

## **BAB III**

### **ANALISIS DAN PERANCANGAN**

#### **3.1 Analisis**

Analisis yang digunakan menggunakan metode 5W+1H dari data yang diperoleh dari informasi dan data sekunder yang mendukung perancangan card game ini, maka digunakanya metode ini yaitu sebuah konsep rumusan pertanyaan yang digunakan sebagai pemecah masalah. Metode ini terdapat beberapa pertanyaan meliputi *what*, *why*, *who*, *where*, *when* dan *how*. Dengan menggunakan metode ini agar focus terhadap permasalahan dan mempermudah proses.

##### 1. *What* (apa?)

Game seperti apa yang harus dirancang?

Game yang harus dirancang adalah card game dengan tema kebudayaan, yang memberikan informasi didalamnya.

##### 2. *Why* (Mengapa?)

Mengapa perlu dirancang sebuah card game?

Card game ini akan mempermudah pemain dalam menerima penyampaian, card game juga mempunyai manfaat yaitu melatih kepekaan, menyusun strategi, mengasah otak serta melatih konsentrasi.

##### 3. *Who* (siapa?)

Siapa sasaran dari perancangan card game ini?

Sasaran card game ini adalah remaja dewasa umur 16 - 25 tahun.

4. *When* (kapan?)

Kapan card game ini mulai dipublikasikan?

Card game Bantengan Jaranan Poncokusumo mulai dipublikasikan setelah perancangan selesai.

5. *Where* (dimana?)

Dimana card game ini perlu dipublikasikan?

Card game ini diperuntukan pada kota Malang dan kabupaten Malang dan tidak menutup kemungkinan akan menjangkau wilayah sekitarnya.

6. *How* (bagaimana?)

Bagaimana perancangan card game ini agar sesuai dan tepat dengan sasaran?

Agar perancangan card game ini sesuai dan tepat sasaran maka dalam perancangan card game ini harus mengetahui target audience, kemudian membuat konsep dasar dengan acuan yang didapat dari target audience tersebut setelah konsep dasar dirancang dibuatlah card game berdasarkan dari data yang dikumpulkan sebelumnya.

### **3.1.1 Identifikasi Masalah**

Card game sebagai media informasi kebudayaan Bantengan Jaranan Poncokusumo masih belum ditemukan, hal ini membuat untuk mengenalkan card game dengan kebudayaan Bantengan Jaranan Poncokusumo kepada kalangan remaja agar tidak ketinggalan budaya kita sendiri.

### **3.1.2 Pemecahan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang diuraikan sebelumnya, dengan menyimpulkan bahwa pemecah masalahnya adalah merancang card game sebagai media informasi kebudayaan Bantengan Jaranan Poncokusumo.

## **3.2 Perancangan**

### **3.2.1 Konsep Perancangan**

Pada tahap ini memiliki banyak pertimbangan agar menghasilkan yang baik dan dapat memecahkan masalah. Konsep perancangan card game tentang Bantengan Jaranan Poncokusumo ini menggunakan elemen visual dan verbal, yang mana terdapat keterangan gambar dan tulisan yang saling menguatkan dalam memberikan informasi sehingga memudahkan pemain akan card game. Kalangan remaja sekarang lebih mengenal model belajar lewat visual dan lebih efektif (Istivano 2022). Card game juga termasuk dalam kategori game yang memiliki goal atau tujuan yang ingin dicapai untuk menginspirasi bagi pemain untuk menggapai goal tersebut, dan mengajak para pemain untuk memecah masalah dan melatih cara berpikir mereka.

Card game yang dirancang berbentuk segi Panjang dengan ukuran 6.3 cm x 8.8 cm, dan untuk warna kartu memiliki keterangan kartu yang berbeda.

#### A. Media utama



Gambar 3.1 konsep kartu

Media utama dari perancangan ini adalah card game dan berbagai macam komponen yang ada didalamnya yang nantinya mempermudah proses berjalannya permainan card game. Didalam kotak terdapat kartu utama dan kartu pendukung:

- 20 kartu utama (dominan berwarna)
- 32 kartu pendukung (dominan hitam)

#### B. Ukuran kartu

Ukuran kartu utama dan kartu pendukung adalah 6.3 cm x 8.8 cm dengan ketebalan 310 gram dan menggunakan cetakan kertas Artpaper laminasi doff.

Media utama dari perancangan ini adalah card game dan berbagai macam komponen yang ada didalamnya yang akan menentukan proses permainan.

