

**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 the "Tanggal:" label.

R. Hadapiingrani K., M.Ds.

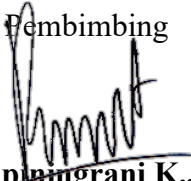
NIP/NIK 0524079001

**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

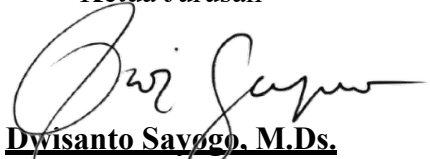
Dewan Penguji

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

LEMBAR PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
ABSTRAK	viii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
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
BAB II	5
DATA DAN ANALISIS	5
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
BAB III.....	22
KONSEP PERANCANG.....	22

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
BAB IV	36
DESAIN.....	36
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
BAB V.....	50
PENUTUP.....	50
5.1. Kesimpulan.....	50
5.2. Saran.....	50
References	52
LAMPIRAN.....	54

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

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang



Gambar 1.1 Anak Bermain Gadget
Sumber : <https://bit.ly/3KchZQD>

Di era globalisasi ini kita sangat terbantu dengan adanya internet, informasi apapun dapat di akses dengan mudah. Namun terbantunya kita dengan adanya internet ternyata menimbulkan masalah ketergantungan terhadap *gadget*. Hal itu terjadi karena sejak usia dini mereka sudah diberi kebebasan untuk mengakses berbagai macam jenis media elektronik oleh orangtua mereka. Seperti Handphone, computer dan jenis-jenis lainnya.

Ketergantungan dengan gadget dapat menimbulkan efek negative untuk anak-anak. Sebagai contoh sekarang banyak anak-anak yang mulai kecanduan bermain game online dan lupa untuk belajar. Pada akhirnya banyak anak-anak yang kurang pengetahuan tentang kebudayaan yang ada di nusantara.

Indonesia dikenal akan keberagaman kebudayaannya mulai dari suku, ras, adat istiadat sampai cerita-cerita legenda yang ada di berbagai wilayah. Bangsa Indonesia adalah bangsa yang dikenal kaya akan budaya, lebih dari 20 suku

terdapat di Indonesia dan lebih dari 100 budaya ada di Indonesia. Mempelajari adat istiadat sebuah suku bangsa berarti mempelajari pula entitas kebudayaan bangsa. Bukan hanya itu, dengan mempelajarinya berarti telah ikut melestarikannya (Yudha Delonix Renzina, 2019).

Namun di era globalisasi ini cerita legenda seakan dilupakan oleh generasi muda khususnya anak-anak, perlu ada nya media yang membantu anak-anak untuk dapat mengenal cerita legenda yang ada di nusantara.

Pemberian edukasi untuk generasi muda khusus nya anak-anak dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai macam media salah satunya media game. Menurut Firdaus Setyanugrah (2017) *game* edukasi dapat membantu anak dalam meningkatkan kecerdasan otak. Melalui media pembelajaran berbasis game, anak mampu mendapat ilmu berupa teori dan juga praktek berupa pengalaman secara tidak langsung, dimana game mampu memberikan dan meningkatkan kreatifitas anak-anak agar kedepan mampu menjadi penerus bangsa yang kreatif.

Sangat banyak kebudayaan yang ada di Indonesia contohnya cerita legenda, legenda adalah bentuk dari cerita yang disebarluaskan oleh rakyat pada suatu daerah dengan cara turun temurun dari mulut ke mulut. Salah satu contoh cerita legenda yaitu cerita legenda putri kemarau yang berasal dari Sumatera Selatan. Cerita legenda perlu diwariskan pada usia dini agar tidak pudar dan harus dikenal sebagai warisan budaya yang ada di Indonesia,

Pemberian edukasi untuk generasi muda khusus nya anak-anak dapat dilakukan dengan menggunakan media *game*, salah satunya adalah *card game*. *Game* dapat membantu anak dalam meningkatkan kecerdasan otak. Melalui media pembelajaran berbasis game, anak mampu mendapat ilmu berupa teori dan juga praktek.

Namun, saat ini *card game* yang memperkenalkan cerita legenda putri kemarau masih sangat jarang di Indonesia. Oleh karena itu, diperlukan adanya upaya melalui perancangan *card game* yang memperkenalkan cerita legenda putri kemarau yang dirancang untuk media edukasi anak-anak usia 7 hingga 12 tahun agar mereka bisa memahami dan mengenal cerita legenda. Dengan adanya media *game* anak dapat belajar berpikir secara logis, dengan kata lain anak-anak sudah bisa menaati aturan.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana cara merancang media edukasi melalui *card game* secara menarik dengan teori game, edukasi, ilustrasi, & warna untuk anak usia 7-12 tahun mengenai cerita legenda Putri Kemarau?

1.3. Fokus Penelitian/Batasan Masalah Perancangan

perancangan ini hanya akan merancang *card game* sebagai media pengenalan cerita legenda Putri Kemarau dengan jenis kartu kuartet dengan ukuran 8.5 cm x 6 cm, jenis kertas ivory 260 laminasi glossy, cetak bolak balik.

1.4. Tujuan Perancangan

Merancang *card game* dari cerita legenda Putri Kemarau sebagai media edukasi untuk anak-anak secara menarik, informatif, dan edukatif dengan ilustrasi untuk anak-anak usia 7-12.

1.5. Manfaat Perancangan

1. Bagi Masyarakat

- a. Perancangan ini di buat agar masyarakat khusus nya anak-anak tidak melupakan kebudayaan yang ada di nusantara.
- b. Menambah wawasan tentang kebudayaan khususnya cerita legenda bagi masyarakat.

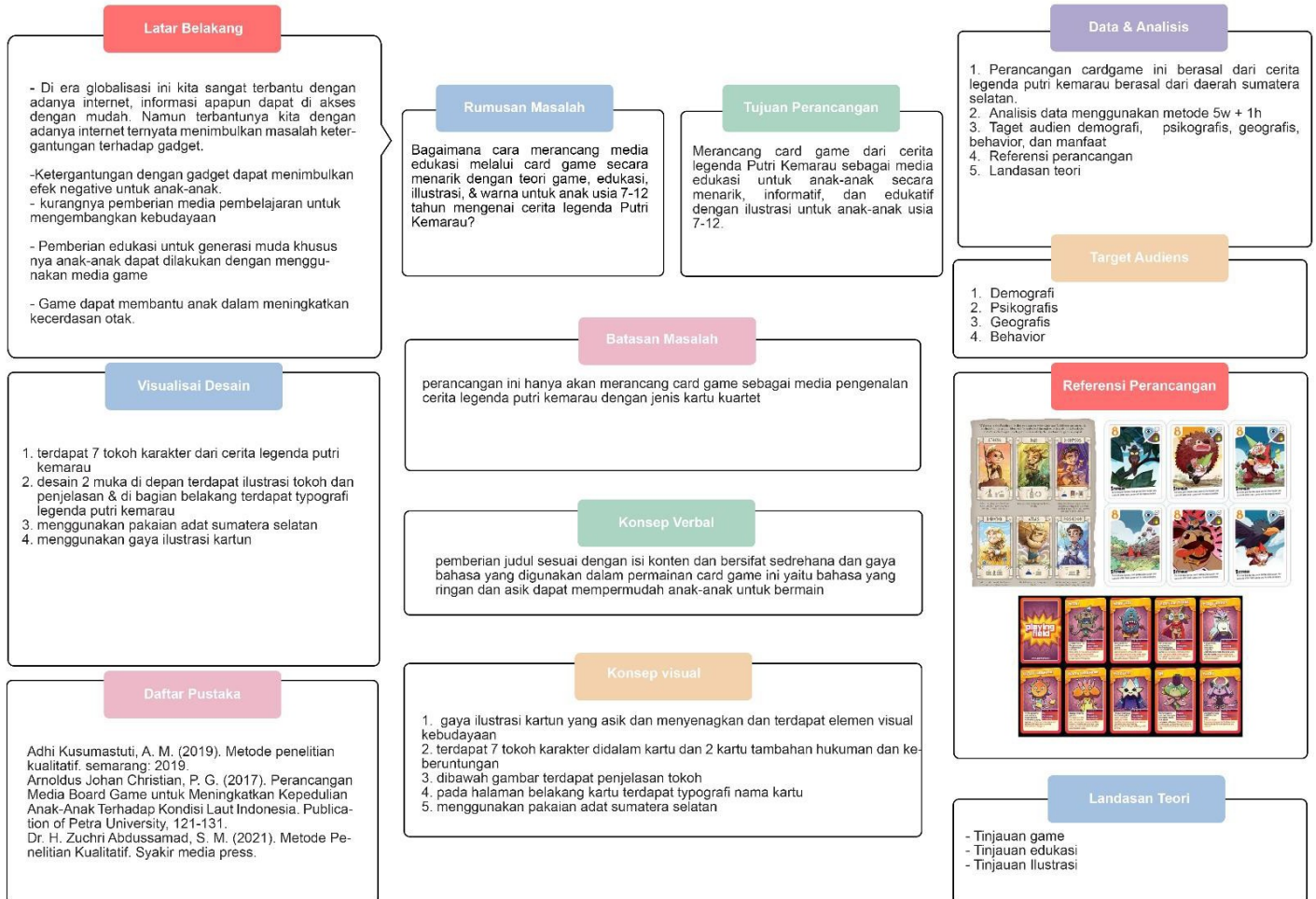
2. Bagi Bidang Keilmuan DKV

Memberikan media untuk menyampaikan satu informasi yang dapat mengedukasi target audiens.

