



Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Ilmu Seni dan Sastra
Universitas Pasundan

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan (dan menjamin) bahwa karya/penulisan skripsi/TA ini dilakukan secara mandiri dan disusun tanpa menggunakan bantuan yang tidak dibenarkan, sebagaimana lazimnya pada penyusunan sebuah skripsi/TA.

Semua **elemen karya, kutipan tulisan dan/pemikiran orang lain** yang digunakan di dalam penyusunan skripsi/TA, baik dari sumber yang dipublikasikan ataupun tidak (termasuk dari buku, artiker jurnal, catatan kuliah, tugas mahasiswa lain, dan lainnya), telah direferensikan dengan baik dan benar menurut kaidah akademik dan buku yang berlaku.

Skripsi/TA ini **belum pernah** diajukan pada pendidikan program sarjana di perguruan tinggi lain, dan **tindak plagiarisme** akan dikenakan sanksi seperti yang tercantum pada peraturan Akademik dan Kemahasiswaan Universitas Pasundan.

Bandung, 5 September 2022

Penulis

Sukmawatti Alvidah

NIM 186010046

LEMBAR PENGESAHAN

**PERANCANGAN *CARD GAME* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
BAHASA SUNDA UNTUK MURID SEKOLAH DASAR**

Disetujui

Pembimbing I

Konsultan

**Dr. Wawan Setiawan
NIPY.15110348**

**Drs. H. Agus Setiawan,. M.Sn
NIPY.15110237**

Diketahui

**Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual**

**Dekan
Fakultas Ilmu Seni dan Sastra**

**Dr. Fadhly Abdillah, S.Sn., M.Ds
NIPY.151.108.77**

**Dr. Hj. Senny S. Alwasilah, SS., M.Pd
NIPY.151.102.322**

HALAMAN PENGESAHAN

Pengkaryaannya ini diajukan oleh :

Nama : Sukmawati Alvidah
NIM : 186010046
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Ilmu Seni dan Sastra
Judul Pengkaryaan : Perancangan *Card Game* Sebagai Media
Pembelajaran : Bahasa Sunda untuk Murid Sekolah Dasar

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Seni dan Sastra, Universitas Pasundan.

Pembimbing I : Dr. Wawan Setiawan _____

Konsultan : Drs. H. Agus Setiawan, M.Sn _____

DEWAN PENGUJI

1. Dr. Wawan Setiawan _____
2. Drs. H. Agus Setiawan, M.Sn _____
3. Fadhly Abdillah, M.Ds _____
4. Firli Herdiana, S.Sn _____

READER

1. Purmaningrum Maeni, M.Ds _____

Ditetapkan di : Bandung

Tanggal : 5 September 2022

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, karena atas berkah rahmat dan karunia-Nya penulis mendapatkan kesempatan untuk dapat menyelesaikan laporan pengkaryaan Tugas Akhir yang berjudul **“Perancangan *Card Game* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Sunda Untuk Murid Sekolah Dasar”** . Laporan pengkaryaan Tugas Akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Desain Program Studi Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Ilmu Seni dan Sastra Universitas Pasundan.

Penulis menyadari bahwa laporan pengkaryaan Tugas Akhir ini dibuat dengan segala keterbatasan kemampuan, pengetahuan ,dan pengalaman, serta jauh dari kata sempurna. Walaupun begitu, Tugas Akhir ini dikerjakan dengan penuh tanggung jawab. Penulis mengharapkan kritik dan saran untuk perbaikan di masa yang akan datang.

