

## Perancangan Card Game Lingkaran Kebiasaan dengan Ilustrasi Komik Strip pada Kehidupan Sehari-hari Remaja

Mohammad Candra Al-Aliyyu<sup>1</sup>, Restu Ismoyo Aji<sup>2</sup>, Mahimma Romadhona<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur  
aliyyualiyu2@gmail.com<sup>1</sup>, restu.ismoyo.dkv@upnjatim.ac.id<sup>2</sup>,  
mahimma.dkv@upnjatim.ac.id<sup>3</sup>

### ABSTRACT

*Habits are behaviors formed through repetition and are often performed automatically in everyday life. In late adolescence (18–21 years), the process of habit formation is strongly influenced by the social environment, but based on the results of FGDs and questionnaires, adolescents are not yet fully aware of the habit patterns they are experiencing and how to change them. This design aims to design a card game entitled "KeBiasaCard" which raises the concept of the habit loop through cartoon-style comic strip illustrations as an interactive and fun media for adolescents. The method used is the Seven Stages of Design (Ambrose & Harris, 2010) which includes the stages of define, research, ideate, prototype, select, implement, and learn, with data collection in the form of literature studies, interviews, observations, and FGDs. The design results in a card game consisting of 26 habit cards representing the four stages of the habit loop: cue, motivation (craving), response, and reward, as well as 24 interactive cards, with a visual concept using cartoon-style slice-of-life comic strip illustrations and decorative typography. KeBiasaCard is expected to be a medium that can help teenagers recognize and understand the process of habit formation in an interactive and fun way.*

**Keywords:** card game, comic strip, teenagers, habit circle, adolescence

### ABSTRAK

Kebiasaan merupakan perilaku yang terbentuk melalui proses pengulangan dan sering kali dilakukan secara otomatis dalam kehidupan sehari-hari. Pada masa remaja akhir (18–21 tahun), proses pembentukan kebiasaan sangat dipengaruhi oleh lingkungan sosial, namun berdasarkan hasil FGD dan kuesioner, remaja belum sepenuhnya menyadari pola kebiasaan yang mereka jalani serta bagaimana cara mengubahnya. Perancangan ini bertujuan untuk merancang card game berjudul "KeBiasaCard" yang mengangkat konsep lingkaran kebiasaan (*habit loop*) melalui ilustrasi komik strip bergaya kartun sebagai media yang interaktif dan menyenangkan bagi remaja. Metode yang digunakan adalah Seven Stage of Design (Ambrose & Harris, 2010) yang meliputi tahap *define, research, ideate, prototype, select, implement, dan learn*, dengan pengumpulan data berupa studi literatur, wawancara, observasi, dan FGD. Hasil perancangan berupa card game yang terdiri dari 26 kartu kebiasaan yang merepresentasikan empat tahapan lingkaran kebiasaan yaitu petunjuk (*cue*), motivasi (*craving*), tanggapan (*response*), dan hadiah (*reward*), serta 24 kartu interaktif, dengan konsep visual menggunakan ilustrasi komik strip *slice of life* bergaya kartun dan tipografi dekoratif. KeBiasaCard diharapkan menjadi media yang mampu membantu remaja mengenali dan memahami proses pembentukan kebiasaan secara interaktif dan menyenangkan.

