

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Media Interaktif

2.1 Menurut Asela et al. (2020), kata ‘interaktif’ dapat diartikan sebagai komunikasi timbal balik yang dilakukan secara dua arah atau lebih, komunikasi ini terjadi antara media komunikasi dan pengguna media tersebut. Jenis komunikasi ini memungkinkan pengguna media untuk mengirim dan mendapatkan informasi secara langsung dalam bentuk audio, visual, maupun teks. Media interaktif memiliki banyak fungsi, antara lain sebagai media informasi, media hiburan, dan media edukasi.

2.1.1 Jenis Media Interaktif

Media interaktif seringkali digunakan sebagai media informasi karena kemampuannya dalam menarik audiens dengan lebih mudah dan efisien. Landa (2014) menyatakan bahwa beberapa media yang dapat digunakan sebagai media informasi interaktif adalah media cetak dan media berbasis layar seperti *broadcast video*, *situs web*, *mobile game*, dan sosial media.

2.1.1.1 Media Cetak

Media cetak memiliki bentuk yang bervariasi seperti buku, koran, majalah, brosur, spanduk, poster, dan papan iklan. Menurut Landa, sebuah media cetak harus memiliki konten yang relevan dengan tren terkini agar dapat menarik perhatian pembaca atau audiens selama satu sampai tiga detik, sehingga informasi yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan mudah. Selibuhnya, media cetak memiliki beberapa kelebihan, antara lain; mudah digunakan, mudah ditemukan, mudah dibawa kemana – mana, dan memiliki fleksibilitas tinggi dalam penggunaannya.



Gambar 2.1 Media Cetak

Sumber: letslearnwithbudakpolimas.blogspot.com (2018)

2.1.1.2 *Motion dan Broadcast*

Motion video dapat dengan mudah menghilangkan perhatian audiens pada tiga detik pertama namun juga dapat menarik dan memperpanjang durasi perhatian audiens hingga ke menit berikutnya. Menurut Landa, elemen yang penting untuk diperhatikan ketika merancang sebuah *video* adalah durasi, tempo, kecepatan, urutan, dan *montage*. Narasi yang biasanya terdapat pada video berbasis *daring* memiliki beberapa jenis bentuk, antara lain; *linear*, *non – linear*, *realistic*, *abstract*, dan *experimental*.



Gambar 2.2 *Motion & Broadcast*

Sumber: cti.com (2025)

2.1.1.3 *Website*

Website merupakan campuran dari berbagai halaman situs *web* yang saling berhubungan dengan satu sama lain. Suatu *website* memiliki nama *domain* tertentu dan dapat diakses dalam *browser* dengan menuliskan nama *domain* tersebut. *Website* dapat diakses

melalui *gadget* yang terhubung pada koneksi internet. Interaktivitas *website* telah berkembang dan semakin maju seiring dengan perkembangan teknologi di dunia dimana dulunya suatu *website* hanya bisa memuat tulisan di layar, sekarang berkembang menjadi *game website*, *e-commerce*, dan sosial media.



Gambar 2.3 Website
Sumber: cyberedtechs.com (2025)

2.1.1.4 Screen

Landa (2014) menyatakan bahwa saat ini *gadget* sudah menjadi salah satu barang elektronik paling personal bagi seseorang. Maka dari itu, terdapat sebuah peluang untuk membentuk sebuah relasi dengan target audiens melalui interaksi. Ketika menggunakan media *gadget* untuk menyampaikan suatu informasi atau pesan, seorang desainer perlu mempertimbangkan beberapa hal yang akan mempengaruhi hubungan dengan audiens, salah satunya adalah dengan merancang informasi yang relevan serta berguna bagi audiens. Selain itu, media perlu dirancang dengan konten yang dapat menghibur. Beberapa contoh media yang dapat dirancang dalam *gadget* adalah *game* atau aplikasi.



Gambar 2.4 Screen
Sumber: fbautomatico.com (2025)

2.2 Game

Menurut Jesse Schell (2008) dalam bukunya yang berjudul “*The Art Of Game Design*”, salah satu kemampuan penting yang harus digunakan saat merancang suatu *game* selain berpikir kritis dan kreatif adalah mendengarkan. Menyampaikan pesan atau berkomunikasi kepada para audiens juga sangat penting, namun makna komunikasi dapat memiliki banyak makna lainnya. Disini, konteks ‘mendengarkan’ disini dapat dibagi menjadi lima, antara lain *audience*, *game*, *team*, *client*, dan *self*.

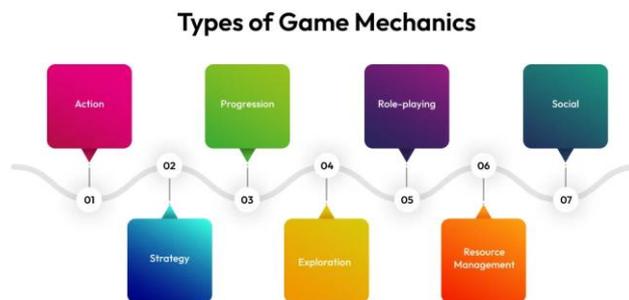
- 1) **Audience**, merupakan salah satu aspek terpenting dalam sebuah perancangan *game*, audiens merupakan para individu yang nantinya akan memainkan *game* tersebut, penting bagi sebuah *game* untuk memenuhi keinginan dan ekspektasi audiensnya.
- 2) **Game**, seorang desainer *game* harus mengetahui segala hal tentang *game* yang ingin dirancang, terutama tentang pesan atau informasi yang ingin disampaikan dengan *game* tersebut.
- 3) **Team**, ketika sebuah *game* dibuat oleh suatu tim, kerjasama dan kolaborasi antar anggota tim harus diperhatikan agar proses perancangan *game* dapat berjalan dengan baik dan hasil rancangan *game* dapat menjadi maksimal.
- 4) **Client**, seorang desainer *game* memiliki kewajiban untuk mendengar dan memenuhi permintaan klien.
- 5) **Self**, atau pribadi sendiri merupakan satu aspek yang harus dikuasai dan dimengerti.

2.2.1 Elemen *Game*

Dalam perancangan *game*, terdapat beberapa elemen penting yang harus diperhatikan. Menurut Jesse Schell, ada empat elemen utama dalam perancangan *game* yang disebut dengan istilah *elemental tetrad*. *Elemental tetrad* dapat diuraikan menjadi; *Mechanics*, *Story*, *Aesthetic*, dan *Technology*.

2.2.1.1 *Mechanics*

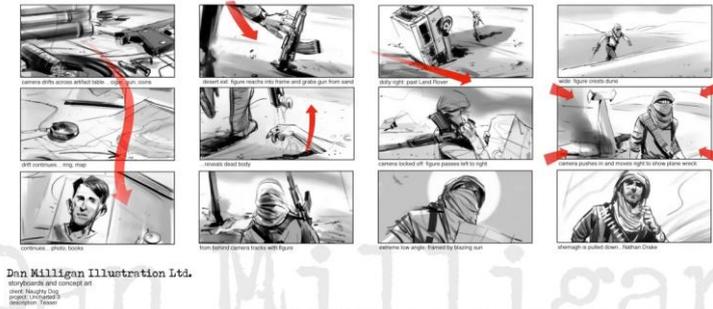
Mechanics atau mekanika *game* merupakan sebuah tahapan, alur atau tata aturan yang dimiliki sebuah *game*. Elemen mekanik menggambarkan tujuan dan inti sebuah *game* beserta dengan *cause-and-effect* dari aksi pemain. Mekanika dari sebuah *game* perlu dirancang dengan teliti agar para pemain dapat menelusuri isi dan alur *game* dengan lancar.



