

## PERANCANGAN CARD GAME SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF MENGENAI EDUKASI GAME ONLINE

### CARD GAME DESIGN AS INTERACTIVE MEDIA ABOUT EDUCATION GAMES ONLINE

Itsnan Mauludi Amin.<sup>1</sup>, Novian Denny Nugraha S, S.SN. M.Sn.<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

<sup>1</sup>[Isnanmauludi25@gmail.com](mailto:Isnanmauludi25@gmail.com), <sup>2</sup>[dennynugraha@telkomuniversity.ac.id](mailto:dennynugraha@telkomuniversity.ac.id)

#### Abstrak

Dunia anak dikenal dengan dunia bermain, dimana anak-anak menghabiskan waktunya untuk bermain. Dengan bermain anak-anak akan mengeksplorasi dunia di sekitarnya, lewat bermain pun anak-anak akan memiliki kemampuan fisik, bersosialisasi, dan bahkan mampu meningkatkan kemampuan kognitif. Memasuki generasi *alfa*, dizaman ini perkembangan teknologi berubah dengan sangat pesat. Diusia dini mereka sudah dikenalkan dengan berbagai jenis *gadget*, dalam beberapa tahun terakhir game berbasis elektronik atau *game online* sudah tidak asing lagi bagi anak-anak. Menurut beberapa penelitian bermain game online mempunyai dampak positif dan negative, semua itu tergantung pada manajemen bermain game online itu sendiri. Namun, perkembangan *game online* yang signifikan menyebabkan fenomena anak-anak mengurangi aktivitasnya bermain diluar ruangan dan lebih memilih menghabiskan waktunya didalam ruangan untuk bermain *game online* di komputer atau *handphone*. Pada kasus tertentu anak-anak bisa sangat kecanduan pada *game online*, bahkan bisa sampai menyebabkan gangguan kesehatan jasmani dan mental bagi anak-anak.

Tujuan dari pembuatan karya ini adalah dapat menginformasikan kepada masyarakat khususnya orangtua dan anak-anak mengenai edukasi *game online*, karya ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran para orangtua dan anak-anak mengenai pentingnya mengatur aktivitas bermain *game online*. Metode pencarian data yang digunakan penulis adalah wawancara dan studi pustaka.

Kata kunci *playfull, fun, dan waktu*,

#### Abstract

The world of children is known for the world of play, where children spend their time playing. By playing the children will explore the world around him, through play any children will have physical abilities, socializing and even able to improve cognitive abilities. Entering the generation of alpha, in this era of technological development berubah very rapidly. At an early age they have been introduced to various types of gadgets, in recent years electronic or ordinary games are often called games online are no stranger to children. The proliferation of significant games online causes the phenomenon of children reducing their activity outside of the game and prefer to spend time indoors to play games online on computer or mobile phone. In some cases children can be very addicted to games online, can even spend more than 6 hours per day in front of the computer screen which of course this causes mental and mental disorders for children.

The purpose of making this work is to socialize to the public, especially children about the dangers of games online addiction, this work is expected to increase awareness of children about games online addiction. Data search method used by writer is interview, observation and literature study.

Key word: *playfull, fun and time*.

#### 1. Pendahuluan

Memasuki generasi *alfa*, di era globalisasi ini perkembangan teknologi meningkat dengan sangat pesat. Didukung dengan adanya berbagai teknologi dan mudahnya mengakses berbagai informasi, generasi *alfa* akan menjadi generasi paling terdidik karena kesempatan bersekolah yang lebih banyak dibandingkan dengan generasi sebelum-sebelumnya, tetapi ada efek lain dari perkembangan teknologi yang pesat ini yaitu generasi *alfa* akan mengalami ketergantungan berat dengan *gadget*. Hal itu terjadi karena sejak usia dini mereka sudah dikenalkan oleh berbagai jenis *gadget* oleh

orangtua mereka. Seperti komputer, *handphone*, *iPad* dan jenis-jenis *gadget* lainnya.

Keluarga merupakan kelompok terkecil yang pertama kali kita kenal sejak lahir, dimana kita akan belajar mengenai makna dari kehidupan pertama kali. Menurut Dahlan (2000), Keluarga memiliki peranan penting dalam upaya mengembangkan pribadi anak, perawatan orangtua yang penuh kasih sayang dan pendidikan tentang nilai-nilai kehidupan, baik agama maupun sosial budaya agar anak siap menjadi pribadi dan anggota masyarakat yang baik. Menurut Hastuti (2015) Perkembangan IPTEK yang meningkat pesat pada masa kini diketahui tidak sejalan dengan meningkatnya pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki keluarga untuk membentengi diri dari derasnya arus globalisasi. Hal itu menyebabkan para orangtua memberikan kebebasan yang berlebih dalam penggunaan *gadget*. Perkembangan teknologi pada *gadget* berkembang dengan pesat banyak konten yang dapat diakses dengan mudah oleh anak-anak. Salah satunya adalah permainan berbasis elektronik yang ada pada *gadget* atau yang biasa kita sebut *game online*.

