

## **BAB III**

### **ANALISIS DAN PERANCANGAN**

#### **3.1 Jenis Analisa**

##### **3.1.1 Identifikasi Masalah**

Dari hasil pengumpulan data melalui proses observasi dan wawancara yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwasanya Tari Topeng Malangan eksistensinya kian merendah dan sulit dijumpai di Kota Malang. Eksistensi Tari Topeng Malangan itu sendiri hanya bertahan di beberapa daerah saja seperti Pakisaji yang dimana notabene di daerah tersebut memang mewarisi budaya serta tempat lahirnya Topeng Malangan.

Lalu perlu digaris bawahi, bahwasanya sebuah pendekatan untuk memperkenalkan Tari Topeng Malangan sangat penting diperkenalkan sejak dini untuk mempertahankan eksistensi budaya lokal agar tetap digemari oleh anak-anak muda hingga remaja di Kota Malang. Hal ini mendasari alasan untuk menciptakan sebuah permainan lokal berbasis kartu dimana hal tersebut dirasa mampu untuk menjangkau minat anak-anak muda agar mengenali dan bisa lebih dekat dengan budaya lokal Tari Topeng Malangan.

##### **3.1.2 Pemecahan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan sebelumnya, disimpulkan bahwa pemecahan masalah tersebut dapat dilakukan dengan cara membuat *card game* Topeng Malangan serta mempublikasikannya agar dapat tetap menjaga eksistensi budaya lokal seperti Topeng Malangan tersebut.

Pendekatan budaya melalui sebuah permainan kartu dirasa cukup efektif sebab anak muda dan remaja di Kota Malang memiliki minat yang sangat tinggi di bidang permainan. Tak hanya itu, pendekatan melalui permainan kartu memiliki dampak positif sebab akan menimbulkan sebuah kontak dan interaksi dimana itu sudah jarang sekali terlihat semenjak permainan online merambah ke dunia anak dan remaja.

### **3.2 Konsep Perancangan**

Pada konsep perancangan, *card game* Topeng Malangan akan dibuat sebaik mungkin demi menarik minat anak-anak muda dan remaja agar tertarik untuk memainkan serta mengenal lebih dekat tentang kesenian Topeng Malangan tersebut. Selain itu, *card game* Topeng Malangan akan dibuat sesuai dengan prinsip-prinsip desain yang nantinya diharapkan bisa menginformasikan informasi yang jelas serta memudahkan pemahaman mengenai detail-detail kostum hingga karakteristik dari Topeng Malangan tersebut.

Berikut beberapa konsep yang akan digunakan sebagai acuan dalam pembuatan *card game* Topeng Malangan :

#### **1. Moodboard**

Menurut (Varisa Permata Rizqi & Mally Maeliah, 2020), *Moodboard* berfungsi sebagai sebuah ide abstrak yang nantinya dapat disatukan dan dijadikan sebagai media inspirasi berupa potongan gambar, warna, serta jenis *style* yang dapat memberikan ide yang ingin diwujudkan. Penggunaan *Moodboard* pada

sebuah proses pencarian ide, dapat memberikan kita berbagai gambaran mengenai konsep desain hingga elemen visual lainnya (Bestari & Ishartiwi, 2016). Penerapan *Moodboard* sendiri juga terbilang sangat mudah, cukup dengan menempel atau menyimpan gambar pada suatu media papan, kertas atau digital, lalu kita dapat mengakses dan membagikannya kepada seseorang dengan mudah.

Fungsi *moodboard* sangat bervariasi, *moodboard* sendiri dapat memberikan gambaran umum tentang suatu konsep atau ide. Dalam konteks perancangan permainan kartu, *moodboard* sangat berguna untuk menggambarkan karakteristik dan identitas visual yang diinginkan. Dengan menyusun *moodboard*, kita akan dapat lebih mudah memvisualisasikan elemen-elemen seperti warna, tipografi, dan gaya desain yang akan diadopsi dalam perancangan *card game* tersebut.



