

## PERMAINAN KARTU SEBAGAI MEDIA PROMOSI NOVEL: JAKARTA *THE GOLDEN RULE*

Khansa Nabila Nindyaswari<sup>1</sup>, Agam Akbar Pahala<sup>2</sup>  
Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia<sup>1,2</sup>  
nindyaswari@gmail.com<sup>1</sup>, artgambar@gmail.com<sup>2</sup>

---

### INFORMASI ARTIKEL

*Riwayat Artikel*

Diterima: 19-08-2024

Disetujui: 15-10-2024

Publish: 25-10-2024

**Abstract:** *The artist's concern about sales in previous novels became the background for the creation of a card game entitled "Jakarta: The Case". This game is packaged with a role-playing mechanism, namely the player as the OSIS administrator who holds a meeting to find out which two people secretly violate the Golden Rule. The creation process in this work uses the research-led practice method, where the creation practice is based on research conducted by collecting data on the overall storyline of the novel "Jakarta".*

**Keyword:** *Card Game, Promotional Media, Novel, Jakarta*

*Alamat Korespondensi:*

Khansa Nabila

Nindyaswari

nindyaswari@gmail.com

**Abstrak:** Keresahan perupa terhadap penjualan pada novel-novel terdahulu menjadi latar belakang penciptaan permainan kartu dengan judul "Jakarta: The Case". Permainan ini dikemas dengan mekanisme permainan peran, yaitu pemain sebagai pengurus OSIS yang mengadakan musyawarah untuk menemukan siapa dua orang yang diam-diam melanggar Golden Rule. Proses penciptaan dalam karya ini menggunakan metode *research-led practice*, di mana praktik penciptaannya didasari sebuah riset yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data mengenai alur cerita keseluruhan dari novel "Jakarta".

**Kata kunci:** *Permainan Kartu, Media Promosi, Novel, Jakarta*

---

### PENDAHULUAN

Novel Jakarta merupakan sebuah karya fiksi yang mengisahkan kehidupan sehari-hari dua orang tokoh yang merupakan teman sekelas sekaligus rival yang terlibat dalam persaingan ketat untuk memenangkan suara dalam pemilihan ketua OSIS SMA Saka (Airlangga, 2023). Hubungan mereka tentu tak berakhir di sana. Setelah masa pemungutan suara berakhir, konflik-konflik baru bermunculan seiring berjalannya masa jabatan mereka sebagai ketua dan wakil ketua OSIS. Pun, memori masa lalu kembali timbul setelah lama terpendam. Tak mampu menampik perasaan yang turut serta di dalamnya, keduanya mulai mempertanyakan mana yang perlu jadi prioritas antara hati dan pikiran. Alur serta bahasa yang sederhana dan ringan membuat novel ini mudah diterima oleh masyarakat, khususnya oleh

usia remaja yang merasa relate dengan kejadian-kejadian yang ada di dalamnya. Dari novel ini pula, khususnya dari karakter Jaka dan Arta, para pembaca dapat mempelajari bagaimana sikap profesional yang baik ketika mereka menjalin hubungan di balik adanya peraturan yang mengekang. Selain itu, pembaca juga dapat menyerap energi positif dari karakter Arta yang memiliki ambisi besar akan sesuatu yang diminatinya.

Novel ini pertama kali dipublikasikan melalui platform Wattpad pada Oktober 2016, oleh Kansa Airlangga. Kansa Airlangga cukup produktif melahirkan karya tulis melalui platform digital seperti Wattpad, Storial, hingga Cabaca, yang kemudian beberapa karyanya telah dialihwahkan ke dalam bentuk fisik, antara lain "*Boys Do Write Love Letters*"

yang diterbitkan penerbit Grasindo pada tahun 2018, “*Moon and Her Sky*” oleh Elex Media Komputindo pada tahun 2019, “Asa Ailsa” oleh Bentang Pustaka pada tahun 2023, hingga yang terkini adalah “Jakarta” yang diterbitkan oleh Elex Media Komputindo di tahun yang sama dengan “Asa Ailsa”.



