

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Penelitian Terdahulu

#### 2.1.1 Perancangan Card Game Sebagai Media Permainan Dan Pembelajaran Dengan Materi Pengenalan Unggah Ungguh Basa Jawa

Bahasa Jawa adalah bahasa yang paling banyak digunakan oleh masyarakat. karena perkembangan zaman anak usia dini kurang wawasan untuk mengenali bahasa jawa sendiri, dan dibutuhkan media yang mengenalkan bahasa jawa dengan baik dan sopan. Untuk merancang media tersebut membutuhkan proses observasi, wawancara mencari sumber data studi pustaka dan analisa SWOT harus dilakukan.

Dari hasil Penelitian ini akan dilakukan pengembangan menggunakan konsep dasar yang akan diterapkan pada perancangan card game sebagai media informasi kebudayaan Bantengan Jaranan Poncokusumo dan penelitian ini sebagai refrensi pada perancangan.



Gambar 0.1 Kartu Buba Jawa

Sumber: Arsip Vega Novirieska 2017

### 2.1.2 Perancangan Card Game Tataruncingan Untuk Remaja Usia 11-15 Tahun

Pengaruh global yang terjadi saat ini sangat berdampak pada budaya Indonesia, salah satu contohnya kebudayaan dari sunda yaitu permainan Tataruncingan dan mulai menghilang dari kalangan generasi muda, yang sebelumnya menjadi permainan terpopuler dan sekarang asing tidak berlaku lagi. Tatarungan sendiri yakni teka-teki yang jawabannya mengandung arti tersembunyi ada yang berunsur komedi, dan itu digunakan menggunakan bahasa Sunda. Dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dimana metode ialah yang memberikan interaksi dengan sumber data yang dituju agar memperoleh makna didalamnya.

Dari hasil penelitian ini akan dilakukan pengembangan menggunakan konsep dasar yang akan diterapkan pada perancangan card game sebagai media informasi kebudayaan bantengan jaranan dan penelitian ini sebagai refrensi pada perancangan.



Gambar 2.2 Card game Tataruncingan

Sumber: Arsip Nis S, Syarip H., Tauqik W.

### 2.1.3 Perancangan Card Game Dengan Tema Karakter Superhero Indonesia

Di Indonesia juga mempunyai tokoh hero yang legendaris pada jamannya, namun dimasa sekarang itu telah dianggap kuno serta lemahnya pengenalan kepada minat anak-anak kepada tokoh superhero Indonesia. Perancangan Card game ini sebagai media pengenalan dengan desain gambar ilustrasi yang baru dan mempermudah anak-anak untuk lebih mengenal tokoh superhero Indonesia dengan mudah dan menyenangkan. Untuk menghasilkan perancangan tersebut itu menggunakan 5W + 1H.

Dari hasil penelitian ini akan dilakukan pengembangan menggunakan konsep dasar yang akan diterapkan pada perancangan card game sebagai media informasi kebudayaan Bantengan Jaranan dan penelitian ini sebagai refrensi pada perancangan.



Gambar 2.3 Box kartu

Sumber: Hanny G., Obed B., Astharianty 2017.

Tabel 0.1 Tabel Bab 2

No	Judul	Penulis	Tahun	Metode	Konsep hasil
1	Perancangan Card Game Sebagai Media Permainan Dan Pembelajaran Dengan Materi Pengenalan Unggah Ungguh Basa Jawa.	Vega Noviriesca	2017	Metode yang digunakan kualitatif membutuhkan proses observasi, wawancara mencari sumber data studi pustaka dan analisa SWOT.	Konsep dari perancangan ini adalah pengenalan bahasa jawa dengan baik dan benar dalam bentuk Card Game yang menampilkan visualisasi dari suatu ilustrasi kartun.
2	Perancangan Card Game Tatarucingan Untuk Remaja Usia 11-15 Tahun	Nia S, Syarip H., Taufiq W.	2016	Dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dimana metode ialah yang memberikan	Konsep dari perancangan ini adalah dengan membuat jenis-jenis tatarucingan dalam bentuk

				interaksi dengan sumber data yang dituju agar memperoleh makna didalamnya.	Card Game yang menampilkan visualisasi dari suatu tatarucingan menggunakan ilustrasi kartun
3	Perancangan Card Game Dengan Tema Karakter Superhero Indonesia	Hanny G, Obed B. W., Asthararianty	2019	Metode yang digunakan kualitatif dengan menggunakan 5W1H.	konsep dari perancangan ini apabila ditinjau dari sudut pandang pembuatan <i>game</i> lain yang serupa tujuan dan cara bermainnya.

