

LAPORAN TUGAS AKHIR  
PENCIPTAAN KARYA SENI

**“JUNGLE QUEST”  
EDUKASI PENGETAHUAN UMUM  
LIMA BINATANG LANGKA INDONESIA DALAM  
PERMAINAN KARTU**



**Hizkia Kurniawijaya Hanz**  
NIM 1500138033

**PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI  
JURUSAN TELEVISI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2019**

**“JUNGLE QUEST”  
EDUKASI PENGETAHUAN UMUM  
LIMA BINATANG LANGKA INDONESIA DALAM  
PERMAINAN KARTU**

LAPORAN TUGAS AKHIR  
untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Ahli Madya  
Program Studi D-3 Animasi



Disusun oleh:

**Hizkia Kurniawijaya Hanz**  
NIM 1500138033

**PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI  
JURUSAN TELEVISI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2019**

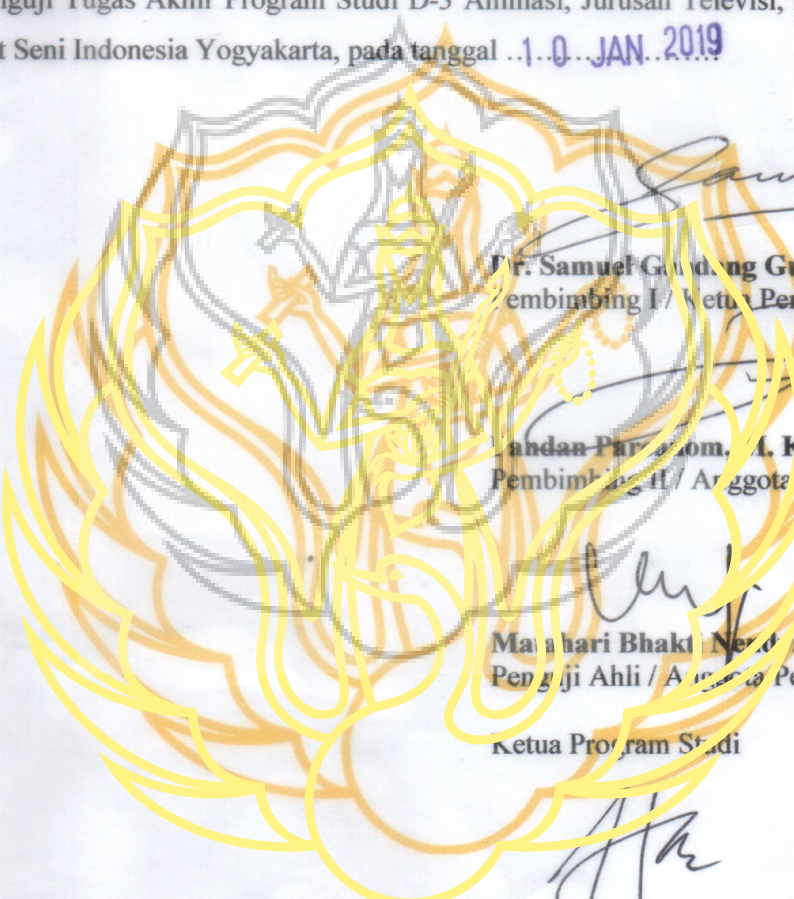
## HALAMAN PENGESAHAN

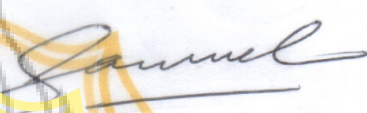
Laporan Tugas Akhir yang berjudul:

**“JUNGLE QUEST”  
EDUKASI PENGETAHUAN UMUM  
LIMA BINATANG LANGKA INDONESIA DALAM PERMAINAN KARTU**


Disusun oleh:  
**Hizkia Kurniawijaya Hanz**  
NIM 1500124033

Pameran, penayangan, dan laporan Tugas Akhir karya seni animasi telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal **10 JAN 2019**

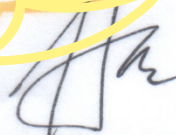


  
**Dr. Samuel G. Gunanto S.Kom., M.T.**  
Pembimbing I / Ketua Penguji

  
**Sandan P. Kom., M. Kom.**  
Pembimbing II / Anggota Penguji

  
**Mahari Bhakti Nendana, M.T.**  
Pengji Ahli / Anggota Penguji

**Ketua Program Studi**

  
**Tanto Hartoko, M.Sn.**  
NIP 19710611 199803 1 002



## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan di bawahini,

Nama : Hizkia Kurniawijaya Hanz  
No. Induk Mahasiswa : 1500138033  
Judul Tugas Akhir : **“JUNGLE QUEST” EDUKASI  
PENGETAHUAN UMUM LIMA BINATANG  
LANGKA INDONESIA DALAM PERMAINAN  
KARTU**

