

BAB II

DATA DAN ANALISIS

2.1. Data Objek

1. Kebudayaan



Gambar 3.2 kebudayaan
Sumber : <https://id.theasianparent.com/aa00003>

Kebudayaan adalah cara hidup dan kebiasaan yang diterapkan oleh masyarakat bersifat turun temurun dan diwariskan kepada generasi selanjutnya. Biasanya berupa agama, adat istiadat, pakaian adat, rumah adat dan cerita rakyat yang berkembang pada daerah itu sendiri.

Pemberian wawasan kebudayaan masih sangat kurang sehingga menyebabkan anak-anak tidak mengenal kebudayaan yang ada disekitar mereka. Peran orang tua harusnya mampu memberikan edukasi tentang pentingnya untuk melestarikan kebudayaan yang ada di sekitar mereka, namun media-media yang ada sekarang kebanyakan belum cukup *interaktif* untuk menarik minat anak-anak untuk mempelajari tentang kebudayaan.

Dengan adanya kemajuan dari faktor teknologi, membuat anak muda melupakan kebudayaan bangsa Indonesia dan mengurangi kecintaan terhadap budaya mereka sendiri. Banyak anak muda yang menilai kebudayaan di Indonesia

sebagai kebudayaan yang kuno dan ketinggalan zaman, hal ini terjadi karena kurangnya media pembelajaran untuk mengembangkan kebudayaan yang ada di Indonesia (Dangga, 2023).

Dari analisa di atas media pembelajaran yang mengangkat kebudayaan dan interaktif masih sangat kurang, maka dari itu media pembelajaran dari *game* dapat menjadi salah satu solusi untuk mengenalkan dan melestarikan kebudayaan khususnya kepada anak-anak.

Pemahaman kebudayaan di bagi menjadi dua meliputi sempit dan luas, dalam pengertian sempit kebudayaan dipahami sebagai seni atau kesenian sehingga banyak yang menganggap seniman sebagai budayawan (Kistanto, Nurdien Harry, 2017). Sedangkan menurut Wida Kurniasih (2021) ciri-ciri dan fungsi kebudayaan sebagai berikut:

- a. Budaya diwariskan dan di pelajari kepada generasi selanjutnya
- b. Dapat di sampaikan siapa saja baik individu maupun kelompok
- c. Dapat berubah seiring perkembangan zaman
- d. Memcerminkan perilaku manusia
- e. Memiliki unsur yang berkaitan satu dengan yang lain
- f. Siapa saja yang memiliki kebudayaan tersebut beranggapan bahwa budaya yang dimiliki sebagai budaya yang terbaik
- g. Memiliki unsur kepercayaan di dalamnya
- h. Meiliki unsur ciri khas dan Bahasa khas dari setiap daerah yang memiliki kebudayaan tersebut
- i. Budayan tercipta melalui individu maupun kelompok
- j. Berwujud sikap, nilai, dan pengetahuan

Fungsi utama kebudayaan adalah mempelajari warisan dan dapat melestarikan kebudayaan yang ditinggalkan oleh nenek moyang oleh generasi penerus serta dapat meninjau, perlu diperbaiki kesalahan yang terjadi di masa lalu atau tetap meneruskan, apabila kebudayaan ditinggalkan dapat merusak kebudayaan itu sendiri.

2. Cerita Legenda

Legenda memiliki beberapa pengertian. Secara umum, legenda adalah cerita rekaan dan kisah yang mempunyai tokoh dan alur yang dihasilkan dari imajinasi rakyat yang dianggap oleh pemilik cerita sebagai suatu kejadian asli dan pernah benar-benar terjadi. Legenda bersifat duniawi dan terjadi pada masa dunia yang kita kenal sekarang. Selain itu, tokoh dari cerita rakyat legenda adalah manusia dengan sifat luar biasa sering kali berkaitan dengan makhluk- makhluk gaib.

Menurut Puspitasari (2017) cerita legenda adalah cerita rakyat yang dipercayai dan berkembang secara turun temurun di suatu daerah, biasanya disampaikan melalui lisan .

3. Ciri – ciri cerita legenda

Mengutip Khadesh Marsha (2023), ciri-ciri legenda dapat dilihat dari perbedaannya dengan jenis cerita rakyat lain.

- Terjadi di dunia nyata.
- Bersifat seolah-olah benar adanya.
- Tokoh di dalam cerita biasanya berkaitan dengan makhluk supranatural.
- Tidak bersifat murni .
- Menceritakan asal-usul , mulai dari nama tempat, daerah dan bentuk tempat tersebut.