**Kata Kunci:** card game, komik strip, remaja, lingkaran kebiasaan

## PENDAHULUAN

Manusia memiliki banyak elemen-elemen berbeda yang membentuk suatu individu yaitu kesadaran, emosi, empati, kreatifitas, dan salah satunya adalah kebiasaan. Kebiasaan adalah rutinitas atau perilaku yang dijalankan secara teratur dan dalam banyak kasus, secara otomatis (Clear, 2018). Kebiasaan terbentuk ketika seseorang mengejar tujuan dengan mengulangi respons yang sama dalam konteks tertentu (Wood & Runger, 2016). Kebiasaan selalu dilakukan setiap hari dalam hidup, dimulai dari bangun tidur hingga tidur kembali. Dalam prosesnya, kebiasaan memiliki suatu proses didalamnya yang berulang. Duhigg (2012) menyebutkan bahwa proses kebiasaan dalam otak merupakan suatu lingkaran bertahap tiga, yaitu tanda (cue), rutinitas (routine), dan ganjaran (reward). Clear (2018) kemudian memperluas konsep tersebut menjadi empat tahap: petunjuk, gairah, tanggapan, dan ganjaran. Setiap kebiasaan selalu melewati keempat tahapan tersebut secara berurutan. Duhigg (2012) mengungkapkan bahwa kebiasaan tidak sesederhana kelihatannya, ketika begitu tahu cara mengubahnya, seseorang harus secara sadar mengidentifikasi segala tanda dan ganjaran yang menggerakkan rutinitas kebiasaan, dan mencari alternatifnya, begitu memahami kebiasaan bisa dibangun ulang, kebiasaan dapat lebih mudah untuk diraih, dan satu-satunya pilihan yang tersisa adalah melakukannya. Namun, masih banyak yang kesulitan mengatur dan mengubah kebiasaan dalam kehidupannya apalagi disaan transisi dari remaja ke masa dewasa (18-21 tahun).

Berdasarkan FGD (*focus group discussion*) yang dilakukan kepada 8 remaja akhir yang bersatus mahasiswa, para peserta mengungkapkan pernah mencoba mengatur kebiasaannya, namun tidak bertahan lama dan kembali kepada kebiasaannya yang lama. Lingkungan sosial juga memiliki peranan besar dalam membentuk perkembangan perilaku, pola pikir, hingga kebiasaan sehari-hari remaja, sehingga apa yang dilihat, dengar, dan alami dapat memberikan dampak terhadap pembentukan karakter dan kebiasaan. Para peserta FGD sepakat bahwa pengaruh lingkungan dan pergaulan terhadap kebiasaan sangat bergantung pada masing-masing orang, ada yang sangat mudah terpengaruh oleh ajakan teman dan ada yang cukup kuat mempertahankan pendiriannya. Remaja juga memiliki kecenderungan menginginkan tantangan dalam hidupnya. Purwoko & Sukamto (2018), menyebutkan bahwa tantangan pada remaja merupakan kecenderungan individu untuk mencari pengalaman yang baru, menantang, dan intens, serta memiliki keberanian mengambil risiko demi memperoleh pengalaman atau sensasi tersebut.

Salah satu media yang dapat memanfaatkan kecenderungan remaja terhadap tantangan dan interaksi sosial adalah *card game*. Penelitian yang dilakukan oleh Muthiyan et al., (2023) tentang efektivitas permainan kartu menyebutkan bahwa, para siswa berpendapat, bermain permainan kartu merupakan pengalaman positif menyenangkan dan metode yang sangat efektif untuk memahami dan topik-topik yang rumit. Ilustrasi komik strip dimasukan pada *card game* agar dapat menyampaikan narasi dan situasi singkat kebiasaan yang terjadi pada kebiasaan yang dilakukan remaja setiap hari. Sudjana dan Rivai (2002) menyebutkan bahwa komik strip dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena kemampuannya

menyampaikan pesan secara sederhana, menarik, dan mudah diingat. Berdasarkan permasalahan diatas, masalah yang dapat diidentifikasi adalah bagaimana membuat card game menggunakan ilustrasi komik strip sebagai media mengenai lingkaran pembentuk kebiasaan di kehidupan sehari-hari pada masa remaja.

## METODE PENELITIAN

Perancangan ini menggunakan metode modifikasi dari Seven Stage of Design dari buku Design Thinking oleh Gavin Ambrose dan Paul Harris (2010), pendekatan yang mencakup tujuh tahapan yaitu: (1) *Define*, (2) *Research*, (3) *Ideate*, (4) *Prototype*, (5) *Select*, (6) *Implement*, dan (7) *Learn*.

