

STRATEGI PENERAPAN GAYA ILUSTRASI PADA DESAIN KEMASAN *BOARD GAME* SESUAI PREFERENSI GENERASI Z

Fiorella Chelsea¹, Elisabeth Christine Yuwono², Vanessa Yusuf³

^{1,2,3}Desain Komunikasi Visual, Fakultas Humaniora dan Industri Kreatif, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto No.121-131, Siwalankerto, Kec. Wonocolo, Surabaya, 60236

e-mail : fiorellachelsea5@gmail.com¹, xine_y@petra.ac.id², vanessa@petra.ac.id³

Paper received: 12-03-2023

revised: 22-04-2024

accepted: 29-04-2024

Abstract: Board game is a type of game that is played directly in the real world without being connected to an internet network. One of the first noticeable elements of a board game is its visual style. Generation Z will first consider what looks attractive to their eyes when choosing a board game. This research aims to describe the appropriate strategy for selecting and applying illustration styles on board game packaging according to the preferences of Generation Z. This research focuses on explaining Generation Z's opinions about board games that use realist, semi-realist, cartoon, and fantasy illustration styles. The method used in this research is a qualitative method by collecting data through interviews and literature study techniques. The analysis method used a data reduction technique by identifying the data obtained to conclude. The research results show that realistic and cartoon illustrations on board game packaging are the most preferred illustration style and arouse Generation Z's interest in exploring the product further.

Keywords: Board Game, Illustration Style, Preference, Generation Z

Abstrak: Permainan papan adalah jenis permainan yang dimainkan langsung di dunia nyata tanpa terhubung dengan jaringan internet. Salah satu unsur yang pertama kali terlihat dari permainan papan adalah gaya visualnya. Generasi Z terlebih dahulu akan mempertimbangkan apa yang terlihat menarik di matanya ketika memilih permainan papan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana strategi yang tepat dalam memilih dan menerapkan gaya ilustrasi pada kemasan *board game* sesuai preferensi Generasi Z. Penelitian ini berfokus pada pemaparan mengenai pendapat Generasi Z akan permainan papan yang menggunakan gaya ilustrasi realis, semi-realism, kartun, dan fantasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pengumpulan data melalui teknik wawancara dan studi literatur. Metode analisis menggunakan teknik reduksi data dengan mengidentifikasi data-data yang diperoleh untuk kemudian diambil suatu kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ilustrasi realis dan kartun pada kemasan *board game* menjadi gaya ilustrasi yang paling disukai dan menggugah minat Generasi Z untuk mengulik produk lebih jauh.

Kata kunci: Permainan Papan, Gaya Ilustrasi, Preferensi, Generasi Z

1. Pendahuluan

Permainan papan atau yang lebih dikenal dengan *board game* adalah salah satu jenis permainan konvensional yang masih diminati hingga saat ini. *Board game* dimainkan dengan cara menempatkan atau memindahkan komponen-komponen yang ada sesuai aturan yang diberlakukan di atas suatu papan yang telah didesain sedemikian rupa (Falim & Prestiliano, 2018, p. 71). Beberapa contoh *board game* klasik yang umum dan telah dikenal oleh masyarakat luas adalah catur, ular tangga, hingga monopoli. Variasi tipe, tema, dan visual *board game* di masa kini juga telah berkembang pesat mengikuti tren, selera, dan gaya hidup para peminatnya. Dari berbagai unsur *board game* yang ada, visual menjadi unsur yang memainkan peranan penting dalam menarik minat pemain dan pembeli *board game*.

Visual didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat dinikmati oleh indra penglihatan, baik itu karya fotografi, grafik, bagan, lukisan, ataupun ilustrasi. Visual merupakan daya tarik

sekaligus jenis informasi yang paling banyak diterima atau dimiliki seseorang, yaitu sekitar 75% hingga 87% (Anam & Priharto, 2021, p. 39). Jenis visual yang umum digunakan dalam *board game* adalah ilustrasi digital, yakni jenis ilustrasi yang diproduksi dengan menggunakan *software* atau aplikasi khusus dan perangkat elektronik seperti laptop, komputer, hingga *pen tablet*. Ilustrasi sendiri adalah suatu bentuk komunikasi visual yang mencakup garis, bidang, warna, hingga komposisi yang dapat memberi penjelasan atau menyampaikan suatu pesan dengan cara yang lebih berkesan (Hermanto, 2019, p. 76). Ilustrasi terdiri dari berbagai macam gaya dengan ciri khasnya masing-masing, contohnya antara lain gaya ilustrasi realis, semi-realism, kartun, karikatur, fantasi, hingga gaya Jepang. Dalam *board game*, ilustrasi biasa diaplikasikan secara menyeluruh, baik pada kemasan, kartu, papan, dan komponen-komponen pendukung lainnya. Karena itu, ilustrasi pada *board game* menjadi 'wajah' yang pertama kali terlihat dan dapat memberi gambaran tentang garis besar permainan.

Saat ini, *board game* yang beredar di pasaran memiliki gaya ilustrasi yang sangat variatif. Selain mekanisme permainan, konsumen *board game* umumnya mempertimbangkan tampilan luar berupa visual atau ilustrasi kemasan sebelum menetapkan *board game* mana yang akan ia beli atau mainkan. Kondisi ini sering kali disebabkan karena adanya pola pikir bahwa ilustrasi pada kemasan dapat mencerminkan kualitas produk dan memperlihatkan isi *board game* secara tak langsung. Dalam hal ini, ilustrasi pada kemasan dititikberatkan pada faktor estetika serta faktor komunikasi yang dapat mencitrakan produk agar mudah dikenali dan diingat (Budiarjo, Riyanto, & Cinantya, 2017, p. 18). Maka dari itu, timbul persaingan yang ketat antar produk yang kemudian mendorong para desainer *board game* untuk menciptakan tampilan dan daya tarik terbaik pada kemasannya. Wawasan mengenai aplikasi gaya ilustrasi pada kemasan sangat dibutuhkan para desainer agar *board game* yang dirancang nantinya bisa menysasar target konsumen dengan maksimal.

