

**PERANCANGAN CARD GAME ADAPTASI KARYA SASTRA KLASIK CINA
“SHUI HU ZHUAN” SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN ANTI KORUPSI BAGI
GENERASI MUDA**

**CARD GAME DESIGN ADAPTATION OF CHINESE CLASSICAL
LITERATURE WORKS “SHUI HU ZHUAN” AS ANTI- CORRUPTION
EDUCATION MEDIA FOR THE YOUNG GENERATION**

Auditia Suhendini

Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

Suhendini.tia@gmail.com

Abstrak

Tindak pidana korupsi kini tengah merajalela di Indonesia. Berbagai macam media telah mengungkapkan kebusukan- kebusukan yang telah terjadi di dalam pemerintahan Indonesia. Korupsi di Indonesia sepertinya susah untuk diberantas dan masih dalam tahap yang memprihatinkan. Bahkan generasi muda telah melakukan tindak pidana korupsi. Oleh karena itu, diperlukan sebuah media pembelajaran untuk remaja agar mereka mengetahui sikap- sikap anti korupsi. Dikarenakan media pendidikan anti korupsi yang menarik masih sedikit, penulis bertujuan untuk membuat *card game* sebagai media pendidikan anti korupsi. Perancangan pada *card game* mengadaptasi dari karya sastra “*Shui Hu Zhuan*” dikarenakan karakter dalam karya tersebut memiliki banyak nilai- nilai positif yang bisa menginspirasi generasi muda. Proses pengumpulan data pada perancangan *card game* menggunakan metode kualitatif yaitu studi pustaka, wawancara dan observasi. Dengan adanya perancangan *card game* ini diharapkan dapat menjadi media pendidikan anti korupsi yang menarik dan menyenangkan bagi generasi muda.

Kata Kunci : Korupsi, Media Pendidikan, *Card Game*, Karya sastra

Abstract

Corruption is now quite a rampant in Indonesia. Various kinds of media have revealed depravity that has occurred within Indonesia’s government. Corruption in Indonesia seems hard to eradicate and is still concerning until now. Even the younger generation had committed the crime of corruption. Therefore, we need a medium of learning for adolescents so that they know the anti-corruption attitudes. Due to lack of entertaining anti-corruption education media, the author aims to make a card game as a medium of anti-corruption education. The design of the card game adapted from literary works “Shui Hu Zhuan” because the characters in these works has many positive values that can inspire the younger generation. The process of collecting data on the design of card games using qualitative methods of literature study, interview and observation. Hopefully, this card game design will be an entertaining and fun anti- corruption education media for the younger generation.

Keyword :Corruption, Media Education, Card Game, Literature Work.

1. Pendahuluan

Negara adalah suatu wilayah dimana terdapat suatu sistem yang mengatur jalannya kehidupan masyarakat yang tinggal didalamnya. Agar sebuah negara dapat berjalan dengan baik, negara memerlukan tujuan sebagai pedomannya. Setiap negara mempunyai tujuan yang berbeda dipengaruhi oleh ideologi, nilai sosial budaya, kondisi geografis serta latar belakang terbentuknya negara tersebut. Tujuan Negara Indonesia sebagaimana yang tertera pada alinea IV pembukaan UUD 1945, yaitu melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia, memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa dan ikut serta melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi dan keadilan sosial.

Selain memiliki tujuan, sebuah negara mempunyai fungsi guna melaksanakan tujuan dari negara tersebut. Menurut Charles E. Merriam (dalam buku Prof. Miriam Budihardjo, Dasar-Dasar Ilmu Politik, PT. Gramedia, 1981, halaman 46), negara mempunyai lima fungsi yaitu menjaga keamanan dari ancaman eksternal, memelihara ketertiban internal, menjunjung keadilan, menjaga kesejahteraan dan kebebasan masyarakat. Dalam upaya mencapai tujuan suatu negara diperlukan peranan dari warga negara serta pemerintah. Warga negara memiliki hak dan kewajiban warganegara yang harus dilaksanakan, sedangkan pemerintah memiliki peran agar fungsi negara dapat berjalan dengan baik.