#### C. Kartu utama

1. Kartu Bantengan / Jaranan Kembangan
2. Kartu Bantengan / Jaranan kalapan
3. Kartu Bantengan / Jaranan serangan
4. Pendekar
5. Alat music

Terdapat keterangan kegiatan karakter dibawahnya agar lebih mudah dikenali pemain.

#### D. Kartu pendukung.

1. Pecut
2. Kemenyan
3. Jidor
4. Kendang
5. Kuda lumping
6. Kepala bantengan
7. Kenong
8. Binggel

Terdapat keterangan nama bagan dibawahnya agar lebih mudah dikenali pemain.

#### E. Belakang kartu

Belakang kartu utama dan kartu pendukung terdapat visual dari Bantengan Jaranan Ponsokusumo dengan backgroud hitam, dibuat lebih sama untuk para pemain agar tidak membedakan kedua kartu tersebut.

## F. Konsep gaya visual

### 1. Desain karakter kartu utama

Menggunakan gaya ilustrasi kartun yang memiliki 3 tahap yaitu sketsa, pewarnaan dan detailing. Dengan desain karakter yang sudah ditentukan sebanyak 10 karakter yang nantinya ada yang diduplikat dan tidak diduplikat.

### 2. Desain bagan kartu pendukung

Dalam desain bagan kartu pendukung sama dengan kartu utama menggunakan gaya ilustrasi kartun yang membedakannya adalah kartu pendukung tidak ada karakter didalamnya hanya terdapat komponen-komponen yang mendukung acara bantengan jaranan yang memiliki 8 macam kartu pendukung yang nantinya diduplikat 4 kali.

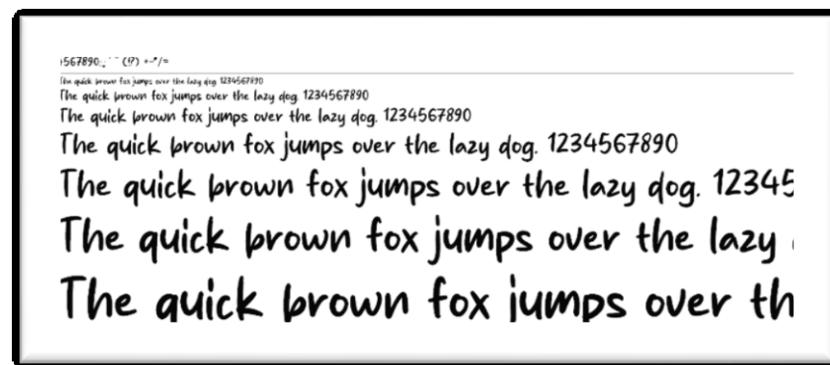
## G. Konsep warna



Gambar 3.2 konsep warna

Warna yang digunakan pada seluruh visual kartu utama dan kartu pendukung mengacu dengan konsep warna kebudayaan jawa yang berdominan coklat tua, coklat muda, hitam, abu-abu, merah, kuning dan cream. Warna-warna tersebut juga memberikan kesan yang tradisional.

#### H. Konsep tipografi



Gambar 0.3 konsep tipografi

Tipografi yang digunakan pada seluruh visual kartu mengacu pada konsep kebudayaan yang digabung dengan konsep kartun agar lebih serasi dengan style ilustrasi pada karakter. Yaitu Sugar Latte

#### I. Konsep ilustrasi

Memiliki fungsi mempercantik tampilan untuk menarik perhatian seseorang untuk melihatnya dan juga ilustrasi dapat memperjelas detail dengan tanpa menonjolkan visual ekstrem. Dimana sebuah karya karya atau yang disisipkan gambar ilustrasi lebih banyak membuat orang untuk lebih tertarik untuk mengetahui.

## J. Konsep mekanik / gameplay permainan

Pada permainan kartu Bantengan Jaranan ini mengusung konsep kartu 41 remi dimana pemain mengumpulkan kartu yang dibutuhkan dan membuang kartu yang tidak dibutuhkan.

### 3.2.2 Proses Perancangan

#### Pengumpulan data

1. Studi dokumen

Berdasarkan data berupa gambar yang penulis temukan pada karakteristik Bantengan Pooncokusumo sebagai berikut.



Gambar 3.4 Jaranan





Gambar 3.5 Bantengan



Gambar 3.6 Bantengan



Gambar 3.7 Jaranan



Gambar 3.8 Bantengan

Karakteristik tubuh Bantengan Poncokusmo itu dengan menggunakan kerangka yang terbuat dari bambu di tubuh Bantengan itu sendiri, ini yang membedakan Bantengan kota dan Kabupaten khususnya wilayah Poncokusumo.