Gambar 3. 1 Card Game Superfood

Sumber : boardgame.id 2021



Gambar 3. 3 Card Game Bohnanza

Sumber : meeplemountain.com 2023



Gambar 3. 2 Card Game Kartu Bhinneka

Sumber : playday.id 2015

## 2. Warna



Gambar 3. 4 Palet dan Kode Warna dari 4 Karakter Topeng Malangan

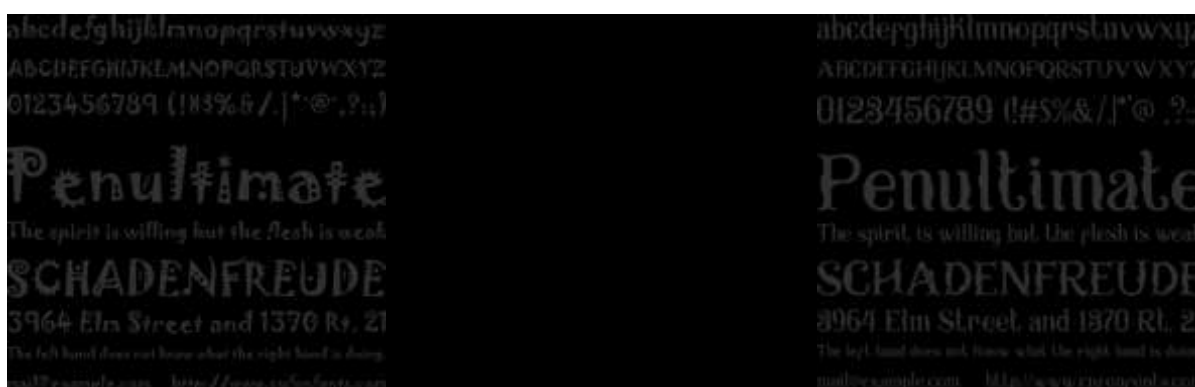
Sumber : Dokumentasi pribadi

Pemilihan warna pada konsep perancangan *card game* Topeng Malangan sendiri diambil dari karakteristik warna asli dari tokoh pada cerita Panji dalam pewayangan Topeng Malang. 4 karakter tersebut masing-masing mewakili jiwa ekspresi yang berbeda. Setidaknya ada 76 macam tokoh Topeng Malangan pada cerita pewayangan asli, setiap tokoh tersebut terdiri dari 4 macam jiwa yang berbeda sesuai dengan warnanya.

Yang pertama adalah Topeng Panji berwarna hijau yang mewarisi jiwa berbudi pekerti luhur, kesatria dengan penuh kebijaksanaan, kejujuran dan penuh tanggung jawab, yang kedua ada Topeng Dewi Sekartaji berwarna putih, ialah istri dari Raden Panji Asmorobangun, Dewi Sekartaji mewarisi jiwa suci, baik hati serta berhati lembut, lalu yang ketiga ada Dewi Ragil Kuning Merupakan adik dari Raden Panji, Dewi Ragil merupakan Tokoh dengan Topeng berwarna

kuning yang tersenyum, dimana ia mewarisi jiwa keceriaan dan penuh dengan suka cita, yang terakhir ada Klana Sewandana yaitu musuh dari Raden Panji, dia adalah wujud dari jiwa yang penuh amarah dan berontak, digambarkan dengan wajah berwarna merah dan kumis yang tebal.

### 3. Tipografi



Gambar 3. 5 Contoh Tipografi dari Font Jokerman, Insaniburger dan Sriwedari

Sumber : cufonfonts.com, fontget.com

Pemilihan *style* tipografi pada konsep perancangan card game Topeng Malangan sendiri dipertimbangkan melalui beberapa aspek, aspek yang utama yaitu tingkat keterbacaan. Tingkat keterbacaan sebuah huruf memiliki peran yang sangat penting sebab memiliki pengaruh yang besar terhadap penyampaian informasi kepada *audience*.

Pada *card game* Topeng Malangan ini, digunakan font Insaniburger sebagai elemen utama pada keterangan ilustrasi sebab memiliki karakteristik yang tegas dan sangat mudah dibaca. Selain itu, font Insaniburger memiliki bentuk

yang unik dan tebal, sangat cocok sebagai elemen tipografi deskripsi pada media utama permainan. Lalu font Jokerman sebagai elemen tipografi pada keterangan angka pada kartu memiliki keunikan tersendiri, hal tersebut didasari pada gaya tulisan yang memiliki kesan ethnic serta masih terbilang cukup mudah dibaca. Yang terakhir untuk elemen judul dari Game Topeng Malangan sendiri, yaitu menggunakan font Sriwedari sebab font tersebut sangat elegan dan terkesan mengusung *style* budaya lokal serta memiliki detail yang sangat bagus untuk dijadikan judul utama pada permainan kartu.