Gambar 2.5 Tipe – Tipe Mekanika *Game* Populer
Sumber: 300Mind.Studio (2024)

2.2.1.2 *Story*

Elemen *story* mengandung alur cerita yang menceritakan tentang isi dan konten *game*. Elemen cerita dalam sebuah *game* merupakan salah satu faktor penting yang dapat menarik minat serta rasa ketertarikan para pemain. Estetika atau elemen visual pada mempunyai efek yang kuat terhadap cerita *game*. Oleh karena itu, seorang desainer *game* harus mengkaitkan mekanika permainan dengan cerita yang ingin disampaikan (Hal. 53).



Gambar 2.6 *Game Storyboard*
Sumber: Polydin (2023)

2.2.1.3 *Aesthetic*

Istilah estetika dapat diartikan sebagai suatu keindahan berupa visual, *audio*, ataupun perasaan yang dirasakan ketika sedang melakukan sesuatu. Elemen estetika merupakan salah satu elemen *game* yang paling penting karena kaitannya dengan pengalaman pemain *game*. Seorang desainer *game* harus merancang cerita yang sesuai dengan mekanik *game* agar elemen estetika dapat tercipta secara baik. Menurut Niedenthal (2009), terdapat tiga jenis estetika dalam sebuah *game*, yaitu:

1.) **Estetika *game* dalam konteks fenomena sensori**

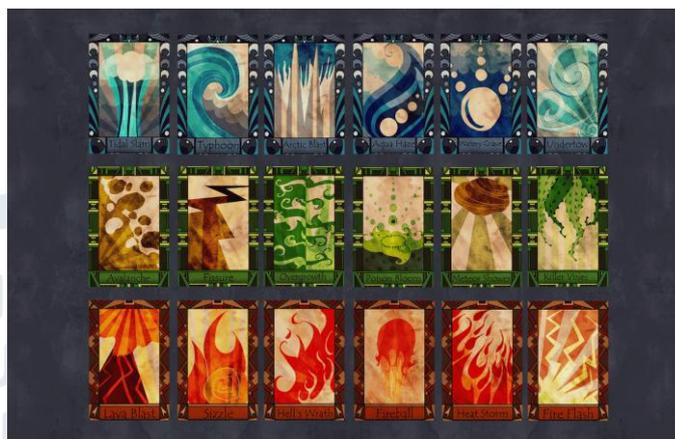
Menurut pemahaman ini, estetika *game* berhubungan dengan cara sebuah permainan dilihat, didengar, dan menampilkan dirinya oleh pemain. Hal tersebut juga termasuk estetika visual atau aspek dari *game* yang bisa dilihat oleh pemain. Fokus pada indra dan persepsi atau aspek sensori pemain dalam pemahaman estetika *game* ini menggemakan akar etimologis kata ‘estetika’ dalam bahasa Yunani ‘*aisthesis*’, yang memiliki arti sensasi atau persepsi.



Gambar 2.7 *Sensory Card Game*
 Sumber: Mymundaneandmiraculouslife.com

2.) Estetika *game* dalam konteks seni

Pemahaman estetika *game* dari aspek seni berkaitan dengan aspek – aspek visual yang terkandung pada sebuah *game*. Aspek visual ini dapat berupa ilustrasi, gambar, hingga tipografi. Menurut Bittanti (2006), istilah ‘*Game Art*’ atau ‘Seni Permainan’ dapat didefinisikan menjadi suatu karya seni yang terlibat dalam sebuah *game* yang berperan penting dalam penciptaan, produksi, dan/atau tampilan karya seni tersebut.



Gambar 2.8 *Card Game Art*
 Sumber: Kelly Weeren (2014)

a.) Ilustrasi

Houston (2016) menyatakan bahwa ilustrasi dapat didefinisikan sebagai suatu gambar yang dapat menjelaskan konsep atau membantu

menyampaikan suatu maksud dan pesan. Suatu ilustrasi dapat berdiri sendiri maupun dengan campuran elemen lain. Ilustrasi memiliki fungsi sebagai alat untuk mengkomunikasikan suatu konsep, menyimpulkan informasi, dan untuk memusatkan perhatian orang agar membaca sebuah konten atau pesan.



Gambar 2.9 Ilustrasi *Card Game*
Sumber: manpaard.be (2025)

Ketika membuat suatu ilustrasi, desainer tentunya memerlukan sebuah media untuk merancang ilustrasi tersebut. Kedua tipe media yang dapat digunakan oleh desainer, yaitu media ilustrasi tradisional dan media ilustrasi *digital*. Media ilustrasi tradisional terdiri dari media *non – digital*, seperti kertas, kanvas, kayu, dan kain beserta dengan alat untuk membuat ilustrasi tersebut seperti pensil, pena, cat, dan lain – lain. Media ilustrasi digital biasanya dibuat menggunakan media – media digital, seperti komputer dan tablet beserta dengan program ilustrasi digital, seperti IbisPaintX, Procreate, Paint Tool SAI, dan lain – lain.

Berikut merupakan beberapa jenis gaya seni yang akan digunakan penulis selama proses perancangan *card game* ini:

- *Flat Illustration*



Gambar 2.10 *Flat Illustration*
Sumber: freepik.com (2025)

Flat Illustration merupakan gaya ilustrasi dua dimensi yang menampilkan objek dan karakter tanpa efek ilusi kedalaman seperti gradasi, bayangan realistis, atau tekstur yang kompleks. Gaya ilustrasi ini menekankan pada kesederhanaan bentuk, warna yang *solid*, dan estetika minimalis. Menurut *Interaction Design Foundation* (IDF), *flat design* atau *flat illustration* dapat diartikan sebagai pendekatan desain yang minimalis yang mentitikberatkan kegunaan (*usability*) dan berfokus kepada warna yang cerah beserta dengan ilustrasi dua dimensi.

- *Minimalist Illustration*



Gambar 2.11 *Minimalist Illustration*
Sumber: freepik.com (2025)

Minimalist Illustration merupakan gaya ilustrasi yang menekankan pada kesederhanaan visual dengan menggunakan elemen seminimal mungkin untuk menyampaikan pesan secara jelas dan efektif. Fokus utamanya adalah substansi dan bentuk esensial, tanpa detail yang berlebihan. Menurut *Adobe Creative Cloud*, desain ilustrasi minimalis adalah tentang mengurangi elemen visual hingga ke bentuk elemen yang paling sederhana sambil memaksimalkan fungsionalitas dan kejelasan.

b.) **Tipografi**

Tipografi atau *typography* merupakan sebuah rancangan desain bentuk huruf dan penataannya. Setiap *typeface* memiliki jenis dan bentuk yang bervariasi serta saling mempengaruhi satu huruf dengan yang lain. Berikut merupakan definisi dari elemen – elemen tipografi:

- **Letterform:** Bentuk atau gaya dari setiap huruf alfabet.
- **Typeface:** Satu *set* atau kelompok desain yang berisikan huruf, angka, serta tanda

yang disatukan oleh gaya visual yang konsisten.

