

PERANCANGAN *CARD GAME*
TENTANG LAKSAMANA MALAHAYATI UNTUK GEN Z



LAPORAN TUGAS AKHIR

Vania Meira Mayangsani
00000053778

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025

PERANCANGAN *CARD GAME*
TENTANG LAKSAMANA MALAHAYATI UNTUK GEN Z



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Vania Meira Mayangsani

00000053778

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Vania Meira Mayangsani
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053778
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan~~
~~Magang/ MBKM*~~ (coret yang tidak dipilih) saya yang berjudul:

PERANCANGAN *CARD GAME*

TENTANG LAKSAMANA MALAHAYATI UNTUK GEN Z

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam proses penulisan dan penelitian ini, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 16 Juni 2025



(Vania Meira Mayangsani)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *CARD GAME*

TENTANG LAKSAMANA MALAHAYATI UNTUK GEN Z

Oleh

Nama Lengkap : Vania Meira Mayangsani
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053778
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 16 Juni 2025

Pukul 15.15 s.d. 16.00 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Dr. Sn. Yusup S. Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.
0319037807/ 023902

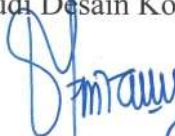
Penguji


Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds.
0325039401/ 077724

Pembimbing


Nadia Mahatmi, M.Ds.
0416038705/ 039375

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/ 043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Vania Meira Mayangsani
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053778
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : Perancangan Card Game Tentang
Laksamana Malahayati Untuk Gen Z

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (pilih salah satu):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/ Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/ konferensi nasional/ internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
- ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 16 Juni 2025



(Vania Meira Mayangsani)

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/ HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang berjudul Perancangan *Card Game* Tentang Laksamana Malahayati Untuk Gen Z.

Topik ini diangkat berdasarkan kisah Laksamana Malahayati sebagai pahlawan nasional perempuan di Indonesia yang jarang diketahui oleh generasi muda. Mengingat pentingnya sejarah kisah pahlawan perempuan seperti Laksamana Malahayati yang dapat dijadikan sebagai sosok teladan. Nilai moral yang dapat diangkat dari kisah Malahayati berupa ketekunan dan kegigihan dalam berproses. Sehingga dapat menjadi sebuah pelajaran bagi generasi muda untuk menghargai suatu proses dengan usaha dan waktu. Perancangan *board game* diharapkan menjadi solusi efektif yang menarik.

Pembuatan laporan Tugas Akhir dapat diselesaikan dengan tepat waktu karena adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Maka dari itu saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Nadia Mahatmi, M.Ds., selaku Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Dr. Wahyu Iryana S.Hum., M.Ag., selaku narasumber sejarawan wawancara mendalam telah memberikan ilmu kisah sejarah Laksamana Malahayati.
6. Adhicipta R. Wirawan, selaku narasumber desainer *board game* yang telah memberikan pengetahuan mendalam mengenai perancangan *board game*.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Teman-teman yang telah memberikan dukungan dan masukan yang berarti dalam proses pembuatan tugas akhir ini.

9. Rekan-rekan seperjuangan yang telah memberikan masukan bersifat membangun dalam proses pembuatan tugas akhir ini.

Penulis berharap agar karya ilmiah ini dapat membawa manfaat bagi pembaca serta menjadi inspirasi untuk penelitian selanjutnya.

Tangerang, 16 Juni 2025



(Vania Meira Mayangsani)



PERANCANGAN *CARD GAME*

TENTANG LAKSAMANA MALAHAYATI UNTUK GEN Z

(Vania Meira Mayangsani)