#### **4. Ilustrasi**

Dalam proses perancangan, ilustrasi memiliki peran penting sebagai identitas objek atau media. Penggunaan ilustrasi pada *card game* Topeng Malangan ini bertujuan sebagai media informasi berupa gambar yang nantinya ditampilkan dan sebagai elem utama pada kartu permainan. Ilustrasi tersebut nantinya memuat karakter hingga kostum yang dipakai pada pentas Tari Topeng Malang. Gaya ilustrasinya itu sendiri akan disesuaikan dengan segmentasi target pasar yang telah ditentukan, yaitu anak muda dan remaja. Gaya ilustrasi ini umumnya bersifat simple, colorfull tanpa menghilangkan detail-detail asli dari Topeng Malang tersebut.

Beberapa pendekatan gaya ilustrasi yang digunakan adalah ilustrasi jenis kartun. Ilustrasi kartun merupakan suatu jenis gaya ilustrasi dimana penggambaran objek dibuat simple, colorfull, tanpa mengurangi banyak detail hingga membuatnya mudah dipahami. Biasanya, ilustrasi gaya ini kerap dijumpai

di beberapa kartu permainan, buku majalah anak, hingga kartun di televisi. Proses gaya ilustrasi ini melibatkan berbagai teknik, termasuk menghilangkan detail yang tidak esensial, lalu menyederhanakan garis hingga sesimple mungkin hingga mencapai batas tertentu untuk menghilangkan kesan detail yang rumit.

Melalui gaya ilustrasi kartun tersebut diharapkan dapat menarik minat anak muda dan para remaja untuk memainkan kartu Topeng Malangan, hingga mereka dapat mudah menerima informasi yang diberikan sesuai gambar yang tertera pada media utama permainan.



*Gambar 3. 6 Card game Korona*

Sumber : trendhunter.com 2021





*Gambar 3. 7 Card game Korona*

Sumber : trendhunter.com 2021



*Gambar 3. 8 Gambar sketsa konsep ilustrasi kartun pada Topeng Malangan*

Sumber : Dokumentasi pribadi

## 5. Gameplay / Mekanik Permainan

*Gameplay* merupakan sebuah istilah yang mendefinisikan cara seseorang dalam bermain *game*. *Gameplay* dicirikan sebagai aturan, alur, tujuan, dan pengalaman seseorang dalam memainkan sebuah *game*. *Gameplay* pada permainan kartu mencakup hal-hal yang dilakukan pemain dalam mengambil giliran, seperti menaruh kartu, mengambil kartu dan lain sebagainya. Alur permainan sangat menentukan setiap aspek permainan. Salah satu jenis permainan dengan aturan yang sederhana adalah permainan kartu. Keuntungan dari permainan kartu itu sendiri adalah kesederhanaan dan kemampuannya untuk dimainkan dengan cepat dibandingkan dengan permainan papan yang jauh lebih rumit serta membutuhkan banyak sekali persiapan.

Permainan kartu Topeng Malangan ini mengusung konsep kartu kuartet dimana terdapat empat kartu tokoh utama sebagai media utama, lalu didukung dengan kelengkapan kostum sesuai warna dari masing-masing tokoh tersebut. Setiap pemain diminta untuk melengkapi kostum sesuai kartu kostum di tangan mereka masing-masing, hal ini akan menimbulkan interaksi sebab secara tidak langsung setiap pemain akan saling membutuhkan satu sama lain. Selain itu diharapkan pemain akan mengetahui jenis-jenis kostum yang dimuat pada kartu Topeng Malangan serta memberikan sedikit wawasan terkait dari budaya Topeng Malangan.

