

PERANCANGAN *CARDGAME* LAGU DAERAH SUMATRA UTARA SEBAGAI MEDIA EDUKASI BAGI ANAK BERUSIA 12-15 TAHUN

Maritha Elsadah Sephira¹ dan Nugrahardi Ramadhani²

^{1,2}Departemen Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital,
Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Jl. Teknik Kimia, Keputih, Kec. Sukolilo, Kota SBY, Jawa Timur 60111
¹0851184000027@mhs.its.ac.id, ²sancokbrancok@gmail.com

Received: 4 September 2022

Revised: 10 September 2023

Accepted: 3 November 2023

Abstrak: Indonesia terdiri dari 34 provinsi dengan adat dan lagu daerah tradisional masing-masing. Sumatra Utara merupakan salah satu provinsi dengan lagu daerah yang beragam dan sarat makna. Sampai awal 2020-an, pengaruh musik modern mulai menggeser posisi musik daerah, padahal lagu daerah adalah budaya yang secara signifikan dapat menumbuhkan rasa cinta tanah air pada generasi muda Indonesia dengan nilai moral yang perlu diturunkan pada generasi muda. Sebagai media edukasi, permainan kartu dapat menjadi solusi di mana permainan kartu lebih menyenangkan dan berkualitas, serta merangsang anak untuk tanpa sadar belajar. Perancangan dilakukan melalui beberapa tahap, di antaranya pengumpulan data melalui penyebaran kuesioner kepada target, studi eksisting dan komparatif media edukasi lain, studi literatur melalui buku dan jurnal, wawancara ahli, riset eksperimental, dan *playtesting* pada target segmen yaitu pelajar berusia 12-15 tahun. Hasil dari perancangan adalah seperangkat permainan kartu pengenalan lagu daerah Sumatra Utara dengan mekanik *set collecting*, *hand management*, *card drafting* dan *singing*. Permainan berdurasi 20-40 menit, memiliki dua kategori kartu dengan misi mengumpulkan dan mengurutkan kartu lagu menurut kartu objektif yang didapatkan untuk dimainkan bersama dua hingga empat orang pemain. Melalui satu hingga tiga kali permainan, pemain mendapatkan pengalaman dan mampu mengingat satu hingga tiga judul lagu daerah Sumatra Utara.

Kata kunci: lagu daerah, Sumatra Utara, riset eksperimental, *playtesting*, permainan kartu, media edukasi

Abstract: Indonesia is consisting of 34 provinces with their own customs and folk songs. North Sumatra is one of the provinces with diverse and meaningful folk songs. Today, the influence of modern music has begun to shift the position of folk music, whereas folk songs are a national culture that can significantly foster a sense of patriotism in the younger generation of Indonesia and have moral values that need to be passed on to the younger generation. As an education media, card games can be the problem solver considering that card games are more fun, and able to stimulate children to unconsciously learn. The design is carried out through several stages, including the data collection through distributing questionnaires to the target

market, conducting existing and comparative studies of other education media, literature studies through books and journals, interviews with experts, experimental research, and playtesting on the target segment, namely students aged 12-15 years old. The result of this design is a set of card game to introduce North Sumatra folk song with mechanics that are: set collecting, hand management, card drafting and singing. Two to four players engaged in the gameplay lasting 20-40 minutes long. The game has two card categories with the mission of collecting and sorting song cards according to the objective. Through one to three games, players gain experience and are able to remember 1 to 3 titles of North Sumatra folk songs.

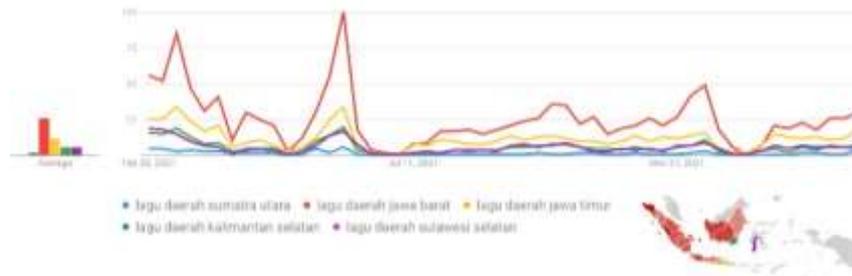
Keywords: *folk songs, North Sumatra, experimental research, playtesting, cardgame, education media*

PENDAHULUAN

Lagu daerah berasal dari wilayah tertentu dengan lirik bahasa daerah. Selain itu lagu daerah menjadi terkenal di antara masyarakat karena banyak dinyanyikan masyarakat daerah tersebut (Malatu, 2014). Dengan berkembangnya musik pop modern, minat anak muda Indonesia terhadap lagu daerah Indonesia sedang menurun sehingga kurang adanya keinginan untuk mempelajari lagu daerah (Prisilla et al., 2016). Hal tersebut disayangkan mengingat bagaimana lagu daerah memiliki dampak besar terhadap rasa cinta tanah air anak (Sagala, 2017). Tidak hanya itu, menurut Psikolog Rosdiana Setyaningrum, M.Psi, M.H.P.Ed (2020), lagu daerah juga memberikan pesan positif, memperkaya musikalitas, meningkatkan kreativitas dan rasa percaya diri, serta berbagai manfaat lainnya.