Maka dari itu, selain memahami karakter setiap gaya ilustrasi, penting juga untuk mengenali karakter dan preferensi konsumen yang ingin dituju agar pengaplikasian ilustrasi pada kemasan *board game* dapat sesuai dengan target. Preferensi didefinisikan sebagai opsi atau pilihan yang disukai atau tidak disukai oleh konsumen terhadap suatu produk tertentu (Syam, Haeruddin, Ruma, Musa, & Hasbiah, 2022). Sering kali ketika melihat desain kemasan, respon konsumen yang dituju kurang sesuai dengan yang diharapkan desainer *board game*. Hal ini dikarenakan desainer *board game* mengaplikasikan gaya ilustrasi yang kurang tepat dengan konsep permainan dan preferensi target konsumen. Ada kalanya suatu *board game* yang sebenarnya menarik, namun karena gaya ilustrasi tertentu membuat *board game* tersebut jadi dinilai kurang menarik dan akhirnya kurang mendapat atensi dari konsumen. Saat ini, jumlah konsumen *board game* cukup didominasi oleh anak muda yang lebih dikenal dengan istilah Generasi Z.

Generasi Z yang lahir antara tahun 1997-2012 merupakan generasi yang sangat mementingkan interaksi dan hubungan sosial dengan orang lain (Rakhmah, 2021). Salah satu kegiatan yang sering mereka lakukan untuk memenuhi kebutuhan sosial tersebut adalah dengan bermain. *Board game* menjadi permainan yang biasa mereka mainkan karena jenis permainan ini melibatkan interaksi yang intens dan terdapat kontak fisik secara langsung antar pemainnya (Kurniawan, P, & Prestiliano, 2019). Besarnya peluang yang ada tentu menjadikan generasi ini banyak ditargetkan oleh desainer *board game*. Dari fakta dan permasalahan yang telah dijabarkan, dibutuhkan kajian yang lebih mendalam mengenai gaya ilustrasi apa yang paling diminati Generasi Z pada kemasan *board game*. Selain untuk mendeskripsikan preferensi Generasi Z sebagai konsumen, penelitian ini juga berguna untuk membantu desainer *board game* dalam merancang strategi yang tepat untuk memilih dan mengaplikasikan gaya ilustrasi pada kemasan sesuai tipe konsumen yang dituju.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, yaitu metode yang menitikberatkan pada data naratif serta pengamatan mendalam dan dalam proses analisisnya bersifat dinamis terhadap perubahan dan penambahan yang ada (Wibisono, 2019). Data yang dikumpulkan adalah data primer dan sekunder. Metode pengumpulan data menggunakan teknik wawancara untuk data primer, sedangkan untuk data sekunder menggunakan teknik studi literatur. Instrumen penelitian yang digunakan adalah daftar pertanyaan terstruktur untuk wawancara. Target penelitian ini adalah dapat menemukan bagaimana pendapat subjek penelitian terhadap gaya ilustrasi yang dipilih serta gaya ilustrasi apa yang paling menarik bagi mereka.

Objek penelitian mencakup 4 *board game* dengan gaya ilustrasi realis, semi-realism, kartun, dan fantasi. Pemilihan sampel objek didasarkan pada 2 kriteria, yaitu jenis kemasan dan elemen ilustrasi yang digunakan. *Board game* yang dipilih memiliki kemasan yang sejenis, yaitu kemasan *box*. Ilustrasi pada kemasan depan memiliki elemen-elemen yang serupa dan setara untuk dibandingkan, diantaranya terdapat wujud makhluk hidup/karakter, benda, dan latar. *Board game* pilihan yang mewakili gaya ilustrasi realis adalah *Feed the Kraken Deluxe Edition*, ilustrasi semi-realis adalah *Hellapagos*, ilustrasi kartun adalah *Party Panda Pirates*, dan ilustrasi fantasi adalah *Celestia*.

Subjek dari penelitian ini adalah Generasi Z yang merupakan pemain pemula atau non-profesional. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik yang dilakukan ketika peneliti menggunakan acuan kriteria tertentu dalam mengambil sampel subjek (Turner, 2020). Kriteria untuk subjek didasarkan pada usia, jenis kelamin, frekuensi bermain, serta dipastikan belum pernah memainkan *board game* yang menjadi objek penelitian. Secara garis besar, subjek yang akan diteliti adalah 8 individu Generasi Z berusia 18-22 tahun, terdiri dari 4 perempuan dan 4 laki-laki yang setidaknya bermain *board game* sekali dalam sebulan.

Seluruh proses penelitian dilaksanakan selama bulan Januari-February 2024 secara *hybrid* dan terbatas di Kota Surabaya. Wawancara dengan subjek penelitian dilakukan secara daring dan luring menyesuaikan ketersediaan waktu dari subjek. Data, informasi, dan hasil wawancara yang telah dikumpulkan dianalisis menggunakan teknik reduksi data. Reduksi data adalah teknik analisis dengan merangkum data-data yang telah dikumpulkan lalu diambil bagian pentingnya untuk ditarik menjadi kesimpulan (Sugiyono, 2016, p. 247). Hasil wawancara dan studi literatur dari penelitian ini akan diidentifikasi dan dirumuskan menjadi beberapa kesimpulan untuk menjawab bagaimana strategi yang tepat untuk menentukan gaya ilustrasi pada kemasan *board game* sesuai preferensi Generasi Z.