## 6. Game Design

*Game Design* merupakan sebuah gambaran sebuah *game* tersebut akan dibuat. Setiap hal yang mendetail pada sebuah *game* harus disebutkan didalamnya, seperti dasar ukuran kartu, jumlah kartu, komponen utama pada kartu, komponen pendukung, desain dan layout hingga deskripsi kartu harus dimuat pada *Game Design*. *Game Design* memiliki peran penting untuk keberhasilan sebuah perancangan permainan, dengan adanya *Game Design*, itu akan memudahkan proses perancangan sebab sudah memiliki patokan-patokan khusus serta batasan ide yang nantinya akan dimuat pada permainan tersebut.

Setelah membuat sebuah konsep perancangan seperti sebelumnya, akan muncul beberapa ide yang nantinya digunakan sebagai patokan dalam pembuatan permainan kartu. Sebagai contoh pada pemilihan ide *moodboard*, akan dihasilkan beberapa ide layout, desain, serta ukuran kartu yang nantinya akan digunakan pada tahap proses perancangan, ide-ide tersebut diolah dengan upaya dapat mempermudah serta memberikan gambaran yang jelas bagaimana desain permainan tersebut nantinya akan dibuat.

**Ukuran Kartu :** Ukuran yang digunakan pada *card game* Topeng Malangan ini adalah 6 x 8,5 CM atau setara dengan ukuran standar kartu UNO, Poker dan lainnya.

**Jumlah Kartu :** Total keseluruhan kartu pada *card game* Topeng Malangan ini berjumlah 52 kartu, dimana masing-masing terdapat 4 kartu utama karakter

topeng, 40 kartu utama kostum dengan masing-masing memiliki 4 warna berbeda, serta 8 kartu pendukung termasuk kartu gamelan dan kartu tiket yang masing-masing juga memiliki 4 warna berbeda.

**Desain** : Desain *card game* Topeng Malangan ini nantinya mengusung tema visual yang jelas untuk memepmudahkan *audience* dalam memahami informasi visual yang diberikan. Pada desain depan dan belakang kartu nantinya terdapat pattern atau motif awan yang melambangkan kesuburan, lalu di pojok kiri atas nantinya terdapat simbol dan angka untuk mempermudah pemain dalam mengurutkan kartu. Pada elemen utama, kartu sebagai penekanan dari prinsip *emphasis*, terdapat elemen visual berupa ilustrasi kostum bergaya kartun sebagai bagian untuk menarik minat anak muda dan remaja untuk memainkan kartu Topeng Malangan ini. Tidak lupa juga terdapat poin penalti di pojok kanan bawah sebagai keterangan minus yang nantinya dihitung saat permainan selesai. Terakhir untuk desain belakang kartu nantinya terdapat judul permainan dan ilustrasi gambar penari topeng full sebagai acuan informasi penempatan kostum jika dipakai pada tubuh.

### 3.3 Proses Perancangan

Dalam proses merancang kartu permainan, dibutuhkan beberapa tahap sebelum memasuki tahap digitalisasi. Yang pertama adalah merancang *gameplay* permainan, *gameplay* sendiri disebut sebagai alur atau peraturan permainan dimana pemain akan memahami ritme permainan melalui *gameplay* yang sudah ditentukan. Lalu yang kedua adalah sketsa, sketsa sendiri merupakan gambaran

awal atau tahap awal visualisasi secara kasar untuk menginformasikan ide yang nantinya akan disampaikan kepada *audience*. Sketsa ini nantinya akan berupa sebuah coretan yang isinya memuat elemen-elemen penting pada visual kartu. Setelah sketsa berhasil memuat informasi yang jelas, lalu tahap berikutnya adalah digitalisasi final. Proses digitalisasi ini tentu merupakan tahap yang sangat perlu hati-hati dan membutuhkan waktu yang sangat panjang. Hal ini dikarenakan sebab proses digitalisasi itu sendiri merupakan proses memvisualisasikan kartu secara nyata dan sesuai dengan ide-ide yang telah disampaikan sebelumnya. Berikut gambaran jelas mengenai tahap-tahap dalam proses merancang kartu permainan :