Sayangnya, walaupun memberikan banyak manfaat, beberapa lagu daerah tidak lagi banyak dilirik. Melalui data dari Google Trends yang dapat dilihat pada gambar 1, ditemukan bagaimana lagu daerah Sumatra Utara kalah populer dibandingkan lagu modern dan bahkan juga kalah populer dari lagu daerah lain seperti Jawa Barat dan Jawa Tengah. Menurut penelitian yang pernah dilakukan pada 384 siswa dari Sumatra Utara, terlihat bahwa pengetahuan dan apresiasi mereka terhadap lagu daerah sendiri masih minim

(Purba, 2007). Jumlah siswa pendengar musik pop modern tiga kali lebih banyak dibanding pendengar lagu tradisional.



Gambar 1 Grafik google trends lagu daerah Sumatra Utara
Sumber: Google trends (2022)

Melalui data Badan Pusat Statistik Indonesia, populasi generasi Z (lahir 1997-2012) pada tahun 2020 didominasi oleh anak berusia 10-14 tahun dengan jumlah 23.749.949 orang, di mana usia tersebut adalah golongan usia pelajar SD hingga SMP (Direktorat Statistik Kependudukan dan Ketenagakerjaan, 2020). Pada golongan ini anak akan muncul keinginan berkelompok pertemanan, meningkatkan kompetensi dan teguh pada komitmen serta tujuan (Joseph, 2021). Anak usia 11 hingga 15 tahun pun sudah masuk pada usia tahap operasional formal di mana dengan Bahasa yang sudah berkembang dapat mengapresiasi ide dalam Bahasa (Marinda, 2020). Oleh karena itu, golongan anak SMP dengan rentang usia 12-15 tahun dilirik sebagai target pembelajaran lagu daerah. Perancangan media edukasi lagu daerah ini menggunakan pendekatan permainan yang memberikan stimulus maksimal bagi otak anak (Rismawati, 2012) dan juga permainan dapat merangsang anak tanpa sadar belajar sekaligus melatih konsentrasi, menambah daya pengertian, dan memberi rasa segar dalam belajar sambil mengatasi keterbatasan waktu, tempat, dan bahasa (Hijriati, 2017). Edgar Dale (1969) menyebutkan bagaimana seorang pelajar dapat memproses informasi jika mereka melakukan, dibanding hanya mendengar, melihat, dan membaca.

Dalam kegiatan belajar lagu daerah Sumatra Utara, media belajar yang digunakan sebaiknya adalah media yang memberikan kesempatan pelajar berinteraksi (Sinaga, 2020). Permainan kartu dilirik sebagai media yang tepat karena tidak seperti *gadget* dan *game console* yang individualis, permainan kartu lebih menyenangkan juga berkualitas (Negara, 2016). Selain itu, selama ini pembelajaran lagu daerah di sekolah kerap menggunakan media buku, namun menurut Christian & Prasida (2018), tidak semua siswa mampu memahami isi buku. Juoff dalam Satrianawati (2018) mengatakan bahwa siaran televisi juga bukanlah media yang tepat untuk anak karena banyaknya dampak kurang baik yang ditimbulkan, seperti gangguan bahasa, gangguan perkembangan kognitif, gangguan perhatian, dan lainnya. Oleh karena itu, media permainan kartu lebih menarik dan tepat bagi anak.

Permainan kartu yang merupakan salah satu bagian dari *tabletop game* (permainan yang dimainkan di atas meja) dapat menyampaikan informasi secara persuasif dengan juga mengusung unsur interaktif yang dibutuhkan pelajar (Tirtouotomo et al., 2015). Oleh karena itu, muncullah gagasan untuk melakukan Perancangan *Cardgame* Lagu Daerah sebagai Media Edukasi bagi Anak Berusia 12-15 Tahun. Sebuah permainan kartu yang mengangkat lagu daerah Sumatra Utara dengan pengenalan lagu-lagu ke anak melalui liriknya. Adapun dengan adanya perancangan media edukasi ini diharapkan pemain dapat lebih mengenal lagu daerah Indonesia.

METODE PENELITIAN

Terdapat beberapa metode yang digunakan dalam perancangan media edukasi ini guna mengumpulkan data. Adapun metode yang digunakan adalah studi literatur, studi eksisting, kuesioner, riset eksperimental, *in-depth interview*, *prototyping*, dan *user testing*. Tahap pertama dari metode

perancangan adalah melakukan kajian literatur mengenai lagu daerah dan permainan edukasi bagi anak berusia 12-15 tahun. Selain itu literatur mengenai perancangan *cardgame* juga digunakan dalam merancang permainan edukasi ini. Dalam merancang media permainan edukatif lagu daerah ini, perancang juga melakukan studi eksisting dengan mengamati beberapa permainan kartu yang telah hadir sebelumnya sebagai referensi.

Selain itu, dilakukan pula penyebaran kuesioner sebagai studi pendapat target mengenai media belajar lagu daerah saat ini dan minat target akan permainan kartu. Kuesioner disebar pada 102 responden dengan pertimbangan dimana data BPSI menyebutkan bahwa populasi anak Indonesia berusia 10-15 tahun mencapai 23.749.949 orang, sehingga populasi itu menghasilkan *confidence interval* sebesar 9,7. Sampel yang dituju adalah target primer permainan, yaitu peserta didik usia 12-15 tahun. Oleh karena itu, penyebaran dilakukan melalui media daring dan menyasar ke komunitas pelajar SMP. Selain itu, metode lain dalam perancangan ini adalah wawancara yang dilakukan kepada *game master* dan pendidik lagu daerah. Melalui wawancara, ditemukan beberapa faktor yang membantu perancangan permainan sesuai bagi target.