**Tabel 2.1**

## 2.2 Teori Terkait

### 2.2.1. Teori Budaya Bantengan Nuswantara Batu Malang

Indonesia menjadi salah satu negara yang mempunyai banyak produk seni pertunjukan dengan segala variasi dan pementasannya. Salah satu produk seni yang dipertunjukkan di Indonesia adalah Bantengan. Bantengan sendiri adalah seni

pertunjukan yang mendominasi sandratari dengan pencak silat, adu kesaktian, musik dan mantra (Desprianto, 2013 :1). Bantengan Nuswantara merupakan kesenian yang sangat kental dengan nuansa magis. Kesenian ini memiliki persebaran di daerah Malang Raya, Batu, Mojokerto dan Kediri. (Hermanto, 2012:1).

Kesenian Bantengan ini dimainkan oleh dua orang, satu berada di bagian depan dengan posisi sebagai pemegang kepala Bantengan dan satu berada dibelakang yang peranya sebagai ekor Bantengan. Kostum Bantengan sendiri berupa topeng yang berbentuk kepala banteng yang terbuat dari kayu serta tanduk asli banteng karena kelangkaan tanduk banteng, tanduk banteng bisa di ganti dengan tanduk sapi, tanduk kerbau atau tanduk dari kayu. Bantengan selalu diiringi musik yang berupa gong, kendang, seruling dan lain-lain.

Mantra merupakan bagian terpenting dalam kesenian Bantengan Nuswantara dan mantra sendiri biasanya dibacakan di awal pagelaran supaya pagelaran tersebut lancar tanpa ada kendala.

Uraian latar belakang masalah di atas, maka masalah yang akan di kaji dalam penelitian adalah bagaimanakah struktur, makna dan fungsi mantra dalam kesenian Bantengan Nuswantaradi di Batu Malang. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif.

Dari hasil penelitian ini akan dilakukan pengembangan menggunakan konsep dasar yang akan diterapkan pada perancangan card game sebagai media informasi

kebudayaan Bantengan Jaranan dan penelitian ini sebagai referensi pada perancangan.

Kaitanya bantengan Poncokusumo dan Batu adalah kesenian Bantengan yang tersebar daerah Malang Raya yang meliputi Batu, Poncokusumo dan kota lain sebagainya. Bantengan Nuswantara merupakan kesenian yang sangat kental dengan nuansa magis. Kesenian ini memiliki persebaran di daerah Malang Raya, Batu, Mojokerto dan Kediri. (Hermanto, 2012:1).

### **2.2.2. Teori Peran Dan Perkembangan Ilustrasi**

Dengan bentuk yang berbeda keberadaan ilustrasi telah ada sejak dari zaman ke zaman. Ilustrasi sering bersinggungan dengan disiplin ilmu yang lain khususnya seni rupa dan desain grafis. Perancangan ini mencoba menjabarkan fungsi, peranan, sifat dan perkembangan dari dunia ilustrasi. Pemahaman akan kemampuan dari ilustrasi dapat menciptakan karya ilustrasi yang baik, secara nilai estetika maupun secara komunikasi.

Artikel ini disusun berdasarkan penelitian yang menggunakan metode studi pustaka. Berdasarkan sumber informasi yang berdasarkan pada pengamatan, hipotesis dan pengembangan ide dari materi yang ada.

Dari hasil artikel ini akan dilakukan pengembangan menggunakan konsep dasar yang akan diterapkan pada perancangan card game sebagai media informasi kebudayaan Bantengan Jaranan dan artikel ini sebagai referensi pada perancangan.