4. Jenis-jenis cerita legenda

Menurut Iftitah Nurul Laily (2023) jenis-jenis cerita legenda diantaranya sebagai berikut:

1. Legenda Keagamaan

Legenda keagamaan mengandung kisah kehidupan berasal dari suatu keagamaan. Legenda ini menceritakan tentang tokoh-tokoh berasal dari agama tertentu, contohnya cerita penyebaran islam oleh wali songo, tokoh dalam cerita benar-benar ada sedangkan kemampuan yang dimiliki diluar batas manusia.

2. Legenda Alam Gaib

Legenda alam gaib adalah kisah atau cerita yang dialami oleh seseorang dan dianggap benar adanya. berkaitan dengan kebenaran takhayul atau kepercayaan rakyat. Dengan demikian, legenda alam gaib bercerita pengalaman seorang dengan makhluk-makhluk gaib, hantu, siluman, gejala alam gaib dan sebagainya.

3. Legenda perorangan

Legenda Perorangan merupakan cerita yang dianggap benar adanya, biasanya terdapat tokoh-tokoh didalamnya, contohnya cerita legenda lutung kasarung dari jawa barat.

4. Legenda Lokal/Setempat

Legenda lokal adalah cerita legenda yang berasal dari tempat atau daerah tertentu berkaitan dengan nama tempat, atau objek alam, missal legenda danau toba di sumatera utara.

5. Legenda Putri Kemarau



Gambar 4.2 Cerita Legenda Putri Kemarau
Sumber : <https://bit.ly/3rFR7SM>

Legenda Putri Kemarau merupakan cerita legenda yang berasal dari provinsi Sumatera Selatan. Pada masa lampau terdapat negeri pada Sumatera bagian Selatan, negeri tersebut dipimpin oleh seorang raja yang sangat dicintai oleh rakyatnya. Raja mempunyai anak yang bernama Putri Jelitani dan akrab dipanggil Putri Kemarau sebab dilahirkan pada musim kemarau.

Beberapa tahun setelah kelahiran Putri, Sang Ratu pun meninggal hingga menyebabkan negeri itu dilanda kemarau berkepanjangan. Musim kemarau ini sangat berdampak besar menyebabkan hewan ternak mati kelaparan tidak hanya itu banyak wabah penyakit yang menyerang masyarakat di negeri ini.

Sang Raja bertemu peramal untuk memecahkan masalah kemarau yang berkepanjangan singkat cerita peramal dengan licik menipu Raja dengan meminta emas dan berlian namun musim kemarau tetap melanda negeri ini.

Pada suatu malam Putri Kemarau bermimpi bertemu ibunya, didalam mimpinya Sang Ibu memberitahu jika ingin mengatasi musim kemarau berkepanjangan harus ada perempuan yang rela menceburkan diri ke laut, namun tidak satu pun perempuan yang berani untuk mengajukan diri, pada akhirnya Putri Kemarau mengajukan diri untuk berkorban demi kemakmuran negeri ini.

Sang Raja tak kuasa menahan haru, ia tak bisa berbuat apa-apa saat melihat putrinya terjun ke laut. Pada saat tubuh Sang Putri masuk ke dalam laut tiba-tiba langit berubah menjadi mendung, petir menyambar disertai hujan lebat, dalam waktu singkat negeri ini pun di genangi air. Dari kisat itulah maka dikenal dengan legenda Putri Kemarau. (Rina Anggraeni, 2022)

6. Game

Game adalah kegiatan terstruktur atau pun semi struktur yang bertujuan untuk bertujuan menghibur dan dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang mengedukasi, biasanya didalam game pemainnya menjalankan peran, mengambil keputusan terhadap game tersebut.

Menurut Putra (2013) *Game* edukasi dapat menjadi satu solusi pertimbangan untuk media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Keistimewaan dari media pembelajaran berbasis game edukasi ini proses pembelajaran dikemas menjadi sangat asik dan menyenangkan bagi penggunaannya.

Game edukasi memiliki beberapa kelebihan sebagai media pembelajaran diantaranya dapat meningkatkan motivasi belajar, mendorong fokus belajar bagi pemainnya dengan demikian game edukasi dapat digunakan menjadi sebuah lingkungan belajar yang mudah dan menarik (Setyawan, 2019).

