

**PERANCANGAN *CARD GAME* MENGENAI PERAWATAN
ANJING DENGAN JENIS RAMBUT '*DOUBLE-COATED*'
BAGI REMAJA AKHIR**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Sofie Belle Sadikin

00000056763

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

**PERANCANGAN *CARD GAME* MENGENAI PERAWATAN
ANJING DENGAN JENIS RAMBUT ‘*DOUBLE-COATED*’
BAGI REMAJA AKHIR**



Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Sofie Belle Sadikin

00000056763

**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 : Sofie Belle Sadikin
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056763
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan~~
~~Magang/ MBKM*~~ saya yang berjudul:

**PERANCANGAN *CARD GAME* MENGENAI PERAWATAN ANJING
DENGAN JENIS RAMBUT ‘DOUBLE-COATED’ BAGI REMAJA AKHIR**
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 penulisan 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, 18 Juni 2025



(Sofie Belle Sadikin)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN *CARD GAME* MENGENAI PERAWATAN ANJING
DENGAN JENIS RAMBUT '*DOUBLE-COATED*' BAGI REMAJA AKHIR**

Oleh

Nama Lengkap : Sofie Belle Sadikin
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056763
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 18 Juni 2025
Pukul 11.15 s.d. 12.00 WIB dan dinyatakan
LULUS

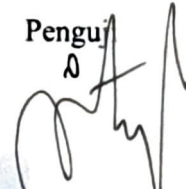
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds.
0319109601/ 081434

Penguji



Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.
0308078801/ 034812

Pembimbing



Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds.
0310019201/ 023987

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 : Sofie Belle Sadikin
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056763
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN CARD GAME MENGENAI PERAWATAN ANJING DENGAN JENIS RAMBUT 'DOUBLE-COATED' BAGI REMAJA AKHIR**

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, 18 Juni 2025



(Sofie Belle Sadikin)

* 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 syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat sehingga penulis dapat merancang dan melakukan penulisan tugas akhir. Melalui tugas akhir yang penulis rancang ini akan menjadi tempat bagi penulis mengimplementasikan ilmu yang telah diberikan oleh universitas. Tugas akhir ini merupakan salah satu syarat akademik untuk menyelesaikan studi pada jenjang Strata-1 di universitas, sekaligus menjadi momentum penting bagi penulis untuk mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh selama masa perkuliahan ke dalam karya nyata yang dapat bermanfaat bagi masyarakat luas.

Dengan perancangan tugas akhir ini, penulis dapat mengasah dan memperdalam kemampuan melalui bimbingan universitas. Tujuan tugas akhir adalah untuk memberikan informasi mengenai perawatan rambut pada anjing dengan jenis bulu *double – coated* kepada pemilik anjing di kalangan remaja akhir melalui media *card game*.

Akhir kata, penulis berharap tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca, khususnya bagi pemilik anjing, pencinta hewan, serta praktisi pendidikan yang ingin menghadirkan pendekatan yang menarik dan aplikatif melalui media permainan kartu.

Penulis ingin 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. Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Drh. Maria Selvi Bethe, S.KH., selaku narasumber dokter hewan yang telah memberikan *insight* serta data yang sangat berguna dalam perancangan tugas akhir ini.

6. Hermawan, selaku narasumber *groomer* anjing yang telah memberikan *insight* – nya yang sangat berguna dalam perancangan tugas akhir ini.
7. Para partisipan FGD, ‘A’, ‘T’, ‘C’, ‘F’, dan ‘P’ yang telah membantu dalam proses pengumpulan data untuk perancangan tugas akhir ini.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis berharap bahwa Tugas Akhir ini dapat meningkatkan pengetahuan masyarakat Indonesia akan perawatan anjing *double - coated*, terutama bagi para generasi muda Indonesia.