Pada tahap pertama yaitu *define*, tujuan perlu ditentukan agar dapat mengetahui apa yang harus dicapai, apa yang diharapkan, batasan proyek, dan hasil yang dibutuhkan. Pada tahap ini penulis mengumpulkan informasi mengenai kebiasaan dan remaja yang diperlukan untuk perancangan media card game yang dimulai dari studi literatur, wawancara, hingga hingga FGD (Focus Group Discussion).

Pada tahap kedua yaitu *research*, peneliti mulai melakukan pencarian data pada sumber yang didapatkan ditahap *define*. Wawancara pertama dilakukan dengan Alfiah Nur Rohmah seorang psikolog untuk untuk menggali informasi mengenai karakteristik remaja dan juga mengenai aspek kebiasaan pada umumnya dan yang terjadi pada remaja. Hasil wawancara oleh menunjukkan bahwa lingkungan sosial memiliki peran besar dalam membentuk perkembangan perilaku, pola pikir, hingga kebiasaan sehari-hari remaja, sehingga apa yang dilihat, dengar, dan alami dapat memberikan dampak terhadap pembentukan karakter dan kebiasaan. Kedua, remaja sering kesulitan mengubah kebiasaan karena telah merasa nyaman berada dalam zona aman, sehingga enggan melakukan perubahan yang cenderung mempertahankan kebiasaan lama karena merasa apa yang sudah dilakukan benar atau sulit ditinggalkan. Oleh karena itu, diperlukan motivasi yang kuat dan komitmen dari dirinya agar mau keluar dari zona nyaman dan berusaha mengubah kebiasaan yang kurang baik menjadi positif.

Wawancara kedua dilakukan dengan Bailian Rakatama dan Puguh Chondro Jadmiko seorang pemain *card game* untuk mencari informasi yang diperlukan untuk merancang *card game* dari sudut pandang pemain langsung. Hasil dari wawancara tersebut yaitu, Bailian dan Puguh menyarankan mekanisme permainan dibuat sederhana mungkin, mudah dipahami, dan tidak menimbulkan kebingungan ketika pertama kali bagi pemain baru. Durasi standar yang direkomendasikan dalam memainkan *card game* adalah sekitar 25–30 menit agar permainan terasa panjang namun tetap nyaman dimainkan. Jika *card game* yang dirancang menggunakan mekanisme strategi, disarankan agar jumlah pemain berada pada angka dua, karena format tersebut memungkinkan permainan berlangsung lebih terfokus dan kompetitif. Namun, jika tujuan card game adalah untuk hiburan dan kebersamaan, maka jumlah pemain dapat diperbanyak menjadi tiga hingga empat orang agar interaksi dan suasana bermain menjadi lebih hidup dan menyenangkan.

Wawancara ketiga dilakukan dengan Jessica seorang *gamemaster* di Tabletoys Board Games Surabaya yang familiar dan berpengalaman dalam *card game*

maupun *boardgame*. Tujuan wawancara ini adalah untuk memperoleh pemahaman mengenai perilaku dan preferensi pemain dalam memainkan card game serta mengidentifikasi mekanik dan aturan permainan yang efektif berdasarkan pengalaman langsung *gamemaster*. Hasil dari wawancara tersebut yaitu desain kartu berpengaruh terhadap pemain baru, sebisa mungkin visual perlu dibuat sederhana, *to the point*, dan tidak membingungkan. Tujuan permainan harus jelas sejak awal, aturan permainan yang jelas dan adanya buku panduan penting untuk menjaga alur permainan dan membantu pemain memahami permainan tanpa perlu penjelasan berulang.

Wawancara keempat dilakukan dengan Yoake seorang komikus komik strip. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk menggali informasi mengenai proses teknis dan kreatif dalam pembuatan komik strip yang berguna untuk perancangan media penulis. Hasil dari wawancara tersebut yaitu sebuah format komik strip lebih mudah diterima pembaca karena cerita cenderung pendek, tidak memerlukan alur berkelanjutan, dan bekerja seperti struktur *stand-up comedy* dengan satu set-up, premis, dan punchline. Ide cerita muncul dari kejadian sehari-hari yang sangat dekat dengan kehidupan pembaca sehingga kontennya terasa dekat dan *relatable*. Proses kreatif yang dilakukan berupa mencatat semua ide di note lalu mengeksekusinya terlebih dahulu di dalam pikiran, sehingga proses menggambar lebih cepat dan efisien.