7. Jenis-Jenis Game

Menurut Steve (2022) dari UP Stationk, jenis-jenis game sebagai berikut:

- a. Abstrak
- b. Ketangkasan
- c. *Card drafting*
- d. *Dungeon crawler*
- e. *engine building*
- f. *Party game*
- g. *Push your luck*
- h. *social deduction*
- i. Penguasaan area
- j. Penempatan pekerja

8. Psikologi Perkembangan anak

Pada umumnya anak-anak memiliki karkter yang senang bermain dan menyukai hal yang menyenangkan dan asik di segala kegiatannya.Karkater anak-anak lebih menyukai visual atau gambar-gambar yang menarik dan interaktif dibanding hanya melihat teks tanpa gambar contohnya anak-anak lebih menyukai permainan yang menyenangkan di banding hanya membaca buku (Arnoldus Johan Christian, 2017).

Pada usia 7-12 tahun anak -anak sedang mempelajari menjadi individu yang lebih baik dari usia sebelumnya, pada usia ini juga mereka belajar berperilaku, tanggung jawab, bersikap positif, berbagi, bekerjasama dan juga dapat menjadi pendengar yang baik. Berikut pola pikir anak usia 7-12 tahun :

- Anak usia 7-12 sangat mudah terprovokasi
- Fokus kepada satu keadaan dan sulit untuk di alihkan
- Suka berkelompok dan mempunyai rahasia
- Rasa emosi yang tidak stabil
- Mempunyai rasa malu dan bangga

2.2. Analisa Objek (5W+1H)

- a. *What* / Apa tujuan perancangan card game ini?
Perancangan card game putri kemarau ini bertujuan untuk memperkenalkan cerita legenda.
- b. *Why* / kenapa memilih cerita legenda untuk di angkat
karena kurangnya kesadaran untuk melestarikan kebudayaan di Indonesia.
- c. *Where* / Dimana card game akan ditujukan?
Card game ini ditujukan di kota Palembang.
- d. *When* / Kapan waktu yang tepat untuk dimainkan?
diwaktu anak kelas 1-4 sekolah dasar .
- e. *Who* / Siapa yang cocok dan tepat untuk memainkan card game ini?
Anak-anak usia 7-12 tahun dengan daya ingat yang masih tinggi.
- f. *How* / Bagaimana cara melestarikan kebudayaan di Indonesia?
Kurangnya kesadaran untuk melestarikan kebudayaan di Indonesia dapat menimbulkan efek negatif ke banyak bidang, maka dari itu dibuatlah card game ini dengan tujuan melertarikan kebudayaan di Indonesia dan tidak mudah di lupakan.

2.3. Target Audien

- 1) Demografi
 - Palembang
 - Usia 7-12 Tahun
 - Hobi main *game*
 - Jenis kelamin laki-laki dan perempuan
 - Pendidikan SD
- 2) Psikografis
 - Aktif
 - Dekat dengan teman
 - Memiliki ketertarikan pada game dan ilustrasi
- 3) Geografis
 - Sekolah

- Rumah, keluarga
 - Lingkungan bermain anak
- 4) Behaviour
- Hobi bermain game
 - Menyukai cerita bergambar
 - Senang bermain dengan teman atau pun keluarga
- 5) Manfaat
- memberikan solusi kepada anak-anak untuk mengenal cerita legenda
 - rasa senang dan meningkatkan pengetahuan

2.4. Referensi Perancangan

1. Judul : Keris Tanding

Karya : Sweta Kartika, Hendranto Pratama, Brendan Satria

Tahun : 2016



Gambar 5.2 Card Game Keris Tanding
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Card game keris tanding ini mengangkat kebudayaan tentang keris yang didalam nya terdapat 6 kartu karakter, 44 kartu senjata yaitu keris, 28 kartu ajian & ramuan, 27 token effect dan stamina dan terdapat 1 token inisiatif. Card game ini dapat dimainkan 2 orang pemain dan umur 10 tahun ke atas , pemain berusaha mengalahkan lawannya dengan cara menghilangkan semua stamina karakter yang

dimiliki oleh lawan atau membuat lawan kehabisan kartu di deknya. Keris tanding dapat dimainkan dalam 3 mode permainan yang berbeda, yaitu mode tempur, tarung, dan tanding. Waktu untuk menyelesaikan permainan ini kurang lebih 30 menit. Isi dari card game ini secara tidak langsung telah mengedukasi kebudayaan khususnya keris dan mengajarkan agar pemainnya dapat membangun deknya dengan *preferensi* dan filosofi masing-masing pemain.