3. Hasil dan Pembahasan

Ilustrasi merupakan sumber visualisasi ide dan gagasan manusia yang mampu memberi dampak pada keyakinan dan tren yang ada dalam masyarakat. Ilustrasi yang mulanya dapat dilihat melalui lukisan gua kini telah berkembang dan merambah ke berbagai media seperti buku, surat kabar, *video game*, *card game*, hingga ke *board game* (Priyata, Waluyanto, & Zacky, 2020, p. 54). Selain didasarkan pada jenis kemasan, elemen, dan gaya ilustrasi yang digunakan, objek penelitian juga dipilih berdasarkan tipe atau kategori *games* tersebut. Pada penelitian ini, keempat *board game* yang dipilih termasuk ke dalam kategori *party* dan *family game*. *Party game* adalah tipe *game* yang dapat dimainkan oleh pemain dalam jumlah besar dan umumnya mengandalkan keberuntungan atau peluang dalam mekanismenya. *Family game* sendiri adalah tipe *game* yang cocok dimainkan segala usia di mana esensinya terletak pada pengalaman kebersamaan para pemain (Nursyifani, Mansoor, & Ratri, 2017, p. 267). *Party* dan *family game* merupakan tipe *game* yang banyak dijual di pasaran dan umum dimainkan oleh orang awam hingga pemain profesional.

3.1. Gaya Ilustrasi Realis

Gaya ilustrasi realis merupakan gaya yang menggambarkan makhluk hidup, benda, hingga alam semirip mungkin dengan anatomi, fisiologi, dan realita di dunia nyata tanpa dikurangi atau dilebih-lebihkan sedikit pun (Janottama & Putraka, 2017, p. 28). Ciri-ciri ilustrasi realis adalah memiliki bentuk dan warna yang kompleks, tanpa outline, dan memiliki hasil yang sama sesuai wujud aslinya. Gaya ini banyak diaplikasikan dalam *board game* yang diperuntukkan bagi remaja hingga dewasa. Contoh *board game* yang menggunakan gaya ilustrasi realis antara lain *Feed the Kraken Deluxe Edition*, *The Resistance: Avalon*, dan *Coup: Rebellion G54*.

3.1.1. *Feed the Kraken Deluxe Edition*

Board game berjudul *Feed the Kraken Deluxe Edition* dirilis pada tahun 2022 dan ilustrasinya didesain oleh James Churchill dan Hendrik Noack. *Board game* ini menggunakan kemasan jenis *telescoping box*. Desain pada kemasan depan menggunakan gaya ilustrasi realis dengan *tone* warna yang mengarah ke *warm tone*. Elemen yang terdapat pada ilustrasi selain *logotype*, logo penerbit, ikon, dan teks informasi adalah beberapa bajak laut, burung, kapal, dan latar lautan.



Gambar 1. Ilustrasi Kemasan Depan *Feed the Kraken Deluxe Edition*

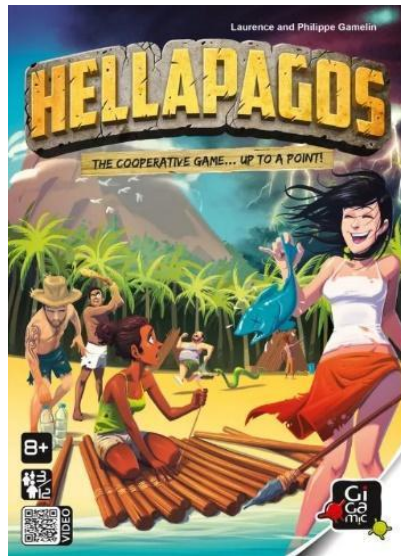
3.2. Gaya Ilustrasi Semi-Realis

Gaya ilustrasi semi-realis merupakan gaya yang menggambarkan makhluk hidup, benda, alam, dan objek lainnya tidak sepenuhnya mirip dengan wujud aslinya, umumnya hanya bagian-bagian tertentu saja dari objek yang sesuai dengan wujud di dunia nyata (Asmawan, 2019, p. 11). Ciri-ciri ilustrasi semi-realis adalah memiliki bentuk dan warna yang tidak sekompleks ilustrasi realis, bisa dengan atau tanpa outline, dan umumnya memiliki hasil yang terasa unsur kartunnya. Gaya ini banyak diaplikasikan dalam *board game* yang diperuntukkan bagi anak-anak hingga remaja. Contoh *board game* yang menggunakan gaya ilustrasi semi-realis antara lain *Hellapagos*, *Good Cop Bad Cop*, dan *Leaders of Euphoria: Choose a Better Oppressor*.

3.2.1. *Hellapagos*

Board game Hellapagos dirilis pada tahun 2017 dan ilustrasinya sendiri didesain oleh Jonathan Aucomte. Jenis kemasan pada *board game* ini menggunakan *telescoping box*. Desain pada kemasan depan menggunakan gaya ilustrasi semi-realis dengan mengaplikasikan warna-warna *warm tone*. Selain *logotype*, logo penerbit, ikon, simbol, dan teks informasi, elemen utama yang terdapat pada ilustrasi adalah beberapa karakter laki-laki dan perempuan, ikan,

ular, rakit bambu, tenda bambu, dan latar tepi pantai.



Gambar 2. Ilustrasi Kemasan Depan *Hellapagos*

3.3. Gaya Ilustrasi Kartun

Gaya ilustrasi kartun merupakan gaya yang menggambarkan makhluk hidup, benda, alam, dan objek lainnya dengan berbeda dari realita, mengandung unsur humor, serta tidak banyak menekankan detail seperti ilustrasi realis (Putri & Purnengsih, 2023, p. 609). Ciri-ciri ilustrasi kartun adalah memiliki bentuk dan warna yang mencolok, bisa dengan atau tanpa outline, dan memiliki hasil yang tampak lucu dan kadang kekanak-kanakan. Gaya ini banyak diaplikasikan dalam *board game* yang diperuntukkan bagi anak-anak. Contoh *board game* yang menggunakan gaya ilustrasi kartun antara lain *Party Panda Pirates*, *Penguin Airlines*, dan *Doctor Panic*.