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penciptaan Karya Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacud dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 28 Desember 2018  
Yang menyatakan

Hizkia Kurniawijaya Hanz  
NIM 1500138033



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang mahapengasih dan mahapenyayang, sehingga proses perjalanan menuju mata kuliah Tugas Akhir berjalan lancar.

Tugas akhir ini akan mengakhiri masa perkuliahan di D-3 Animasi, dan menjadi awal yang baru sebuah perjalanan kehidupan selanjutnya.

Karya Tugas Akhir penciptaan game berjudul “Jungle Quest” diciptakan dengan sepuh upaya, game dengan teknik permainan kartu ini memberi informasi umum tentang lima hewan langka Indonesia. Penciptaan karya game dengan tema permainan kartu atau *Card game* ini tentu menguras waktu, tenaga, hingga biaya. Dengan dukungan banyak pihak, game ini dapat tercipta.

Oleh karena itu, diucapkan banyak terima kasih atas dukungan dari banyak pihak yang telah membantu dan mendukung terselesaikannya game “Jungle Quest”. Ucapan terima kasih diberikan kepada :

1. Almater kebanggaan, Institute Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Retor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Marsudi, S.Kar., M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam.
4. Tanto Harthoko, M.Sn., selaku Ketua Program Studi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam.
5. Dr. Samuel Gandang Gunanto S.Kom., M.T. selaku Dosen Pembimbing I.
6. Pandan Pareanom Purwacandra, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing II.

7. Staf pengajar dan seluruh karyawan Prodi Animasi, Fakultas Seni Media Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Kedua orang tua serta saudara tercinta yang telah memberikan dukungan moril maupun materil untuk menuntut ilmu,  
sehingga karya Tugas Akhir dan penulisan laporan dapat terselesaikan.
9. Rekan-rekan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian Tugas Akhir hingga penulisan laporan masih terdapat banyak kesalahan dan kekurangan, akan tetapi semoga segala usaha yang telah dilakukan dapat bermanfaat bagi semua, sebagai ilmu yang bermanfaat, barokah dan menambah khasanah ilmu pengetahuan.

Yogyakarta, .....

**Hizkia Kurniawijaya Hanz**

## ABSTRAK

Di era permainan digital ini, *cardgame* (permainan kartu) cukup sulit untuk menemukan pasar, dikarenakan usaha yang harus dikeluarkan, dan biaya produksi yang tidak sedikit. Dibandingkan dengan game digital yang hanya butuh diunduh dari apps store dan dapat dimainkan dimanapun tanpa mengeluarkan uang bahkan gratis.

Menurut data komunitas boardgame di website boardgame.id, jumlah hantusias pemain boardgame di Indonesia tahun 2017 ini semakin bertambah karena semakin banyak developer-developer indie yang mulai membuat boardgame dengan ide-ide kreatif dan menarik, sehingga menarik perhatian para peminat boardgame untuk mencoba dan bermain.

Berdasarkan data tersebut penulis mengajukan rancangan penciptaan permainan kartu yang bisa dimainkan oleh orang-orang kalangan tertentu dengan tema edukasi informasi hewan langka Indonesia. *Jungle Quest* bertujuan antara lain memberikan informasi mengenai pengetahuan umum lima hewan langka Indonesia, sekaligus melatih ketangkasan ingatan pemain.

Kata kunci : *Cardgame, Game, Jungle Quest*

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan & Manfaat.....	3
D. Sasaran.....	3
E. Indikator Capaian Akhir	
1. Desain Game.....	3
2. Desain kartu.....	4
3. Tata Cara Bermain.....	4
BAB II EKSPLORASI	
A. Landasan Teori.....	5
1. <i>Trick-taking</i> .....	6
2. <i>Matching game</i> .....	6
3. <i>Comparing Games</i> .....	7
4. <i>Solitaire Games</i> .....	7
5. <i>Drinking Games</i> .....	7
B. Tinjauan Karya	
1. Referensi <i>Layout</i> Kartudan Gameplay : Yu Gi Oh.....	8
2. Referensi <i>tema</i> permainan : <i>Animal Kaizer</i> .....	9



