

# PERANCANGAN PERMAINAN KARTU KUARTET BELAJAR BAHASA SUNDA UNTUK SISWA SD KELAS 2 DAN 3 DI KOTA BANDUNG

Nurchahyo Eko Noviantono  
Desain Komunikasi Visual  
Sekolah Tinggi Teknologi Bandung  
[nurchahyoeko28@gmail.com](mailto:nurchahyoeko28@gmail.com)

## Abstrak

Perancangan kartu kuartet bahasa Sunda ini bertujuan untuk meningkatkan ketertarikan siswa terhadap bahasa Sunda. Adapun latar belakang dilakukannya perancangan ini adalah karena mulai menurunnya tingkat ketertarikan siswa terhadap bahasa Sunda yang akhirnya mempengaruhi nilai mata pelajaran bahasa Sunda di sekolah mereka. Adapun metode yang digunakan dalam perancangan kartu ini menggunakan teori dari Sekamelang, yang menjelaskan bahwa permainan kartu kuartet adalah permainan kartu yang terdiri atas beberapa jumlah kartu bergambar yang dari kartu bergambar tersebut tertera keterangan berupa tulisan yang menerangkan gambar tersebut. Selain itu juga menggunakan metode observasi ke sekolah SDK BPPK dan SD Talenta Bandung serta mewawancarai guru yang terkait tentang antusiasme siswa terhadap bahasa Sunda serta kesulitan yang mereka hadapi dalam mengajar bahasa Sunda. Diharapkan perancangan kartu kuartet ini dapat menjadi media alternatif siswa untuk belajar dan menumbuhkan ketertarikan dan kecintaan mereka terhadap bahasa Sunda.

**Kata kunci :** permainan kartu, bahasa sunda, belajar sambil bermain, aksara sunda

## Abstract

*The design of the Sundanese quartet card aims to increase students' interest in Sundanese. The background this design is due to the declining level of student interest in Sundanese language which ultimately affects the value of Sundanese subjects in their schools. The method used of this card uses a theory from Sekamelang, which explains that the quartet card game is a card game consisting of several numbers of picture cards from which the picture cards contain information in the form of writing that explains the picture. It also uses the method of observation to the BPPK SDK and Elementary School Talenta Bandung and interviewing teachers who are concerned about student's enthusiasm for Sundanese and the difficulties in teaching Sundanese. Hopefully that this quartet card design can be an alternative medium for students to learn and foster their interest and love for Sundanese.*

**Keywords :** card games, sundanese, play and learn, sundanese script

## I. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara kepulauan yang terdiri dari beragam suku bangsa, terdapat berbagai ragam jenis bahasa daerah yang berbeda pula. Bandung sendiri sebagai ibu kota Jawa Barat memiliki bahasa Sunda sebagai ciri khas bahasa daerahnya. Akan tetapi seiring perkembangan zaman banyak bahasa-bahasa daerah yang mulai punah karena terjadinya percampuran budaya di berbagai daerah. Bahasa daerah yang dulu beragam kini kian berkurang dan mulai ditinggalkan oleh generasi milenial.

Agar kepunahan bahasa Sunda tidak terjadi perlu adanya tindak lanjut seperti pengenalan kembali serta memberikan wawasan di kalangan masyarakat khususnya Kota Bandung. Menurut Denny Yusuf, Kepala Balai Pengelolaan Taman Budaya Jawa Barat, kepunahan bahasa Sunda bisa terjadi karena akulturasi budaya dimana suku lain menetap di Jawa Barat, maka khasanah bahasa Sunda mendapat pengaruh. Dalam satu sisi hal ini sangat menggembirakan karena bertambahnya gaya bahasa pengguna, tapi disisi lain sangat mengkhawatirkan karena

kondisi bahasa aslinya mulai ditinggalkan.

sehingga keduanya tidak dapat dipisahkan. Karena begitu eratnya jalinan antara bahasa dan budaya. Tanpa bahasa, budaya kita pun akan mati. Hal ini bisa terjadi karena, sebagaimana dikatakan oleh Purwo (2000:3) bahasa adalah penyangga budaya, sebagian besar budaya terkandung di dalam bahasa dan diekspresikan melalui bahasa.

Kesulitan anak dalam belajar bahasa Sunda sendiri diakui oleh guru mata pelajaran bahasa Sunda yang mengajar di Sekolah Dasar Talenta maupun Sekolah Dasar Kristen BPPK. Nilai anak-anak dalam pelajaran bahasa Sunda yang seringkali berada di bawah kriteria ketuntasan minimal, membuat guru-guru harus bekerja keras untuk mengajarkan bahasa Sunda kepada mereka. Untuk melestarikan bahasa Sunda dan menumbuhkan kecintaan terhadap bahasa Sunda perlu penanaman bahasa Sunda sejak dini. Dikutip dari womantalk.com, Dr. Renee Spencer, psikolog spesialis anak-anak asal Amerika Serikat, menjelaskan bahwa di usia 7-10 tahun, bagian otak yang berfungsi memproses memori jangka panjang

semakin berkembang, sehingga memori yang paling berkesan akan terus menempel di otak anak hingga dewasa. Maka dari itu penanaman kecintaan terhadap bahasa Sunda pada umur 7-10 tahun dapat berdampak positif bagi kelangsungan bahasa Sunda di masa depan kelak.