Tangerang, 18 Juni 2025



(Sofie Belle Sadikin)



PERANCANGAN *CARD GAME* MENGENAI PERAWATAN ANJING DENGAN JENIS RAMBUT '*DOUBLE-COATED*' BAGI REMAJA AKHIR

(Sofie Belle Sadikin)

ABSTRAK

Anjing dengan jenis rambut *double-coated* merupakan salah satu jenis anjing yang paling sering dipelihara oleh masyarakat Indonesia karena penampilannya yang lucu dan menarik. Namun, masih banyak pemilik anjing yang kurang mengerti akan kebutuhan serta cara perawatan untuk anjing peliharaannya. Terlebih, kebanyakan pemilik hewan lebih memilih untuk membawa anjing kesayangannya ke salon hewan untuk melakukan *grooming*. Padahal pemilik dapat meningkatkan ikatan personal kepada anjing ketika melakukan perawatan sendiri di rumah. Metode penulisan yang digunakan penulis dalam perancangan media informasi ini yaitu metode campuran dengan wawancara ahli yang disertai dengan *Focus Group Discussion* dan metode kuantitatif melalui kuesioner *online*. Hasil dari penulisan penulis menunjukkan bahwa memang masih banyak pemilik anjing yang kurang tahu tentang perawatan anjing dengan jenis rambut *double - coated*, terutama pemilik anjing di kalangan remaja akhir. Selain itu, penulis juga mendapatkan informasi bahwa beberapa dari pemilik anjing tidak tahu bahwa anjing peliharaannya masuk ke dalam kategori *double – coated*, sehingga mereka tidak tahu bahwa anjing peliharaannya membutuhkan perawatan rambut yang intensif. Penulisan ini bertujuan untuk merancang sebuah media informasi berupa *card game* interaktif yang memiliki tujuan untuk mengedukasi pemilik anjing di kalangan remaja akhir usia 17-25 tahun di Jabodetabek mengenai perawatan anjing dengan jenis rambut *double - coated*. Media *card game* ini dirancang untuk memberikan informasi visual serta panduan yang praktis dan edukatif tentang perawatan anjing bagi para pemilik anjing *double – coated*. Perancangan *card game* ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penulisan dan perancangan media informasi interaktif lainnya di bidang desain komunikasi visual.

Kata kunci: Perawatan Anjing, *Card Game*, Remaja Akhir

DESIGNING CARD GAME ABOUT 'DOUBLE-COATED' DOG

CARE FOR LATE TEENAGERS

(Sofie Belle Sadikin)

ABSTRACT (English)

Double-coated dogs are one of the most commonly kept types of dogs by Indonesian people because of their cute and attractive appearance. However, there are still many dog owners who do not understand the needs and methods of caring for their pet dogs. In addition, most pet owners prefer to take their beloved dogs to the pet salon for grooming. In fact, owners can increase personal bonds with dogs when they do their own grooming at home. The research method used by researchers in designing this information media is a mixed method with expert interviews accompanied by Focus Group Discussions and quantitative methods through online questionnaires. The results of the author's research indicate that there are still many dog owners who do not know about caring for dogs with double-coat hair, especially dog owners in their late teens. In addition, researchers also obtained information that some dog owners do not know that their pet dogs are in the double-coated category, so they do not know that their pet dogs need intensive hair care. This study aims to design an information media in the form of an interactive card game that aims to educate dog owners in late teens aged 17-25 years in Jabodetabek about caring for dogs with double-coated hair. This card game media is designed to provide visual information and practical and educational guidance on dog care for double-coated dog owners. This role-playing card game is expected to be a reference for research and design of other interactive information media in the field of visual communication design.