### 3.3.1 Perancangan *Gameplay*

Pada proses perancangan *card game* Topeng Malangan dibuat dengan menggunakan metode *Design Thinking* dimana terdapat lima tahapan yaitu *Emphatize, Define, Ideate, Prototype* dan *Test*. Langkah-langkah tersebut tentu bertujuan untuk menghasilkan permainan kartu yang baik dan benar serta sesuai dengan target pasar yaitu anak muda dan remaja di Kota Malang. *Gameplay* dari permainan ini sendiri mengambil teknik dasar permainan kartu kuartet, yaitu sebuah aturan dimana kita mengelompokkan dan mengurutkan kartu sesuai dengan empat warna yang berbeda sesuai dengan urutan kartu tersebut. Permainan kartu kuartet ini sendiri sangat familiar apabila kita pernah memainkan permainan *Sevenscoop*. Selain itu, teknik permainan mengelompokkan kartu juga bisa kita temukan pada permainan *Superfood, Bohnanza* hingga *Solitaire*.

Pada tahap proses perancangan *gameplay* ini tentu memerlukan tiga aspek penting dimana gambaran sebuah *game* tersebut akan dibuat, tiga aspek penting tersebut ialah ***Core mechanic, Core experience dan Core loop***. Setiap hal yang mendetail pada sebuah *game* harus disebutkan didalamnya, sebab hal itu adalah hal terpenting agar *game* tersebut memiliki alur serta *goals* yang akan dicapai. Adapun penjabaran tiga tahapan tersebut yaitu sebagai berikut :

### ***Core Mechanic***

*Core Mechanic* sebuah *game* adalah informasi atau algoritma yang menggambarkan aturan dasar atau aturan khusus yang disertakan dalam *game* tersebut. Hal ini dimaksudkan untuk memberi pemain pemahaman yang jelas tentang cara memainkan permainan serta apa yang diharapkan dari mereka. *Core Mechanic* ini bisa sangat rumit tergantung genre serta tema yang diangkat dalam *game* tersebut. Biasanya, *board game* memiliki mekanisme yang lebih rumit dibanding *card game*, itu karena komponen *board game* lebih banyak serta memiliki aksi yang lebih banyak pula. Berikut adalah *Core Mechanic* dari *card game* Topeng Malangan :

1. Mengocok kartu secara acak atau juga dapat disebut *shuffle*.
2. Membagikan semua kartu tanpa sisa dan dibagikan secara tertutup di atas meja.
3. Setiap pemain mengelompokkan kartu mereka masing-masing sesuai 4 warna yang tersedia.

4. Pemain yang membawa kartu Topeng Panji nomor 6 dengan karakter topeng berwarna hijau, wajib mengeluarkan kartu tersebut di awal permainan sebagai pemain pertama. PERMAINAN DIMULAI !

5. Setelah itu, dilanjut pemain berikutnya untuk menyediakan kartu properti di tangan mereka sesuai nomor urut yang tersedia, contoh : 5 sebagai urutan dibawahnya atau 7 sebagai urutan diatasnya.

6. Jika tidak ada, pemain bisa menggunakan kartu Topeng lain bernomor 6 dengan warna berbeda, sebagai tanda pentas dengan karakter baru. Lalu, jika pemain masih tidak memiliki kartu untuk dicocokkan maka pemain tersebut harus menutup salah satu kartu kostum mereka sebagai penalti.

7. Lalu dilanjutkan pemain berikutnya dan begitu seterusnya. Perhatikan bahwa pemain tidak diperbolehkan menaruh 2 kartu secara langsung pada 1 giliran, pemain hanya diperbolehkan menaruh 1 kartu pada 1 aksi saja.

8. Pemain diperbolehkan mengambil kartu penalti pemain lain dengan syarat pemain tersebut telah menutup kartu sebelumnya. Lalu untuk syarat mendapatkan poin, kartu yang diambil harus sesuai dengan nomor urut yang tersedia pada meja.

Sebagai contoh jika yang diambil ternyata kartu Rampek nomor 4 dengan minus - 6 poin, maka poin minus tersebut berubah menjadi poin + / tambahan.

Jika tidak cocok, maka pemain tersebut harus menanggung poin minus kartu yang telah di ambil di akhir permainan, kecuali kartu tersebut diambil pemain lain.