Negara dapat dikatakan berjalan dengan baik apabila pemerintah melakukan peran dan fungsinya dengan baik pula. Namun pada kenyataannya, pemerintah Indonesia kerap kali melakukan pelanggaran wewenang dan kekuasaan publik, salah satunya adalah tindakan korupsi. Berbagai macam media memberitakan perihal kebusukan yang terjadi pada pemerintahan Indonesia. Contohnya: Kasus Angelina Sondakh yang sempat *booming* lantaran terbukti melakukan tindakan korupsi. Ada pula kasus korupsi yang tengah terjadi yakni ditangkapnya lima tersangka dugaan suap hakim PTUN Medan. Menurut data yang diperoleh dari *transparency.org*, Indonesia menempati peringkat 107 negara bebas korupsi dan peringkat ke-12 negara terkorup se-Asia. Hal ini tentu sangat memprihatinkan bila dibandingkan dengan negara tetangga seperti Singapura dengan peringkat ke-7 negara bebas korupsi dan Malaysia dengan peringkat ke-50 dunia negara bebas korupsi.

Kasus korupsi di Indonesia tidak hanya dilakukan oleh pejabat pemerintahan dan kalangan atas saja, namun kalangan menengah hingga bawah pun melakukannya. Bahkan generasi muda yang dianggap sebagai generasi penerus bangsa tidak luput melakukan tindakan korupsi. Contoh yang paling sering dijumpai yakni mencontek. Demi mendapatkan nilai bagus, para pelajar mengambil jalan pintas dengan mencontek. Secara tidak sadar hal ini menjadi hal yang lumrah di kalangan pelajar, padahal mencontek merupakan salah satu bentuk tindakan korupsi. Seperti yang diberitakan *viva.co.id* pada tanggal 18 Mei 2015, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Anies Baswedan, prihatin dengan Indeks Integritas atau tingkat kejujuran Ujian Nasional (UN) yang masih rendah. Bahkan ia menyebut, korupsi yang sekarang banyak terjadi, berawal dari tindakan contek- mencontek. Dari data yang dikumpulkan Kemendikbud, secara umum, indeks integritas nasional saat ini tercatat masih cukup rendah, atau masih berada di bawah angka 70.

Pendidikan anti korupsi perlu digalakkan kepada generasi muda untuk menghindari dan meminimalisir perilaku buruk yang kelak akan merugikan dirinya dan orang lain. Ahli pikir klasik seperti Plato dan Aristoteles berpendapat bahwa manusia adalah binatang biasa dengan kelebihanannya yaitu memiliki akal. Apabila akal itu digunakan

untuk kebaikan, maka manusia tersebut menjadi manusia seutuhnya, tetapi bila akal tersebut digunakan untuk kejahatan, manusia tersebut lebih buas daripada binatang buas. Plato berpendapat manusia dapat dibuat menjadi baik dengan jalan pendidikan.

Pendidikan bukan hanya masalah kegiatan belajar mengajar yang bersifat kognitif namun mencakup aspek psikologis. Dalam dunia pendidikan sebuah karya sastra memiliki relevansi terhadap ilmu sosial atau humaniora. Karya sastra merupakan bentuk pendidikan untuk menyampaikan nilai-nilai moral bagi anak-anak, remaja hingga dewasa. Pada karya *Ars Poetica*, Horatius, seorang pemikir Romawi memberikan istilah *dulce et utile* yang berarti sastra memiliki fungsi ganda yaitu menghibur serta bermanfaat bagi pembacanya. Karya sastra dapat memberikan gambaran kepada pembacanya tentang nilai-nilai kehidupan, menentukan baik dan buruk serta kritik terhadap situasi yang tengah berlangsung di masyarakat.

Kasus korupsi merupakan sebuah permasalahan yang universal, hampir setiap negara dihadapkan pada masalah korupsi. Terdapat salah satu karya sastra klasik Cina yang dapat memberikan gambaran tentang perjuangan untuk memerangi pemerintahan yang korup, yaitu *Shui Hu Zhuan* karya Shi Nai'an. *Shui Hu Zhuan* merupakan salah satu dari empat karya klasik Cina terbesar, ceritanya sangat disukai karena masyarakat kecil menyukai cerita-cerita tentang perjuangan para pemberontak. Hal ini dipercaya karena cerita tersebut dapat membangkitkan semangat rakyat untuk memerangi kezaliman.