## 2. Angket

Hasil pengukuran dari pengisian kuisioner diakhir penelitian disimpulkan sebagai berikut :

- a) Apa yang anda ketahui tentang Card game sebagai media pembelajaran?
- b) Apakah media informasi melalui card game mempunyai pengaruh pada anda?
- c) Apa yang anda ketahui tentang Bantengan Jaranan Poncokusumo?
- d) Bagaimana menurut anda tentang ilustrasi dari card game tersebut?
- e) Apa yang anda dapatkan setelah bermain bermain card game tersebut?

## 3. Perancangan

### a) Ide konsep

Ide konsep desain karakter Bantengan Jaranan akan dilakukan dengan membuat Brainstroming yang berdasarkan skala kecamatan Poncokusumo untuk mencari latar belakang dan ciri khas Bantengan Jaranan Poncokusumo.

Berdasarkan brainstroming yang telah di lakukan, penulis mendapatkan beberapa insight yaitu:

- 1) Karakter Bantengan Poncokusumo
  - Menggunakan kerangka dari bambu pada badan bantengan.
  - Terkenal dengan arogannya.
  - Ritual magis yang kuat.

## 2) Karakter Jaranan Poncokusumo

- Terkenal dengan arogannya.
- Dengan culture seragam yang menonjol ke paguyuban sendiri.
- Tingkat kesurupanya yang tinggi.

## 3) Mekanik game

- Goals dari card gamenya adalah berhasil mengumpulkan ke lima kartu yang di dapat di setiap pemain.(kartu yang dipegang pemain sempurna yang meliputi Bantengan atau Jaranan Kembangan, Bantengan\Jaranan Kalapan, Pendekar, Alat musik, dan Serangan dari Bantengan Jaranan).
- Mengambil kartu untuk mendapatkan kartu yang di butuhkan dan membuang salah satu kartu.
- Setiap pemain memegang 5 kartu, jika pemain mengambil kartu harus membuang salah satu kartu yang dirasa kurang menguntungkan.
- Pemain bergiliran sesuai arah jarum jam.

## b) Sketsa dan Ilustrasi desain karakter

Setelah menetapkan insight penulis akan menetapkan biodata dari Bantengan Jaranan. hasil dari sketsa kasar akan di digitalisasi dengan tektik rough sketch, based colour, dan vector kartun. Untuk style ilustrasi

yang digunakan pada visualisasi card game adalah menggunakan style ilustrasi vector kartun.



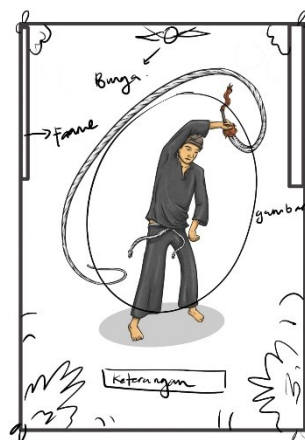
Gambar 3.9 Sketsa Bantengan



Gambar 3.10 Colouring Bantengan



Gambar 3.11 Sketsa macam-macam kartu



Gambar 3.12 Sketsa desain kartu

### c) Layouting

Layouting merupakan menata per part pada setiap kartu sebelum ke tahap cetak.

## 3.3 Rancangan Pengujian

Pada tahap ini, akan dilakukan pengujian dari permainan card game yang telah dibuat. Pada tahap ini juga akan dilakukan revisi apabila terjadi kesalahan dan juga perbaikan pada card game yang telah dibuat.

Pada proses pengujian ini, audience yang diambil adalah mahasiswa atau juga bisa remaja dewasa umur 16 - 25 tahun. Setelah para *audience* mencoba permainan card game ini peneliti akan melakukan wawancara dengan menanyakan beberapa poin pertanyaan kepada para *audience*. Ketika wawancara dilakukam para responden dipersilahkan untuk memberikan tanggapan berupa kritik dan saran agar peneliti mengetahui apakah permainan yang sudah dibuat hasilnya sesuai yang diharapkan atau belum. Tujuan dari wawancara ini untuk mengetahui card game yang dibuat tersebut sudah dapat memberikan informasi atau tidak memberikan informasi tentang kebudayaan Bantengan Jaranan Poncokusumo.