- ***Italics***: Bentuk atau gaya huruf yang dimiringkan ke sisi kanan.
- ***Stroke***: Garis atau lengkungan yang membentuk suatu huruf alfabet.
- ***Weight***: Ketebalan garis dari suatu huruf alfabet.
- ***Serif***: Elemen kecil atau tambahan yang diberikan pada ujung atas atau bawah huruf.
- ***Sans Serif***: *Typeface* tanpa *serif*.



Gambar 2.12 Tipografi *Card Game*
Sumber: thecoolector.com (2014)

c.) ***Grid***

Grid merupakan sebuah komposisi panduan yang terdiri dari garis vertikal dan horizontal yang membagi suatu *format* menjadi *column* dan *margin*. Fungsi dan tujuan utama dari sebuah *grid* adalah untuk menjaga aturan atau peletakan elemen – elemen desain. Jenis *grid* yang digunakan harus berkaitan dengan tujuan atau hasil desain seperti poster, koran, hingga majalah. Sebuah *Grid* terdiri dari berbagai elemen, berikut penjabaran definisinya:

- **Margin:** Jarak yang terletak pada ujung kanan, kiri, atas, bawah dari suatu area rancangan desain.
- **Column:** Baris vertikal yang berfungsi sebagai tempat untuk meletakkan teks dan gambar.
- **Flowline:** Baris horizontal dari sebuah *grid* yang membantu alur visual suatu desain.
- **Modules:** Area yang terdiri dari kolom vertikal yang terpisah beserta dengan *horizontal flowlines*.
- **Spatial Zones:** Area yang terbentuk dari penggabungan beberapa *modules*.



Gambar 2.13 Elemen *Grid*
Sumber: glorify.com (2022)

3.) Estetika *game* dalam konteks ekpresi

Berdasarkan pemahaman ini, permainan dapat didefinisikan sebagai suatu medium yang berpotensi memunculkan suatu pengalaman estetika bagi pemain. Selain itu, estetika *game* juga dapat menjadi sarana bagi sebuah *game* untuk

mengekspresikan suatu pesan atau tema kepada audiens, seperti kesenangan, emosi, dan lain – lain.



Gambar 2.14 Bermain *Card Game*
Sumber: ReviewGeek.com

2.2.1.4 Technology

Teknologi merupakan media yang mengandung elemen estetika dan cerita yang dirancang dalam sebuah *game*. Elemen ini juga merupakan tempat dimana mekanika *game* bekerja. Teknologi yang dipakai oleh suatu *game* dapat menentukan batasan aksi atau gerakan yang bisa dan tidak bisa dilakukan oleh pemain.

2.2.2 Lensa Game Design

Ketika merancang sebuah *game*, desainer harus mendengarkan keinginan audiens, hal ini juga dapat disebut sebagai riset target pengguna. Untuk mendapatkan informasi tersebut, seorang desainer dapat melakukan berbagai metode seperti observasi lingkungan serta observasi lewat komunikasi. Menurut Schell (2008), dalam proses perancangan *game* terdapat berbagai poin penting yang disebut lensa yang membedah berbagai informasi dalam perancangan *game*. Berikut merupakan beberapa jenis lens dari *game design* yang dipilih oleh penulis:

1. Lens of Emotion

Aspek *game* yang mempengaruhi emosi pemain ketika sedang bermain. Beberapa pertanyaan yang dapat digunakan dalam perancangan *game*, yaitu; Emosi atau perasaan apa yang Anda ingin

para pemain untuk rasakan sebelum dan sesudah bermain? Emosi apa yang mereka rasakan ketika sedang bermain *game* tersebut?

2. *Lens of Fun*

Aspek keseruan atau kesenangan ketika bermain *game*. Sebuah *game* tentunya harus memiliki aspek ini karena pada intinya suatu *game* dimainkan agar para pemain mendapatkan keseruan. Beberapa pertanyaan yang dapat digunakan dalam perancangan *game*, yaitu; Bagaimana meningkatkan keseruan *game*? Aspek apa yang dapat membuat *game* tersebut menjadi seru?

3. *Lens of Skill*

Aspek kemampuan yang dipakai oleh pemain ketika bermain *game*. Beberapa pertanyaan yang dapat digunakan dalam perancangan *game*, yaitu; Kemampuan apa saja yang harus digunakan pemain ketika bermain *game* ini? Apakah kemampuan pemain dapat berkembang seiring *game* berlangsung?

4. *Lens of Rules*

Aspek peraturan dalam sebuah *game*, seperti struktur, alur, atau detail *game* tersebut. Beberapa pertanyaan yang dapat digunakan dalam perancangan *game*, yaitu; Peraturan apa saja yang terkandung di dalam *game*? Apakah peraturan tersebut dapat berubah seiring *game* berjalan?

5. *Lens of Competition*

Aspek kompetisi atau perlombaan di dalam *game*. Sebuah *game* dengan aspek kompetisi memerlukan beberapa pemain di dalam *game* untuk bersaing agar dapat menjadi pemenang. Beberapa

pertanyaan yang dapat digunakan dalam perancangan *game*, yaitu; Apakah para pemain memiliki keinginan untuk menjadi pemenang dalam *game*? Apakah *game* mengukur kemampuan pemain dengan adil?

6. *Lens of Competition vs. Cooperation*

Aspek kompetisi dan kooperasi antar pemain saat sedang bermain *game*. Beberapa pertanyaan yang dapat digunakan dalam perancangan *game*, yaitu; Apakah pemain dapat memilih antara kompetisi dan kooperasi? Diantara keduanya, pilihan mana yang mereka lebih sukai?

7. *Lens of the Player*

Dalam sebuah *game*, pemain merupakan peran yang utama dan paling penting. Beberapa pertanyaan yang dapat digunakan dalam perancangan *game*, yaitu; Apa harapan pemain terhadap *game*? Hal apa saja yang mereka sukai dan tidak sukai?

8. *Lens of Unification*

Aspek tema dalam sebuah *game*, baik dari konten *game* hingga aset – aset visual yang digunakan. Beberapa pertanyaan yang dapat digunakan dalam perancangan *game*, yaitu; Apa tema utama dalam perancangan *game*? Apakah tema tersebut dapat diaplikasikan ke dalam keseluruhan aspek *game*?

9. *Lens of Goals*

Aspek tujuan dan alasan *game* tersebut dirancang. Hal ini juga membahas mengenai pesan yang ingin disampaikan oleh *game*. Beberapa pertanyaan yang dapat digunakan dalam perancangan *game*, yaitu; Apa tujuan utama *game*? Apakah tujuan *game* dipahami oleh para pemain?

10. *Lens of Problem Solving*

Aspek kemampuan pemain untuk mencari sebuah solusi dari permasalahan saat bermain *game*. Beberapa pertanyaan yang dapat digunakan dalam perancangan *game*, yaitu; Apa saja permasalahan yang harus diselesaikan pemain di dalam *game*? Apakah masalah baru akan timbul selama *game* berlangsung?