Karya ini telah diterjemahkan ke berbagai bahasa seperti Inggris, Jepang dan Indonesia. Dalam versi Inggris, *Shui Hu Zhuan* menjadi *Water Margin, Outlaws of the Marsh, All Men Are Brothers* dan dalam penerjemahan bahasa Jepang, *Suikoden* sedangkan untuk penerjemahan bahasa Indonesia menjadi *Tepi Air dan Batas Air*. *Shui Hu Zhuan* telah diadaptasi dan menjadi inspirasi bagi berbagai macam media novel seperti novel *Jing Ping Mei, The Later Story of Water Margin, The Tale of Eliminating Bandits, The Story of Yua Fei, Donald Duk* dan *Shin Suikoden*. Komik seperti *Fist of North Star, Fuma no Kojiro, Otokozaka, Saint Seiya* dan *Akeboshi Ibusu Suikoden*. Film seperti *Water Margin, All men are Brothers* dan *Tiger Killer*, serial televisi, *video games* seperti *Bandit Kings of Ancient China, Shin Megami Tensei: Imagine* dan yang paling populer *Suikoden*, musik dan *card game*. Karya sastra tersebut menjadi menarik karena cerita yang membahas mengenai sekelompok pendekar Liang Shan yang memiliki moto loyalitas dan kebenaran, mereka berjuang melawan ketidakadilan, penindasan dan segala bentuk kejahatan yang dilakukan oleh pemerintahan yang korup. Selain itu terdapat 108 pendekar yang berjuang membela kebenaran, masing-masing dengan latar belakang yang berbeda.

Dari pembahasan di atas dapat dilihat bahwa fenomena korupsi yang tengah marak tidak hanya di Indonesia, tetapi semua Negara mengalaminya. Korupsi telah mengakar dan susah diberantas, terlebih lagi karena generasi muda yang kerap melakukan tindak korupsi. Pendidikan adalah salah satu jalan agar generasi muda dapat mengetahui sikap-sikap dan tindakan apa saja yang termasuk dalam korupsi agar mereka dapat menghindarinya. Karya sastra adalah salah satu media pendidikan untuk masyarakat dalam menyampaikan nilai-nilai kehidupan dan bisa berguna dalam pembentukan karakter seseorang. Salah satu karya sastra yang dapat merepresentasikan fenomena korupsi yang terjadi adalah *Shui Hu Zhuan*, melalui karakter-karakter dalam karya sastra ini bisa dijadikan contoh dan motivasi untuk berjuang melawan kezaliman. *Shui Hu Zhuan* juga telah menginspirasi berbagai macam media, hal ini menunjukkan bahwa karya sastra ini memang mengandung banyak pelajaran yang dapat diambil. Akan tetapi, tidak semua generasi muda gemar membaca terlebih lagi membaca karya sastra kuno asal negeri lain. Maka, melihat dari kebiasaan remaja yang kini gemar bermain di kafe sambil berbincang dengan teman dan juga melihat pasar industri *card game* dan bermunculan kafe-kafe yang menyediakan *card game* sebagai hiburannya,

media tersebut cocok untuk memperkenalkan sikap- sikap dan tindak korupsi dengan mengadaptasi karakter- karakter dari karya sastra *Shui Hu Zhuan* sebagai inspirasi sikap dan perilaku tokoh menjadi karakter yang dekat dengan masyarakat Indonesia.

2. Dasar Teori Perancangan

2.1 Korupsi

Pengertian “korupsi” harus dilihat terlebih dahulu pada pasal katanya, yaitu dari kata Latin; “*corruptio*” yang berarti “*perbuatan buruk, tidak jujur, tidak bermoral, atau dapat disuap*” (Andi Hamzah, 1984:3). Dalam *Kamus Bahasa Indonesia* yang disusun oleh Poerwadarminta (1976:524), pengertian korupsi adalah; “*perbuatan yang buruk seperti penggelapan uang, penerimaan uang sogokan dan sebagainya*”. Oleh karena ruang lingkungannya sangat luas, maka pengertian korupsi lebih disederhanakan yang secara umum merupakan “*perbuatan buruk dan dapat disuap*” (Andi Hamzah, 1984:3).