ABSTRAK

Laksamana Malahayati merupakan laksamana perempuan pertama di Indonesia. Ia memiliki keturunan bangsawan dari Kesultanan Aceh Darussalam. Proses perjuangan Malahayati yang tidak mudah menjadi seorang laksamana dapat dilewati dengan sikap ketekunan dan kegigihannya. Sikap tersebut yang dimiliki oleh Malahayati dapat menjadi sebagai sosok teladan kepada generasi muda yang memiliki pola pikir instan usia 15-25 tahun di kawasan Jabodetabek. Perancangan ini bertujuan untuk merancang *card game* yang dapat memberikan informasi mengenai sikap ketekunan dan kegigihan Malahayati dalam menjalani proses sebagai laksamana perempuan pertama di Indonesia. *Card game* ini dirancang untuk meningkatkan kesadaran melalui metode interaktif dengan media *card game* untuk memberikan informasi secara mendalam melalui pengalaman target audiens. Metode yang digunakan pada penelitian ini berupa campuran yaitu, wawancara, kuesioner, dan studi literatur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif *card game* cukup efektif dalam memberi informasi untuk tekun dan gigih dalam berproses menyelesaikan suatu permasalahan. Metode perancangan yang digunakan berupa *playcentric* dengan tahap *player experience goals*, *concepting*, *prototyping*, dan *playtesting*. *Card game* memiliki komponen berupa kartu aksi, kartu tantangan, kartu peristiwa, token, dan wadah. Untuk meningkatkan promosi dan penyebaran produksi *card game*, terdapat media sekunder berupa promosi Instagram *story*, dan *merchandise* yang terdiri dari *notebook*, *pouch*, dan *sticker*.

Kata kunci: Laksamana Malahayati, pola pikir instan, *card game*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DESIGNING A CARD GAME

ABOUT ADMIRAL MALAHAYATI FOR GEN Z

(Vania Meira Mayangsani)

ABSTRACT (English)

Admiral Malahayati is the first female admiral in Indonesia. She is a descendant of the nobility from the Sultanate of Aceh Darussalam. Malahayati's difficult struggle to become an admiral can be overcome with her perseverance and tenacity. Malahayati's attitude can be a role model for the young generation aged 15-25 years with instant mindset in the Jabodetabek area. This design aims to design a card game that can provide information about Malahayati's perseverance and tenacity in undergoing the process of becoming the first female admiral in Indonesia. This board game is designed to raise awareness through interactive methods with card game media to provide in-depth information through the experiences of the target audience. The methods used in this study are a mixture of interviews, questionnaires, and literature studies. The results of the study indicate that interactive card game media is quite effective in providing information to be diligent and persistent in the process of solving a problem. The design method used is playcentric with the stages of player experience goals, concepts, prototyping, and playtesting. Card game has components of action card, challenge card, event card, token, and containers. To increase the promotion and distribution of card game production, there are secondary media consists of Instagram story promotions, and merchandise consisting of notebook, pouch, and sticker.

Keywords: *Admiral Malahayati, instant mindset, card game*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iii
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 <i>Card Game</i>	5
2.1.1 Komponen.....	5
2.1.2 Interaksi Pemain	10
2.1.3 <i>MDA Framework</i>	16
2.2 Pola Pikir Instan.....	23
2.2.1 Karakteristik	23
2.2.2 Dampak	24
2.3 Laksamana Malahayati	26
2.3.1 Pendidikan	27
2.3.1 Perjuangan.....	28
2.3.1 Akhir Hayat	32
2.4 Penelitian yang Relevan.....	33
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	30

3.1 Subjek Perancangan	30
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	31
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	33
3.3.1 Wawancara	34
3.3.2 Kuesioner	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	39
4.1 Hasil Perancangan	39
4.1.1 <i>Player Experience Goals</i>	45
4.1.2 <i>Concepting</i>	76
4.1.3 <i>Prototyping</i>	82
4.1.4 <i>Playtesting</i>	99
4.2 Pembahasan Perancangan.....	108
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	108
4.2.2 Analisis Mekanisme	111
4.2.3 Analisis Logo	113
4.2.4 Analisis Kartu Aksi.....	116
4.2.5 Analisis Kartu Tantangan	118
4.2.6 Analisis Kartu Peristiwa.....	119
4.2.7 Analisis Token	126
4.2.8 Analisis Wadah	126
4.2.9 Analisis <i>Rulebook</i>	119
4.2.10 Analisis <i>Packaging</i>	126
4.2.11 Analisis Media Sekunder	119
4.2.12 Anggaran	126
BAB V PENUTUP.....	129
5.1 Simpulan	129
5.2 Saran	130
DAFTAR PUSTAKA	xiv
LAMPIRAN.....	xvii

