

CARD GAME NJELAJAH SEBAGAI MEDIA PROMOSI WISATA ALAM KABUPATEN BLITAR UNTUK KALANGAN MUDA USIA 15-25 TAHUN

Ratna Marsa Nafiah¹,

R. Hadapiningrani Kusumohendarto, M. Ds²

^{1,2}Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia

Email: marsaaacc26@gmail.co.id¹

Keywords : Pandemic¹, Tourism², Card games³, Promotion⁴

Abstrack

The COVID-19 pandemic has had a negative impact on several tourism sectors, resulting in a decrease in the number of visitors and a lack of maintenance at several tourist sites, especially at natural attractions in Blitar Regency. Although COVID-19 has ended, the negative impacts caused previously did not immediately disappear. Against this background, this research and design aims to design and test the "Njelajah" card game as a medium for promoting natural tourism in Blitar Regency for young people aged 15-25 years. The methods used include observation, data collection from the internet, and a design thinking approach. The design stages consist of empathize, define, ideate, prototype, and test. The test results show that this game is effective and informative as a promotional media, helping the target audience to be more familiar with natural tourist destinations in Blitar Regency. The "Njelajah" card game is expected to be an innovative and entertaining promotional tool, and support the increase in the number of visitors and local economic growth.

I. PENDAHULUAN

Pariwisata merupakan salah satu sektor ekonomi yang sangat berpengaruh dan memainkan peran penting dalam mendorong pertumbuhan ekonomi. Banyak daerah yang memiliki potensi pariwisata yang belum dimanfaatkan untuk meningkatkan ekonomi lokal. Objek wisata dan daya tarik wisata adalah suatu bentukan dan fasilitas yang berhubungan, yang dapat menarik wisatawan atau pengunjung untuk datang ke suatu daerah atau tempat tertentu (Helpiastuti, 2018). Sehingga mau tidak mau, pengembangan wisata selalu diarahkan dengan daya tariknya.

Kabupaten Blitar adalah wilayah yang terletak di Provinsi Jawa Timur, Indonesia, memiliki beragam objek wisata dengan potensi perkembangan yang baik. Kabupaten Blitar menawarkan berbagai jenis objek wisata, termasuk wisata sejarah, alam, rekreasi, dan budaya, yang masing-

masing memiliki daya tarik unik. Namun, pandemi COVID-19 telah berdampak negatif pada beberapa sektor pariwisata, yang mengakibatkan penurunan jumlah pengunjung dan kurangnya pemeliharaan di beberapa lokasi wisata, khususnya pada objek wisata alam.



Gambar 1. Wisata alam Telaga Rambut Monte
Sumber: Dokumen Pribadi

Meskipun COVID-19 telah selesai, dan beberapa sektor pariwisata telah dibuka kembali, dampak negatif yang ditimbulkan sebelumnya tidak langsung menghilang, bahkan pada beberapa sektor wisata hal ini masih berlanjut. Tak hanya berkurangnya minat wisatawan karena penutupan sementara lokasi wisata, kurangnya awareness di kalangan masyarakat, khususnya generasi muda, juga menjadi kendala dalam menarik minat wisatawan untuk berkunjung. Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan media promosi yang inovatif dan menarik.

Permainan kartu atau yang lebih dikenal dengan *card game*, merupakan sebuah jenis permainan yang berupa kartu sebagai media permainannya (Gunawan & Obed, 2019). Melalui mekanisme permainan yang interaktif, *card game* ini bertujuan untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan minat generasi muda untuk mengunjungi destinasi wisata secara langsung. Dengan meningkatnya jumlah wisatawan, diharapkan sektor wisata alam di Kabupaten Blitar dapat kembali pulih dan memberikan dampak positif bagi perekonomian lokal. *card game* ini diharapkan dapat menjadi dorongan dalam membangun ekosistem wisata yang berkelanjutan di Kabupaten Blitar.

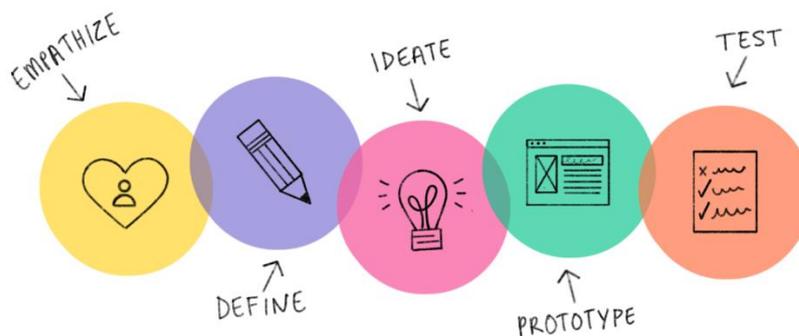
Media *card game* dipilih karena potensinya dalam memengaruhi emosi para pemain. Aspek visual *card game*, yang diwujudkan melalui kartu-kartu bergambar, berperan sebagai media penyampai pesan. Ilustrasi pada kartu-kartu tersebut mengandung makna spesifik yang dirancang untuk menarik perhatian dan melibatkan pemain. *Card game* menawarkan kombinasi ilustrasi dan mekanisme permainan yang dapat membangkitkan suasana hati tertentu, seperti relaksasi dan antusiasme. Mekanisme permainan yang sederhana dan mudah dipahami berkontribusi pada terciptanya pengalaman bermain yang menyenangkan.