David H.Bayley (Mochtar Lubis dan James Scott,1985:86) mendefinisikan korupsi sebagai: “*Perangsang (seorang pejabat dan swasta) berdasarkan itikad buruk (seperti misalnya, suapan) agar ia melakukan pelanggaran kewajibannya*”. Sedangkan, sogokan didefinisikan oleh David H. Bayley (Mochtar Lubis dan James Scott, 1985:86) sebagai: “*Hadiah, penghargaan, pemberian atau tingkah laku, terutama seorang dari dalam kedudukan terpercaya (sebagai pejabat pemerintah atau swasta)*”.

Theodore M. Smith (Sunaryadi, dkk. 1999:268) yang menyoroti korupsi di Indonesia dari aspek politik dan ekonomi mengartikan korupsi sebagai berikut.

“Of the whole corruption in Indonesia appears to present more of a recurring political problem than an economic one. It undermines the legitimacy of the government in the eyes of the young, educated elite, and most civil servant... Corruption reduces support for the government among elites at the province and regency level”.

(Secara keseluruhan korupsi di Indonesia muncul lebih sering sebagai masalah politik daripada ekonomi. Ia menyentuh keabsahan atau legitimasi pemerintah di mana generasi muda, kaum elit terdidik, dan pegawai negeri pada umumnya... Korupsi mengurangi dukungan pada pemerintah dari kelompok elit di tingkat propinsi dan kabupaten).

Dalam kamus hukum paling populer di Amerika Serikat, *Black's Law Dictionary*, yang disusun oleh Henry Campbell Black (Sunaryadi, dkk. 1999:274) merumuskan tentang pengertian korupsi sebagai berikut.

“An act done with an intent to give some advantage inconsistent with official duty and the rights of others. The act of an official or fiduciary person who unlawfully and wrongfully uses his station or character to procure some benefit for himself or for another person, contrary to duty and the rights of others”.

(Suatu perbuatan yang dilakukan dengan maksud untuk memberikan suatu keuntungan yang tidak sesuai dengan kewajiban resmi dan hak- hak dari pihak- pihak lain. Perbuatan dari seorang pejabat atau kepercayaan yang melanggar hukum dan secara salah menggunakan jabatannya atau karakternya untuk mendapatkan suatu keuntungan untuk dirinya atau untuk orang lain, berlawanan dengan kewajiban dan hak- hak dari pihak lain).

Berdasarkan dokumen yang dikeluarkan *Transparency International* yang bermarkas di Berlin, Jerman (Sunaryadi, dkk. 1999:274) merumuskan korupsi sebagai berikut.

“Corruption involves behavior on the part of officials in the public sector, whether politicians or civil servants, in which they improperly and unlawfully enrich themselves, or those close to them, by the public power entrusted them”.

(Korupsi mencakup perilaku dari pejabat- pejabat di sector publik, apakah politikus atau pegawai negeri, di mana mereka secara tidak benar dan melanggar hukum memperkaya diri sendiri atau pihak lain yang dekat dengan mereka, dengan cara menyalahgunakan kewenangan public yang dipercayakan kepada mereka).
(Marwan, 2014:6-7)

2.2 Pendidikan Anti Korupsi

Peran serta warga masyarakat dalam upaya pencegahan, penindakan dan pengungkapan terjadinya korupsi sangat dibutuhkan, karena korupsi merupakan kejahatan luar biasa yang membutuhkan keterlibatan semua pihak. Pencegahan, penindakan, dan pengungkapan perkara korupsi tidak mungkin hanya dibebankan kepada aparat pelaksana hukum dan pemerintah saja, harus ada partisipasi warga masyarakat dan semua pihak yang konsen terhadap pemberantasan korupsi, karena menghambat pemenuhan kesejahteraan rakyat dengan menyelewengkan uang Negara (Marwan, 2014: 57-58).

Peran serta masyarakat dapat dilakukan dalam upaya pencegahan dan penindakan (pemberantasan), serta pengungkapan terhadap dugaan terjadinya korupsi. Dalam bidang pencegahan dapat dilakukan dengan aktif mengikuti pendidikan anti korupsi (Marwan, 2014:56).

Faktor internal sangat ditentukan oleh kuat tidaknya nilai-nilai anti korupsi tertanam dalam diri setiap individu. Nilai-nilai anti korupsi tersebut antara lain meliputi kejujuran, kemandirian, kedisiplinan, tanggung jawab, kerja keras, sederhana, keberanian, dan keadilan. Nilai-nilai anti korupsi itu perlu diterapkan oleh setiap individu untuk dapat mengatasi faktor eksternal agar korupsi tidak terjadi. Untuk mencegah terjadinya faktor eksternal, selain memiliki nilai-nilai anti korupsi, setiap individu perlu memahami dengan mendalam prinsip-prinsip anti korupsi yaitu akuntabilitas, transparansi, kewajaran, kebijakan, dan kontrol kebijakan dalam suatu organisasi/institusi/masyarakat. Oleh karena itu hubungan antara prinsip-prinsip dan nilai-nilai anti korupsi merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan.

