

**PERANCANGAN CARD GAME SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN AKSARA SUNDA DALAM UPAYA
REVITALISASI BAHASA DAERAH BAGI SISWA
SMP**

SKRIPSI/TESIS

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana/~~Magister~~-Teknik
Pada
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Arsitektur dan Desain
Institut Teknologi Nasional Bandung

Bandung, 15 Agustus 2023

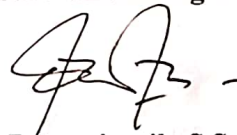
Mengetahui / Menyetujui,

Dosen Pembimbing I/



Dr. phil. Eka Noviana, M.A.
NID/NIDK: 0430117402

Dosen Pembimbing II



Sri Retnoningsih, S.Sn., M.Ds.
NID/NIDK: 0426097405

Program Studi DKV

Ketua,



Aldrian Agusta, S.Sn., M.Ds.
NID/NIDK: 0416086901

Perancangan *Card Game* Sebagai Media Pembelajaran Aksara Sunda Dalam Upaya Revitalisasi Bahasa Daerah Bagi Siswa Smp

**NADILA RIZKY ANDESKA, DR. PHIL. EKA NOVIANA., SRI RETNONINGSIH,
S.SN., M.DS..**

Email : nadilandeska@gmail.com

ABSTRAK

Aksara sunda yang merupakan salah satu kebudayaan Indonesia yang patut di lestarikan. Seiring perjalanan waktu aksara sunda semakin ditinggalkan. Hal tersebut terjadi bukan karena generasi muda yang tidak mau mempelajarinya melainkan karena sulitnya aksara sunda itu untuk di hafalkan. Dalam penelitian ini akan dibuat rancangan media yang akan membantu para pelajar SMP untuk menghafalkan aksara sunda. Metode yang akan digunakan dalam perancangan ini yaitu design thinking dan melalui pendekatan saintifik. Dengan target audien pelajar SMP di Soreang.pada pada pada perancangan ini akan dihasilkan media pembela - jaran yang berupa *card game* agar para pelajar SMP akan lebih merasa tertantang untuk bisa menghafalkan aksara sunda.

Kata kunci: Card game, aksara sunda, media pembelajaran, Budaya.

ABSTRACT

Sundanese script which is one of Indonesian culture that should be preserved. As time went on, the Sundanese script was increasingly abandoned. This happened not because the younger generation did not want to learn it, but because the Sundanese script was difficult to memorize. In this research a media design will be made that will help junior high school students to memorize Sundanese script. The method to be used in this design is design thinking and through a scientific approach. With the target audience of junior high school students in Soreang, in this design learning media will be produced in the form of card games so that junior high school students will feel more challenged to be able to memorize Sundanese script.

Keywords: Card game, Sundanese script, learning media, Culture.

1. PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Aksara sunda sendiri merupakan salah satu kebudayaan asli Indonesia yang patut dilestarikan. Tapi sayangnya seiring berjalannya waktu aksara sunda semakin ditinggalkan. Aksara sunda jika dikatakan menghilang sesungguhnya tidak menghilang, hanya mulai menipisnya pemahaman masyarakat akan budaya sendiri. Aksara sunda yang mulai ditinggalkan ini bukan berasal dari ketidak sukaan orang-orang terhadap aksara sunda melainkan kesulitannya menghafalkan aksara sunda terutama pada siswa smp di Soreang kabupaten Bandung.

Maka diperlukannya media pembelajaran yang mudah diterima dan dimengerti oleh pelajar. Selain menjadi pembelajaran yang menyenangkan perubahan metode atau media ini dapat memenuhi kebutuhan pelajar dalam mempelajari tentang aksara sunda yang merupakan salah satu kebudayaan asli Indonesia dan dapat terus melestarikannya.