Gambar 1. Cover Buku Novel Jakarta  
Sumber: <https://www.goodreads.com>

Diangkatnya novel Jakarta ke dalam penciptaan ini merupakan pilihan yang berangkat dari keresahan sebagai penulis yang merasakan promosi kurang maksimal dari pihak Elex Media Komputindo pada novel terdahulu, yaitu “*Moon and Her Sky*”. Promosi memiliki peranan yang penting dalam sebuah usaha untuk mempertahankan eksistensi produk di lapangan (Adila & Subari, 2024). Berdasarkan penelitian oleh Azizah & Siswahyudianto (2022) menunjukkan bahwa pemilihan strategi marketing yang tepat dapat meningkatkan volume penjualan produk.

Selama hampir empat tahun terakhir sejak kali pertama novel “*Moon and Her Sky*” terbit, pihak penerbit melakukan promosi antara lain berupa pengumuman tanggal terbit, membagikan nukilan novel untuk menarik massa pada minggu-minggu pertama, kemudian beberapa kali menjual novel dengan harga diskon. Setelah diterbitkannya novel “*Moon and Her Sky*” pada Desember 2019, laporan penjualan menyatakan ada 1.101 eksemplar buku terjual dari total cetak sebanyak 2.500 eksemplar, yang berarti hanya ada 44.04% buku terjual dari total eksemplar yang

didistribusikan pada cetakan pertama. Sementara dalam bentuk *e-book*, judul ini terjual sebanyak 43 eksemplar.

Berdasarkan masalah tersebut, dilakukan penelitian penciptaan berupa pengalihan wahan naskah novel “Jakarta” dalam bentuk *card game* atau permainan kartu sebagai strategi promosi. *Card game* dapat digunakan sebagai media promosi yang efektif dalam bentuk edukasi (Gayatri, Putra, & Purnami, 2024). Penelitian oleh Kristianti, Prasida, & Prestiliano (2024) menunjukkan bahwa penggunaan *card game* dapat menarik dan membantu mendekatkan *produk* kepada masyarakat dan calon konsumen secara menyenangkan. Menurut Ambarwati & Tjandrawibawa (2018) untuk menciptakan *card game* edukasi yang efektif, langkah pertama yang harus dilakukan adalah menganalisis empat aspek fundamental: segmentasi pemain target, klasifikasi jenis permainan, penyusunan alur bermain, serta perancangan antarmuka yang ramah pengguna. Dengan mempertimbangkan faktor-faktor ini secara komprehensif, diharapkan produk akhir akan menjadi media pembelajaran yang menyenangkan sekaligus mudah dipahami oleh para pemain.

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh konsep permainan kartu yang ide utamanya diambil dari alur novel Jakarta. Alur novel yang diambil yaitu mengenai pelanggaran *golden rule* dalam OSIS SMA Saka, yang mana merupakan aturan untuk tidak menjalin hubungan asmara antar sesama pengurus. Penelitian ini dilakukan untuk memvisualisasikan permainan kartu sebagai media promosi novel “Jakarta” dengan permainan yang mencakup beberapa komponen seperti: kartu peran, kartu aksi, kartu narasi, dan buku panduan bermain, serta menerapkan operasional pembuatan komponen visual melalui perangkat lunak berbasis desain komunikasi visual seperti Adobe Photoshop dan Adobe Illustrator. Peneliti mengadaptasi kisah dari novel “Jakarta” menjadi sebuah konsep permainan kartu dengan judul “*Jakarta: The Golden*

*Rule*". Secara garis besar, permainan ini memiliki mekanisme permainan yang bersifat kooperatif antar pemain. Tiap pemain perlu mengumpulkan berbagai bukti untuk memecahkan suatu masalah, yaitu pencarian pelaku pelanggaran *golden rule* di dalam lingkup OSIS.

Secara konseptual, faktor yang menjadi latar belakang penciptaan karya ini yaitu internal dan eksternal. Secara internal, sumber inspirasinya merupakan keresahan mengenai kurang maksimalnya promosi pihak penerbit terhadap novel "*Moon and Her Sky*, yang ingin dibenahi pada novel berikutnya, yaitu "Jakarta". Sementara, secara eksternal, sumber inspirasinya adalah perlakuan promosi dari pihak penerbit yang kurang memuaskan dan berdampak pada data penjualan novel. Guna mewujudkan visualisasi pada penciptaan permainan kartu ini, tentunya mengikutsertakan beberapa struktur visual di dalamnya, antara lain unsur-unsur seni rupa seperti garis, warna, dan bentuk (Salam & Muhaemin, 2020).