2. Judul : Kartu Bhinneka

Karya : '015



*Gambar 6.2 Card Game Bhinneka
Sumber : Dokumentasi Pribadi*

Card game Bhinneka ini bertemakan kebudayaan di Indonesia mulai dari pakaian adat, rumah adat, alat music tradisional, dan makanan tradisional dari berbagai daerah di Indonesia. Terdapat 4 mode permainan, cara bermain kartu ini cukup simpel hanya dengan kartu pertanyaan dan jenis kartu jawaban pemain dinyatakan menang jika bisa menjawab dari kartu pertanyaan dan mengumpulkan 5 bintang dari kartu pertanyaan. Permainan ini dapat dimainkan oleh 2 sampai 6

pemain dengan usia 5 tahun keatas , waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan permainan ini lebih kurang 15 menit.

2.5. Landasan Teori

1. Permainan (*Game*)

Permainan adalah suatu kegiatan yang dilakukan dan didalam nya akan terdapat kesenangan dan biasanya terdapat peraturan dan pemenang. *Game* dapat di jumpai di berbagai media sebagai contoh media digital dan media cetak, game ditital biasanya terdapat pada gadget dan game cetak biasanya berupa permainan papan, bidak, kartu, dan, token. Sering kali kegiatan ini dilakukan anak-anak karena anak-anak sangat menyukai segala hal yang menyenangkan. Menurut Avianto (2018) *game* dapat bertujuan untuk mengedukasi dan menjadi salah satu cara bagi pendidik untuk menarik minat bagi semua siswa.

2. Card game



Gambar 7.2 Card Game Uno
Sumber : <https://bit.ly/3DoZyEE>

Card game merupakan permainan yang di dalam nya hanya menggunakan komponen kartu, berbeda dengan jenis game yang lainnya yang menggunakan banyak komponen, beberapa permainan kartu yang sering di jumpai di Indonesia adalah kartu remi, kartu uno, dan kartu gable. Menurut Mauludi Amin (2018) card game adalah salah satu jenis permainan yang dimainkan di atas meja dengan menggunakan bahan kartu sebagai media utama permainan nya, card game juga

dapat digunakan dalam berbagai macam kegiatan seperti sulap, meramal dan Pendidikan.

3. Ilustrasi

Ilustrasi adalah kegiatan mencoret-coret dengan alat menggambar atau pewarna sehingga dapat menimbulkan gambar dari satu objek dengan berbagai macam teknik dan media. Penggunaan ilustrasi bertujuan untuk memperjelas satu informasi dan pesan yang akan di sampaikan, ilustrasi juga dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang menarik, komunikatif dan memotivasi (Randa Januario Pratama, 2020).

Jenis-Jenis Gambar Ilustrasi :

a) Kartun



*Gambar 8.2 Ilustrasi Kartun
Sumber : <https://bit.ly/3Qd8k03>*

pada jenis ilustrasi ini tokoh didalamnya berupa manusia, hewan, tumbuhan, banyak di jumpai pada film, buku cerita bergambar, dan memiliki humor yang bersifat menghibur, ilustrasi kartun biasanya di tujukan kepada anak-anak.

b) Karikatur



Gambar 9.2 Ilustrasi Karikatur
Sumber : <https://bit.ly/3Q6B9Lx>

Karikatur biasanya menampilkan karakter yang di lebih-lebihkan pada bagian kepala, perut, hidung, mulut dan lainnya, sehingga menimbulkan kesan yang unik, lucu dan terkadang terdapat unsur kritikan terhadap satu tokoh bisa berupa manusia ataupun hewan.

c) Manga



Gambar 10.2 Ilustrasi manga
Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/128211920634681450/>

Manga adalah style ilustrasi atau menggambar yang berasal dari bahasa Jepang yang bermakna gambar. Ciri-ciri manga selain ceritanya berkaitan dengan budaya dan masyarakat Jepang juga style gambar dan pembawaannya yang khas.

d) Ilustrasi Water Color



Gambar 11.2 Contoh Ilustrasi Karya Sastra
Sumber : <https://bit.ly/44VcXXf>

Bentuk ilustrasi water color ada beberapa macam contohnya seperti yang terdapat pada cerita pendek, puisi, atau sajak. Fungsi Ilustrasi pada karya sastra yaitu membantu untuk menarik perhatian, penguat dan penjelas bagi pembaca.

e) Vignette



Gambar 12.2 Contoh Ilustrasi Vignette
Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/744853225890040639/>

Vignette adalah ilustrasi yang berfungsi untuk mengisi ruang kosong pada kertas atau media lainnya, biasanya berbentuk dekoratif.