3. Bagi STSRD VISI

Manfaat dari topik yang di angkat yaitu dapat menjadi referensi dan media pembelajaran bagi mahasiswa lain.

1.6. Skema Perancangan



Gambar 2.1 Skema Perancangan
 Sumber : Dokumen Pribadi

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. Budaya 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 ditunjukan?
Card game ini ditunjukan 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

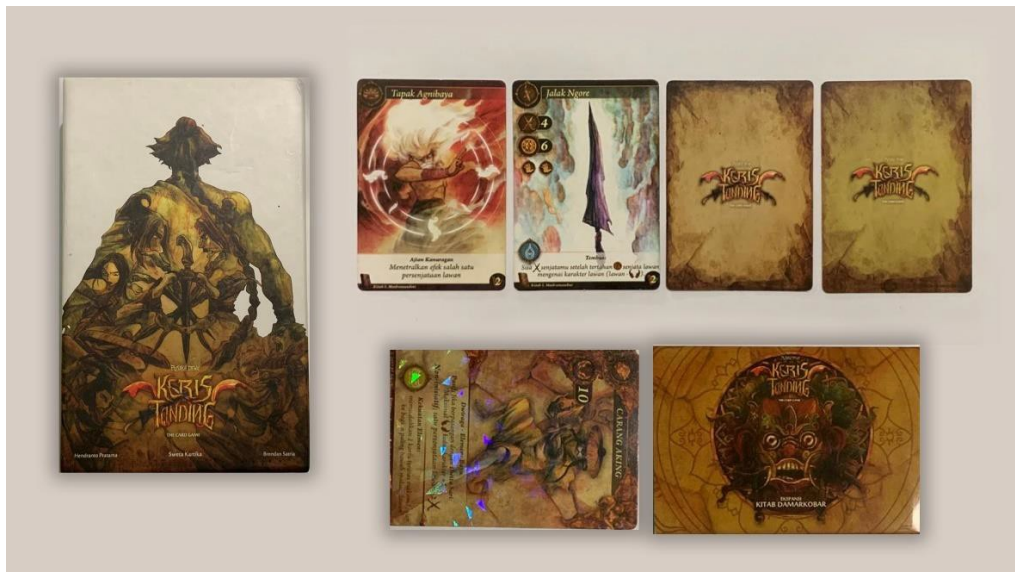
- Rumah, keluarga
 - Lingkungan bermain anak
- 4) Behaviour
- Hobi bermain game
 - Menyukai cerita bergambar
 - Senang bermain dengan teman atau pun keluarga
- 5) Manfaat
- memberikan solusi kepada anak-anak untuk mengenal cerita legenda
 - rasa senang dan meningkatkan pengetahuan

2.4. Referensi Perancangan

1. Judul : Keris Tanding

Karya : Sweta Kartika, Hendranto Pratama, Brendana Satria

Tahun : 2016



Gambar 5.2 Card Game Keris Tanding
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Card game keris tanding ini mengangkat kebudayaan tentang keris yang didalamnya 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 katun 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.

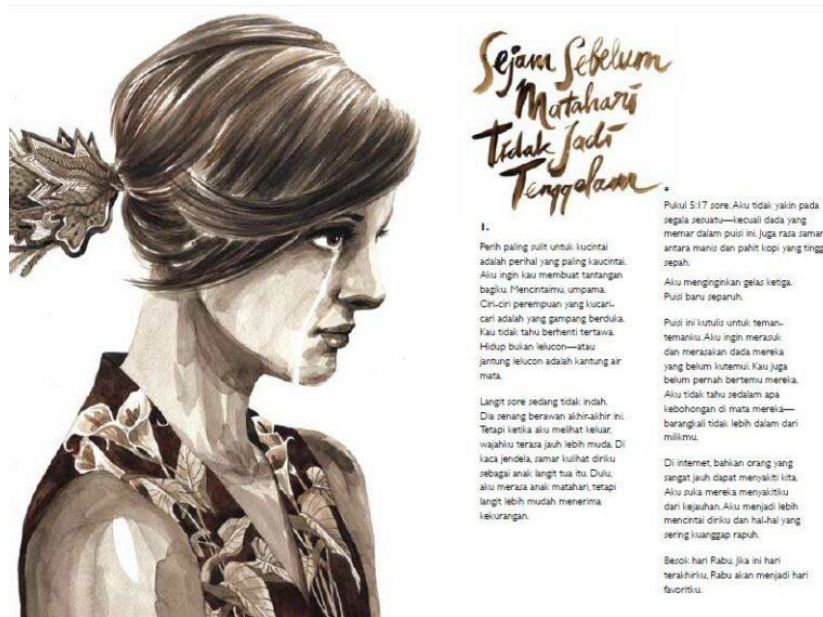
c) Manga



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 script 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, blocky font. Each letter is filled with various geometric patterns, including diamonds, squares, and lines, giving it a highly decorative and playful appearance.

Gambar 18.2 Font MamaKilo
Sumber : Dokumen pribadi

BAB III

KONSEP PERANCANG

3.1. Konsep Verbal

1. Judul Card Game

Pemilihan judul pada *card game* harusnya sesuai dengan isi konten yang di angkat didalamnya, agar mempermudah untuk di ingat pemilihan judul hendaknya bersifat sederhana. Dalam perancangan *card game* ini, penulis memberikan judul “Card Kemaro” judul tersebut dipilih karna sesuai dengan isi konten yang membahas cerita legenda putri kemarau. Dengan pemilihan judul ini diharapkan para audiens dapat dengan mudah memahami isi cerita legenda yang di angkat.

2. Informasi Card Game

- a. Ukuran kemasan kartu : 10.5 cm x 15 cm
- b. Ukuran *Card Game* : 8,5 cm x 6,5 cm
- c. Ukuran Cara Bermain : A4
- d. Jumlah kartu : 40
- e. Material kemasan kartu : karton padi
- f. Material kartu : Ivory 260
- g. Material Panduan Cara Bermain : Art Paper 120

3. Isi konten

Table 1.1 Isi Konten

kartu	Judul	Konten
Kemasan	Kemasan kartu	Berisi judul kartu pada bagian depan dan keterangan di bagian belakang
1-5	Karakter Raja	Berisi ilustrasi raja dan penjelasan watak dari raja

6-10	Karakter Ratu	Berisi ilustrasi dan penjelasan karakter ratu
11-15	Karakter Putri	Berisi ilustrasi dan penjelasan karakter
16-20	Karakter Penjaga	Berisi ilustrasi dan penjelasan karakter
21-25	Karakter Peramal	Berisi ilustrasi dan penjelasan karakter
26-30	Karakter Rakyat 1	Berisi ilustrasi dan penjelasan karakter
31-35	Karakter Rakyat 2	Berisi ilustrasi dan penjelasan karakter
36-40	Kartu hukuman dan keberuntungan	Berisi penjelasan hukuman dan keberuntungan

3.2. Konsep Visual

1. Studi Kemasan

Dalam sebuah perancangan card *game*, kemasan adalah salah satu objek paling penting. Sebelum membeli hal yang pertama di perhatikan oleh audiens adalah tampilan kemasan dari card *game* tersebut. Dengan kemasan yang menarik peluang terjualnya card *game* semakin besar, selain berfungsi untuk menarik audiens kemasan juga dapat melindungi card *game* sehingga tidak mudah rusak. Berikut adalah referensi yang digunakan dalam merancang kemasan card *game* kemarau:



Gambar 19.3 Referensi Kemasan
Sumber : Dokumen Pribadi

2. Studi Layout

Layout pada card game bertujuan untuk memberikan kenyamanan bermain bagi para pemainnya. Sehingga pemain tidak mudah capek saat melihat kartu yang di mainkan, tidak hanya itu penataan layout yang tepat dapat mempermudah menyampaikan informasi yang disajikan. Dalam perancangan ini menggunakan layout yang sederhana dengan ilustrasi yang asik, diharapkan mampu menyampaikan isi atau informasi dari card game kepada pemain.



Gambar 20.3 Referensi Layout
Sumber: <https://bit.ly/47dFZNo>

Layout diatas memiliki objek utama yaitu karakter pada kartu sebagai fokus utamanya serta terdapat komponen-komponen lain di sekitarnya sehingga memberikan kesan yang tidak membosankan. Penataan layout juga dapat membuat card game nyaman untuk di mainkan.

3. Studi Tipografi

Tipografi yang tepat dapat dilihat dari informasi yang disajikan apakah dapat terbaca dengan baik dan mudah dipahami oleh pembaca. Peran tipografi dapat menjelaskan suatu hal, kejadian, maupun peristiwa dalam sebuah tulisan baik pendek maupun panjang, tingkat keterbacaan yang tinggi agar pembaca nyaman untuk membaca informasi yang diberikan. Dalam perancangan Card Game Kemarau ini menggunakan huruf jenis san serif, dan huruf dekoratif.