Media kartu kuartet dipilih karena selain dapat memadukan beberapa warna dan gambar yang disukai anak-anak, permainan kartu kuartet pun bisa menjadi media pembelajaran alternatif untuk anak dapat mengingat gambar dan nama objek yang ada dalam kartu kuartet. Dalam perancangan-perancangan sebelumnya terkait kasus serupa media permainan kartu kuartet juga digunakan sebagai alat bantu belajar untuk mengenalkan ragam kebudayaan Nusantara kepada anak usia 9-12 tahun maupun Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kuartet terhadap Aktivitas dan Penguasaan Materi pada Materi Pokok Dunia Tumbuhan Kelas X Semester Genap Tahun Ajaran 2013/2014 menjelaskan bahwa media kartu kuartet dapat menjadi alternatif belajar yang baik untuk anak mengingat isi konten yang ada dalam kartu kuartet tersebut. Pemilihan kartu kuartet juga dilatarbelakangi karena dalam kartu kuartet memuat unsur-unsur seperti garis, tulisan, ilustrasi dan warna. Sulaiman (1985: 27) mengatakan bahwa gambar merupakan alat visual yang penting dan mudah didapat serta konkret dengan masalah yang digambarkannya. Selain itu gambar juga berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas ide, mengilustrasikan fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan apabila tidak digambarkan. Selain itu gambar merupakan sesuatu yang sangat dekat dengan kehidupan anak. Anak akan sangat tertarik saat melihat gambar, warna maupun bentuk. Menurut Sadiman (2005: 29) media gambar memiliki kelebihan antara lain bersifat konkrit, dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita, dapat memperjelas suatu masalah.

Berdasarkan fenomena yang terjadi maka perancang menyimpulkan bahwa salah satu cara untuk meningkatkan pengetahuan anak terhadap bahasa Sunda adalah dengan membuat permainan kartu yang menarik dengan muatan pelajaran bahasa Sunda di dalamnya. Permainan kartu dipilih karena permainan kartu sangatlah populer di kalangan masyarakat, selain itu permainan ini dapat dimainkan lebih dari satu orang sehingga membuatnya semakin menarik. Permainan kartu ini akan mengacu pada materi pembelajaran dalam buku pembelajaran bahasa Sunda *Pangrumat Basa* untuk sekolah dasar kelas 2 dan 3. Diharapkan permainan kartu ini dapat menumbuhkan minat belajar dan melestarikan bahasa Sunda lebih baik lagi dalam masyarakat kota Bandung dan sekitarnya.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan,

maka didapat identifikasi masalah sebagai berikut :

Bahasa Sunda yang secara perlahan mulai ditinggalkan anak-anak sekolah dasar di kota Bandung dan sekitarnya karena dianggap tidak penting.

Menurunnya popularitas bahasa Sunda dikalangan anak-anak sekolah dasar yang terjadi akibat akulturasi bahasa. Perlu adanya sarana untuk meningkatkan minat belajar anak terhadap bahasa Sunda. Dibutuhkannya media pendukung pembelajaran alternatif bagi anak-anak yang menarik sekaligus menambah wawasan mereka tentang bahasa Sunda.

### 1.3 Batasan Perancangan

Berdasarkan identifikasi masalah berupa poin-poin yang telah ada, maka perancang memberikan batasan masalah pada perancangan ini. Ruang lingkupnya dibatasi pada pengenalan bahasa Sunda dasar mengenai buah, hewan, umbi dan peralatan yang mengacu pada buku pelajaran bahasa Sunda *Pangrumat Basa* untuk sekolah dasar kelas 2 dan 3. Masalah ini akan diangkat ke dalam permainan kartu kuartet.

### 1.4 Rumusan Masalah

Bagaimana cara meningkatkan minat anak-anak terhadap bahasa Sunda di Sekolah Dasar Talenta dan Sekolah Dasar Kristen BPPK.

### 1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan ini adalah untuk menambah wawasan tentang penggunaan bahasa Sunda kepada masyarakat khususnya anak-anak di Sekolah Dasar Talenta dan Sekolah Dasar Kristen BPPK.

### 1.6 Manfaat Perancangan

#### 1.6.1 Bagi Penyusun

Penyusun memperoleh wawasan yang lebih mengenai bahasa Sunda dasar. Penyusun mendapat pengalaman dan juga menambah ilmu dalam pembuatan permainan kartu untuk anak-anak.

#### 1.6.2 Bagi Masyarakat

Permainan kartu anak untuk mengenali bahasa Sunda yang menarik dan mudah untuk dimainkan. Permainan kartu ini dapat menjadi media untuk menambah wawasan para pemainnya mengenai nama-nama hewan, perkakas, buah-buahan, umbi-umbian dan elemen yang berada di alam dengan bahasa Sunda. Memperkenalkan aksara Sunda pada anak-anak

#### 1.6.3 Bagi Lembaga Pendidikan

Penyusun mengharapkan dengan perancangan kartu kuartet ini dapat menjadi masukan, referensi, serta pengetahuan tambahan dalam pembelajaran pembuatan

kartu kuartet untuk anak Sekolah Dasar dengan menggunakan bahasa Sunda, khususnya di bidang Desain Komunikasi Visual bagi mahasiswa.

