pemain bukan hanya mengikuti alur yang sudah ditentukan, tetapi mereka aktif berkontribusi pada perkembangan dunia dan narasi. Setiap keputusan yang mereka buat, baik dalam bentuk dialog, tindakan, atau pilihan moral, memperkaya dan membentuk dunia yang mereka mainkan. Dalam D&D, ini terlihat jelas dalam dunia yang berkembang

seiring dengan perjalanan pemain, di mana tindakan mereka (misalnya, membunuh monster, menyelesaikan misi, atau membuat kesepakatan dengan faksi tertentu) memiliki dampak yang terlihat di dunia tersebut.

#### 5. Penciptaan Dunia yang Hidup dan Dinamis

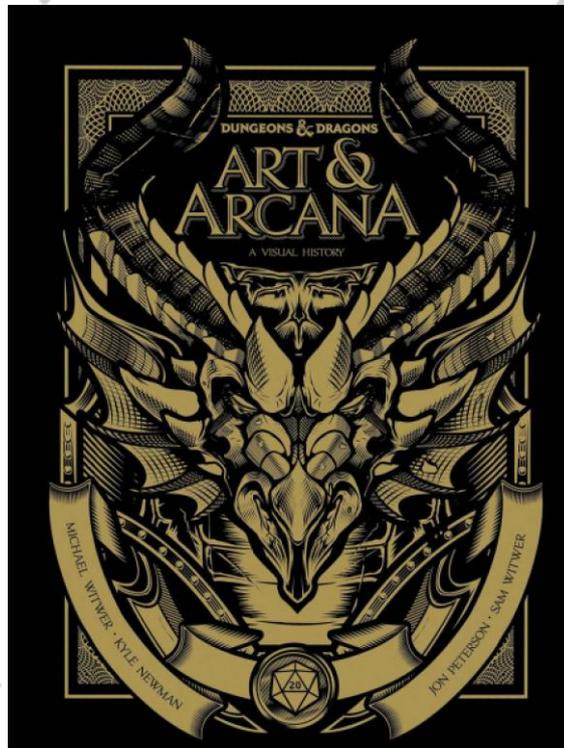
Breault juga menjelaskan pentingnya menciptakan dunia yang hidup dan dinamis, yang tidak hanya sebagai latar tempat untuk petualangan tetapi juga sebagai elemen yang dapat dipengaruhi oleh pemain. Dunia dalam permainan naratif harus terlihat bereaksi terhadap keputusan pemain, dan seiring dengan perjalanan mereka, dunia tersebut berubah, baik dalam bentuk alur cerita, hubungan antar karakter, maupun kondisi fisik dan sosial dunia itu sendiri. Dalam D&D, ini diwakili oleh perubahan yang terjadi akibat keputusan pemain, baik itu dalam bentuk konfrontasi politik, perubahan kondisi alam, atau munculnya ancaman baru.

### 2.9 Desain Visual D&D: Identitas yang Kuat

Gaya desain D&D mengandalkan sistem modular, di mana aturan dasar dapat diadaptasi atau dimodifikasi sesuai kebutuhan pemain dan Dungeon Master (DM). Sistem ini memungkinkan fleksibilitas untuk berbagai gaya bermain, dari eksplorasi dunia fantasi hingga pertempuran strategis. (Appelcline, 2011). Desain D&D dirancang untuk mendorong kreativitas pemain. Pemain diberikan kebebasan membangun karakter, menciptakan strategi, dan memengaruhi jalannya cerita. DM juga memainkan peran sentral dalam menciptakan dunia dan konflik, menjadikan pengalaman bermain sangat imersif dan interaktif. Gaya desain D&D sangat dipengaruhi oleh karya-karya fantasi klasik, seperti tulisan J.R.R. Tolkien. Hal ini tercermin dalam elemen desain seperti ras karakter (elf, dwarf, dll.), kelas (wizard, fighter, rogue), dan dunia yang penuh dengan sihir, monster, serta petualangan. D&D mengadopsi gaya visual yang terinspirasi dari ilustrasi fantasi era 1970-an. Seni dalam buku panduan dan materi lainnya, seperti karya Dave Trampier dan Erol Otus, mencerminkan estetika dunia fantasi yang gelap namun penuh warna dan detail. Desain D&D mengandalkan mekanika berbasis statistik, dengan penggunaan atribut karakter (Strength, Dexterity, dll.) dan sistem dadu

(terutama d20) untuk menentukan hasil tindakan. Sistem ini memberikan kerangka kerja yang terstruktur bagi narasi yang bebas.