Metode yang pernah diteliti sebelumnya menggunakan a) penerapan rote learning dan action research dengan metode kualitatif, dengan hasil game puzzle sebagai media pembelajaran aksara sunda, B) Algoritma *Recursive Backtracking*, dengan hasil Algoritma *Recursive Backtracking* sebagai *Maze Generator* Pada Game Labirin Aksara Sunda, untuk metode yang peneliti akan lakukan saat ini menggunakan metode design thinking.

Design Thinking sendiri merupakan proses berulang dimana kita berusaha memahami pengguna, menantang asumsi, dan mendefinisikan kembali masalah dalam upaya mengidentifikasi strategi dan solusi alternatif yang mungkin tidak langsung terlihat dengan tingkat awal pemahaman kita. Pada saat yang sama, *Design Thinking* menyediakan pendekatan berbasis solusi untuk menyelesaikan masalah. Ini adalah cara berpikir dan bekerja serta kumpulan metode langsung. Dengan begitu kelebihan yang dimiliki metode ini adalah peneliti dapat lebih memahami masalah yang terjadi terutama pada pelajar SMP melalui pencarian keinginan, kebutuhan dari target yang menjadikan metode baru pembelajaran akan lebih tepat dalam menjangkau sasaran target.

Pada penelitian ini dilakukan desain *card game* sebagai media pembelajaran aksara sunda dalam upaya revitalisasi bahasa daerah. Fokus penelitian *card game* menggunakan Aksara Sunda yang interaktif, komunikatif, *fun*, *state of the art*. Modernisasi media pembelajaran aksara sunda melalui *game* yang di fokuskan pada objek siswa SMP.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan dari latar belakang, maka lahirlah beberapa, yaitu ;

Masih kurangnya metode pembelajaran aksara sunda yang menarik selain buku yang disediakan disekolah maupun di internet sehingga membuat para pelajar SMP kesulitan dalam menghafalan aksara sunda. Penggunaan aplikasi pembelajaran aksara sunda akan menambah kekurangan daya fungsi mata jika digunakan secara terus menerus dan akan lebih mempersulit para pelajar SMP.

Dari penelitian ini, ingin membantu para pelajar SMP menggunakan media pembelajaran berbasis *cardgame* yang diharapkan dapat menunjang pemenuhan pembelajaran aksara sunda dengan tidak menambah permasalahan kerusakan hal-hal lainnya jika metode ini terus digunakan.

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Pembuatan media belajar aksara sunda berbasis *cardgame* ini bertujuan untuk membantu para pelajar SMP yang kesulitan mempelajari serta menghafalkan bentuk aksara sunda yang

jauh dari bentuk alphabet dengan cara yang menyenangkan tanpa terus terpaku pada tulisan yang berada di buku seperti metode biasa yang mereka lakukan di sekolahnya.

2. LANDASAN TEORI

2.1 BUDAYA

Kata "Budaya" berasal dari Bahasa Sansekerta "Buddhayah", yakni bentuk jamak dari "Budhi" (akal). Jadi, budaya adalah segala hal yang bersangkutan dengan akal. Selain itu kata budaya juga berarti "budi dan daya" atau daya dari budi. Jadi budaya adalah segala daya dari budi, yakni cipta, rasa dan karsa. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia budaya artinya pikiran, akal budi, hasil, adat istiadat atau sesuatu yang sudah menjadi kebiasaan yang sukar diubah. Budaya adalah suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh

sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya terbentuk dari banyak unsur yang rumit, termasuk sistem agama dan politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan, dan karya seni. Bahasa, sebagaimana juga budaya, merupakan bagian tak terpisahkan dari diri manusia sehingga banyak orang cenderung menganggapnya diwariskan secara genetis. Ketika seseorang berusaha berkomunikasi dengan orang-orang yang berbeda budaya dan menyesuaikan perbedaan-perbedaannya, membuktikan bahwa budaya itu dipelajari. Menurut Kluckhohn (1989), terdapat tujuh unsur universal yang menjadi pokok kebudayaan di dunia yaitu bahasa, sistem pengetahuan, organisasi sosial, sistem peralatan hidup dan teknologi, sistem mata pencaharian hidup, sistem religi, dan kesenian (Kluckhohn, 1989).