3. Referensi <i>Gameplay</i> : 41 Remi.....	9
---	---

### BAB III PERANCANGAN

A. Konsep.....	10
B. Dokumen Konsep.....	10
1. Deskripsi Game.....	10
2. Game Technical.....	10
3. Komponen Game.....	11
4. Dimensi Komponen.....	11
C. Merancang Muka Kartu.....	
1. Kartu Orangutan.....	11
2. Kartu Harimau Sumatra.....	12
3. Kartu Badak Jawa.....	13
4. Kartu Komodo.....	13
5. Kartu Kasuari.....	14
D. Merancang Belakang Kartu.....	14
E. Prototype.....	15

### BAB IV PERWUJUDAN

A. Tahap Perwujudan.....	
1. Praproduksi.....	16
a. Konsep.....	16
b. Layout.....	16
c. <i>Game rule</i> .....	16
2. Produksi.....	
a. Design.....	17
1) Membuat desain <i>backcard</i> .....	17
2) Membuat desain ilustrasi binatang.....	17
a. Orangutan.....	17
b. Harimau Sumatra.....	18
c. Badak Jawa.....	18
d. Komodo.....	18

e. Kasuari.....	19
3) Membuat <i>Frontcard</i> .....	19
a. Orangutan.....	19
b. Harimau Sumatra.....	20
c. Badak Jawa.....	20
d. Komodo.....	20
e. Kasuari.....	21
4) Membuat desain panduan bermain.....	21
5) Membuat desain packaging.....	21
6) Membuat <i>flowchart</i> .....	22
b. <i>Mock-up</i> .....	23
c. Alpha Testing.....	23
d. Cetak.....	23
3. Pascaproduksi	
a. <i>Final Render Asset</i> .....	23
1) <i>Backcard</i> .....	23
2) <i>Frontcard</i> .....	24
a. Orangutan.....	24
b. Harimau Sumatra.....	25
c. Badak Jawa.....	25
d. Komodo.....	26
e. Kasuari.....	26
3) Panduan permainan.....	26
4) <i>Packaging</i> .....	26
b. <i>Packaging</i> .....	28
c. <i>Public Testing</i> .....	28
d. <i>Promo</i> .....	28

## BAB V PEMBAHASAN

### A. Elemen Formal

1. Prosedur.....	29
------------------	----

2. Aturan.....	29
B. JadwalPersiapandanProduksiTugasAkhir.....	30
C. RancanganBiaya.....	32
BAB VI PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	34
B. Saran.....	34
DAFTAR PUSTAKA.....	35
LAMPIRAN.....	36



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo <i>Yu Gi Oh</i> .....	8
Gambar 2.2 Poster <i>Animal Kaizer</i> .....	8
Gambar 2.3 Game 41 katuremi.....	9
Gambar 3.1 DesainKartu Orangutan.....	11
Gambar 3.2 DesainKartuHarimau Sumatra.....	12
Gambar 3.3 DesainKartuBadakJawa.....	13
Gambar 3.4 DesainKartu Komodo.....	13
Gambar 3.5 DesainKartuKasuari.....	14
Gambar 3.6 Desain <i>Backcard</i> .....	14
Gambar 3.7 Desain <i>Prototype Gameplay</i> .....	15
Gambar3.8VariasiJumlahPemain.....	15
Gambar 4.1Proses pembuatandesain <i>Backcard</i> .....	17
Gambar4.2 Proses pembuataniustrasi Orangutan .....	17
Gambar4.3 Proses pembuataniustrasiHarimau Sumatra.....	18
Gambar4.4 Proses pembuataniustrasiBadakJawa .....	18
Gambar4.5 Proses pembuataniustrasi Komodo .....	18
Gambar4.6 Proses pembuataniustrasiKasuari.....	19
Gambar4.7 Proses pembuatandesain <i>frontcard</i> Orangutan.....	19
Gambar4.8 Proses pembuatandesain <i>frontcard</i> HarimauSumatra.....	20
Gambar4.9 Proses pembuatandesain <i>frontcard</i> BadakJawa.....	20
Gambar 4.10Proses pembuatandesain <i>frontcard</i> Komodo .....	20
Gambar 4.11Proses pembuatandesain <i>frontcard</i> Kasuari.....	21
Gambar 4.12Proses pembuatandesainpanduanbermain.....	21
Gambar 4.13Proses pembuatandesain <i>packaging</i> .....	22
Gambar 4.14Bagan <i>flowchart</i> .....	22
Gambar 4.15 <i>DesignBackcard</i> .....	24
Gambar 4.16 <i>DesignKartu</i> Orangutan.....	24
Gambar 4.17 <i>DesignKartu</i> Harimau Sumatra.....	25