Riset eksperimental atau penciptaan dilakukan mengacu pada tujuan perancangan. Pada awalnya dilakukan eksplorasi *gameplay* untuk mendapat mekanik dan gaya permainan yang tepat. Dari sana, didapat sebuah *gameplay* dengan objektif pengumpulan dan pengurutan lirik lagu. Pengalaman yang akan didapat pemain adalah pencarian lirik, pengumpulan set lagu, mengingat lirik lagu, dan pengertian lagu melalui gambar.

Setelah riset eksperimental pertama dilakukan dan diuji kepada target, ditemukan beberapa evaluasi di mana mekanik *singing* dapat dimasukkan ke dalam permainan dengan memberikan pula kesempatan pada pemain untuk mendengarkan lagu selama bermain. Pada riset eksperimental 2, mekanik

singing ditambahkan ke dalam permainan dan kesempatan untuk mendengarkan lagu akan didapat pemain selama gilirannya berhasil mendapat kartu lagu objektifnya. Lagu dapat diakses melalui Link dan QR Code pada *packaging* dan *rulebook*. Dilakukan *user testing* kembali dan didapatkan bahwa permainan sudah cukup lancar, mekanik dapat dimengerti dengan durasi permainan sekitar 20-40 menit.

Setelah didapatkan hasil riset eksperimental, *prototype* permainan dibuat. *Prototype* awalnya dicetak pada kertas HVS 80 gram untuk menguji permainan dan melihat ukuran cetak. Setelah itu dicetak *prototype* yang lebih mendekati hasil akhir dengan artcarton 310 gram dan laminasi, karena kertasnya kuat dan warnanya cerah, laminasi diperlukan agar kartu tidak tergores dan terkelupas. *Rulebook* dicetak pada art paper 150 gram yang tipis dan dapat dilipat, sehingga ringkas masuk dalam kemasan. Pengujian permainan dilakukan pada target menggunakan kuesioner *post-test*, di mana pemain memberikan pendapatnya mengenai kelancaran permainan, *rulebook*, pengetahuan yang didapat selama bermain, serta dampak yang diberikan bagi pemain.

HASIL DAN DISKUSI

Lagu daerah dinyanyikan pada berbagai kondisi, mulai dari permainan hingga pesta. Selain hiburan, lagu daerah juga dapat menjadi sarana komunikasi. Lagu daerah Sumatra Utara sendiri biasanya menceritakan dan memberikan pesan yang erat dengan hubungan kasih sayang. Menurut penelitian Sinaga (2020), dalam mempelajari lagu daerah tersebut ada baiknya menggunakan media yang memberi kesempatan pelajar untuk saling berinteraksi. Lagu daerah yang sebenarnya memberikan banyak manfaat pada anak kini mulai terlupakan dan kurang dipedulikan oleh generasi muda.

Hal tersebut memicu upaya pelestarian lagu daerah dengan mengungkap media yang dapat diterima oleh anak dengan baik.

Menurut Jean Piaget, anak pada usia 11 - 15 tahun berada di tahap operasional formal di mana bahasa dan kemampuan mengapresiasi ide dalam bahasa sudah lebih berkembang (Marinda, 2020). Selain itu, pada tahap ini anak mampu menikmati permainan dengan peraturan dan mulai berspekulasi akan kualitas yang mereka inginkan serta mengembangkan hipotesis hingga mencapai kesimpulan (Ardini & Lestarinigrum, 2018). Media adalah salah satu sumber belajar yang menjadi jembatan agar pesan dan gagasan sampai ke pelajar. Edgar Dale mengklasifikasikan media belajar dalam teorinya yang dikenal dengan nama "Cone of Experience". Dalam klasifikasi tersebut, ditemukan bahwa pelajar akan menyimpan informasi dengan lebih optimal jika mereka "melakukan" dibanding hanya "baca", "dengar", atau "lihat". Akhirnya bermunculanlah pembelajaran "Learning by doing" yang mendorong penggunaan media (Anderson, 2017). Klasifikasi media belajar dapat dibagi menjadi *software* dan *hardware*, di mana *software* adalah peralatan yang mengandung pembelajaran (seperti Lembar Kerja Siswa/LKS, buku, dan sebagainya), sedangkan *hardware* adalah alat pendukung penyajian pesan pembelajaran (seperti proyektor film, video player, alat permainan). Menurut Warsono & Hariyanto (2014), bagi peserta didik kelas 4 SD ke atas, dapat digunakan perpaduan *software* dan *hardware* dalam proses belajarnya.

Permainan adalah wadah pengembangan kepribadian anak. Permainan edukatif sendiri dibuat untuk merangsang kemampuan pemain dan memberikan stimulasi sehingga pembelajaran dapat tersampaikan. Ardini & Lestarinigrum (2018) mengatakan bahwa alat permainan edukatif dibuat dengan kepentingan belajar dan pemberian informasi, tidak hanya pemberian kesenangan, namun juga mengembangkan fisik/ perilaku/ kecerdasan.