2.2 BAHASA SUNDA

Bahasa Sunda adalah bahasa ibu orang Sunda (basa indung), dan Bahasa Sunda dan Sunda di luar sistem Sunda masih digunakan. (Sobarna) Secara umum, bahasa adalah cara berkomunikasi antar manusia. Bahasa Sunda sebagai Bahasa daerah memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Lambang kebanggaan dan identitas daerah
- b. Alat untuk bergaul di lingkungan keluarga dan masyarakat daerah
- c. Bahasa pengantar di sekolah dasar khususnya mulai kelas I sampai dengan kelas III
- d. Pendukung Bahasa Nasional dan turut mengembangkan kebudayaan daerah.

Selain itu, bahasa Sunda mempunyai fungsi sebagai berikut:

- a. Fungsi kognitif

Yaitu bahasa Sunda digunakan untuk menyampaikan ilmu pengetahuan.

- b. Fungsi konatif

Yakni Bahasa Sunda digunakan untuk mempengaruhi orang supaya menyetujui tujuan pembicara.

- c. Fungsi estetis

Artinya, bahasa Sunda digunakan untuk mengungkapkan keindahan. Konon, bahasa Sunda digunakan untuk menciptakan rasa empati dan lebih cenderung menumbuhkan rasa saling menghormati dan menghargai hubungan persahabatan

2.3 AKSARA SUNDA

Walaupun bahasa daerah, dalam konteks ini bahasa Sunda, merupakan bahasa ibu bagi sebagian orang, tetapi aksara Sunda tergolong aksara asing atau aksara kedua yang diajarkan atau dipergunakan setelah aksara utama di Indonesia yaitu Latin. Dengan status aksara Sunda sebagai aksara sekunder dan minimnya metode pembelajaran yang spesifik untuk mempelajari aksara Sunda, maka penelitian ini memanfaatkan penelitian tentang pembelajaran aksara non Latin pada siswa yang memiliki aksara utama berupa aksara Latin. Aksara Sunda terdiri atas 32 buah aksara, yang terdiri atas 7 aksara swara 30 mandiri' (a, é, i, o, u, e, dan eu) dan 23 aksara ngalagena (ka-ga-nga, ca-ja-nya, ta-dana, pa-ba-ma, ya-ra-la, wasa- ha, fa-va-qa-xa-za,). Selain bentuk, hal yang sangat tampak menonjol dalam perbedaannya adalah cara penulisan atau pembacaan yang bersifat satu suku kata (silabial). Dalam Latin yang abjadnya satu huruf (fonem) penulisan kata, misalnya BABA membutuhkan empat abjad, sedang aksara Sunda hanya dua. Untuk penulisan aksara dengan vokalisasi lain seperti BU, BE, atau BO akan dibutuhkan tanda vokalisasi baik didepan, atas, bawah atau belakang aksara tersebut.

2.4 REVITALISASI BAHASA

Revitalisasi bahasa daerah adalah sebuah upaya yang dilakukan untuk melindungi bahasa dan sastra dari kepunahan. Menurut Pusat Pengembangan dan Perlindungan Bahasa dan Sastra (Pusbaling), revitalisasi Bahasa daerah dapat dilakukan melalui cara

- 1) pemetaan bahasa;
- 2) kajian vitalitas bahasa;
- 3) konservasi;
- 4) revitalisasi; dan 5) registrasi. Revitalisasi bahasa daerah bisa mendorong kreativitas siswa. Siswa bisa membuat beragam kreasi menggunakan bahasa daerah yang dimilikinya. Salah satu contohnya dengan membuat kreasi sastra yang menggunakan bahasa daerah. Hal ini tentu unik dan akan memiliki nilai jual tersendiri.

2.5 PERANCANGAN

Perancangan adalah suatu proses yang bertujuan untuk menganalisis, menilai memperbaiki dan menyusun suatu sistem, baik sistem fisik maupun non fisik yang optimum untuk waktu yang akan datang dengan memanfaatkan informasi yang ada.