Witwer, Newman, & Peterson (2018) Dalam buku *Dungeons & Dragons Art & Arcana: A Visual History* (2018), Michael Witwer, Kyle Newman, Jon Peterson, dan Sam Witwer membahas perkembangan visual dan ilustrasi yang menjadi elemen penting dalam identitas *Dungeons & Dragons* (D&D) sejak pertama kali dirilis. Buku ini menyoroti bagaimana seni visual berperan dalam membentuk imajinasi pemain dan menggambarkan dunia fantasi D&D.

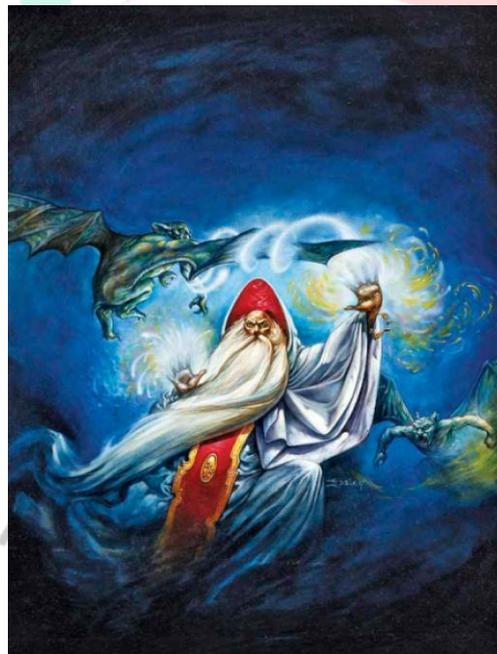


Gambar 2.7 Buku *Art & Arcana : A Visual History*

Seni visual D&D dirancang untuk menciptakan dunia fantasi yang imersif. Ilustrasi menggambarkan lanskap magis, monster ikonik, dan karakter heroik, yang membantu pemain membayangkan dunia yang mereka eksplorasi. Visual ini memberikan *tone* dan atmosfer permainan, dari estetika gelap hingga petualangan epik. Adapun evolusi gaya Ilustrasinya:

1. Era Awal (1970-an): Seni D&D dimulai dengan gaya kasar namun kreatif, seperti karya Dave Trampier dan Erol Otus, yang mencerminkan semangat DIY (*do-it-yourself*).
2. Era 1980-an: Ilustrasi menjadi lebih profesional dengan warna yang kaya dan detail yang rumit, berkat seniman seperti Larry Elmore dan Jeff Easley. Gaya ini menjadi ikon D&D edisi klasik.
3. Era Modern (5e): Seni D&D sekarang mengadopsi pendekatan sinematik, dengan ilustrasi digital yang lebih realistis dan canggih untuk menarik pemain baru.

Monster seperti *Beholder*, *Mind Flayer*, dan *Dragon* menjadi simbol utama D&D berkat desain visual yang unik dan detail. Karakter pemain, seperti wizard atau rogue, juga diberikan desain yang mencerminkan kemampuan dan latar belakang mereka.



Gambar 2.8 Contoh Ilustrasi D&D

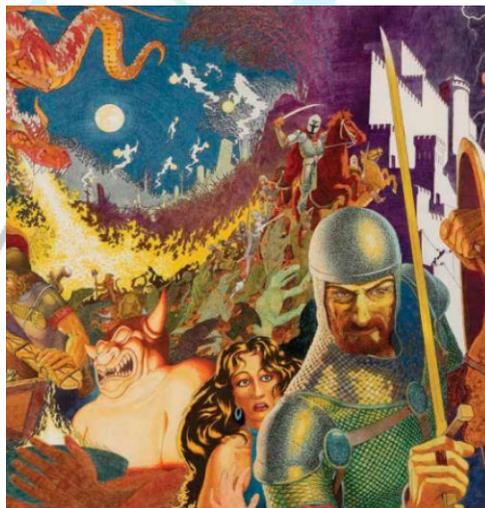
Ilustrasi membantu pemain dan Dungeon Master (DM) memvisualisasikan dunia dan konflik dalam permainan. Misalnya, peta, kartu, dan buku panduan

penuh dengan seni yang memperjelas narasi dan membangkitkan inspirasi untuk petualangan.



*Gambar 2.9 Contoh Ilustrasi D&D*

Seni visual D&D tidak hanya memengaruhi komunitas pemain tetapi juga budaya fantasi secara umum, termasuk film, video game, dan karya seni lainnya. Gaya visualnya menjadi standar untuk menggambarkan dunia fantasi.