11. *Lens of Meaningful Choices*

Aspek pilihan yang harus dipilih oleh para pemain ketika bermain *game*. Beberapa pertanyaan yang dapat digunakan dalam perancangan *game*, yaitu; Pilihan apa saja yang harus dibuat oleh pemain? Apa pilihan di dalam *game* terlalu banyak atau terlalu sedikit?

2.2.3 Taksonomi Kesenangan Bermain

Menurut LeBlanc (2004), terdapat delapan jenis kesenangan atau *pleasures* yang dialami oleh pemain saat sedang bermain *game*. Jenis – jenis kesenangan tersebut, yaitu; *sensation*, *fantasy*, *narration*, *challenge*, *fellowship*, *discovery*, *expression*, dan *submission*. Berikut beberapa jenis kesenangan yang dipilih oleh penulis dalam perancangan media interaktif ini:



Gambar 2.15 Taksonomi Kesenangan Bermain
Sumber: Usable Learning (2013)

1. *Sensation*

Sensation atau sensasi merupakan jenis kesenangan yang berkaitan dengan indera manusia. Jenis kesenangan ini dapat membuat alur atau proses berjalannya suatu *game* menjadi lebih menyenangkan

bagi pemain. Contoh dari jenis kesenangan ini, yaitu; mendengarkan musik, melihat sesuatu yang indah, dan lain – lain.

2. *Challenge*

Challenge atau tantangan, menjadi salah satu faktor yang dapat membuat pengalaman pemain menjadi lebih berkesan dan menyenangkan saat sedang bermain *game*. Suatu tantangan dapat dirancang menjadi banyak bentuk seperti masalah atau penghambat yang harus dilewati oleh para pemain. Mayoritas dari pemain menyukai tantangan biasa, namun terdapat beberapa pemain yang lebih memilih untuk melakukan tantangan yang lebih sulit untuk diselesaikan. Jenis pemain ini biasanya disebut dengan istilah '*thrill seekers*'.

3. *Fellowship*

Fellowship atau pertemanan merupakan jenis kesenangan yang berperan dalam membangun hubungan pertemanan atau kerja sama antar pemain. Dalam proses bermain *game*, hubungan pertemanan tersebut dapat dengan mudah terbentuk dan berkembang, terutama jika permainan tersebut memerlukan kerjasama antar pemain.

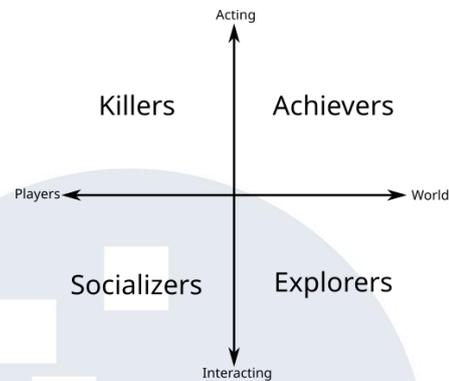
4. *Discovery*

Discovery atau penemuan merupakan jenis kesenangan yang berkaitan dengan menemukan sesuatu yang baru. Hal ini dapat dilakukan pemain dengan melakukan eksplorasi dalam *game*. Kesenangan yang datang dari sebuah penemuan baru dalam suatu *game* dapat berupa menemukan kartu spesial, mode tersembunyi, dan sebagainya.

2.2.4 Taksonomi Jenis Pemain

Richard Bartle merupakan seorang desainer *game* yang telah menghabiskan mayoritas hidupnya dalam perkembangan dan perancangan

game. Bartle (1996) menyatakan bahwa dalam sebuah *game*, terdapat empat jenis pemain. Keempat jenis pemain tersebut dapat diurai sebagai berikut:



Gambar 2.16 Taksonomi Jenis Pemain
Sumber: Wikipedia

1. *Achievers*

Jenis pemain *achievers* merupakan pemain yang mementingkan tujuan atau *goal* dari suatu *game*. Mereka memiliki kesenangan utama berupa *challenge* atau tantangan yang terdapat dalam *game*. Dalam sebuah *game*, individu dalam kategori *achievers* cenderung akan memfokuskan diri agar dirinya bisa memenangkan dan menyelesaikan *game*.

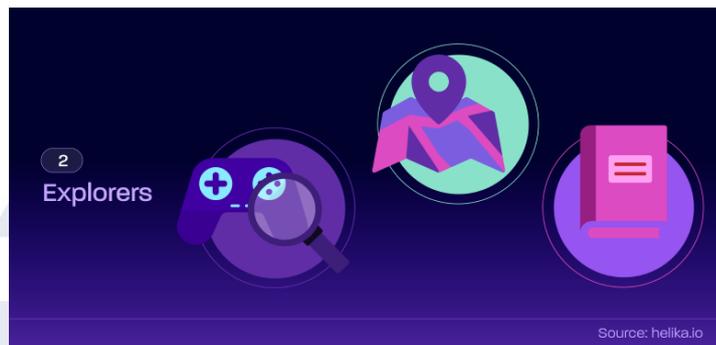


Gambar 2.17 *Achievers*
Sumber: heliko.io (2025)

2. *Explorers*

Jenis pemain *explorers* merupakan pemain yang mementingkan eksplorasi atau pendalaman dunia dari suatu *game*.

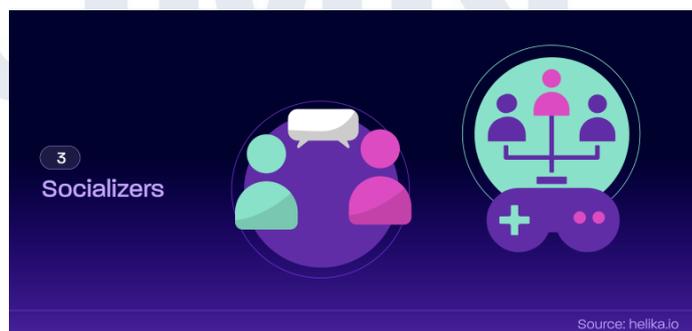
Mereka memiliki kesenangan utama yaitu *discovery* atau menemukan suatu hal yang baru. Ketika sedang bermain *game*, individu dalam kategori *explorers* akan mementingkan eksplorasi konten yang tersedia di dalam *game*.



Gambar 2.18 *Explorers*
Sumber: heliko.io (2025)

3. *Socializers*

Jenis pemain *socializers* merupakan pemain yang mementingkan interaksi sosial dan komunikasi antar pemain di dalam *game*. Mereka bermain sebuah *game* agar dapat berinteraksi dan berteman dengan orang lain. Bagi individu dalam kategori *socializers*, *game* sebuah *medium* sosial agar mereka bisa mendapatkan teman dan dapat berinteraksi dengan banyak orang.



Gambar 2.19 *Socializers*
Sumber: heliko.io (2025)

4. *Killers*

Jenis pemain *killers* merupakan tipe pemain yang mementingkan kekalahan para pemain lain. Mereka mendapatkan

kesenangan dari kompetisi dan kehancuran yang terjadi dalam proses bermain *game*. Bagi individu dalam kategori *killers*, proses bermain *game* akan lebih menyenangkan jika dirinya dapat menciptakan konflik dan mengalahkan para pemain lain.