Perancangan adalah suatu proses penggambaran atau perencanaan dalam merancang sesuatu. Melalui sebuah proses perancangan tersebut, maka dikenal istilah proses mendesai \n. 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)

2.6 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.

2.7 GAME

Game adalah aktivitas yang terstruktur atau semi-terstruktur yang digunakan untuk kesenangan maupun pendidikan. Istilah semi-terstruktur digunakan untuk mendeskripsikan

aktivitas yang tidak 100% harus mengikuti aturan tertentu, sehingga penggunaanya harus berusaha untuk kreatif. Komponen kunci yang harus ada pada setiap game adalah:

1. Tujuan (goal)
2. Aturan (rules)
3. Tantangan (challenge)
4. Interaktif

Selain keempat komponen di atas, game juga harus dapat melibatkan mental, kegiatan fisik, maupun keduanya. Pada umumnya, game dirancang untuk memberikan hiburan bagi pemainnya. Oleh karena itu, dibutuhkan skenario game play yang baik agar game menjadi menarik untuk dimainkan. Skenario yang disusun oleh para pembuat game lebih ditekankan pada challenge (tantangan).

2.8 GIM EDUKASI

Educational games atau gim edukasi adalah suatu permainan yang diciptakan melalui software dengan bahasa pemrograman untuk menjadi media atau alat pendukung proses pembelajaran sehingga dapat memotivasi pemain dalam mengembangkan kemampuannya sebagai siswa melalui prosedur permainan yang dibangun (Handriyanti, 2009). Gim edukasi merupakan salah satu bentuk dari gim serius yang merupakan rancangan proses dan simulasi kejadian dunia nyata kemudian dibangun dalam bentuk gim guna memecahkan suatu permasalahan yang terjadi (Sawyer, 2002).

2.9 CARD GAME

Merupakan satu permainan yang menggunakan kartu sebagai media utama dalam permainannya. Permainan ini dimainkan oleh beberapa orang sehingga menciptakan interaksi antar pemainnya.

3. METODOLOGI

3.1 METODE PENGUMPULAN DATA

3.1.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah metode design thinking dengan pendekatan saintifik. Design Thinking sendiri merupakan proses berulang dimana kita berusaha memahami pengguna, menantang asumsi, dan mendefinisikan kembali masalah dalam upaya mengidentifikasi strategi dan solusi alternatif yang mungkin tidak langsung terlihat dengan tingkat awal pemahaman kita. Pada saat yang sama, Design Thinking menyediakan pendekatan berbasis solusi untuk menyelesaikan masalah. Ini adalah cara berpikir dan bekerja serta kumpulan metode langsung.

Pada tahapan pengerjaan berdasarkan Langkah *Design Thinking* yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Empathize* atau memahami keinginan dari pengguna, kemudian *Define* Menyusun serta menganalisa dari data-data yang terkumpul, kemudian *Ideate* mencari atau mengumpulkan solusi dari masalah atau *problem solution*, kemudian *Prototype* membuat sebuah rancangan awal dari produk yang nantinya akan di keluarkan atau hasil yang akan dicapai dan yang terakhir *Test* melakukan peluncuran hasil dari yang sebelumnya *prototype*.



<https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-thinking>

Gambar 1 : Proses Design Thinking

3.1.2 Teknik Pengumpulan Data

a. Wawancara

merupakan salah satu metode pengumpulan data dalam penelitian, khususnya dalam penelitian kualitatif. Tergantung pada pertanyaan survei yang Anda jawab, Anda perlu memahami berbagai jenis wawancara sebelum membuat keputusan. Jenis pertanyaan juga mencakup informasi yang ingin Anda ambil (awati, n.d.).