Permainan edukatif memiliki manfaat yang dapat dirasakan langsung, seperti melatih motorik, melatih konsentrasi, melatih kemampuan berbahasa dan menambah wawasan, merangsang kreativitas, dan memperkuat percaya diri.

Cardgame sebagai salah satu *tabletop game* adalah permainan yang mengutamakan penggunaan kartu. Sebagai permainan yang merupakan bentuk hiburan, *cardgame* mampu menjadi media edukasi dan memunculkan antusiasme dalam diri siswa karena sifatnya yang menyenangkan (Putri & Putri, 2019). Dalam merancang permainan dibutuhkan mekanik yang akan digunakan. Mekanik dalam *tabletop game* sangat bervariasi, beberapa di antaranya adalah: *card drafting*, *set collecting*, *hand management*, *memory*, *trading*, *singing*, dan lain sebagainya. Selinker (2011) mengatakan bahwa seorang pemain lebih memilih mencoba permainan yang membuat pemain merasa pintar, sehingga mekanik familiar dan mudah dipahami lebih menarik.

Dari kuesioner yang dibagikan, ditemukan bahwa 83,3% anak mengalami kesulitan dalam mempelajari lagu daerah dan kendala yang mereka alami adalah lirik lagu sulit dihafalkan dan media belajar tidak menarik. Selain itu 94,1% dari mereka juga tertarik dengan metode belajar sambil bermain dan 93,1% merasa akan lebih berminat mempelajari lagu daerah dengan adanya permainan kartu edukasi. Mayoritas target merasa senang dengan sebuah permainan kartu yang dapat dimainkan dengan teman, kartunya bergambar, dan mudah untuk dimainkan. Berdasarkan hasil kuesioner juga, visual yang menarik bagi target adalah yang menggunakan huruf sans serif, gaya gambar kartun, dan warna yang cerah.

Melalui wawancara dengan ahli game, didapatkan bagaimana *cardgame* adalah umpan yang baik bagi pemain untuk tanpa sadar belajar dan mendapatkan *social skill*. *Cardgame* yang diperuntukkan bagi anak 12-15 tahun sendiri perlu mekanik yang tidak rumit dengan durasi berkisar antara

15-30 menit. Desain dan mekanik perlu dirancang menyesuaikan usia target dan *rulebooknya* tidak perlu terlalu panjang.

Menurut wawancara dengan pendidik lagu daerah, banyak diantara siswa yang memiliki minat dan bakat musik, namun mereka lebih tertarik dengan musik modern seperti K-Pop. Kendala dalam mengajar yang beliau dapatkan adalah siswa yang sulit diatur dan diajak fokus pada lagu daerah, serta sulitnya siswa untuk mengingat lirik lagu. Menurut narasumber, karena selama ini media belajar yang digunakan hanyalah buku, memang dibutuhkan kehadiran media lain untuk mempelajari lagu daerah. Narasumber juga setuju akan pengangkatan lagu daerah Sumatra Utara yang kerap kali kalah saing dengan lagu dari daerah lain.

Konsep Perancangan

Permainan kartu lagu daerah mengangkat lagu daerah Sumatra Utara, tidak hanya bentuk pelestarian, namun juga sebagai media edukasi lagu daerah. Dalam mempelajari lagu daerah, pelajar mengalami kesulitan mengingat lirik. Maka perancangan permainan mengajak mengingat dan mengurutkan lirik Lagu, sehingga pemain terpancing mengenali lagu daerah.

Analisis Studi Eksisting

Adapun hasil analisis studi eksisting terhadap beberapa permainan kartu yang telah hadir sebelumnya sebagai referensi dan perbandingan dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1 menunjukkan bagaimana beberapa permainan menggunakan mekanik *set collecting* sebagai objektif, membuat pemain secara tidak langsung mengenal isi kartu. Syair/lirik juga dapat dimasukkan menjadi konten kartu permainan dan aspek budaya dapat ditunjukkan melalui ilustrasi kartu dengan gaya visual yang sesuai untuk target pemain,

Tabel 1 Analisis data eksisting

<i>Cardgame</i>	Karuta	Cubirds	Go Nuts for Donuts	Bhinneka Cardgame
Perancang	-	Stefan Alexander	Zachary Eagle	Monitta Putri
Studi Konten	Mengandalkan kecepatan tangan dalam mengambil kartu dan mengenali syair	Pemain mengumpulkan kartu kawan burung dengan mekanik <i>hand management</i> & <i>set collecting</i> .	Memakai mekanik <i>card drafting</i> , dengan tujuan mengumpulkan set donat.	Memakai pengetahuan, ingatan, dan kecepatan pemain menjawab, & mencari poin.
Studi Visual	Desain simpel dan tulisan syair. Kartunya dibingkai warna hijau dan kadang memiliki ilustrasi khas Jepang	Bergaya vektor dengan efek 3d berwarna cerah. Karakternya mengambil jenis burung mainstream yang dikenali masyarakat.	Bergaya kartun pastel. Karakter adalah personifikasi berbagai jenis kue dan donat dengan gaya anak-anak.	Bergaya gambar kartun dan mengangkat aspek budaya Indonesia (baju adat, rumah adat, dan lain-lain)
Relevansi pada Perancangan	Permainan kartu ini menggunakan lagu dan syair tradisional Jepang.	Mekanik <i>hand management</i> & <i>set collecting</i> dijadikan acuan dalam perancangan	Sistem poin & reward serta <i>set collecting</i> dijadikan referensi perancangan	Konten dan aspek budaya menjadi referensi dan dimasukkan ke dalam kartu