1. a Aha Wow

**ABCDEFGHIJKLMNO
PQRSTUVWXYZ
12345678910
.,:;"?!@#%&**

*Gambar 21.3 Font a Aha Wow
Sumber : Dokumen Pribadi*

2. Comfortaa

ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqr**st**uvwxyz
1234567890
.,:;"?!@#%&

*Gambar 22.3 Font Comforta
Sumber : Dokumen Pribadi*

3. ARCO

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890
...:"?!"@#%&

Gambar 23.3 Font ARCO
Sumber : Dokumen Pribadi

Tipografi pada perancangan card game menggunakan tiga font, font yang pertama yaitu a Aha Wow sebagai judul dan headline pada perancangan card game ini, pada pemilihan font bertujuan agar judul memberikan kesan yang asik, dimana judul memiliki peranan penting untuk menarik perhatian dan minat audiens. Font yang kedua yaitu Comfortaa digunakan sebagai narasi pada card game, pemilihan font ini bertujuan agar audiens tidak kesusahan saat membaca informasi terkait card game ini. Dan font yang ketiga yaitu ARCO digunakan sebagai desain poin pada card game.

4. Studi Ilustrasi

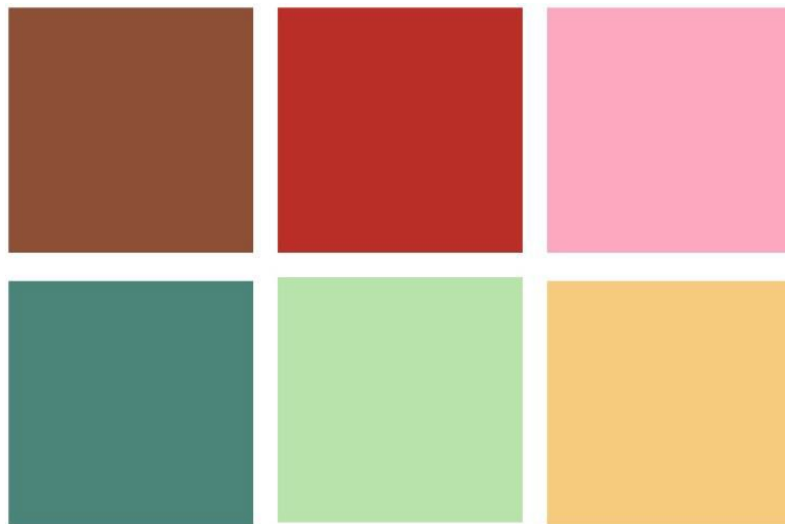
Ilustrasi yang digunakan didalam perancangan card *game* ini berbentuk dua dimensi dengan gaya kartun, dengan menampilkan visualisasi yang asik dan menarik. Ilustrasi pada card game ini memiliki lima pose pada masing-masing kartu dengan ekspresi yang berbeda-beda. Teknik yang digunakan yaitu mulai dari sketsa digital, pembuatan *outline* lalu *coloring* pada *Software* Adobe Photoshop.



Gambar 24.3 Referensi Ilustrasi
Sumber : <https://bit.ly/3O90kdI>

5. Studi Warna

Warna pada satu desain dapat memberikan kesan kepada objek yang disajikan kombinasi warna yang digunakan pada perancangan ini yaitu warna-warna yang memiliki nuansa yang cerah. Bertujuan agar objek terlihat lebih asik dan tidak menimbulkan kesan yang membosankan.



Gambar 25.3 Studi Warna
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Warna yang digunakan pada perancangan *card game* ini didominasi dengan warna-warna *pastel*, penggunaan warna *pastel* mempunyai efek yang positif untuk kesehatan mata. Dari sudut pandang psikologi warna kuning dapat memberikan kesan optimis, semangat dan ceria, warna hijau memberikan kesan segar, dan warna merah muda memberikan kesan santai dan lembut.

6. Rought Layout

a) *Rought Sketch* Kemasan atas



Gambar 26.3 Rought Layout Kemasan atas
Sumber : Dokumen Pribadi

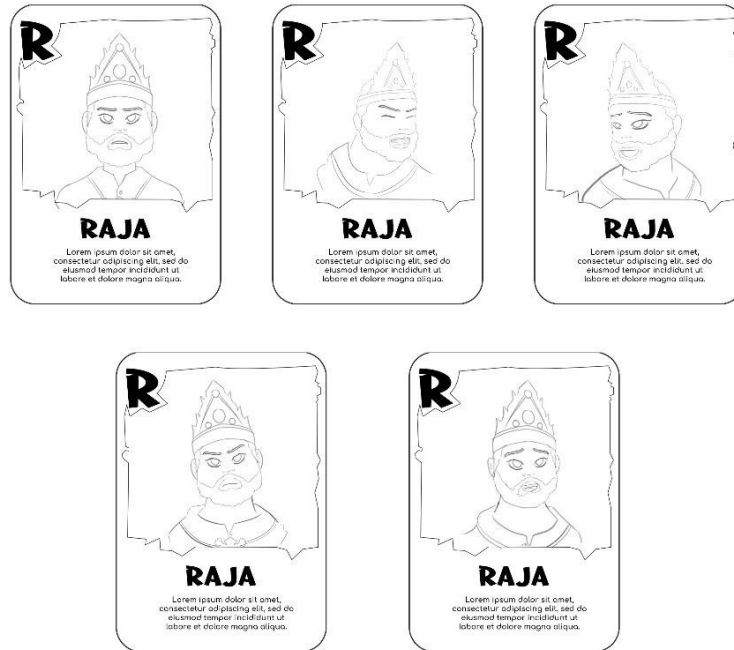
b) *Rought Sketch* Kemasan bawah



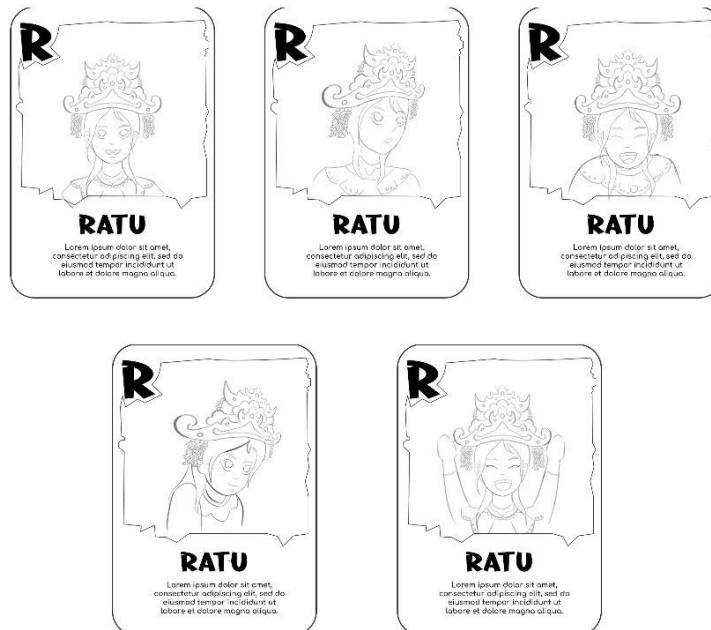
Gambar 27.3 *Rought layout* Kemasan bawah
Sumber : Dokumen Pribadi

c) *Rought Sketch Card Game*

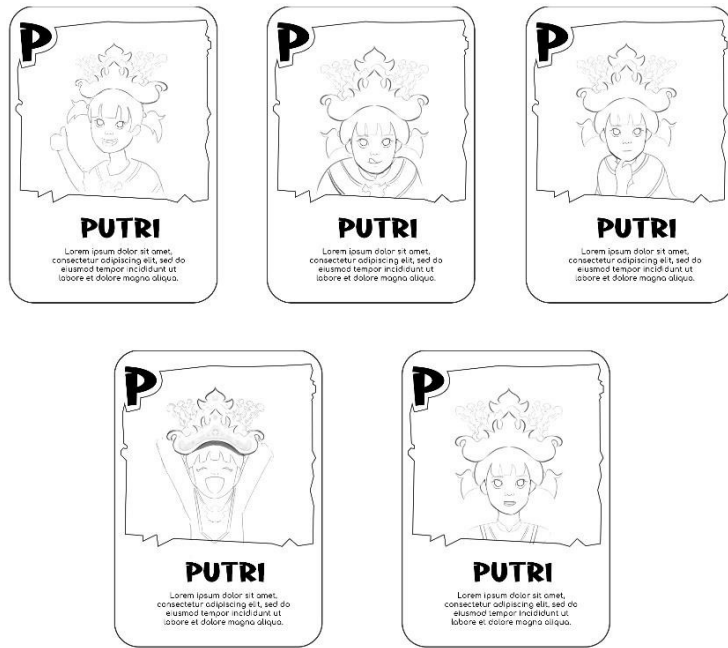
1. *Desain depan*



*Gambar 28.3 Rought Layout Raja
Sumber : Dokumentasi Pribadi*



*Gambar 29.3 Rought Layout Ratu
Sumber : Dokumentasi Pribadi*



Gambar 30.3 Rought Layout Putri
 Sumber : Dokumentasi Pribadi



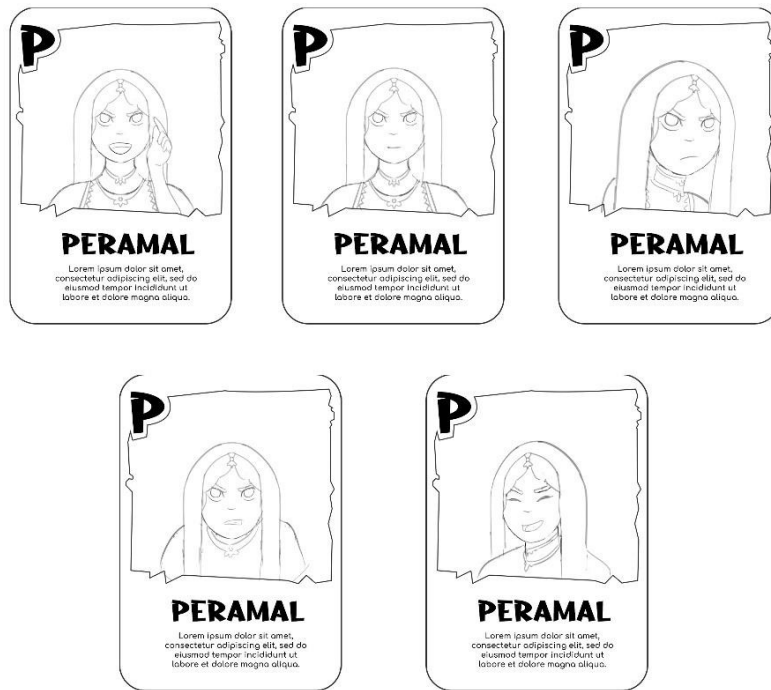
Gambar 31.3 Rought Layout Penjaga
 Sumber : Dokumentasi Pribadi