b. Studi Literasi

Jenis penelitian yang digunakan adalah studi pustaka. Metode Studi Sastra adalah rangkaian kegiatan yang berkaitan dengan metode pengumpulan, membaca dan menulis data kepustakaan, dan mengelola bahan penelitian (Zed, 2008:3). Studi Literatur ini dilakukan oleh peneliti antara mendefinisikan topik penelitian dan merumuskan masalah sebelum terjun ke lapangan untuk mengumpulkan data yang diperlukan (Darmadi, 2011).

c. Observasi

Didefinisikan sebagai kegiatan merekam gejala untuk tujuan ilmiah atau tujuan lain dengan bantuan peralatan. Selanjutnya observasi dikatakan sebagai kumpulan kesan tentang dunia di sekelilingnya, berdasarkan semua kemampuan indera indera manusia (Morris, 1973:906).

3.1.3 Pemilihan Data dan Sumber Data

a. Primer

Data primer diambil berdasarkan hasil riset langsung yang didapatkan melalui wawancara serta observasi yang dilakukan ditempat yang sudah di tentukan.

b. Sekunder

Data sekunder diambil dan dipilih dari berdasarkan hasil pengambilan data melalui observasi jurnal- jurnal serta artikel.

c. Demografis

Anak masih berstatus sekolah dasar yang berkisaran umur 13-15 tahun, Laki-laki dan perempuan gemar bermain game

d. Geografis

Lokasi pengambilan data di smp smp yang berada Di Soreang, Kab. Bandung

3.2 METODE PERANCANGAN

3.2.1 Metode Analisis Data

3.2.1.1 5W+1H

Jenis penelitian ini berupa tipe penelitian yang menggunakan Teknik penyampaian dengan menggunakan lima "W" dan satu "H" (5W+1H) yaitu *What, When, Why, Where, Who* dan *How*. Berangkat dari pertanyaan berdasarkan 5W+1H akan didalami dengan KWHL yang dimana penggunaan KWHL ini melakukan analysis serta penjabaran terhadap apa yang ingin kita tahu dan apa yang ingin kita ketahui dan setelah melakukan analisis data apa yang kita ketahui setelah mendapatkan data yang kita kumpulkan.

3.2.1.2 SWOT

Menggunakan metode SWOT dimana Strength untuk melihat potensi untuk melakukan sebuah edukasi kepada siswa SMP, Weakness melihat kelemahan dari siswa SMP, Opportunity merupakan peluang apa yang mudah untuk diterapkan kepada siswa SMP, Threat perilaku/dampak apa yang didapatkan oleh siswa SMP

3.2.2 Strategi Komunikasi

Metode strategi komunikasi yang ingin dicapai yaitu AIDCA singkatan dari *Attention, Interest, Desire, Conviction, Action* dimana target audiens nantinya mendapatkan sebuah atensi dari *output* sehingga tertarik dan mencari untuk melihat atau mengenal *output* dan hasil dari *output* nantinya dapat di terapkan sebagai Action di dunia nyata dan target audiens baik dari output maupun dari makna output.

Pendekatan yang dilakukan menggunakan pendekatan saintifik. Pendekatan saintifik adalah pembelajaran yang di rancang sedemikian rupa agar pelajar secara aktif membangun konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati, merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan informasi dan data dengan berbagai teknik, menganalisa data, menarik kesimpulan dan mengomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang ditemukan.

Menurut Greeno dalam Prasetyo (2017) Teori situated learning mendeskripsikan bagaimana manusia berpikir dan bertindak dengan lebih baik dalam suatu konteks, yaitu dengan memberikan kesempatan bagi pembelajar untuk mengintegrasikan informasi mereka dari berbagai sumber.