Perancangan ini mengajukan *card game* sebagai media promosi yang diharapkan mampu

merepresentasikan suasana dan kondisi wisata alam di Kabupaten Blitar. Melalui permainan yang interaktif dan edukatif, diharapkan dapat meningkatkan minat dan kesadaran masyarakat akan keindahan alam Blitar. *Card game* dan ilustrasi digabungkan untuk memperkenalkan wisata alam suatu daerah, dan hal ini masih jarang dilakukan oleh sektor pariwisata di Indonesia. Oleh karena itu, diperlukan adanya upaya perancangan *card game* yang memperkenalkan wisata alam di Kabupaten Blitar untuk kalangan muda 15 tahun keatas agar dapat mengetahui dan tertarik untuk mengunjungi wisata alam yang mungkin sebelumnya belum diketahui.

II. METODE PENELITIAN / PERANCANGAN:

Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode penelitian kualitatif deskriptif dan design thinking. Metode penelitian deskriptif kualitatif adalah suatu pendekatan penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena yang diteliti secara mendalam dengan fokus pada deskripsi, interpretasi, dan pemahaman makna dari data yang diperoleh. Menurut Moleong dalam laporan Hasmi (2021), pendekatan deskriptif kualitatif yaitu pendekatan penelitian dimana data-data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar-gambar dan bukan angka. Data-data tersebut dapat diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, foto, dokumentasi pribadi, catatan, dan dokumentasi lainnya.



Gambar 2. 5 tahapan design thinking

Sumber: <https://dibimbing.id/en/blog/detail/5-tahapan-design-thinking-2022>

Metodologi design thinking merupakan pendekatan solusi yang digunakan untuk memecahkan masalah. Terdapat 5 elemen penting dalam metode design thinking menurut Sari dkk, dalam laporan Satria dkk (2023), yaitu:

1. *Empathize*

Langkah awal dari design thinking adalah empati (*empathize*), yaitu memahami dengan empatik mengenai masalah yang sedang terjadi untuk kemudian dipecahkan.

2. *Define*

Pada langkah ini, semua informasi yang diperoleh dari tahap empati dikumpulkan, dianalisis,

dan disintesis untuk menentukan masalah inti yang akan diidentifikasi. Tahap *define* ini sangat berguna dalam menyelesaikan masalah, karena masalah sudah ditetapkan.

3. *Ideate*

Tahap *ideate* adalah tahap dimana ide-ide dihasilkan. Semua ide akan dikumpulkan untuk menyelesaikan masalah yang telah ditetapkan pada tahap *define*.

4. *Prototype*

Pada tahap *prototype*, versi kecil produk atau layanan dengan beberapa fitur akan dibuat. Hal ini dilakukan untuk menguji solusi masalah yang dihasilkan pada tahap sebelumnya. *Prototype* dapat diuji oleh penulis maupun orang lain. Jika ada masukan, maka *prototype* akan diperbaiki kembali sehingga tercipta *prototype* yang lebih baik.

5. *Test*

Pada tahap testing atau pengujian akan digunakan untuk melakukan perubahan dan penyempurnaan pada produk dengan tujuan untuk mengatasi masalah dan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai produk dari perspektif pengguna.

III. PEMBAHASAN.

3.1 Kabupaten Blitar

Kabupaten Blitar terletak di Provinsi Jawa Timur, Indonesia. Kabupaten ini memiliki beragam objek wisata dengan potensi perkembangan yang baik, termasuk wisata sejarah, alam, rekreasi, dan budaya. Setiap jenis objek wisata di Kabupaten Blitar memiliki daya tarik yang unik. Sektor pariwisata daerah harus dapat meningkatkan pendapatan daerah, meningkatkan perekonomian masyarakat, serta ramah terhadap lingkungan (Rahma & Primasworo, 2018). Namun, pandemi COVID-19 berdampak negatif pada sektor pariwisata, menyebabkan penurunan jumlah pengunjung dan kurangnya pemeliharaan di beberapa lokasi wisata, salah satunya pada sektor pariwisata alam.

Menurut Hadi, dalam laporan Apsari dkk (2020) Dampak pandemi COVID-19 juga menurunkan target Pendapatan Asli Daerah (PAD) di sektor wisata Kabupaten Blitar. Penurunan PAD di sektor pariwisata adalah dampak dari kebijakan pemerintah dalam upaya pencegahan COVID-19. Penurunan PAD juga disebabkan karena status zona merah di Kabupaten Blitar yang meningkat, sehingga pemerintah mengeluarkan surat edaran dengan menutup sementara semua tempat hiburan dan tempat wisata. Tujuan dari penutupan ini adalah untuk memutus rantai penyebaran COVID-19.

3.2 Promosi

Promosi merupakan bagian penting dari strategi pemasaran, sedangkan tujuan promosi

yaitu untuk membantu tercapainya tujuan pemasaran dan tujuan perusahaan secara lebih luas (Mulyana, 2019). Dalam konteks ini, media promosi yang efektif dapat membantu menstabilkan jumlah pengunjung dan meningkatkan pertumbuhan bisnis secara signifikan. Penyesuaian media promosi dengan perilaku konsumen dan penjadwalan yang tepat sangat penting untuk mencapai tujuan tersebut.

