



## PERANCANGAN KARTU KUARTET BUDAYA JAWA TIMUR UNTUK SISWA SD

**Riski Nur Chalifah Verdiana Tasrief<sup>1</sup>, Asidigisianti Surya Patria<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
email: riskitasrief16021264002@mhs.unesa.ac.id

<sup>2</sup>Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
email: asidigisiantipatri@unesa.ac.id

### Abstrak

Jawa Timur merupakan provinsi dengan daerah terluas di Indonesia. Pada daerah seluas itu, Jawa Timur memiliki keberagaman budaya di dalamnya. Budaya merupakan sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia. Namun, masuknya budaya luar ke Indonesia dapat mengancam eksistensi budaya lokal, dan mengakibatkan kurangnya pengetahuan anak terhadap budaya lokal. Cara menyenangkan untuk mengetahui budaya bagi anak—anak adalah bermain. Salah satunya adalah kartu kuartet. Kartu kuartet seringkali dijadikan pilihan untuk media pembelajaran karena efektif dalam meningkatkan nilai psikomotor siswa. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan dan menerapkan kartu kuartet budaya Jawa Timur pada siswa SD. Penelitian menggunakan teknik analisis 5W+1H untuk membantu menjawab permasalahan dalam perancangan kartu kuartet budaya Jawa Timur dan menggunakan metode perancangan *Design Thinking*. Penelitian dimulai dengan identifikasi masalah, lalu mencari data dan analisis data, dan dilanjutkan dengan menyusun konsep. Setelah itu, proses perancangan dimulai dengan membuat *thumbnail*, dan dilanjutkan dengan pembuatan *tight tissue*. Perancangan dilakukan secara digital dengan *software* Paint Tool SAI untuk sketsa dan pewarnaan, dan Adobe Photoshop untuk layout kartu kuartet. Perancangan ini menghasilkan kartu berjumlah 48, dengan 12 judul dari kota dan kabupaten di Jawa Timur dengan empat unsur kebudayaan yang mudah dikenali oleh anak, yaitu: kesenian, makanan, tempat pariwisata dan ritual adat.

**Keywords:** Kartu Kuartet, Budaya, Jawa Timur, Anak-anak

### Abstract

*East Java is a province with the largest region in Indonesia. In such a large area, East Java has cultural diversity in it. Culture is a system of thoughts, actions, and human works. However, the entry of foreign cultures to Indonesia can threaten the existence of local cultures, and result in children's lack of knowledge of local cultures. A fun way to get to know the culture for children is to play. One of them is a quartet card. Quartet cards are often used as an option for learning media because they are effective in increasing students' psychomotor scores. The purpose of this study was to describe and apply the East Javanese cultural quartet card to elementary school students. The study used the 5W + 1H analysis technique to help answer problems in the design of the East Java cultural quartet card and used the Design Thinking design method. The research begins with identifying the problem, then searching for data and analyzing data, and continues with drafting concepts. After that, the design process begins with making thumbnails and continues with creating tight tissue. The design was created digitally with Paint Tool SAI software for sketching and coloring, and Adobe Photoshop for the quartet card's layout. This design produces 48 cards, with 12 titles from cities in East Java with four cultural elements that are quickly recognized by children, there are arts, cuisine, tourism sites, and rituals.*

**Keywords:** Quartet Card, Culture, East Java, Children

## PENDAHULUAN

Jawa Timur merupakan provinsi yang terletak di bagian paling timur pulau Jawa. Jawa Timur menempati posisi pertama sebagai provinsi paling luas daerahnya di Pulau Jawa dan memiliki jumlah penduduk terbanyak ke-2 di Indonesia setelah Jawa Barat. Terdapat 29 Kabupaten dan 9 Kota. Dengan kota terbesar yaitu Surabaya sebagai Ibukota Jawa Timur. Hal ini menjadikan Jawa Timur sebagai provinsi dengan Kabupaten terbanyak di-Indonesia ([jatim.bps.go.id](http://jatim.bps.go.id))

Jawa Timur sangat kaya dan rumit, salah satu contohnya daerah di bagian paling barat, banyak terpengaruh Jawa Tengah yang dahulunya adalah daerah kekuasaan kerajaan Mataram. Daerah pesisir Barat Jawa Timur, merupakan daerah pusat dan masuknya agama Islam. Sehingga daerah ini mendapatkan banyak pengaruh budaya Islam. Di utara Jawa Timur, terdapat pulau Madura yang mayoritas penduduknya merupakan suku Madura. Sedangkan daerah paling timur, terdapat suku Osing yang mendapatkan pengaruh budaya Jawa, Hindu, dan Madura. Terdapat pula suku Tengger yang mendapat pengaruh kuat dari budaya Hindu. Di tengah Jawa Timur, yang merupakan daerah kekuasaan Ken Arok, memiliki sedikit pengaruh kerajaan mataram (Suryana, 2012).

Siswa SD mendapatkan pengetahuan budaya Jawa Timur di sekolah melalui materi IPS. Namun, materi tersebut masih sangat terbatas jika dibandingkan dengan beragamnya budaya di Jawa Timur. Anak-anak juga lebih tertarik pada media dengan visual yang menarik daripada membaca buku pelajaran mereka. Sedangkan budaya barat masuk dengan mudahnya melalui internet, media televisi, maupun media cetak yang banyak ditiru oleh masyarakat, sehingga apresiasi terhadap nilai-nilai budaya lokal semakin menurun. Perkembangan 3T (Transportasi, Telekomunikasi, dan Teknologi) mengakibatkan berkurangnya keinginan untuk melestarikan budaya negeri sendiri (Nurhaidah dan Musa, 2015). Hal ini dapat membawa dampak negatif seperti kurangnya pengetahuan terhadap budaya di Jawa Timur. Karena kurangnya pengetahuan anak-anak terhadap budaya Jawa Timur, maka dibutuhkan media pendukung yang dapat

menjadi sumber pengetahuan/informasi yang menarik dan menyenangkan bagi anak-anak.