3.2.3 Creative Approach

a. Tone and Manner

Menampilkan kesan moderen serta menyenangkan agar lebih menyentuh ketertarikan para pelajar smp saat ini kemudian menggunakan warna yang biasanya banyak digemari oleh orang orang sunda yaitu warna yang mencolok serta warna dasar yang di ambil dari daun lontar.

b. Look and Feel

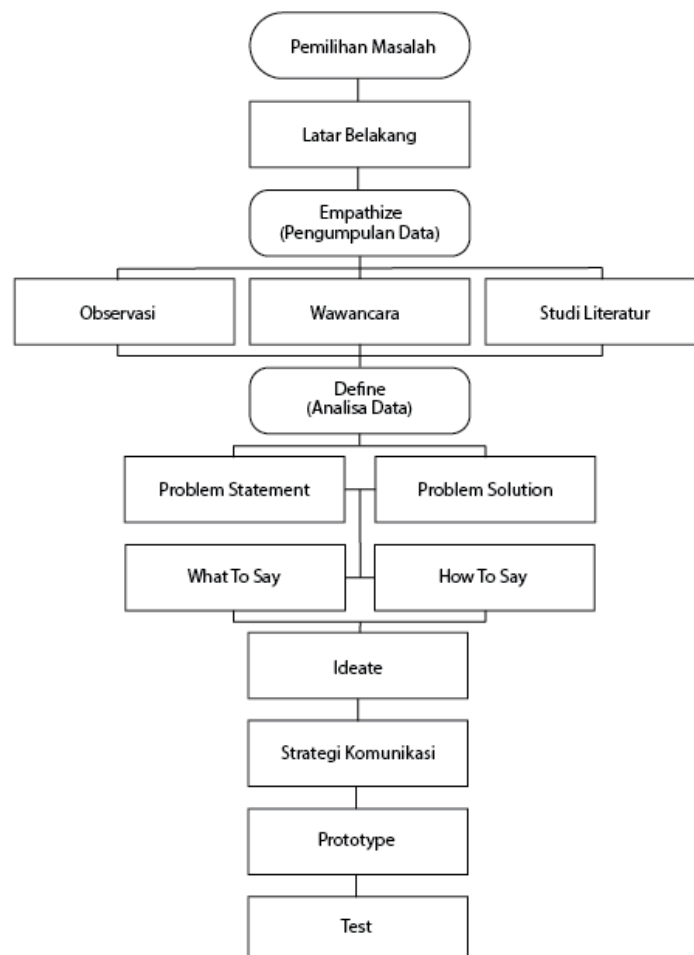
Output diharapkan dapat untuk menggambarkan dan memposisikan pemain atau target audiens sebagai karakter buatan yang ahli menulis aksara sunda.

3.2.4 Output

Capaian luaran yang diharapkan dalam tugas ini terdapat 2 output yaitu:

- a. kartu permainan sebagai output utama yang memberikan pembelajaran untuk menuliskan aksara sunda serta sejarah singkat mengenai aksara sunda.
- b. Poster, poster masuk kepada media pendukung dimana poster ini berupa ajakan atau himbauan di area sekolah untuk bias mempelajari aksara sunda diluar media buku sekolah.

3.3 KERANGKA PERANCANGAN



Gambar 2 : Kerangka Perancangan Tugas Akhir

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 ANALISIS DATA

4.1.1 Hasil Wawancara

Dari hasil mewawancara didapatkan jika anak-anak SMP sudah mendapatkan pembelajaran aksara Sunda dari rumah dan sekolah dan bagi mereka aksara Sunda cukup penting untuk pelestarian budaya. Dari banyak partisipan menjawab mengalami kesulitan untuk menghafalkan aksaranya itu sendiri karena media pembelajaran yang hanya didapatkan dari buku sekolah dan internet saja. Selama mereka mengalami kesulitan banyak partisipan yang tetap berusaha melakukan latihan ulang tentang aksara Sunda. Bagi para partisipan mereka mengharapkan jika ada cara yang lebih menarik entah dari game, app, atau internet yang bisa membuat mereka lebih mudah untuk mempelajari dan menghafalkan aksara Sunda.