### 1.7 Metode Pengumpulan Data

Agar dapat membuat perancangan yang tepat, maka dibutuhkan metode pengumpulan data dan analisis yang tepat. Penyusun menggunakan metode kualitatif untuk mengetahui dampak penurunan popularitas dan semakin berkurangnya anak-anak yang menggunakan bahasa Sunda. Metode kualitatif adalah metode penelitian tentang riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis.

#### 1.7.1 Wawancara

Pada metode ini perancang melakukan wawancara dengan mengajukan pertanyaan dari daftar pertanyaan dan mengajukan pertanyaan baru. Target narasumber adalah guru sekolah dasar bahasa Sunda SDK BPPK dan SD Talenta. Alasan memilih kedua sekolah ini adalah di SDK BPPK maupun SD Talenta memiliki murid yang terdiri dari berbagai macam etnis dan memiliki kesulitan dalam mengajar bahasa Sunda kepada murid yang bersekolah disana.

#### 1.7.2 Observasi

Penyusun secara langsung datang ke guru mata pelajaran bahasa Sunda di Sekolah Dasar di SDK BPPK dan SD Talenta, untuk mengetahui perihal penurunan penggunaan bahasa Sunda di kalangan anak-anak.

#### 1.7.3 Studi Pustaka

Penyusun mempelajari data-data yang dikumpulkan berdasarkan buku-buku terkait dengan objek penelitian dan situs-situs internet mengenai penggunaan bahasa Sunda di masyarakat.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Pengertian Perancangan

Perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi sebagai perancangan sistem dapat dirancang dalam bentuk bagan alir sistem (*system flowchart*), yang merupakan alat bentuk grafik yang dapat digunakan untuk menunjukkan urutan-urutan proses dari sistem. Syifaun Nafisah, (2003 : 2).

### 2.2 Pengertian Kartu Kuartet

Sekamelang (dalam Medisty 2013: 2) menjelaskan

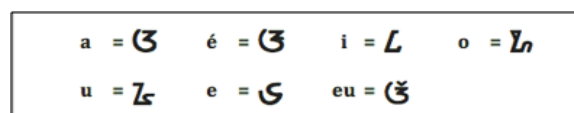
bahwa kartu kuartet adalah sejenis permainan yang terdiri atas beberapa jumlah kartu bergambar yang dari kartu bergambar tersebut tertera keterangan berupa tulisan yang menerangkan gambar tersebut. Tulisan judul gambar umumnya ditulis paling atas dari kartu dan tulisannya lebih diperbesar atau dipertebal. Sedangkan tulisan gambar, ditulis dua atau empat baris secara vertikal di tengah-tengah antara judul dan gambar itu biasanya ditulis dengan tinta berwarna. Ukuran dari kartu ini biasanya beragam, ada yang berukuran kecil maupun sedang. Jumlah kartu dalam kartu kuartet ada 48 lembar kartu, berarti memiliki 12 judul yang masing-masing 4 buah kartu.

### 2.3 Bahasa Sunda

Bahasa Sunda adalah bahasa yang berfungsi sebagai alat berkomunikasi etnis Sunda. Ekadjati (1984) mengatakan “Orang Sunda mempergunakan bahasa Sunda dalam berkomunikasi dalam masyarakatnya. Bahasa Sunda adalah salah satu bahasa daerah di Indonesia yang telah dipergunakan sejak berabad-abad termasuk dalam keluarga bahasa *Austronesia*”.

### 2.4 Aksara Sunda

Aksara Sunda berjumlah 32 buah yang terdiri atas 7 aksara swara ‘vokal mandiri’ (*a, é, i, o, u, e, dan eu*) dan 23 aksara ngalagena atau konsonan (*ka-ga-nga, ca-ja-nya, ta-da-na, pa-ba-ma, ya-ra-la, wa-sa-ha, fa-va-qa-xa-za,*). Aksara swara adalah tulisan yang melambangkan bunyi fonem vokal mandiri yang dapat berperan sebagai sebuah suku kata yang bisa menempati posisi awal, tengah maupun akhir sebuah kata. Sedangkan *aksara ngalagena* adalah tulisan yang dianggap dapat melambangkan bunyi fonem konsonan dan dapat berperan sebagai sebuah kata maupun suku kata yang bisa menempati posisi awal, tengah maupun akhir sebuah kata.



Gambar 1. Aksara Sunda

Aksara Sunda termasuk tanda vokalisasinya dapat ditulis pada posisi kemiringan antara 45°-75°. Perbandingan ukuran fisik aksara dasar, baik aksara swara ‘vokal’ maupun *aksara ngalagena* ‘konsonan’ pada umumnya ditulis 4:4, kecuali untuk *aksara ngalagena* /ra/ adalah 4:3; untuk /ba/, dan /nya/ adalah 4:6; serta untuk *aksara swara* /i/ adalah 4:3. Sedangkan untuk perbandingan ukuran fisik tanda vokalisasi pada umumnya

ditulis 2:2, kecuali untuk *panyecek* /+ng/ adalah 1:1; *panglayar* /+r/ adalah 2:3; *panyakra* /+ra/ adalah 2:4; *pamaéh* adalah 4:2; dan *pamingkal* /+ya/ adalah 2:4 (bawah) dan 3:2 (samping kanan). Perbandingan ukuran fisik angka dasar pada umumnya ditulis 4:4, kecuali untuk angka /4/ dan /5/ adalah 4:3.