Menurut Piaget, bermain dapat mencerminkan tahap perkembangan kognisi anak dan memberi sumbangan terhadap perkembangan kognisi itu sendiri (Tedjasaputra, 2001). Bermain merupakan serangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang-senang. Sedangkan permainan adalah sesuatu yang digunakan dan dijadikan sarana aktiitas bermain (Fadhillah, 2017). Dari sekian banyak permainan, terdapat permainan kartu. Salah satunya adalah kartu kuartet.

Kartu kuartet adalah sejenis permainan yang terdiri atas beberapa jumlah kartu bergambar yang didalamnya tertera keterangan berupa tulisan yang menjelaskan gambar tersebut. Tulisan judul gambar ditulis di bagian paling atas dari kartu dan tulisannya lebih besar atau lebih tebal. Sedangkan keterangan gambar, ditulis dua atau empat baris secara vertikal di tengah antara judul dan gambar. Keterangan gambar biasanya diberi warna berbeda. Ukuran dari kartu kuartet ini beragam, ada yang ukurannya kecil dan sedang. Jumlah kartu dalam kartu kuartet ada 48 lembar kartu, berarti memiliki 12 judul yang masing-masing judulnya memiliki 4 buah kartu (Setyorini, 2013)

Kartu kuartet dapat meningkatkan nilai psikomotor siswa (Setyorini, 2013). Kartu kuartet juga dapat meningkatkan pemahaman siswa SD terhadap keberagaman seni tradisi nusantara (Karsono, 2014). Pada penelitian lain, kartu kuartet sebagai media pembelajaran, dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa SD (Rohmawati, 2019).

Terdapat beberapa kelebihan dari kartu kuartet, diantaranya adalah: (1) Praktis, mudah dibawa kemana-mana; (2) Mudah dalam penyajiannya; (3) Mudah dimainkan dimana saja; (4) Mudah disimpan; (5) Dapat digunakan untuk kelompok besar atau kecil; (6) Selain guru, siswa juga dapat secara aktif untuk ikut dilibatkan di dalam penyajiannya. Selain kelebihan secara fisik, media permainan kartu kuartet memiliki kelebihan dari pada media-media yang lain, diantaranya media ini selain sebagai suatu permainan yang menyenangkan, media ini dapat meningkatkan kemampuan berbicara dan menyimak siswa, karena terjalannya interaksi

antar siswa di dalam permainan tersebut, serta membantu siswa dalam menemukan gagasan atau ide tulisan yang sistematis (Kamil, 2013). Dari pernyataan sebelumnya, kartu kuartet dapat meningkatkan pemahaman dan kemampuan siswa, sehingga kuartet dapat menjadi media yang menyenangkan untuk memperkenalkan budaya Jawa Timur kepada anak-anak.

Tujuan dari perancangan permainan kartu kuartet seri budaya Jawa Timur untuk siswa SD adalah: mendeskripsikan proses perancangan dan menerapkan kartu kuartet pengenalan budaya Jawa Timur pada siswa SD.

## METODE PERANCANGAN

Guna mendukung perancangan kartu kuartet ini dibutuhkan sumber-sumber data. Sumber data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Data primer diperoleh dari dokumen-dokumen yang ada pada situs resmi pemerintah Provinsi Jawa Timur. Sumber data sekunder adalah sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data (Sugiyono, 2013). Data sekunder diperoleh dari *literature*, jurnal, artikel, dan situs yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.

Dalam pengumpulan data menggunakan teknik: observasi dan studi pustaka (dokumentasi).

Teknik Observasi menurut Sutrisno Hadi (1986) merupakan suatu proses yang kompleks, tersusun dari berbagai proses biologis maupun psikologis (Sugiyono, 2013). Observasi dilakukan dengan mengamati bagaimana cara anak-anak bermain.

Data berupa dokumentasi dan studi *literature* yang berhubungan dengan kartu kuartet dan budaya Jawa Timur dibutuhkan. Data visual/dokumentasi seperti gambar bisa berupa diagram, foto, sketsa, majalah, koran, atau selebaran. Dokumentasi berupa foto diperlukan untuk mendapatkan acuan/ccontoh bentuk kartu kuartet dan karakteristik visual yang disukai anak-anak (Soewardikoen, 2013).

Data selanjutnya akan dianalisis dengan teknik 5W+1H. Teknik analisis 5W+1H digunakan untuk membantu menjawab masalah dan menganalisis kebutuhan dalam perancangan kartu kuartet serta memicu ide (Sarwono & Lubis, 2007). *What* (Apa) mempertanyakan jenis

permainan yang dapat digunakan untuk mengenalkan budaya Jawa Timur, *Who* (Siapa) siapa mempertanyakan yang akan memainkan, *When* (Kapan) mempertanyakan waktu permainan, *Where* (Di mana) mempertanyakan letak akan dimainkan. (Mengapa) mempertanyakan alasan pemilihan kartu kuartet untuk mengenalkan budaya Jawa Timur, dan yang terakhir *How* (Bagaimana) cara permainan kartu kuartet.