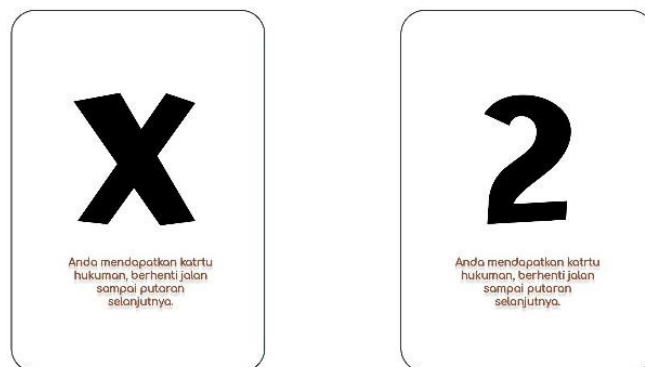
Gambar 32.3 Rought Layout Rakyat 1
 Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 33.3 Rought Layout Rakyat 2
 Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 34.3 Rought Layout Peramal
 Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 35.3 Kartu Hukuman dan Keberuntungan
 Sumber : Dokumentasi Pribadi

2.

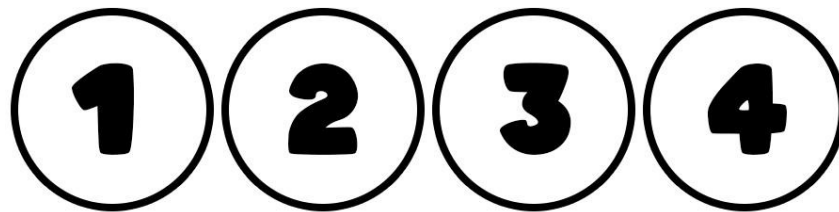
Desain belakang



*Gambar 36.3 Rought Layout Desain Belakang
Sumber : Dokumentasi Pribadi*

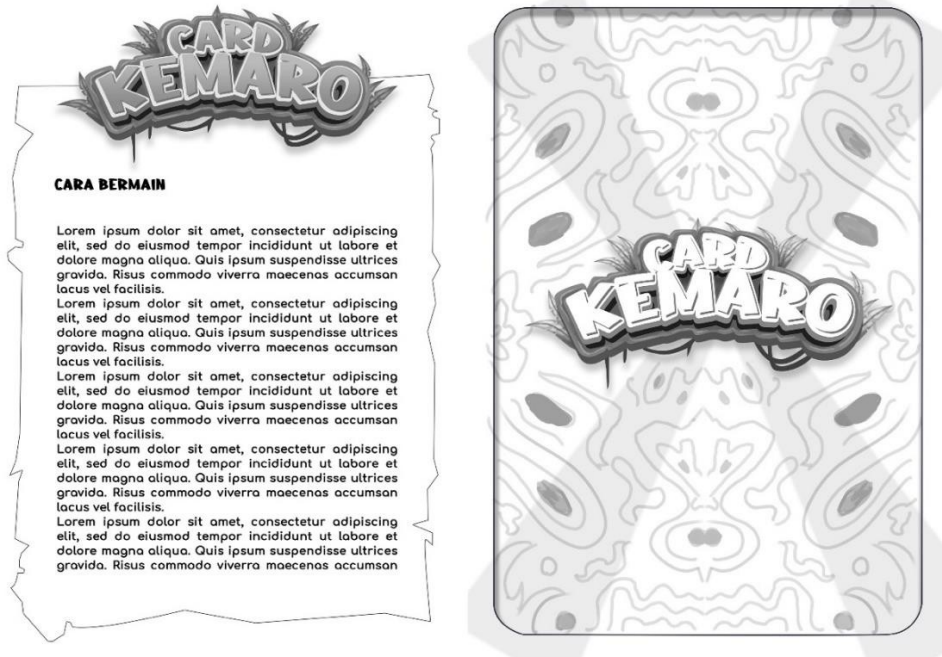
d)

Rought Sketch poin

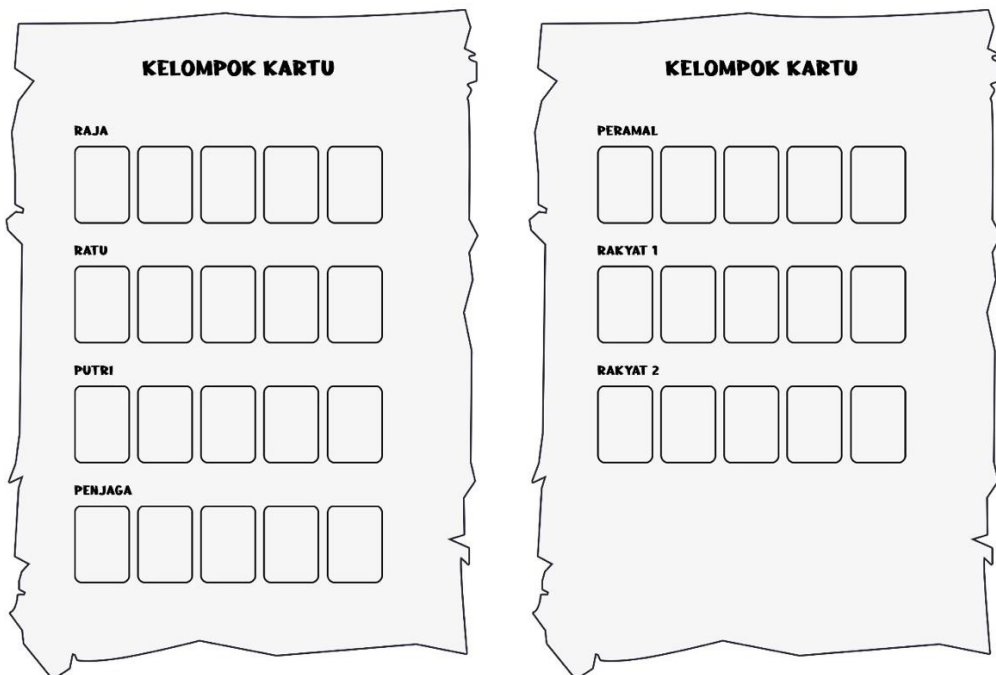


*Gambar 37.3 Rought layout Poin
Sumber : Dokumentasi Pribadi*

e) *Rought Sketch* Cara Bermain



Gambar 38.3 *Rought Layout* Cara Bermain
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 39.3 *Rought Layout* Kelompok Kartu
Sumber : Dokumentasi Pribadi

BAB IV DESAIN

4.1. Kemasan



Gambar 40.4 Desain Kemasan atas
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 41.4 Desain Kemasan Bawah
Sumber : Dokumen Pribadi

a. Spesifikasi Karya

Material kemasan : Kertas Ivory 260 laminasi doft
Karton Padi

Ukuran kemasan : 10.5 cm x 15 cm

b. Deskripsi karya

Pada kemasan kartu game menggunakan ilustrasi corak-corak pada seluruh bagian kemasan, pada bagian pinggir kemasan terdapat frame dan beberapa komponen *Shape* sebagai hiasan. Pada dan pada bagian tengah kemasan terdapat tipografi judul kartu *game* menggunakan font a Aha Wow dan terdapat karakter pada bagian depan kemasan, dan pada bagian belakang terdapat deskripsi dan tampilan kartu

4.2. Kartu Dan Poin

1. Desain Depan



Gambar 42.4 Desain Depan Raja
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 43.4 Desain Depan Ratu
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 44.4 Desain Depan Putri
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 45.4 Desain Depan Penjaga
 Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 46.4 Desain Depan Rakyat 1
 Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 47.4 Desain Depan Rakyat 2
 Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 48.4 Desain Depan Peramal
 Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 49.4 Desain kartu hukuman dan keberuntungan
Sumber : Dokumentasi Pribadi

a. Spesifikasi Karya

Material Kartu : Kertas Ivory 260 laminasi Glossy

Ukuran Kartu : 8.5 cm x 6.5 cm

b. Deskripsi Karya

Ilustrasi pada desain depan kartu menggunakan karakter-karakter dari cerita legenda putri kemarau terdapat karakter raja, ratu, putri, penjaga, peramal, dan rakyat, dengan menggunakan gaya kartun. Pada ilustrasi kartu hukuman dan keberuntungan menggunakan font a Aha Wow, pada bagian penjelasan menggunakan font Comfortaa.