Unsur-unsur seni rupa yang digunakan membentuk sebuah objek pada komponen-komponen permainan kartu. Garis yang dibuat dalam penciptaan karya ini sendiri merupakan garis nyata dan jelas digambarkan pada tiap objeknya. Warna yang dipakai ialah warna-warna dengan *tone* cenderung cerah namun lembut. Warna yang mendominasi pada tiap komponen merupakan warna merah muda dan ungu, yang peneliti sesuaikan dengan tone warna pada sampul novel "Jakarta". Unsur bentuk terdiri atas ilustrasi objek-objek pada tiap komponen meliputi elemen-elemen yang memiliki keterkaitan dengan permainan dan tema permainan. Operasional yang peneliti lakukan dalam mewujudkan visualisasi permainan kartu dimulai dari tahap praproduksi yang meliputi alat dan bahan, serta teknik dan media.

Penelitian ini dapat memberikan manfaat pada beberapa pihak, antara lain: bagi pemain permainan kartu, konsep dari permainan kartu ini sendiri dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis

dengan cara menyenangkan, yaitu dengan mengikuti alur permainan yang mengharuskan para pemain berdiskusi dan mengumpulkan bukti-bukti melalui alur permainan. Bagi penerbit penelitian ini dapat digunakan sebagai media permainan kartu ini dapat menjadi promosi yang segar untuk novel, pun dapat menjadi referensi bentuk promosi untuk novel lainnya yang akan terbit mendatang. Selain itu, penelitian penciptaan ini dapat dijadikan acuan karya bagi mahasiswa dengan program studi serumpun, yang dapat dikembangkan ke dalam bentuk yang lebih baik di kemudian hari, baik dalam aspek konseptual, visual, maupun operasionalnya.

Referensi peneliti dalam penciptaan permainan kartu ini merujuk pada beberapa permainan papan dan permainan kartu yang sebelumnya sudah ada, seperti *Ultimate Werewolf* yang merupakan permainan interaktif yang terdiri atas dua regu, yaitu penduduk desa atau *villager* dan manusia serigala atau *werewolf* (Salmi, 2021) dan *Warong Wars* yang mengangkat tema mengenai persaingan antara warung-warung yang ada di daerah Surabaya (Yosephin, Hananto, & Indrajaya, 2022). Pada permainan ini, para pemain berperan sebagai penjual yang harus mengumpulkan bahan-bahan makanan untuk kemudian membuat sebuah menu.

## METODE

Peneliti ini menggunakan metode penelitian *research-led practice*. *Research-led practice* merupakan sebuah praktik penciptaannya yang didasari sebuah riset (Hendriyana, 2021). yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data mengenai alur cerita keseluruhan dari novel Jakarta, kemudian menyaring dan mencari konflik yang dapat dijadikan kasus di dalam permainan, hingga terpilihlah satu konflik mengenai the golden rule yang beberapa kali disebutkan di dalam novel.

Riset data diperoleh melalui pendalaman riset pada narasi novel, yakni mengumpulkan poin-poin penting mengenai

alur cerita secara keseluruhan, untuk kemudian dikerucutkan pada konflik yang ikonik dan cukup penting di dalam novel untuk diadaptasi sebagai tema permainan. Peneliti juga melakukan survey yang diisi oleh responden dengan rentang usia 17-25 tahun dengan kriteria utama belum pernah membaca novel terkait sehingga peneliti dapat menyimpulkan efektivitas media promosi ini.