Perancangan menggunakan metode *Design Thinking*. *Design Thinking* bersifat *human-centered*, dan merupakan alat yang digunakan dalam *problem-solving*, *problem-design*, hingga *problem-forming* (Hussein, 2018). Terdapat 5 tahapan yang dijabarkan oleh Ford (2010), pertama yaitu *Empathize*, adalah langkah untuk mendapatkan pemahaman empatik dari permasalahan yang dipecahkan. Observasi akan dilakukan dari objek yang sebenarnya, dan menemukan pokok permasalahan melalui wawancara, studi literatur, dan tipologi terhadap penelitian sejenis yang telah ada sebelumnya. Kedua, *Define* adalah proses identifikasi permasalahan yang lebih fokus dan detail. Permasalahan dari kartu kuartet budaya Jawa Timur akan dipertajam dengan menganalisis kebutuhan sasaran. Yang ketiga adalah *Ideate*, pada tahap ini akan dibuat ide dan konsep rancangan dengan *brain storming* menggunakan metode *mind mapping*. Keempat yaitu tahap *Prototype*, desain dan hasil 3D diciptakan sehingga menghasilkan keputusan desain final. Terakhir adalah *Test*, di tahap ini hasil desain akan dipresentasikan untuk mendapatkan *feedback* dari orang lain, apresiator, konsultan, dan klien (Hendriyana, 2018).

## KERANGKA TEORETIK

### a. Ilustrasi

Gruger mendefinisikan ilustrasi sebagai gambar yang bercerita. Mulai dari pahatan di gua, hingga komik dan gambar-gambar yang dapat ditemukan di buku, majalah, Koran, dll. (Salam, 2017) Pengertian ilustrasi secara umum adalah gambar atau foto yang bertujuan menjelaskan teks dan sekaligus menciptakan daya tarik (Supriyono, 2010). Berdasarkan 2 definisi sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa

ilustrasi merupakan gambar yang dibuat dengan tujuan untuk menyampaikan pesan.

Jenis-jenis ilustrasi berdasarkan karakteristik visualnya adalah ilustrasi naturalis, ilustrasi dekoratif, ilustrasi kartun, ilustrasi karikatur, cerita bergambar, ilustrasi buku pelajaran, dan ilustrasi khayalan. Ilustrasi kartun dipilih untuk kartu kuartet karena memiliki bentuk yang lucu dan memiliki ciri khas tertentu. Seringkali ilustrasi kartun banyak muncul dalam majalah anak-anak, komik, dan cerita bergambar (Soedarso, 2014).

Gambar kartun sebagai ilustrasi memiliki karakteristik visual yang tidak realistis seperti foto ataupun tidak abstrak. Gambar ilustrasinya berupa gambar realistis yang disederhanakan tetapi tetap rinci sesuai dengan psikologi perkembangan anak SD yang masih berpikir tunggal tetapi rinci (Patria, 2014).

#### **b. Tipografi**

Tipografi adalah seni dan teknik dalam merancang maupun menata aksara/huruf untuk menyusun karya visual cetak maupun non-cetak (Kusrianto, 2010). Tipografi juga merupakan suatu bentuk representasi visual dari komunikasi verbal dan properti visual yang pokok dan efektif (Sihombing, 2001). Tipografi disini sangat dibutuhkan karena adanya judul kartu dan sub-judul. Karena ukuran kartu yang relatif kecil, nilai keterbacaan *font* sangat penting agar tulisan dapat dibaca dengan mudah oleh anak-anak.

Pemilihan *typeface* yang sederhana dan tidak tajam dapat menjadi pilihan yang pas untuk anak-anak. Jenis *font* dengan *x-height* yang tinggi umumnya lebih mudah untuk dibaca. Font jenis sans serif juga dapat digunakan selama tidak terlalu berlebihan dan tidak hilang bentuk aslinya (Setiautami, 2011).

#### **c. Budaya Jawa Timur**

Menurut ilmu antropologi, kebudayaan adalah seluruh sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar. Terdapat tujuh unsur kebudayaan, yaitu: bahasa, sistem pengetahuan, organisasi sosial, sistem peralatan hidup dan teknologi, sistem mata pencaharian, sistem religi, dan kesenian (Koentjaraningrat, 2009). Dari ketujuh unsur

kebudayaan tersebut, diambil empat unsur kebudayaan yang mudah dikenali oleh anak, yaitu: kesenian, makanan, tempat pariwisata dan ritual adat.

Jawa Timur memiliki 29 kabupaten dan 9 kota ([jatim.go.id](http://jatim.go.id)). Tidak semuanya dimasukkan ke dalam kartu kuartet. Berikut 12 Kota dan Kabupaten yang akan menjadi judul dari kartu kuartet: Surabaya, Lumajang, Madiun, Ponorogo, Blitar, Kediri, Malang, Sidoarjo, Ngawi, Lamongan, Sumenep, dan Banyuwangi. Kota/kabupaten tersebut dipilih untuk mewakili budaya Jawa Timur karena ada beberapa kesamaan dengan kabupaten/kota lain di Jawa Timur sehingga dipilih yang dianggap mewakili.

Surabaya merupakan kota terbesar sekaligus ibu kota di Jawa Timur. Salah satu seni pertunjukannya ialah Ludruk, merupakan drama tradisional menghibur yang diiringi dengan gamelan (Wibisono dan Fauzi, 2018). Ritual yang terdapat di Surabaya adalah Sedekah Bumi Sambikerep ([idntimes.com](http://idntimes.com)). Makanan khas di Surabaya salah satunya adalah Rawon, yang memiliki kuah berwarna hitam berisi daging (Boga, 2014). Salah satu wisatanya adalah Monumen Kapal Selam (Yulianingsih, 2010).

Madiun memiliki pentas Dongkreng, yang lakonnya menggunakan topeng ([kebudayaan.kemdikbud.go.id](http://kebudayaan.kemdikbud.go.id)). Terdapat pula ritual Bersih Desa yang berupa larung saji di laut ([madiunkota.go.id](http://madiunkota.go.id)). Makanan khas yang berasal dari Madiun salah satunya adalah Brem yang terbuat dari fermentasi sari tape ketan putih, lalu diendapkan. (Wibisono dan Fauzi, 2018). Madiun Umbul Square merupakan wisata favorit keluarga yang lengkap, mulai dari waterpark hingga mini zoo (Yulianingsih, 2010).