3.3 Media Card game

Card game "Njelajah" dirancang sebagai alat promosi untuk wisata alam Kabupaten Blitar, dengan target audiens remaja dan dewasa muda berusia 15-25 tahun.

3.3.1 Pengertian Card game

Permainan kartu atau yang lebih dikenal dengan *card game*, merupakan sebuah jenis permainan yang berupa kartu sebagai media permainannya (Gunawan & Obed, 2019). Kartu-kartu ini biasanya memiliki gambar, simbol, atau teks tertentu yang digunakan sesuai dengan aturan permainan yang telah ditentukan. Permainan kartu dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih dan sering kali melibatkan strategi, keberuntungan, dan keterampilan sosial.

3.3.2 Alasan Pemilihan Media Card game

Pemilihan *card game* sebagai media promosi didasarkan pada beberapa alasan berikut:

1. Interaktivitas

Card game menawarkan interaksi langsung antar pemain, yang dapat menciptakan pengalaman yang menyenangkan. Interaksi ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan keterlibatan pemain terhadap materi promosi.

2. Fleksibilitas dan Kreativitas

Desain dan tema *card game* dapat disesuaikan dengan karakteristik dan keunikan destinasi wisata. Dalam kasus Kabupaten Blitar, *card game* dapat dirancang dengan gambar dan informasi tentang keindahan alam, sehingga memberikan gambaran yang menarik bagi pemain.

3. Daya Tarik Visual

Desain visual yang menarik pada kartu dapat meningkatkan daya tarik permainan. Gambar-gambar destinasi wisata alam pada kartu dapat memberikan gambaran yang menarik dan mendorong keinginan untuk mengunjungi tempat tersebut.

4. Popularitas di Kalangan Remaja dan Dewasa Muda

Card game merupakan salah satu jenis permainan yang populer di kalangan remaja dan dewasa muda. Dengan demikian, *card game* "Njelajah" diharapkan dapat

menjangkau target audiens secara efektif.

Melalui mekanisme permainan yang interaktif, *card game* ini bertujuan untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan minat generasi muda terhadap destinasi wisata alam secara langsung, sehingga dapat membantu target audiens lebih mengenal destinasi wisata alam di Kabupaten Blitar dan memberikan ketertarikan untuk berkunjung.

3.4 Analisa Data Metode Kualitatif Deskriptif

3.4.1 Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data yang dilaksanakan secara langsung di lapangan dengan menentukan hal yang dibutuhkan dan mencatat semua yang berkaitan dengan penelitian (Hanyfah dkk., 2022). Observasi pada perancangan ini dilakukan penulis dengan mengunjungi beberapa wisata alam yang telah ditentukan, untuk mencari kesimpulan dari masalah atau dampak yang ditimbulkan COVID-19 terhadap beberapa wisata alam yang terdampak. Dari observasi ini, penulis mendapatkan data yang diperlukan sebagai media promosi, yaitu spot-spot foto yang menarik dari wisata alam yang dapat ditonjolkan.



Gambar 3. Hasil observasi pada beberapa wisata alam
Sumber: Dokumen Pribadi

3.4.2 Internet

Internet merupakan teknik pengumpulan data dengan mengakses website yang ada. Website yang dipilih harus terpercaya, agar data yang diambil tidak keliru (Amanda dkk., 2019), penulis menggunakan metode ini untuk mendukung perancangan aset desain pada *card game*.

3.5 Analisa Metode Perancangan *Design Thinking*

Selain menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dalam perancangan *card game* Njelajah sebagai media promosi wisata alam kabupaten Blitar ini, penulis juga menggunakan metode perancangan atau pendekatan *design thinking*. *Design thinking*

merupakan pendekatan yang berfokus pada manusia terhadap inovasi yang diambil dari perangkat perancang untuk mengintegrasikan kebutuhan orang-orang, kemungkinan teknologi, dan persyaratan untuk kesuksesan bisnis (Maharani dkk., 2023), terdapat 5 elemen penting dalam metode design thinking, yaitu:

3.5.1 *Empathize*

Dalam tahap *empathize*, penulis melakukan pendekatan dengan mengunjungi beberapa sektor pariwisata alam di Kabupaten Blitar. Selama proses ini, penulis juga berinteraksi dengan penduduk sekitar yang memiliki mata pencaharian di salah satu lokasi wisata, yaitu Telaga Rambut Monte. Contoh nyata adalah Ibu Endah, seorang penjual makanan di lokasi wisata, yang mengungkapkan bahwa dampak dari COVID-19 terus berlanjut hingga saat ini, mengakibatkan penurunan jumlah pengunjung dibandingkan sebelum pandemi. Akibatnya, pendapatan yang dihasilkan juga mengalami penurunan yang signifikan.

Penulis juga mengamati bahwa pengunjung wisata alam jarang berasal dari kalangan kalangan muda (remaja), dengan mayoritas pengunjung adalah orang dewasa dan anak-anak kecil. Berdasarkan hasil pendekatan tersebut, penulis melanjutkan dengan mengevaluasi berbagai upaya promosi yang telah dilakukan oleh pengelola sektor wisata. Dapat disimpulkan bahwa media promosi yang digunakan belum efektif dalam menarik minat kalangan muda (remaja) untuk mengunjungi wisata alam yang ada di daerah tersebut.