Penelitian ini telah melakukan beberapa tahap eksplorasi yang terdiri dari tiga aspek, yaitu aspek konseptual seputar pembuatan beberapa alternatif sinopsis, aspek visual untuk penentuan logo final, serta aspek operasional untuk menentukan perangkat lunak yang akan peneliti gunakan serta teknik *coloring* dan *shading*. Hasil eksplorasi inilah yang menjadi dasar awal peneliti menciptakan karya jadi. Terdapat kegiatan magang bersama seniman yang berkecimpung di bidang serumpun, yaitu desain komunikasi visual. Uraian data magang meliputi kegiatan magang yang termasuk di dalamnya dijelaskan rencana dan proses berkarya berdasarkan aspek konseptual, visual, dan operasional. Pengumpulan data dari narasumber sendiri dilakukan dengan teknik observasi, wawancara, serta bimbingan yang diuraikan ke dalam *logbook* yang mencakup seluruh kegiatan bimbingan dari awal hingga akhir.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti merancang media hiburan berupa permainan kartu yang dapat dimainkan dengan 5–8 orang pemain. Secara konsep, permainan kartu “*Jakarta: The Golden Rule*” ini berangkat dari keresahan peneliti akan minimnya promosi pada novel sebelumnya, yaitu “*Moon and Her Sky*”, yang berdampak pada angka penjualan. Guna memperkuat korelasi antara permainan kartu dengan novel, maka dihadirkan tokoh utama yang terdapat pada novel “*Jakarta*”, yaitu Jaka dan Arta, sebagai karakter yang peneliti terapkan pada visual kartu pasangan. Pemilihan ini tentunya berdasarkan alur pada novel “*Jakarta*” itu

sendiri, di mana tokoh Jaka dan Arta diam-diam saling memiliki perasaan di balik adanya the golden rule yang berlaku di OSIS. Selain dua tokoh utama, ada pula beberapa tokoh pendamping yang peneliti adaptasi, yaitu tokoh Rendi pada kartu moderator, serta Shafa dan Affan pada kartu pengurus OSIS.



Gambar 2: Logo pada *Card Game*  
Sumber: Khansa Nabila Nindyaswari, 2024

Keseluruhan visual pada permainan kartu ini dibuat dengan teknik yang sama, yaitu digital painting, dengan beragam ukuran pada tiap komponennya. Penentuan warna yang digunakan pada hasil akhir permainan kartu diambil dari warna yang mendominasi ilustrasi pada sampul novel “*Jakarta*” yang sudah lebih dulu terbit pada September 2023 silam.



Gambar 3: Ilustrasi pada Cover Novel “*Jakarta*”  
Sumber: <https://www.goodreads.com>

Perancangan operasionalnya sendiri diawali dengan mengumpulkan referensi dan ide melalui novel “*Jakarta*”, mulai dari mendata adegan-adegan penting, ciri fisik para tokoh, latar tempat dan suasana pada novel, untuk kemudian peneliti angkat

menjadi konsep permainan kartu. Setelah mendapatkan keseluruhan konsep awal, peneliti mulai melakukan sketsa kasar dan pembuatan ilustrasi untuk komponen-komponen yang ada, lalu dilanjutkan dengan merancang hasil akhir keseluruhan komponen. Tahapan-tahapan ini kemudian dilanjutkan ke tahap pascaproduksi di mana hasil akhir desain dicetak pada bahan-bahan dan ukuran yang sudah ditentukan, seperti komponen kartu dicetak pada art carton dengan laminasi *glossy*, *rulebook* dicetak pada bahan kertas HVS, dan kemasan pada bahan *art carton*.

Permainan berjalan dengan sistem cangkulan, di mana tiap pemain akan mengambil kartu yang telah dikocok, lalu menggunakan tiap kartu yang mereka dapatkan sesuai fungsinya. Setelah seluruh kartu habis, maka seluruh pemain sudah harus menyebutkan dua nama orang yang mereka curigai sebagai pelaku pelanggaran *golden rule*. Dua pelaku akan menang apabila mereka tidak dicurigai sebagai pelanggar *golden rule*, namun akan kalah apabila para pengurus OSIS berhasil mendapati mereka sebagai pelakunya. Dari lima alternatif sinopsis yang ada, peneliti menentukan hasil akhir karya menyertakan opsi pertama, yaitu: *“Tidak ada sesama pengurus OSIS yang boleh menjalin hubungan asmara!” Itu adalah ucapan yang secara repetitif Pak Hasan, sang pembina OSIS, katakan. Para pengurus OSIS menyebutnya the golden rule, sebab konsekuensinya tak main-main. Dua orang pengurus yang tertangkap basah menyalahi aturan tersebut, akan lantas dikeluarkan dari OSIS. Namun, belum genap satu periode berjalan, Pak Hasan menduga ada pengurus yang diam-diam menjalin hubungan asmara. Beliau meminta seluruh pengurus berkumpul dan mengadakan musyawarah, mencari siapa pelaku yang menyalahi the golden rule.*