3.3.1. *Party Panda Pirates*

Board game berjudul *Party Panda Pirates* dirilis pada tahun 2024 dan ilustrasinya didesain oleh Ivan Escalante. *Board game* ini menggunakan kemasan jenis *telescoping box*. Desain pada kemasan depan menggunakan gaya ilustrasi kartun dengan warna-warna yang memiliki campuran *cool* dan *warm tone*. Elemen yang terdapat pada ilustrasi selain *logotype*, logo penerbit, ikon, dan teks informasi adalah beberapa karakter panda berkostum bajak laut, kapal, dan latar tepi lautan.



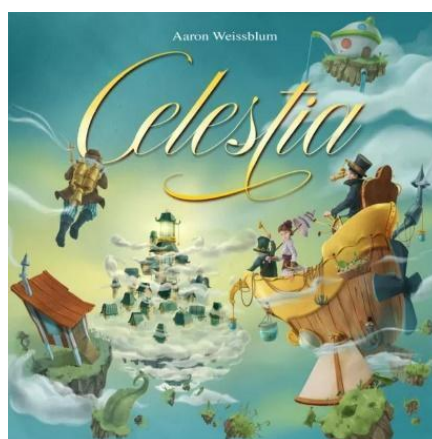
Gambar 3. Ilustrasi Kemasan Depan *Party Panda Pirates*

3.4. Gaya Ilustrasi Fantasi

Gaya ilustrasi fantasi merupakan gaya yang menggambarkan segala objek dengan imajinatif sehingga hasilnya tampak mempesona dan tak nyata, biasanya berbau hal-hal seperti sihir, dongeng, mitologi, hingga supranatural (Psa, 2022). Ciri-ciri ilustrasi fantasi adalah memiliki bentuk dan warna yang cukup kompleks seperti ilustrasi realis, umumnya tanpa outline, dan memiliki hasil yang cukup mendetail. Gaya ini diaplikasikan dalam *board game* yang bisa sesuai untuk anak-anak hingga dewasa. Contoh *board game* yang menggunakan gaya ilustrasi fantasi antara lain *Celestia*, *Stella: Dixit Universe*, dan *Adventure Tactics: Domianne's Tower*.

3.4.1. *Celestia*

Board game Celestia dirilis pada tahun 2015 dan ilustrasinya sendiri didesain oleh Gaetan Noir. Jenis kemasan pada *board game* ini menggunakan *telescoping box*. Desain pada kemasan depan menggunakan gaya ilustrasi fantasi dengan mengaplikasikan warna-warna dominan biru yang mengarah ke *warm tone*. Selain *logotype* dan nama perancang, elemen utama yang terdapat pada ilustrasi adalah beberapa karakter laki-laki dan perempuan, kapal terbang, pulau terbang, rumah, dan latar atas langit.



Gambar 4. Ilustrasi Kemasan Depan *Celestia*

3.5. Profil Subjek Penelitian

Pada penelitian ini, sampel subjek yang diteliti berjumlah sebanyak 8 orang Generasi Z yang terdiri dari 4 perempuan dan 4 laki-laki. Latar belakang setiap subjek berbeda-beda,

sebagian merupakan mahasiswa desain dan sebagiannya lagi merupakan mahasiswa non-desain.

Tabel 1. Profil Subjek Penelitian

No	Nama subjek	Jenis kelamin	Usia	Frekuensi Bermain	Game yang pernah dibeli/dimainkan
1	Stefanna Shiva	Perempuan	22 th	1 kali/bulan	Monopoli, Ular Tangga, Safranito, Waroong Wars, dan Dragon Market
2	Jacqueline Jillian	Perempuan	21 th	1-2 kali/bulan	Monopoli, Catur, Uno Stacko, Scrabble, Silly Street, Ludo, Splendor, Dixit, Sheriff of Nottingham, dan Guess Who?
3	Levin Riconga	Laki-laki	21 th	1-4 kali/bulan	Monopoli, Ular Tangga, Catur, Checkers, Mahjong, Imperium, dan Lords of Waterdeep
4	Kevin Perdana	Laki-laki	21 th	2 kali/bulan	Operation Survival, Waroong Wars, Coup, Splendor, Charades, Scrabble, Dragon Market, Sheriff of Nottingham, Exploding Kittens
5	Pramesthi Rizmadhani	Perempuan	22 th	1 kali/bulan	Monopoli, Ular Tangga, Catur
6	Stella Leviani	Perempuan	21 th	1 kali/bulan	Monopoli, Ular Tangga, Uno Stacko, Werewolf
7	Jeremiah Earvin	Laki-laki	18 th	1 kali/bulan	Monopoli, Ular Tangga, Ludo, Catur
8	Jason Maynard	Laki-laki	20 th	1 kali/bulan	Monopoli, Ular Tangga, Ludo, Catur, Oh! Meow! Bow!, Werewolf

Dari profil setiap subjek penelitian, ditemukan sudut pandang dan preferensi yang berbeda-beda mengenai *board game*. Bagi Stefanna, ciri-ciri *board game* yang ideal menurutnya adalah yang memiliki objektif atau tujuan yang jelas untuk dicapai serta durasi bermain yang tidak terlalu cepat dan tidak terlalu lama. Mekanisme permainan juga perlu ‘menggelitik otak’ dan terdapat buku petunjuk bermain yang jelas sehingga bisa dimainkan mandiri tanpa *game master*. Selain itu, ketika melihat desain kemasan *board game*, aspek-aspek *game* yang dapat terbayangkan olehnya adalah genre *game*, *ambience* bermain, tingkat kesulitan, dan harga jual produk. Untuk preferensi dari visual *board game*, Stefanna menyukai semua jenis tampilan baik yang tampak maskulin atau feminim dan visual yang dihasilkan harus terlihat matang dan dibuat dengan banyak *effort*.

Di sisi lain, ciri-ciri *board game* yang ideal menurut Jacqueline adalah yang mekanisme permainannya sederhana namun asik dan bisa dimainkan oleh banyak orang. Ia mampu membayangkan bagaimana tingkat kesulitan *game* ketika mengamati desain kemasannya. Menurutny, visual yang tampak sederhana menandakan *game* tersebut mudah dimainkan.