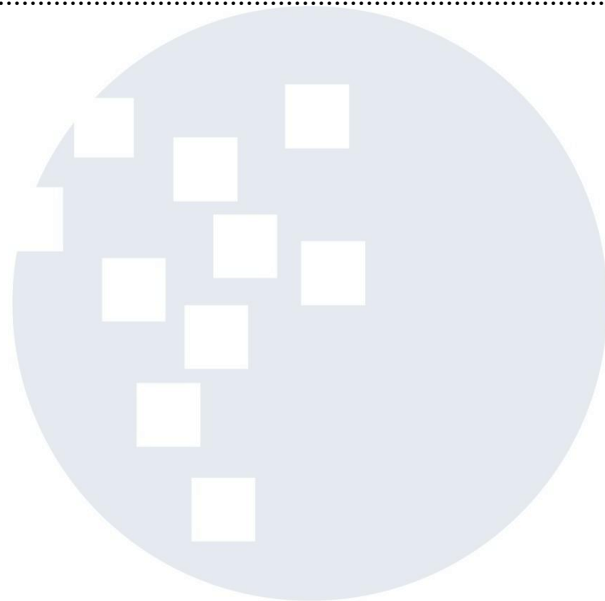
Keywords: *Dog Care, Card Game, Late Teenagers*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Tugas Akhir	5
1.5 Manfaat Tugas Akhir	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
Media Interaktif	7
2.1.1 Jenis Media Interaktif	7
2.2 Game.....	10
2.2.1 Elemen Game	11
2.2.2 Lensa Game Design	19
2.2.3 Taksonomi Kesenangan Bermain.....	22
2.2.4 Taksonomi Jenis Pemain	23
2.2.5 Game Goals	26
2.2.6 Game Skills	26
2.2.7 Manfaat Game	27
2.2.8 Tabletop Game.....	29
2.3 Anjing.....	33
2.3.1 Jenis Bulu Anjing.....	33

2.3.2 Perawatan Anjing	39
2.4 Penulisan yang Relevan	42
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	46
3.1 Subjek Perancangan	46
3.1.1 <i>Segmenting</i>	46
3.1.2 <i>Targeting</i>	48
3.1.3 <i>Positioning</i>	48
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	48
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	51
3.3.1 Wawancara	51
3.3.2 <i>Focus Group Discussion</i>	53
3.3.3 Kuesioner	55
3.3.4 Studi Eksisting.....	58
3.3.5 Studi Referensi	58
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	59
4.1 Hasil Perancangan	59
4.1.1 Tahap <i>Empathize</i>	59
4.1.2 Tahap <i>Define</i>	84
4.1.3 Tahap <i>Ideate</i>	85
4.1.4 Tahap <i>Prototype</i>	90
4.1.5 Tahap <i>Test</i>	108
4.1.6 Kesimpulan Perancangan.....	113
4.2 Pembahasan Perancangan.....	114
4.2.1 Analisis <i>Market Validation/ Beta Test</i>	115
4.2.2 Analisis Desain <i>Layout Kartu</i>	121
4.2.3 Analisis Desain <i>Play Guide</i>	122
4.2.4 Analisis Desain Alas Kartu.....	124
4.2.5 Analisis Desain <i>Packaging</i>	125
4.2.6 Analisis <i>Layout Desain Instagram Story</i>	126
4.2.7 Analisis <i>Layout Desain Poster</i>	127
4.2.8 Analisis Desain <i>Merchandise</i>	128
4.2.9 Analisis Desain <i>Gimmick</i>	129

4.2.10 Analisis <i>Brand Mandatory</i>	130
4.2.11 Anggaran	131
BAB V PENUTUP	135
5.1 Simpulan	135
DAFTAR PUSTAKA	139
LAMPIRAN	xvii



UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penulisan yang Relevan	38
Tabel 4.1 Jumlah responden yang mengisi kuesioner.....	61
Tabel 4.2 Indikator Interval.....	65
Tabel 4.3 Analisa Pemahaman Pemilik Anjing <i>Double - Coated</i>	66
Tabel 4.4 Pendapat Pemilik Anjing terhadap Desain & Perawatan Anjing.....	69
Tabel 4.5 Tabel SWOT <i>Dogs</i>	74
Tabel 4.6 Indikator Interval.....	103
Tabel 4.7 Hasil <i>Alpha Test</i>	104
Tabel 4.8 Hasil <i>In – Depth Interview Beta Test</i>	111
Tabel 4.9 Tabel <i>Budgeting</i>	124

