

PERANCANGAN *CARD GAME* SEBAGAI MEDIA PERMAINAN DAN
PEMBELAJARAN DENGAN MATERI PENGENALAN
UNGGAH-UNGGUH BASA JAWA

CARD GAME DESIGN AS PLAYING AND LEARNING MEDIA WITH MATERIAL
RECOGNITION OF UNGGAH-UNGGUH BASA JAWA

Vega Noviriesca

^{1,2}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

¹veganoviriesca@gmail.com

Abstrak

Di Indonesia, banyak sekali ragam bahasa daerah yang digunakan untuk berinteraksi antar individu. Salah satu bahasa daerah yang banyak digunakan oleh masyarakat Indonesia adalah bahasa Jawa, Bahasa Jawa merupakan kebudayaan yang harus dilestarikan sehingga tidak hilang keberadaannya. Namun, kurangnya pengenalan bahasa Jawa untuk anak usia dini dirasa kurang. Pengenalan bahasa ibu sedari ini akan menanamkan rasa bangga anak terhadap bahasa daerahnya sendiri dan mengajarkan anak untuk berbicara bahasa daerah yang baik untuk sesama maupun orang dewasa. Maka dari itu, dibutuhkan sebuah media yang mengenalkan unggah-ungguh pada anak usia dini sehingga sedari kecil anak terbiasa menggunakan basa Jawa yang baik dan sopan. Untuk merancang media tersebut proses observasi, wawancara mencari sumber data studi pustaka dan analisa data SWOT harus dilakukan. Berdasarkan hasil dari metode tersebut maka disimpulkan media *card game* bisa menjadi salah satu solusi dalam menghadapi permasalahan tentang unggah-ungguh basa Jawa saat ini. Manfaat bermain *card game* khususnya mengenai unggah-ungguh basa Jawa pada anak usia dini yaitu anak terbiasa dengan penggunaan tata bahasa dan adat tata krama kepada sesama teman juga yang lebih tua usianya. Sehingga diharapkan anak bisa menerapkan unggah-ungguh basa Jawa dalam kehidupan sehari-hari

Kata Kunci : edukasi, *card game*, unggah-ungguh basa jawa, anak usia dini

In Indonesia, many of regional languages used for interaction between individuals. One of the many regional languages used by the people of Indonesia is Basa Jawa. Basa Jawa is a culture that must be preserved and not lost its existence. However, the lack of recognition for the Basa Jawa early childhood is less. The introduction of the mother tongue will instill a sense of pride in the child's own local language and teach children to speak good local languages for their fellow as well as adults. Therefore, a media is needed which introduces unggah-ungguh basa Jawa in early childhood so from childhood they are accustomed to using a good and polite of basa Jawa. To design the media the process of observation, interviews looking for sources of literature study data and SWOT data analysis should be done. Based on the results of these methods, it is concluded that the card game media can be one of solutions dealing with the problem of unggah-ungguh basa Jawa. Benefits of playing card games especially about unggah-ungguh basa Jawa in early childhood children are accustomed to the use of grammar and custom manners to fellow friends as well as older age. So hopefully the child can apply unggah-ungguh basa Jawa in daily life.

Keywords : Education, *card game*, Unggah-Ungguh Basa Jawa, Early Childhood

1. Pendahuluan

Di Indonesia, banyak sekali ragam bahasa yang digunakan untuk berinteraksi antar individu. Salah satu bahasa daerah yang banyak digunakan oleh masyarakat Indonesia adalah basa Jawa. Lebih dari 150 juta penduduk menggunakan basa Jawa sebagai bahasa sehari-hari dan tinggal di berbagai tempat di Pulau Jawa khususnya Jawa Tengah, Yogyakarta, dan Jawa Timur. basa Jawa khas Jawa Timuran memiliki dialek yang berbeda dengan daerah Jawa Tengah dan Yogyakarta. Namun dibalik perbedaan dialek tersebut terdapat kesamaan bahwa basa Jawa

sangat mementingkan adanya unggah – ungguh basa Jawa. Ungguh – ungguh basa Jawa merupakan tata bahasa, tata krama dan sopan santun berbasa Jawa dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan fenomena yang terjadi beberapa tahun terakhir muncul video-video yang menjadi viral di *social media* memiliki konten kurang baik, konten tersebut adalah video anak-anak yang berbicara basa Jawa namun penggunaan bahasa tersebut cenderung kasar dan tidak pantas untuk dibicarakan oleh anak usia dini. Beberapa video tersebut diunggah di www.youtube.com antara tahun 2014 hingga 2016 dengan *user* yang berbeda-beda. Kesadaran akan pentingnya berbahasa daerah khususnya basa Jawa yang baik dan benar untuk kehidupan sehari-hari terasa kurang dipahami oleh anak usia dini serta peran orang tua yang tidak mencerminkan berbahasa yang baik kepada anaknya menimbulkan hilangnya budaya unggah – ungguh berbasa Jawa. Faktor lingkungan sekitar juga turut mempengaruhi setiap individu yang berinteraksi menggunakan basa Jawa. Adanya Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dan Taman Kanak-Kanak yang sangat banyak dirasa kurang mengenalkan basa Jawa yang sopan dan baik untuk sehari-hari.