Gambar 4.18 <i>Design</i> KartuBadakJawa.....	25
Gambar 4.19 <i>Design</i> Kartu Komodo.....	26
Gambar 4.20 <i>Design</i> KartuKasuari.....	26
Gambar 4.21 <i>Design</i> panduanpermainan.....	27
Gambar 4.22 <i>Design</i> packaging.....	27



## DAFTAR TABEL

Tabel b.1 Jadwal pembuatan <i>cardgame</i> “ <i>Jungle Quest</i> ” .....	30
Tabel c.1 Biaya kerja tahap produksi <i>cardgame</i> “ <i>Jungle Quest</i> ” .....	32
Tabel c.2 Biaya kerja tahap produksi <i>cardgame</i> “ <i>Jungle Quest</i> ” .....	32
Tabel c.3 Biaya kerja tahap pasca produksi <i>cardgame</i> “ <i>Jungle Quest</i> ” .....	33
Tabel c.4 Total pengeluaran <i>cardgame</i> “ <i>Jungle Quest</i> ” .....	33





# **BAB I PENDAHULUAN**

## **A. Latar Belakang**

Game atau permainan adalah media hiburan yang diciptakan manusia untuk mengisi waktu luang mereka. Seiring waktu game menjadi suatu kebutuhan dan fungsinya mengalami perubahan. Yang pada awalnya permainan sebagai media hiburan, permainan sekarang dapat menjadi media pembelajaran dimana penciptanya mengajarkan hal baru seiring pemainnya bermain. game juga sekarang menjadi cabang olahraga yang bahkan dipertandingkan secara internasional.

Game dewasa ini telah menjadi salah satu cabang hiburan yang bisa dinikmati semua kalangan. Dengan banyaknya kalangan penikmat game, bentuk gamepun bermacam-macam. Game yang sekarang dikategorikan sebagai media hiburan dapat dibagi menjadi dua, yaitu, game berbasis piranti digital, dan game berbasis piranti fisik. Game yang berbasis piranti digital biasa disebut video game, game ini biasa dimainkan di piranti yang mendukung visual dan audio seperti komputer, televisi, dan telepon genggam. Sedangkan game berbasis fisik contohnya adalah permainan papan dan permainan kartu. Perbedaan kedua kategori ini adalah permainan fisik menggunakan media yang nyata dan harus secara manual kita gerakan, sementara kategori video game, semua media yang kita lihat hanyalah virtual dan tidak nyata.

Permainan kartu atau *Cardgame* adalah permainan yang dimainkan dengan kartu sebagai media utamanya. Kartu yang dimainkan biasanya berbahan kertas, berjumlah banyak, memiliki ukuran yang sama dan dengan tampilan depan yang beragam tetapi memiliki tampilan belakang yang sama atau seragam. Desain seperti ini sangat umum dalam permainan kartu yang sebenarnya memiliki fungsi untuk mencegah pemain mengetahui kartu pemain lain dari sisi lawan main.

Sejarah permainan kartu yang kita mainkan sekarang ini berasal dari eropa pada akhir tahun 1300. Walaupun permainan kartu eropa menjadi tolak ukur permainan kartu modern saat ini, permainan kartu pertama berasal dari Cina abad ke-9 dinasti *Tang*. Permainan ini sekarang tidak lagi dimainkan dengan kartu

tetapi dengan balok plastik. Permainan ini sekarang lebih dikenal dengan sebutan *Mahjong*.

Permainan kartu dewasa ini dapat kita mainkan tanpa perlu membeli kartu sungguhan, dengan tingkat pengguna smartphone saat ini, kita bisa bermain kartu dimana saja, dengan siapa saja tanpa harus membawa kartu. Permainan kartu sekarang tersedia dalam bentuk digital dan dapat dimainkan secara gratis. Yang pemain perlukan hanya smartphone dan koneksi internet. Kelebihan game kartu digital adalah penggunaannya yang praktis, dapat bermain dengan siapa saja tanpa peduli jarak. Kekurangannya adalah, pemain dapat membeli fungsi tambahan dengan uang, atau bahkan bermain curang dengan aplikasi tertentu. Contoh game kartu digital antara lain, solitaire, poker, uno, dsb.