|         |         |          |
|---------|---------|----------|
| ka = 77 | ga = 7  | nga = 7  |
| ca = 7  | ja = 7  | nya = 77 |
| ta = 77 | da = 7  | na = 7   |
| pa = 77 | ba = 77 | ma = 77  |
| ya = 77 | ra = 77 | la = 77  |
| wa = 7  | sa = 77 | ha = 77  |

Gambar 2. Aksara Sunda

## 2.5 Bahasa Visual

Menurut Josiah Kahane, profesor desain di Holon Institute of Technology mengemukakan bahwa bahasa visual didefinisikan sebagai sistem komunikasi yang menggunakan elemen visual. Istilah bahasa visual dalam kaitannya dengan visi menggambarkan persepsi, pemahaman, dan produksi tanda-tanda yang terlihat. Sama seperti orang dapat memverbalisasi pemikiran mereka, mereka dapat memvisualisasikannya. Diagram, peta, dan lukisan adalah contoh penggunaan bahasa visual. Unit strukturalnya meliputi garis, bentuk, warna, bentuk, gerakan, tekstur, pola, arah, orientasi, skala, sudut, ruang, dan proporsi. Unsur-unsur dalam gambar mewakili konsep dalam konteks ruang, daripada perkembangan linear berbasis waktu yang digunakan dalam berbicara dan membaca. Bicara dan komunikasi visual adalah cara yang paralel dan seringkali saling tergantung dimana manusia bertukar informasi.

## 2.6 Visual Culture

*Visual culture* atau budaya visual (Hunter, Ian. 1992) adalah cara mempelajari suatu karya yang menggunakan sejarah seni, kemanusiaan, ilmu, dan ilmu sosial. Ini terkait dengan segala sesuatu yang dilihat seseorang dalam kehidupan sehari-harinya - iklan, *landscape*, bangunan, foto, film, lukisan, pakaian - apapun dalam budaya kita yang berkomunikasi melalui sarana visual. Ketika melihat budaya visual, seseorang harus fokus pada produksi, penerimaan, dan niat, serta aspek ekonomi, sosial, dan ideologis. Ini mencerminkan budaya pekerjaan dan menganalisis bagaimana aspek visual mempengaruhinya. Ini berfokus pada pertanyaan tentang

objek yang terlihat dan pemirsa - bagaimana pandangan, pengetahuan dan kekuatan semua terkait. Budaya visual adalah istilah yang mengacu pada ekspresi nyata, atau terlihat, oleh orang-orang, negara atau peradaban, dan secara kolektif menggambarkan karakteristik tubuh itu secara keseluruhan. Meskipun biasanya diterapkan pada konstruksi arsitektur atau kreasi artistik, bukti budaya visual tidak selalu terbatas pada bentuk ekspresi visual yang paling jelas dan langsung. Istilah ini paling berguna untuk mengungkapkan aspek spesifik dari budaya visual orang-orang tentang orang itu sendiri.

## 2.7 Layout

Tata letak atau layout adalah tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibawanya. Menurut Suriyanto (2017), menjelaskan bahwa *layout* adalah salah satu proses/ tahapan kerja dalam desain.

## 2.8 Tipografi

Danton Sihombing (2017) dalam bukunya yang berjudul *Tipografi dalam Desain Grafis*, bahwa tipografi adalah ilmu yang secara spesifik mempelajari mengenai huruf. Pengetahuan mengenai huruf yang dipelajari dalam sebuah disiplin seni disebut tipografi. Tipografi merupakan konsep yang abstrak, seperti halnya musik. Dengan mendengarkan sebuah lagu kita dapat merangkum karakteristik, kesan, dan suasana hati, seperti perasaan gembira, sedih, optimisme, tenteram ataupun romantis. Mempelajari sejarah tipografi berarti sebetulnya kita mempelajari sejarah kebudayaan manusia: ideologi, komunikasi, teknologi seni sampai politik.

## 2.9 Warna

Warna dapat didefinisikan secara objektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan atau secara subjektif/psikologis sebagai bagian dari pengalaman indra penglihatan (Wong, 1986:67). Warna terbagi menjadi dua, yaitu warna *additive* dan *subtractive*. *Additive* adalah warna yang berasal dari cahaya yang disebut spektrum, sedangkan warna *subtractive* adalah warna yang berasal dari bahan yang disebut pigmen. Menurut Sarwo Nugroho dalam bukunya yang berjudul *Manajemen Warna dan Desain*, menjelaskan bahwa warna pokok additive ialah merah, hijau dan biru, dalam komputer disebut *RGB (Red, Green, Blue)*. Warna *subtractive* menurut teori adalah sian (*cyan*), magenta dan kuning, dalam komputer disebut *CMY*.

Dalam buku Warna Teori dan Kreativitas Penggunaannya (2002), Sulasmi Darmaprawira menjelaskan bahwa gambaran tentang unsur-unsur warna dalam adat Sunda di Jawa Barat pun terpantul dari bentuk-bentuk kesenian Sunda seperti wayang golek, batik dan lain sebagainya. Warna ungu (*gandaria*) dan merah muda (*kayas*) telah lama dikenal sejak budaya Sunda lama yang tercantum dalam *sisindiran*.