3.5.2 *Define*

Data yang telah dikumpulkan pada tahap *empathize*, kemudian dianalisis untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada menggunakan analisis SWOT. Analisis SWOT adalah cara sistematis untuk mengidentifikasi faktor-faktor dan strategi yang paling cocok (Yatminiwati, 2019), sedangkan SWOT merupakan singkatan dari *Strength* (Kekuatan), *Weakness* (Kelemahan), *Opportunities* (Peluang), dan *Threats* (Ancaman). Metode ini digunakan untuk merangkum masalah yang ada dan mengidentifikasi strategi atau solusi yang mungkin. Dengan analisis SWOT, berbagai kemungkinan yang dapat terjadi setelah implementasi solusi untuk masalah tersebut dapat diproyeksikan.

| <i>Strength</i> | <i>Weakness</i> | <i>Opportunities</i> | <i>Threats</i> |
|-----------------------------------|----------------------------|---|---|
| • Keindahan alam yang beragam dan | • Minat generasi muda pada | • Keindahan Wisata Alam, merupakan daya | • Persaingan destinasi wisata lain yang lebih |

| | | | |
|--|---|--|--|
| <p>indah, seperti pantai, pegunungan, dan telaga.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penduduk lokal yang ramah, sehingga meningkatkan pengalaman wisata yang positif. • Keanekaragaman wisata alam yang menawarkan pengalaman yang berbeda-beda. | <p>pariwisata alam yang perlu ditingkatkan agar lebih tertarik untuk berwisata ke wisata alam.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Media promosi yang kurang efektif, dan belum berhasil menarik minat generasi muda, bahkan pada beberapa wisata alam, belum memiliki media promosi. | <p>tarik utama yang dapat menarik wisatawan untuk berkunjung. Dengan promosi yang tepat, keindahan alam ini dapat menjadi magnet bagi wisatawan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengembangan Media Promosi <i>Card game,</i> menawarkan pendekatan yang unik dan interaktif. Permainan ini dapat dirancang untuk menonjolkan berbagai aspek keindahan alam, sehingga meningkatkan kesadaran dan keinginan untuk berkunjung . | <p>populer di kalangan generasi muda.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kondisi ekonomi yang tidak stabil akibat pandemi bisa mempengaruhi kemampuan dan keinginan masyarakat untuk berwisata. • Tren wisata yang terus berubah dapat mengancam keberlanjutan popularitas wisata alam jika tidak diadaptasi dengan cepat. |
|--|---|--|--|

Tabel 1. Analisis SWOT
 Sumber: Dokumen Pribadi

Berdasarkan analisis tersebut, disimpulkan bahwa dalam merancang solusi untuk permasalahan ini, pendekatan yang akan digunakan adalah menggunakan *card game* sebagai sarana untuk mempromosikan wisata alam. *Card game* ini dirancang dapat dimainkan pada remaja mulai ada usia 12 tahun, namun untuk target audien difokuskan untuk usia 15-25 tahun. Pemilihan usia pada rentang ini didasarkan pada pengelompokan usia psikologis manusia yang menunjukkan bahwa remaja pada usia ini sedang aktif mengeksplorasi identitas diri, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, dan cenderung tertarik pada aktivitas yang menawarkan tantangan dan kegiatan sosial yang menyenangkan. Melalui *card game* ini, diharapkan dapat menarik minat mereka untuk mengunjungi dan mengapresiasi keindahan alam Kabupaten Blitar. Selain berfungsi sebagai alat promosi, *card game* dipilih karena memiliki manfaat seperti memperkuat interaksi sosial antar pemain, yang dapat meningkatkan kepercayaan diri, mengurangi isolasi sosial, dan menangkal perasaan kesepian yang berpotensi memicu pemikiran negatif. Bermain *card game* juga dapat meningkatkan solidaritas dengan teman, keluarga, atau pasangan.

3.5.3 *Idiate*



Gambar 5. Mood board
Sumber: Dokumen Pribadi

c. *Style Pooling*

Setelah pengumpulan ide pada *moodboard*, penulis juga melakukan *pooling* atau pemungutan suara untuk menentukan style ilustrasi yang akan digunakan dalam perancangan. Berikut merupakan beberapa pilihan *style* yang penulis ajukan dalam *pooling* menggunakan *google form* :



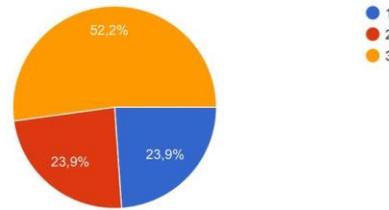
Gambar 6. Pilihan *Style*
Sumber: Dokumen Pribadi

Setelah melakukan *pooling* dengan jumlah 46 responder, yang merupakan target audien dari perancangan (kalangan muda dengan usia 15-25 tahun), maka didapatkan hasil pilihan paling banyak pada *style* nomor 3.

Nah, kali ini ada 3 macam style gambar, menurut kamu mana sih yang cocok buat *board game* untuk target audien di rentang usia kamu?