Pada tahun 2018 ketagihan *game online* akan diklarifikasi sebagai salah satu gangguan kesehatan mental, wacana tersebut dikemukakan oleh Organisasi Kesehatan Dunia (WHO). Hal ini disebutkan dalam sebuah dokumen yang masih berbentuk draf dalam tahap beta. Didalam draf tersebut dijelaskan sedikitnya ada tiga karakteristik bagi mereka yang mengalami gangguan mental saat bermain *game online*, yaitu *game online* diprioritaskan dari kepentingan lainnya, tidak bisa mengendalikan kebiasaan bermain *game online*, serta sulit berhenti bermain *game online* meski menyadari dampak negatifnya.

## 2. Dasar Teori

### 2.1 Perancangan

Menurut Yongky Safanayong (2006:2) Perancangan desain harus mampu memberikan kepuasan atau mengisi kebutuhan, desain akan lebih bermakna apabila mencakup masalah yang lebih luas, bisa juga mencakup masalah yang bersifat kultural atau sosial, menciptakan pemahaman antar kelompok yang berbeda atau masalah filosofis seperti etika membuat keputusan.

### 2.2 Game (Permainan)

Raph Koster menjelaskan bahwa *game* yang menyenangkan adalah *game* yang selalu memberikan pengalaman-pengalaman baru kepada pemainnya, hal itu diyakini tidak akan membuat para pemain bosan karena selalu ada pengalaman baru yang nanti didapat dari *game* seiring *game* berjalan hingga selesai. Apabila sudah tidak ada kebaruan dari *game* tersebut untuk menarik minat pemain agar tetap memainkannya maka *game* tersebut sudah memasuki tahap *game* membosankan.

### 2.3 Cardgame

Card game merupakan salah satu jenis permainan table top yang menggunakan komponen kartu sebagai komponen utama dalam permainannya, card game mulai dikenal di Eropa pada abad ke-14 dan dengan cepat menjadi bagian budaya populer. Selama berabad-abad kartu digunakan dalam berbagai kegiatan seperti perjudian, sulap, pendidikan, meramal, sulap dan lainnya. Di Indonesia, beberapa card game yang sering dimainkan adalah kartu remi dan kartu domino.

### 2.4 Game Online

*Game Online* merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet. *Game Online* tidak hanya memberikan hiburan tetapi memberikan juga tantangan yang menarik untuk diselesaikan sehingga individu bermain *game online* tanpa memperhitungkan waktu demi mencapai kepuasan. Hal ini menjadikan *gamer* tidak hanya menjadi pengguna *game online* tetapi juga dapat menjadi pecandu *game online* (Pratiwi, 2002).

### 2.5 Psikologi Perkembangan Anak

Anak laki-laki sering sekali membentuk kelompok besar yang bersifat hierarkis, menyukai aktivitas yang kompetitif, dan lebih memilih aktivitas diluar ruangan seperti rough and tumble play, olahraga, dan sebagainya. Sementara perempuan lebih sering membuat kelompok-kelompok kecil yang akrab dan terlibat dalam percakapan percakapan yang dalam (Indrijati, 2016:219).

## 2.6 Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna serta layout (tata letak atau perwajahan). Dengan demikian, gagasan bisa diterima oleh orang atau kelompok yang menjadi sasaran penerima pesan (Kusrianto, 2007:2).

## 3. Metode, Hasil dan Perancangan

### 3.1 Konsep Pesan

Konsep pada perancangan media interaktif ini penulis berfokus pada media utama itu sendiri, yaitu card game. Card game yang dibuat ini akan menjadi media permainan dan pembelajaran untuk anak-anak sekaligus para orangtua, media ini nantinya akan berisi konten edukasi mengenai game online seperti jenis-jenis *game online* dan manfaat setiap jenis permainannya. Dengan memahami hal tersebut para orang tua dan anak-anak diharapkan akan lebih bisa memilah waktu untuk bermain game online dan bisa memilih konten permainan yang sesuai untuk dimainkan, sehingga kegiatan bermain game online bisa menjadi kegiatan yang bermanfaat dan efisien baik dari segi motorik maupun psikis.

Pesan yang ingin disampaikan dalam perancangan media interaktif ini adalah bahwa tidak selamanya bermain game online itu berdampak buruk, asal bisa mengatur waktu.

### 3.2 Konsep Kreatif

Konsep kreatif merupakan konsep perancangan dan strategi agar pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik oleh target audiens. Pendekatan media yang akan penulis gunakan adalah card game. Card game merupakan permainan yang kaya akan interaksi antar pemainnya, sehingga anak-anak dapat bersosialisasi lebih baik dengan lingkungan sekitarnya.

### 3.3 Konsep Visual

#### 3.3.1 Konsep Warna

Warna yang digunakan pada seluruh visual kartu “Pilih-Pilih” mengacu pada keyword pada konsep pesan yaitu: playfull dan fun. Oleh karena itu, warna dominan yang akan digunakan adalah Putih, Biru, Merah, Hijau, Orange dan Kuning. Wana-warna tersebut juga dapat memberikan kesan yang menyenangkan dan bebas.