Rancangan pengujian ini ditinjau dari hasil akhir bermain kartu permainan yang telah diselesaikan sehingga dapat diuji oleh ahli bidang dengan lembar pertanyaan sebagai berikut:

**LEMBAR VALIDASI  
INSTRUMEN KUESIONER UJI COBA**

Judul Penelitian : Perancangan Card Game sebagai Media Informasi Kebudayaan Bantengan Jaranan Poncokusumo  
Penyusun : Muhammad Nabil Dhiyaul Ahab Nusya  
Pembimbing : 1. Nira Radita, S.Pd., M.Pd  
2. Adita Ayu Kusumasari, S.Sn., M.Sn  
Instansi : Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilakukannya penelitian Perancangan Card Game sebagai Media Informasi Kebudayaan Bantengan Jaranan Poncokusumo, melalui instrumen ini kami mohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap kuesioner uji coba yang disusun peneliti sebagai instrumen untuk mengukur kesesuaian hasil perancangan dengan tujuan penelitian. Penilaian dari Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas kuesioner uji coba ini sehingga bisa diketahui layak atau tidaknya.

Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu kami mohon mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

**IDENTITAS**

Nama :  
Jabatan :  
Instansi :

**PETUNJUK PENGISIAN ANGKET**

Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda check list (√) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 5 : Sangat Setuju  
Skor 4 : Setuju  
Skor 3 : Netral  
Skor 2 : Tidak Setuju  
Skor 1 : Sangat Tidak Setuju

Gambar 3.13 Lembar validasi ahli



Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
		STS	TS	N	S	SS
Kejelasan Pertanyaan	Pertanyaan dalam kuesioner ini jelas dan mudah dipahami					
Relevansi Pertanyaan	Pertanyaan dalam kuesioner ini relevan dengan tujuan penelitian					
Kelengkapan Pertanyaan	Pertanyaan dalam kuesioner ini sudah mencakup semua aspek yang ingin diteliti					
Konsistensi Pertanyaan	Pertanyaan dalam kuesioner ini konsisten dan tidak menimbulkan interpretasi ganda					
Kebahasaan	Bahasa yang digunakan dalam kuesioner ini sesuai dengan target responden					

**Umpan Balik Umum**

Silakan memberikan umpan balik umum tentang kuesioner ini:

-----  
 -----  
 -----  
 -----

**Rekomendasi**

Berdasarkan penilaian Bapak/Ibu, apakah kuesioner ini layak untuk digunakan dalam penelitian?

- Layak tanpa revisi  
 Layak dengan revisi  
 Tidak layak

Terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai validator.

Malang,  
 Validator

-----

Gambar 3.14 Lembar validasi ahli

**KUESIONER PENELITIAN**  
**Perancangan Card Game sebagai Media Informasi Kebudayaan Bantengan Jaranan Pongokusumo**

**A. Identitas Responden**  
 Nama : \_\_\_\_\_  
 Usia : \_\_\_\_\_  
 Jenis kelamin : \_\_\_\_\_  
 Laki-laki  
 Perempuan  
 Pekerjaan : \_\_\_\_\_  
 SD  
 SMP  
 SMA  
 D3  
 S1  
 S2  
 Lainnya : \_\_\_\_\_  
 Alamat : \_\_\_\_\_

**B. Pengalaman Bermain**  
 Apakah Anda pernah bermain game sebelumnya?  
 Ya  
 Tidak  
 Seberapa sering Anda bermain permainan game?  
 Setiap hari  
 Beberapa kali seminggu  
 Tidak pernah  
 Tidak jawab

**C. Persepsi Terhadap Permainan Kartu Sebagai Media Informasi Kebudayaan Bantengan Jaranan Pongokusumo**  
 Seberapa menarik menurut Anda permainan kartu sebagai media untuk belajar budaya Bantengan Jaranan Pongokusumo?  
 Sangat Tidak Menarik  
 Tidak Menarik  
 Cukup Menarik  
 Menarik  
 Sangat Menarik  
 Apakah informasi budaya Bantengan Jaranan Pongokusumo yang dipaparkan melalui permainan kartu ini menarik?  
 Sangat Tidak Menarik  
 Tidak Menarik  
 Cukup Menarik  
 Menarik  
 Sangat Menarik  
 Bagaimana pendapat Anda mengenai permainan kartu sebagai media untuk belajar Bantengan Jaranan Pongokusumo?  
 Sangat Tidak Perlu  
 Tidak Perlu  
 Cukup Perlu  
 Perlu  
 Sangat Perlu  
 Apakah Anda tertarik untuk mempelajari lebih lanjut tentang sejarah budaya Bantengan Jaranan Pongokusumo setelah bermain permainan kartu ini?  
 Sangat Tidak Terarik  
 Tidak Terarik  
 Cukup Terarik  
 Terarik  
 Sangat Terarik