- a. Kejujuran
- b. Kepedulian
- c. Kemandirian
- d. Kedisiplinan
- e. Tanggung Jawab
- f. Kerja Keras
- g. Sederhana
- h. Keberanian
- i. Keadilan

2.3 Board Game dan Card Game

Board game adalah bagian dari tabletop game yang didalamnya terdapat peraturan cara bermain yang dilengkapi dengan beberapa komponen seperti token, pion atau bidak yang dapat digerakkan diatas sebuah “papan” khusus. Contohnya seperti yang sudah umum diketahui, yaitu Catur. Sebuah permainan bagaimana mengatur strategi untuk “menangkap” pion Raja milik lawan. Seperti kriteria *board game* yang sudah disebutkan, Catur terdiri dari banyak pion (Raja, Ratu, Menteri, Kuda, dll) dan bisa digerakkan di atas papan-khusus dengan motif kotak-kotak (www.manikmaya.com).

Card Game juga hampir sama dengan board game, ada peraturan cara main, bedanya disini tidak ada media papan dan komponen utama yang di gunakan adalah kartu. Tentunya permainan kartu yang sudah sangat dikenal di Indonesia adalah “Playing Card” atau yang sering disebut sebagai kartu remi. Satu set berisi 52 kartu (tanpa joker) terdiri dari 4 jenis simbol, keriting-sekop-hati-wajik.

Kesimpulannya, *Board* dan *Card Game* adalah bagian dari *Tabletop Game*. Keduanya umumnya dimainkan diatas meja, board game identik dengan adanya papan tempat Bergeraknya bidak/pion sedangkan card game menggunakan komponen kartu pada dasarnya. Walaupun pada perkembangannya sudah banyak juga board game yang menggunakan tambahan komponen kartu serta dadu untuk permainan yang lebih seru. Kenapa? karena dadu mempunyai pengaruh untuk membuat jalannya permainan menjadi tidak terduga dan dan permainan menjadi tidak menggunakan strategi sepenuhnya. Dadu membuat adanya faktor *luck & randomness* dalam permainan. *Card game* kekinian ada juga tidak hanya terdiri dari kartu saja, banyak yang menambahkan token atau bidak, juga dadu untuk memainkannya (www.manikmaya.com).

2.4 Karakteristik Game

Menurut Jane McGonigal dalam bukunya *Reality is Broken*, Game memiliki empat elemen utama walaupun game memiliki banyak genre yang berbeda. Keempat elemen tersebut adalah:

- a. Goal (Tujuan)
Sebuah tujuan adalah hasil spesifik dimana pemain akan berusaha untuk mendapatkan hasil tersebut. Hal ini membuat pemain tetap fokus dan terus berpartisipasi hingga game berakhir. Sebuah tujuan memberikan pemain rasa memiliki tujuan (*sense of purpose*).
- b. Rule (Aturan)
Aturan membatasi gerak pemain untuk mencapai sebuah tujuan. Dengan membatasi atau menghapus cara yang sudah pasti untuk mencapai tujuan, pemain dipaksa untuk mencari cara lain untuk mencapai tujuan tersebut. Hal ini dapat mengeluarkan kreativitas dan membantu perkembangan berpikir dari pemain.
- c. Feedback System
Feedback system memberitahukan pemain seberapa dekat mereka dengan tujuan game. Berbagai macam bentuk dari *feedback system* ini seperti points, level, skor, atau bar. Dan hal yang paling sederhana yaitu pemain mengetahui sasaran dari game seperti “ Game berakhir ketika...”. *Feedback system* seperti sebuah janji kepada pemain bahwa akhir dari game dapat diraih dan hal ini menjadi sebuah motivasi bagi pemain untuk tetap bermain.
- d. Voluntary Participation (Partisipasi Sukarela)
Pemain harus mengetahui dan rela untuk menerima tujuan, aturan dan feedback system. Dengan mengetahui hal ini pemain bisa dengan bebas menentukan apakah ia ingin memainkan game tersebut atau tidak dan juga menyiapkan mental dari pemain dan menjadikan kegiatan ini sebagai aktifitas yang aman dan menyenangkan.