Gambar 3.1 Skema Warna  
Sumber: Itsnan Mauludi

### 3.3.2 Tipografi

Tipografi yang digunakan pada seluruh visual kartu “Pilah-Pilih” mengacu pada keyword pada konsep pesan yaitu: fun. Yaitu, Century Ghotic karena termasuk kategori huruf sans serif yang memiliki sifat informal dan casual sehingga memberika kesan menyenangkan.

### 3.3.3 Gaya Visual

Gaya visual (ilustrasi) yang digunakan dalam perancangan ini mempengaruhi setiap asset visual pada media utama dan media pendukung. Gaya visual yang digunakan menyesuaikan dengan keyword pada konsep pesan yaitu fun, dengan menggunakan warna yang cerah pada setiap karakter dengan warna ciri khasnya masing-masing dan menggunakan outline untuk mempertegas karakter.

## 3.4 Hasil Perancangan

### A. Logo



*Gambar 3.2* Logo Cardgame  
Sumber : Dokumen Pribadi

### B. Kartu Permainan



*Gambar 3.3* Tampak Depan Kartu Aktivitas

Sumber: Dokumen Pribadi



**Gambar 3.4** Tampak Belakang Kartu Aktivitas  
Sumber: Dokumen Pribadi

### C. Packaging

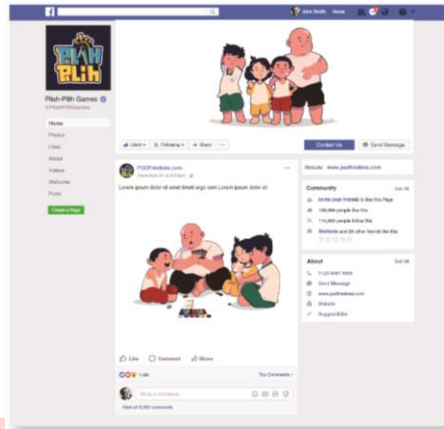


**Gambar 3.5** Packaging Card Game Pilah-Pilih  
Sumber: Dokumen Pribadi

### D. Media Pendukung



**Gambar 3.6** Social Media Instagram  
Sumber: Dokumen Pribadi



**Gambar 3.7** Halaman Facebook  
Sumber: Dokumen Pribadi



**Gambar 3.8** Poster promosi  
Sumber: Dokumen Pribadi



**Gambar 3.9** Poster Event  
Sumber: Dokumen Pribadi



**Gambar 3.10** Banner  
Sumber: Dokumen Pribadi



**Gambar 3.11** Flag Chain  
Sumber: Dokumen Pribadi

#### 4. Kesimpulan

Fungsi utama dalam membuat sebuah permainan adalah memberikan kesenangan kepada para pemainnya, dalam merancang sebuah permainan sebagai media pembelajaran untuk anak-anak tentunya dibutuhkan observasi yang lebih mendalam mengenai materi yang akan diberikan terlebih untuk usia dini konten yang dapat dimasukkan sangat terbatas karena kemampuan membaca anak-anak diusia dini masih sangat minim. Visual, jenis dan media permainannya bisa lebih disesuaikan dengan karakteristik anak-anak tersebut.

Kurangnya edukasi mengenai game online pada anak serta kurangnya sikap peduli orangtua untuk mengawasi kegiatan bermain anak dapat menjadikan generasi muda yang akan mendatang menjadi gemar berkata kasar sejak usia dini, menjadi pribadi yang agresif, dan pergaulan menjadi tidak terkontrol/sulit dikontrol. Kesehatan fisik dan psikologis juga akan terganggu akibat salah dalam memilih permainan yang sesuai. Namun, dengan penanganan dan manajemen waktu yang tepat dampak positif dari game adalah menciptakan kesenangan dan hiburan bagi anak, membuat anak mendapat banyak teman dan komunitas baru, membuat anak lebih terbiasa dan mahir bahasa Inggris, meningkatkan konsentrasi, koordinasi kecepatan tangan dan mata, dan selalu mengikuti perkembangan teknologi.

## Daftar Pustaka

- [1] Hastuti, Dwi. (2015). *Pengasuhan: Teori, Prinsip, dan Aplikasinya di Indonesia*. Bogor: PT Penerbit IPB Press.
- [2] Fullerton, Tracy. (2008). *Game Design Workshop*. 2nd edition. USA: Elsevier
- [3] Dahlan, Djawad. (2000). *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- [4] Safanayong, Yongky. (2006). *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Jakarta: Arte Intermedia.
- [5] Nikita. (2001). *Bermain dan Permainan*. Jakarta: PT. Sarana Kinasih Satya Sejati
- [6] Crawford, Chris (2003) *In Game Design*. USA: Elsevier
- [7] Pratiwi. (2002). *Pola Dasar*. Yogyakarta: Kanisius
- [8] Wan, C & Chiou, W (2006) *Psychological Motives and Online Gaming*. USA: Routedledge.
- [9] Kusrianto, Adi. (2007). *Pengantar Desai Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi.