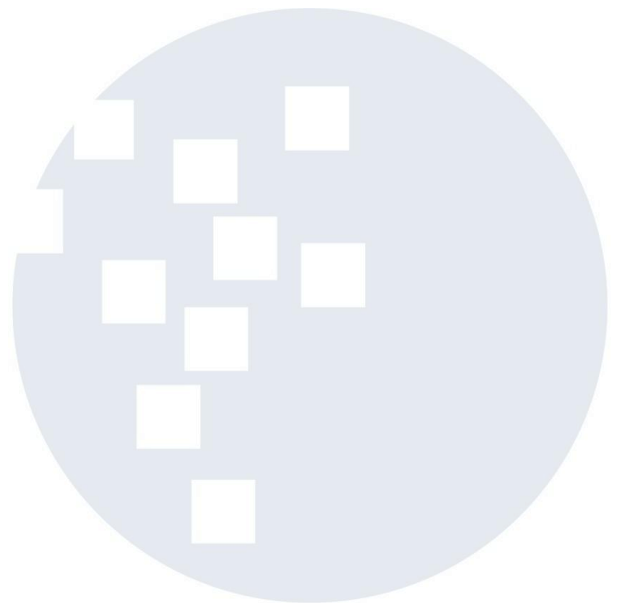


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Media Cetak	7
Gambar 2.2 <i>Motion & Broadcast</i>	7
Gambar 2.3 <i>Website</i>	8
Gambar 2.4 <i>Screen</i>	9
Gambar 2.5 Tipe – Tipe Mekanika <i>Game</i> Popular	10
Gambar 2.6 <i>Game Storyboard</i>	11
Gambar 2.7 <i>Sensory Card Game</i>	12
Gambar 2.8 <i>Card Game Art</i>	12
Gambar 2.9 Ilustrasi <i>Card Game</i>	13
Gambar 2.10 <i>Flat Illustration</i>	14
Gambar 2.11 <i>Minimalist Illustration</i>	15
Gambar 2.12 Tipografi <i>Card Game</i>	16
Gambar 2.13 Elemen <i>Grid</i>	17
Gambar 2.14 Bermain <i>Card Game</i>	18
Gambar 2.15 Taksonomi Kesenangan Bermain.....	21
Gambar 2.16 Taksonomi Jenis Pemain.....	23
Gambar 2.17 <i>Achievers</i>	23
Gambar 2.18 <i>Explorers</i>	24
Gambar 2.19 <i>Socializers</i>	24
Gambar 2.20 <i>Killers</i>	25
Gambar 2.21 <i>Puzzle Card Game</i>	26
Gambar 2.22 <i>Board Game</i>	28
Gambar 2.23 <i>Card Game</i>	29
Gambar 2.24 <i>Card Exchange</i>	30
Gambar 2.25 <i>Outplay Card Game</i>	30
Gambar 2.26 <i>Patience Card Game</i>	31
Gambar 2.27 <i>Hand Comparison Card Game</i>	31
Gambar 2.28 Lapisan rambut anjing <i>double – coated</i>	32
Gambar 2.29 <i>Short double – coated dogs</i>	33
Gambar 2.30 <i>Medium double – coated dogs</i>	34
Gambar 2.31 <i>Long double – coated dogs</i>	35
Gambar 2.32 <i>Triple or Arctic – coated dogs</i>	35
Gambar 2.33 <i>Single – coated dogs</i>	36
Gambar 2.34 <i>Smooth – coated dogs</i>	36
Gambar 2.35 <i>Wire – coated dogs</i>	37
Gambar 2.36 <i>Curly– coated dogs</i>	37
Gambar 4.1 <i>Screenshot Wawancara Dokter Hewan</i>	56
Gambar 4.2 <i>Screenshot Wawancara Groomer Anjing</i>	58
Gambar 4.3 <i>Screenshot FGD</i>	60
Gambar 4.4 <i>Packaging dan Desain Kartu Dogs</i>	74
Gambar 4.5 <i>Packaging Dog Park</i>	76
Gambar 4.6 <i>Desain Kartu Dog Park</i>	77
Gambar 4.7 <i>Packaging & Kartu Dog Lover</i>	78