**9.** Urutan kartu telah mencapai ujung jika urutan kartu tersebut telah mencapai angka 1 (ujung bawah) atau 11 (ujung atas). Saat urutan kartu mencapai salah satu dari titik tersebut, pemain diperbolehkan memasang kartu alat musik gamelan untuk melengkapi iring-iringan pertunjukan. Apabila gamelan pertama dipasang pada ujung bawah angka 1, maka sepanjang permainan berlangsung, gamelan yang lain hanya diperbolehkan dipasang pada angka 1, begitupun sebaliknya.

**10.** Perhatikan bahwa setiap gamelan hanya boleh dipasang ketika urutan kartu kostum telah mencapai ujung (atas/bawah). Ketika gamelan telah muncul, pemain dapat menyelenggarakan pentas dengan cara memasang kartu tiket pada karakter tertentu sesuai dengan warna tiket yang bersangkutan.

**11.** Setelah tiket terpasang, karakter dengan warna yang bersangkutan sudah menyelenggarakan pentas tari dan pemain tidak bisa lagi melengkapi kartu kostum yang masih kosong.

**12.** Permainan berakhir ditandai dengan habisnya kartu atau ketidakcocokan kartu dengan urutan yang tersedia pada meja. Setelah itu, setiap pemain wajib menaruh sisa kartu ditangan mereka pada tumpukan kartu penalti di depan mereka masing-masing.

**13.** Pada akhir permainan, setiap pemain wajib menghitung poin minus mereka pada kartu yang telah mereka tutup pada saat penalti. Seorang pemain dengan poin minus paling banyak dialah pemain yang kalah karena tidak bisa menyediakan kartu kostum yang dibutuhkan untuk pentas.



### ***Core Experience***

*Core Experience* merupakan sebuah *goals* yang harus dicapai dalam sebuah permainan. Seperti *end game*, permainan tersebut telah dianggap selesai jika telah mencapai *Core Experience* yang telah ditentukan. *Core experience* dalam *card game* Topeng Malangan ini adalah setiap pemain diwajibkan untuk menyediakan kartu kostum di tangan mereka sampai habis, lalu setiap pemain juga harus menghindari poin minus dengan cara menebak kartu untuk mendapatkan poin, agar poin minus mereka tidak terlalu banyak saat di akhir permainan selesai.

### ***Core Loop***

*Core Loop* merupakan inti dari sebuah *game* yang akan dimainkan, dan sesuatu yang mampu membuat pemain merasa penasaran dan ingin memainkannya berulang kali. *Core Loop* meliputi hal-hal unik yang bersifat *challenging* atau membuat adanya persaingan antar pemain yang menantang, yang dapat dilakukan pada *game* tersebut, seperti bersaing dengan lawan hingga merugikan pemain lain. Berikut yang dimaksud *core loop* pada *card game* Topeng Malangan adalah :

1. Menyediakan kartu kostum untuk kebutuhan pentas dengan cara menyusun sesuai nomor urut yang tersedia pada kartu karakter di meja.
2. Menutup kartu penalti sebagai hukuman lalu memanfaatkan momen tersebut untuk menjebak pemain lawan agar kartu mereka tidak bisa disediakan.

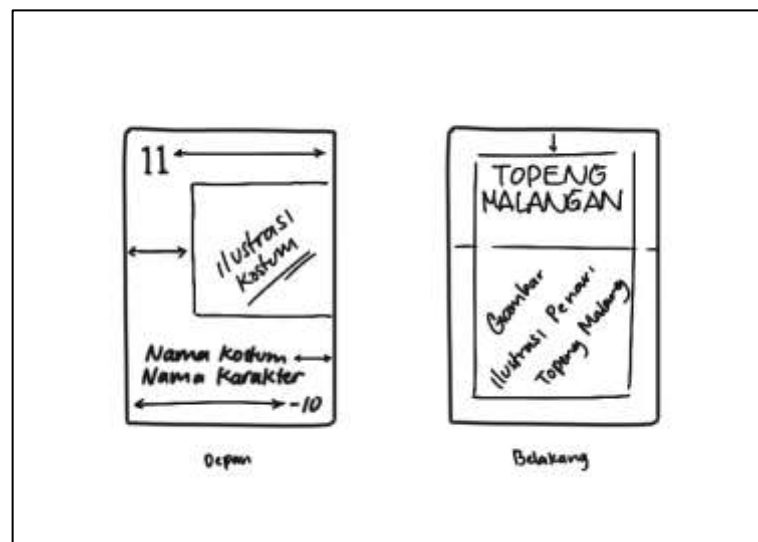
3. Semua pemain memiliki kartu yang acak dan secara tidak langsung saling membutuhkan satu sama lain.
4. Mengacak kartu saat pemain lain ingin mengambil kartu penalti kita, hal tersebut dapat membuat kartu menjadi acak dan memecah konsentrasi pemain tersebut.
5. Mengambil kartu penalti lawan agar mendapat poin + / tambahan saat kartu kostum tersebut berhasil terpasang.