Permainan kartu fisik yang sekarang masih menarik bagi kalangan anak muda adalah permainan Uno, permainan menggunakan kartu remi sudah mulai jarang dimainkan kalangan muda jaman sekarang, jangankan di Indonesia, di luar negeri pun permainan kartu remi lebih banyak dimainkan kalangan orang tua dan hanya di acara atau tempat perjudian kasino seperti Las Vegas.

Game edukasi adalah permainan yang bertujuan menambah pengetahuan pemainnya. Karena game edukasi adalah permainan, maka diharuskan memberi kesan menghibur pada pemain, walaupun memiliki tujuan lain yaitu menambah pengetahuan pada pemainnya.

Game "*Jungle Quest*" sendiri dibuat dengan konsep edukasi anak tentang informasi umum lima hewan langka asli Indonesia. Konsep ini bertujuan memberi informasi kepada pemain tentang hewan asli Indonesia, secara khusus lima hewan Indonesia yang terancam punah, yaitu, orangutan, harimau Sumatra, komodo biawak, badak jawa, dan burung kasuari. Hewan-hewan tersebut penulis pilih secara khusus untuk mewakili pulau yang berbeda di Indonesia.

Game jungle quest ini selain menambah pengetahuan pemain tentang lima hewan langka asli Indonesia, pemain juga diharap mempelajari semangat bersaing, sportifitas dalam bermain dan menambah ketangkasan otak untuk mengingat.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan yang sudah diuraikan di latar belakang dapat ditarik beberapa rumusan masalah :

1. Permainan yang ada di *gadget* adalah masalah utama karena jaman sekarang *gamedigital* sangat gampang untuk dimainkan
2. Permainan edukasi dalam media permainan kartu di Indonesia masih sedikit dan kurang diminati.

## **C. Tujuan dan Manfaat**

Tujuan dari penciptaan karya *cardgame* “Jungle Quest” ini adalah untuk memberikan hiburan untuk pemainnya, serta untuk membangkitkan era *Cardgame* ke kalangan masyarakat modern yang cenderung lebih memilih gadget sebagai media bermain. Manfaatnya bagi orang adalah untuk memberikan pilihan permainan dari banyaknya jenis permainan papan di Indonesia

## **D. Sasaran**

*Consumer Group* menurut demografis, game “Jungle Quest” adalah sebagai berikut:

1. Usia : Anak-anak 10 Tahun sampai Dewasa
2. Jenis kelamin : Laki – laki dan Perempuan
3. Pendidikan : Latar pendidikan apapun
4. Status Sosial : Semua kalangan
5. Negara : Indonesia
6. Bahasa : Indonesia

## **E. Indikator Capaian Akhir**

Capaian akhir yang akan dicapai adalah suatu produk *Cardgame* dengan dimensi kartu 12 cm x 7 cm dan berjumlah 35 buah.

1. Desain Game  
Game “Jungle Quest” merupakan game kartu atau *Cardgame* yang memiliki cara bermain yang simple tergantung pemainnya. Namun ide

utama game ini adalah pemain berlomba mengumpulkan 6 dari 7 kartu hewan. Di awal permainan semua kartu akan di kocok kemudian setiap pemain akan mendapat 6 kartu, sisa kartu akan disebar rapi secara tertutup. Setiap giliran pemain akan mengambil 1 kartu yang sudah di sebar tadi dan membuang 1 kartu kembali ke kumpulan kartu yang disebar secara tertutup juga. Pemenang game ini adalah pemain pertama yang mengumpulkan 6 jenis kartu dari 1 hewan. Permainan berakhir ketika salah satu pemain menang. Pemain yang kalah adalah pemain yang paling sedikit megumpulkan kartu dari 1 jenis hewan.

## 2. Desain Kartu

Desain kartu berbentuk persegi panjang dengan ukuran 12 cm x 7 cm, bagian depan kartu berisi nama hewan dan salah satu info dari tujuh info tentang hewan tersebut, ilustrasi dari info, dan bingkai yang menyesuaikan karakter hewan tersebut. Bagian belakang kartu berisi nama permainan dengan background bertema hutan.

## 3. Tata cara bermain ( *Game Rule* )

Tata cara bermain atau biasanya disebut *Game Rule* adalah hal yang penting di dalam permainan papan , karena dengan adanya petunjuk ini , para pemain jadi mengerti cara bermain dan aturan gamenya secara detail.