Sebaliknya, semakin rumit visual yang tampak pada kemasan menandakan *board game* tersebut akan memiliki banyak komponen dan akan semakin sulit untuk memainkannya. Jacqueline sendiri lebih menyukai visual yang terdapat unsur fantasi dengan penggunaan warna yang terkesan misteri dan *adventure* seperti pada karya Harry Potter.

Sedangkan dari pandangan Levin, menurutnya *board game* yang mampu memperlancar jalanan kedekatan antar pemain dengan aturan main serta alur yang jelas dan adil merupakan ciri-ciri *board game* yang ideal. Tema dan kualitas *game* menjadi dua aspek yang mudah dibayangkan olehnya ketika melihat desain kemasan *board game*. Preferensi visual Levin sendiri mengarah ke ilustrasi yang menggunakan warna-warna cerah dan nyaman dipandang mata. Ia lebih menggemari warna-warna *soft* seperti warna pastel.

Lain halnya dengan Kevin, ciri-ciri *board game* yang ideal menurutnya adalah yang mekanismenya *gamenya* tidak perlu untuk banyak berpikir, durasi bermain 5-15 menit, *artstyle game* lucu dan unik, terdiri dari beragam komponen, serta tipe *game* yang kompetitif dan *player vs player*. Ketika melihat desain kemasan *board game*, ia dapat membayangkan bagaimana *storyline game* dan harganya. Untuk preferensi sendiri, Kevin menyukai visual yang *eyecatching* dan penerapannya konsisten pada setiap komponen. Ia kurang menyukai warna-warna yang *vibrant*.

Sebagai orang yang menyukai *board game* namun jarang memainkannya, Pramesthi menilai ciri-ciri *board game* yang ideal adalah yang mekanismenya sederhana, visualnya menarik, serta aturan permainannya tidak rumit. Ia dapat membayangkan garis besar tentang *game*, mekanisme permainan, harga, dan kualitas *board game* ketika melihat desain kemasannya. Pramesthi sering kali lebih menyukai visual yang menggunakan gaya kartun dengan warna-warna yang netral. Namun, tak menutup kemungkinan ia dapat menyukai gaya visual selain kartun.

Selain itu, ciri-ciri *board game* yang ideal menurut Stella adalah *game* yang tidak banyak batasan, topiknya beragam, dan setiap pemain memiliki *role* yang berbeda dalam *game*. Ketika mengamati desain kemasan *board game*, ia dapat membayangkan tingkat kesulitan serta kualitas *game*. Preferensi Stella sendiri mengarah ke visual yang lucu atau kekanak-kanakan dengan desain yang minimalis. Ia cenderung menyukai warna-warna *soft* seperti warna pastel.

Lebih lanjut, Jeremiah berpendapat bahwa ciri-ciri *board game* yang ideal adalah yang bisa dimainkan banyak orang dan mekanismenya sederhana. Ia dapat membayangkan garis besar tentang *game* serta tingkat kesulitan yang ada jika melihat dari visual kemasan *board game* saja. Menurutnya, visual yang semakin kompleks menandakan *game* tersebut semakin sulit untuk dimainkan, begitu pun sebaliknya. Untuk preferensi sendiri, Jeremiah menyukai visual yang menggunakan warna-warna cerah.

Sedikit berbeda dengan responden sebelumnya, ciri-ciri *board game* yang ideal menurut Jason adalah yang bisa dimainkan dengan leluasa dan rileks, tipe *game player vs player*, dan mekanismenya bisa memicu perdebatan serta mengandalkan pemikiran kritis. Jika hanya melihat dari visual kemasan, ia dapat membayangkan bagaimana mekanisme *game*, jumlah pemain, serta tipe *game* yang tergolong butuh banyak berpikir atau hanya sekedar *game* santai. Jason sendiri tertarik dengan visual yang menggunakan gaya kartun dengan pemilihan warna yang *soft*. Ia menyukai visual *packaging* yang mampu menjelaskan isi *game* secara menyeluruh.

3.6. Opini Subjek terhadap 4 Gaya Ilustrasi

Opini yang dijabarkan setiap subjek terdiri dari kesan dan persepsi visual yang mereka dapatkan ketika melihat desain kemasan pada *board game Feed the Kraken, Hellapagos, Party Panda Pirates, dan Celestia*. Persepsi visual sendiri diartikan sebagai kemampuan manusia untuk memaknai rangsangan visual yang diterima yang pada akhirnya akan mempengaruhi pengambilan keputusan (Ghassani & Erwindi, 2020, p. G40). Proses pembentukan persepsi

terjadi ketika otak mengelola berbagai komponen sensasi yang mempunyai kaitan, pola, atau kemiripan menjadi suatu kesatuan (Khamadi, 2015, p. 100). Persepsi yang terbentuk ketika melihat visual suatu *board game* bisa beraneka ragam, baik persepsi mengenai cara bermain, jalan cerita atau *storyline*, hingga tingkat kesulitan yang ditawarkan.