### **3.3.2 Perancangan Sketsa**

Setelah melalui beberapa tahap dari penyusunan konsep hingga perancangan *gameplay*, hal selanjutnya yang perlu dilakukan adalah merancang sketsa tampilan kasar atau tampilan awal dari kartu permainan sebelum memasuki tahap digitalisasi. Sketsa merupakan langkah penting dalam tahap awal perancangan sebab sketsa dapat menggambarkan secara visual elemen-elemen yang nantinya ada pada kartu permainan. Dalam penataan layout, sketsa berperan dalam visualisasi tata letak yang nantinya memudahkan dalam mengkomunikasikan informasi dan memudahkan dalam proses digitalisasinya.

Sketsa adalah kumpulan semua ide yang nantinya akan disatukan dalam suatu bentuk yang utuh tetapi menggunakan sebuah teknik yang kasar atau sesuatu yang mudah dirubah. Selain itu, penggunaan sketsa sebagai titik awal dapat membantu memastikan bahwa semua ide memiliki tujuan yang jelas. Dengan demikian, sketsa tidak hanya berfungsi sebagai alat visualisasi awal, tetapi juga sebagai sarana untuk mengumpulkan semua ide yang efektif dan

sebagai gambaran agar *audience* dapat memahami rancangan yang akan kita buat berikutnya.