Bandung, 5 September 2022

Penulis



Sukmawati Alvidah

UCAPAN TERIMA KASIH DAN LEMBAR PERSEMBAHAN

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih atas bantuan dan dengan dorongan dari berbagai pihak yang sangat berarti sejak masa perkuliahan sampai pada penyusunan pengkaryaan Tugas Akhir saat ini. Maka dari itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Yth Bapak Dr. Wawan Setiawan, selaku pembimbing 1 yang telah meluangkan waktunya dalam membimbing, mengarahkan serta memberikan perhatian dan motivasi kepada penulis sampai selesai penyusunan Tugas Akhir ini;
2. Yth Bapak Drs. H. Agus Setiawan, M.Sn., selaku pembimbing 2 yang telah meluangkan waktunya dalam membimbing, mengarahkan serta memberikan perhatian dan motivasi kepada penulis sampai selesai penyusunan Tugas Akhir ini;
3. Yth Bapak Fadly Abdillah, M.Ds dan Bapak Tata Kartasudjana, M.Ds., selaku dosen penanggung jawab Tugas Akhir yang telah meluangkan waktunya memberikan perhatian dan motivasi kepada seluruh mahasiswa Tugas Akhir khususnya penulis dari awal sampai selesai penyusunan Tugas Akhir ini;
4. Seluruh dosen yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat bagi penulis selama mengikuti proses perkuliahan, serta staf dan karyawan DKV UNPAS atas bantuan dan kerjasamanya yang telah menunjang dalam penyelesaian tugas akhir ini;
5. Yth Ibu Cucu dan Ibu Ica guru Sekolah Dasar sebagai narasumber yang telah meluangkan waktunya untuk berbagi cerita dan ilmunya untuk membantu penulis untuk memperoleh data yang diperlukan;
6. Yth. Bpk Alamsyah Pratama, S.Pd, selaku penyedia sarana dan prasarana untuk mendukung penulis dalam menyelesaikan penelitian ini
7. Anak-anak Sekolah Dasar lainnya yang telah berbagi pengalaman sehingga dapat membantu penulis memperoleh data yang diperlukan.
8. Kedua orang tua yang sangat berharga dalam hidup penulis, Ibu dan Ayah yang selalu menyayangi, sabar dalam mendidik dan mengingatkan, serta

dukungan dan doa yang selalu menemani penulis dalam segala hal terutama dalam menyelesaikan studi hingga selesai;

9. Keluarga yang juga selalu memberikan dukungan dan mendoakan yang terbaik untuk penulis;
10. Teman-teman satu perjuangan di Desain Komunikasi Visual, khususnya Salsa, Anita, Suci, dan teman teman yang secara bersamaan menyelesaikan Tugas Akhir yang selalu membantu dan memberikan dukungan serta kritik dan saran hingga selesainya Tugas Akhir ini;
11. Teman-teman lainnya yang selalu memberikan dukungan dan do'a;
12. Seluruh pihak yang ikut memberikan bantuan dan motivasi secara langsung maupun tidak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Semoga Allah SWT melipat gandakan segala kebbaikannya.

Akhir kata, semoga laporan pengkaryaan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan secara umum bagi siapapun yang membacanya.

Bandung, 5 September 2022

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Sukmawati Alvidah', with a horizontal line underneath the name.

Sukmawati Alvidah

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Pasundan, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sukmawati Alvidah
NPM : 186010046
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Departemen : Universitas Pasundan
Fakultas : Ilmu Seni dan Sastra
Jenis Karya : Pengkaryaan Tugas Akhir

Dengan pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pasundan **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul “**PERANCANGAN CARD GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA SUNDA UNTUK MURID SEKOLAH DASAR**” beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Pasundan berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di Bandung

Pada tanggal, 5 September 2022

Yang menyatakan



(Sukmawati Alvidah)

ABSTRAK

Sukmawati Alvidah

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Seni dan Sastra
Universitas Pasundan Bandung

Perancangan *Card Game* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Sunda Untuk Murid Sekolah Dasar

Anak-anak merupakan generasi penerus yang nantinya harus mewariskan budaya pada generasi berikutnya, khususnya budaya dalam berbahasa daerah. Tanpa pemahaman yang cukup, pengaruh budaya asing yang masuk bisa saja dapat menghilangkan budaya lokal. Era modern dan budaya yang juga terus berkembang, membuat masyarakat dapat bersosialisasi tiada batas. Oleh karena itu masyarakat kini dalam bertempat tinggal disuatu wilayah mempunyai budaya yang berbeda-beda sehingga budaya lokal dalam wilayah tersebut semakin terkikis. Bahasa daerah merupakan budaya lokal yang sangat melekat ditiap-tiap wilayah, dengan adanya perbedaan budaya dalam suatu wilayah ini membuat masyarakat di wilayah tersebut tidak dapat menggunakan bahasa daerah secara fasih dan terus menerus. Mereka biasanya menggunakan bahasa daerah dicampur dengan bahasa Indonesia dengan tujuan agar dapat dimengerti dengan lawan bicaranya. Riset membuktikan bahwa anak-anak yang bertempat tinggal di wilayah tanah Sunda khususnya Bandung mereka kurang bisa berbahasa daerah bahkan ada yang tidak bisa sama sekali. Alasannya bermacam-macam, ada yang beralasan hanya diajarkan bahasa Indonesia saja oleh orang tuanya, hanya menggunakan bahasa daerah pada saat bermain, mendapatkan pembelajaran bahasa daerah hanya di lingkungan sekolah saja dan lain sebagainya. Maka dari itu penulis ingin memberikan edukasi tentang bahasa Sunda khususnya dalam *undak usuk basa* kepada anak-anak Sekolah Dasar sebagai targetnya. Tokoh-tokoh psikolog menyatakan, jika ingin memberi edukasi atau menanam perilaku, lebih efisien jika dilakukan sejak dini yaitu pada masa anak-anak. Penulis memilih *Card Game* sebagai media edukasi dikarenakan anak-anak selain belajar berbahasa Sunda, mereka juga bisa bermain dengan teman, guru, maupun orang tuanya. Perancangan ini menggunakan metode kualitatif untuk mengumpulkan data dengan observasi, wawancara, studi literatur, dan dokumentasi. Dengan adanya *Card Game* ini sebagai media pendukung pembelajaran bahasa Sunda diharapkan anak-anak bisa belajar dengan menyenangkan serta dapat menanamkan bahasa Sunda yang baik di lingkungan tempat tinggalnya.