2.5 Game Mechanics

Ardhian Agung Yulianto (2009) didalam buku Pengantar Teknologi Informasi menjelaskan *Game mechanics* merupakan sebutan lain dari produk aturan-aturan yang didesain oleh pembuat *game*. Ada beberapa jenis-jenis *game mechanics* yang ada di dalam sebuah *game*, yaitu: (www.manikmaya.com, diakses 15 April 2015 pukul 7:26 WIB).

A. *Battle Card Driven/ Campaign*

Satu lagi istilah menarik dalam War Games, pemain melakukan aksi sesuai kartu yang ada ditangan, pemain harus melakukan aksi sesuai yang tertera pada kartu. Merupakan sub- kategori dari *Hand Management*.

B. *Co- operative Play*

Mekanik ini menuntut setiap pemain untuk bekerja sama satu sama lain atau menjadi tim. Meraih objektif yang sama. Akhir dari permainan berupa kemenangan untuk semua pemain atau kekalahan bersama.

C. *Hand Management*

Mekanisme ini biasanya mengandalkan kartu- kartu yang ada ditangan pemain untuk memenangkan permainan. Jika pemain bisa mengatur kartu ditangannya, membuang yang jelek dan menyimpan kartu yang bagus untuk digunakan pada waktu yang tepat adalah salah satu contoh implementasi permainan dengan mekanisme *hand management*.

D. *Player Elimination*

Dalam mekanisme ini memungkinkan pemain untuk keluar dari permainan dari permainan entah karena stamina atau nyawa habis, atau memang karena tidak cukup uang/ sumber daya untuk melanjutkan permainan (bangkrut). Mekanik ini hanya bisa dipakai untuk permainan yang jumlah pemainnya bisa lebih dari tiga pemain.

2.6 Alasan Bermain

Banyak alasan mengapa orang bermain *game*. Berikut adalah alasan utama orang bermain *game* :

a. Edukasi

Bagi anak, segala aktifitasnya adalah pelajaran. Di usia dewasa, *game* mengajarkan pelajaran kehidupan tentang kepercayaan, kerjasama, pengambilan keputusan, komunikasi, bahkan etika.

b. *Fantasy and Wish Fullfillment*

Game dapat membuat pemainnya pergi ke dunia *game* dan menenangkan pikiran terhadap masalahnya di dunia nyata. *Game* dapat membuat pemainnya berinteraksi dan menjadi bagian dari proses permainan tersebut.

c. Menanggulangi Pembatasan Sosial

Game memberi kita kesempatan, dengan cara yang aman dan dapat diterima, untuk mengatasi berbagai pembatasan sosial yang dilakukan oleh masyarakat.

d. Kompetisi

Aspek kompetisi dalam *game* didasarkan oleh motivasi.

- e. **Sosialisasi**
Beberapa *game* berfungsi sebagai sosialisasi. Contohnya adalah Charades. *Game* ini merupakan *game* yang tepat untuk membuka percakapan sosial. Pada saat ini beberapa *game* menggunakan *game interface* dengan cara yang sama. Contohnya adalah Ultima dan Everquest. *Game* ini menyajikan *chatrooms*.
- f. **Exercise**
Latihan mental dan fisik. Contohnya permainan catur yang dapat mempertajam pikiran atau *game* yang dapat meningkatkan pergerakan tangan dan mata. (Saulter, 2007: 16).

2.7 Game dan Psikologi

Bermain game adalah salah satu cara bagi manusia untuk melepaskan stress. Secara psikologi, game dapat membuat pemainnya bahagia dan relaks. Berikut adalah beberapa alasan mengapa game dapat membuat orang yang memainkannya bahagia menurut Jane dalam bukunya Reality is Broken :