2. Desain Belakang



Gambar 50.4 Desain Belakang
Sumber : Dokumentasi Pribadi

a. Spesifikasi Karya

Material Kartu : Kertas Ivory 260 laminasi Glosy

Ukuran Kartu : 8.5 cm x 6.5 cm

b. Deskripsi Karya

Ilustrasi pada desain belakang kartu menggunakan daun pada bagian pinggir kartu serta menggunakan tipografi judul kartu pada bagian tengah kartu dengan font a Aha Wow dikombinasikan dengan ilustrasi daun dan batu.

3. Desain Poin



*Gambar 51.4 Desain Poin
Sumber : Dokumentasi Pribadi*

a. Spesifikasi Karya

Material Kartu : Kertas Ivory 260 laminasi Glosy

Karton Padi

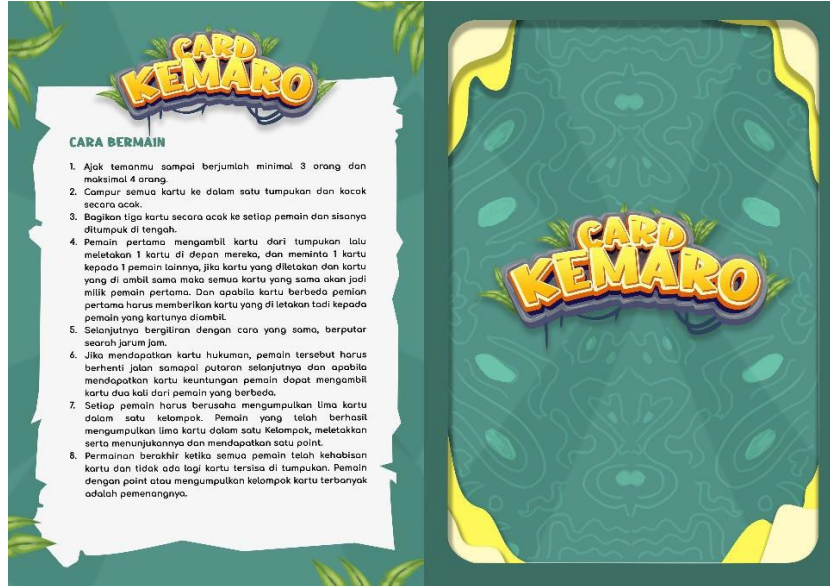
Ukuran Kartu : 8.5 cm x 6.5 cm

b. Deskripsi Karya

Ilustrasi pada desain belakang kartu menggunakan daun pada bagian pinggir kartu serta menggunakan tipografi judul kartu pada bagian tengah kartu dengan font ARCO.

4.3. Cara Bermain

1. Desain Depan



Gambar 52.4 Desain Depan Cara Bermain
Sumber : Dokumentasi Pribadi

a. Spesifikasi Karya

Material Cara Bermain : Kertas Art Paper 120

Ukuran Cara Bermain : A5

b. Deskripsi Karya

Pada desain depan cara bermain terbagi dua sisi, pada sisi kiri terdapat ilustrasi corak-corak, pada bagian pinggir terdapat frame dan beberapa komponen *Shape* sebagai hiasan dan di tengah terdapat tipografi judul dari kartu game ini. Pada sisi kanan terdapat panduan cara bermain card game kemaro dengan ukuran font 12 pt untuk headline dan 10 pt untuk penjelasannya, serta terdapat hiasan daun di sisi kanan dan kiri.

2. Desain Belakang



Gambar 53.4 Desain Belakang
Sumber : Dokumentasi Pribadi

a. Spesifikasi Karya

Material Cara Bermain : Kertas Art Paper 120

Ukuran Cara Bermain : A5

b. Deskripsi Karya

Pada desain belakang cara bermain terbagi dua sisi, pada sisi kiri terdapat kelompok kartu karakter Raja, Ratu, Putri, dan penjaga dan pada sisi kanan terdapat kelompok kartu karakter Peramal, Rakyat 1, dan Rakyat 2 dengan menggunakan font a Aha wow ukuran 12 pt untuk headline dan sub headline.

4.4. Aplikasi Desain

1. Aplikasi kemasan



*Gambar 54.4 Aplikasi Desain Kemasan
Sumber : Dokumentasi Pribadi*

2. Aplikasi Kartu



*Gambar 55.4 Aplikasi Desain Card Game
Sumber : Dokumentasi Pribadi*



Gambar 56.4 Aplikasi Desain Card Game
 Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 57.4 Aplikasi Tampilan Semua Desain
 Sumber : Dokumentasi Pribadi

4.5. Aplikasi Desain Pada Media Lain



*Gambar 58.4 Aplikasi Desain Pada Media Lainnya
Sumber : Dokumentasi Pribadi*

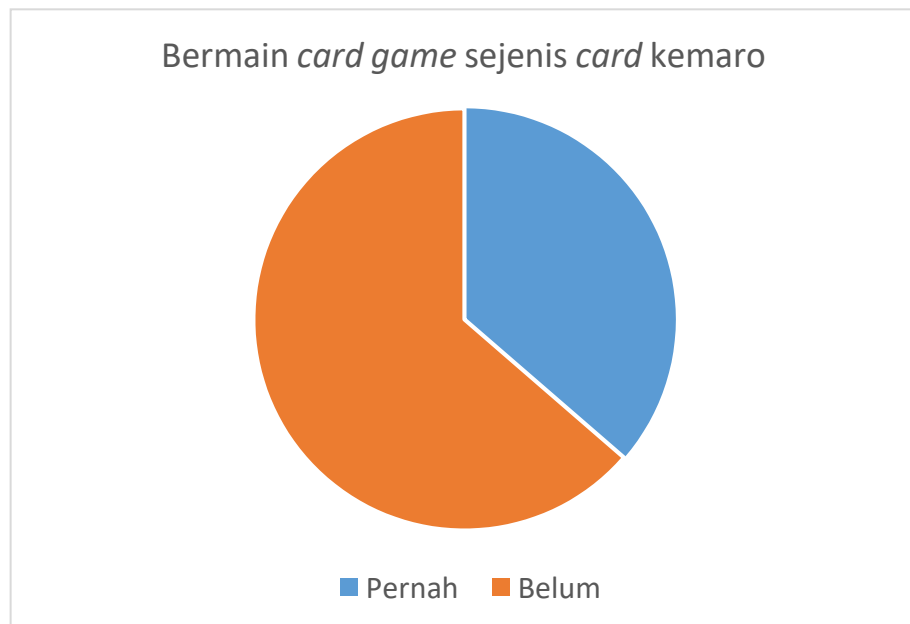
Deskripsi :

Aplikasi desain pada media lainnya seperti kaos, topi, mug bertujuan sebagai merchandise. Dengan adanya penerapan tersebut bertujuan untuk menarik perhatian masyarakat khususnya anak-anak agar lebih mengetahui kebudayaan cerita legenda yang terdapat pada *card game* kemaro.

4.6. Observasi

Observasi dilakukan dengan cara memberikan kuisioner tentang penggunaan game terhadap minat belajar anak SDN Timuran Yogyakarta, hal ini dilakukan agar dapat mengetahui minat dari anak SD terhadap *game* sebagai media pembelajaran. Selain melakukan observasi penulis juga memberikan tes uji coba *Card Kemaro* kepada 11 orang anak.

Setelah melakukan pengisian kuisioner dan uji coba mendapatkan hasil sebagian besar anak menjawab.



Sebagian besar, 7 dari 11 anak menjawab belum pernah memainkan *card game* sejenis *card kemaro* yang memiliki isi konten kebudayaan didalam permainan.

Table 2.4 Pertanyaan Kuisioner

NO	Pertanyaan
1.	Apakah kamu suka bermain sambil belajar?
2.	Pernahkah kamu bermain <i>game</i> edukasi?

3.	Apakah kamu pernah memainkan permainan ini sebelumnya?
4.	Menurutmu, apakah permainan ini mengasyikan?
5.	Apakah tema <i>game</i> edukasi ini menarik?
6.	<i>Game</i> edukasi ini dapat membantu melestarikan sejarah dan budaya?
7.	Saya termotivasi untuk melestarikan sejarah dan kebudayaan?
8.	Lebih tertarik bermain <i>game</i> edukasi dari pada <i>game</i> online?
9.	Informasi yang disampaikan <i>game</i> ini tersampaikan dengan baik?
10.	Menjadi tertarik untuk belajar sejarah dan kebudayaan?

Dari pertanyaan di atas, berikut jawaban dari 11 anak SDN Timuran Yogyakarta:

1. Apakah kamu suka bermain sambil belajar?
Semua anak menjawab suka bermain sambil belajar.
2. Pernahkah kamu bermain *game* edukasi?
4 orang anak menjawab belum pernah bermain card game edukasi dan 7 anak menjawab pernah bermain.
3. Apakah kamu pernah memainkan permainan ini sebelumnya?
7 orang anak menjawab belum pernah memainkan tema seperti card kemarau yang mengangkat kebudayaan di dalamnya. Dan 4 orang anak menjawab pernah.
4. Menurutmu, apakah permainan ini mengasyikan?
Semua anak menjawab permainan card kemaro ini mengasyikan dan dapat menjadi bahan pembelajaran yang tidak bosan.
5. Apakah tema *game* edukasi ini menarik?
Tema dari *game* edukasi ini menarik untuk semua anak.
6. *Game* edukasi ini dapat membantu melestarikan sejarah dan budaya?
Semua anak berpendapat *card game* kemaro ini dapat membantu untuk melestarikan sejarah dan kebudayaan.
7. Saya termotivasi untuk melestarikan sejarah dan kebudayaan?

