

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Perancangan media edukasi interaktif seperti board game memerlukan kajian penelitian terdahulu untuk memahami pendekatan, metode, serta hasil pengembangan yang sudah ada. Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa board game dapat menjadi sarana edukasi yang efektif untuk menanamkan nilai moral, spiritualitas, maupun pengetahuan melalui cara yang interaktif dan menarik. Beberapa penelitian relevan dalam konteks ini adalah sebagai berikut:

2.1.1 Penelitian tentang Board Game sebagai Media Pembelajaran Moral

Kristiani Anak

Judul: *Perancangan Board Game dengan Tema Pahlawan-Pahlawan Alkitab untuk Pembelajaran Moral bagi Anak-Anak Sekolah Minggu Umur 5–7 Tahun.*

Penulis: Yosia Zabdi Mulyonugroho, Petrus Gogor Bangsa, Aniendya Christianna (2021).

Penelitian ini bertujuan untuk memperkenalkan nilai moral melalui kisah tokoh-tokoh Alkitab kepada anak-anak. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi kegiatan Sekolah Minggu, wawancara dengan guru Sekolah Minggu, serta studi literatur terkait pendidikan karakter dan anak. Perancangan menggunakan pendekatan Design Thinking yang terdiri dari lima tahap: empathize, define, ideate, prototype, dan test. Dalam proses ini, peneliti menggali kebutuhan anak-anak, merumuskan masalah

pembelajaran moral yang cenderung membosankan, lalu merancang board game yang menarik dan komunikatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa board game ini dapat meningkatkan minat anak-anak dalam belajar kisah Alkitab, sekaligus menyampaikan nilai moral secara menyenangkan.



2.1 Papan Permainan.

Sumber: (Y. Z. Mulyonugroho et al., 2021)

2.1.2 Penelitian tentang Board Game untuk Pembelajaran Kekristenan

Judul: *Board Game Teaching the Fruit of the Spirit in Daily Life for Children.*

Penulis: Amelinda Zabrina Iko Putri, T. Arie Setiawan Prasida, Jasson Prestiliano (2022).

Penelitian ini bertujuan untuk menyampaikan sembilan buah Roh (Galatia 5:22–23) kepada anak-anak dalam kehidupan sehari-hari. Data dikumpulkan melalui studi pustaka, observasi, dan wawancara dengan pendidik anak. Pendekatan yang digunakan adalah Design Thinking, terutama dalam menyesuaikan materi Alkitab dengan bentuk permainan yang mudah dipahami anak-anak usia 6–9 tahun. Tahapan ideasi

melahirkan visualisasi yang mendukung pemahaman konsep melalui ilustrasi sederhana dan aktivitas bermain. Hasil akhir berupa board game edukatif yang berhasil memadukan nilai rohani dan pengalaman bermain, yang dinyatakan menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak berdasarkan uji coba.



2.2 Token dan Kartu Permainan.

Sumber: (A. Z. I. Putri et al., 2022)

2.1.3 Penelitian tentang Board Game untuk Pembelajaran Kekristenan

Judul: *Perancangan Board Game Edukatif tentang Cerita Nabi Nuh untuk Anak Sekolah Minggu Usia 6-11 Tahun.*

Penulis: Karina Anggraeni Santoso, Bing Bedjo Tanudjaja, Daniel Kurniawan Salomoon (2021).

Penelitian ini mengangkat cerita Alkitab sebagai bahan pembelajaran iman dan ketaatan melalui medium permainan. Teknik pengumpulan data berupa observasi kegiatan Sekolah Minggu, wawancara dengan guru, serta analisis pustaka terhadap cerita Nabi Nuh. Pendekatan perancangan juga menggunakan metode Design Thinking yang menekankan pada pemahaman konteks anak, pemetaan tantangan

pembelajaran, serta eksplorasi ide dan pembuatan prototype. Permainan dirancang dengan tampilan visual yang hidup dan narasi linear agar anak-anak lebih mudah memahami kisah dan pesan moralnya. Pengujian menunjukkan hasil positif bahwa anak-anak tidak hanya terhibur, tetapi juga memahami nilai-nilai iman dan ketaatan yang ingin disampaikan.



