

BAB II

TINJAUAN UMUM

2.1 Kuda Tomprok dan Permainan Tradisional

Meskipun tidak ada catatan yang pasti tentang asal-usulnya dalam sejarah, Kuda Tomprok telah menjadi bagian integral dari tradisi dan kebudayaan permainan anak-anak di Indonesia selama bertahun-tahun. Secara tradisional, anak-anak di sekolah atau di sekitar lingkungan mereka telah memainkannya sebagai cara untuk bersenang-senang dan berinteraksi sosial satu sama lain. (Bagus, 1992).

Kuda tomprok dimainkan secara berkelompok. Permainan ini cukup populer di kalangan anak sekolah. Pada dasarnya kuda tomprok adalah permainan yang mendandankan ketahanan, yang biasanya dimainkan oleh 2 kelompok. Para pemain harus berbaris dalam posisi menungging layaknya barisan kuda-kuda. Di ujung pemain yang menungging, ada pemain yang berperan sebagai "penjaga" yang bersandar di dinding. Kemudian pemain yang menungging itu akan ditunggangi oleh lawannya alias si penunggang satu persatu, lalu antara penjaga dengan pemain yang menungging itu melakukan suit jika semua pemain masih bertahan. Jika penjaga menang, maka pemain yang menungging bertukaran peran dengan pemain yang ditunggangi (Dwi, 2015).

Kelompok yang berperan sebagai penunggang akan melompat dan menunggangi kuda sampai semua anggota penunggang lengkap menaiki para kuda. Jika kelompok penunggang gagal membawa semua anggotanya, maka mereka dinyatakan kalah.

Sementara jika kelompok kuda gagal menopang para penunggang lalu runtuh, maka mereka dinyatakan kalah (Fitri, 2023).



Gambar 2.1 Aktivitas bermain Kuda Tomprok
(Sumber: faktahukum.co.id)

2.1.1 Esensi Permainan Kuda Tomprok

Permainan kuda tomprok memerlukan ketahanan dan kerja sama. Permainan ini adalah permainan kelompok, di mana para pemain harus bekerja sama untuk mengalahkan tim lawan. Berikut beberapa poin penting yang menjadi esensi permainan kuda tomprok (Dwi, 2015).

- a. **Kebugaran Fisik:** Para pemain harus mengandalkan kemampuan tubuh untuk mempertahankan kekuatan, daya tahan, dan kelincahan selama permainan berlangsung.
- b. **Kerja sama:** Tim kuda harus bekerja sama dengan yang lain untuk membentuk formasi kuda yang kokoh, Tim penunggang harus menentukan pemain yang paling cocok untuk melompat terlebih dahulu.
- c. **Kekompakan:** Para pemain harus melompat dan bertahan dengan ritmis dan kompak agar dapat meruntuhkan pemain lawan.
- d. **Komunikasi:** Para pemain harus berkomunikasi dengan baik untuk mengkoordinasikan gerakan dan situasi tiap pemain.
- e. **Kemungkinan:** Pada kuda tomprok, terdapat mekanisme *game of chance*, salah satu contohnya adalah suit untuk menentukan pemenang ketika kedua tim yang sedang seimbang.

2.1.2 Bahaya dari Permainan Kuda Tomprok

Bermain Kuda Tomprok, sebagai permainan fisik, memiliki potensi bahaya yang signifikan bagi para pesertanya. Permainan ini melibatkan aktivitas melompat dan jatuh, yang dapat berpotensi menyebabkan cedera seperti keseleo, patah tulang, atau bahkan gegar otak. Kejadian tragis yang mengorbankan nyawa seorang siswa SMP di Bekasi saat bermain Kuda Tomprok adalah contoh konkret dari dampak negatif permainan ini. Insiden tersebut mengungkap risiko serius yang timbul akibat aktivitas fisik yang tidak terkontrol dengan baik. Oleh karena itu, perlu memperhatikan keamanan dan pengawasan yang ketat dalam segala jenis permainan fisik (Janati, 2023).