Tabel 2. Opini Subjek terhadap 4 Gaya Ilustrasi

Nama subjek	<i>Feed the Kraken Deluxe Edition</i> (Ilustrasi Realis)	<i>Hellapagos</i> (Ilustrasi Semi-Realis)	<i>Party Panda Pirates</i> (Ilustrasi Kartun)	<i>Celestia</i> (Ilustrasi Fantasi)
Stefanna Shiva	<ul style="list-style-type: none"> - Visual terlihat paling matang - <i>Game</i> yang sulit, berat mental, dan mengandalkan pemikiran kritis serta <i>problem solving</i> - Visual tampil maskulin, namun masih bisa cocok untuk perempuan - Komposisi, penyampaian pesan, dan <i>color palette</i> sesuai - Bertema bajak laut - Kualitas bagus dan harga mahal 	<ul style="list-style-type: none"> - Visualnya membangun rasa penasaran - Tingkat kesulitan <i>game</i> adalah <i>medium</i> - Dari visual, <i>game</i> tampak dapat dimainkan semua gender anak-anak - Bertema <i>survival</i> - Kualitas dan harga standar 	<ul style="list-style-type: none"> - Visualnya lucu seperti untuk anak kecil - <i>Game</i> yang mudah, banyak <i>action</i>, dan paling kompetitif dibanding lainnya - Dari visual, <i>game</i> tampak dapat dimainkan semua gender anak-anak - Bertema perang bajak laut - Kualitas standar dan harga terjangkau 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Gamenya</i> sulit ditebak - Fokus ilustrasi cukup ambigu, banyak <i>space</i> kosong, dan kurang ada yang ditekankan dari visual - <i>Game</i> yang terlihat sulit karena visualnya kompleks - Memiliki banyak komponen dan cocok untuk remaja-dewasa - Bertema fantasi-detektif - Kualitas bagus dan harga standar
Jacqueline Jillian	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Game</i> yang sulit, misterius, seram, dan mengandalkan pemikiran kritis - Bertema kriminal dan pemburuan - Kualitas bagus dan harga mahal 	<ul style="list-style-type: none"> - Visual tampak <i>fun</i> namun dibaliknya ada sesuatu yang ‘tersembunyi’ - Tingkat kesulitan <i>game</i> adalah <i>medium</i> - Bertema petualangan - Kualitas dan harga standar 	<ul style="list-style-type: none"> - Visual tampak lucu namun liar - <i>Game</i> yang mudah dan <i>family friendly</i> - Bertema peperangan - Kualitas bagus dan harga standar 	<ul style="list-style-type: none"> - Visual tampak sangat fantasi, terlihat seperti <i>old game</i>, dan sulit untuk menebak isi <i>game</i> - <i>Game</i> sulit - Bertema <i>adventure</i> - Kualitas dan harga standar
Levin Riconga	<ul style="list-style-type: none"> - Ilustrasi dan pemilihan warna <i>family friendly, warm</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Visual kurang menarik perhatian dan 	<ul style="list-style-type: none"> - Gaya ilustrasi lucu, lebih <i>family friendly</i> daripada 	<ul style="list-style-type: none"> - Visualnya sesuai dengan nama ‘<i>Celestia</i>’ (sesuatu yang

	<p><i>tone</i>, dan <i>artstyle</i> terlihat <i>stylized</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Game</i> yang sulit dan terkesan bukan untuk usia 8+ - Bertema fiksi, perang, dan mistis - Kualitas dan harga standar - 'Deluxe Edition' menandakan sesuatu yang kompleks 	<p><i>focal point</i> terlihat kurang</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tingkat kesulitan <i>game</i> adalah <i>medium</i> dan aset-aset yang ada tak terlalu kompleks - Bertema kerja sama tim - Kualitas dan harga standar 	<p>lainnya, dan penggunaan warna sesuai dengan kartun-kartun pada umumnya</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Game</i> yang mudah - Cocok dimainkan anak-anak - Bertema <i>adventure</i> - Kualitas bagus dan harga lebih mahal dari yang lainnya 	<p>melayang dan <i>heavenly</i>) serta terlihat <i>mellow</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Game</i> sulit dan tidak bisa <i>relate</i> (<i>Celestia</i> seperti topik di luar nalar) - Cocok untuk remaja-dewasa - Bertema ekonomi (dari gaya pakaian) dan <i>adventure</i> - Kualitas standar dan harga terjangkau
Kevin Perdana	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Deduction game</i> yang sulit namun asik - Bertema <i>adventure</i> dan <i>survival</i> - Kualitas bagus dan harga mahal 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Game</i> mudah namun penuh tantangan dan mengandalkan <i>teamwork</i> - Bertema <i>survival</i> - Kualitas kurang dan harga mahal 	<ul style="list-style-type: none"> - Visualnya lucu dengan karakter yang unik - <i>Game</i> yang sulit dan tipe <i>player vs player</i> - Bertema <i>adventure</i> - Kualitas bagus dan harga standar 	<ul style="list-style-type: none"> - Visualnya banyak <i>empty space</i>, seperti <i>old game</i>, dan minim informasi - <i>Game</i> klasik yang sulit - Tema sulit dibayangkan - Kualitas kurang dan harga standar
Pramesthi Rizmadhani	<ul style="list-style-type: none"> - Visualnya <i>simple</i> namun mencerminkan <i>game</i> yang bagus - <i>Game</i> yang sulit - Bertema bajak laut - Kualitas bagus dan harga mahal 	<ul style="list-style-type: none"> - Dari visualnya, isi <i>game</i> kurang bisa ditebak - Tingkat kesulitan <i>game</i> adalah <i>medium</i> - Bertema <i>survival</i> - Kualitas dan harga standar 	<ul style="list-style-type: none"> - Visualnya kekanak-kanakan seperti untuk anak-anak - <i>Game</i> yang mudah - Bertema bajak laut - Kualitas bagus dan harga standar 	<ul style="list-style-type: none"> - Dari visualnya, isi <i>game</i> tampak abstrak dan sulit dibayangkan - <i>Game</i> yang sulit - Bertema <i>time traveler</i> - Kualitas kurang dan harga standar
Stella Leviani	<ul style="list-style-type: none"> - Terlihat seperti <i>game</i> yang <i>golnya</i> mengumpulkan poin - <i>Game</i> mudah 	<ul style="list-style-type: none"> - Dari visualnya, <i>game</i> akan penuh rintangan - <i>Game</i> yang sulit 	<ul style="list-style-type: none"> - Terlihat seperti <i>mini games</i> non-kompetitif yang kurang bisa dibayangkan <i>storylinenya</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Terlihat seperti <i>game</i> klasik layaknya monopoli - <i>Game</i> yang mudah