Lumajang memiliki kesenian tari Jaran Sliping yang menggambarkan kegembiraan, ketegangan, dan kegagahan ([budayajawa.id](http://budayajawa.id)). Terdapat pula upacara adat Karo yang dilaksanakan oleh masyarakat Suku Tengger sebagai rasa syukur kepada Tuhan ([kongres.kebudayaan.id](http://kongres.kebudayaan.id)). Untuk makanan khas Lumajang salah satunya adalah Kue Latok. Kue Latok ini memiliki warna yang cantik dan dibalut dengan kelapa parut ([idntimes.com](http://idntimes.com)). Di Lumajang, terdapat pura tertua se-Indonesia. Yaitu, Pura Mandara Giri yang terletak di kaki Gunung Semeru (Yulianingsih, 2010)

Ponorogo tentunya yang paling diingat adalah Reog Ponorogo yang telah dikenal hingga mendunia (Wibisono dan Fauzi, 2018). Tradisi tahunan yang diadakan yaitu Grebeg Suro, diadakan dengan meriah sehingga menarik minat warga hingga luar Ponorogo (Satria, 2017). Makanan khas Ponorogo salah satunya adalah Dawet Jabung yang cendolnya tanpa pewarna, dan dilengkapi dengan tape ketan (idntimes.com). Wisata alam di Ponorogo yaitu Telaga Ngebel yang terletak tepat di kaki gunung Wilis, sehingga memiliki udara yang sejuk, dan masih asri (Yulianingsih, 2010).

Kediri sangat terkenal dengan kesenian Jaranannya, salah satu yang dikenal adalah Jaranan Pegon (kongres.kebudayaan.id). Setiap malam 1 Suro diadakan upacara ritual di petilasan Sri Adji Djoyoboyo. Dimulai dengan mengarak pusaka dari balai desa menang menuju petilasan (kebudayaan.kemdikbud.go.id). Yang wajib dicoba di Kediri yaitu Tahu Takwa, atau orang sering menyebutnya Tahu Kuning Kediri (Satria, 2017). Di Kediri terdapat monumen yang bangunannya sangat mirip dengan *Arc de Triomphe* di Perancis, yaitu Monumen Simpang Lima Gumul (Yulianingsih, 2010).

Blitar memiliki kesenian khas yaitu tari Reog Bulkiyo yang konon katanya diciptakan oleh para prajurit Diponegoro pada tahun 1825 (blitarkota.go.id). Ritual Manten Kopi sebelum panen raya kebun kopi Karanganyar di Kecamatan Nglepok (kongres.kebudayaan.id). Salah satu makanan khas di Blitar yaitu Nasi Ampok, makanan pokok pengganti nasi yang terbuat dari jagung dan dimakan bersama sambal tomat, sayur, dan ikan asin (idntimes.com). Istana Gebang merupakan tempat lahir Bung Karno. Istana Gebang menjadi salah satu wisata sejarah di Indonesia yang perlu dikunjungi (Yulianingsih, 2010).

Malang memiliki tari tradisional Beskalan yang ditampilkan dalam rangkaian upacara penyambutan (Wibisono dan Fauzi, 2018). Salah satu ritual yang ada di Malang adalah ritual 1 Suro yang diadakan di Gunung Kawi dengan melakukan kirab sesaji mengelilingi (Surabaya.liputan6.com). Makanan khas Malang salah satunya adalah Orem Orem, berbahan dasar irisan tempe goreng dan ayam, dimasak dengan kuah santan kental dan mikan bersama ketupat

dan tauge (malang.merdeka.com). Terdapat pula destinasi favorit di Malang, yaitu Kampung Warna Warni Jodipan yang menjadi spot foto favorit bagi masyarakat (idntimes.com).

Sidoarjo memiliki tarian yang bernama Banjar Kemuning yang namanya diambil dari sebuah desa pesisir di Sidoarjo (budayajawa.id). Tradisi yang sampai saat ini masih ada yaitu Nyadran, yang banyak diikuti oleh nelayan di Sidoarjo berupa syukuran di Selat Madura dan mengunjungi makam Dewi Sekardadu (kongres.kebudayaan.id). Makanan khas Sidoarjo adalah Kupang Lontong, yang berbahan utama kupang putih sejenis kerang yang berukuran sangat kecil (Satria, 2017). Di Sidoarjo terdapat Museum Mpu Tantular yang dikelola oleh Dinas Pariwisata Jawa Timur (Yulianingsih, 2010).

Ngawi memiliki kesenian Orek-Orek yang berupa tarian yang menggambarkan sukacita masyarakat setelah bekerja (ngawikab.go.id). Terdapat upacara adat Gumbregan Mahesa atau Karnaval Kerbau di Kecamatan Widodaren, yang diadakan setelah musim bajak sawah dengan kerbau (kongres.kebudayaan.id). Makanan populer di Ngawi salah satunya adalah Lethok, masakan kuah kental dari tempe semangit/tempe yang difermentasi namun tidak sampai busuk (ngawikab.go.id). Benteng Pendem atau Benteng Van den Bosch merupakan salah satu wisata peninggalan sejarah yang berada di Ngawi (Yulianingsih, 2010).

Lamongan memiliki tari Boranan yang menceritakan penjual nasi boranan yang ada di Lamongan (Wibisono dan Fauzi, 2018). Setiap bulan Syawal, diadakan Undik-Undikan yang dilakukan dengan menebar uang sebagai bentuk rasa syukur (kongres.kebudayaan.id). Soto Lamongan menjadi makanan yang terlintas apabila membahas mengenai Lamongan. Soto Lamongan berkuah kuning dengan rasa rempah yang khas (Boga, 2014). Wisata Bahari Lamongan atau biasa disingkat menjadi WBL menjadi ikon wisata di Lamongan. WBL memiliki berbagai macam wahana yang dapat dinikmati oleh segala usia sehingga cocok untuk wisata bersama keluarga (Yulianingsih, 2010).