2.2 Board Game

Board game adalah jenis permainan yang dimainkan untuk hiburan atau kompetisi, dan dapat berkisar dari permainan sederhana untuk anak-anak hingga permainan strategi yang rumit untuk orang dewasa. *Board game* dapat dimainkan sendiri atau bersama orang lain, meskipun sebagian *board game* besar menggunakan papan sebagai wadah permainan, tidak semuanya memerlukannya. *Board game* pada umumnya mencakup papan, token, kartu, dadu, atau objek permainan lain yang dapat digunakan pemain sebagai alat interaksi dengan aturan permainan (Djurovic, 2023). Tidak seperti *tabletop game*, pada *board game* Anda mendapatkan semua yang dibutuhkan untuk memainkan *game* di dalam kotak permainan. Dalam beberapa tahun terakhir, *board game* telah mengalami pertumbuhan dalam peminat. Pada tahun 2012 *The Guardian* bahkan menyatakan bahwa *board game* telah mengalami tingkat pertumbuhan sebesar 40% dari tahun ke tahun (Attia, 2016).



Gambar 2.2 Keluarga bermain board game

(Sumber: Encompassnw.org)

Board game lebih dari sekedar bentuk hiburan. Berpartisipasi dalam permainan *board game* adalah cara untuk belajar, tumbuh, dan terhubung dengan orang lain. *Board game* dapat mengajari kita tentang strategi, pemecahan masalah, dan kerja sama, lalu dapat membantu kita mengembangkan kreativitas, imajinasi, dan keterampilan memecahkan masalah yang bisa sangat menyenangkan (Donovan, 2018).

Permainan papan dapat berperan signifikan dalam membantu anak mempelajari materi pelajaran dengan lebih mudah dan jelas. Melalui pendekatan bermain, anak-anak menjadi lebih tertarik pada materi yang diajarkan karena bermain merupakan bagian integral dari dunia mereka. Anak-anak terlibat secara aktif dan antusias dalam proses pembelajaran, termasuk dalam materi yang kompleks seperti matematika. Dengan permainan papan yang menarik dan interaktif, mereka dapat memahami konsep penjumlahan dan pengurangan secara menyenangkan. (Fitrianna Kultum Septiyani, 2018)

Board game mencakup berbagai genre, masing-masing menawarkan pengalaman bermain yang berbeda. *Abstract Area Control game* melibatkan pemain bersaing untuk dominasi di papan permainan yang ditentukan dengan strategi menempatkan atau menghapus bidak. *Deckbuilders*, melibatkan modifikasi deck selama permainan, dengan penyesuaian kartu menjadi bagian mekanik utama dari permainan. Permainan *social deduction* melibatkan pemain untuk melakukan

tipu muslihat, kebohongan, dan pembodohan saat mencoba mengungkap rahasia satu sama lain. *storytelling game* lebih fokus dalam penciptaan naratif yang diarahkan oleh pemain, baik sebagai cerita yang berkelanjutan atau melalui skema. *War game* melibatkan pertempuran strategis di mana pemain memimpin pasukan yang diwakili oleh miniatur atau token di peta, dengan hasil pertempuran ditentukan oleh lemparan dadu, permainan kartu, atau mekanik permainan lain. Setiap jenis permainan menyediakan pengalaman bermain yang unik dan menarik (Castle, 2021).



Gambar 2.3 Berbagai Jenis Board Game
(Sumber: verbnnow.com)

2.2.1 Esensi Board Game

Ada beberapa hal yang dianggap essential dalam merancang permainan papan yang menjadi fokus utama bagi para perancang *game* (Crawford, 2003). Berikut adalah beberapa poin utama yang dapat disorot untuk memperkuat fondasi desain yang kuat dan memikat bagi para pemain:

- a. Keterlibatan Pemain: Permainan haruslah melibatkan pemain secara aktif. Ini berarti para pemain harus merasa memiliki kontrol atas aksi dan keputusan yang mereka ambil selama permainan.
- b. Tujuan: Setiap permainan papan memiliki tujuan atau kondisi kemenangan yang spesifik. Tujuan ini memberikan pemain sesuatu untuk dicapai dan memotivasi mereka untuk terlibat dalam permainan.