Kata kunci: *Card Game*, Bahasa Sunda, Budaya Lokal, Anak-anak, Edukasi

ABSTRACT

Sukmawati Alvidah

*Visual Communication Design Study Program. Faculty of Arts and Literature,
Pasundan University Bandung*

Designing a Card Game as a Sundanese Language Learning Media for Elementary School Students

Children are the next generation who will have to pass the culture on to the next generation, especially the culture in regional languages. Without sufficient understanding, the influence of foreign cultures that enter alone can eliminate local culture. The modern era and culture that also continues to develop, make people can socialize without limits. Therefore, people now residing in an area have a different culture so that the local culture in that area is getting eroded. Regional language is a local culture that is very inherent in each region, with cultural differences in an area it is not possible to use regional languages fluently and continuously. They usually use the local language mixed with Indonesian in order to be understood by the interlocutor. Research has shown that children who live in Sundanese land, especially Bandung, are less able to speak the local language and some can't even speak at all. There are various kinds, there are reasons that their parents are only taught Indonesian language, only use regional languages when playing, get local language learning only in the school environment and so on. Therefore, the author wants to provide education about the Sundanese language, especially in the steps of usuk basa to elementary school children as a target. Psychologists say that if you want to provide education or inculcate behavior, it is more efficient if it is done early, namely in childhood. The author chose Card Game as an educational medium because children besides learning to speak Sundanese, they can also play with friends, teachers, and their parents. This design uses qualitative methods to collect data by observation, interviews, literature studies, and documentation. With this Card Game, it is hoped that as a supporting medium for learning Sundanese, children can learn in a fun way and can instill good Sundanese in their environment.

Keywords: *Card Game, Sundanese Language, Local Culture, Children, Education*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH DAN LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Rumusan Masalah.....	5
1.4 Lingkup Perancangan.....	5
1.5 Manfaat Perancangan.....	6
1.6 Skema Perancangan	7
1.7 Metode Perancangan.....	8
a. Metode Penelitian	8
b. Metode Pengumpulan data.....	8
- Data Primer	8
- Data Sekunder.....	8
c. Tahapan Perancangan	9
1.8 Sistematika Penulisan	9
BAB II LANDASAN TEORI	11
2.1 <i>Game</i> Edukatif	11
2.1.1 <i>Card Game</i>	15
2.2 Bahasa	16
2.2.1 Bahasa Sunda.....	19
2.2.2 Undak Usuk Basa Sunda.....	20
2.3 Media Pembelajaran.....	23
2.4 Psikologi Perkembangan Anak.....	26
2.5 Desain Komunikasi Visual	32
2.5.1 Tipografi	34
2.5.2 Ilustrasi.....	44

2.5.3	Warna.....	45
2.5.4	<i>Layout</i>	47
BAB III	ANALISIS DATA	50
3.1	Data dan Analisis Objek Penelitian	50
3.1.1	Studi Literatur	50
3.1.2	Observasi.....	54
3.1.3	Wawancara.....	67
3.1.4	Kuesioner	75
3.1.5	Dokumentasi	79
3.2	Data dan Analisis Target.....	81
3.2.1	Persona	81
3.2.2	<i>Consumer Journey</i>	82
3.2.3	<i>Preferensi Visual</i>	85
3.3	Analisis Permasalahan	87
3.3.1	Analisis	87
3.3.2	Kesimpulan	87
BAB IV	PERANCANGAN	88
4.1	Konsep Komunikasi.....	88
4.1.1	Tujuan Komunikasi.....	88
4.1.2	Strategi Komunikasi.....	88
4.1.3	Strategi Pesan.....	89
4.2	Konsep Kreatif	89
4.2.1	Strategi Kreatif.....	89
4.2.2	Konsep Visual	90
4.3	Konsep <i>Card Game</i>	96
4.3.1	Konsep Permainan	96
4.3.2	Komponen Permainan	97
4.3.3	Mekanisme Permainan	98
4.3.4	Format Desain <i>Card Game</i>	99
4.3.5	<i>Card Elemen</i>	100
4.3.6	Judul	101
4.4	Konsep Media	101
4.4.1	Tujuan Media	101
4.4.2	Strategi Media	101
4.5	Purwarupa/Visualisasi.....	102
4.5.1	Proses Perancangan.....	102
4.5.2	Hasil Perancangan.....	111
BAB V	PENUTUP	132
5.1	Simpulan	132
5.2	Saran	133