Sumenep merupakan kabupaten yang terletak di paling ujung pulau Madura. Terdapat tari Moang Sangkal yang ditujukan untuk mengangkat kembali sejarah kehidupan keratin

Sumenep (eastjava.com). Setiap tahun diadakan ritual Petik Laut atau Roket Tase yang diikuti oleh nelayan (sumenepkab.go.id). Nelayan menghias perahu mereka dan bersama-sama melarungkan sesajen di tengah laut. Makanan khas Sumenep salah satunya adalah Campor. Campor terlihat seperti Soto, namun kuahnya menggunakan santan, ditambahkan dengan bumbu kacang dan kecambah goreng dan bawang goreng sebagai topping (sumenepkab.go.id). Wisata favorit di Sumenep salah satunya adalah Pantai Lombang. Keunikan Pantai Lombang adalah terdapat pohon cemara udang yang berjejer di sekitar pantai (Yulianingsih, 2010)

Banyuwangi adalah Kabupaten yang terletak di paling ujung Pulau Jawa sehingga berdekatan dengan Pulau Bali. Banyuwangi memiliki tari Padhang Ulan sebagai bentuk suka cita masyarakat Banyuwangi saat gerhana bulan (budayajawa.id). Ritual Seblang merupakan ritual yang hanya diadakan di 2 desa di Banyuwangi, yaitu Desa Olehsari dan Desa Bakungan. Keduanya terletak di Kecamatan Glagah (banyuwangikab.go.id). Ritual dilakukan untuk bersih desa dan tolak bala agar desa aman dan tentram. Makanan khas Banyuwangi ini merupakan 2 makanan berbeda yang digabung, yaitu Rujak Soto. Rujak Soto sangat populer di Banyuwangi (banyuwangikab.go.id). Kawah Ijen merupakan salah satu dari banyaknya destinasi wisata alam di Banyuwangi (Yulianingsih, 2010).

#### d. Kartu Kuartet

Kartu kuartet adalah sejenis permainan yang terdiri atas beberapa jumlah kartu bergambar yang didalamnya tertera keterangan berupa tulisan yang menjelaskan gambar tersebut. Tulisan judul gambar ditulis di bagian paling atas dari kartu dan tulisannya lebih besar atau lebih tebal. Sedangkan keterangan gambar, ditulis dua atau empat baris secara vertikal di tengah antara judul dan gambar. Keterangan gambar biasanya diberi warna berbeda. Ukuran dari kartu kuartet ini beragam, ada yang ukurannya kecil dan sedang. Jumlah kartu dalam kartu kuartet ada 48 lembar kartu, berarti memiliki 12 judul yang masing-masing judulnya memiliki 4 buah kartu (Setyorini, 2013)

Dalam 1 lembar kartu terdapat judul kategori. Di bawahnya ditampilkan gambar yang

menunjukkan salah satu sub-judul. Di paling bawah ditampilkan 4 sub-judul. salah satu sub-judul yang menunjukkan gambar, diberikan warna yang berbeda dari sub-judul yang lain. Ada pula yang memberikan penjelasan mengenai sub-judul/gambar. Biasanya penjelasan ditampilkan di antara gambar dan sub-judul, atau di samping sub-judul.



**Gambar 1.** Bagian kartu kuartet

(Sumber: Instagram.com/gurubumidotcom)

Bagian judul kartu, huruf dibuat lebih besar dan tebal dan biasanya berwarna kontras dengan warna latarnya. Gambar yang menunjukkan sub-judul, berada diantara judul dan sub-judul. Gambar berukuran besar untuk memperjelas sub-judul. Keempat sub-judul ditampilkan di bawah gambar, dan sub-judul yang menunjukkan gambar diberi warna yang berbeda dari sub-judul yang lain (Setyorini, 2013)

Berikut adalah langkah-langkah dalam bermain kartu kuartet (Karsono, 2014):

- 1) Pemain terdiri dari 2-6 orang.
- 2) Pemain diberikan kartu acak masing-masing 4 dan sisa kartu diletakkan di tengah.
- 3) Pemain pertama akan bertanya pada pemain lain, apakah pemain lain tersebut memiliki kartu dengan judul dan sub-judul yang dicari. Misalnya A memiliki 1 kartu dengan judul Surabaya, A harus mencari sub judul lain dengan bertanya pada pemain lain.
- 4) Jika pemain lain memiliki kartunya, maka ia harus memberikan kartu tersebut kepada pemain pertama. Misalnya B memiliki 1 kartu dengan judul Surabaya, maka ia harus memberikan kartu tersebut pada A. Jika tidak punya, A (pemain pertama) harus mengambil kartu yang di tengah.
- 5) Langkah ke-3 dan ke-4 diulangi secara bergantian hingga salah satu pemain

kehabisan kartu dan tidak ada kartu yang tersisa.

- 6) Pemenang ditentukan berdasarkan judul terbanyak yang dikumpulkan.
- 7) Apabila belum ada yang dapat mengumpulkan judul, maka pemenang dapat ditentukan dari 2-3 kartu yang dikumpulkan dengan judul yang sama.