- c. Strategi dan Taktik: Permainan papan sering kali membutuhkan perencanaan strategis dan pengambilan keputusan taktis. Pemain harus memikirkan langkah-langkah ke depan dan membuat keputusan yang akan membantu mereka mencapai tujuan.
- d. Keseimbangan: Permainan haruslah seimbang, artinya tidak ada satu strategi yang dominan secara mutlak. Pemain harus memiliki kesempatan yang adil untuk menang, dan keputusan yang diambil haruslah memiliki konsekuensi yang signifikan.
- e. Keterlibatan Sosial: Permainan harus merangsang interaksi antar pemain. Ini bisa melalui tindakan langsung seperti negosiasi atau kompetisi, atau melalui mekanisme permainan yang memfasilitasi interaksi sosial.
- f. Kesempatan: Banyak permainan papan mengandung unsur keberuntungan atau peluang. Ini bisa berupa dadu, kartu, atau mekanisme lain yang menambahkan elemen ketidakpastian dan variasi dalam permainan.
- g. Aturan yang jelas: Crawford menekankan pentingnya aturan yang jelas dan ringkas dalam permainan papan, serta memastikan bahwa tujuan permainan mudah dipahami dan dicapai. Aturan yang terstruktur dengan baik membantu pemain memahami langkah-langkah yang diperlukan.
- h. Keseimbangan: Permainan papan yang baik biasanya seimbang, artinya tidak ada strategi atau pemain yang memiliki keuntungan yang terlalu besar. Keseimbangan ini menjaga permainan tetap adil dan menarik bagi semua pemain.

Dalam sebuah permainan papan, terdapat beberapa elemen kunci yang menjadi fondasi dari pengalaman bermain. Seperti komponen dalam *board game* merujuk kepada segala hal yang membentuk struktur dan mekanika dasar dari permainan papan (Crawford, 2003). Berikut adalah komponen yang sering ditemukan pada permainan papan:

- a. Papan Permainan (*Game Board*): Ini adalah bagian sentral dari permainan yang menyediakan ruang dan struktur untuk interaksi antara pemain. Papan

permainan bisa berupa peta, grid, atau struktur lain yang menentukan bagaimana permainan akan berkembang.

- b. Bidak atau Token (*Pieces*): Ini adalah representasi fisik dari pemain atau elemen-elemen permainan lainnya. Pion atau keping bisa berupa miniatur, token, atau koin yang digunakan oleh pemain untuk memengaruhi permainan.
- c. Kartu (*Cards*): Kartu adalah komponen yang sering digunakan dalam *board game* untuk menyediakan variasi, kejutan, atau informasi rahasia kepada pemain. Kartu bisa berisi instruksi, kejadian, atau sumber daya yang memengaruhi jalannya permainan.
- d. Aturan (*Rules*): Seperangkat instruksi yang mengatur bagaimana permainan dimainkan, termasuk cara memulai permainan, giliran pemain, cara memenangkan permainan, dan tindakan yang diizinkan atau dilarang. Aturan harus ditulis dengan jelas dan dapat dipahami oleh semua pemain.
- e. Pemain (*Players*): Individu yang berpartisipasi dalam permainan. Jumlah dan peran pemain dapat bervariasi tergantung pada jenis permainan.
- f. Papan Skor (*Scoreboard*): Papan skor digunakan untuk melacak perolehan poin atau prestasi pemain selama permainan. Ini memberikan gambaran tentang siapa yang unggul dalam permainan.
- g. Tujuan (*Objective*): Sasaran yang harus dicapai pemain untuk memenangkan permainan. Tujuan ini memberikan arah dan motivasi bagi pemain selama permainan.

2.2.2 Aturan Bermain Board Game

Aturan permainan pada *board game* adalah seperangkat instruksi yang mengatur bagaimana permainan dimainkan. Aturan ini menentukan jumlah pemain, tujuan permainan, cara menyiapkan papan permainan, cara memainkan bidak atau kartu, dan cara menentukan pemenang (Zagal J. P., 2006).

Aturan bermain *board game* haruslah tersusun dengan jelas dan konsisten untuk memastikan pengalaman bermain yang memuaskan bagi para pemain. Aturan-aturn tersebut haruslah mudah dipahami dan konsisten sepanjang

permainan, dan jika memungkinkan gunakan contoh untuk menjelaskan aturan permainan (Crawford, 2003).

2.2.3 Game Mechanic, Game Story, & Gameplay

Mekanika *game* mengacu pada aturan dan sistem yang mendasari cara *game* dimainkan. Ini termasuk aspek-aspek seperti kontrol, interaksi dengan komponen atau dunia permainan, dan sistem aturan dalam permainan. Mekanika *game* yang dirancang dengan baik harus intuitif, mudah dipelajari, namun tetap menawarkan kompleksitas dan kedalaman yang cukup untuk membuat pemain terus tertarik. Di *game* tertentu juga ada cerita yang melatari permainan tersebut. Ini bisa berupa cerita yang sederhana dan lugas, atau cerita yang kompleks dan bercabang dengan banyak pilihan moral dan konsekuensi. Cerita yang baik dapat menarik pemain secara emosional dan membuat mereka berinvestasi dalam dunia *game*. Lalu terdapat elemen utama dalam permainan yaitu *gameplay* yang merupakan pengalaman keseluruhan bermain *game*. Ini menggabungkan mekanika *game*, cerita, dan elemen lainnya seperti desain visual, musik, dan efek suara. *Gameplay* yang baik harus seimbang, menantang, dan menyenangkan, dan memberikan pemain rasa pencapaian dan kepuasan (Crawford, 2003).