Selain wawancara, penulis juga melakukan FGD (*focus group discussion*) kepada 8 target audiens remaja akhir yang berstatus mahasiswa, tujuan dari FGD ini adalah untuk diskusi mengenai seberapa jauh pengetahuan mengenai konsep kebiasaan dan kebiasaan apa saja yang dijalani. Hasil dari FGD tersebut yaitu para peserta setuju bahwa kebiasaan berpengaruh dalam kehidupan, tetapi disisi lain peserta juga berpendapat bahwa kebiasaan juga bisa diatur apabila ada kemauan dan kesadaran dari diri sendiri. Peserta juga sepakat bahwa pengaruh lingkungan dan pergaulan pada kebiasaan seseorang bergantung pada masing-masing individu. Kebiasaan buruk yang paling sering dilakukan peserta adalah *scroll* sosial media dalam waktu yang lama ketika tidak ada kegiatan. Beberapa peserta mengaku pernah mengubah kebiasaannya dengan rencana tetapi tidak bertahan lama, hambatan utamanya yaitu kurangnya konsistensi dalam menjalankan rencana yang sudah dibuat.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Tahap Ideate

Pada tahap *ideate* ini mulai memanfaatkan riset yang telah dikumpulkan dan batasan yang ditetapkan selama tahap *define*. *Ideate* merupakan sebuah tahapan dengan tujuan menghasilkan sebuah solusi yang akan dikembangkan lebih jauh melalui ide yang sudah ada di dua tahap sebelumnya (Novita *et al.*, 2024).

Perancangan ini berjudul "KeBiasaCard". Kata "KeBiasa" merujuk pada kata "kebiasaan" yang dimodifikasi dengan menonjolkan kata "Biasa" yaitu kebiasaan yang sudah dianggap biasa dilakukan dan tidak diperhatikan maupun dipahami polanya. Sedangkan "Card" merujuk bahwa media tersebut adalah sebuah permainan kartu

yang interaktif dan menyenangkan. *Card game* akan menggunakan bahan art paper/ivory berukuran standart poker yaitu 2.5" x 3.5" inci dan kemasan *card game* berukuran 68 x 93 mm.

Alur permainan dalam perancangan card game ini sebagai berikut:

Jumlah pemain: 2-4 pemain

Usia : 18-21 tahun

Waktu bermain : 15-60 menit

## Konsep permainan

26 Kartu Kebiasaan

6 Kartu Petunjuk (*Cue*)

6 Kartu Motivasi (*Craving*)

8 Kartu Tanggapan (*Respons*)

6 Kartu Hadiah (*Reward*)

24 Kartu Interaktif

4 Kartu skip giliran

4 kartu mengembalikan kartu

4 kartu menukar kartu lawan

4 kartu mengambil kartu yang disusun lawan

4 kartu pilih kartu dari deck

4 kartu pilih kartu dari tangan lawan

1 rulesbook

## Aturan Main

1. Susun *deck* kartu petunjuk, kartu motivasi, kartu tanggapan, dan kartu hadiah berurutan dan harus mulai dari petunjuk, tidak bisa dilompati.
2. Setiap pemain mendapatkan 6 kartu acak yang dibagikan diawal giliran.
3. Pemain hanya diberikan satu gerakan pada sekali giliran diantaranya yaitu menyusun satu kartu kebiasaan, menggunakan kartu interaksi, atau mengambil kartu dari *deck*.
4. Pada saat bermain, setiap kartu interaksi yang sudah digunakan tidak akan kembali pada *deck* dan ditempatkan pada tempat terpisah
5. Sisa kartu yang ada ditangan ketika pemain menang atau kartu yang dilihat kemudian tidak diambil, harus diletakan pada bagian bawah .
6. Setelah selesai permainan, semua kartu dikembalikan pada *deck* dan dikocok kembali.