### III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

#### 3.1 Wawancara dan Observasi

Berdasarkan hasil wawancara dengan Pak Sondang Darmawan, selaku guru sekolah dasar mata pelajaran bahasa Sunda SDK BPPK ditemukan bahwa faktor penyebab turunnya tingkat ketertarikan siswa sekolah dasar pada bahasa Sunda. Pertama adalah faktor peran orangtua yang tidak membiasakan anaknya berkomunikasi menggunakan bahasa Sunda dan lebih memilih bahasa Indonesia sebagai alat berkomunikasi di rumah. Kedua, anak-anak di sekolah beliau lebih tertarik menggunakan bahasa asing seperti bahasa Inggris sebagai media belajar dibandingkan bahasa Sunda, hal ini membuat nilai bahasa Inggris yang tinggi sedangkan nilai bahasa Sunda rendah. Ketiga adalah dikarenakan sekolah tersebut diisi dengan berbagai suku, sedangkan anak-anak yang dari suku lain kurang memahami Bahasa Sunda dan tidak berani berkomunikasi dengan bahasa Sunda karena kurang percaya diri dengan kemampuan berbahasa Sunda.

Selain di SDK BPPK, kasus yang hampir sama terjadi di SD Talenta yang berada di Jalan Taman Kopo Indah III Blok F-1, Mekar Rahayu, Margaasih, Bandung. Ibu Christina Monica dan Ibu Irma Rosmayanti selaku guru mata pelajaran bahasa Sunda di SD Talenta mengatakan bahwa anak-anak sulit mempelajari bahasa Sunda karena latar belakang murid yang berasal dari berbagai etnis dan tidak dibiasakan berkomunikasi dengan bahasa Sunda di lingkungan keluarga membuat anak-anak sulit dalam belajar bahasa Sunda. Hal yang dapat membuat siswa antusias dalam belajar bahasa Sunda adalah pelajaran dibuat semenarik mungkin seperti bermain sambil belajar, seperti misalnya praktek permainan *kaulinan barudak*, ataupun permainan tradisional kita praktekkan dalam proses belajar mengajar.

Untuk memupuk kecintaan bahasa Sunda, Pemerintah menyelenggarakan *Rebo Nyunda* yang juga ditetapkan menjadi Peraturan Daerah (Perda) No 2 Tahun 2012 tentang Penggunaan dan Pelestarian Bahasa, Sastra, dan Aksara Sunda. Selaras dengan berjalannya peraturan ini ada hal yang terlihat berbeda pada wajah Bandung di setiap hari Rabu. Jadi di sekolah setiap Rabu menggunakan

bahasa Sunda dalam pengucapan salam dan berdoa. Hal ini cukup membantu anak-anak dalam mengenal Bahasa Sunda. Media pembelajaran seperti membuat prakarya ataupun media permainan dapat menjadi salah satu cara untuk membuat anak-anak tertarik belajar Bahasa Sunda.

#### 3.2 5W1H

Who? (siapa)

Target dalam perancangan kartu kuartet belajar bahasa Sunda ini adalah anak sekolah dasar kelas 2 dan 3.

What? (apa)

Permasalahan yang terjadi adalah minat siswa terhadap bahasa Sunda rendah dan mereka lebih tertarik belajar bahasa Inggris ataupun bahasa Indonesia sehingga nilai mereka tidak maksimal dalam pelajaran bahasa Sunda.

When? (kapan)

Menurut penuturan guru mata pelajaran bahasa Sunda, saat ini minat siswa terhadap bahasa Sunda kian menurun dan hal itu berpengaruh terhadap nilai mata pelajaran bahasa Sunda di sekolah beliau.

Where? (di mana)

Masalah ini terjadi di sekolah dasar yang ada di Kota Bandung dan sekitarnya.

Why? (mengapa)

Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, antara lain: Orangtua yang tidak membiasakan anaknya berkomunikasi menggunakan bahasa Sunda dan lebih memilih menggunakan bahasa Indonesia di rumah. Game maupun film yang menarik menggunakan bahasa Inggris sehingga anak-anak lebih mahir berbahasa Inggris dibanding bahasa Sunda.

How? (bagaimana)

Untuk menyikapi hal ini maka diperlukan permainan yang menarik sebagai sarana bantu media pembelajaran bahasa Sunda agar anak-anak kembali tertarik untuk belajar bahasa Sunda.