Gambar 4: Desain Card Game  
Sumber: Khansa Nabila Nindyaswari, 2024

Bagian lain yang terdapat pada satuan permainan kartu ini ialah kartu yang terbagi jadi dua jenis, antara lain kartu pemain dan kartu giliran yang masing-masing berukuran 6.5 x 9.5 cm. Ada delapan kartu pemain yang meliputi satu dua kartu pasangan, lima kartu pengurus OSIS, dan satu kartu moderator. Kartu ini diambil oleh para pemain sebelum permainan dimulai, dan bersifat rahasia kecuali untuk moderator dan untuk kedua pelaku yang harus saling membahu mengelabui para pengurus OSIS. Pemain yang mendapatkan kartu moderator bertugas untuk memimpin permainan tanpa berpihak pada kedua tim, baik para pasangan, maupun pengurus OSIS. Kartu pasangan memberikan peran sebagai pelaku pelanggaran *golden rule*, yang mana kedua pemain dengan peran ini harus bersinergi untuk mengecoh pemain lain dan meyakinkan kalau mereka bukanlah pasangan yang berpacaran di OSIS. Tugas pemain yang mendapatkan peran ini adalah mencari tahu dua orang yang melanggar

*golden rule* OSIS untuk memenangkan permainannya. Jika sampai akhir permainan tim pengurus OSIS tidak menemukan siapa yang berpacaran, maka mereka dinyatakan kalah.



Gambar 4: Desain Card Game  
Sumber: Khansa Nabila Nindiyaswari, 2024

Selain itu, ada pula kartu giliran yang menentukan pergerakan tiap pemain pada giliran masing-masing. Kartu giliran sendiri memiliki empat jenis kartu dengan fungsi berbeda-beda pada tiap jenisnya, dan jumlahnya pun bervariasi. Kartu pertama merupakan kartu argumen memberikan kesempatan bagi pemain untuk melakukan pembelaan atau penguatan atas dirinya sendiri. Pemain yang mendapatkan giliran kartu ini harus dengan cerdas meyakinkan atau memanipulasi pemain lain bahwa bukan mereka pasangan yang melakukan pelanggaran. Pemain yang mendapatkan kartu tuduhan memiliki kesempatan untuk menuduh pemain lain sebagai pelanggar *golden rule*. Pemain yang mendapatkan giliran kartu ini tidak diwajibkan menjabarkan alasan atau bukti untuk menuduh seseorang. Jika pasangan dituduh dengan kartu ini, maka ia akan tereliminasi; sebaliknya, jika tuduhannya salah sasaran, permainan akan terus berlanjut. Selanjutnya ada kartu diskusi yang memberikan seluruh pemain waktu selama dua menit untuk bermusyawarah dan saling bertukar pendapat mengenai siapa dua orang yang

melanggar *golden rule* di antara mereka. Pemain tidak wajib membuat keputusan selama rentang waktu tersebut, tapi setidaknya mereka dapat saling menguatkan ‘tuduhan bersama’. Jenis kartu terakhir adalah kartu *hint*, yang mengharuskan moderator memberikan hint atau petunjuk yang disampaikan secara implisit, tidak menyebutkan ciri fisik atau ciri apa pun yang terlalu mudah ditebak.



Gambar 5: Desain Rulebook  
Sumber: Khansa Nabila Nindiyaswari, 2024

Komponen yang juga terdapat di dalam permainan kartu ini adalah rulebook atau buku peraturan. Buku ini memuat beberapa bagian dari permainan, seperti narasi mengenai permainan Jakarta: The Golden Rule, peraturan permainan, cara bermain, serta jenis-jenis kartu yang terdapat di dalam permainan. Setelah hasil final permainan tersedia, peneliti melakukan uji coba permainan kepada dua belas orang terpilih dengan kriteria yang sudah ditentukan sebelumnya. Dari hasil angket yang telah diisi oleh pengguna uji coba, dapat disimpulkan bahwa media promosi novel yang dikemas dalam bentuk permainan kartu cukup efektif, karena konflik yang diangkat menjadi tema permainan merupakan salah satu konflik yang ada di dalam novel, sehingga dapat memberikan gambaran mengenai cerita. Selain itu, pengguna juga menyebutkan bahwa mereka merasakan pengalaman yang berbeda melalui permainan ini, dari yang biasanya hanya melihat promosi novel melalui konten satu arah, kini mereka dapat berinteraksi dengan media itu sendiri.