## Cara Bermain

1. Sebelum memulai permainan, kocok *deck* terlebih dahulu.

2. Bagikan 6 kartu kepada seluruh pemain.
3. Pemain pertama dipilih sesuai dengan persetujuan semua pemain.
4. Objektif utama dalam permainan ini adalah berhasil mengurutkan kartu kebiasaan secara urut dan lengkap.
5. Pada saat giliran, pemain hanya boleh melakukan satu gerakan diantaranya menyusun satu kartu kebiasaan, menggunakan kartu interaksi, atau mengambil kartu dari *deck*.
6. Pemain yang berhasil menyusun kebiasaan terlebih dahulu adalah pemenangnya, dan pemain terakhir yang tidak sempat menyusun kartu dianggap kalah.
7. Pemain yang kalah mengocok kartu, membagikannya, dan menjadi pemain pertama di giliran selanjutnya.

## A. Gaya Visual

Berdasarkan wawancara komikus, ilustrasi komik strip dalam card game ini menggunakan gaya gambar kartun yang ekspresif dan mudah dipahami. Gambar sederhana yang ekspresif, efektif menyampaikan emosi khususnya pada *genre slice of life* yang *relate* dengan keseharian remaja.



Contoh Gambar Gaya Gambar Kartunis  
(Sumber: Dokumen Pribadi)

## B. Tipografi

Pada perancangan *card game* ini akan menggunakan font Lilita One untuk judul kartu. Font ini dipilih karena memiliki nuansa dekoratif dan tebal, sehingga cocok digunakan pada suatu headline. Untuk narasi yang ada didalam balon kata komik strip menggunakan font Anime Ace. Sementara itu font Slackey Regular digunakan untuk bagian deskripsi efek karena memiliki tingkat keterbacaan tinggi namun masih memiliki elemen dekorasi.

# VISA: Journal of Visions and Ideas

Vol 6 No 1 (2026) 531-549 E-ISSN 2809-2058 P-ISSN 2809-2643

DOI: 47467/visa.v6i1.11988



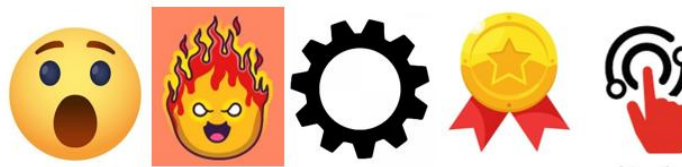
Gambar Font Judul, Narasi Komik, dan Deskripsi Kartu

(Sumber <https://www.dafontfree.io/anime-ace-font/>,

<https://blogfonts.com/lilita-one.font>, <https://blogfonts.com/slackey.font> )

## C. Simbol

Simbol digunakan untuk menjadi identifikasi jenis daripada sebuah kartu. Jenis kartu yang diwakili simbol berupa kartu pemicu, motivasi, kegiatan, reward, dan interaksi.



Gambar Simbol Jenis Kartu Yang Akan Digunakan

(Sumber: Pinterest)

Berikut sketsa simbol-simbol yang akan digunakan:



Gambar Sketsa Simbol Yang Akan Digunakan

(Sumber: Dokumen Pribadi)

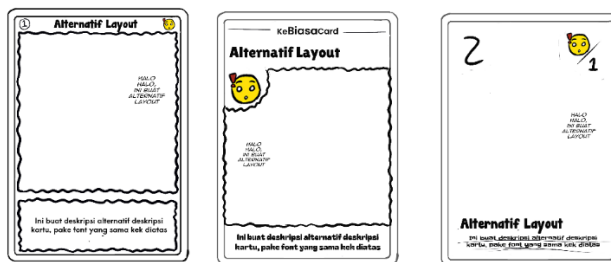
## D. Layout Card Game

Layout yang akan digunakan berisi ilustrasi besar ditengah, dan memiliki caption dan deskripsi dibawahnya, dan menggunakan latar belakang putih agar menimbulkan bersih dan menyerupai layout komik.