**D. Kualitas Permainan Kartu**  
 Bagaimana pendapat Anda tentang informasi yang terdapat dalam permainan ini?  
 Sangat Baik  
 Baik  
 Cukup  
 Kurang  
 Sangat Kurang  
 Seberapa menarik menurut permainan ini menurut Anda?  
 Sangat Tidak Menarik  
 Tidak Menarik  
 Cukup Menarik  
 Menarik  
 Sangat Menarik  
 Seberapa mudah dipelajari oleh permainan ini?  
 Sangat Tidak Mudah  
 Tidak Mudah  
 Cukup Mudah  
 Mudah  
 Sangat Mudah  
 Apakah permainan ini menarik menurut Anda?  
 Sangat Tidak Menarik  
 Tidak Menarik  
 Cukup Menarik  
 Menarik  
 Sangat Menarik

**E. Kesimpulan**  
 Apakah permainan ini menarik menurut Anda?  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Gambar 3.15 Lembar kuisisioner

Setiap pertanyaan diukur menggunakan 5 rentang skala sebagai berikut:

- Skor 5 : Sangat Setuju
- Skor 4 : Setuju
- Skor 3 : Netral
- Skor 2 : Tidak Setuju
- Skor 1 : Sangat Tidak Setuju

Pengujian selanjutnya ditujukan untuk audience yang telah bermain card game Bantengan Jaranan Pongokusumo dengan beberapa pertanyaan sebagai berikut:

**KUESIONER PENELITIAN**  
**Perancangan Card Game sebagai Media Informasi Kebudayaan Bantengan Jaranan**  
**Poncokusumo**

**A. Identitas Responden**

Nama : \_\_\_\_\_

Usia : \_\_\_\_\_

Jenis Kelamin : \_\_\_\_\_

Laki-laki

Perempuan

Pendidikan Terakhir:

SD

SMP

SMA

D3

S1

S2

Lainnya ...

Pekerjaan : \_\_\_\_\_

**B. Pengalaman Bermain**

Apakah Anda pernah bermain permainan kartu sebelumnya?

Ya

Tidak

Seberapa sering Anda bermain permainan kartu?

Setiap hari

Beberapa kali seminggu

Beberapa kali sebulan

Jarang

Tidak pernah

Gambar 3.16 Kuisisioner penelitian

**C. Persepsi Terhadap Permainan Kartu Sebagai Media Informasi Kebudayaan Bantengan Jaranan Poncokusumo**

Seberapa menarik menurut Anda permainan kartu ini sebagai media untuk belajar budaya Bantengan Jaranan Poncokusumo?

- Sangat Tidak Menarik
- Tidak Menarik
- Cukup Menarik
- Menarik
- Sangat Menarik

Apakah informasi budaya Bantengan Jaranan Poncokusumo yang disampaikan melalui permainan kartu ini mudah dipahami?

- Sangat Tidak Mudah
- Tidak Mudah
- Cukup Mudah
- Mudah
- Sangat Mudah

Seberapa efektif permainan kartu ini dalam meningkatkan pengetahuan Anda tentang budaya Bantengan Jaranan Poncokusumo?

- Sangat Tidak Efektif
- Tidak Efektif
- Cukup Efektif
- Efektif
- Sangat Efektif

Apakah Anda merasa tertarik untuk mempelajari lebih banyak tentang budaya Bantengan Jaranan Poncokusumo setelah bermain permainan kartu ini?

- Sangat Tidak Tertarik
- Tidak Tertarik
- Cukup Tertarik
- Tertarik
- Sangat Tertarik

Gambar 3.17 Kuisisioner penelitian

**D. Kualitas Permainan Kartu**

Bagaimana penilaian Anda terhadap desain visual dari permainan kartu ini?

- Sangat Buruk
- Buruk
- Cukup
- Baik
- Sangat Baik

Seberapa mudah aturan permainan kartu ini dipahami?

- Sangat Tidak Mudah
- Tidak Mudah
- Cukup Mudah
- Mudah
- Sangat Mudah

Seberapa menarik alur permainan dari permainan kartu ini?

- Sangat Tidak Menarik
- Tidak Menarik
- Cukup Menarik
- Menarik
- Sangat Menarik

**E. Saran dan Masukan**

Apakah Anda memiliki saran atau masukan untuk perbaikan permainan kartu ini?

---

---

---

---

Terima kasih atas partisipasi Anda.

Gambar 3.18 Kuisisioner penelitian