

**PERANCANGAN CARD GAME SEBAGAI MEDIA  
PENGENALAN CERITA LEGENDA PUTRI KEMARAU  
SUMATERA SELATAN  
UNTUK ANAK-ANAK USIA 7-12 TAHUN**

**SKRIPSI**



**Disusun Oleh:**

**Dabriel Habib Al Adli**

**11191025**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
STRATA 1  
SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA  
YOGYAKARTA  
2023**

**PERANCANGAN CARD GAME  
SEBAGAI MEDIA PENGENALAN CERITA LEGENDA  
PUTRI KEMARAU UNTUK ANAK-ANAK USIA 7-12 TAHUN**



**Disusun Oleh:**

**Dabriel Habib Al Adli**

**11191025**

**PROGAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**STRATA 1**

**SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA**

Menyetujui  
Dosen Pembimbing

Tanggal:

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

**R. Hadapiingrani K., M.Ds.**

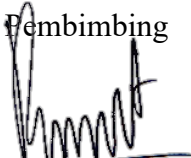
NIP/NIK 0524079001

**PERANCANGAN CARD GAME  
SEBAGAI MEDIA PENGENALAN CERITA LEGENDA  
PUTRI KEMARAU UNTUK ANAK-ANAK USIA 7-12 TAHUN**



Tugas Akhir/Skripsi ini telah diuji dan dipertahankan  
di hadapan tim penguji Progam Studi Desain Komunikasi Visual  
Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia  
Pada tanggal 22 juli 2023 di STSRD VISI Yogyakarta

Pembimbing

  
**R. Hadapangrani K., M.Ds.**  
NIP/NIK0524079001

Ketua STSRD VISI

  
**Wahyu Tri Widadijo, M.Ds.**  
NIP/NIK 0526047001

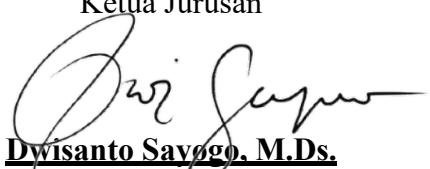
**Dewan Penguji**

Mengetahui,

Ketua Penguji

  
**Novan Edo Pratama, M.Ds.**  
NIP/NIK 0523119102

Ketua Jurusan

  
**Dwisanto Savogo, M.Ds.**  
NIP/NIK 0510128401

## LEMBAR PERSEMBAHAN

Terima kasih saya ucapkan kepada mereka yang telah memberikan dukungan kepada penulis sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan tepat waktu. Halaman ini akan penulis persembahkan kepada:

1. Allah SWT berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Kedua orang tua yang telah memberikan doa dan dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat waktu.
3. Bapak Dwisanto Sayogo, M.Ds selaku Ketua jurusan STSRD VISI Indonesia
4. Bapak R. Hadapiningrani K, M.Ds selaku dosen pembimbing telah membantu dan membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi.
5. Bapak Novan Edo Pratama, M.Ds. dosen wali di STSRD VISI Indonesia.
6. Seluruh dosen yang ada di STSRD VISI Indonesia
7. Deria Cahya Fitriadi yang telah memberikan dukungan, saran dan motivasi kepada penulis.
8. Seluruh teman-teman kontrakan dan seperjuangan yang telah membantu penulis dalam meberikan ide dan referensi dalam proses pembuatan skripsi.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunianya. Serta kepada kedua orang tua, keluarga, yang telah memberikan doa dan dukungan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perancangan Card Game Sebagai Media Pengenalan Cerita Legenda Putri Kemarau Untuk anak-anak Usia 7-12 Tahun”. Tugas akhir ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain Program Studi Desain Komunikasi Visual, di Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia.

Dalam menyelesaikan tugas akhir ini penulis banyak mendapatkan doa, dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak, tanpa itu semua kemungkinan penulis tidak akan selesai tepat waktu. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Kedua orang tua ibu Diah Agustini dan bapak Deffi Hendra yang telah memberikan doa dan dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat waktu.
3. Bapak Dwisanto Sayogo, M.Ds selaku Ketua jurusan STSRD VISI Indonesia
4. Bapak R. Hadapiningrani K, M.Ds selaku dosen pembimbing telah membantu dan membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi.
5. Bapak Novan Edo Pratama, M.Ds. dosen wali di STSRD VISI Indonesia.
6. Deria Cahya Fitriadi yang telah memberikan dukungan, saran dan motivasi kepada penulis.
7. Seluruh teman-teman kontrakan dan seperjuangan yang telah membantu sekaligus menghibur dalam proses pembuatan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa perancangan ini jauh dari kata sempurna dan memiliki kekurangan. Oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritikan untuk menjadi lebih baik lagi kedepannya. Semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi semuanya.