Setelah bermain *card game* kemaro setiap anak termotivasi untuk melestarikan dan belajar sejarah dan kebudayaan.

8. Lebih tertarik bermain *game* edukasi dari pada *game* online?

Setelah mencoba bermain *card game* kemaro semua anak lebih tertarik untuk bermain *game* edukasi dari pada *game* online.

9. Informasi yang disampaikan *game* ini tersampaikan dengan baik?

Semua anak menjawab informasi atau konten yang ada pada *game* tersampaikan dengan baik.

10. Menjadi tertarik untuk belajar sejarah dan kebudayaan?

Setelah mencoba bermain *card game* kemaro semua anak menjadi tertarik untuk belajar sejarah dan kebudayaan.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Card game kemaro ini merupakan game yang mengangkat konten atau pembahasan tentang cerita legenda Putri Kemarau yang terdapat dari daerah Sumatera Selatan. Konten yang dimuat berupa ilustrasi karakter atau tokoh yang didalamnya diberikan informasi watak dan sedikit cerita legenda Putri Kemarau.

Adanya media pembelajaran berupa *card game* kemaro ini menjadi salah satu alternative board game edukatif berupa card game yang memberikan informasi terkait legenda putri kemaro yang berasal dari Sumatera Selatan. Board game ini diharapkan mampu menjadi pemantik sekaligus untuk menumbuhkan, melestarikan, pengenalan sejarah dan kebudayaan bagi pembacanya khususnya anak-anak.

Dalam proses perancangan *card game* ini diperlukan kreatifitas, kecermatan dan kesabaran agar dapat menghasilkan card game yang baik dan maksimal dalam pengerjaan nya.

5.2. Saran

Masih banyak sejarah dan kebudayaan yang dapat dilestarikan dengan berbagai macam media contohnya *card game* kemaro ini. Inovasi dalam memberikan media pembelajaran sangat di perlukan dalam meningkatkan kesadaran dalam melestarikan sejarah dan kebudayaan. Saran kepada masyarakat khususnya anak-anak agar lebih peduli dan menghargai sejarah dan kebudayaan yang kita punya.

Card game kemaro ini juga dapat menjadi salah satu referensi bagi siapa saja yang mengambil perancangan dengan tema yang serupa dan diharapkan mampu menambahkan inovasi baru dalam pengembangan karya sehingga menghasilkan karya yang lebih baik dari sebelumnya. Perancangan card game inipun dirasa masih jauh dari sempurna dan perancang sangat terbuka untuk saran dan masukan yang

membangun terlebih untuk pelestarian sejarah, budaya, dan Pendidikan melalui media baru yang menarik terutama bagi anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraini, R. (2022). *iNewsSumsel.id*. Retrieved from inews.id: <https://sumsel.inews.id/berita/legenda-putri-kemarau-pengorbanan-anak-raja-demi-rakyatnya>

Avianto, Yovita Febriana, and T. Arie Setiawan Prasida. 2018. "Pembelajaran Aksara Jawa Untuk Siswa Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Media Board Game." *Aksara* 30(1):133. doi: 10.29255/aksara.v30i1.223.133-148.

Dangga, M. D. (2032, 02). *food & Travel*. Retrieved from Kumparan.com: <https://kumparan.com/daidangga17/berkurangnya-minat-generasi-muda-terhadap-budaya-indonesia-1znAwU38uKh/3>

Delonix, Yudha. 2020. "Perancangan Film Dokumenter Kebudayaan Suku Sasak Desa Bayan." *Aksa: Jurnal Desain Komunikasi Visual* 2(2):280–96. doi: 10.37505/aksa.v2i2.24. Arnoldus Johan Christian, P. G. (2017). Perancangan Media Board Game untuk Meningkatkan. *Universitas Kristen Petra*.

Kurniasih, W. (2021). *Gramedia Blog*. Retrieved from Gramedia.com: <https://www.gramedia.com/literasi/kebudayaan/>

Dkk, Randa. 2020. "SASAK : DESAIN VISUAL DAN KOMUNIKASI Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Media Informasi Tentang Stres SASAK : DESAIN VISUAL DAN KOMUNIKASI SASAK : DESAIN VISUAL DAN KOMUNIKASI SASAK : DESAIN VISUAL DAN KOMUNIKASI." 02(2):59–66.

Johan Christian, Arnoldus. 2017. "Perancangan Media Board Game Untuk Meningkatkan Kepedulian Anak-Anak Terhadap Kondisi Laut Indonesia." *Publication of Petra University*.

Kistanto, Nurdien Harry. 2017, Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Mitigasi Kebakaran Untuk Anak Sekolah Dasar Usia 8-12 Tahun Di Surabaya, Fakultas Ilmu, and Budaya Universitas. n.d.

Kurniasih, W. (2021). *Gramedia Blog*. Retrieved from Gramedia.com: <https://www.gramedia.com/literasi/kebudayaan/>

Laily, I. N. (2023). *Berita Nasional*. Retrieved from Katadata.co.id: <https://katadata.co.id/safrezi/berita/61e4c6d349d87/legenda-adalah-cerita-rakyat-kenali-ciri-jenis-dan-contohnya>

Marsha, K. (2023). *Detik Bali*. Retrieved from detik.com: <https://www.detik.com/bali/berita/d-6568632/legenda-adalah-genre-cerita-rakyat-ini-ciri-ciri-dan-contohnya>

Mauludi Amin, Itsnan, Novian S. Denny Nugraha, and SSN MSn. 2018. "Perancangan Card Game Sebagai Media Interaktif Mengenai Edukasi Game Online Card Game Design As Interactive Media About Education Games Online." *E-Proceeding of Art & Design* 5(3):1561.

Puspitasari, Fina Dwi Anisa. 2017. "Piwulang Jawi : Journal of Javanese Learning and Teaching." *Journal of Javanese Learning and Teaching* 5(2):17–25.

Putra, Adesetyawan Pratama Yerry Soepriyanto, Arafah Husna , Sekolah Dasar , Makanan Khas, and Multimedia-based Instructional Design. 2013. "GAME EDUKASI TENTANG KERAGAMAN MASAKAN KHAS DAERAH-DAERAH DI INDONESIA UNTUK KELAS V SD." 299–306.

Setyanugrah, Firdaus, and Denny Indrayana Setyadi. 2017. "Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Mitigasi Kebakaran Untuk Anak Sekolah Dasar Usia 8-12 Tahun Di Surabaya." *Jurnal Sains Dan Seni ITS* 6(1):62–68. doi: 10.12962/j23373520.v6i1.22949.

Solihah, Riadus. 2019. "Agama Dan Budaya; Pengaruh Keagamaan Masyarakat Gebang Madura Terhadap Budaya Roket Tase." *Al-Mada; Jurnal Agama, Sosial Dan Budaya* 2(1):77–94.

Station, U. (2021, oktober 17). *upstation.media*. Retrieved from upstation.media: <https://www.upstation.media/article/jenis-board-game-terpopuler-berdasarkan-kategori>

Sya'ban, Syifa Usya, M. Lahandi Baskoro, and Erik Armayuda. 2021. "Perancangan Board Game Edukasi Satwa Endemik Pulau Jawa Untuk Anak Usia 7 Hingga 11 Tahun." *AKSA: Jurnal Desain Komunikasi Visual* 4(2):600–611.

LAMPIRAN

Proses pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, dengan cara memberikan kuisisioner dan menguji coba *gameplay* dari perancangan yang di buat. Observasi dilakukan langsung di SDN Timuran Yogyakarta. Selain melakukan observasi dan ujicoba, penulis mendokumentasikan beberapa kegiatan dalam bentuk gambar berupa foto serta melakukan wawancara kepada anak-anak di SDN Timuran Yogyakarta.



**Kuesioner Penggunaan Card Game "Kemaro"
SD N Timuran Yogyakarta**

Identitas Siswa/i

Nama : KARYLA R.P.A

Umur : 11

Kelas : 5A

Petunjuk pengisian :

- Lingkari jawaban di bawah ini

- Jawablah dengan singkat dan jelas!

1. Apa kamu tertarik dengan card game ini?
 a. Ya b. Tidak
2. Apakah tampilan card game ini menarik?
 a. Ya b. Tidak
3. Apakah card game ini mudah digunakan?
 a. Mudah b. Sulit
4. Apakah bahasa dalam card game ini mudah di pahami?
 a. Mudah b. Sulit
5. Apakah card game edukasi ini membuat kamu tahu tentang cerita legenda Putri Kemarau?
 a. Tahu b. Tidak tahu
6. Apa yang kamu rasakan setelah bermain card game ini?
Senang
7. Menurutmu, apa kekurangan yang ada pada card game ini?
Tidak ada
8. Waktu permainan
a. Lama b. Cukup c. Biasa saja

**Kuesioner Penggunaan Game Terhadap Minat Belajar Anak
SD N Timuran Yogyakarta**

Identitas Siswa/i

Nama : KARYLA R.P.A

Umur : 12

Kelas : 5A

Berilah tanda (✓) pada salah satu kolom jawaban (Ya atau Tidak) di bawah ini!