### 3.3 SWOT

TABEL I  
SWOT

|  |   |
|--|---|
| <p><b>Strengths</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Permainan kartu ini dapat menarik minat anak-anak belajar bahasa Sunda.</li> <li>2. Sebagai media alternatif belajar Bahasa Sunda.</li> <li>3. Memperkenalkan aksara sunda.</li> <li>4. Memperkenalkan permainan kuartet kepada anak-anak.</li> <li>5. Menjadi jembatan anak-anak dalam berinteraksi dengan sesama menggunakan media permainan kartu.</li> </ol>   | <p><b>Weaknesses</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Harus dimainkan lebih dari 1 orang.</li> <li>2. Cara permainan harus diajarkan terlebih dahulu.</li> <li>3. Kartu akan rusak jika terkena air.</li> <li>4. Biaya produksi yang cukup mahal.</li> <li>5. Kartu dapat sobek dan jika sebuah kartu rusak tidak dapat diganti.</li> <li>6. Permainan yang monoton.</li> </ol>                                    |
| <p><b>Opportunities</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Belajar sambil bermain membuat anak lebih cepat mengingat sesuatu.</li> <li>2. Menggunakan karakter yang lucu agar dapat menarik perhatian anak-anak dan tidak menutup kemungkinan dijadikan sebagai <i>action figure</i> yang dapat dikoleksi.</li> <li>3. Meningkatkan motivasi belajar anak.</li> <li>4. Melatih keterampilan anak dalam berpikir dan menganalisa keadaan.</li> <li>5. Melatih kemampuan konsentrasi anak.</li> </ol> | <p><b>Threats</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Permainan <i>mobile game</i> yang semakin canggih dan menarik.</li> <li>2. Permainan kartu lainnya seperti UNO dan Remi.</li> <li>3. Permainan kuartet yang semakin dilupakan di kalangan anak-anak.</li> <li>4. Harga yang cukup mahal.</li> <li>5. Keseruan dari permainan PS5 dan Xbox yang memiliki grafik dan berbagai <i>game</i> di dalamnya.</li> </ol> |

### 3.4 Studi Referensi

Permainan yang dijadikan referensi adalah permainan kuartet dari Guru Bumi. Guru Bumi adalah perusahaan yang bergerak di bidang media edukasi proses belajar anak Indonesia yang bermakna dan menyenangkan. Kartu kuartet ini berisi informasi sebagian kecil jenis burung-burung di Indonesia, berisi 64 kartu yang dibagi menjadi 16 golongan burung.

Selain itu permainan kuartet kedua yang menjadi referensi adalah kartu kuartet Kuasaji. Sasaran utama dari permainan ini adalah belajar membaca aksara Jawa. Kartu ini terdiri dari 52 buah kartu kuartet dan 13 kategori yaitu hewan, bangunan bersejarah, buah maupun pewayangan.



Gambar 3. Kartu Kuartet Guru Bumi



Gambar 4. Kartu Kuartet Kuasaji

### 3.5 Konsep Visual

Tema yang diangkat dalam permainan kartu ini adalah berupa pengetahuan tentang bahasa Sunda yang sederhana. Dalam setiap kartu kuartet ini berisi informasi tentang objek maupun keterangan objek tersebut dan juga bahasa Sunda dari objek yang diilustrasikan.

### 3.6 Konsep Format Desain

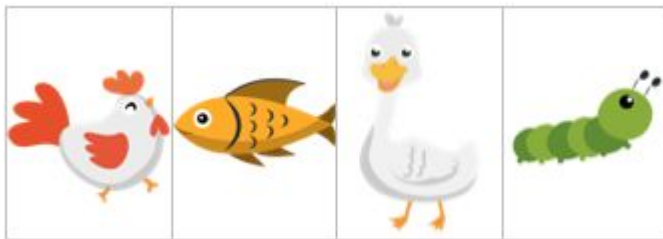
Format desain kartu kuartet ini berbentuk potrait, berukuran 10 cm x 7,14 cm. Terdapat nama tema di atas kartu, subtema, nama objek dalam bahasa Indonesia dan bahasa Sunda, serta terdapat aksara Sunda dan deskripsi objek.



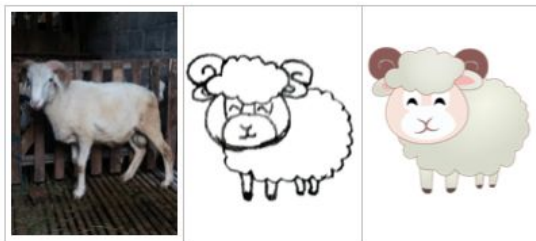
Gambar 5. Konsep Kartu Kuartet

### 3.7 Key Visual

Segmentasi target utama permainan kartu kuartet ini adalah anak-anak berusia 7-9 tahun. Maka dari itu pendekatan visual dalam perancangan permainan kartu kuartet ini menggunakan ilustrasi 2 dimensi berformat *vector*.



Gambar 6. Key Visual



Gambar 7. Sketsa

### 3.8 Tone and Manner

Permainan kartu kuartet yang menarik serta menyenangkan, namun juga memberi wawasan dan pengetahuan terhadap bahasa Sunda mengenai hewan, peralatan, umbi, buah dan alam.

### 3.9 Tata Letak (Layout)

Tata letak yang digunakan dalam permainan kartu kuartet ini lebih menonjolkan ilustrasi sebagai titik pusat perhatiannya. Hal ini dimaksudkan agar ketika target audience melihat media tersebut perhatiannya dapat langsung tertuju pada tampilan visual kartu. Menggunakan prinsip *layout*

*sequence*, berdasarkan penelitian Dr. Mario R. Gracia dan Pagie Stark tahun 2007, orang membaca dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah. Karena itu pada materi banyak desain didasarkan pada kecenderungan tersebut. Kecenderungan lain adalah membaca dengan *sequence* seperti huruf Z.