Gambar 4.8 Desain Kartu <i>Dog Lover</i>	78
Gambar 4.9 <i>Packaging Good Puppies</i>	79
Gambar 4.10 Desain Kartu <i>Good Puppies</i>	80
Gambar 4.11 User Persona A.....	81
Gambar 4.12 User Persona B.....	81
Gambar 4.13 <i>Mindmap</i>	82
Gambar 4.14 <i>Moodboard</i>	84
Gambar 4.15 <i>Reference Board</i> (Warna).....	84
Gambar 4.16 <i>Stylescape</i>	85
Gambar 4.17 Sketsa Logo <i>Fur Real</i>	87
Gambar 4.18 Logo <i>Fur Real</i>	88
Gambar 4.19 <i>Reference Board</i> (Gaya Visual)	88
Gambar 4.20 Sketsa Desain Karakter <i>Fur Real</i>	89
Gambar 4.21 Desain Karakter <i>Fur Real</i>	89
Gambar 4.22 Sketsa <i>Key Visual</i>	90
Gambar 4.23 <i>Key Visual</i>	91
Gambar 4.24 Sketsa Aset Kartu Perawatan (<i>Care Card</i>)	91
Gambar 4.25 Aset Kartu Perawatan (<i>Care Card</i>)	92
Gambar 4.26 Sketsa Aset Kartu Skenario (<i>Event Card</i>).....	92
Gambar 4.27 Aset Kartu Skenario (<i>Event Card</i>)	93
Gambar 4.28 <i>Reference Board</i> (Tipografi)	93
Gambar 4.29 Tipografi <i>Fur Real</i>	94
Gambar 4.30 <i>Reference Board</i> (Desain Kartu)	96
Gambar 4.31 <i>Layout</i> Desain Kartu Perawatan.....	96
Gambar 4.32 <i>Layout</i> Desain Kartu Skenario	97
Gambar 4.33 <i>Layout</i> Desain Kartu Anjing	97
Gambar 4.34 Ukuran Kartu Anjing.....	98
Gambar 4.35 <i>Layout Play Guide Fur Real</i>	98
Gambar 4.36 Ukuran <i>Play Guide Fur Real</i>	99
Gambar 4.37 <i>Layout Grid</i> Alas Card Game <i>Fur Real</i>	100
Gambar 4.38 Alas Card Game <i>Fur Real</i>	100
Gambar 4.39 <i>Reference Board</i> (Packaging)	101
Gambar 4.40 <i>Template Packaging</i>	102
Gambar 4.41 <i>Layout Packaging Fur Real</i>	102
Gambar 4.42 Hasil <i>Prototype Fur Real</i>	103
Gambar 4.43 Revisi <i>Layout</i> Kartu	108
Gambar 4.44 Revisi <i>Layout & Bentuk Play Guide</i>	109
Gambar 4.45 <i>Beta Testing Fur Real</i>	111
Gambar 4.46 <i>Layout</i> Kartu <i>Fur Real</i>	117
Gambar 4.47 <i>Layout Grid</i> Kartu <i>Fur Real</i>	118
Gambar 4.48 <i>Play Guide Fur Real</i>	118
Gambar 4.49 Alas Kartu <i>Fur Real</i>	120
Gambar 4.50 <i>Packaging Fur Real</i>	121
Gambar 4.51 <i>Instagram Story Fur Real</i>	122
Gambar 4.52 Poster <i>Fur Real</i>	123
Gambar 4.53 <i>Merchandise Fur Real</i>	124

Gambar 4.54 <i>Gimmick Fur Real</i>	125
Gambar 4.55 Logo Royal Canin	126



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xvii
Lampiran Form Bimbingan & Spesialis	xviii
Lampiran <i>Non-Disclosure Statement</i>	xx
Lampiran <i>Non – Disclosure Agreement</i> Wawancara Dokter Hewan.....	xxi
Lampiran <i>Non – Disclosure Agreement</i> Wawancara Groomer Anjing	xxii
Lampiran <i>Non – Disclosure Agreement</i> FGD	xxiii
Lampiran <i>Non – Disclosure Agreement</i> Beta Test	xxviii
Lampiran Transkrip Wawancara Dokter Hewan	xxx
Lampiran Dokumentasi Wawancara Groomer Anjing	xxxv