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Apakah kamu suka bermain sambil belajar?	✓	
2.	Pernahkah kamu bermain game edukasi?		✓
3.	Apakah kamu pernah memainkan permainan seperti ini sebelumnya?		✓
4.	Menurutmu, apakah permainan ini mengasyikan?	✓	
5.	Apakah tema game edukasi ini menarik?	✓	
6.	Game edukasi ini dapat membantu melestarikan sejarah dan budaya?	✓	✓
7.	Saya menjadi termotivasi untuk melestarikan sejarah dan kebudayaan	✓	✓
8.	Saya lebih tertarik bermain game edukasi ini dari pada game online	✓	✓
9.	Informasi yang di sampaikan game edukasi ini tersampaikan dengan baik	✓	
10.	Saya menjadi tertarik untuk belajar sejarah dan kebudayaan Indonesia	✓	

**Kuesioner Penggunaan Card Game "Kemaro"
SD N Timuran Yogyakarta**

Identitas Siswa/i

Nama : MIRA

Umur : 11

Kelas : 5A

Petunjuk pengisian :

- Lingkari jawaban di bawah ini

- Jawablah dengan singkat dan jelas!

1. Apa kamu tertarik dengan card game ini?
 a. Ya b. Tidak
2. Apakah tampilan card game ini menarik?
 a. Ya b. Tidak
3. Apakah card game ini mudah digunakan?
 a. Mudah b. Sulit
4. Apakah bahasa dalam card game ini mudah di pahami?
 a. Mudah b. Sulit
5. Apakah card game edukasi ini membuat kamu tahu tentang cerita legenda Putri Kemarau?
 a. Tahu b. Tidak tahu
6. Apa yang kamu rasakan setelah bermain card game ini?
Seorang memahalkan, menghalkan sebut
7. Menurutmu, apa kekurangan yang ada pada card game ini?
Tidak ada
8. Waktu permainan
a. Lama b. Cukup c. Biasa saja

**Kuesioner Penggunaan Game Terhadap Minat Belajar Anak
SD N Timuran Yogyakarta**

Identitas Siswa/i

Nama : MIRA

Umur : 11

Kelas : 5A

Berilah tanda (✓) pada salah satu kolom jawaban (Ya atau Tidak) di bawah ini!

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Apakah kamu suka bermain sambil belajar?	✓	
2.	Pernahkah kamu bermain game edukasi?		X
3.	Apakah kamu pernah memainkan permainan seperti ini sebelumnya?		X
4.	Menurutmu, apakah permainan ini mengasyikan?	✓	
5.	Apakah tema game edukasi ini menarik?	✓	
6.	Game edukasi ini dapat membantu melestarikan sejarah dan budaya?	✓	
7.	Saya menjadi termotivasi untuk melestarikan sejarah dan kebudayaan	✓	
8.	Saya lebih tertarik bermain game edukasi ini dari pada game online	✓	
9.	Informasi yang di sampaikan game edukasi ini tersampaikan dengan baik	✓	
10.	Saya menjadi tertarik untuk belajar sejarah dan kebudayaan Indonesia	✓	

**Kuesioner Penggunaan Card Game "Kemaro"
SD N Timuran Yogyakarta**

Identitas Siswa/i

Nama : Alexa

Umur : 11

Kelas : 5A

Petunjuk pengisian :

- Lingkari jawaban di bawah ini

- Jawablah dengan singkat dan jelas!

1. Apa kamu tertarik dengan card game ini?
 a. Ya b. Tidak
2. Apakah tampilan card game ini menarik?
 a. Ya b. Tidak
3. Apakah card game ini mudah digunakan?
 a. Mudah b. Sulit
4. Apakah bahasa dalam card game ini mudah di pahami?
 a. Mudah b. Sulit
5. Apakah card game edukasi ini membuat kamu tahu tentang cerita legenda Putri Kemarau?
 a. Tahu b. Tidak tahu
6. Apa yang kamu rasakan setelah bermain card game ini?
Senang
7. Menurutmu, apa kekurangan yang ada pada card game ini?
Tidak ada
8. Waktu permainan
 a. Lama b. Cukup c. Biasa saja

**Kuesioner Penggunaan Game Terhadap Minat Belajar Anak
SD N Timuran Yogyakarta**

Identitas Siswa/i

Nama : Alexa

Umur : 11

Kelas : 5A

Berilah tanda (√) pada salah satu kolom jawaban (Ya atau Tidak) di bawah ini!

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Apakah kamu suka bermain sambil belajar?	✓	
2.	Pernahkah kamu bermain game edukasi?	✓	
3.	Apakah kamu pernah memainkan permainan seperti ini sebelumnya?	✓	
4.	Menurutmu, apakah permainan ini mengasyikkan?	✓	
5.	Apakah tema game edukasi ini menarik?	✓	
6.	Game edukasi ini dapat membantu melestarikan sejarah dan budaya?	✓	
7.	Saya menjadi termotivasi untuk melestarikan sejarah dan kebudayaan	✓	
8.	Saya lebih tertarik bermain game edukasi ini dari pada game online	✓	
9.	Informasi yang di sampaikan game edukasi ini tersampaikan dengan baik	✓	
10.	Saya menjadi tertarik untuk belajar sejarah dan kebudayaan Indonesia	✓	

**Kuesioner Penggunaan Card Game "Kemaro"
SD N Timuran Yogyakarta**

Identitas Siswa/i

Nama : Vivian

Umur : 12

Kelas : 5A

Petunjuk pengisian :

- Lingkari jawaban di bawah ini

- Jawablah dengan singkat dan jelas!

1. Apa kamu tertarik dengan card game ini?
 a. Ya b. Tidak
2. Apakah tampilan card game ini menarik?
 a. Ya b. Tidak
3. Apakah card game ini mudah digunakan?
 a. Mudah b. Sulit
4. Apakah bahasa dalam card game ini mudah di pahami?
 a. Mudah b. Sulit
5. Apakah card game edukasi ini membuat kamu tahu tentang cerita legenda Putri Kemarau?
a. Tahu b. Tidak tahu
6. Apa yang kamu rasakan setelah bermain card game ini?
Senang
7. Menurutmu, apa kekurangan yang ada pada card game ini?
Tidak ada
8. Waktu permainan
 a. Lama b. Cukup c. Biasa saja

**Kuesioner Penggunaan Game Terhadap Minat Belajar Anak
SD N Timuran Yogyakarta**

Identitas Siswa/i

Nama : Vivian

Umur : 12

Kelas : 5A

Berilah tanda (√) pada salah satu kolom jawaban (Ya atau Tidak) di bawah ini!

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Apakah kamu suka bermain sambil belajar?	✓	
2.	Pernahkah kamu bermain game edukasi?	✓	
3.	Apakah kamu pernah memainkan permainan seperti ini sebelumnya?		✓
4.	Menurutmu, apakah permainan ini mengasyikkan?	✓	
5.	Apakah tema game edukasi ini menarik?	✓	
6.	Game edukasi ini dapat membantu melestarikan sejarah dan budaya?	✓	
7.	Saya menjadi termotivasi untuk melestarikan sejarah dan kebudayaan	✓	
8.	Saya lebih tertarik bermain game edukasi ini dari pada game online	✓	
9.	Informasi yang di sampaikan game edukasi ini tersampaikan dengan baik	✓	
10.	Saya menjadi tertarik untuk belajar sejarah dan kebudayaan Indonesia	✓	

**Kuesioner Penggunaan Card Game "Kemaro"
SD N Timuran Yogyakarta**

Identitas Siswa/i

Nama : Trisa Sekar m
Umur : 12
Kelas : 5A

Petunjuk pengisian :

- Lingkari jawaban di bawah ini
- Jawablah dengan singkat dan jelas!

1. Apa kamu tertarik dengan card game ini?
 a) Ya b. Tidak
2. Apakah tampilan card game ini menarik?
 a) Ya b. Tidak
3. Apakah card game ini mudah digunakan?
 a) Mudah b. Sulit
4. Apakah bahasa dalam card game ini mudah di pahami?
 a) Mudah b. Sulit
5. Apakah card game edukasi ini membuat kamu tahu tentang cerita legenda Putri Kemarau?
 a) Tahu b. Tidak tahu
6. Apa yang kamu rasakan setelah bermain card game ini?
menyenangkan dan seru
7. Menurutmu, apa kekurangan yang ada pada card game ini?
Cukup Seru
8. Waktu permainan
 a) Lama b. Cukup c. Biasa saja

**Kuesioner Penggunaan Game Terhadap Minat Belajar Anak
SD N Timuran Yogyakarta**

Identitas Siswa/i

Nama : Trisa Sekar m
Umur : 12
Kelas : 5A/VA

Berilah tanda (✓) pada salah satu kolom jawaban (Ya atau Tidak) di bawah ini!