#### e. Perkembangan Anak Sd

Anak SD pada umumnya berusia 7-12 tahun. Menurut Piaget (Nurgiyantoro, 2005) anak usia 7-11 tahun mulai memahami logika secara stabil. Karakteristik anak pada usia ini diantaranya adalah: dapat mengklasifikasikan dengan sederhana. Seperti mengklasifikasikan objek berdasarkan sifat umumnya, klasifikasi warna, dan karakter tertentu. Anal bisa mengurutkan sesuatu sebagaimana mestinya. Seperti mengurutkan angka, abjad, besar-kecil. Anak mulai mengembangkan imajinasinya ke masa lalu dan masa depan dan berpikir argumentatif dan dapat memecahkan masalah sederhana.

Menurut Papalia (Hildayani, 2014) periode usia sekolah berlangsung sekitar usia 6 hingga 11 tahun. Pada periode ini anak-anak belajar tentang lingkungan yang lebih luas dan menguasai tanggung jawab baru yang menyerupai tanggung jawab orang dewasa. Keutamaan dari periode ini adalah meningkatnya kemampuan atletik, partisipasi dalam permainan yang memiliki aturan, proses berpikir yang lebih logis, penguasaan keterampilan dasar membaca, menulis, dan berhitung serta kemajuan dalam pemahaman diri, moralitas, dan hubungan persahabatan. Anak dapat berpartisipasi dalam permainan kartu kuartet yang memiliki aturan bermain, sekaligus tulisan yang dapat membantu pembelajaran anak

#### f. Material Kartu

Menurut Julianti, kemasan dari kertas pada umumnya untuk mengemas produk-produk yang ringan, tidak memerlukan proteksi baik dari iklim, tekanan, maupun dalam perjalanan, dan langsung digunakan. Jenis kertas yang sering kali dipakai adalah jenis kertas HVS, art paper, dan kertas dengan lapisan lilin (*wax coated*) (Rahardjo, 2019). Kartu akan menggunakan

material kertas art paper dengan ketebalan 230 gr, dan 260 gr untuk kemasan. Art paper dipilih karena mudah untuk didapatkan, dan dapat dicetak dengan teknik *offset* yang biayanya lebih murah.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### a. Identifikasi Data

Target audience Kartu Kuartet Budaya Jawa Timur ini adalah anak-anak berusia 7-12 tahun, pendidikan SD. Anak-anak tersebut menyukai bermain dengan teman-temannya dan suka menonton kartun di televisi. Mereka tinggal di desa maupun kota yang berada di Jawa Timur.

#### b. Analisis Data

Permainan yang digunakan harus ada unsur visual yang menarik, mudah dalam penyajian, mudah saat disimpan, dapat dimainkan dimana saja, dan terjalin interaksi dengan pemain lain. Berdasarkan kriteria yang disebutkan sebelumnya, kartu kuartet dapat menjadi permainan untuk mengenalkan budaya Jawa Timur (*What/Apa*). Target (*Who/Siapa*) yang akan memainkan kartu ini adalah siswa SD yang berusia 7 tahun hingga 12 tahun. Permainan ini bisa dimainkan saat jam istirahat di sekolah, saat sore hari setelah anak-anak pulang sekolah, saat malam minggu dan bermain bersama teman-teman (*When/Kapan*). Kartu kuartet dapat dimainkan dimana saja, seperti sekolah dan di rumah (*Where, Dimana*). Alasan (*Why/Mengapa*) memilih kartu kuartet untuk mengenalkan budaya Jawa Timur karena sesuai dengan karakteristik anak pada usia sekolah. Yaitu, dapat mengklasifikasikan objek dengan sederhana, meningkatnya kemampuan partisipasi dalam permainan yang memiliki peraturan, dan meningkatnya keterampilan membaca, menulis, dan berhitung. Kartu kuartet juga dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Cara permainan kartu kuartet adalah sebagai berikut (*How/Bagaimana*).

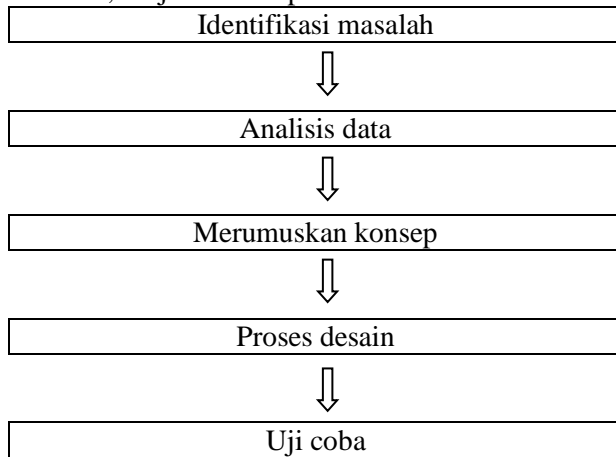
- 1) Pemain terdiri dari 2-6 orang.
- 2) Pemain diberikan kartu acak masing-masing 4 dan sisa kartu diletakkan di tengah.
- 3) Pemain pertama akan bertanya pada pemain lain, apakah pemain lain tersebut memiliki kartu dengan judul dan sub-judul yang dicari. Misalnya A memiliki 1 kartu dengan judul

Surabaya, A harus mencari sub judul lain dengan bertanya pada pemain lain.

- 4) Jika pemain lain memiliki kartunya, maka ia harus memberikan kartu tersebut kepada pemain pertama. Misalnya B memiliki 1 kartu dengan judul Surabaya, maka ia harus memberikan kartu tersebut pada A. Jika tidak punya, A (pemain pertama) harus mengambil kartu yang di tengah.
- 5) Langkah ke-3 dan ke-4 diulangi secara bergantian hingga salah satu pemain kehabisan kartu dan tidak ada kartu yang tersisa.
- 6) Pemenang ditentukan berdasarkan judul terbanyak yang dikumpulkan.
- 7) Apabila belum ada yang dapat mengumpulkan judul, maka pemenang dapat ditentukan dari 2-3 kartu yang dikumpulkan dengan judul yang sama.