*Gambar 2.10 Contoh Ilustrasi D&D*

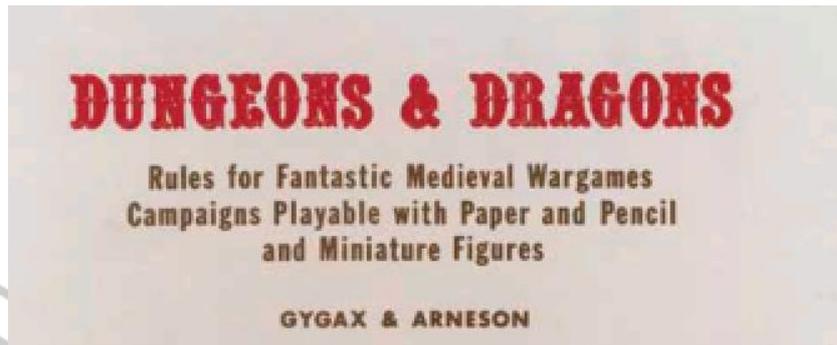
### 2.9.1 Warna

Warna dalam permainan D&D menurut (Appelcline, 2011) dalam bukunya *Designers & Dragons* membahas bagaimana warna digunakan dalam elemen-elemen visual permainan Dungeons & Dragons untuk memperkuat suasana, tema, dan pengalaman pemain. Warna dalam D&D bukan hanya berfungsi sebagai estetika, tetapi juga sebagai alat untuk mengkomunikasikan karakteristik, perasaan, dan mood dari dunia permainan. Misalnya, warna merah sering dikaitkan dengan bahaya atau kekerasan, sedangkan warna biru bisa memberikan kesan kedamaian atau misteri. Appelcline menjelaskan bahwa dalam desain buku-buku D&D dan materi visual lainnya, pemilihan warna memainkan peran penting dalam membentuk atmosfer permainan dan memberikan petunjuk visual yang dapat memperdalam narrative experience bagi pemain, serta meningkatkan immersive quality dunia fantasi D&D.

### 2.9.2 Tipografi

(Bringhurst, 2004) dalam bukunya *The Elements of Typographic Style* (2004) mengemukakan prinsip-prinsip dasar dalam desain tipografi, yang berfokus pada elemen-elemen yang membentuk tampilan visual teks dan bagaimana elemen-elemen tersebut dapat mempengaruhi cara pembaca memahami dan berinteraksi dengan teks. Bringhurst menekankan bahwa tipografi bukan hanya tentang memilih jenis huruf, tetapi juga tentang harmoni visual, keselarasan, dan komunikasi yang efektif melalui teks yang disajikan secara estetis. Tipografi dalam *Dungeons & Dragons* (D&D) edisi ke-5 dirancang untuk mencerminkan estetika fantasi klasik sambil tetap mengutamakan keterbacaan. Jenis huruf yang digunakan meliputi *Modesto* untuk judul-judul besar dan nama bab, *Book Antiqua* atau *Garamond* sebagai font utama isi teks, serta *Scala Sans* untuk blok statistik seperti monster atau NPC. Selain itu, *Belwe* digunakan sebagai elemen dekoratif pada nama item magis atau teks naratif khusus, menjadikannya identitas visual ikonik D&D sejak era TSR dan *Wizards of the Coast*. Ukuran font dalam buku resmi diperkirakan berada pada kisaran 10–11 pt

untuk teks utama, 24–28 pt untuk judul bab, dan 9–10 pt untuk elemen stat block. Pemilihan tipografi ini tidak hanya memperkuat suasana dunia fantasi yang dibangun, tetapi juga mendukung fungsionalitas bagi pemain dan Dungeon Master saat membaca atau merujuk selama permainan berlangsung (Wizard of the Coast, 2014)