Gambar 8. Layout Sequence

### 3.10 Tipografi

Pemilihan huruf yang digunakan jenis huruf yang memiliki tingkat keterbacaan baik dan menarik. Jenis font yang digunakan untuk kartu kuartet ini ada beberapa jenis. Yang pertama untuk tema utama dan sub tema menggunakan jenis *Happy School*, dimana huruf ini tebal dan mudah dibaca.



Gambar 9. Happy Font Regular

*Logotype* yang digunakan berbentuk seperti akar pohon menggambarkan harapan bahwa bahasa Sunda akan terus bertumbuh dan berakar selain itu memberi kesan dekoratif dan elegan. Kasunda sendiri merupakan singkatan dari kartu kuartet Sunda, yaitu kartu kuartet yang berisi kategori-kategori hewan, umbi, alam, buah dengan menggunakan bahasa Sunda. Diharapkan dengan permainan kartu kuartet ini dapat menumbuhkan rasa cinta terhadap bahasa Sunda.



Gambar 10. Logotype Kasunda

### 3.11 Konsep Mekanisme Permainan

- 1) Permainan kuartet dapat dimainkan minimal 2 orang (berpasangan), maksimal 4 orang.
- 2) Kartu kuartet dikocok.
- 3) Setiap pemain mendapatkan 4 lembar kuartet tanpa memperlihatkan gambar dari kuartet tersebut dan sisa kuartetnya disimpan di tengah arena permainan.
- 4) Setelah masing-masing pemain mendapatkan kuartet, permainan pun dimulai.
- 5) Pemain yang mengocok kartu pada awal permainan berhak mendapatkan giliran pertama, permainan dilakukan bergiliran berputar ke arah kanan atau sesuai arah jarum jam.
- 6) Pemain yang mendapatkan giliran, dia menyebutkan nama kategori kartu dan selanjutnya menyebutkan objek yang ingin didapatkan.
- 7) Jika pemain tersebut menyebutkan nama kategori kartu yang sama dimiliki pemain yang lain, dan jika ia menyebut objek dan sesuai dengan objek kartu temannya, berarti ia berhak mengambil kartu tersebut.
- 8) Jika salah/ tidak tepat sasaran maka, permainan dilanjut tanpa ada kartu dari masing-masing pemain diambil, tetapi pemain tersebut diperbolehkan mencabut 1 kartu pada kumpulan kuartet, sehingga kartunya bertambah.
- 9) Jika pemain mendapatkan lengkap (4 kartu) berarti kumpulan kartu itu dihitung poin untuknya.

- 10) Jika ada pemain yang terbukti melakukan kecurangan ataupun berbohong maka sebagai hukumannya adalah pemain tersebut kehilangan giliran bermain sebanyak tiga kali putaran.
- 11) Selanjutnya pemain yang mampu mengumpulkan poin terbanyak, berarti dia pemenangnya.
- 12) Lalu pemain yang mengumpulkan poin paling rendah mendapatkan hukuman mengocok kartu untuk memulai kembali permainan selanjutnya.

### 3.12 Artwork

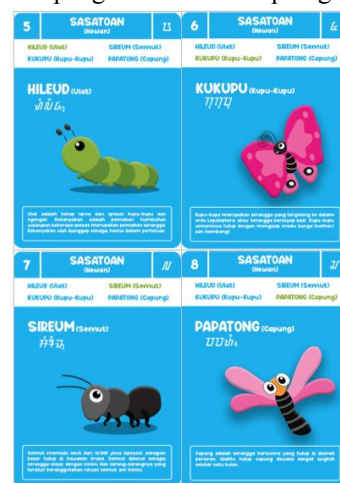
Artwork yang digunakan dalam perancangan ini adalah permainan kartu kuartet untuk anak. Ide perancangan kartu kuartet untuk anak ini adalah sebagai media bermain sambil pembelajaran bahasa Sunda dasar untuk anak. Tujuan dari perancangan kartu kuartet bahasa Sunda ini adalah untuk menambah wawasan tentang penggunaan bahasa Sunda kepada masyarakat khususnya anak-anak di kota Bandung. Permainan kartu ini berjumlah 48 buah dan memiliki beberapa kategori seperti buah-buahan, umbi-umbian, alam serta peralatan atau perabotan. Terdapat dua bahasa dalam tiap kartunya, yakni bahasa Sunda dan bahasa Indonesia.

### 3.13 Strategi Media

Media berupa kartu kuartet anak yang mempunyai keunggulan dalam membantu anak dalam belajar bahasa Sunda dasar yang dapat dimainkan bersama-sama dengan teman ataupun dengan keluarga.

### 3.14 Media Utama

Proses perancangan karya utama menggunakan software *Adobe Illustrator* dan *Adobe Photoshop*. *Adobe Illustrator* adalah program pembuatan grafis vektor yang dikembangkan dan dipasarkan oleh *Adobe Systems*. Sedangkan *Adobe Photoshop* adalah perangkat lunak dari *Adobe Systems* yang dikhususkan untuk pengeditan foto ataupun gambar.