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Relevan.....	33
Tabel 4.1 Tabel Skala Likert.....	54
Tabel 4.2 SWOT Novel Laksamana Malahayati	60
Tabel 4.3 SWOT Komik Lokal Malahayati	64
Tabel 4.4 SWOT Komik Malahayati	67
Tabel 4.5 Analisis Mekanisme <i>Card Game</i> “Meukuta”	102
Tabel 4.6 Analisis Visual <i>Card Game</i> “Meukuta”	104
Tabel 4.7 Analisis Topik <i>Card Game</i> “Meukuta”	106
Tabel 4.8 Tabel Anggaran Produksi <i>Card Game</i> “Meukuta”	106
Tabel 4.9 Tabel Anggaran Media Sekunder dan Pemasaran	106



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Card Sizes</i>	5
Gambar 2.2 <i>Card Layout</i>	6
Gambar 2.3 <i>Rulebook The Isle of Cats</i>	7
Gambar 2.4 <i>Rulebook Shapes</i>	8
Gambar 2.5 <i>Fantasy Board Game</i>	13
Gambar 2.6 <i>Dixit Narrative Board Game</i>	14
Gambar 2.7 <i>Eldritch Horror Board Game</i>	15
Gambar 2.8 <i>Serif History Board Game</i>	16
Gambar 2.9 Lukisan Laksamana Malahayati.....	20
Gambar 2.10 Benteng Inong Balee	23
Gambar 2.11 Makam Laksamana Malahayati	25
Gambar 4.1 Wawancara bersama Wahyu Iryana	40
Gambar 4.2 Wawancara bersama Adhicipta R. W.	44
Gambar 4.3 Usia responden	48
Gambar 4.4 Skala Pengetahuan Pahlawan Perempuan	48
Gambar 4.5 Pengetahuan Dasar Kisah Laksamana Malahayati.....	49
Gambar 4.6 Skala Kisah Mendalam Laksamana Malahayati	50
Gambar 4.7 Skala Media Informasi Pahlawan Perempuan.....	50
Gambar 4.8 Skala <i>Board Game</i> Biasa Dimainkan.....	51
Gambar 4.9 Skala Mekanisme <i>Board Game</i> yang Digemari.....	51
Gambar 4.10 Skala Pertimbangan Membeli <i>Board Game</i>	52
Gambar 4.11 Sampul Novel.....	53
Gambar 4.12 Sampul Komik Lokal Malahayati	56
Gambar 4.13 <i>Background Panel</i> Komik Lokal Malahayati.....	57
Gambar 4.14 <i>Action Panel</i> Komik Lokal Malahayati.....	57
Gambar 4.15 Sampul Komik Lokal Malahayati	60
Gambar 4.16 Busana Karakter Komik Keumalahayati.....	61
Gambar 4.17 <i>Action Panel</i> Komik Keumalahayati.....	61
Gambar 4.18 Sampul Kemasan Once Upon A Time	63
Gambar 4.19 Kartu Once Upon a Time	64
Gambar 4.20 Sampul Kemasan Fairy Tile.....	65
Gambar 4.21 Komponen Fairy Tile	66
Gambar 4.22 Komponen Unstable Unicorns	67
Gambar 4.23 Kartu Unstable Unicorns.....	68
Gambar 4.24 Kartu Aksi Unstable Unicorns	69
Gambar 4.25 <i>Mind Map</i>	70
Gambar 4.26 Konsep Mekanisme	72
Gambar 4.27 Perbaikan Mekanisme	73
Gambar 4.28 <i>Moodboard</i>	75
Gambar 4.29 <i>Stylescape</i>	75