Segmentasi

Segmentasi perancangan ini adalah peserta didik yang tertarik memelajari lagu daerah dan menyukai permainan. Adapun kriteria segmentasi adalah pelajar berusia 12-15 tahun dengan jenis kelamin laki-laki maupun perempuan (uniseks). Psikografisnya memiliki keinginan memelajari lagu daerah, suka permainan, dan tertarik metode belajar sambil bermain.

Konsep Umum

Berdasarkan teori perkembangan kognitif anak dari Jean Piaget, maka digunakan konsep komunikasi perancangan yang efektif dan informatif, menyenangkan, serta interaktif. Komunikasi yang efektif dan informatif dibutuhkan dalam permainan kartu edukasi yang akan menyampaikan materi

dengan efektif. Komunikasi menyenangkan ada karena fungsi utama *cardgame* adalah sebagai sebuah permainan dan komunikasi yang interaktif muncul karena permainan butuh lebih dari satu orang menimbulkan adanya interaksi antar pemain. Konsep komunikasi tersebut dimaksudkan bahwa konten harus disampaikan dengan efektif untuk mengenalkan lagu daerah, sehingga diperlukan konten yang sederhana, informatif, dan tidak terlampau rumit. Selain itu, permainan harus tetap menyenangkan dengan isi yang menantang namun mudah dipahami.

Mekanik Permainan

Dalam permainan ini, mekanik yang digunakan adalah *set collecting*, *hand management*, *card drafting*, dan *singing*. Pengalaman yang akan didapatkan adalah mencari lirik yang berurutan, mengumpulkan set lagu, mengingat lirik lagu daerah, mengerti arti lagu melalui gambar, mencoba menyanyikan lirik lagu yang dikumpulkan, dan mengingat makna lagu. Objektif dari permainan adalah berfokus pada mengumpulkan set lagu dari kartu yang tersedia didepan, kemudian pemain dinyatakan menang jika berhasil mengumpulkan satu set lagu penuh dan menyanyikannya juga menyatakan makna lagunya, dan jumlah set masing-masing lagu berbeda dan untuk dinyatakan sebagai satu set, lirik yang dikumpulkan harus urut dan dapat dinyanyikan. Cara bermain yang dirancang untuk permainan ini diawali dengan pemain membuat layout set up yang terdiri dari 16 kartu kemudian mereka mengambil 5 kartu lagu secara acak dan 1 kartu objektif, di mana judul lagu itu adalah lagu yang perlu dia kumpulkan. Setelah itu, pemain mulai menukarkan kartu di tangan dengan kartu dari deck atau layout set up untuk sedikit demi sedikit mengumpulkan kartu lagu objektif mereka. Setiap giliran di mana pemain mendapatkan kartu lagu incaran, mereka berhak mendengarkan lagu melalui QR Code yang tertera dan membaca artinya.

Terdapat kondisi khusus yang pemain dapat baca pada *rulebook*. Pemenang didapatkan dari mengurutkan 1 set lagu secara penuh serta menyanyikan lagu menggunakan kartu yang dikumpulkan dan menyatakan ulang arti lagu.

Konsep Desain

Konsep perancangan didapat dari penelitian dan studi literatur yang dilakukan. Dari analisis tersebut, ditarik *big idea*, “pengenalan lagu daerah Sumatra Utara bagi siswa melalui lirik lagu”. Permainan memberi kesempatan mengenal dan mengurutkan lirik saat melakukan pengumpulan kartu lagu. Permainan kartu lagu daerah Sumatra Utara ini diberi nama “Marendé” yang berarti “bernyanyi” dalam Bahasa Batak, Sumatra Utara. Luaran desain yang dihasilkan adalah 112 kartu lagu yang terdiri dari 6 jenis lagu, yaitu Sinanggar Tullo, Butet, Alusi Au, O Pio, Ketabo, dan Sing Sing So. Selain itu terdapat pula 6 jenis kartu objektif sesuai jenis lagu di atas, *packaging* permainan, *rulebook*, dan video lagu.

Sebagai bagian erat dari kebudayaan Sumatra Utara, Ulos dijadikan sebagai referensi dalam pemilihan warna, di mana warna yang mendominasi adalah warna natural merah dan coklat dengan beberapa warna aksen lainnya. Palet warna pada rancangan ini menggunakan referensi warna ulos seperti pada gambar 2 dan mempertimbangkan hasil kuesioner yang menyatakan minat target kepada warna cerah, sehingga dibuat dengan menonjolkan merah dan coklat dengan warna sekunder yang cerah.



Gambar 2 Kain Ulos Sumatra Utara
Sumber: ulosindonesia.com

Layout kartu dibuat dengan komponen ikon lagu, ikon jumlah set, ilustrasi, dan lirik lagu untuk memudahkan pemahaman pemain akan masing-masing komponen. Ikon diletakkan pada kedua ujung kartu sehingga pemain dapat dengan cepat melihat jenis kartu dan lirik diletakkan pada bagian bawah tengah untuk memudahkan keterbacaan.