	- Bertema kriminal dan <i>thriller</i> - Kualitas standar dan harga mahal	- Bertema <i>survival</i> - Kualitas bagus dan harga mahal	- <i>Game</i> yang sulit dan tipe <i>player vs player</i> - Bertema <i>teamwork</i> - Kualitas dan harga standar	- Bertema <i>adventure</i> - Kualitas dan harga standar
Jeremiah Earvin	- <i>Deduction game</i> yang visualnya <i>simple</i> - Tingkat kesulitan <i>game</i> adalah medium - Bertema <i>adventure</i> dan perompak - Kualitas bagus dan harga standar	- <i>Game</i> yang mengutamakan kerja sama pemain - <i>Game</i> yang mudah - Bertema <i>survival</i> - Kualitas standar dan harga terjangkau	- Visualnya lucu, sederhana, dan termasuk <i>party games</i> - <i>Game</i> yang mudah - Bertema perompak - Kualitas bagus dan harga standar	- Visualnya tampak mistis dan seperti <i>old game</i> - <i>Game</i> sulit - Bertema <i>adventure</i> , misteri, dan petualangan - Kualitas standar dan harga mahal
Jason Maynard	- Tipe <i>game player vs player</i> yang butuh berpikir - Tingkat kesulitan <i>game</i> adalah medium - Bertema penjelajahan bajak laut - Kualitas bagus dan harga standar	- Tampak seperti <i>game</i> strategi - <i>Game</i> yang sulit dan tipe <i>player vs player</i> - Bertema <i>survival</i> - Kualitas bagus dan harga standar	- Tampak abstrak dan sulit dibayangkan isi <i>gamenya</i> - Tingkat kesulitan <i>game</i> adalah medium dan tipe <i>game player vs player</i> - Bertema perompakan - Kualitas bagus dan harga mahal	- Terlihat seperti <i>game</i> klasik layaknya monopoli yang bisa dimainkan banyak orang - <i>Game</i> mudah - Bertema petualangan harta karun - Kualitas standar dan harga terjangkau

Dari pemaparan opini setiap subjek, secara garis besar didapatkan persepsi subjek mengenai setiap gaya ilustrasi pada kemasan *board game* sebagai berikut:

1. Ilustrasi realis: *Game* sulit dan rumit yang diperuntukkan bagi remaja-dewasa, lebih *unisex*, tema bisa beraneka ragam, durasi main dari standar hingga lama, dan harga jual dari standar hingga mahal.
2. Ilustrasi semi-realis: *Game* yang bisa rumit dan juga sederhana, tidak serumit *game* yang menggunakan ilustrasi realis, kebanyakan diperuntukkan bagi remaja, lebih *unisex*, durasi main dari standar hingga cepat, dan harga jual standar.
3. Ilustrasi kartun: *Gamenya* mudah dan sederhana, *kids friendly*, ada kesan nostalgia bila dimainkan oleh orang dewasa, *unisex*, durasi main dari standar hingga cepat, dan harga jual standar hingga terjangkau.
4. Ilustrasi fantasi: *Game* sederhana, namun biasanya ada *twist* tertentu sehingga tak sesederhana *game* yang menggunakan ilustrasi kartun, terkesan seperti *game* santai namun bisa abstrak, dapat diperuntukkan bagi anak-anak hingga dewasa,

unisex, durasi main dari standar hingga lama, dan harga jual dari standar hingga mahal.

3.7. Gaya Ilustrasi Sesuai Preferensi Target

Visual yang memiliki elemen *storytelling* pada kemasan *board game* umumnya mampu memperkuat citra produk yang sekaligus dapat digunakan sebagai taktik pemasaran oleh desainer *board game* (Bangun et al., 2024). Dalam menyampaikan *story* dan isi *board game*, desainer perlu mengenal siapa dan bagaimana preferensi target yang dituju agar dapat menciptakan bahasa visual yang sesuai dan komunikatif (Sutanto, 2017, p. 62). Dari 4 *board game* yang mewakili setiap gaya ilustrasi, *board game Feed the Kraken* yang mewakili gaya ilustrasi realis menjadi pilihan pertama yang paling banyak diminati oleh Generasi Z. Ilustrasi realis seperti pada *Feed the Kraken* dinilai sebagai *game* yang matang, terasa nyata, dan terlihat lebih menantang untuk Generasi Z baik yang memiliki preferensi tertentu maupun yang terbuka dengan gaya visual apapun. *Board game* dengan ilustrasi realis umumnya lebih dapat mencerminkan gaya permainan yang mampu membangkitkan emosi sesuai dengan yang diinginkan Generasi Z. Sedangkan, ilustrasi kartun pada *Party Panda Pirates* menjadi pilihan lain yang diminati oleh Generasi Z dengan preferensi visual yang lucu dan kekanak-kanakkan menggunakan warna-warna cerah nan *pop-up*. Penerapan ilustrasi kartun pada kemasan *board game* umumnya mampu mencerminkan *game* yang meriah dan bisa dimainkan perempuan maupun laki-laki dari berbagai kalangan usia.

4. Simpulan

Ilustrasi pada kemasan *board game* menjadi salah satu faktor penting yang mampu mempengaruhi minat Generasi Z dalam bermain ataupun membeli produk. Dalam memilih dan menerapkan gaya ilustrasi yang sesuai, perlu untuk menyesuaikan bagaimana karakter dan preferensi visual dari sasaran yang dituju. Generasi Z yang rata-rata sudah memasuki masa dewasa dominan lebih menyukai dua tipe *game*, yaitu tipe kompetitif yang mampu memicu perdebatan antar pemain serta tipe *game* santai dengan mekanisme sederhana namun bisa ‘menggeli otak’. Secara garis besar, preferensi visual Generasi Z mengarah ke gaya ilustrasi yang matang dan menggunakan warna-warna cerah yang nyaman dipandang mata. Strategi penerapan visual yang tepat adalah dengan menggunakan gaya ilustrasi realis dan kartun pada kemasan *board game*. Gaya ilustrasi realis dengan tampilan dramatis menjadi pilihan pertama yang mampu menarik perhatian Generasi Z karena mereka cenderung menilai *board game* tersebut sebagai *game* yang berkualitas. Gaya ilustrasi kartun juga menjadi alternatif lain yang dapat digunakan karena gaya ini lebih fleksibel dan cocok untuk semua kalangan. Generasi Z umumnya juga menyukai gaya ilustrasi kartun karena mereka menjadi bisa bernostalgia ke masa kecil di mana kartun menjadi tontonan favoritnya. Namun, tak menutup kemungkinan gaya ilustrasi selain realis dan kartun juga dapat diterapkan pada visual kemasan *board game*. Kembali lagi, desainer *board game* perlu mendalami gaya dan ciri khas *game* yang dirancang serta melakukan riset tentang karakter dan preferensi target yang dituju.