Gambar 2.20 *Killers*
Sumber: heliko.io (2025)

2.2.5 *Game Goals*

Menurut Schell (2008), terdapat suatu *goal* atau tujuan di dalam setiap *game*. Sebuah *game* dirancang untuk memenuhi sebuah *goal* atau tujuan. Ketika sebuah tujuan sudah ditetapkan, maka para pemain harus menyelesaikan *game* dengan mencapai tujuan tersebut. Terdapat tiga jenis tujuan atau *goals* dalam suatu *game*, antara lain:

- 1) **Concrete**, para pemain dapat memahami konteks serta pesan yang ingin disampaikan oleh *game*.
- 2) **Achievable**, para pemain dapat berpikir untuk menyelesaikan alur *game* dan mencapai *goal*.
- 3) **Rewarding**, para pemain mendapatkan hadiah atau imbalan karena telah menyelesaikan suatu aksi atau misi di dalam *game*. Dengan ini, para pemain akan lebih termotivasi untuk memainkan *game*.

2.2.6 *Game Skills*

Ketika sedang memainkan sebuah *game*, tentunya setiap pemain memiliki tingkat kemampuan atau *skill* yang bervariasi. Jika sebuah *game* memiliki sebuah *challenge* atau tantangan yang sesuai dengan *skill* pemain, maka pemain akan merasa kesenangan serta keseruan dalam proses bermain. Hal sebaliknya juga dapat terjadi jika tantangan dalam *game* perlu diselesaikan

dengan tingkat kemampuan yang tinggi dari *skill* para pemain, maka mereka akan merasa kesal dan akhirnya menyerah untuk memainkan *game* tersebut. Menurut Jesse Schell, terdapat tiga kemampuan atau *skill* yang digunakan dalam pemain dalam sebuah *game*, yaitu:

- 1) ***Physical Skills*** atau kemampuan fisik, kemampuan ini berkaitan dengan koordinasi, kekuatan, serta ketahanan fisik pemain. Biasanya, kemampuan ini digunakan pada *game* olahraga yang memerlukan gerakan yang banyak.
- 2) ***Mental Skills*** atau kemampuan mental, kemampuan ini berkaitan dengan logika, cara berpikir, serta kemampuan *problem – solving* pemain. Biasanya, kemampuan ini digunakan pada *puzzle game* atau teka – teki yang menggunakan kemampuan berpikir yang banyak.
- 3) ***Social Skills*** atau kemampuan sosial, kemampuan ini berkaitan dengan kemampuan pemain untuk membaca dan memprediksi gerak serta aksi lawan mainnya. Para pemain juga harus berinteraksi serta bekerja sama dengan tim mainnya untuk memenangkan *game*.

2.2.7 Manfaat Game

Menurut Schell (2019), bermain merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan manusia untuk berkomunikasi dan membangun hubungan antar individu. Kegiatan bermain *game* memberikan manusia alasan untuk berinteraksi dan mempelajari satu sama lain dalam berbagai macam situasi. Bermain *game* juga memiliki banyak manfaat, terutama dalam aspek edukasi. Menurut Schell (2019), terdapat beberapa aspek dari *game* yang dapat digunakan untuk edukasi, yaitu:

1. Stimulasi Otak



Gambar 2.21 *Puzzle Card Game*
Sumber: funcorp.in (2024)

Salah satu alasan yang membuat edukasi menjadi susah adalah proses belajar yang dapat menjadi sebuah aktivitas yang membuat pemain merasa jenuh atau bosan. Schell mengatakan bahwa *game* memiliki kemampuan untuk menjaga otak agar terus terstimulasi dan bekerja. Berikut merupakan beberapa definisi stimulasi yang dimaksud:

- a. *Game* dapat memberikan kemajuan yang dapat dilihat secara langsung. Dengan memperlihatkan *progress* secara langsung, *game* dapat memberikan pemain harapan bahwa mereka akan mencapai tujuan atau *goal*-nya. Beberapa contoh jenis *game* yang dapat digunakan adalah permainan *puzzle* dan *rubix cube* (Hal. 258).
- b. *Game* memiliki kemampuan dalam menjelaskan dan mendefinisikan topik – topik abstrak (Hal. 553).
- c. Otak manusia tertarik kepada suatu tujuan yang jelas dan sebuah *game* yang bagus memiliki sebuah gol yang jelas, kuat, serta berperan dalam kelancaran proses bermain (Hal. 553).
- d. *Game* memiliki keunggulan dalam melibatkan indera serta otak manusia. Saat setiap aspek dari pikiran pemain sudah mencapai level aktivitas yang nyaman, maka proses belajar dapat berjalan dengan lancar dan efisien.

2. Menyebarkan informasi & fakta

Game dapat berfungsi sebagai suatu *medium* untuk menyebarkan fakta serta informasi, terutama untuk informasi yang susah untuk dipelajari. Sebuah *game* dapat mengintegrasikan konten berupa informasi kedalam sistem permainan yang nantinya akan memberikan *reward* atau hadiah disaat pemain membuat kemajuan dalam proses belajar dan bermain. Dengan ini, pemain juga akan merasa termotivasi untuk belajar dan menyelesaikan *game* tersebut.

2.2.8 Tabletop Game

Jika ditranslasikan ke dalam Bahasa Indonesia, kata '*tabletop*' memiliki arti 'diatas permukaan meja'. Maka dari itu, *tabletop game* dapat diartikan sebagai permainan yang dimainkan diatas permukaan meja. Permainan *tabletop* dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu *card game* dan *board game*. Menurut Looney (2011), perbedaan utama antar *card game* dan *board game* yaitu *card game* hanya menggunakan kartu, sedangkan *board game* terdiri dari beberapa elemen lain, seperti kartu, dadu, dan papan bermain.

1. Board Game

Board game dapat diartikan sebagai suatu permainan yang melibatkan sebuah pion yang bisa digerakkan dan ditempatkan pada permukaan papan permainan (*board*) sesuai dengan tata aturan *game* tersebut. Permainan ini biasanya memiliki tujuan yang perlu dicapai, dan untuk mencapai tujuan ini, para pemain harus menggunakan strategi dan peluang. Beberapa contoh *board game* yang sering dimainkan adalah monopoli dan ludo.



Gambar 2.22 *Board Game*
Sumber: Classy Wish (2020)

2. *Card Game*

Card game atau permainan kartu diartikan sebagai suatu permainan yang hanya melibatkan media kartu dan serangkaian aturan permainan. Jenis permainan ini memanfaatkan representasi visual yang tertera pada setiap kartu dalam *game*. Hal tersebut membuat setiap kartu memiliki arti dan fungsi yang berbeda meskipun memiliki bentuk fisik yang sama. Beberapa contoh *card game* yang umum dikenal, yaitu UNO dan *Cards Against Humanity*.



Gambar 2.23 *Card Game*
Sumber: CardGamer.com (2023)

2.2.8.1 *Card Game*

Saat ini, terdapat banyak jenis permainan *card game* yang bisa dimainkan. Menurut Pagat, terdapat empat jenis kategori permainan

kartu, yaitu *Card Exchange*, *Outplay*, *Patience*, dan *Hand Comparison*. Keempat jenis *card game* tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. *Card Exchange*

Card Exchange adalah kategori *card game* yang juga dikenal sebagai *Drafting Card Game*. Kategori *card game* ini dimainkan dengan adanya penukaran kartu yang dimiliki oleh seorang pemain dengan pemain lainnya. Tujuan seorang pemain dalam kategori permainan kartu ini adalah untuk mengumpulkan kartu atau agar dapat menciptakan kombinasi kartu yang spesifik. Salah satu contoh *card game* di dalam kategori *card exchange* adalah *Happy Families*.