Tipografi yang digunakan dalam perancangan adalah jenis sans serif sesuai minat target, seperti yang dapat dilihat pada tabel 2. Jenis huruf yang digunakan adalah Hobo Std Medium karena sederhana namun memberi kesan klasik dan unik, dan juga Raleway yang memiliki keterbacaan yang baik.

Tabel 2 Jenis huruf

Font	Tampilan Huruf
Hobo Std Medium	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890
Raleway Bold	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890
Raleway Regular	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890

sumber: dokumentasi penulis

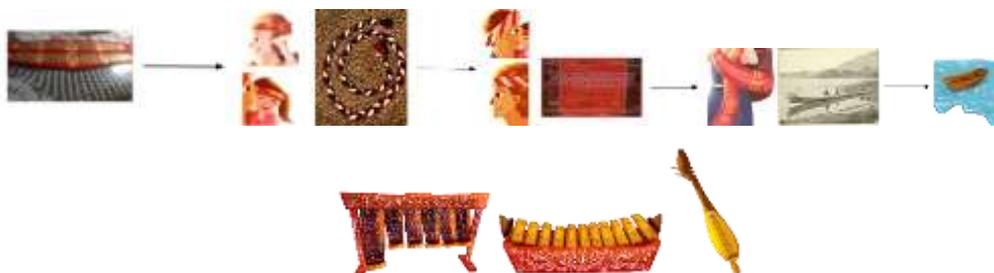
Gaya gambar yang digunakan adalah gaya kartun yang lebih sederhana dengan objek yang distilasi. Hal ini diambil dari hasil kuesioner, di mana target lebih menyukai gaya gambar kartun dengan warna cerah. Dikumpulkan moodboard referensi pose dan suasana yang akan digunakan dalam merancang ilustrasi kartu. Referensi yang diambil adalah potret kehidupan masyarakat Sumatra Utara yang biasa hidup berkumpul. Suasana kehidupan cukup ramai dan banyak dari masyarakatnya yang bermata pencaharian bertani. Referensi tersebut kemudian digunakan dalam penggambaran gaya gambar kartun. Melalui konsep desain tersebut, dirancang permainan kartu lagu daerah Sumatra Utara yang diberi nama “Marende *Cardgame*”. Marende sendiri memiliki arti “bernyanyi” dalam Bahasa batak di Sumatra Utara.

Hasil Perancangan

Perancangan dimulai dengan sketsa ilustrasi menggunakan objek dan suasana sesuai kehidupan serta budaya Sumatra Utara yang disesuaikan dengan makna lagu. Setelah ditentukan objek dan bentuk yang diinginkan, akhirnya desain kartu dieksekusi dan dihasilkanlah desain akhir. Ditunjukkan pada gambar 3, logo yang digunakan adalah jenis *logotype* dengan jenis huruf yang ditentukan dan warna merah sesuai palet warna, serta efek bayangan untuk menonjolkannya. Mengadaptasi dari makna keenam lagu yang dimasukkan dalam permainan, maka hadir lah tiga karakter dalam permainan ini seperti pada gambar 3, yaitu: seorang laki-laki, seorang perempuan, dan seorang ayah. Karakter yang hadir digambarkan dengan pakaian sederhana lengkap dengan atribut Sumatra Utara seperti Sortali, ikat kepala, dan ulos. Karakter yang hadir digambarkan dengan pakaian sederhana lengkap dengan atribut Sumatra Utara seperti Sortali, ikat kepala, dan ulos. Selain itu alat musik dan perahu kayu khas Sumatra Utara juga dimasukkan ke dalam ilustrasi kartu, seperti yang dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 3 Logo dan Karakter Marende Cardgame
Sumber: dokumentasi penulis



Gambar 4 Referensi dan Ilustrasi objek pada permainan kartu
Sumber: dokumentasi penulis

Selain karakter dan objek, terdapat 2 jenis ikon pada permainan Marende, yaitu Ikon lagu dan Ikon jumlah set. Kedua jenis ikon tersebut bisa

dilihat pada gambar 5. Ikon lagu berbentuk seperti salah satu instrument Sumatra Utara, Pangora. Ikon ini digunakan untuk membedakan jenis kartu lagu. Sedangkan ikon jumlah set digunakan untuk menunjukkan jumlah kartu yang harus dikumpulkan dalam membentuk satu set lagu. Jumlah kartu tiap lagu berbeda, & pemain perlu mengumpulkan satu set penuh untuk menang.



Gambar 5 Ikon Lagu & Ikon Jumlah set
Sumber: dokumentasi penulis

Pada permainan terdapat 6 jenis kartu lagu yang kemudian akan disebarakan pada *layout setup* dan perlu dikumpulkan untuk menang. Kartu dicetak berukuran 61 mm x 86 mm menggunakan kertas art carton 310 gram. Bagian belakang kartu dibuat seragam dengan logo Marende dan motif ulos beraksen merah. Keenam jenis kartu lagu dapat dilihat pada gambar 6.