4. Budaya



Gambar 13.2 Tari Tanggai Sumsel
Sumber : <https://bit.ly/3Dw5AmM>

Budaya adalah kebiasaan yang di buat oleh masyarakat disuatu daerah yang diwariskan secara turun-temurun kepada generasi penerus selanjutnya biasanya berupa cara hidup terhadap lingkungan disekitar. Menurut Solihah, Riadus (2019) budaya berasal dari Bahasa sansekerta yang artinya budi dan akal manusia, dalam Bahasa inggris budaya disebut *culture* berasal dari kata latin dapat diartikan sebagai Bertani atau mengolah tanah.

5. Warna

Menurut Pratama, Randa Januario (2020) warna dapat menjadi salah satu cara untuk menarik perhatian pembaca, tidak hanya itu warna juga dapat memberikan ciri khas, keindahan dan penentu emosi pembaca. Dalam sebuah perancangan warna sangat mempengaruhi psikologis audiens sehingga penggunaanya harus memperhatikan warna yang akan digunakan sesuai denga tujuan kepada siapa dan media apa yang digunakan. Pada perancangan card *game* ini akan memakai warna yang fun sesuai dengan target audien yang dituju yaitu anak-anak.



Gambar 14.2 Palette Warna
Sumber: Dokumen Pribadi

6. Layout

Layout adalah penyusunan beberapa elemen-elemen biasanya terdiri dari gambar dan tulisan sehingga terbentuklah susunan yang mempermudah pembacanya. Menurut Pratama, Randa Januario (2020) layout dapat diterapkan dalam sebuah desain dengan bertujuan untuk membuat desain agar lebih fleksibel, rapih, dan teratur sehingga mempermudah pembaca agar tidak mudah Lelah.

7. Typografi

Typografi adalah komponen yang terdiri dari huruf yang mempermudah pembaca dalam mendapatkan pesan dan informasi. Penggunaan typografi dalam sebuah desain bertujuan untuk mempermudah pembaca untuk mendapatkan informasi, dan dapat memberikan jiwa kepada desain yang sedang digarap (Randa Januario Pratama, 2020). Jenis-jenis huruf terbagi menjadi 4 yaitu:

a) *Serif*

Huruf ini berasal dari latin yang memiliki tambahan garis kecil / kaki pada setiap bagian ujung, huruf *serif* biasanya digunakan pada Bahasa yang cenderung formal, dan tingkat keterbacaan dari huruf ini sangat baik. Salah satu *font serif* yang sering digunakan dalam penulisan yaitu *Times New Roman*.

Times New Roman

Gambar 15.2 Font Times New Roman
Sumber : Dokumen Pribadi

b) *San Serif*

San serif adalah huruf yang berbeda dengan *serif* karena pada huruf ini tidak memiliki tambahan garis kecil / kaki pada bagian ujung, berbeda jauh dari *serif* huruf ini jauh dari kata formal, font ini cenderung menggambarkan kesederhanaan, santai, efisien, dan lebih modern. Font yang san serif yang populer dan sering digunakan yaitu *Helvetica*.

Helvetica

Gambar 16.2 Font Helvetica
Sumber : Dokumen Pribadi

c) *Script*

Font *script* adalah font yang berasan dari goresan tangan dengan tinta pulpen ataupun kuas, karakter huruf ini tipis dan di lebih-lebihkan, bentuknya tegak bersambung diantara beberapa huruf sehingga memiliki kesan elegan, natural, dan personal. Penggunaan font *script* cukup terbatas dibanding font yang lain kaeran pada font ini banyak memiliki lekukan, umunya font ini digunakan pada tulisan yang singkat dan dikombinasikan dengan huruf kecil agar tulisan yang dibuat tetap tersambung. Salah satu font *script* yaitu *Edwardian Script*.

The image shows the words "Edwardian Script" written in a highly decorative, cursive font. The letters are thin and feature intricate flourishes and loops, characteristic of the Edwardian era.

Gambar 17.2 Font Edwardian Script
Sumber : Dokumen Pribadi

d) Dekoratif

Font dekoratif adalah huruf yang mengkombinasikan dari berbagai macam huruf sehingga menghasilkan font yang menarik. Jenis font ini tidak cocok digunakan untuk *body text*. Font ini cocok digunakan untuk nuansa yang fun dan menarik.

The image shows the word "Dekoratif" in a bold, black, stylized font. Each letter is filled with various geometric patterns and symbols, such as diamonds, squares, and circles, giving it a highly decorative and playful appearance.

Gambar 18.2 Font MamaKilo
Sumber : Dokumen pribadi