Salin

46 jawaban



Gambar 7. Hasil Pooling
Sumber: Dokumen Pribadi

d. Konsep Verbal

Perancangan *card game* untuk mempromosikan wisata alam Kabupaten Blitar akan menggunakan judul "Njelajah". Judul ini secara simbolis menggambarkan proses eksplorasi dan penemuan keindahan alam daerah tersebut. Istilah "Njelajah", berasal dari bahasa Jawa, mencerminkan konsep petualangan dan eksplorasi. *Card game* ini dikonsepsikan untuk mengajak pemainnya mengeksplor berbagai destinasi alam Kabupaten Blitar, meningkatkan pengetahuan mereka mengenai keunikan serta keindahan alam, dan merangsang apresiasi terhadap lingkungan alam di sekitarnya.

Menurut Rustan dalam laporan Saarani & Hidayatullah (2021), tipografi menghubungkan komunikasi dan informasi yang tidak berdiri sendiri secara eksklusif. Tipografi yang digunakan untuk judul pada *card game* ini adalah jenis huruf dekoratif yang dirancang khusus oleh penulis. Tipografi ini dipilih untuk menciptakan kesan yang menyenangkan dan tidak terlalu formal atau kaku, sehingga cocok dan menarik bagi kalangan muda. Ilustrasi seperti potongan tanah dengan motif titik-titik dan papan petunjuk yang berisi nama pantai dan telaga, yang ditempatkan di sekitar judul, dirancang untuk menciptakan atmosfer petualangan dan eksplorasi dalam wisata. Beberapa sudut dilengkapi dengan ilustrasi rumput dan bunga untuk menambahkan nuansa alami. Pendekatan desain ini menggunakan bahasa Indonesia sebagai komunikasi dengan gaya bahasa yang sesuai dengan audiens target, yaitu kalangan muda usia 15-25 tahun.



Gambar 8. Tipografi Judul *Card game*

Sumber: Dokumen Pribadi

e. Konsep Visual

Skema warna untuk *card game* ini akan menggunakan palet yang terang namun juga mencakup beberapa nuansa yang lebih gelap untuk mencocokkan referensi foto-foto wisata yang digunakan sebagai acuan. Penggunaan warna-warna ini bertujuan untuk memberikan kesan modern dan menarik, dengan warna-warna cerah yang tidak terlalu mencolok serta nuansa gelap yang tidak terlalu suram.

3.5.4 *Prototype*

Prototype adalah tahap di mana serangkaian ide atau konsep kreatif dari tahap *ideate* diubah menjadi sesuatu yang nyata atau dapat dilihat. Dalam perancangan *card game* "Njelajah", aturan permainan didasarkan pada *card game* "Exploding Kittens" dengan peningkatan interaktivitas antar pemain dan penyesuaian aturan untuk mencapai tujuan perancangan *card game* ini. Sebagai contoh, terdapat kartu-kartu lokasi wisata dengan symbol-simbol tertentu yang harus dikumpulkan untuk mencapai kemenangan dalam permainan.



Gambar 9. Box Packaging Card game
Sumber: Dokumen Pribadi

Dalam *card game* Njelajah, terdapat tiga jenis kartu, yaitu kartu lokasi, kartu aksi dan kartu hukuman. Kartu lokasi terdiri dari empat jenis lokasi wisata dengan masing-masing jenis memiliki empat kartu. Setiap kartu lokasi memiliki simbol yang berbeda-beda (X, O, Δ, □). Tujuan permainan ini adalah setiap pemain bergiliran mengambil kartu acak yang ada dalam tumpukan untuk mengumpulkan empat kartu lokasi dengan empat simbol yang berbeda. Proses ini berlanjut hingga hanya ada satu pemain yang tidak berhasil mengumpulkan kartu dengan simbol yang lengkap, yang kemudian dianggap kalah dan permainan berakhir.

Berikut merupakan komponen yang terdapat dalam *card game* "Njelajah" :

a. Kartu Lokasi

Kartu lokasi dalam permainan ini mencakup foto, nama lokasi, dan sedikit informasi mengenai wisata alam tersebut. *Card game* ini mencakup 8 lokasi wisata, masing-masing lokasi memiliki 4 kartu dengan foto dan simbol yang berbeda. Oleh karena itu, total kartu lokasi dalam permainan ini berjumlah 32 kartu dengan ukuran 6,35 cm x 8,8 cm.



Gambar 10. Kartu Lokasi

Sumber: Dokumen Pribadi

Adapun penggunaan simbol X, O, Δ, □ pada kartu lokasi adalah untuk membedakan setiap kartu, dan juga simbol-simbol tersebut sering digunakan pada permainan-permainan lain, seperti tombol pada *gamestick*.

b. Kartu Aksi

Kartu aksi dalam permainan ini berfungsi untuk membantu pemain dalam mengumpulkan kartu lokasi. Terdapat 9 jenis kartu aksi dalam *card game* ini, masing-masing jenis memiliki fungsi dan jumlah yang berbeda. Pada setiap kartu aksi, sudah memiliki simbol dan penjelasan apa fungsi dari kartu tersebut.