2.2.4 Keberuntungan dalam permainan

Aspek keberuntungan dalam permainan dibahas sebagai bagian penting dari elemen *game* yang dapat mempengaruhi pengalaman pemain. Keberuntungan, dalam konteks ini, dapat mempengaruhi motivasi dan keterlibatan pemain dengan memberikan kejutan dan variasi yang membuat permainan tetap menarik. Faktor-faktor keberuntungan juga berperan dalam menjaga keseimbangan antara tantangan dan keterampilan, yang merupakan kunci untuk memastikan bahwa permainan tetap menyenangkan dan tidak terlalu mudah atau terlalu sulit bagi pemain (Caserman, 2020).

Faktor-faktor keberuntungan melibatkan elemen-elemen acak seperti melempar dadu, mengocok kartu, atau membuka kotak harta karun. Oleh karena itu, menjaga keseimbangan antara keberuntungan dan keterampilan sangat penting dalam suatu permainan. Suatu permainan yang berkualitas adalah yang memiliki

sejumlah keberuntungan yang cukup untuk memberikan kejutan, tetapi tidak berlebihan sehingga pemain masih bisa mengendalikan hasil permainan (Muhammad Farhan, 2023).

Keacakan atau keberuntungan dalam sebuah permainan dapat menambah variasi dari permainan ke permainan sehingga pemain harus mengeksplorasi taktik yang berbeda dan menyesuaikan permainan yang dihadapi. Keberuntungan yang diterapkan dengan baik dapat membuat permainan menjadi lebih menarik seiring berjalannya waktu. Berikutlah Contoh aspek keberuntungan yang baik, yaitu memaksa pemain untuk beradaptasi dari satu pertandingan ke pertandingan lainnya dan menyesuaikan strategi dengan situasi (BoardgamingParent, 2023).

2.2.5 Kompetisi

Kompetisi dapat muncul dalam berbagai bentuk, baik secara pribadi seperti bersaing untuk mendapatkan pekerjaan atau mengembangkan proyek pribadi agar lebih unggul dari proyek orang lain. Apa pun bentuknya, penting untuk memahami dinamika persaingan agar bisa memprediksi langkah lawan dan merencanakan langkah Anda sendiri (Goldsmith, 2012).

2.3 Desain Grafis untuk Permainan

2.2.1 Desain Visual

Desain Visual merupakan elemen utama yang perlu dipikirkan dalam merancang permainan, desain visual mengkaji berbagai konsep ilmu komunikasi yang diterapkan melalui elemen visual, seperti warna, tipografi, dan gambar. Disiplin ini merupakan perpaduan antara desain antarmuka dan desain grafis (Pradana, 2023). Desain visual *board game* mencakup beberapa elemen penting. Pertama, desain fisik melibatkan penciptaan komponen seperti dadu, kartu, potongan permainan, papan, dan buku aturan. Perancang harus mempertimbangkan bahan dan kualitas alat permainan dengan hati-hati, memastikan komponen - komponen permainan tersebut dapat mendukung pengalaman bermain. lalu, estetika visual dan grafis juga memainkan peran penting dalam penentuan daya tarik dari *board game*, karena estetika visual dapat melengkapi tema permainan dan meningkatkan kualitas pengalaman bermain secara keseluruhan (Bellawala, 2021).



Gambar 2.4 Seseorang sedang merancang board game
(Sumber: annarborartcenter.org)

Untuk menciptakan *board game*, perlu dipertimbangkan aspek perancangan desain permainan, tujuan utamanya adalah menciptakan pengalaman yang mendalam dan memuaskan bagi para pemain. Kunci suksesnya adalah menanamkan rasa pencapaian yang memuaskan saat pemain berhasil menyelesaikan tugas permainan dan mengatasi tantangan, dan membuat adanya keinginan untuk kembali bermain. Selain desain visual, terdapat prinsip *fair play*, sebuah elemen yang penting dalam desain permainan. Pemain harus merasakan bahwa mereka berada di lingkup permainan yang adil, memastikan bahwa untuk mereka yang bukan pemain lama masih memiliki peluang adil untuk menang. *Clarity* juga menjadi aspek fokus utama dari permainan, aturan dan tujuan yang dapat dimengerti dengan baik adalah hal pokok agar pemain dapat menjelajahi permainan dengan lancar. Terakhir, pentingnya variasi tidak bisa dianggap sepele. Desainer permainan berusaha mencegah kebosanan dengan memperkenalkan elemen-elemen yang beragam, memastikan bahwa pemain tetap terpicat dan menghindari kejenuhan dalam permainan (Crawford, 2003).