2.3 Token dan Kartu Permainan.

Sumber: (K. A. Santoso et al., 2021)

2.1.4 Penelitian tentang Board Game untuk Pembelajaran Kekristenan

Judul: *Pengembangan Serious Game pada Pengenalan Fauna di Taman Nasional Bali Barat.*

Penulis: Saiful Yahya, Afiyah Alifah, Adita Ayu Kusumasari (2024).

Tujuan utama dari penelitian ini adalah menyampaikan pesan pelestarian lingkungan, khususnya pengenalan fauna langka, kepada anak-anak usia 8–13 tahun melalui media board game. Data diperoleh melalui observasi langsung di lapangan dan wawancara dengan pihak Taman Nasional Bali Barat. Proses perancangannya mengikuti metode Design Thinking: tahap

empathize digunakan untuk mengidentifikasi kurangnya media edukasi tentang konservasi; tahap define merumuskan masalah komunikasi visual yang informatif; dan tahap ideate hingga test menghasilkan board game edukatif berbasis kolaborasi. Permainan ini diuji menggunakan metode beta testing yang menunjukkan hasil positif, di mana anak-anak merasa senang, memahami isi pesan permainan, dan merekomendasikannya kepada teman-teman mereka.



2.4 Token dan Kartu

Permainan. Sumber: (S. Yahya et al., 2024)

Judul	Tujuan Penelitian	Metode Pengumpulan Data	Metode Analisis / Perancangan	Hasil Penelitian
<i>Perancangan Board Game dengan Tema Pahlawan-Pahlawan Alkitab untuk Pembelajaran Moral bagi Anak-Anak Sekolah Minggu Umur 5–7 Tahun.</i>	Mengenalkan nilai moral melalui tokoh Alkitab kepada anak 5–7 tahun	Observasi, wawancara, studi pustaka	Design Thinking	Meningkatkan minat belajar moral anak secara menyenangkan melalui <i>board game</i> .

<i>Board Game Teaching the Fruit of the Spirit in Daily Life for Children.</i>	Mengajarkan 9 buah Roh dalam kehidupan anak sehari-hari	Studi pustaka, observasi, wawancara	Design Thinking	Board game berhasil menyampaikan nilai spiritual dengan cara menyenangkan.
<i>Perancangan Board Game Edukatif tentang Cerita Nabi Nuh untuk Anak Sekolah Minggu Usia 6-11 Tahun.</i>	Mengajarkan iman dan ketaatan melalui kisah Nabi Nuh	Observasi, wawancara, studi literatur	Design Thinking	Anak-anak memahami pesan iman melalui visualisasi dan narasi permainan.
<i>Pengembangan Serious Game pada Pengenalan Fauna di Taman Nasional Bali Barat.</i>	Mengenalkan fauna langka dan pentingnya konservasi alam pada anak usia 8–13 tahun	Observasi lapangan, wawancara dengan pihak TNBB	Design Thinking + Beta Testing	Anak merasa teredukasi & merekomendasikan permainan sebagai media edukatif

Tabel 1.1 Perbandingan keempat penelitian terdahulu.

Keempat penelitian terdahulu menunjukkan bahwa board game merupakan media edukasi yang efektif dalam menyampaikan pengetahuan, nilai moral, hingga spiritualitas secara interaktif dan menyenangkan. Setiap penelitian mengangkat permasalahan yang berbeda namun tetap menggunakan metode perancangan yang serupa, yaitu Design Thinking, yang terbukti fleksibel dalam menciptakan solusi berbasis pengalaman bermain yang bermakna. Teknik ini juga memungkinkan eksplorasi visual yang menarik, iterasi ide, serta pengujian prototipe yang mendalam berdasarkan pemahaman terhadap pengguna.

Dari perbandingan tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat peluang besar untuk mengembangkan board game yang tidak hanya edukatif secara

konten, tetapi juga unggul secara visual dan desain komunikasi. Penggunaan ilustrasi yang mendukung, aturan yang mudah dipahami, serta narasi yang relevan dengan target audiens, menjadi kekuatan utama yang bisa diadaptasi ke dalam perancangan board game yang lebih spesifik dan mendalam.