Gambar Contoh *Layout* Yang Akan Digunakan Dalam Perancangan  
(Sumber : Pinterest)

Berikut 3 alternatif sketsa *layout card game* yang akan menjadi media utama :



Gambar Sketsa *Layout* Depan Kartu  
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Sedangkan *layout* kartu bagian belakang yang akan digunakan berisi judul komik, latar belakang abstrak, yang berguna sebagai identitas kartu dan dekorasi tambahan.



Gambar Contoh *Layout* Belakang Kartu Yang Akan Digunakan  
(Sumber: Pinterest)

## E. Desain Judul *Card Game*

Desain judul *card game* yang akan digunakan adalah menggunakan font sans serif dekoratif, menggunakan warna cerah dan kontras, dan elemen pendukung yang merepresentasikan kartu.



Gambar Contoh Judul Kartu Yang Akan Digunakan  
(Sumber: Pinterest)

Tipografi pada judul komik akan menggunakan font Londrina Solid dan elemen tambahan seperti bentuk *loop* atau *cycle* dibelakangnya, yang merepresentasikan dari sebuah lingkaran kebiasaan yang selalu berulang.



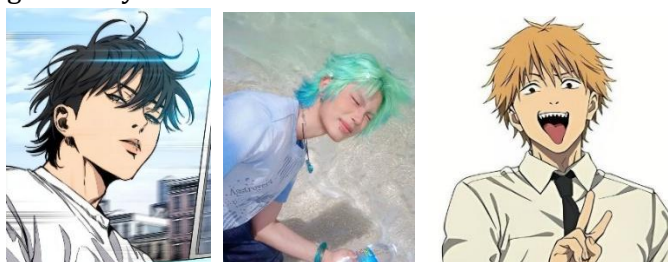
Gambar alternatif sketsa desain judul *card game*

## F. Desain Karakter

Desain karakter yang akan dibuat menjadi tiga alternatif yang memiliki sifat dan kepribadian yang berbeda-beda.

### a. Alternatif 1 Rahmat

Rahmat merupakan remaja implusif yang mudah marah, tidak pernah memperdulikan akademisnya, sering mencoba tren terkini dan terkadang dapat bertingkah konyol.



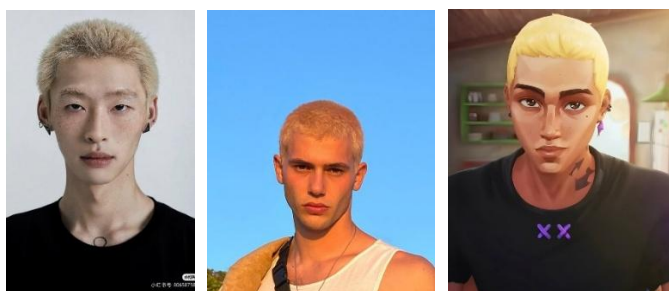
Gambar Contoh Bentuk Karakter Yang Akan Digunakan Pada Alternatif 1  
(Sumber: Pinterest)



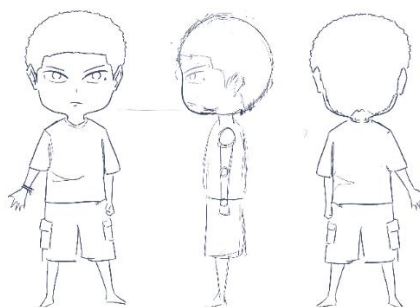
Gambar Alternatif Karakter 1 Rahmat  
(Sumber: Dokumen pribadi)

b. Alternatif 2 Rendi

Rendi merupakan remaja yang mulai memiliki sifat dewasa, memikirkan apa yang akan diperbuat, merencanakan masa depan, tidak ingin menjadi pusat perhatian, dan ingin diterima di masyarakat.



Gambar Contoh Bentuk Karakter Yang Akan Digunakan Pada Alternatif 2  
(Sumber: Pinterest)



Gambar Alternatif karakter 2 Rendi  
(Sumber: Dokumen pribadi)

c. Alternatif 3 Reindra

Reindra merupakan remaja yang pandai bergaul, murah senyum, pintar dalam mengurus penampilannya, dan pandai dalam hal akademis.