Gambar 3 : Hasil Wawancara dalam satu kelas SMP Angkasa

4.1.2 Hasil Studi Literatur

Berdasarkan wawancara dari penelitian sebelumnya didapatkan bahwa Eneng Nuraeni Fitri yang merupakan guru berpendapat bahwa murid-murid selalu antusias apabila diberikan kuis mengenai aksara Sunda baku, namun murid-murid mudah lupa dan mengalami kesulitan karena tidak semua murid memiliki ingatan yang baik dan paham terhadap materi yang diajarkan. Masalah yang selalu dihadapi adalah sulitnya murid dalam menghafalkan aksara bagian rarangken. Eneng juga berpendapat kesulitan aksara Sunda baku lainnya yang dihadapi murid-muridnya yaitu banyaknya bagian-bagian yang berbeda seperti konsonan dengan vokal yang terpisah. Selain itu bentuk dan tata letak rarangken yang asing juga membuat aksara Sunda baku tambah sulit dipahami karena kurangnya cara untuk menghafalkan. Menurut Eneng, saat ini muatan lokal bahasa Sunda hanya mengandalkan buku saja sebagai sumber utama pembelajaran dengan internet sebagai sumber tambahan. Meskipun font aksara Sunda baku menjadi sumber alternatif pembelajaran, cara pengetikan huruf aksara Sunda baku dengan alfabet sangat berbeda dan dapat menyebabkan kesalahan. Sulit menghafalkannya serta kurang digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

4.2 PEMBAHASAN

4.2.1 Matrix Analisis SWOT

Strength

- Tidak merusak mata karena radiasi
- Terdapat tantangan dalam pengerjaannya
- Belajar dengan rasa yang berbeda (menyenangkan)
- Melestarikan Bahasa daerah

Weakness

- Tidak ada interaksi suara
- Tidak ada unsur menulis
- Bentuk aksara yang jauh berbeda dengan alphabet
- Rumitnya bentuk bentuk aksara sunda
- Sudah tidak digunakan dalam sehari hari

Opportunity

- Banyaknya anak usia SMP saat ini
- Memiliki karakter yang sangat ingin tahu
- Mau mempelajari hal unik yang baru
- Mudah merasa tertantang
- Anak anak usia SMP yang mulai berfikir secara logis sehingga dapat menerima pembelajaran yang sedikit lebih rumit
- Rasa ingin menjadi terbaik yang tinggi
- Rasa ingin tahu yang sangat besar

Threat

- Kesulitan anak dalam menghafal mengakibatkan mereka jadi malas untuk belajar
- Memiliki cukup banyak komplain jika tidak sesuai dengan konsep yang ada di kepalanya
- Kurangnya dukungan orang sekitar tentang pembelajaran aksara sunda
- Masih ada anak anak yang memilih menyontek dalam pengerjaan mengeluarkan atau tidak punya biaya untuk membeli buku.

Matiks SWOT

- S + O

Memanfaatkan banyak anak yang diusia SMP memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi serta pemikiran logis dalam penerapan pembelajaran aksara sunda dengan media menyenangkan

- S + T

Penarikan kembali minat pembelajaran dengan menanamkan jika ppemeliharaan budaya merupakan hal penting bagi seluruh orang untuk mempertahankan identitas daerah melalui media yang menarik

- W + O

Pemberian ajaran aksara sunda dengan metode yang menyentuh rasa tertantang yang dimiliki siswa smp

- **W + T**

Pemberian pelajaran aksara sunda dengan menggunakan metode baru yang akan mengangkat minat tentang aksara sunda dengan penggunaan cara yang fun

4.2.2 Problem Statement

Kondisi saat ini Para pelajar SMP yang pada dasarnya tertarik mempelajari aksara Bahasa sunda tetapi memiliki kesulitan untuk menghafalkan bentuk huruf baru yang baik dari cara penulisan maupun penggunaan katanya berbeda jauh dengan alphabet yang sudah dipelajari sebelumnya.