Gambar 11. Kartu Aksi

Sumber: Dokumen Pribadi

c. Kartu Hukuman

Terdapat 10 jenis hukuman yang ada pada kartu jenis ini. Kartu hukuman dalam permainan ini berfungsi untuk membantu pemain menentukan hukuman bagi pemain yang kalah pada akhir permainan.



Gambar 12. Kartu Hukuman

Sumber: Dokumen Pribadi

d. Tata cara permainan

- Cara bermain

Di dalam tumpukan kartu terdapat kartu aksi dan kartu lokasi, dengan setiap jenis lokasi wisata terdiri dari 4 kartu yang masing-masing memiliki simbol berbeda (X, O, Δ, □). Dalam permainan ini, setiap pemain secara bergiliran mengambil kartu dengan tujuan mengumpulkan 4 kartu lokasi, masing-masing dengan simbol yang berbeda. Proses ini berlanjut sampai hanya tersisa satu pemain yang tidak berhasil mengumpulkan kartu dengan simbol yang lengkap, yang kemudian dianggap kalah, dan permainan pun berakhir.

- Persiapan

Untuk memulai permainan, tentukan jumlah jenis kartu lokasi berdasarkan jumlah pemain yang ikut serta. Salah satu jenis lokasi akan dikurangi satu kartu simbol, sehingga pemain terakhir tidak dapat mengumpulkan 4 kartu secara lengkap, yang akan mengakhiri permainan.

Contoh:

| Jumlah pemain | Jumlah jenis lokasi | Jumlah Kartu Lokasi |
|---------------|---------------------|---------------------|
| 3 | 3 | 11 |
| 4 | 4 | 15 |
| 7 | 7 | 27 |

Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

1. Keluarkan kartu “UUAPESS” dari *deck* kartu terlebih dahulu.
2. Kocok sisa kartu dan bagikan 3 kartu tertutup kepada setiap pemain.
3. Masukkan kembali kartu “UUAPESS” ke dalam *deck* kartu sejumlah pemain dikurangi satu, kemudian kembalikan sisa kartu ke dalam kotak.
4. Kocok tumpukan kartu (*deck*) dan letakkan dalam posisi tertutup di tengah meja. Ini akan menjadi tumpukan kartu tarikan.
5. Pilih seorang pemain untuk memulai permainan. Pemilihan dapat dilakukan melalui metode "Hompimpa" atau secara acak.

- Menjalankan Giliran

Kumpulkan ketiga kartu ke tangan dan lihat kartunya. Lakukan salah satu dari opsi berikut:

1. Lewat

Tidak memainkan kartu.

2. Bermain

Mainkan satu kartu dengan meletakkannya secara terbuka di atas tumpukan kartu buangan dan ikuti instruksi pada kartu tersebut. (Baca teks pada kartu untuk memahami fungsinya.) Setelah mengikuti instruksi pada kartu tersebut, pemain dapat memainkan kartu lainnya. Pemain dapat memainkan sebanyak mungkin kartu yang diinginkan.

3. Melelang

Lelang atau tawarkan salah satu kartu yang dimiliki kepada lawan (mungkin pemain memiliki 2 kartu lokasi dengan simbol yang sama). Kemudian, pilih lawan yang menawarkan penawaran terbaik (lawan dapat memberikan maksimal dua kartu sebagai penawaran).

Akhiri giliran dengan mengambil satu kartu dari tumpukan kartu tarikan (*Draw pile*) ke tangan. Permainan berlanjut ke pemain berikutnya searah jarum jam.

• Mengakhiri Permainan

Pemain terakhir yang tidak berhasil mengumpulkan 4 kartu lokasi akan dianggap kalah dalam permainan dan akan dikenai hukuman.

Pemain tidak akan kehabisan kartu pada tumpukan kartu tarikan karena telah dimasukkan jumlah kartu lokasi yang cukup untuk dikumpulkan oleh semua pemain kecuali satu pemain terakhir.



Gambar 13. Rules Paper

Sumber: Dokumen Pribadi

3.5.5 Test

Ditahap ini, penulis melakukan pengujian dan evaluasi terhadap desain yang telah dibuat melalui *prototype* untuk menilai seberapa efektif dan informatif *card game* sebagai sarana promosi wisata. Pengujian dilakukan beberapa kali bersama sejumlah teman penulis yang berada dalam rentang usia target audiens *card game* ini, yaitu 20-25 tahun. Pengujian dilakukan dalam kurun waktu sekitar 15 menit dengan pemberian instruksi tentang aturan bermain. Pengujian atau *playtest* terus dilakukan hingga penulis menemukan mekanisme yang tepat dan sesuai.



Gambar 14. Dokumentasi *playtest*
Sumber: Dokumen Pribadi

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Card game "Njelajah" dirancang sebagai alat promosi untuk wisata alam Kabupaten Blitar, dengan target audiens remaja dan dewasa muda berusia 15-25 tahun. Berdasarkan perancangan yang telah dilakukan, *card game* ini diharapkan dapat digunakan oleh pengelola pariwisata sebagai sarana promosi yang inovatif dan menghibur untuk lokasi-lokasi wisata di Kabupaten Blitar. Media promosi yang disesuaikan dengan perilaku konsumen dan penjadwalan media yang tepat dapat membantu menstabilkan jumlah pengunjung setiap bulannya dalam setahun, sehingga akan terjadi peningkatan pertumbuhan bisnis yang berarti (Ramadeni & Soewardikoen, 2017). Perancangan *card game* ini dianggap berhasil dalam uji coba permainan, dimana audiens sebagai target atau sasaran perancangan dapat dengan cepat memahami cara bermainnya dan juga memperoleh

pengetahuan tentang destinasi wisata alam serta memberikan ketertarikan berkunjung ke tempat wisata yang ada di Kabupaten Blitar.