Gambar 2.11 Contoh Font D&D

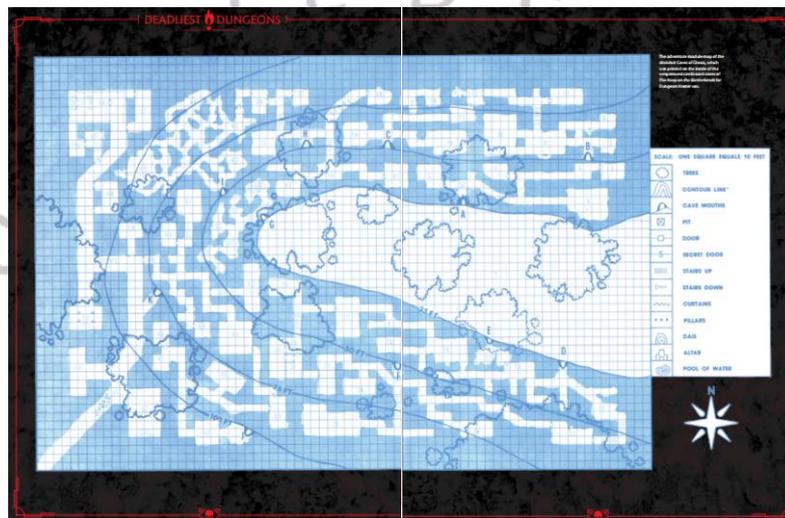
### 2.9.3 Element Visual Lainnya

Elemen visual dirancang untuk memperkuat imajinasi pemain dan mendukung narasi permainan. Ilustrasi yang digunakan umumnya bergaya realistik dengan pendekatan *high fantasy art*, menampilkan detail visual yang kaya dan pencahayaan dramatis. Gaya ini bertujuan untuk menciptakan dunia yang imersif dan mendalam bagi para pemain .



*Gambar 2.12 Contoh Visual Battle Map*

Peta dan grid merupakan elemen penting dalam mendukung aspek taktis permainan. Peta biasanya dirancang menggunakan grid modular—kotak-kotak persegi yang memungkinkan visualisasi posisi karakter, musuh, dan elemen lingkungan secara sistematis. Hal ini memudahkan pengambilan keputusan strategis selama pertempuran.



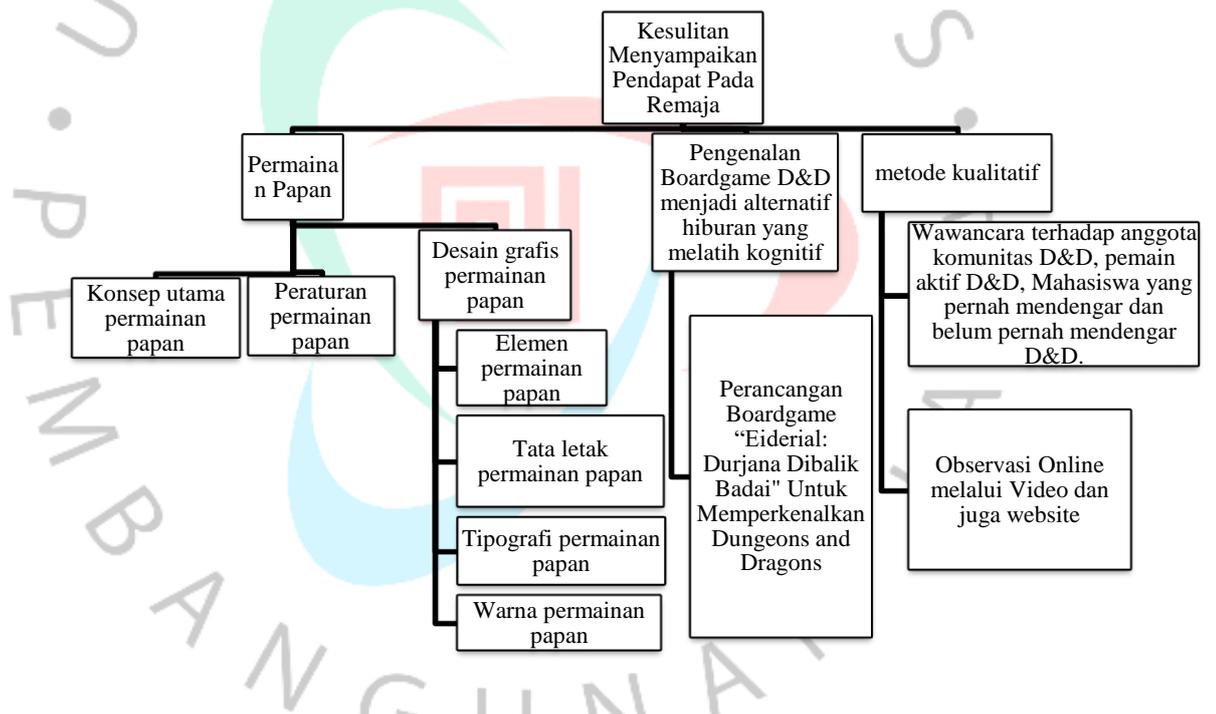
*Gambar 2.13 Contoh Visual Battle Map*

Ikonografi juga dapat menunjukkan khas, menggunakan simbol-simbol seperti runa magis, lambang dewa, siluet monster, hingga ilustrasi senjata dan artefak yang ikonik dalam genre fantasi. Ikonografi ini tidak hanya memperkaya aspek visual, tetapi juga memudahkan pemain dalam mengenali fungsi atau peran elemen-elemen tertentu dalam permainan.



Gambar 2.14 Contoh Ikonografi D&D

## 2.10 Kerangka Berpikir



Gambar 2.15 Kerangka Berpikir