Yang membedakan tugas akhir ini dari penelitian-penelitian sebelumnya adalah fokus utamanya yang mengangkat ajaran spiritualitas mistik Santa Teresa dari Avila melalui konsep Puri Batin—sebuah perjalanan batin menuju persatuan dengan Tuhan. Hingga saat ini, belum ada board game yang secara khusus mengembangkan ajaran ini ke dalam medium permainan. Dengan mengadaptasi struktur Design Thinking dan menerapkan pendekatan visual serta kontemplatif, proyek ini menghadirkan bentuk inovatif dari media edukasi spiritual yang tidak hanya relevan untuk kaum muda Katolik, tetapi juga menjadi alternatif reflektif di tengah dominasi media hiburan digital. Ini merupakan upaya untuk menjembatani nilai-nilai rohani mendalam dengan metode komunikasi visual yang kontekstual, menyentuh, dan mudah diakses.

2.2 Teori Terkait

2.2.1 Doa dalam Tradisi Katolik

Menurut *Katekismus Gereja Katolik* (KGK)—buku ajaran resmi Gereja Katolik yang menjelaskan dasar iman dan kehidupan rohani umat Katolik—doa dipahami sebagai “pengangkatan hati dan pikiran kepada Allah” (KGK 2559). Doa bukan sekadar rutinitas atau hafalan, melainkan bentuk relasi personal antara manusia dan Tuhan yang menuntut ketekunan serta keterbukaan hati (KGK 2650–2651; 2725–2728).

Doa dalam Alkitab juga ditampilkan dalam berbagai bentuk: permohonan, syukur, pujian, dan pertobatan. Yesus mengajarkan *Doa Bapa Kami* (Mat. 6:9–13) sebagai pola utama dalam berdoa.

2.2.2 Santa Teresa Avila dan Puri Batin

Santa Teresa Avila (1515–1582) adalah seorang biarawati Katolik, mistikus, dan penulis rohani asal Spanyol yang dikenal atas karya-karyanya tentang kehidupan doa dan pertumbuhan spiritual. Ia diberi gelar “doktor Gereja” karena ajaran spiritualnya yang mendalam dan berpengaruh luas dalam tradisi Katolik.

Salah satu karyanya yang paling terkenal adalah *El Castillo Interior* atau *Puri Batin*. Teresa Avila menggambarkan jiwa manusia seperti sebuah *puri kristal* yang memiliki tujuh ruang batin. Semakin seseorang masuk ke dalam ruang-ruang tersebut, semakin dekat ia pada Allah, Sang Raja, yang bersemayam di pusat puri. Sementara bagian luar puri digambarkan sebagai tempat yang gelap dan penuh gangguan, lambang dari dunia yang menjauhkan manusia dari Allah (Benny Phang, 2015:24).

Berikut penjelasan singkat mengenai ketujuh ruang dalam Puri Batin:

1. Puri Pertama

Ini adalah tahap awal perjalanan rohani. Jiwa mulai menyadari kehadiran Allah, tetapi masih sering terdistraksi oleh hal-hal duniawi dan godaan. Kesadaran untuk berbalik kepada Allah mulai tumbuh, meski belum stabil (Benny Phang, 2015:26).

2. **Puri Kedua**

Jiwa mulai melatih diri dalam doa dan lebih terbuka pada rahmat Tuhan. Dalam tahap ini, dorongan rohani bisa datang melalui berbagai cara seperti bacaan, khotbah, atau percakapan. Namun, perjuangan melawan godaan juga semakin terasa (Benny Phang, 2015:26–27).

3. **Puri Ketiga**

Di tahap ini, jiwa berusaha hidup lebih baik secara moral dan menghindari dosa-dosa kecil. Namun, masih ada keterikatan pada kenyamanan dan pujian. Jiwa diundang untuk lebih melepaskan diri dari kelekatan duniawi dan belajar mempercayakan diri pada Allah sepenuhnya (Benny Phang, 2015:27).

4. **Puri Keempat**

Ini adalah permulaan doa kontemplatif. Jiwa mulai mengalami kedamaian dan keheningan dalam kehadiran Tuhan. Di sini, rahmat Allah bekerja lebih nyata, dan doa tidak lagi sekadar usaha pribadi, melainkan juga karunia yang diterima (Benny Phang, 2015:28).

5. **Puri Kelima**

Jiwa mulai mengalami doa persatuan, yaitu kedekatan yang dalam dan intim dengan Allah. Teresa menggambarkannya seperti ulat yang masuk ke kepompong dan berubah menjadi kupu-kupu—simbol transformasi rohani menuju hidup baru dalam Kristus (Benny Phang, 2015:29).