4.2 Saran

Dalam proses penulisan dan perancangan *card game* "Njelajah", penulis menyadari adanya beberapa kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan masukan dan saran dari pembaca dan pemain *card game* ini sebagai bagian dari evaluasi untuk pengembangan selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA:

- Amanda, F., Ardianto, D. T., & Erandaru. (2019). Perancangan Board Game sebagai media edukasi pentingnya melindungi Orangutan untuk anak usia 6-10 Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(14), 11–19.
- Anggarini, A., Agnes Natalia Bangun, D., Irpan Saripudin, dan, Studi Desain Grafis, P., Teknik Grafika Penerbitan, J., & Negeri Jakarta, P. (2020). Alternatif Model Penyusunan Mood Board Sebagai Metode Berpikir Kreatif Dalam Pengembangan Konsep Visual. *Journal Printing and Packaging Technology*, 1, 1–7.
- Apsari, R. W., Billah, E. N., & Insani, N. (2020). Dampak Covid-19 Terhadap Pengelolaan Agrowisata Perkebunan Teh Sirah Kencong Kabupaten Blitar sebagai Obyek Wisata Berkelanjutan. *EDUTOURISM Journal Of Tourism Research*, 2(02), 61–72.
<https://doi.org/10.53050/ejtr.v2i02.139>
- Darmawanto, E. (2019). *Desain Komunikasi Visual II Perancangan Identitas Visual*.
- Gunawan, H., & Obed, B. W. A. (2019). Perancangan Card Game Dengan Tema Karakter Superhero Indonesia. *Jurnal DKV ...*, 1–9.
<http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/9739>
- Hanyfah, S., Fernandes, G. R., & Budiarmo, I. (2022). Penerapan Metode Kualitatif Deskriptif Untuk Aplikasi Pengolahan Data Pelanggan Pada Car Wash. *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 6(1), 339–344.
<https://doi.org/10.30998/semnasristek.v6i1.5697>
- Hasmi, L. (2021). Variasi Bahasa Minangkabau Dialek Masyarakat Kenagarian Koto Bangun Dengan Dialek Masyarakat Kenagarian Muaro Paiti Kecamatan Kapur Ix Kabupaten Lima Puluh Kota Provinsi Sumatera Barat. *Inovasi Pendidikan*, 8(1), 54–62.
<https://doi.org/10.31869/ip.v8i1.2567>
- Helpiastuti, S. B. (2018). Pengembangan Destinasi Pariwisata Kreatif Melalui Pasar Lumpur (Analisis Wacana Grand Opening “Pasar Lumpur” Kawasan Wisata Lumpur, Kecamatan Ledokombo, Kabupaten Jember). *Journal of Tourism and Creativity*, 2(1), 13–23.
<https://jurnal.unej.ac.id/index.php/tourismjournal/article/download/13837/7204/>
- Maharani, M., Yulius, Y., & Halim, B. (2023). Perancangan Komunikasi Visual Board Game Pengenalan Destinasi Wisata Kota Palembang Untuk Anak Usia 9-12 Tahun. In *Besaung* :

- Jurnal Seni Desain dan Budaya* (Vol. 8, Issue 1). <https://doi.org/10.36982/jsdb.v8i1.2830>
- Mulyana, M. (2019). Inisiasi VIII Strategi Promosi dan Komunikasi. *Materi Tutorial Online Ekma 4216 Manajemen Pemasaran*, 57–63.
- Rahma, P. D., & Primasworo, R. A. (2018). Strategi Pengembangan Desa Wisata Pesisir di Desa Tambakrejo Kabupaten Malang. *Jurnal Reka Buana*, 3(1), 41–52.
- Ramadeni, S., & Soewardikoen, D. W. (2017). Identitas Visual Dan Media Promosi Wisata Edukasi Jendela Alam. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, 113. <https://doi.org/10.25124/demandia.v2i01.767>
- Saarani, D., & Hidayatullah, T. (2021). Perancangan Kartu Permainan Kesenian Ondel-Ondel. *DIVAGATRA - Jurnal Penelitian Mahasiswa Desain*, 1(2), 155–168. <https://doi.org/10.34010/divagatra.v1i2.5703>
- Satria, D., Indraswari, C. R., Aurellia, P. J., & Sukriyah, S. (2023). Boardgame Business Craft dan Lego Serious Play dengan Pendekatan Design Thinking sebagai Media Mengajar bagi Guru Ekonomi SMA Se-Malang Raya. *Jurnal Inovasi Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(2), 553–548. <https://doi.org/10.54082/jipppm.187>
- Yatminiwati, M. (2019). Manajemen Strategi Buku Ajar Perkuliahan Bagi Mahasiswa. In *Widya Gama Press*.