Gambar 5: Desain *Rulebook*

Sumber: Khansa Nabila Nindyaswari, 2024

Desain kemasan dibuat sesederhana untuk meminimalisasi biaya produksi dan mempermudah pemain ketika menggunakannya. Desain cover atau bagian atas kemasan dibuat dengan dominasi warna krem dan minim teks. Lima tokoh yang ditampilkan pada bagian cover merupakan jajaran peran pemain yang ada pada kartu peran. Di atas para pemain, terdapat logo dari judul permainannya, yaitu “*Jakarta: The Golden Rule*”. Sementara, di bagian atasnya lagi, terdapat tulisan “*Can we catch the golden rule’s violator?*” yang memiliki arti “Apakah kita dapat menangkap pelanggar the golden rule?”, yang menggambarkan garis besar permainan yang mengharuskan para pemain untuk menemukan siapa pelanggar peraturan di dalam kepengurusan OSIS. Pada sisi lain kemasan, terdapat judul permainan yang dimuat dalam bentuk lebih sederhana dari logo aslinya, yaitu tanpa adanya latar belakang berwarna cokelat dengan lis kuning. Desain kemasan ini juga menampilkan rincian isi komponen yang ada di dalam *box*, yang terdiri dari jumlah komponen kartu dan *rulebook*. Hal ini dimaksudkan agar *audience* dapat mengetahui komponen apa saja yang diterima dalam 1 set *box* permainan.

Berikut merupakan tabel rincian rancangan biaya untuk produksi card game sebagai strategi promosi novel “*Jakarta*”:

Tabel 1: Rancangan Biaya Produksi

No	Nama Barang	Harga (Rp)	Jumlah	Total (Rp)
1	Art Carton A3 (kartu)	6.000	2	12.000
2	Art Carton A4 (kemasan)	3.000	1	3.000
3	Laminasi glossy 2 sisi	6.000	3	18.000
4	Jasa potong A3	2.500	3	7.500
5	Cetak HVS A4 ( <i>rulebook</i> )	2.000	1	2.000
Total				42.500

Sumber: Diolah oleh Penulis

Pada rancangan biaya produksi yang dijabarkan, peneliti mematok harga sebesar Rp65,000, per satu set permainan kartu, yang dijual secara terpisah dengan novel terkait. Akan tetapi, jika pembeli berminat untuk membeli permainan kartu satu set dengan novel “*Jakarta*”, maka harga akan semakin tinggi, yaitu Rp150,000, yang sudah termasuk novel seharga Rp85,000.

## KESIMPULAN

Penentuan konsep permainan diawali dengan pengumpulan data dari konten terkait, yaitu novel “*Jakarta*”. Peneliti terlebih dulu mengumpulkan poin-poin penting yang ada pada novel, seperti tema novel, target pasar pembaca, tokoh utama yang ada di depanjang cerita, gaya bahasa, serta konflik yang ada pada novel, untuk kemudian peneliti pilih salah satu konflik paling ikonik yang menjadi ide dasar permainan, yaitu mengenai peraturan “*The Golden Rule*” yang juga menjadi konflik di dalam permainan. Visualisasi permainan kartu dibuat sederhana dengan teknik perwarnaan yang tidak terlalu detail dan kompleks. Hal ini peneliti lakukan untuk menyesuaikan dengan konsep permainan yang ringan dan lebih ditujukan untuk usia remaja dan dewasa muda. Selain itu, peneliti juga menyesuaikan dengan novel “*Jakarta*” sendiri yang memiliki konflik-konflik ringan dan gaya bahasa yang sederhana.

Pemilihan warna yang *soft* dengan nuansa keunguan dibuat menyesuaikan dengan sampul novel yang menampilkan

ilustrasi pemandangan langit dengan lembayung senja. Selama proses pembuatan permainan kartu, peneliti mengeksplorasi beberapa teknik baru, khususnya pada tahap pewarnaan dan pengerjaan detail dari rancangan visual permainan. Selain itu, dieksplorasinya beberapa perangkat lunak selama pembuatannya membuat peneliti lebih memahami kelebihan dan kekurangan masing-masing perangkat lunak yang digunakan. Melalui tahap ini, peneliti memperdalam tiap perangkat lunak dengan lebih detail.