2.2.2 Tata Letak

Dalam sebuah *game* elemen desain visual seperti tata letak, yang memiliki peran penting yang melebihi sekadar aspek visual. Sebagaimana seorang sutradara mengarahkan pementasan, tata letak menentukan alur permainan, strategi, dan

interaksi antar pemain. Desain tata letak yang efektif tidak hanya memperhatikan estetika, tapi juga kepraktisan. Hal ini melibatkan kejelasan elemen visual seperti gambar, simbol, dan teks, yang harus menunjang pemahaman aturan permainan. Fleksibilitas juga perlu diperhitungkan, terutama dalam permainan dengan jumlah pemain yang berbeda atau aturan tambahan. (Pareek, 2023).

2.2.3 Tipografi

Tipografi merupakan sarana di mana sebuah ide tertulis diberi bentuk visual. tipografi memegang peran penting dalam desain grafis karena bukan hanya sebagai elemen dekoratif, tetapi juga sebagai alat komunikasi yang sangat berpengaruh. Dalam era digital saat ini, tipografi memiliki peran yang berbeda dalam desain grafis. Tidak lagi hanya sebagai seni abstrak, tetapi juga sebagai sarana komunikasi yang mandiri (Nedeljković, 2014).



Gambar 2.5 Tipografi pada papan permainan
(Sumber meeplemountain.com)



Gambar 2.6 Tipografi pada kartu permainan
(Sumber: Geekdad.com)

Tipografi yang baik dalam permainan tidak selalu berarti penggunaan *font* yang mewah. Tipografi memastikan komponen permainan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mudah dibaca, sehingga meningkatkan pengalaman bermain secara keseluruhan. Penggunaan tipografi yang efektif membantu menetapkan hierarki informasi yang jelas, memudahkan pemain memahami mekanisme dan tujuan permainan. Pemilihan *font* yang tepat juga berkontribusi pada konsistensi tema dan keterbacaan permainan, yang penting untuk menjaga keterlibatan pemain dan mengurangi kebingungan (Major, 2016).

2.2.4 Warna

Penggunaan warna dalam desain permainan merupakan metode yang sangat efektif untuk mengikut sertakan pemain dalam konten permainan dengan cepat. Warna dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan makna dari elemen - elemen permainan, seperti penggunaan warna biru untuk menunjukkan kesehatan, warna merah untuk menandakan bahaya, atau warna kuning sebagai peringatan, sehingga pemain dapat lebih cepat memahami aturan dari dunia permainan tersebut. Perilaku pemain juga dapat dipengaruhi atau diperkuat melalui karakteristik warna individu, seperti warna merah yang merangsang, efek kreativitas dari warna biru, atau efek menenangkan dari warna hijau. Warna dan palet warna memiliki dampak pada

emosi dan suasana hati, mampu mengubah nuansa dalam adegan permainan (Cieślak, 2022).

Teori warna tidak hanya tentang apa yang dilihat, tetapi juga tentang perasaan yang dipicu oleh warna tertentu. Seperti warna merah mewakili Gairah, Cinta, Kemarahan, lalu warna oranye mewakili energi, kebahagiaan, vitalitas, dan warna biru melambangkan ketenangan, Bertanggung Jawab, Kesedihan (Chapman, 2021).

2.4 Kesimpulan Teori

Dari kesimpulan tinjauan umum di Bab II ini, penulis perlu menyusun aturan permainan yang menarik dengan menekankan aspek *decision making* untuk pemain mendapatkan keunggulan, sehingga meningkatkan keseruan dan aspek kompetitif dari permainan. Meskipun terdapat elemen keberuntungan, aturan permainan ini perlu dirancang untuk tetap memberikan keseimbangan dan keadilan kepada semua pemain. Desain visual juga merupakan elemen penting untuk menarik perhatian audiensi. Desain yang baik tidak hanya harus estetik, tetapi juga praktis, dengan elemen visual yang jelas agar pemain dapat memahami alur permainan dengan baik dan cepat. Selain itu, fleksibilitas papan permainan harus dipertimbangkan karena *board game* ini didesain tanpa kemasan ekstra, sehingga *board game* itu sendiri juga berfungsi sebagai kemasan yang fleksibel, dapat dibawa ke mana saja dengan praktis, dan mampu menyimpan komponen-komponen permainan dengan baik.