LINK KARYA

bit.ly/Njelajah_Cardgame

LAMPIRAN

**CARD GAME NJELAJAH SEBAGAI MEDIA PROMOSI WISATA ALAM
KABUPATEN BLITAR UNTUK KALANGAN MUDA USIA 15-25 TAHUN**



Disusun Oleh

**RATNA MARSA NAFIAH
11201054**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
DIPLOMA III/STRATA 1
SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA
(2024)**

Menyetujui
Dosen Pembimbing
Tanggal: 17 Juli 2024

A handwritten signature in black ink, appearing to read "R. Hadapiningrani K.", written over a horizontal line.

R. Hadapiningrani K., M. Ds
NIK. 16083120

**CARD GAME NJELAJAH SEBAGAI MEDIA PROMOSI WISATA ALAM
KABUPATEN BLITAR UNTUK KALANGAN MUDA USIA 15-25 TAHUN**



Tugas Akhir/Skripsi ini telah diuji dan dipertahankan
di hadapan tim penguji Program Studi Desain Komunikasi Visual
Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia

Pada tanggal 17 Juli 2024 di STSRD VISI Yogyakarta

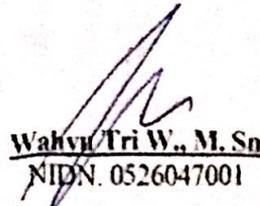
Dewan Penguji

Pembimbing



R. Hadapiningrani K., M.Ds
NIDN. 0524079001

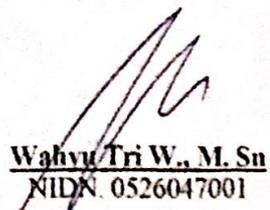
Ketua Penguji



Wahyu Tri W., M.Sn
NIDN. 0526047001

Mengetahui,

Ketua STSRD VISI



Wahyu Tri W., M.Sn
NIDN. 0526047001

Ketua Jurusan

Dwisanto Savogo, M.Ds
NIDN. 0510128401

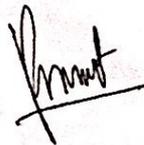
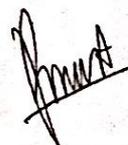
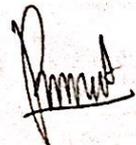
LEMBAR KONSULTASI
BIMBINGAN TUGAS AKHIR
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

NAMA : RATNA MARSA NAFIAH / NIM: 11201054

SEMESTER : GENAP TAHUN AKADEMIK: 2023/2024

JUDUL TA : CARD GAME NJELAJAH SEBAGAI MEDIA PROMOSI WISATA ALAM KABUPATEN BLITAR
UNTUK REMAJA USIA 17-25 TAHUN

PEMBIMBING : R. HADAPININGRANI KUSUMOHENDARTO, M. DS

| TANGGAL | KOREKSI | SARAN | PARAF PEMBIMBING |
|----------------|--|--|---|
| 11/03.....2024 | <ul style="list-style-type: none"> - Perbaiki judul perancangan - Jumlah lokasi wisata perlu penambahan | <ul style="list-style-type: none"> - Memperbaiki judul + - Menambah lokasi wisata |  |
| 28/03.....2024 | <ul style="list-style-type: none"> - Konsultasi jurnal (judul) - Konsultasi daftar lokasi wisata (penambahan) | <ul style="list-style-type: none"> - Melanjutkan jurnal ke pendahuluan. |  |
| 20/04.....2024 | <ul style="list-style-type: none"> - Konsultasi pendahuluan jurnal | <ul style="list-style-type: none"> - Memperkuat Penyelesaian - Dan penambahan kutipan. |  |
| 30/04.....2024 | <ul style="list-style-type: none"> - Konsultasi hasil observasi (foto-foto) yang didapatkan | <ul style="list-style-type: none"> - Melanjutkan Pemilihan style ilustrasi |  |
| 7/05.....2024 | <ul style="list-style-type: none"> - Konsultasi style kartu yang dipilih. - Contoh ilustrasi yang sudah dibuat dg style terpilih | <ul style="list-style-type: none"> - Melanjutkan Pembuatan ilustrasi kartu lokasi |  |

| TANGGAL | KOREKSI | SARAN | PARAF PEMBIMBING |
|----------------|--|--|---|
| 07/06.....2024 | Konsultasi ilustrasi desain belakang kartu. (2 opsi) | - Pooling kepada audien 4/ memilih desain dan warna |  |
| 10/06.....2024 | - Playlect → uji coba game. - Konsultasi slide presentasi - Progres ilustrasi lokasi | - Perbaiki sedikit mekanisme. - Melanjutkan progres ilustrasi |  |
| 19/06.....2024 | - Konsultasi final kartu. ↳ Revisi beberapa kartu. (peletakan ilustrasi) | - ACC desain kartu & naik ke percetakan. ☺ - Mulai jurnal. |  |
| 24/06.....2024 | - Konsultasi pendahuluan jurnal dan metode penelitian - Desain packaging | - Revisi beberapa paragraf dan Melanjutkan Revisi Desain kurang #/Merah. |  |
| 28/06.....2024 | - Konsultasi jurnal - Final Desain packaging. ACC maju sidang | |  |

Ketua Jurusan:

(Dwisanto Sayogo, M. Ds)

Pembimbing,



(R. Hadapiningrani Kusumohendarto, M. Ds)