Hasil keputusan Kongres basa Jawa VI yang dilaksanakan di Jogjakarta pada November 2016 menyarankan bahwa sebaiknya lembaga pendidikan formal mengadakan pembelajaran basa Jawa yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dan Taman Kanak-Kanak. Pada usia emas tersebut, khususnya anak usia 4-6 tahun perlu adanya pengenalan unggah – ungguh basa Jawa karena pada usia tersebut anak-anak cenderung meniru perilaku sosial yang ada di lingkungannya, salah satunya adalah meniru basa Jawa yang ada pada lingkungan sekitarnya. Orangtua dan pengajar sebaiknya mengenalkan basa Jawa sehari – hari untuk anak usia dini sehingga sejak kecil anak bisa memilah bahasa yang baik dan benar untuk berkomunikasi dengan teman sebaya atau orang yang lebih dewasa dari usianya.

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang sebuah media yang mengenalkan unggah- ungguh basa Jawa pada anak usia dini sehingga sedari kecil anak terbiasa menggunakan basa Jawa yang baik dan sopan. Orang tua dan Pengajar bisa menggunakan media tersebut sebagai media belajar dan bermain dengan anak sehingga proses pengenalan unggah – ungguh basa Jawa tersebut bisa dengan mudah dipahami dan dimengerti oleh anak.

2. Dasar Pemikiran

2.1 Perancangan

Perancangan adalah suatu proses penggambaran atau perencanaan dalam merancang sesuatu. Melalui sebuah proses perancangan tersebut, maka dikenal istilah proses mendesain. Proses desain merupakan suatu disiplin atau mata pelajaran yang tidak hanya mencakup eksplorasi visual, tetapi terkait dan mencakup pula aspek-aspek seperti kultural - sosial, filosofis, teknis dan bisnis. (Yongky Safanayong, 2006:2)

2.2 Table Top Game

Tabletop game adalah istilah umum untuk mengkategorikan permainan yang masuk dalam kategori *card game*, *board game*, *pencil and paper game*, *dice game* dan *role player game*. Permainan tersebut lazimnya dimainkan diatas sebuah bidang yang datar seperti meja. (www.manikmaya.com, diakses 8 maret 2017 pukul 23.12 WIB)

2.3 Card Game

Card game mulai dikenal di Eropa sejak abad ke-14 dan dengan cepat menjadi bagian dari budaya populer. permainan *card game* dibangun berdasarkan kombinasi dari kedua faktor tersebut. Pemain dapat memperoleh atau kehilangan kepemilikan simbol baik secara proses acak atau dengan mencocokkan beberapa kombinasi yang diizinkan berdasarkan aturan permainan. (Chris Crawford, 1982:6)

2.4 Media

Menurut Gerlach & Ely dalam Azhar Arsyad (2013:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara umum adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh informasi, pengetahuan dan sebagainya.

2.5 Psikologi Pendidikan

Menurut Bisri Mustofa (2015:14) psikologi pendidikan pada dasarnya adalah sebuah disiplin psikologi yang menyelidiki masalah psikologis yang terjadi dalam dunia pendidikan.

2.6 Kosa Kata

Dalam kamus besar bahasa Indonesia, kata memiliki pengertian : 1) unsur bahasa yang diucapkan atau dituliskan yang merupakan perwujudan persatuan perasaan dan pikiran yang dapat digunakan dalam berbahasa, 2) ujar; bicara, 3) a. morfem atau kombinasi morfem yang oleh bangsawan dianggap sebagai satuan terkecil yang dapat diujarkan sebagai bentuk yang bebas.

2.7 Unggah-Ungguh Basa Jawa

Menurut Aryo Bimo Setiyanto (2007:26) Unggah - ungguh basa Jawa adalah tata bahasa dalam basa Jawa yang meliputi adat sopan santun, etika, tata susila dan tata krama. Dalam bertutur kata dalam basa Jawa, seseorang harus memperhatikan kaidah-kaidah tata bahasa serta harus memahami lawan bicaranya.