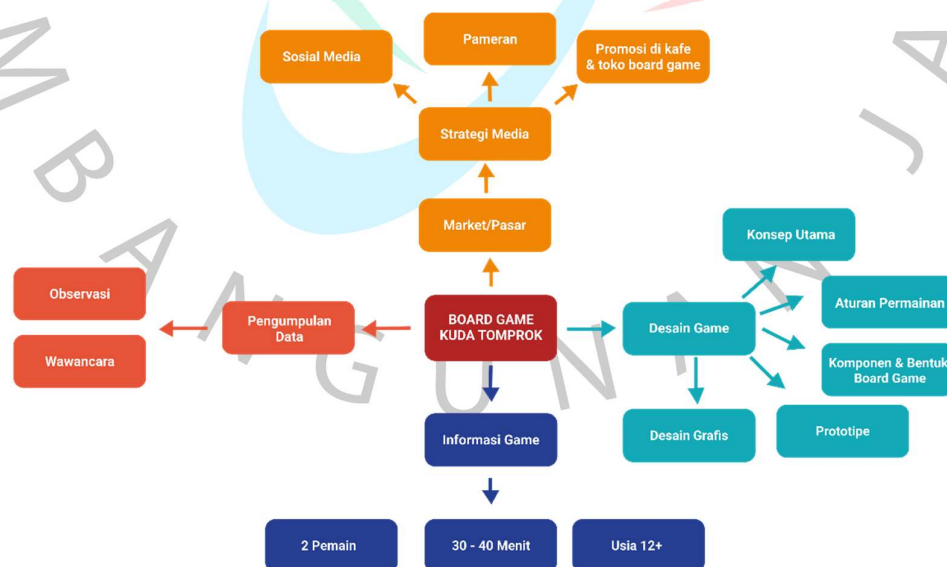
2.5 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merujuk pada suatu model konseptual yang menjelaskan bagaimana teori terkait dengan berbagai faktor yang diidentifikasi sebagai masalah signifikan. Kerangka berpikir ini mengilustrasikan keterkaitan antar variabel yang akan diselidiki, baik dari segi teoritis maupun operasional. Menurut Sugiyono, kerangka berpikir terdiri dari tiga komponen utama, yakni variabel, hubungan, dan penjelasan. Variabel merujuk pada objek penelitian yang tengah diinvestigasi, dan dibagi menjadi variabel bebas, variabel terikat, serta variabel kontrol. Hubungan mengacu pada keterkaitan antar variabel yang sedang diselidiki, bisa berupa

hubungan sebab akibat, korelasi, atau asosiatif. Penjelasan membahas cara hubungan antar variabel tersebut terjadi. Selain itu, kerangka berpikir memiliki beberapa fungsi penting. Pertama, sebagai dasar untuk merumuskan hipotesis, yang merupakan jawaban awal terhadap permasalahan penelitian. Kedua, sebagai panduan dalam pengumpulan data, yang membantu menentukan jenis dan sumber data yang perlu dikumpulkan. Terakhir, sebagai alat untuk menganalisis data, yang membantu menetapkan metode analisis data yang sesuai untuk penelitian tersebut (Sugiyono, Metode Penelitian Kualitatif, 2019).

2.2.4 Urgensi dari Proyek *Board Game* Kuda Tomprok

Board Game Kuda Tomprok disusun sebagai alternatif yang lebih aman dan nyaman dibandingkan versi fisiknya yang cukup ekstrem dan memiliki resiko cedera. Target utamanya adalah orang dewasa yang mencari hiburan yang aman dan praktis, serta perempuan yang ingin berpartisipasi tanpa melakukan aktivitas fisik yang dianggap tidak pantas secara sosial. Selain mengajak pemain yang sudah *familiar* dengan permainan aslinya, *board game* ini juga memperluas audiensnya dengan mengundang penggemar *board game* yang sebelumnya tidak mengenal Kuda Tomprok untuk bergabung dalam pengalaman bermain yang baru ini.



Gambar 2.7 Kerangka Berpikir