Gambar Contoh Bentuk Karakter Yang Akan Digunakan Pada Alternatif 3  
(Sumber: Pinterest)



Gambar Alternatif karakter 2 Rendi  
(Sumber: Dokumen pribadi)

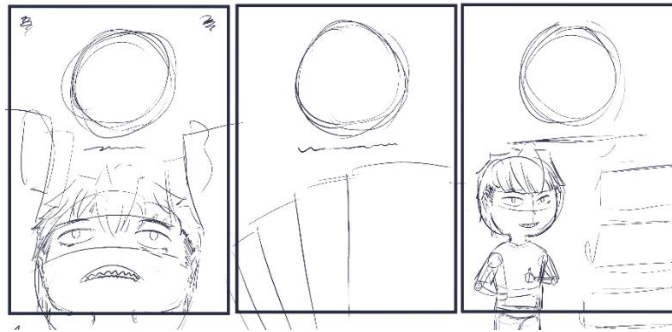
G. Cover Kemasan

Desain kemasan yang akan digunakan memiliki warna yang kontras, terdapat logo, deskripsi singkat, menggunakan ilustrasi karakter utama yang lebih menonjolkan sisi komik ataupun menampilkan kartu yang ada didalamnya.



Gambar Contoh Kemasan Yang Akan Digunakan Pada Perancangan  
(Sumber: Pinterest)

Berikut 3 alternatif sketsa *cover* kemasan yang akan merepresentasikan kartu yang ada didalamnya:

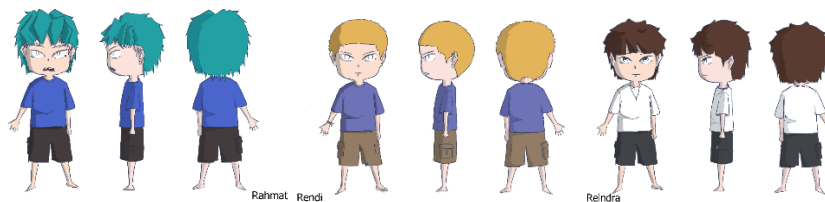


Gambar Sketsa *Cover* kemasan *card game*  
(Sumber: Dokumen pribadi)

## 1. Tahap *Prototype*

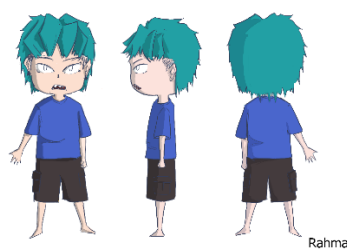
Setelah proses *ideate* selesai, selanjutnya dilanjutkan pada proses selanjutnya yaitu *prototype*. Menurut Ambrose dan Harris (2010) *Prototype* dapat digunakan untuk menguji kelayakan teknis suatu ide desain untuk melihat apakah ide tersebut berfungsi sebagai objek fisik. Prototipe juga dapat menguji aspek visual desain dengan menampilkannya seperti yang akan diproduksi. Penulis menguji *prototype card game* kepada 5 mahasiswa laki-laki dan perempuan berusia 18-21 tahun untuk meminta pendapat mengenai perancangan penulis dan menentukan alternatif desain mana yang paling sesuai dengan prototype yang dimainkan.