Daftar Rujukan

- Anam, C., & Priharto, M. I. (2021). Desain meja board game ular tangga untuk interaksi sosial pada tunanetra studi kasus SLB YPAB Tegalsari Surabaya. *Idealog: Ide dan Dialog Desain Indonesia*, 6(1), 38–46. <https://doi.org/10.25124/idealog.v6i1.3684>
- Asmawan, F. A. (2019). Perancangan buku ilustrasi digital painting “Culinary Experience Of Malang” sebagai upaya mendukung potensi kuliner legendaris di Kota Malang. *MAVIS : Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 1(1), 8–15. <https://doi.org/10.32664/mavis.v1i1.271>

- Bangun, D. A. N., Maheni, T., Arini, P. P., Panggabean, S. A., Zahirah, D., & Kusumasari, R. D. (2024). Proses semiosis pada desain kemasan dengan elemen storytelling dalam label kemasan jagad sambel. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 24(1), 1–9. <https://doi.org/10.9744/nirmana.24.1.1-9>
- Budiarjo, H., Riyanto, D. Y., & Cinantya, I. G. (2017). Pengaruh fungsi, ukuran, dan bentuk jendela kemasan serta model lipatan kemasan terhadap perilaku pembelian. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 3(01), 17–30. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v3i01.1314>
- Falim, A. S., & Prestiliano, J. (2018). The use of board games as learning media of project time management. *Journal of Non Formal Education*, 4(1). 69-78.
- Ghassani, B. G., & Erwindi, C. (2020). Persepsi visual dalam rancangan pusat belanja daring dan luring. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 8(2), G40–G44. <https://doi.org/10.12962/j23373520.v8i2.46404>
- Hermanto, Y. A. L. (2019). Identifikasi ilustrasi-tipografi graphic vernacular sebagai sistem tanda & identitas warung tenda di Kota Malang. *JADECS (Journal of Art, Design, Art Education & Cultural Studies)*, 3(2), 74–83. <https://doi.org/10.17977/um037v3i2p74-83>
- Janottama, I. P. A., & Putraka, A. N. A. (2017). Gaya dan teknik perancangan ilustrasi tokoh pada cerita rakyat Bali. *Segara Widya : Jurnal Penelitian Seni*, 5, 25–31. <https://doi.org/10.31091/sw.v5i0.189>
- Khamadi, K. (2015). Analisis tampilan visual game Super Mario Bros dalam kajian persepsi visual sebagai dasar pengembangan konsep visual game. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 1(02), 98–109. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v1i02.995>
- Kurniawan, S. Y., P, T. A. S., & Prestiliano, J. (2019). Perancangan real time board game untuk melestarikan alat musik tradisional Jawa Tengah dengan menggunakan soundtrack dan mechanics tile placement. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 19(2), 74–83. <https://doi.org/10.9744/nirmana.19.2.74-83>
- Nursyifani, C. U. C., Mansoor, A. Z., & Ratri, D. (2017). Boardgame as media for the independence character development of preschool (4-6 years old) children in Indonesia. *1st International Conference on Art, Craft, Culture, and Design 2017*, 265–273.
- Priyata, A., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2020). Perancangan buku ilustrasi anxiety disorder sebagai media edukasi bagi usia 19-24 tahun. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 20(2), 52–61. <https://doi.org/10.9744/nirmana.20.2.52-61>
- Psa, A. (2022, December 19). Gaya ilustrasi retro, realis dan fantasi. Retrieved from <https://ca.binus.ac.id/2022/12/19/gaya-ilustrasi-retro-realis-dan-fantasi/>
- Putri, M. T. G., & Purnengsih, I. (2023). Gaya Visual Nusantara dalam Media Cover Komik Sangkuriang Karya R. A. Kosasih. *Jurnal Desain*, 10(3), 605–613. <https://doi.org/10.30998/jd.v10i3.16890>
- Rakhmah, D. N. (2021). Gen Z dominan, apa maknanya bagi pendidikan kita?. Retrieved from <https://pskp.kemdikbud.go.id/produk/artikel/detail/3133/gen-z-dominan-apa-maknanya-bagi-pendidikan-kita>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutanto, S. M. (2017). Perancangan desain sampul novel fantasi yang marketable: Studi kasus pada novel “Ther Melian” Collectors Edition. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 17(2), 59–66. <https://doi.org/10.9744/nirmana.17.2.59-66>

- Syam, S. A., Haeruddin, M. I. I. W., Ruma, Z., Musa, M. I., & Hasbiah, S. (2022). Pengaruh preferensi konsumen terhadap keputusan pembelian produk pada marketplace. *Value Added : Majalah Ekonomi dan Bisnis*, 18(2), 73–79.
- Turner, D. P. (2020). Sampling methods in research design. *Headache: The Journal of Head and Face Pain*, 60(1), 8–12. <https://doi.org/10.1111/head.13707>
- Wibisono, A. (2019, March 6). Memahami metode penelitian kualitatif. Retrieved from <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/artikel/baca/12773/Memahami-Metode-Penelitian-Kualitatif.html>