Yogyakarta,  
Dabriel Habib Al Adli

## DAFTAR ISI

|   |             |
|---|-------------|
| <b>LEMBAR PERSEMBAHAN .....</b>                         | <b>iv</b>   |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                              | <b>v</b>    |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                                  | <b>iii</b>  |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                               | <b>v</b>    |
| <b>DAFTAR TABEL.....</b>                                | <b>vii</b>  |
| <b>ABSTRAK .....</b>                                    | <b>viii</b> |
| <b>BAB I.....</b>                                       | <b>1</b>    |
| <b>PENDAHULUAN.....</b>                                 | <b>1</b>    |
| 1.1. Latar Belakang .....                               | 1           |
| 1.2. Rumusan Masalah .....                              | 3           |
| 1.3. Fokus Penelitian/Batasan Masalah Perancangan ..... | 3           |
| 1.4. Tujuan Perancangan .....                           | 3           |
| 1.5. Manfaat Perancangan .....                          | 3           |
| 1.6. Skema Perancangan.....                             | 4           |
| <b>BAB II .....</b>                                     | <b>5</b>    |
| <b>DATA DAN ANALISIS .....</b>                          | <b>5</b>    |
| 2.1. Data Objek.....                                    | 5           |
| 1. Kebudayaan .....                                     | 5           |
| 2. Cerita Legenda.....                                  | 7           |
| 3. Ciri – ciri cerita legenda.....                      | 7           |
| 4. Jenis-jenis cerita legenda .....                     | 7           |
| 5. Legenda Putri Kemarau .....                          | 8           |
| 6. Game.....  | 9           |
| 7. Jenis-Jenis Game.....                                | 10          |
| 8. Psikologi Perkembangan anak .....                    | 10          |
| 2.2. Analisa Objek (5W+1H) .....                        | 11          |
| 2.3. Target Audien.....                                 | 11          |
| 2.4. Referensi Perancangan .....                        | 12          |
| 2.5. Landasan Teori .....                               | 14          |
| <b>BAB III.....</b>                                     | <b>22</b>   |
| <b>KONSEP PERANCANG.....</b>                            | <b>22</b>   |

|  |           |
|--|-----------|
| 3.1. Konsep Verbal .....                   | 22        |
| 3.2. Konsep Visual .....                   | 23        |
| 1. Studi Kemasan .....                     | 23        |
| 2. Studi Layout.....                       | 24        |
| 3. Studi Tipografi.....                    | 25        |
| 4. Studi Ilustrasi .....                   | 26        |
| 5. Studi Warna .....                       | 27        |
| 6. Rought Layout .....                     | 28        |
| <b>BAB IV .....</b>                        | <b>36</b> |
| <b>DESAIN.....</b>                         | <b>36</b> |
| 4.1. Kemasan .....                         | 36        |
| 4.2. Kartu Dan Poin.....                   | 38        |
| 4.3. Cara Bermain.....                     | 42        |
| 4.4. Aplikasi Desain .....                 | 44        |
| 4.5. Aplikasi Desain Pada Media Lain ..... | 46        |
| 4.6. Observasi .....                       | 47        |
| <b>BAB V.....</b>                          | <b>50</b> |
| <b>PENUTUP.....</b>                        | <b>50</b> |
| 5.1. Kesimpulan.....                       | 50        |
| 5.2. Saran.....                            | 50        |
| <b>References .....</b>                    | <b>52</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>                       | <b>54</b> |

## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| Gambar 1.1 Anak Bermain Gadget .....             | 1  |
| Gambar 2.1 Skema Perancangan.....                | 4  |
| Gambar 3.2 Kebudayaan .....                      | 5  |
| Gambar 4.2 Cerita Legenda Putri Kemarau .....    | 8  |
| Gambar 5.2 Card Game Keris Tanding.....          | 12 |
| Gambar 6.2 Card Game Bhinneka .....              | 13 |
| Gambar 7.2 Card Game Uno.....                    | 14 |
| Gambar 8.2 Ilustrasi Kartun .....                | 15 |
| Gambar 9.2 Ilustrasi Karikatur.....              | 16 |
| Gambar 10.2 Ilustrasi Manga .....                | 16 |
| Gambar 11.2 Contoh Ilustrasi Karya Sastra.....   | 17 |
| Gambar 12.2 Contoh Ilustrasi Vignette .....      | 18 |
| Gambar 13.2 Tari Tanggai Sumsel .....            | 18 |
| Gambar 14.2 Palette Warna .....                  | 19 |
| Gambar 15.2 Font Times New Roman .....           | 20 |
| Gambar 16.2 Font Helvetica .....                 | 20 |
| Gambar 17.2 Font Edwardian Script.....           | 21 |
| Gambar 18.2 Font MamaKilo .....                  | 21 |
| Gambar 19.3 Referensi Kemasan.....               | 24 |
| Gambar 20.3 Referensi Layout .....               | 24 |
| Gambar 21.3 Font a Aha Wow .....                 | 25 |
| Gambar 22.3 Font Comforta .....                  | 25 |
| Gambar 23.3 Font ARCO .....                      | 26 |
| Gambar 24.3 Referensi Ilustrasi.....             | 27 |
| Gambar 25.3 Studi Warna.....                     | 27 |
| Gambar 26.3 Rought Layout Kemasan atas.....      | 28 |
| Gambar 27.3 Rought layout Kemasan bawah.....     | 29 |
| Gambar 28.3 Rought Layout Raja .....             | 30 |
| Gambar 29.3 Rought Layout Ratu .....             | 30 |
| Gambar 30.3 Rought Layout Putri .....            | 31 |
| Gambar 31.3 Rought Layout Penjaga .....          | 31 |
| Gambar 32.3 Rought Layout Rakyat 1.....          | 32 |
| Gambar 33.3 Rought Layout Rakyat 2.....          | 32 |
| Gambar 34.3 Rought Layout Peramal.....           | 33 |
| Gambar 35.3 Kartu Hukuman dan Keberuntungan..... | 33 |
| Gambar 36.3 Rought Layout Desain Belakang.....   | 34 |
| Gambar 37.3 Rought layout Poin.....              | 34 |
| Gambar 38.3 Rought Layout Cara Bermain.....      | 35 |
| Gambar 39.3 Rought Layout Kelompok Kartu.....    | 35 |
| Gambar 40.4 Desain Kemasan atas.....             | 36 |
| Gambar 41.4 Desain Kemasan Bawah.....            | 37 |
| Gambar 42.4 Desain Depan Raja .....              | 38 |
| Gambar 43.4 Desain Depan Ratu.....               | 38 |