Gambar 2.24 *Card Exchange*
Sumber: Creative Flow Collective (2012)

2. *Outplay*

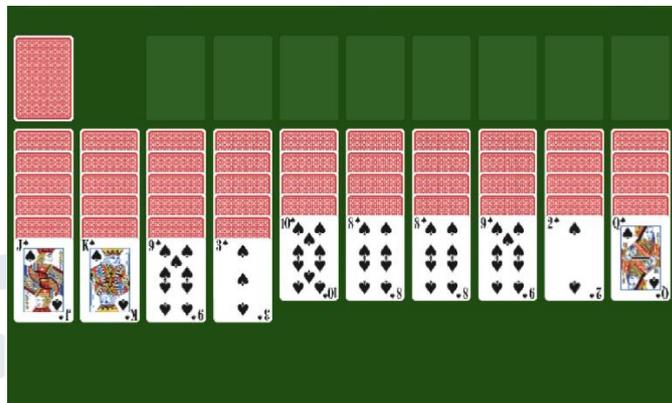
Outplay adalah kategori *card game* yang paling populer dan terbesar di dunia. Dalam kategori ini, setiap pemain diberikan sekumpulan kartu dan proses permainan dilakukan secara bergilir. Seorang pemain dapat memainkan beberapa kartu sekaligus agar mendapatkan poin. Sebaliknya, permainan dapat dianggap selesai jika satu atau beberapa pemain sudah kehabisan kartu untuk dimainkan. Salah satu contoh yang paling populer dari kategori *card game* ini adalah UNO.



Gambar 2.25 *Outplay Card Game*
Sumber: UNO (2025)

3. *Patience*

Patience merupakan kategori *card game* dimana para pemain dapat menyusun set kartu ke dalam suatu urutan. Jenis permainan *card game* ini dilakukan dengan memindahkan dan mengurutkan beberapa kartu ke urutan tertentu sesuai dengan urutan yang berlaku. Salah satu contoh *card game* di dalam kategori *patience* adalah kartu Solitaire.



Gambar 2.26 *Patience Card Game*
Sumber: Classicgamesandpuzzles.com (2025)

4. *Hand Comparison*

Kategori *card game* ini merupakan salah satu *card game* dimana kurang terjadi permainan dalam proses bermain. Di dalam jenis permainan kartu ini, pemain membandingkan kartu yang mereka miliki dengan pemain lain. Jenis permainan kartu ini

juga dapat dilakukan dengan menarik kartu dan memutuskan jika seorang pemain memenangkan *game* atau mengalami kekalahan. Salah satu contoh *card game* di dalam kategori *hand comparison* adalah Poker.



Gambar 2.27 *Hand Comparison Card Game*
Sumber: Oregonsportsnews.com (2019)

2.3 Anjing

Anjing (*Canis lupus familiaris*) adalah mamalia yang telah mengalami domestikasi dari serigala abu-abu sejak ribuan tahun lalu. Proses domestikasi ini menjadikan anjing sebagai hewan peliharaan yang setia dan memiliki hubungan erat dengan manusia. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), anjing dapat didefinisikan sebagai binatang menyusui yang biasa dipelihara untuk menjaga rumah, berburu, dan lain sebagainya.

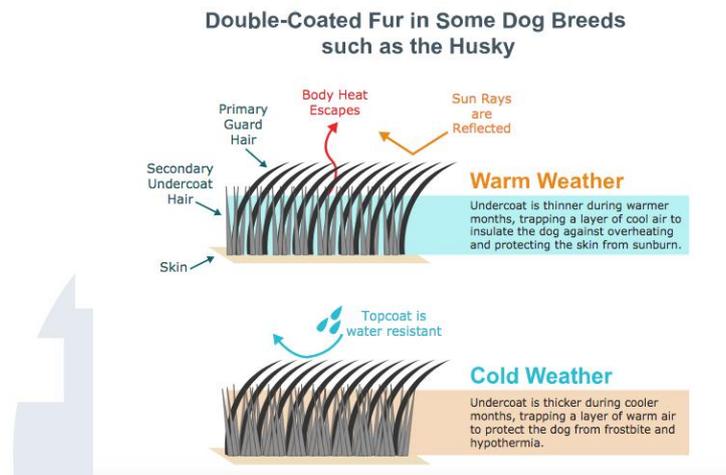
2.3.1 Jenis Bulu Anjing

Menurut Palika (2007) di bukunya yang berjudul “*The Howell Book of Dogs*”, jenis rambut anjing dapat dibagi menjadi lima jenis kategori (h. 61), antara lain:

1. *Double Coat*

Anjing dengan tipe rambut *double coat* memiliki dua lapisan rambut tebal yang terdiri dari rambut lapisan luar (*outer coat*) dan rambut lapisan bawah (*undercoat*). Rambut lapisan luar memiliki tekstur yang kasar, lebih panjang, kedap air, dan pertumbuhannya memakan waktu yang lama. Sedangkan, rambut lapisan bawah memiliki

tekstur yang lebih lembut, pendek, dan tumbuh lebih cepat dari rambut lapisan luar.



Gambar 2.26 Lapisan rambut anjing *double – coated*
Sumber: Huskyadvisor.com (2025)

Ketika rambut anjing dengan jenis rambut *double coat* dicukur, maka yang tersisa adalah rambut lapisan bawah atau *inner coat*. Rambut lapisan bawah pada anjing *double coat* berfungsi untuk meregulasi suhu tubuh mereka agar tetap hangat di cuaca dingin dan sejuk di cuaca panas. Anjing *double coat* memerlukan perawatan rambut (*grooming*) yang intensif karena lapisan rambutnya yang tebal. Hal ini dilakukan untuk membuang rambut – rambut mati pada lapisan bawah rambut anjing. Selain itu, dengan perawatan rambut yang intensif, penampilan anjing juga dapat terlihat lebih rapi dan menarik.

Dikutip dari American Kennel Club, menurut Jennifer Bishop-Jenkins (2024), seorang *groomer* anjing bersertifikat asal Amerika Serikat, terdapat empat jenis *double coat* pada ras anjing, antara lain:

a.) ***Short Double Coats***

Lapisan rambut luar (*outer coat*) pada jenis anjing *short double coat* berfungsi untuk melindungi anjing ini dari cuaca dingin. Rambut pada anjing *short double coat* tidak perlu dicukur. Namun, pemilik anjing harus melakukan *grooming* pada anjingnya setiap

minggu untuk menghilangkan bulu yang rontok, karena anjing akan sering merontokkan bulu bagian dalam (*undercoat*). Ras anjing yang memiliki *short double coat*, yaitu Labrador Retriever, Greater Swiss Mountain Dog, Cardigan Welsh Corgi, dan Pembroke Welsh Corgi.