Gambar 4.30 Referensi Warna	76
Gambar 4.31 <i>Paper Prototyping</i>	77
Gambar 4.32 <i>Artstyle</i>	78
Gambar 4.33 Referensi Kartu Aksi.....	79
Gambar 4.34 Sketsa Kasar Kartu Aksi	79
Gambar 4.35 Sketsa Kartu Aksi.....	80
Gambar 4.36 <i>Base Color</i> Kartu Aksi	80
Gambar 4.37 <i>Rendering</i> Kartu Aksi	81
Gambar 4.38 Desain Kartu Belakang.....	82
Gambar 4.39 Referensi Kartu Tantangan.....	82
Gambar 4.40 Sketsa Kasar Kartu Tantangan	83
Gambar 4.41 Sketsa Kartu Tantangan	83
Gambar 4.42 <i>Base Color</i> Kartu Tantangan.....	84
Gambar 4.43 <i>Rendering</i> Kartu Tantangan	85
Gambar 4.44 Referensi Kartu Peristiwa.....	85
Gambar 4.45 Sketsa Kasar Kartu Peristiwa	86
Gambar 4.46 Sketsa Kartu Peristiwa	86
Gambar 4.47 <i>Layout</i> Kartu Peristiwa.....	87
Gambar 4.48 <i>Base Color</i> Kartu Peristiwa.....	87
Gambar 4.49 <i>Rendering</i> Kartu Peristiwa	88
Gambar 4.50 Desain <i>Token</i>	88
Gambar 4.51 Ukuran Wadah.....	89
Gambar 4.52 Wadah.....	89
Gambar 4.53 Sketsa <i>Rulebook</i>	90
Gambar 4.54 <i>Rendering Rulebook</i>	91
Gambar 4.55 Sketsa <i>Notebook</i>	91
Gambar 4.56 <i>Mockup Notebook</i>	92
Gambar 4.57 <i>Pouch</i>	92
Gambar 4.58 <i>Sticker</i>	93
Gambar 4.59 Sketsa <i>IG Story</i>	93
Gambar 4.60 Media Promosi <i>IG Story</i>	94
Gambar 4.61 <i>Prototype Day</i>	94
Gambar 4.62 Perbaikan Kartu Aksi	100
Gambar 4.63 Perbaikan Desain <i>Text Box</i>	100
Gambar 4.64 Perbaikan Ukuran Teks	101
Gambar 4.65 Desain Final Kartu Aksi dan Tantangan	101
Gambar 4.66 Perbaikan Wadah.....	102
Gambar 4.67 Perbaikan <i>Rulebook</i>	103
Gambar 4.68 Alternatif Judul <i>Card Game</i>	103
Gambar 4.69 Konsep Logo	104
Gambar 4.70 Final Logo	104
Gambar 4.71 Sketsa <i>Packaging</i>	105
Gambar 4.72 Sketsa <i>Packaging</i>	105

Gambar 4.73 <i>Rendering Packaging</i>	106
Gambar 4.74 <i>Beta Test</i>	109
Gambar 4.75 Logo	114
Gambar 4.76 Kartu Aksi	115
Gambar 4.77 Kartu Tantangan	117
Gambar 4.78 Kartu Peristiwa	118
Gambar 4.79 Token	119
Gambar 4.80 Wadah	120
Gambar 4.81 <i>Rulebook</i> Belakang	121
Gambar 4.82 <i>Rulebook</i> Depan	122
Gambar 4.83 <i>Packaging</i>	123
Gambar 4.84 <i>Notebook</i>	124
Gambar 4.85 <i>Pouch</i>	124
Gambar 4.86 <i>Sticker</i>	125
Gambar 4.87 <i>IG Story</i>	126



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xvii
Lampiran Form Bimbingan & Spesialis	xix
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxi
Lampiran <i>Consent Form</i>	xxiii
Lampiran Kuesioner.....	xxiv
Lampiran Transkrip Wawancara.....	xxviii