|  |    |
|--|----|
| Gambar 44.4 Desain Depan Putri.....                      | 38 |
| Gambar 45.4 Desain Depan Penjaga.....                    | 39 |
| Gambar 46.4 Desain Depan Rakyat 1 .....                  | 39 |
| Gambar 47.4 Desain Depan Rakyat 2 .....                  | 39 |
| Gambar 48.4 Desain Depan Peramal .....                   | 39 |
| Gambar 49.4 Desain kartu hukuman dan keberuntungan ..... | 40 |
| Gambar 50.4 Desain Belakang.....                         | 40 |
| Gambar 51.4 Desain Poin .....                            | 41 |
| Gambar 52.4 Desain Depan Cara Bermain .....              | 42 |
| Gambar 53.4 Desain Belakang.....                         | 43 |
| Gambar 54.4 Aplikasi Desain Kemasan .....                | 44 |
| Gambar 55.4 Aplikasi Desain Card Game .....              | 44 |
| Gambar 56.4 Aplikasi Desain Card Game .....              | 45 |
| Gambar 57.4 Aplikasi Tampilan Semua Desain .....         | 45 |
| Gambar 58.4 Aplikasi Desain Pada Media Lainnya .....     | 46 |

## DAFTAR TABEL

|  |    |
|--|----|
| Table 1.1 Isi Konten.....              | 22 |
| Table 2.4 Pertanyaan Kuisisioner ..... | 47 |

**PERANCANGAN CARD GAME**  
**SEBAGAI MEDIA PENGENALAN CERITA LEGENDA**  
**PUTRI KEMARAU UNTUK ANAK-ANAK USIA 7-12 TAHUN**

**Dabriel Habib Al Adli**  
**Jurusan Desain Komunikasi Visual**  
**Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia**  
**dabrielh@gmail.com**

**ABSTRAK**

Cerita 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. Salah satu cerita legenda di Indonesia ialah cerita legenda Putri Kemaro yang berasal dari Sumatera Selatan. Adapun cerita legenda Putri Kemaro dan yang lain tidak begitu dikenal oleh anak-anak 7-12 dikarenakan media yang dipilih kurang menarik. Board game merupakan salah satu media yang banyak diminati anak-anak terutama pengemasannya yang menarik dan menyenangkan. Dalam perancangan ini akan menggunakan metode kualitatif. Adanya permasalahan tersebut perancangan card game ini diharapkan dapat menarik minat khususnya anak-anak dalam belajar dan melestarikan sejarah dan kebudayaan yang menjadi ciri khas bangsa Indonesia.

**Kata Kunci :** *card game*, board game, legenda, putri kemarau, Sumatera Selatan

***CARD GAME DESIGN***  
***AS A MEDIA INTRODUCTION TO LEGENDARY STORIES***  
***THE LEGEND OF THE PRINCESS KEMARAU***  
***AGED 7-12 YEARS***

**Dabriel Habib Al Adli**  
**Visual Communication Design**  
**Indonesian Vision College of Art and Design**  
**dabrielh@gmail.com**

***ABSTRACT***

*Legendary stories are fictional stories and stories that have characters and plots that are produced from the imagination of the people which are considered by the owner of the story as an original incident and have actually happened. One of the legendary stories in Indonesia is the legend of Princess Kemaro from South Sumatra. The story of the legend of Putri Kemaro and the others is not well known by children 7-12 because the media chosen is not very interesting. Board game is one of the media that is in great demand by children, especially in its attractive and fun packaging. In this design will use a qualitative method. With these problems, the design of this card game is expected to attract interest, especially children, in learning and preserving the history and culture that characterizes the Indonesian nation.*

***Keyword : card game, the legend of the princess kemarau, South Sumatera***