Gambar 2.27 *Short double-coated dogs*
Sumber: American Kennel Club (2024)

b.) *Medium Double Coats*

Pada anjing dengan tipe rambut *medium double coat*, pemilik harus melakukan *grooming* pada rambut anjing setiap minggu agar dapat mencegah rambut kusut dan menghilangkan bulu yang rontok. Ras anjing yang termasuk ke dalam kategori jenis rambut *medium double coat*, yaitu anjing penggembala ternak seperti Border Collie dan Australian Shepherd.



Gambar 2.28 *Medium double-coated dogs*
Sumber: Chewy.com (2025)

c.) *Long Double Coats*

Anjing dengan jenis rambut *long double coat* memiliki lapisan rambut atas yang datar dan kedap air serta lapisan bulu bawah (*undercoat*) yang tebal. Ras anjing yang termasuk ke dalam kategori *long double coat* adalah anjing pekerja (*working dog*) seperti Newfoundland, Bernese Mountain Dog, Great Pyrenees, dan Saint Bernard.



Gambar 2.29 *Long double-coated dogs*
Sumber: Britannica (2025)

d.) *Triple or Arctic Coats*

Menurut Bishop-Jenkins, ras – ras anjing yang memiliki jenis rambut ini bergantung pada lapisan rambut bawah (*undercoat*) tambahan untuk membantu mereka menjaga kehangatan tubuh di suhu yang sangat dingin. Beberapa ras anjing dengan tipe rambut *triple* atau *arctic coat*, yaitu anjing Pomeranian, Samoyed, American Eskimo Dog, dan Alaskan Malamute.



Gambar 2.30 *Triple or Arctic-coated dogs*
Sumber: American Kennel Club (2024)

2. *Single Coat*

Anjing dengan tipe rambut *single coat* hanya memiliki satu lapisan rambut, yaitu rambut luar atau *outer coat*. Mayoritas dari anjing *single coat* memiliki jenis rambut yang sama pada seluruh tubuhnya. Anjing *single coat* jarang mengalami kerontokan karena rambutnya yang tidak terlalu tebal. Beberapa contoh ras anjing yang termasuk ke dalam kategori *single coat*, yaitu; Rottweiler, Bulldog, Beagle, Dachshund, dan Pitbull.



Gambar 2.31 *Single-coated dogs*
Sumber: Palika (2007)

3. *Smooth Coat*

Anjing dengan jenis rambut halus (*smooth coat*) memiliki tipe rambut yang sangat pendek. Anjing *smooth coat* tidak memerlukan perawatan rambut yang intensif sehingga dapat dibilang bahwa anjing

ini termasuk *low maintenance*. Beberapa contoh ras anjing dengan jenis rambut smooth coat, yaitu: Dalmatian, Doberman, dan Boxer.



Gambar 2.32 *Smooth-coated dogs*
Sumber: Palika (2007)

4. *Wire Coat*

Anjing dengan jenis rambut *wire coat* memiliki tipe rambut yang bergelombang dan memiliki tekstur yang kasar. Selain itu, mereka juga memiliki lapisan luar (*outer coat*) yang kasar dan lapisan bawah (*undercoat*) yang lembut. Perawatan rambut pada anjing *wire coat* harus menggunakan teknik *hand-stripped* untuk mempertahankan warna dan tekstur rambut. Beberapa contoh ras anjing *wire coat*, yaitu; Scottish Terrier dan Schnauzer.



Gambar 2.33 *Wire-coated dogs*
Sumber: Palika (2007)

5. *Curly Coat*

Anjing dengan jenis rambut *curly coat* memiliki tipe rambut yang keriting. Perawatan rambut pada anjing *curly coat* memerlukan teknik tertentu dalam proses *grooming*-nya. Beberapa contoh ras anjing *curly coat*, yaitu; Poodle dan Bichon Frise.



Gambar 2.34 *Curly-coated dogs*
Sumber: Palika (2007)

2.3.2 Perawatan Anjing

Perawatan anjing dilakukan tidak hanya untuk memperindah penampilan anjing, hal ini juga untuk menjaga kesehatan, kenyamanan, dan kelangsungan hidup anjing. Secara umum, perawatan anjing dapat dibagi menjadi empat jenis, antara lain; *grooming*, aktivitas, pengecekan kesehatan, dan nutrisi.

2.3.2.1 *Grooming*

Menurut Santoso & Budiana (2014) dalam buku “*Agriflo: Anjing*”, terdapat beberapa detail dan standar dalam *grooming* yang harus dipenuhi oleh seorang pemilik anjing. Di dalam buku “*Howel Book of Dogs*”, terdapat empat dasar tahapan *grooming* yang harus diketahui oleh pemilik (h. 69), antara lain:

1. **Membersihkan mata, telinga, dan gigi anjing**

Sebelum melakukan *grooming* rambut, bagian mata, telinga, dan gigi anjing harus dibersihkan terlebih dahulu agar seluruh bagian anjing dapat terawat dengan baik.

2. **Memotong dan merapikan kuku anjing**

Saat memotong kuku anjing, pemilik harus memerhatikan gerak – gerak dan bahasa tubuh anjing karena bagian kuku anjing memiliki banyak saraf yang sangat sensitif.

3. Menyisir rambut anjing

Sebelum memandikan anjing, pemilik harus menyisir seluruh bagian rambut agar dapat membuang semua rambut mati serta rambut yang kusut atau *matted* pada tubuh anjing.

4. Memandikan anjing

Saat memandikan anjing, pemilik harus memastikan bahwa semua rambut kusut pada tubuh anjing sudah disisir agar proses memandikan menjadi lebih cepat dan efisien.

2.3.2.2 Aktivitas

Anjing *double – coated* seperti Siberian Husky dan Alaskan Malamute umumnya sangat aktif dan menyukai aktivitas luar ruangan terutama ketika cuaca sedang sejuk atau dingin. Namun, jenis anjing ini juga mudah kepanasan ketika cuaca hangat, jadi para pemilik perlu memberikan perhatian ekstra terhadap hidrasi anjing dan memastikan bahwa tempat aktivitas anjing merupakan tempat yang sejuk.

Menurut Royal Canin, dari artikelnya yang dipublikasikan di tahun 2020, anjing pekerja (*working dogs*) seperti anjing *double – coated* memerlukan asupan energi yang disesuaikan dengan intensitas dan durasi aktivitas. Anjing *double – coated* cenderung lebih aktif dan butuh jalan rutin. Sebuah studi di Inggris yang dilakukan pada tahun 2021 oleh *The University of Liverpool* menunjukkan bahwa anjing peliharaan (termasuk *double – coated*) biasanya berjalan lebih dari 30 menit per hari (Pickup, et al., 2021). Selain itu, menurut sebuah riset mengenai kebutuhan aktivitas anjing peliharaan di Swedia, anjing *double – coated* umumnya memiliki otak yang cerdas dan cenderung mudah bosan (Essner, A., et al., 2022). Pelatihan seperti *agility*, *obedience*, dan *scent tracking* sangat sesuai untuk jenis anjing tersebut karena memberikan stimulasi fisik dan mental.

2.3.2.3 Pengecekan Kesehatan

Pemeriksaan rutin saat melakukan perawatan memungkinkan para pemilik untuk menemukan benjolan, ruam, luka, atau infeksi sejak awal, sehingga penanganannya bisa lebih cepat dan efektif. Beberapa klinik bahkan melaporkan bahwa para *groomer* profesional sering menemukan masalah kesehatan anjing sebelum pemilik menyadarinya.