2.8 Tingkat Perkembangan Kecerdasan

Menurut Jean Piaget dikutip Novan Ardy Wiyani (2014 : 76) pemikiran anak berkembang menurut tahap atau periode yang terus bertambah kompleks.

2.9 Desain Komunikasi Visual

Menurut Adi Kusrianto (2009:3) Komunikasi adalah bentuk uraian mengenai segala sesuatu yang menyangkut komunikasi, dengan mengingat segala hal yang berkaitan dengan informasi. Sementara itu, Komunikasi visual adalah komunikasi yang mempergunakan mata sebagai alat penglihatan.

3. Konsep dan Hasil Perancangan

3.1 Konsep Pesan

Pesan utama yang ingin disampaikan kepada target audiens primer yaitu basa Jawa merupakan identitas dan martabat masyarakat Jawa yang harus dikenalkan sejak usia dini. Penerapan unggah-ungguh basa Jawa dalam kehidupan sehari-hari akan membuat anak-anak menjadi sopan dan santun dalam berbahasa Jawa serta anak-anak akan bangga dengan menggunakan bahasa daerahnya sendiri terutama basa Jawa. Budaya Jawa juga merupakan budaya adiluhung yang harus dilestarikan sehingga perlu adanya pengenalan unggah-ungguh basa Jawa khususnya dimulai dari usia dini. Oleh karena itu, penulis memilih “bangga berbahasa” sebagai tagline dalam permainan kartu yang dirancang.

3.2 Konsep Kreatif

Konsep kreatif merupakan konsep perancangan media dan strategi kreatif agar pesan yang ingin disampaikan dapat diterima oleh target audiens dengan baik. Pendekatan media yang penulis buat yaitu menggunakan media *card game*. Kartu “Buba Jawa” dirancang memiliki tiga mode permainan. Mode permainan pertama adalah mode permainan “Madosi Kembar Sekawan”, mode permainan ini mengajak anak untuk mencari dan menemukan empat gambar yang sama sambil berinteraksi dengan tanya-jawab berbahasa Jawa dengan lawan mainnya. Mode permainan ini mempunyai tujuan untuk melatih anak dalam berkomunikasi dengan lingkungan sosialnya.

3.3 Konsep Media

Penggunaan media digunakan untuk menyampaikan pesan kepada target audiens primer dan sekunder secara informatif dan persuasif sehingga pesan dan tujuan yang ingin disampaikan dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh target audiens.

3.4 Konsep Visual

Secara umum, konsep visual yang akan diaplikasikan pada kartu Buba Jawa adalah warna cerah agar menarik dan nyaman untuk anak-anak. Penggunaan huruf juga disesuaikan dengan target audiens primer yaitu anak-anak usia 4-6 tahun. Seluruh penggunaan font pada *card game* nantinya akan menggunakan huruf kecil dikarenakan anak usia 4-6 tahun lebih mudah membaca dengan huruf kecil. Gaya visual yang digunakan pada perancangan ini mempengaruhi setiap aspek ilustrasi yang ada pada media utama ataupun media pendukung.

3.5 Konsep Bisnis

Konsep bisnis yang digunakan dalam perancangan card game unggah-ungguh basa Jawa ini bekerjasama dengan BP-PAUD dan Dikmas Jawa Timur. Dengan bekerjasama dengan pihak balai pengembangan PAUD yang memfokuskan diri pada pengembangan model pembelajaran dan pengembangan media pembelajaran anak usia dini, maka card game unggah-ungguh basa Jawa akan masuk kedalam model pengembangan media pembelajar milik BP-PAUD dan Dikmas Jawa Timur.

3.6 Hasil Media Utama

Kartu Buba Jawa merupakan kartu jenis *matching card* yang akan dicetak pada ukuran 7cm x10cm pada kertas artpaper 260gsm. Kartu Buba Jawa memiliki lima jenis seri dan dilengkapi dengan buku panduan cara bermain didalamnya.

1. Kartu Buba Jawa



Gambar 1. Kartu Buba Jawa
Sumber : Arsip Pribadi

2. Logo



Gambar 2. Logo
Sumber : Arsip Pribadi

3. Packaging



Gambar 3. Packaging
Sumber : Arsip Pribadi

4. Cara Bermain



Gambar 4. Cara Bermain
Sumber : Arsip Pribadi

3.7 Hasil Media Pendukung

1. Poster, Flyer dan Website



Gambar 5. Poster, Flyer, dan Website
Sumber : Arsip Pribadi

2. Social Media Activation, Kartu Nama, dan Flag Chain



Gambar 6. Social Media Activation, Kartu Nama, dan Flag Chain
Sumber : Arsip Pribadi