4.2.3 Problem Solution

Kondisi ideal Adanya metode baru dalam pembelajaran aksara sunda dengan cara yang memudahkan serta menyenangkan dengan basis game yang banyak digemaari oleh pelajar SMP

4.3 PROTOTYPE

4.3.1 Media Utama

Merupakan *card game* yang dimana siswa SMP akan diberikan tantangan berupa menuliskan jawaban yang akan ditanyakan oleh setiap[pemain menggunakan papantulis mini yang telah disediakan serta dapat menjawab pertanyaan pada kartu poin mengenai sejarah tentang Aksara Sunda.

Tone and Manner

Menampilkan kesan moderen serta menyenangkan agar lebih menyentuh ketertarikan para pelajar smp saat ini kemudian menggunakan warna yang biasanya banyak digemari oleh orang-orang Sunda yaitu warna yang mencolok serta warna dasar yang di ambil dari daun lontar.



Typeface

typeface 01
NeuropoliticalRg-Regular
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 ABCDEF-GHIJKLMN-O-PQRSTU-
 VWXYZ
 1234567890.,:; ' " [!@] +-*/=

Desain Karakter



Desain kartu tema



Desain kartu poin



Desain papan tulis mini

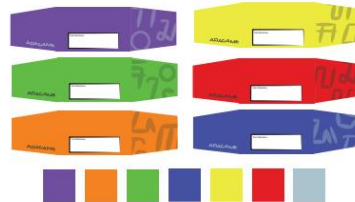
Papan Tulis Mini tampak depan



Papan Tulis Mini tampak belakang



Desain papan Penghalang



Desain packaging



Penggunaan seluruh warna yang terdapat pada tone and mannerserta aset dari desain karakter dan tekstur daun lontar

Mockup



Gambar 4 : Tone and Manner, asset dan mockup

Gambar 5 : Konsep visual, Tahapan pembuatan, playtest

4.3.2 Media Pendukung



Gambar 6 : Poster ADAGAME

5. KESIMPULAN

Setelah tahapan tes dilakukan anak-anak menjadi lebih bersemangat untuk menghafalkan ulang tentang Aksara Sunda yang disebabkan dari tantangan ADAGAME sehingga memunculkan keinginan mengalahkan pemain yang lain. Pelajar SMP yang mencoba ADAGAME ini merasa game ini cukup bisa dibuat metode baru untuk menghafalkan aksara Sunda bersama teman-temannya. Mereka saling bersaing dengan rasa senang karena mereka tau metode ini menggunakan game dan bukan tes tulis yang menegangkan.

DAFTAR RUJUKAN

- [1] Arsyad, Azhar. 2013. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- [10] Sugiono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Alfabeta.
- [11] Treher, E. N. (2011). Learning with board games. The Learning Key Inc.
- [12] Prasetyo, T.K., Setyosari, P., Sihkabuden. (2017). Pengembangan Media Augmented Reality Untuk Program Keahlian Gambar Bangun di Sekolah Menengah Kejuruan. JINOTEP, 1 (4), 37-46
- [2] Borg, W. R, Gall, M. D & Gall, J. P. (2007). Educational research (8th ed.). (New York: Longman), hal. 94.
- [3] Handriyantini, E. (2009). Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer.
- [4] Hendratman, Hendi. (2015). Computer Graphic Design. Hal. 197 Tata Letak Layout. Bandung : Informatika.
- [5] Hinebaugh, J. P. (2009). A Board Game Education. United Kingdom: Rowman & Littlefield Education.

[6] Kluckhohn, C. (1989). *Universal Categories of Culture*. Gazalba.

[7] Kumar, T., Gupta, N., & Bajaj, R. K. (2012). Fuzzy entropy on restricted fuzzy linear regression model with cross validation and applications. *Proceedings - 2012 International Conference on Advances in Computing and Communications, ICACC 2012*, 5–8.
<https://doi.org/10.1109/ICACC.2012.2>

[8] Safanayong, Yongky. 2006. *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Jakarta : Arte Intermedia
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

[9] Sawyer, B. (2002). *Improving public policy through game-based learning and simulation, foresight and governance project*. Woodrow Wilson International Center for Scholars.