Selebihnya, masalah rambut pada anjing sering kali berhubungan dengan masalah defisiensi nutrisi seperti omega – 3 dan omega – 6, vitamin A, dan biotin. Pemeriksaan kesehatan dapat mengidentifikasi tanda defisiensi, seperti bulu kusam atau rontok yang dapat diatasi melalui rekomendasi diet atau suplemen dari dokter hewan.

Kondisi lapisan rambut anjing sering menjadi indikator awal masalah kesehatan seperti hipotiroidisme, diabetes, atau penyakit metabolik. Dengan dilakukannya pemeriksaan rutin, dokter hewan dapat melakukan evaluasi menyeluruh terhadap lapisan rambut & kulit anjing, sehingga gejala awal berbagai penyakit sistemik bisa terdeteksi lebih cepat.

2.3.2.4 Nutrisi

Berdasarkan NRC & FEDIAF, anjing dewasa dengan aktivitas rendah – sedang memerlukan sekitar 95 sampai 125 kcal/kg^{0.75} per hari. Anjing dengan kebutuhan aktivitas yang tinggi seperti *sheep dogs* dan *sled dogs* memerlukan 150 sampai 175 kcal/kg^{0.75}, hingga 860 sampai 1.240 kcal/kg^{0.75} dalam kondisi ekstrem.

Untuk makronutrien, lemak menjadi sumber energi utama bagi anjing. Pada anjing olahraga atau *sport*, kebutuhan lemak melebihi 50 persen dari jumlah kalori yang dibutuhkan anjing. Untuk protein, anjing yang aktif memerlukan protein sebanyak 24 sampai 30 persen dari bahan kering % (DM), nutrisi ini diperlukan untuk pemulihan dan pemeliharaan massa otot anjing.

Jenis vitamin & mineral yang penting bagi anjing *double – coated*, antara lain; Selenium, zinc, tembaga, vitamin E, vitamin C, vitamin B, dan vitamin D. Vitamin – vitamin ini berperan dalam pemulihan jaringan, regenerasi otot, dan kesehatan kulit anjing.

Essential fatty acids seperti omega-3 dan omega-6 memiliki peran penting dalam menjaga kesehatan kulit dan bulu anjing. Kekurangan suplemen ini dapat menimbulkan bulu kusam, kasar, dan kerontokan abnormal pada anjing.

Selain nutrisi diatas, beberapa anjing *double – coated* juga memerlukan suplemen khusus karena keperluan nutrisi mereka yang berbeda. *Joint support* merupakan nutrisi yang dapat meningkatkan ketahanan sendi, seperti glukosamin atau chondroitin yang sering direkomendasikan untuk anjing dewasa & senior. Antioksidan (vitamin E/C), adaptogen (ekstrak herbal), dan suplemen elektrolit saat latihan intens tinggi dapat membantu pemulihan dan daya tahan anjing.

Terakhir, air sangat diperlukan oleh anjing, terutama saat dan setelah melakukan aktivitas. Namun, para pemilik juga harus menghindari hidrasi berlebihan sebelum melakukan *jogging* atau *running* agar anjing tidak terlalu kembung karena kelebihan mengonsumsi air saat beraktivitas.

2.4 Penulisan yang Relevan

Berdasarkan teori yang telah dijabarkan oleh penulis diatas sebagai tinjauan literatur, berikut merupakan penulisan relevan yang dapat membantu penulis dalam perancangan media informasi mengenai perawatan anjing dengan jenis rambut *double – coated*.

Tabel 2.1 Penulisan yang Relevan

No.	Judul Penulisan	Penulis	Hasil Penulisan	Kebaruan
1.	Perancangan Aplikasi Perawatan dan Kesehatan	Michael	Penilaian dan <i>feedback</i> pada <i>beta test</i> , menjadi kesimpulan akhir	<ul style="list-style-type: none"> Penulis menyediakan informasi dalam

	Hewan Peliharaan Anjing dan Kucing (2023)		penulis bahwa aplikasi perawatan dan kesehatan hewan peliharaan anjing dan kucing dengan UI dan UX yang <i>user friendly</i> mampu menjadi alat bantu dalam merawat dan menjaga kesehatan hewan peliharaan, sehingga para pemilik hewan peliharaan dapat mengurangi kelalaian dalam merawat dan menjaga kesehatan hewan peliharaan mereka.	bentuk permainan kartu atau <i>card game</i> <ul style="list-style-type: none"> • Perancangan penulis lebih fokus dan spesifik terhadap perawatan anjing <i>double-coated</i>
2.	Perancangan <i>Motion Graphic</i> Mengenai <i>Grooming</i> pada Anjing Peliharaan (2021)	Caroline Charity Callista	Dari hasil pengumpulan data yang telah dilakukan oleh penulis kepada remaja, masih banyak yang merasa kesulitan dan belum paham sepenuhnya mengenai langkah-langkah <i>grooming</i> yang baik dan benar.	<ul style="list-style-type: none"> • Penulis menyediakan informasi dalam bentuk permainan kartu atau <i>card game</i> • Perancangan penulis lebih fokus dan

				spesifik terhadap perawatan anjing <i>double - coated</i>
3.	Perancangan Buku Interaktif Panduan Pemeliharaan Anjing bagi Anak Usia 6-10 Tahun (2021)	Yudhi Chandra Saputra, Maria Nala Damajanti, Cindy Muljosu marto	Hasil penulisan menunjukkan bahwa kualitas hidup pemilik hewan peliharaan berada di kategori tinggi. Bagi para pemilik hewan dengan kualitas hidup yang tinggi untuk dapat mempertahankan kondisi kualitas hidup yang dimiliki, dan bagi pemilik hewan yang memiliki kualitas hidup pada kategori rendah untuk dapat melakukan upaya dalam meningkatkan kualitas hidup, salah satunya dengan membangun hubungan kelekatan	<ul style="list-style-type: none"> • Penulis menyediakan informasi dalam bentuk permainan kartu atau <i>card game</i> • Target audiens perancangan penulis adalah kalangan remaja akhir (17-25 tahun) • Perancangan penulis lebih fokus dan spesifik terhadap perawatan anjing

			dengan hewan peliharaannya.	<i>double - coated</i>
--	--	--	--------------------------------	----------------------------

Dari beberapa penulisan yang telah tertera di tabel, penulis sadar bahwa telah banyak orang yang melakukan penulisan terhadap perawatan anjing peliharaan di Indonesia. Namun, penulisan yang mereka lakukan tidak dilakukan spesifik ke anjing dengan jenis rambut *double – coated*. Selain itu, media yang mereka rancang sebagai solusi permasalahan juga berupa aplikasi, *motion graphic*, dan buku interaktif, dimana penulis memilih media *card game* sebagai solusi permasalahan. Oleh karena itu, dengan adanya beberapa penulisan yang dapat mendukung topik permasalahan yang telah diambil, penulis ingin merancang sebuah *card game* sebagai media informasi interaktif untuk memberikan ilmu serta *insight* yang berharga mengenai perawatan anjing *double – coated* bagi pemilik anjing di Indonesia, khususnya bagi pemilik anjing di kalangan remaja akhir.