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skema Perancangan	7
Gambar 2.1 Huruf Klasik.....	36
Gambar 2.2 Huruf Transisi	36
Gambar 2.3 Huruf Modern Roman.....	37
Gambar 2.4 Huruf Sans Serif.....	37
Gambar 2.5 Huruf Berkait Balok.....	38
Gambar 2.6 Huruf Script.....	38
Gambar 2.7 Huruf Hiasan	39
Gambar 2.8 Variasi Huruf Franklin	41
Gambar 2.9 Pemilihan Jenis Huruf yang Tepat	43
Gambar 2.10 Golongan Warna Berdasarkan Hue.....	46
Gambar 2.11 Value Warna.....	47
Gambar 3.1 Kuesioner Untuk Anak Sekolah Dasar	75
Gambar 3.2 Dokumentasi Dengan Narasumber	80
Gambar 3.3 Dokumentasi Pengisian Kuesioner	80
Gambar 3.4 Referensi <i>Card game</i>	85
Gambar 3.5 Referensi Kartu	86
Gambar 4.1 Font Morning Rainbow	91
Gambar 4.2 Font Child's Hand.....	91
Gambar 4.3 Warna hidup.....	92
Gambar 4.4 Istilah Warna Dalam Bahasa Sunda.....	93
Gambar 4.5 Palatte Warna Sunda	94
Gambar 4.6 Elemen Visual Batik Mega Mendung.....	100
Gambar 4.7 Proses Perancangan Kartu	102
Gambar 4.8 Proses Perancangan Kartu Gambar 1	103
Gambar 4.9 Proses Perancangan Kartu Gambar 2.....	104
Gambar 4.10 Proses Perancangan Kartu Gambar 3.....	104
Gambar 4.11 Proses Perancangan Kartu Gambar 4.....	105
Gambar 4.12 Proses Perancangan Kartu Gambar 5.....	106

Gambar 4.13 Proses Perancangan Kartu Gambar 6.....	107
Gambar 4.14 Proses Perancangan Kartu Gambar 7.....	107
Gambar 4.15 Proses Perancangan Kartu Gambar 8.....	108
Gambar 4.16 Proses Perancangan Kartu Perintah 1	109
Gambar 4.17 Proses Perancangan Kartu Perintah 2	109
Gambar 4.18 Proses Perancangan Kartu Perintah 3	110
Gambar 4.19 Proses Perancangan Kartu Perintah 4	111
Gambar 4.20 Buku Panduan Bermain Dalam Bahasa Sunda	112
Gambar 4.21 Buku Panduan Bermain Dalam Bahasa Indonesia.....	113
Gambar 4.22 Papan Permainan.....	114
Gambar 4.23 Kartu Perintah	116
Gambar 4.24 Kartu Gambar/Illustrasi Basa Lemes	121
Gambar 4.25 Kartu Gambar/Illustrasi Basa Loma.....	126
Gambar 4.26 Packaging Kartu Gambar	127
Gambar 4.27 Packaging <i>Card Game</i>	128
Gambar 4.28 Backdrop	129
Gambar 4.29 Stand Karya.....	131

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis Matriks SWOT.....	57
Tabel 3.2 Hasil Data Kuesioner SDN 252 Setiabudi.....	76
Tabel 3.3 Kesimpulan Hasil Data Kuesioner SDN 252 Setiabudi.....	76
Tabel 3.4 Hasil Data Kuesioner SDN 195 Isola	77
Tabel 3.5 Kesimpulan Hasil Data Kuesioner SDN 195 Isola	77
Tabel 3.6 Hasil Data Kuesioner Keseluruhan.....	78
Tabel 3.7 Kesimpulan Hasil Data Kuesioner Keseluruhan.....	79
Tabel 3.8 Consumer Journey	83
Tabel 4.1 Materi Permainan.....	95

\

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Dokumentasi Observasi Lapangan

Lampiran 2 Surat Pengantar Penelitian

Lampiran 3 Alternatif Desain

Lampiran 4 Referensi Visual Kartu Gambar

Lampiran 5 Referensi Gaya Gambar

Lampiran 6 Uji Coba/ User Flow Bermain

Lampiran 7 Evaluasi

Lampiran 8 Biodata Penulis