Gambar 11. Media Utama



Gambar 12. Kotak Kartu

#### IV. KESIMPULAN

##### 4.1 Kesimpulan

Di akhir penyusunan laporan Tugas Akhir yang berjudul Perancangan Permainan Kartu Kuartet Belajar Bahasa Sunda Untuk Siswa SD Kelas 2 dan 3 di Kota Bandung dapat diambil kesimpulan :

- 1) Perancangan Tugas Akhir ini bertujuan untuk menambah pengetahuan dan wawasan tentang bahasa Sunda dasar dalam bentuk permainan kartu.
- 2) Permainan kartu ini diharapkan bisa menjadi salah satu alternatif belajar untuk anak-anak dalam mengenal bahasa Sunda.
- 3) Terdapat 48 kartu dan 4 kategori yang ada di dalam kartu Kasunda yang dapat dimainkan bersama teman maupun keluarga.
- 4) Permainan kartu kuartet Kasunda ini diharapkan dapat menumbuhkan minat anak-anak dalam belajar bahasa Sunda.

##### 4.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan dari pembahasan maka terdapat beberapa saran yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat siswa Sekolah Dasar terhadap bahasa Sunda dalam batas kemampuan perancang, yaitu:

- 1) Perlu adanya media pembelajaran untuk siswa yang menarik untuk dimainkan sekaligus memberikan edukasi terhadap siswa.
- 2) Membiasakan siswa menggunakan bahasa Sunda dalam pergaulan mereka sehari-hari.
- 3) Penambahan media audio visual sebagai media pembelajaran.
- 4) Data dan konten dalam permainan disesuaikan dengan konten pengajaran bahasa Sunda di sekolah.

#### REFERENSI

- [1] Darmaprawira, Sulasmi. 2002. Warna Teori dan Kreativitas Penggunaannya. Bandung : Penerbit ITB
- [2] Kusnandar, Asep. 2018. Kamus Bahasa. Jakarta: PT. Buku Pintar Indonesia
- [3] Kuswari, Usep. Koswara, Dedi. Sudaryat, Yayat. 2017. Pangrumat Basa Sunda Kelas 3 SD. Jakarta : Erlangga
- [4] Nugroho, Sarwo. 2015. Manajemen Warna dan Desain. Yogyakarta: Andi
- [5] Rustan, Suruanto. 2017. Layout Dasar dan Penerapannya. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- [6] Sihombing, Danto. 2017. Tipografi Dalam Desain Grafis. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama
- [7] Bertasari, Cincin. 2014. Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kuartet terhadap Aktivitas dan Penguasaan Materi pada Materi Pokok Dunia Tumbuhan Kelas X Semester Genap Tahun Ajaran 2013/2014. Lampung : UNLA
- [8] Daneswari, Cintya. 2017. Perancangan Informasi Nama Anak Binatang Dalam Bahasa Sunda Melalui Media Buku Ensiklopedia. Unikom
- [9] Farhan, Muh. 2017. Rancang Bangun Knowledge Management System Berbasis Web Pada Madrasah Muallimin Al-Islamiyah Uteran Geger Madiun. Ponorogo: Universitas Muhammadiyah Ponorogo
- [10] Tim Unicode Aksara Sunda. 2008. Direktori Aksara Sunda untuk Unicode. Pemerintah Provinsi Jawa Barat Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat 2008
- [11] Wiguna, Andri. 2018. Perancangan media permainan kartu kuartet untuk mengenalkan ragam kebudayaan Nusantara kepada anak usia 9-12 tahun. Universitas Pasundan
- [12] Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kemdikbud . 2019. <https://kbbi.web.id/>. (2 Februari 2019)
- [13] Dyan RCH. 2015. <http://dyanrch.weebly.com/design-course/definisi-permainan-menurut-para-ahli>. (2 Februari 2019)
- [14]
- [15] Gumanti, Awaliyah. 2018. [online]. Available: <https://www.republika.co.id/berita/nasional/umum/18/02/21/p4hio8384-19-bahasa-daerah-terancam-punah>. (2 Februari 2019)
- [16]
- [17] Informasiana. 2019. <https://informasiana.com/pengertian-seni-rupa-unsur-unsur-fungsi-seni-rupa/>. (16 Agustus 2019)
- [18] Kairaga. 2008. [online]. Available: <https://www.kairaga.com>. (2 Februari 2019)
- [19] Kelly, Michael. 2008. [online]. Available: [https://www.brown.edu/Departments/Joukowsky\\_Institute/courses/arti\\_nantiquity/7158.html](https://www.brown.edu/Departments/Joukowsky_Institute/courses/arti_nantiquity/7158.html). (12 Agustus 2019)
- [20] Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2014 Tentang Pengembangan, Pembinaan, Dan Pelindungan Bahasa Dan Sastra, Serta Peningkatan Fungsi Bahasa Indonesia. [online]. Available: <https://jdih.kemkeu.go.id/fullText/2014/57TAHUN2014P.P.HTM>. (10 April 2019)
- [21] Rara. 2017. [online]. Available: <https://womantalk.com/parenting/articles/di-usia-berapa-anak-anak-mulai-ingat-kejadian-di-sekelilingnya-AnvQg>. (31 Juli 2019)
- [22] Retno, Heriyanto. 2017, [online]. Available: <https://www.pikiran-rakyat.com/hidup-gaya/2017/03/20/keberadaan-bahasa-sunda-semakin-terancam-punah-396798>. (2 Februari 2019)