TEKNO
University



3. X-Banner, Tote Bag, Card Holder dan Rak Display



Gambar 7. X-Banner, Tote Bag, Card Holder dan Rak Display
 Sumber : Arsip Pribadi

4. Packaging all-in, Stationary, Buku Mewarnai, dan Sticker Pack



Gambar 8. Packaging all-in, Stationary, Buku Mewarnai, dan Sticker Pack
 Sumber : Arsip Pribadi

5. Video Testimoni dan Maket Event



Gambar 9. Video Testimoni dan Maket Event
 Sumber : Arsip Pribadi

4. Kesimpulan dan Saran

Kurangnya pengenalan bahasa Jawa pada anak-anak serta kurang pedulinya orang tua terhadap penggunaan bahasa Jawa pada anak usia dini menjadikan generasi muda kurang memahami penggunaan bahasa Jawa yang baik dan benar terutama untuk orang yang lebih tua dari seusianya. Sehingga perlu adanya sebuah media yang menyenangkan serta bisa dijadikan sebagai media pembelajaran yang mudah dimengerti oleh anak-anak. Untuk bermain kartu Buba Jawa, anak-anak perlu didampingi oleh orang tua, pengajar atau pendamping sehingga anak-anak bisa lebih mudah mengerti tentang aturan serta masing-masing mode permainan; Permainan kartu Buba Jawa cocok untuk dimainkan pada kelas tematik seperti sentra bahasa sehingga anak bisa memperluas kosa kata bahasa Jawa.

Daftar Pustaka

- [1] Afrizal, 2014. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada
- [2] Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- [3] Bimo Setiyanto, Aryo. 2007. *Paroma Sastra basa Jawa*. Yogyakarta : Panji Pustaka
- [4] Crawford, Chris. 1984. *The Art of Computer Game Design*. Osborne Media. United States of America
- [5] Daryanto. 1999. *Kawruh Basa Jawa Pepak*. Surabaya : Apollo Lestari
- [6] Font J.M., Mahlmann T., Manrique D., Togelius J. (2013). *A Card Game Description Language*. In: Esparcia-Alcázar A.I. (eds) Applications of Evolutionary Computation. EvoApplications 2013. Lecture Notes in Computer Science, vol 7835. Springer, Berlin, Heidelberg
- [7] Kusrianto, Adi. 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : Penerbit Andi.
- [8] Mustofa, Bisri. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta : Dua Satri Offset.
- [9] Nasution, 2009. *Berbagai Proses Pendekatan dalam Proses Belajar & Mengajar*. Jakarta : Sinar Grafika Offset
- [10] Ngadiman Agustinus. 2011. *Tingkat Tutur basa Jawa Wujud Kesantunan Manusia Jawa (Dulu dan Sekarang)*. Surabaya. Jurnal Kongres basa Jawa V
- [11] Supartinah. 2006. *Peran Pembelajaran Unggah Ungguh basa Jawa Dalam Penanaman Nilai Sopan Santun Di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: DIDAKTIKA vol.1, no.1
- [12] Safanayong, Yongky. 2006. *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Jakarta : Arte Intermedia
- [12] Suharti. 2016. *Pembelajaran Bahasa dengan Menggunakan Metode Sentra dan Lingkaran untuk Anak usia 4-6 Tahun di PAUD Cahaya Tazkia Surabaya*. Surabaya : BP PAUD dan Dikmas Jawa Timur
- [13] Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Jakarta :Penerbit Andi.
- [14] Wiyani, Ardy Novan. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- [15] Admin. 2014. *Apa sih Tabletop, Board dan Card Game itu* <http://manikmaya.com/apa-sih-tabletop-board-dan-card-game-itu/>, diakses pada 20 Februari 2017, 16:21 WIB
- [16] Budiwiyanto, Ari. *Pendokumentasian Bahasa dalam Upaya Revitalisasi Bahasa Daerah yang Terancam Punah di Indonesia*. <http://badanbahasa.kemdikbud.go.id/lamanbahasa/artikel /1823>, diakses pada 23 Januari 2017, 13:52 WIB
- [17] Negara, Windy Citra. 2014 . *Board Game dan Card Game bisa Menjadi Media Belajar Alternatif*. <http://windycitra.blogspot.co.id/2016/02/board-game-dan-card-game-bisa-menjadi.html>, diakses pada 20 Februari 2017, 18.40 WIB
- [18] Rahmawati, Indah. 2009. *Media Permainan Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. <https://suaraguru.wordpress.com/2009/02/09/media-permainan-meningkatkan-motivasi-belajar-siswa/>. Diakses pada 21 Februari 2017, 19.34 WIB