6. **Puri Keenam**

Tahap ini ditandai oleh kerinduan besar kepada Allah yang bisa

menimbulkan penderitaan batin. Jiwa juga mulai mengalami rahmat-rahmat rohani yang lebih mendalam, seperti penglihatan batin dan pemahaman akan misteri ilahi. Inilah fase *pertunangan rohani* antara jiwa dan Allah (Benny Phang, 2015:30–31).

7. Puri Ketujuh

Inilah tahap persatuan penuh dengan Allah, yang disebut Teresa sebagai *perkawinan rohani*. Jiwa mengalami kedamaian sejati dan hidup sepenuhnya dalam kasih Tuhan. Di titik ini, manusia menyadari bahwa hidupnya sepenuhnya adalah milik Kristus (Benny Phang, 2015:31).

2.2.3 Teori Pembelajaran Interaktif

Menurut Bruner (1966), pembelajaran yang efektif terjadi melalui pendekatan enaktif (belajar melalui tindakan), ikonik (melalui visualisasi), dan simbolik (melalui konsep dan bahasa). Board game memungkinkan interaksi langsung antara player dan komponen game, yang menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam. Dalam konteks spiritualitas, interaksi melalui permainan dapat memfasilitasi pemahaman ajaran agama yang kompleks menjadi lebih sederhana dan menarik.

2.2.4 Board Game

Board game adalah permainan yang menggunakan papan, kartu, dan komponen lainnya sebagai media interaksi di mana player melakukan kegiatan berdasarkan aturan yang ditetapkan. Board game, digunakan tidak hanya untuk hiburan, tetapi juga untuk tujuan edukasi, pelatihan, dan simulasi. Board game seringkali menggabungkan unsur hiburan dengan tujuan pembelajaran atau

penyampaian pesan penting, seperti yang digunakan dalam edukasi konservasi alam di Taman Nasional Bali Barat (Yahya et al., 2024). Robinson, Hardman, dan Matley (2021) menjelaskan bahwa board game memiliki potensi signifikan dalam dunia pendidikan karena dapat memperluas pemahaman siswa melalui permainan peran dan imajinasi. *Board game* mampu menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan mendorong seseorang untuk menjalankan berbagai peran secara aktif. Hal ini memungkinkan mereka membayangkan skenario nyata, membuat keputusan, serta berkolaborasi dengan peserta lain dalam konteks pembelajaran yang menyenangkan dan mendalam. (Robinson et al., 2021).

2.2.5 Teori Visual Komunikasi dalam Media Board Game

Desain visual adalah elemen penting dalam board game karena membantu menyampaikan pesan, membangun atmosfer, dan mempermudah pemahaman player. Untuk board game Puri Batin, desain visual mendukung nilai spiritual dan pengalaman reflektif.

2.2.5.1 Teori Ilustrasi

Fungsi Ilustrasi dalam Board Game

Ilustrasi dalam board game berfungsi sebagai penghubung antara konten permainan dan pemahaman player. Lebih dari sekadar elemen dekoratif, ilustrasi memainkan peran penting dalam menyampaikan narasi, memperkuat pesan tematik, serta menciptakan pengalaman visual yang imersif. *Visual artwork* dalam board game dirancang untuk “menolong player memahami jalan permainan” sekaligus “membantu menyampaikan nilai edukatif secara tidak langsung” (Weirian et al., 2019).

Gaya Ilustrasi untuk Audiens Muda

Generasi muda cenderung menyukai gaya ilustrasi yang komunikatif, ringan, dan emosional. Gaya kartun modern dan semi-realis dianggap paling mampu menyampaikan pesan dengan cara yang tidak menggurui namun tetap dalam koridor tematik yang kuat. Gaya ini juga memudahkan adaptasi visual terhadap karakter dan simbol yang memiliki nilai reflektif atau religius, tanpa terasa berat atau terlalu formal (Chelsea et al., 2024).

Sementara itu, gaya ilustrasi simbolis juga cocok digunakan pada permainan yang mengajak player untuk merenung, karena mampu menyampaikan makna tanpa eksplisit menjelaskan, melainkan melalui bentuk, ekspresi, atau elemen metaforis (Sutarto et al., 2024).

Elemen Visual Ilustrasi dalam Board Game

Ilustrasi dalam board game dapat diaplikasikan pada beberapa komponen utama:

- Karakter atau pion: menggambarkan identitas player atau tokoh permainan.
- Kartu atau media informasi: visualisasi misi, tantangan, atau narasi tertentu.
- Papan permainan: menampilkan lokasi, perjalanan, atau struktur permainan.
- Ikon atau simbol: menyederhanakan informasi dan memperkuat instruksi gameplay.