Kartu objektif berfungsi sebagai tujuan dan pembimbing dalam menyusun set lagu dan memberikan informasi akan arti lagu. Kartu dicetak dengan ukuran 122 mm x 86 mm pada art carton 310 gram. Pada bagian dalam kartu terdapat lirik lagu yang perlu disusun dan arti dari lirik lagu tersebut. Gambar 6 menunjukkan tampak depan dan belakang salah satu kartu objektif dalam permainan Marende.



Gambar 6 Kartu Lagu dan Kartu objektif
Sumber: dokumentasi penulis

Video lagu dibuat sebagai media untuk pemain dapat mendengarkan lagu dan memelajari menyanyikan lagu selama permainan. Pada gambar 7 terlihat QR Code yang jika dipindai akan mengarahkan pemain kepada tautan

lynk.id/Marende. Kemudian pemain akan dibawa ke laman YouTube dan dipersilakan untuk mendengarkan lagu.



Gambar 7 QR Code dan video lagu
Sumber: dokumentasi penulis

Rulebook sebagai buku petunjuk permainan dibuat pada art paper 150 gram berukuran A4. Selain cara bermain, *rulebook* mengandung penjelasan ikon, kondisi khusus, konten permainan, dan QR Code mendengarkan lagu.

Kemasan *Marende Cardgame* dibuat dengan model *telescoping box* dengan ukuran 130 mm x 100 mm x 50 mm, seperti yang terlihat pada gambar 8. Selain untuk kemudahan penyimpanan, kemasan juga bagian pertama yang dilihat oleh pemain. Karena itu, kemasan dibuat dengan informatif dan atraktif. Pada kemasan tertera informasi usia pemain, jumlah pemain, dan durasi permainan.



Gambar 8 *Rulebook* dan Kemasan *Marende Cardgame*
Sumber: dokumentasi penulis

Play-testing

Kemudian dilakukan user test kepada empat orang target yang berusia 12-15 tahun dan didapat bahwa permainan berjalan lancar dengan durasi 20-40 menit dengan 2-4 orang pemain dengan 6 konten lagu. Selain itu, diberikan pula post-test kepada pemain dan didapat bahwa 50% pemain setuju akan kemudahan memahami *rulebook* Marende dan 50% lainnya merasa sangat setuju, 100% pemain sangat setuju akan kesesuaian desain kartu Marende

dengan tema, 75% pemain sangat setuju bahwa cara bermain *Marende Cardgame* Menarik dan 25% merasa setuju, 100% pemain sangat setuju bahwa permainan kartu *Marende* dapat menambah pengetahuan lagu daerah Sumatra Utara. Selain itu, melalui pertanyaan terbuka, ditarik kesimpulan bahwa pemain dapat mengingat 1-2 lagu dan beberapa lagu yang berhasil diingat adalah O Pio, Sinanggar Tullo, Butet, dan Ketabo. Pemain juga dapat mengenali lagu yang mereka ingat jika mereka mendengarnya lagi dan pemain dapat menyanyikan kembali lagu yang diingat dengan bagian yang paling dapat dinyanyikan adalah bagian reff dan intro/awalan.

KESIMPULAN

Berdasarkan perancangan yang dilakukan serta hasil dari post-test yang diperoleh, perancangan *cardgame* lagu daerah yang dibuat dengan big idea “pengenalan lagu daerah Sumatra Utara bagi siswa melalui lirik lagu” ini dapat memberi pengaruh baik dan mampu menjadi penyelesaian permasalahan dan kebutuhan media pendukung untuk pelajar dalam mengenal lagu daerah dengan menggunakan beberapa mekanik yaitu *set collecting* yang memberikan objektif untuk mengumpulkan kartu lagu dan dalam permainan ini pemain akan mengurutkan lirik kartu lagu yang mereka kumpulkan, mekanik *hand management* di mana kartu di tangan dapat pemain atur untuk mendapatkan kartu lagu yang dibutuhkan juga pemain akan teliti mengatur kartu dan mencocokkan lirik dan arti lagu pada kartu objektif, mekanik *card drafting* sehingga pemain menukarkan kartu di tangan, dengan begitu pemain dapat mengenali, tidak hanya lirik lagu objektif yang dia dapat, tapi juga lirik lagu lainnya, mekanik *singing* fungsinya memberikan kesempatan pemain mengulas kemampuan menyanyikan ulang lagu yang telah dikumpulkan dan didengarkan selama permainan berjalan.

Dalam memainkan *Marende Cardgame*, pemain mendapat pengalaman berupa mencari lirik yang berurutan, mengumpulkan set lagu, mengingat lirik lagu daerah, mengerti arti lagu melalui gambar, mencoba menyanyikan lirik lagu yang dikumpulkan, dan mengingat makna lagu tersebut. Permainan kartu *Marende* telah diuji bersama *game master* dan target pasar yaitu anak SMP berusia 12-15 tahun dan mendapatkan hasil yang baik, dengan bentuk uji hasil menggunakan kuesioner *post test*, didapat bahwa pemain dapat mengingat, mengenal, dan menyanyikan ulang lagu daerah Sumatra Utara. Hasil ini baik karena pemain dapat menyanyikan ulang lagu daerah dan juga memainkan permainan dengan mengikuti tata aturan cara bermainnya, sesuai standar kompetensi kurikulum 2013 di mana pelajar diharapkan dapat menyanyikan lagu tradisional dan menunjukkan sikap disiplin dalam berlatih bernyanyi lagu tradisional. Dengan memasukkan unsur lirik lagu kedalam permainan kartu ini, pemain yang merupakan peserta didik dapat lebih aware akan lagu dan budaya dari negara sendiri, tentunya dengan cara yang menyenangkan.