### **2.2.3. Layout**

Layout adalah desain tata letak, dan yang dimaksud dengan tata letak adalah susunan, desain, atau tata letak elemen-elemen yang sengaja dirancang untuk ditempatkan pada suatu bidang yang telah direncanakan sebelumnya oleh sistem.

Fungsi dan tujuan layout adalah untuk menyajikan berbagai elemen seperti teks dan gambar agar memudahkan pemahaman dan pengambilan informasi dari elemen-elemen tersebut.

#### **2.2.4. Desain Grafis**

Elemen ini bisa menjadi panduan dasar supaya tidak hilang arah saat menjalani desain grafis.

##### **1. Garis**

Garis memperkuat konsep desain dan selalu hadir dalam desain dengan bentuk yang berbeda. Panjang, pendek, lurus, tipis, tebal, putus-putus, melengkung, dll. Setiap bentuk memiliki fungsi yang berbeda-beda, seperti menarik penonton ke suatu titik sebagai pembatas, memberi kesan kokoh, atau memberi kesan minimalis.

##### **2. Bentuk**

Bentuk membantu mengidentifikasi tempat menarik dan menyorot halaman tertentu. Bentuknya mungkin berbeda. Ada lingkaran, kotak, segitiga, kotak, persegi panjang dan bentuk abstrak lainnya. Bentuk terbentuk dari garis-garis yang dihubungkan membentuk pola.

##### **3. Warna**



Warna bisa dibilang elemen desain grafis yang paling penting. Hal ini karena warna dapat memberikan visual yang memberikan dampak bagi yang melihatnya pada pandangan pertama. Ini berkaitan dengan psikologi warna, atau efek warna pada psikologi manusia. Misalnya, warna merah, hijau, dan biru memiliki efek yang berbeda pada individu yang berbeda.

#### **4. Ruang**

Ruang adalah ruang atau jarak antar elemen dalam desain grafis. Elemen terdiri dari objek, latar belakang, dan teks. Jarak antar elemen harus disesuaikan agar menarik secara visual, profesional, dan rapi.

#### **5. Ukuran**

Dalam desain grafis, ukuran mengacu pada panjang suatu benda, pendek, tinggi, rendah, tinggi, kecil. Objek yang akan disorot harus dipilih dalam ukuran yang lebih besar dari objek lainnya. Misalnya, deskripsi gambar tidak boleh lebih besar dari gambar.

##### **2.2.5. Card Game**

Card game adalah jenis permainan di mana alat atau potongan permainan ditempatkan, dipindahkan, atau dipindahkan pada permukaan yang ditandai atau dibagi menurut seperangkat aturan, Mike Scoviano (dalam Streit) dan Hadi, 2016: 89). Media Card Game merupakan media interaktif yang membantu menyampaikan informasi dengan cara yang menarik, selain itu card game juga menciptakan interaksi.

##### **2.2.6. Game Mechine**

Game mechanic adalah cara kerja atau aturan permainan yang berlaku pada sebuah game. Jadi game mechanic merupakan penghubung antara program game dengan pemain yang memainkannya.

### *1. Goals*

Lapisan utama/atas dari sebuah permainan adalah tujuan permainan (game goals). Tujuan pokok dari suatu permainan tentu saja memperoleh kemenangan. Pada beberapa keadaan tujuan bisa diartikan sebagai mission atau quests.

### *2. Progression of Play*

Ini merupakan tahap teknis dalam sebuah permainan. Mengenai siapa yang jalan pertama, aturan jalan, kondisi-kondisi ketika bertemu, berpapasan, atau bersamaan. Selain itu, aturan jalan juga ditentukan apakah sesuai arah jarum jam atau berlawanan.

### *3. Victory Condition*

Dalam aturan main perlu dijelaskan bagaimana keadaan yang permainan yang bisa dikatakan menang. Contoh pada catur yakni ketika semua bidang dimakan habis atau ketika kondisi dan posisi raja terjepit tidak bisa melangkah.

### *4. Setup*

Setup yang dimaksud disini adalah brief awal sebelum melakukan permainan. Brief ini menjelaskan aturan main bagaimana permainan ini dimulai dan berakhir.