Di luar aspek visual, peneliti pun mengeksplorasi keseluruhan alur permainan, dimulai dari mempelajari alur permainan serupa, kemudian menyesuaikan *gameplay* dengan alur dalam novel, menghadirkan suasana musyawarah selayaknya sedang berada di ruang OSIS. Saran-saran yang dapat peneliti berikan kepada beberapa pihak, antara lain kepada pemain permainan kartu, yaitu adanya penciptaan ini membuka pandangan bagi pemain permainan kartu bahwa permainan kartu tidak hanya menjadi hiburan, melainkan dapat menjadi media promosi yang dikemas dalam bentuk baru. Hal ini dapat dijadikan referensi bagi pemain untuk lebih mengenal produk yang dipromosikan melalui permainan; kepada penerbit, media promosi dalam bentuk yang fresh dan tidak monoton dapat dijadikan inspirasi, yang tentunya perlu disesuaikan dengan buku yang akan dipromosikan.

Media yang tidak pasaran berpotensi membuat calon pembaca lebih tertarik karena memiliki pengalaman baru saat berinteraksi dengan media yang baru. Karya dapat berperan sebagai referensi praktik dalam penciptaan karya seni rupa, serta dapat memberikan inspirasi berkesenian yang tentunya masih sangat bebas untuk dieksplorasi dan diinovasikan ke dalam media yang lebih baik.

## DAFTAR RUJUKAN

Adila, W., & Subari, S. (2024). Peranan Strategi Promosi Pemasaran Terhadap Peningkatan Volume Penjualan. *Jurnal*

*Pengabdian Masyarakat STIA LK (PESAT)*, 3(1), 162-166.

Airlangga, Khansa. (2023). Online, <https://www.goodreads.com/book/show/199325120-jakarta>. Diakses pada 14 Agustus 2024.

Ambarwati, E., & Tjandrawibawa, P. (2018). Membuat Card Game Edukatif Yang Menyesuaikan Keinginan Konsumen. *Jurnal VICIDI*, 8(1). DOI: <https://doi.org/10.37715/vicidi.v8i1.1136>.

Azizah, L. N., & Siswahyudianto, S. (2022). Strategi Digital Marketing Pada Toko Online Shop Nyemil Cemil Tulungagung Dalam Meningkatkan Volume Penjualan. *Jurnal Revenue: Jurnal Ilmiah Akuntansi*, 3(1), 178-186. DOI: <https://doi.org/10.46306/rev.v3i1.89>.

Gayatri, K. S., Putra, G. B. S., & Purnami, P. W. S. (2024). Perancangan Souvenir Kartu Remi “Indonesian Panorama And Culture Series” Sebagai Media Promosi Kebudayaan Indonesia Di Perusahaan Best Indonesian Gift. Skripsi. Online, <https://repo.isi-dps.ac.id/5576/>. Diakses pada tanggal 6 Juli 2024.

Hendriyana, H., & Ds, M. (2022). *Metodologi Penelitian Penciptaan Karya Practice-Led Research and Practice-Based Research Seni Rupa, Kriya, Dan Desain—edisi Revisi*. Penerbit Andi.

Kristianti, C. M. R., Prasida, T. A. S., & Prestiliano, J. (2024). Perancangan Board Game Journey of Bengok Craft sebagai Media Promosi dalam Memperkenalkan Proses Bisnis Bengok Craft. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 24(1), 22-32. DOI: <https://doi.org/10.9744/nirmana.24.1.22-32>.

Salam, S., & Muhaemin, M. (2020). *Pengetahuan Dasar Seni Rupa*. Badan Penerbit UNM.

Salmi, S. W. B. (2021). *Speech Acts Analysis on Communicative Board*

*Game: An Observation Study on Werewolf Board Game* (Doctoral dissertation, Universiti Teknologi Malaysia).

Yosephin, Y., Hananto, B. A., & Indrajaya, F. (2022). Identifikasi Permasalahan Permainan Kartu Waroong Wars. *Prosiding Konferensi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual (KOMA DKV)*, 3, 381-388.