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Apakah kamu suka bermain sambil belajar?	✓	
2.	Pernahkah kamu bermain game edukasi?	✓	
3.	Apakah kamu pernah memainkan permainan seperti ini sebelumnya?		✓
4.	Menurutmu, apakah permainan ini mengasyikkan?	✓	
5.	Apakah tema game edukasi ini menarik?	✓	
6.	Game edukasi ini dapat membantu melestarikan sejarah dan budaya?	✓	
7.	Saya menjadi termotivasi untuk melestarikan sejarah dan kebudayaan	✓	
8.	Saya lebih tertarik bermain game edukasi ini dari pada game online	✓	
9.	Informasi yang di sampaikan game edukasi ini tersampaikan dengan baik	✓	
10.	Saya menjadi tertarik untuk belajar sejarah dan kebudayaan Indonesia	✓	

**Kuesioner Penggunaan Card Game "Kemaro"
SD N Timuran Yogyakarta**

Identitas Siswa/i

Nama : Arni
Umur : 13
Kelas : 5a / Va

Petunjuk pengisian :

- Lingkari jawaban di bawah ini
- Jawablah dengan singkat dan jelas!

1. Apa kamu tertarik dengan card game ini?
 a. Ya b. Tidak
2. Apakah tampilan card game ini menarik?
 a. Ya b. Tidak
3. Apakah card game ini mudah digunakan?
 a. Mudah b. Sulit
4. Apakah bahasa dalam card game ini mudah di pahami?
 a. Mudah b. Sulit
5. Apakah card game edukasi ini membuat kamu tahu tentang cerita legenda Putri Kemarau?
 a. Tahu b. Tidak tahu
6. Apa yang kamu rasakan setelah bermain card game ini?
Senang
7. Menurutmu, apa kekurangan yang ada pada card game ini?
tidak ada
8. Waktu permainan
a. Lama b. Cukup c. Biasa saja

**Kuesioner Penggunaan Game Terhadap Minat Belajar Anak
SD N Timuran Yogyakarta**

Identitas Siswa/i

Nama : Arni
Umur : 13
Kelas : 5a

Berilah tanda (✓) pada salah satu kolom jawaban (Ya atau Tidak) di bawah ini!

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Apakah kamu suka bermain sambil belajar?	✓	
2.	Pernahkah kamu bermain game edukasi?		✓
3.	Apakah kamu pernah memainkan permainan seperti ini sebelumnya?		✓
4.	Menurutmu, apakah permainan ini mengasyikkan?	✓	
5.	Apakah tema game edukasi ini menarik?	✓	
6.	Game edukasi ini dapat membantu melestarikan sejarah dan budaya?	✓	
7.	Saya menjadi termotivasi untuk melestarikan sejarah dan kebudayaan	✓	
8.	Saya lebih tertarik bermain game edukasi ini dari pada game online	✓	
9.	Informasi yang di sampaikan game edukasi ini tersampaikan dengan baik	✓	
10.	Saya menjadi tertarik untuk belajar sejarah dan kebudayaan Indonesia	✓	

**Kuesioner Penggunaan Card Game "Kemaro"
SD N Timuran Yogyakarta**

Identitas Siswa/i
 Nama : Pr Mikaila Praweeli Prasetya
 Umur : 13
 Kelas : 5A

Petunjuk pengisian :
 - Lingkari jawaban di bawah ini
 - Jawablah dengan singkat dan jelas!

1. Apa kamu tertarik dengan card game ini?
 Ya b. Tidak
2. Apakah tampilan card game ini menarik?
 Ya b. Tidak
3. Apakah card game ini mudah digunakan?
 Mudah b. Sulit
4. Apakah bahasa dalam card game ini mudah di pahami?
 Mudah b. Sulit
5. Apakah card game edukasi ini membuat kamu tahu tentang cerita legenda Putri Kemarau?
 Tahu b. Tidak tahu
6. Apa yang kamu rasakan setelah bermain card game ini?

7. Menurutmu, apa kekurangan yang ada pada card game ini?

8. Waktu permainan
 a. Lama Cukuk b. Biasa saja c. Biasa saja

**Kuesioner Penggunaan Game Terhadap Minat Belajar Anak
SD N Timuran Yogyakarta**

Identitas Siswa/i
 Nama : Pr Mikaila Praweeli Prasetya
 Umur : 13
 Kelas : 5A

Berilah tanda (✓) pada salah satu kolom jawaban (Ya atau Tidak) di bawah ini!

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Apakah kamu suka bermain sambil belajar?	✓	
2.	Pernahkah kamu bermain game edukasi?		✓
3.	Apakah kamu pernah memainkan permainan seperti ini sebelumnya?		✓
4.	Menurutmu, apakah permainan ini mengasyikan?	✓	
5.	Apakah tema game edukasi ini menarik?	✓	
6.	Game edukasi ini dapat membantu melestarikan sejarah dan budaya?	✓	
7.	Saya menjadi termotivasi untuk melestarikan sejarah dan kebudayaan	✓	
8.	Saya lebih tertarik bermain game edukasi ini dari pada game online	✓	
9.	Informasi yang di sampaikan game edukasi ini tersampaikan dengan baik	✓	
10.	Saya menjadi tertarik untuk belajar sejarah dan kebudayaan Indonesia	✓	

**Kuesioner Penggunaan Card Game "Kemaro"
SD N Timuran Yogyakarta**

Identitas Siswa/i
 Nama : LAILA
 Umur : 11
 Kelas : 5A

Petunjuk pengisian :
 - Lingkari jawaban di bawah ini
 - Jawablah dengan singkat dan jelas!

1. Apa kamu tertarik dengan card game ini?
 Ya b. Tidak
2. Apakah tampilan card game ini menarik?
 Ya b. Tidak
3. Apakah card game ini mudah digunakan?
 Mudah b. Sulit
4. Apakah bahasa dalam card game ini mudah di pahami?
 Mudah b. Sulit
5. Apakah card game edukasi ini membuat kamu tahu tentang cerita legenda Putri Kemarau?
 Tahu b. Tidak tahu
6. Apa yang kamu rasakan setelah bermain card game ini?

7. Menurutmu, apa kekurangan yang ada pada card game ini?

8. Waktu permainan
 a. Lama Cukuk b. Biasa saja c. Biasa saja

**Kuesioner Penggunaan Game Terhadap Minat Belajar Anak
SD N Timuran Yogyakarta**







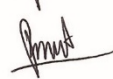

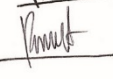
Identitas Siswa/i
 Nama : LAILA
 Umur : 11
 Kelas : 5A

Berilah tanda (✓) pada salah satu kolom jawaban (Ya atau Tidak) di bawah ini!

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Apakah kamu suka bermain sambil belajar?	✓	
2.	Pernahkah kamu bermain game edukasi?	✓	
3.	Apakah kamu pernah memainkan permainan seperti ini sebelumnya?		✓
4.	Menurutmu, apakah permainan ini mengasyikan?	✓	
5.	Apakah tema game edukasi ini menarik?	✓	
6.	Game edukasi ini dapat membantu melestarikan sejarah dan budaya?	✓	
7.	Saya menjadi termotivasi untuk melestarikan sejarah dan kebudayaan	✓	
8.	Saya lebih tertarik bermain game edukasi ini dari pada game online	✓	
9.	Informasi yang di sampaikan game edukasi ini tersampaikan dengan baik	✓	
10.	Saya menjadi tertarik untuk belajar sejarah dan kebudayaan Indonesia	✓	

LEMBAR KONSULTASI
BIMBINGAN SKRIPSI S1
PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL


NAMA : Daniel Habib Al Adli NIM 1191025
SEMESTER : 8 TAHUN AKADEMIK : 20.22/2023
JUDUL SKRIPSI :
PEMBIMBING : R. Hadapmingrani K. M.DS

TANGGAL	KOREKSI	SARAN	PARAF PEMBIMBING
08/03/2023	Pengantar bimbingan skripsi	Lanjut pengetikan BAB 1	
15/03/2023	Konsultasi BAB 1	pada bagian latar belakang di kurangi	
24/03/2023	Konsultasi BAB 1	Lanjut pengetikan BAB 2	
05/04/2023	Konsultasi BAB 2	menambahkan kutipan dari buku / jurnal	
22/05/2023	Konsultasi BAB 2	Lanjut pengetikan BAB 3	
24/05/2023	Konsultasi BAB 3 & karya	revisi karya pose ilustrasi & cara bermain	
26/05/2023	Konsultasi karya	Lanjut pembuatan cara bermain	
07/06/2023	Revisi karya	pose karakter	
09/06/2023	Revisi karya	pose karakter	

Ketua Jurusan :

(Dwisanto Sayogo, M.Ds)

Pembimbing,


(R. Hadapmingrani K. M.Ds)



F.STSRD VISI/B.5

SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA

LEMBAR KONSULTASI
BIMBINGAN SKRIPSI S1
PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

NAMA : Daniel Habibul Adli NIM 1191025
SEMESTER : 8 TAHUN AKADEMIK : 2022/2023
JUDUL SKRIPSI:

PEMBIMBING : R. Hadapiningrani K., M.Ps

TANGGAL	KOREKSI	SARAN	PARAF PEMBIMBING
16/06/2023	penulisan & karya	revisi pose & menambahkan artivel	
23/06/2023	Revisi Desain Kemasan	menambahkan karakter	
26/06/2023	penulisan BAB IV	menambahkan Hasil observasi	
01/07/2023	Penulisan ABstrak	ringkasan dari pendahuluan, Rumus masalah dan penyelesaian masalah	
	ACC sidony	Sangat	

Ketua Jurusan :

(Dwisanto Sayogo, M.Ds)

Pembimbing,

(R. Hadapiningrani K., M.Ps)

DOKUMENTASI SIDANG