Gambar 3. 9 Gambar sketsa kartu Topeng Malangan

Sumber : Dokumentasi pribadi

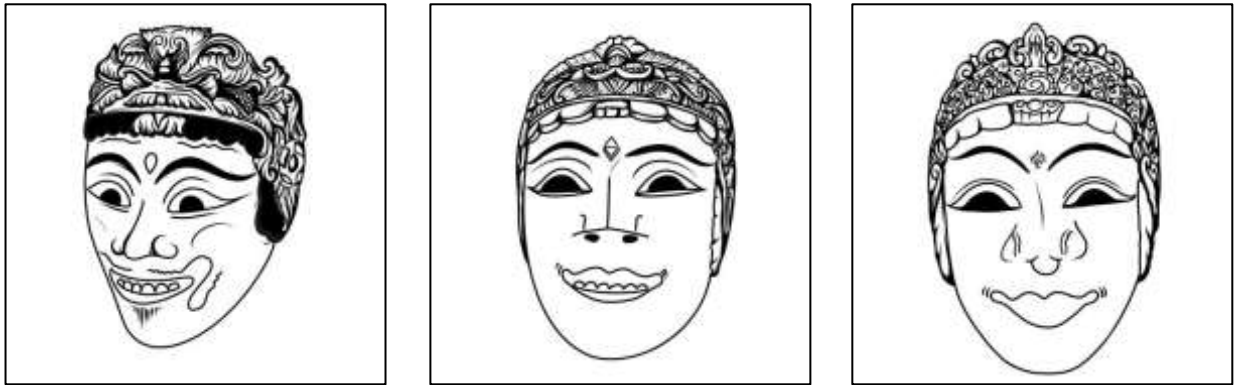


Gambar 3. 10 Gambar ilustrasi sketsa kasar Topeng Malangan

Sumber : Dokumentasi pribadi

### 3.3.3 Proses Digitalisasi

Proses Digitalisasi merupakan proses awal memvisualisasikan kartu dalam bentuk digital. Hal ini bertujuan untuk menangkap ide yang telah dijabarkan sebelumnya dan menyajikannya dalam bentuk digital. Proses digitalisasi memiliki beberapa tahapan yaitu digitalisasi line art, coloring dan shading. Tiga tahapan ini nantinya menghasilkan visual kostum atau topeng menjadi lebih nyata dan lebih menarik. Dalam tahap digitalisasi ini, digunakan alat-alat desain grafis seperti Procreate untuk digitalisasi ilustrasi, serta CorelDraw untuk elemen desain dan penataan layout kartu. Elemen-elemen seperti ilustrasi, tipografi, ikon dan pattern diperhalus dan disesuaikan agar pembacaan informasi pada visual kartu lebih optimal dan estetikanya juga menarik. Eksekusi visual ini bertujuan untuk menghasilkan desain *card game* Topeng Malangan yang informatif serta dapat menarik minat anak muda dan remaja agar tertarik memainkan permainan kartu Topeng Malangan.



*Gambar 3. 11 Gambar ilustrasi line art digital Topeng Malangan*

Sumber : Dokumentasi pribadi



Gambar 3. 13 Gambar ilustrasi kartun digital Topeng Malangan

Sumber : Dokumentasi pribadi



Gambar 3. 12 Gambar layout desain kartu Topeng Malangan

Sumber : Dokumentasi pribadi

### 3.3.4 Rancangan Pengujian

Pada tahap ini, rancangan pengujian dari *card game* Topeng Malangan yang telah dibuat akan dilaksanakan di Let'splay Indonesia serta kepada khalayak umum yang ingin bermain permainan ini. *Audience* yang diambil adalah siswa serta mahasiswa berumur kurang lebih 14-24 tahun. Setelah para *audience* mencoba permainan *card game* Topeng Malangan ini, akan diadakan wawancara

pemain serta akan diberikan sebuah kuisioner terkait pengembangan *card game* Topeng Malangan.

Terkait kuisioner yang akan disediakan untuk para pemain, kuisioner tersebut dibuat menggunakan *google form* dan melalui pendekatan *Likert*. Skala *Likert* adalah alat ukur yang digunakan untuk mengukur pendapat, saran, kritikan atau persepsi seseorang terhadap suatu fenomena sosial. Skala ini terdiri dari lima tingkatan, dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju. Tingkatan tanggapan pada skala *Likert* adalah sebagai berikut:

- A. Skor 5 : Sangat setuju
- B. Skor 2 : Lumayan setuju / setuju
- C. Skor 3 : Cukup setuju
- D. Skor 4 : Tidak setuju
- E. Skor 5 : Sangat tidak setuju

Pemain sebagai responden dihimbau untuk memberikan kritik dan saran selama wawancara lisan berlangsung agar dapat menilai sejauh mana *game* tersebut dapat dimainkan. Selain wawancara lisan, pemain dalam *game* ini juga akan diberikan sebuah kuisioner yang nantinya berfungsi untuk menerima umpan balik dari pemain yang telah menyelesaikan permainan *card game* Topeng Malang agar tahu dimana letak kekurangan serta revisi pada *card game* yang telah dibuat.

Berikut beberapa pertanyaan terkait dengan *card game* Topeng Malangan yang nantinya digunakan untuk survey pada *google form* :

1. Apakah anda menyukai permainan?

2. Seberapa suka anda terhadap permainan terutama permainan kartu?
3. Permainan kartu apa yang sudah anda mainkan selama ini?
4. Apakah anda paham dengan permainan Topeng Malangan ini?
5. Bagaimana perasaan anda saat memainkan permainan Topeng Malangan?
6. Bagaimana pendapat anda saat melihat permainan kartu Topeng Malangan ini?
7. Apakah anda pernah melihat permainan yang mirip dengan ini sebelumnya?
8. Apakah anda tahu Topeng Malangan sebelumnya?
9. Seberapa tahu anda mengenai Topeng Malangan?
10. Informasi apa yang anda dapat setelah memainkan permainan kartu Topeng Malangan?
11. Apa kendala yang anda jumpai saat bermain permainan kartu Topeng Malangan?
12. Seberapa penting menurut kamu untuk mengenali karakter dari Topeng Malangan?
13. Apa yang anda sukai pada elemen kartu Topeng Malangan?
14. Apa yang harus diperbaiki pada permainan kartu Topeng Malangan?
15. Apakah anda setuju jika dalam proses pengenalan Topeng Malangan dibuat melalui media berupa *card game* agar lebih menarik dan tidak membosankan?