- Latar atau kemasan: memperkaya tema dan daya tarik visual secara menyeluruh.

Desain elemen-elemen tersebut harus saling mendukung secara gaya dan fungsi, agar pengalaman bermain menjadi menyatu antara visual, pesan, dan narasi permainan (Chelsea et al., 2024; Weirian et al., 2019).

2.2.5.2 Teori Warna

Warna adalah elemen yang mampu menciptakan atmosfer emosional dalam media visual. Misalnya saja seperti warna biru dan hijau yang secara psikologis dikaitkan dengan ketenangan dan keseimbangan, sementara merah dan kuning membangkitkan energi, gairah, dan perhatian (Handayani dkk., 2025).

Pada penelitian oleh Damayanti dkk. (2020), penggunaan warna dalam materi visual pendidikan meningkatkan konsentrasi dan daya imajinasi siswa, serta mempermudah retensi (kemampuan untuk mengingat) informasi visual (Damayanti dkk., 2020).

Untuk target audiens muda, misalnya saja seperti usia 15–25 tahun, preferensi warna cenderung pada nuansa *vibrant* seperti biru terang, oranye, atau pastel dinamis. Warna-warna ini dapat tercipta rasa kebebasan, kepercayaan diri, dan fokus yang lebih tinggi pada player (Nazivah dkk., 2025).

Warna juga dapat berfungsi sebagai salah satu alat narasi visual dalam game yang bertema emosional. Adelin & Ratri (2021) mempelajari game *Arise* dan *GRIS*, di mana warna digunakan untuk menggambarkan

tahapan berduka dan emosi secara simbolik. Palet warna yang konsisten memperkuat *storytelling* non-verbal dalam *gameplay* (Adelin & Ratri, 2021).

2.2.5.3 Teori Tipografi

Tipografi bukan sekadar soal jenis huruf, melainkan bagaimana bentuk huruf, ukuran, dan jaraknya mampu menyampaikan makna secara visual. Fungsi utamanya adalah membangun komunikasi yang efektif sekaligus memperkuat karakter visual dari suatu media. Dalam dunia desain kontemporer, terutama yang menasar anak Muda atau Gen-Z, penggunaan huruf dengan struktur bersih seperti sans-serif dan semi-serif makin populer karena dianggap lebih modern dan tidak membebani mata (Fais et al., 2024). Selain itu, aspek seperti kontras huruf, ritme antar baris, dan hierarki visual menjadi bagian penting untuk memastikan informasi dapat ditangkap secara cepat dan efisien.

Huruf yang terlalu dekoratif atau berjarak sempit justru bisa menurunkan keterbacaan, terutama saat ditempatkan dalam ruang media visual yang dinamis seperti poster, kemasan, atau platform interaktif. Karena itu, dalam konteks desain media yang digunakan secara langsung oleh pengguna, aspek fungsional dari tipografi harus didahulukan dibanding hanya pertimbangan estetika (Setiawan et al., 2025).

2.2.5.4 Teori Komposisi Tata Letak

Tata letak merupakan proses pengaturan elemen visual agar memiliki urutan baca yang logis, ritmis, dan efisien. Dalam praktiknya,

layout mencakup keseimbangan visual antar elemen seperti teks, gambar, ikon, dan ruang kosong. Prinsip-prinsip desain seperti keseimbangan (*balance*), irama visual (*rhythm*), penekanan (*emphasis*), dan ruang negatif (*white space*) digunakan untuk menciptakan tampilan yang teratur dan tidak membebani mata (Wardhana, 2021).

Dalam tren desain saat ini, tata letak untuk media anak muda cenderung lebih banyak memberikan ruang kosong dan memberi ruang napas, serta tidak padat dengan banyak informasi. Ruang kosong bukan dianggap kekurangan, melainkan bagian penting yang membantu pengguna mencerna informasi secara bertahap. Ini terbukti pada desain media visual interaktif, di mana kehadiran *white space* membantu memisahkan informasi inti, menegaskan hierarki visual, dan mempercepat proses pemahaman tanpa membuat pengguna kewalahan (Setiawan et al., 2025; Wardhana, 2021).