### c. Kerangka Perancangan

Dimulai dengan identifikasi masalah dan analisis data, lalu merumuskan konsep. Perumusan konsep dilakukan dengan *mind mapping* untuk mendapatkan ide yang beragam. Setelah itu, proses desain dengan membuat hasil visual dari konsep yang telah disusun, dan dicetak untuk mengetahui hasil jadinya. Desain yang telah dicetak, diuji cobakan pada siswa SD.

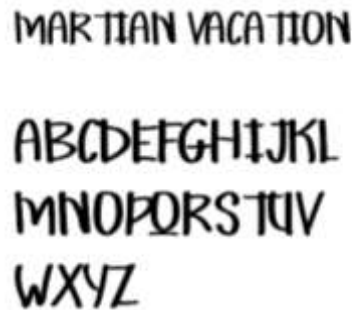


**Bagan 1.** Kerangka Perancangan

### d. Konsep Desain

*Font* dipilih dengan mempertimbangkan keterbacaan, dan ukuran *x-height* yang tinggi. *Font* untuk sub-judul dipilih yang masih terlihat bentuk huruf aslinya. Untuk judul, menggunakan

*font* jenis dekoratif agar dapat menarik perhatian anak.

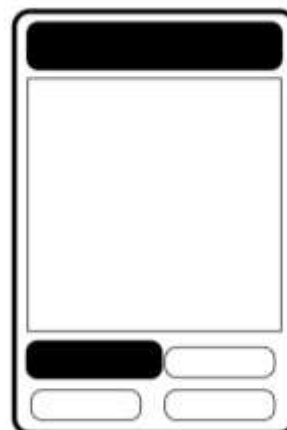


**Gambar 2.** Font untuk judul



**Gambar 3.** Font untuk sub-judul

Layout kartu kuartet dibuat berdasarkan susunan kartu kuartet pada umumnya. Kotak hitam di paling atas kartu merupakan bagian judul. Kotak putih di tengah merupakan gambar yang menunjukkan sub-judul. Kotak hitam di bawah, menunjukkan sub-judul yang menunjukkan gambar. Kotak putih lainnya yang berada di bawah, merupakan sub-judul lainnya yang tidak menunjukkan gambar.



**Gambar 4.** Thumbnail layout kartu

Setiap judul kartu diberikan warna yang berbeda berdasarkan warna khas masing-masing



kota dan kabupaten. Warna diambil berdasarkan warna klub sepak bola di kota/kabupaten tersebut. Klub sepak bola dipilih karena memiliki warna yang beragam, sehingga mempermudah dalam pemilihan warna. Kota/kabupaten yang memiliki warna serupa, dibedakan berdasarkan gelap-terangnya.

**e. Visualisasi Desain**


















Gambar 5. Sketsa

Proses perancangan menggunakan *software* yang berbeda, menyesuaikan kebutuhan dari masing-masing tahap perancangan. Untuk pembuatan sketsa dan pewarnaan dilakukan menggunakan *software* Paint Tool SAI. Untuk layout kartu menggunakan *software* Adobe Photoshop.

**f. Hasil Perancangan**

Berikut adalah beberapa ilustrasi dan warna dari kartu kuartet budaya Jawa Timur.

Tabel 1. Ilustrasi kartu Kwartet

Kota	Kesenian	Ritual Adat	Makanan	Pariwisata
Surabaya CMYK 81 21 90 13  #2aaf16	 Ludruk	 Sedekah Bumi Sambikerep	 Rawon	 Monumen Kapal Selam
Sidoarjo CMYK 0 88 82 0  #ff1f2e	 Tari Banjarkemuning	 Nyadran	 Kupang Lontong	 Museum Mpu Tantular
Lamongan CMYK 39 4 2 0  #9cf5fa	 Undik-Undikan	 Tari Boran	 Soto Lamongan	 Wisata Bahari Lamongan



Setelah ilustrasi dibuat, gambar diletakkan di kartu kuartet sesuai dengan judul kartu. Berikut beberapa contoh 1 set kartu kuartet yang telah disusun, diberi warna, judul, dan ilustrasi, dari Kota Surabaya dan Kabupaten Sidoarjo.



**Gambar 8.** Hasil kartu kuartet yang telah diberi warna, judul, dan ilustrasi



**Gambar 9.** Hasil kartu kuartet yang telah diberi warna, judul, dan ilustrasi

Berikut gambaran kartu kuartet yang tersusun dalam satu tumpukan utuh.



Gambar 10. Mockup desain kartu yang telah jadi

Kemasan selain berfungsi sebagai pelindung, juga menjaga kualitas kartu sampai ke tangan konsumen. Kemasan juga berfungsi sebagai wadah agar anak-anak mudah membawa kartu. Dalam fungsi promosi merupakan peran desain kemasan sebagai pembeda dengan produk pesaing, pemberi informasi, manfaat, cara penggunaan dan informasi lain yang dibutuhkan konsumen (Wahyudi & Satriyono, 2017).

Berikut adalah desain kemasan kartu kuartet. Kemasan menggunakan warna merah dan kuning yang cerah untuk menarik perhatian anak-anak. Pada kemasan terdapat ilustrasi tari Beskalan dari Malang dan Orek-Orek dari Ngawi sebagai perwakilan budaya Jawa Timur. Dekorasi di bagian atas dan bawah terinspirasi dari motif parang/leres pada batik Madura.