Perancangan *cardgame* ini berpotensi dikembangkan lebih lanjut, menjadi sarana promosi wisata Sumatra Utara dan bekerjasama dengan Kemenparekraf, sehingga *cardgame* yang menunjukkan budaya Sumatra Utara ini dapat menjadi alat promosi. Perancangan *cardgame* *Marende* ini dapat dilanjutkan dan/atau dikembangkan dengan seri berikutnya dengan konten lagu dari daerah yang berbeda ataupun dengan modifikasi mekanik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, H. M. (2017). *The Cone of Experience. Theory Into Practice*, 9(2), 96–100. <https://doi.org/10.1080/00405847009542260>
- Ardini, P. P., & Lestarinigrum, A. (2018). *Bermain dan Permainan Anak usia*

Dini Sebuah Kajian Teori dan Praktik. Adjie Media Nusantara.

Christian, I. V., & Prasida, A. S. (2018). Developing Board Game as Learning Media about Waste Sorting for Fourth Grade Students of Elementary School. *Jurnal Prima Edukasia*, 6(1), 78–88. <https://doi.org/10.21831/jpe.v6i1.17148>

Dale, E. (1969). *Audiovisual methods in teaching, third edition* (Vol. 3). The Dryden Press; Holt, Rinehart and Winston.

Direktorat Statistik Kependudukan dan Ketenagakerjaan. (2020). *Potret Sensus Penduduk 2020 Menuju Satu Data Kependudukan Indonesia*. BPS RI.

Google Trends. (2022). Google Trends. From Google Trends: Compare: <https://trends.google.com/trends/explore?date=now%201-d&geo=ID&q=lagu%20daerah%20sumatra%20utara,lagu%20daerah%20jawa%20barat,lagu%20daerah%20jawa%20timur,lagu%20daerah%20kalimantan%20selatan,lagu%20daerah%20sulawesi%20selatan&hl=en>

Hijriati. (2017). Peranan Dan Manfaat Ape Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, III(2), 59–69. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/1699>

Joseph, N. (2021). *Tahap Perkembangan Psikologi Remaja Usia 10 – 18 Tahun*. <https://helo sehat.com/parenting/remaja/tumbuh-kembang-remaja/perkembangan-psikologi-remaja/>

Kelana, N. S. (2020). *Inilah 5 Manfaat Anak Dikenalkan Lagu-Lagu Daerah - Siedoo*. <https://siedoo.com/berita-30194-inilah-5-manfaat-anak-dikenalkan-lagu-lagu-daerah/>

Malatu. (2014). *Seni Musik 1 untuk Kelas VII SMP dan MTs*. PT. Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.

Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa' : Jurnal Kajian*

- Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152.
<https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Negara, W. C. (2016). *Pemanfaatan Board Game dan Card Game dalam Pembelajaran*. <https://guraru.org/guru-berbagi/pemanfaatan-board-game-dan-card-game-dalam-pembelajaran/>
- Prisilla, D., Mering, A., & Sanulita, H. (2016). Faktor-faktor Dominan yang Memengaruhi Minat Peserta Didik Terhadap Lagu Anak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Untan*, 5(3), 1–14.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v5i3.14551>
- Purba, M. (2007). *Musik Tradisional Masyarakat Sumatera Utara: Harapan, Peluang dan Tantangan (Pidato Pengukuhan)*. In *Repository.Usu.Ac.Id* (p. 3).
<http://repository.usu.ac.id/bitstream/handle/123456789/696/08E00145.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Putri, R. F., & Putri, R. F. (2019). Belajar Bahasa Inggris melalui Board Game/Card Game. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian 2019 BELAJAR*, 2(1), 539–543. <https://e-prosiding.umnaw.ac.id/index.php/pengabdian/article/view/171>
- Rismawati. (2012). *Menstimulasi Perkembangan Otak dengan Permainan untuk Anak Usia 0-12 Tahun* (edisi ke-1). Pedagogia.
- Sagala, M. (2017). *Pengaruh Lagu Daerah Terhadap Peningkatan Rasa Nasionalisme Siswa MTs Negeri 2 Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018 [Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara]*. In *World Development*.
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Deepublish.
- Selinker, M. (2011). *The Kobold Guide to Board game design*. In *Open Design Llc*. Open Design LLC. <https://www.worldcat.org/title/kobold-guide-to-board-game-design/oclc/828688134>

- Sinaga, Y. S. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Seni Budaya Pada Materi Lagu Daerah Sumatera Utara Siswa Kelas VIII SMP Swasta Amir Hamzah Medan* [Universitas Negeri Medan]. <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/44933>
- Tedjasaputra, M. S. (2001). *Bermain, Mainan dan Permainan*. Grasindo.
- Tirtouotomo, S., Negara, I. N. S., & Aryanto, H. (2015). Perancangan Media Board Game untuk Remaja Tentang Perilaku Baik dan Buruk. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(6), 1–12.
- Warsono & Hariyanto. (2014). *Pembelajaran Aktif*. Remaja Rosdakarya.

Halaman ini sengaja dikosongkan