### A. Desain Karakter



Gambar alternatif desain karakter  
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Desain terpilih:



Gambar desain karakter terpilih  
(Sumber: Dokumen Pribadi)

B. Desain Simbol



Gambar desain simbol  
(Sumber: Dokumen Pribadi)

C. Desain Logo *Cardgame*



Gambar desain alternatif logo  
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Desain terpilih:



Gambar desain logo terpilih  
(Sumber: Dokumen Pribadi)

## D. Desain Layout *card game*

Desain Layout depan:



Gambar alternatif *layout* kartu depan  
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Desain terpilih:



Gambar desain *layout* kartu depan terpilih  
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Desain Layout belakang:



Gambar desain alternatif *layout* kartu belakang  
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Desain terpilih:



Gambar desain *layout* kartu belakang terpilih  
(Sumber: Dokumen Pribadi)

E. Desain kemasan



Gambar desain alternatif kemasan  
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Desain terpilih:



Gambar desain kemasan terpilih  
(Sumber: Dokumen Pribadi)

## 2. Tahap *Select*

Setelah tahap *prototype* selesai, dilanjutkan dengan tahap selanjutnya yaitu *select*. Ambrose dan Harris (2010) menjelaskan, tahap *select* merupakan dimana salah satu solusi desain yang diusulkan dipilih untuk dikembangkan.

Proses sketsa:



Gambar Proses sketsa ilustrasi *card game*  
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Proses lineart:



Gambar Proses sketsa ilustrasi *card game*  
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Proses *base color*:



Gambar Proses *base color* ilustrasi *card game*  
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Proses *shading*:



Gambar Proses *shading* ilustrasi *card game*  
(Sumber : Dokumen Pribadi)

Desain final:



Gambar Proses *layout* ilustrasi kedalam *card game*  
(Sumber: Dokumen Pribadi)

### 3. Tahap *Implement*

Setelah tahap *select* selesai, dilanjutkan dengan pada tahap *implement*. Ambrose dan Harris (2010) menyebutkan bahwa, pada tahap ini, desainer menyerahkan desain dan spesifikasi kepada pihak yang akan memasok produk akhir. Pihak tersebut bisa berupa percetakan, pembuat situs web, dan lain sebagainya. Berikut desain yang sudah diimplementasikan pada media yang sebenarnya:

Desain kartu depan:



Gambar media *card game* depan  
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Desain kartu belakang:



Gambar media *card game* depan  
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Desain Kemasan:



Gambar kemasan *card game*  
(Sumber: Dokumen Pribadi)

## KESIMPULAN DAN SARAN

Tahap terakhir yaitu *learn*, Ambrose dan Harris (2010) menjelaskan bahwa tahap evaluasi dan pembelajaran mendorong perancang untuk mencari masukan dari audiens sasaran guna mengetahui apakah solusi yang dibuat telah memenuhi tujuan proyek. Terdapat beberapa evaluasi mengenai perancangan yaitu perhitungan waktu dan biaya yang belum matang sehingga terdapat pengurangan kualitas ilustrasi pada beberapa kartu. Kemudian pembuatan prototype yang tidak sesuai ukuran perkiraan media yang dicetak sehingga harus membuat dan pengukuran ulang desain. Secara keseluruhan, perancangan media *card game* telah memenuhi tujuan awal sebagai media alternatif yang dapat membantu remaja mengenali dan memahami proses pembentukan kebiasaan secara interaktif dan menyenangkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahyani, L. N., & Astuti, D. (2018). Buku Ajar Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja. Badan Penerbit Universitas Muria Kudus.
- Clear, J. (2018). Atomic Habits. Gramedia Pustaka Utama.
- Duhigg, C. (2012). The Power of Habit. Kepustakaan Populer Gramedia.
- Muthiyan, G., Kasat, P., Vij, V., Solanki, R. S., C, K., & Sontakke, B. (2023). Effectiveness of an innovative card game as a supplement for teaching factual content to medical students: A mixed method study. Cureus. <https://doi.org/10.7759/cureus.47768>
- Purwoko., & Sukamto, M. E. (2018). Sensation seeking dan risk-taking behavior pada remaja akhir di Universitas Surabaya. *Jurnal Psikologi Ulayat*.
- V. Novita., *et al.* (2024). "Perancangan Ui/Ux Pada Aplikasi Jasa Rentak Motor (SAREMO) Menggunakan Metode Design Thinking." *Journal of Information Systems Management and Digital Business (JISMDB)*, 1(123).
- Wood, W., & Runger, D. (2016). Psychology of habit. *Annual Review of Psychology*, 67, 289-314.