Gambar 11. Mockup desain kartu beserta kemasannya

## SIMPULAN DAN SARAN

Kartu kuartet tidak hanya sekadar permainan, namun dapat menjadi media pembelajaran yang bagus untuk anak. Proses pertama dalam perancangan yaitu merumuskan masalah dan tujuan perancangan. Setelah itu mencari informasi dan data mengenai kartu kuartet dan anak-anak. Data dianalisis dengan teknik 5W+1H. Hasil analisis akan menentukan konsep visual dari desain yang diwujudkan menjadi kartu kuartet. Proses visualisasi dilakukan dengan *software Paint Tool SAI* dan *Adobe Photoshop*. Hasil perancangan berupa

kartu kuartet budaya Jawa Timur dengan total kartu berjumlah 48, dengan 12 judul dari kota dan kabupaten di Jawa Timur.

Setelah kartu diuji coba gamifikasi kepada 3 anak SD, mereka memainkan dengan cara berbeda dari peraturan bermain yang sudah ada. Salah satu anak sudah pernah memainkan kartu kuartet, dan memainkannya dengan bertanya pada pemain lain secara acak, tidak berurutan. Sehingga mereka memainkannya dengan bertanya acak. Namun, anak perlu mencari/meminta bantuan pada orangtua untuk memberikan informasi lebih mengenai budaya tersebut. Karena ketiga anak telah memiliki gawai dan koneksi internet di rumah, mereka dapat mencari informasi tersebut melalui sosial media.

Permasalahan mengenai kebudayaan Jawa Timur maupun kebudayaan Indonesia dapat menjadi ide yang bagus untuk dijadikan media. Saran dari peneliti untuk peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian serupa, kartu dapat dibuat dengan materi berbeda atau memuat informasi dari materi yang dipakai. Selain itu, memperkenalkan budaya Jawa Timur tidak hanya melalui kartu kuartet, namun dapat dijadikan buku yang berisi ilustrasi serta penjelasan mengenai masing-masing budaya untuk meningkatkan minat baca anak.

## REFERENSI

- Boga, Yasa. 2014. *Dapur Indonesia*. 300 Resep Masakan Populer Nusantara. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Christianti, Martha. 2017. *Anak dan Bermain*, (Online), (<http://staffnew.uny.ac.id/upload/132319834/p> enelitian, diakses 15 Januari 2020)
- Hendriyana, Husen. 2018. *Metodologi Penelitian Penciptaan Karya*. Seni Kriya & Desain Produk Non Manufaktur. Bandung: Sunan Ambu Press.
- Hildayani, Rini dkk. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak: Perkembangan Manusia*, (Online), (<http://repository.ut.ac.id/4693/>, diakses 9 Januari 2020)
- Fadlillah, Muhammad. 2017. *Buku ajar bermain & permainan anak usia dini*. Edisi Pertama. Jakarta: Prenada Media

- Kamil, Rahmat Insan dkk. 2013. Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet Dalam Upaya Peningkatan Pemahaman Materi Wayang Kulit Purwa. *Jurnal Didaktika Dwija Indria*, (Online), Vol 1, Nomor 8, (<https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdso/lo/article/view/2277>, diakses 4 Desember 2019)
- Karsono dkk. 2014. Penggunaan Kartu Kuartet Untuk Meningkatkan Pemahaman Keberagaman Seni Tradisi Nusantara Pada Siswa Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, (Online), Vol 1, Nomor 1, (<https://ejournal.upi.edu/index.php/mimbar/article/view/862>, diakses 4 Desember 2019)
- Kusrianto, Adi. 2010. *Pengantar Tipografi*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Koentjaraningrat. 2009. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Edisi Revisi 2009. Jakarta: Rineka Cipta
- Nurhaidah dan Musa, M. Insya. 2015. Dampak Pengaruh Globalisasi Bagi Kehidupan Bangsa Indonesia. *Jurnal Pesona Dasar*, (Online), Vol 3, Nomor 3, (<http://e-repository.unsyiah.ac.id/PEAR/article/view/7506>, diakses 10 Agustus 2020)
- Patria, Asidigisianti Surya. 2014. "Gambar Ilustrasi Buku Sekolah Dasar Ditinjau dari Teori Psikologi Persepsi". *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Seni #2*, pp. 207
- Rahardjo, Sudjadi Tjipto. 2019. *Desain Grafis Kemasan UMKM*. Sleman: Deepublish
- Sarwono, Jonathan & Lubis Hary. 2007. *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: ANDI
- Satria, Iqbal. 2017. *Atlas Provinsi Jawa Timur*. Surabaya: PT. Karya Pembina Swajaya
- Setiyorini, Indah dan M. Husni Abdullah. 2013. Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet Pada Mata Pelajaran IPS untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, (Online), Vol 1, Nomor 2, (<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/3020>, diakses 22 Oktober 2019)
- Sihombing, Danton. 2001. *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suryana, Dayat. 2012. *Provinsi di Indonesia*. (Online), (<https://books.google.co.id/books?id=LMlyDwAAQBAJ>, diakses 22 Juni 2020)
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual*. Teori dan Aplikasi. Yogyakarta: Andi
- Tedjasaputra, Meyke S. 2001. *Bermain, Mainan dan Alat Permainan*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia
- Wahyudi, Nanang & Satriyono, Sonny. 2017. *Mantra Kemasan Juara*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Wibisono, T., dan Fauzi, Rizki A. 2018. *Atlas Bergambar*. Mengenal Seni Budaya Seluruh Provinsi di Indonesia. Jakarta: Cerdas Interaktif
- Yulianingsih, Tri Maya. 2010. *Jelajah Wisata Nusantara*. Yogyakarta: MedPress
- Banyuwangikab.go.id  
Blitarkota.go.id  
Budayajawa.id  
Eastjava.com  
Idntimes.com  
Instagram.com/gurubumidotcom  
Jatim.bps.go.id  
Kebudayaan.kemdikbud.go.id  
Kongres.kebudayaan.id/kab-kota2/jawa-timur  
Madiunkota.go.id  
Ngawikab.go.id  
Surabaya.liputan6.com  
Sumenepkab.go.id