- a. **Hambatan yang Tidak Penting**
Dibanding dengan *game*, realita begitu mudah. *Game* menantang pemain dengan berbagai macam hambatan dan membantu pemain untuk menggunakan kekuatan pribadinya untuk hal yang lebih baik.
- b. **Games Membangkitkan Emosi Positif**
Games memberikan pemain kesempatan untuk memfokuskan energi pemain dengan optimisme tinggi terhadap sesuatu yang mereka kuasai dan nikmati. Tidak seperti realita yang penuh dengan hal depresi.
- c. **Pekerjaan yang Lebih Memuaskan**
Pekerjaan yang memuaskan selalu diawali dengan dua hal, yaitu tujuan yang jelas dan aksi yang jelas. Mempunyai tujuan yang jelas memotivasi kita untuk beraksi: kita mengetahui apa yang harus dilakukan. Dan sebuah aksi yang jelas membuat kita yakin dapat membuat kemajuan untuk meraih tujuan itu secepatnya. Jika kita memiliki tujuan yang jelas, tetapi tidak mengetahui aksi apa yang harus dilakukan, maka tidak akan ada kemajuan yang diraih. Keadaan seperti ini sangat sering dialami di realita sedangkan didalam game sudah terdapat tujuan dan aksi yang jelas. Sehingga kita merasa telah melakukan pekerjaan yang baik dan memuaskan.

2.8 Desain Grafis

2.8.1 Definisi Desain Grafis

Graphic atau Grafis dalam Bahasa Indonesia, berasal dari Bahasa Yunani Graphein yang berarti menulis atau menggambar. Sementara itu, istilah seni grafis yaitu seni gambar dalam dua dimensi pada umumnya mencakup beberapa bentuk kegiatan, seperti menggambar, melukis, dan fotografi. Secara spesifik, cakupan tadi terbatas pada karya yang dicetak atau karya seni yang dibuat untuk diperbanyak melalui proses cetak.

Seni grafis termasuk desain dan produk publikasi serta seni komersial. Di dalam konteks tersebut akan diperoleh cakupan yang lebih luas yang meliputi bidang *drawing*, ilustrasi, grafik, diagram, kartografi, fotografi, *advertising* (periklanan), desain buku, komputer grafis, serta poster dan ilmu percetakan.

Karya grafis ada disekeliling kehidupan kita sehari-hari, yakni saat kita melihat poster atau iklan di jalan, buku, koran atau majalah yang kita baca, dan ketika kita membuka kemasan biskuit, melihat judul acara di televisi, dan sebagainya. Secara sederhana, pekerjaan seorang desainer grafis adalah agar orang lain melihatnya, kemudian membuat orang membaca dan memahaminya. Di dalam menjalankan misinya, seorang desainer menggunakan tulisan, gambar, warna dan bentuk untuk melaksanakannya (Kusrianto, 2007:100).

Desain grafis sebagai visual elemen sering dipergunakan untuk menarik perhatian pembaca atau penonton sebagai suatu informasi. Grafis juga merupakan pendamping teks agar dapat membantu pembaca untuk lebih mudah memahami suatu konsep atau agar konsep yang disampaikan lebih mudah dipahami dan lebih menarik. Majalah- majalah yang populer seperti TIME, Newsweek, dsb, biasanya menggunakan bahan- bahan desain grafis yang sangat kuat untuk “menyerang” perhatian dan ketertarikan pembacanya, berbeda dengan model majalah- majalah ilmiah dan bidang pendidikan yang biasanya berpenampilan pasif. Namun, apabila majalah atau buku- buku ilmiah tersebut berkepentingan dengan startegi pemasarannya, maka sejak dasawarsa terakhir, mereka telah mulai bersolek dengan memanfaatkan tampilan desain grafis yang tidak kalah menariknya (Kusrianto, 2007:126).

2.8.2 Elemen Desain Grafis

Dalam buku *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*, DKV memiliki elemen-elemen desain yang sudah familiar, yaitu:

a. Garis (Line)

Pada dasarnya, garis bisa menambah kekuatan atas sebuah ide atau untuk mengkomunikasikan perasaan. Terdapat berbagai macam garis seperti garis tebal atau tipis, panjang atau pendek, bergelombang atau lurus, tajam atau kabur, terdiri dari beberapa titik atau garis kecil, semua hal itu memiliki kesan yang berbeda satu sama lain. Ada beberapa kegunaan dari garis yaitu, untuk membangkitkan suasana hati, sebagai penyusun dan untuk menambah tekstur (Peterson, 2003:24).

b. Bidang (Shape)

Segala bentuk yang disebut bidang pasti memiliki tinggi dan lebar, bidang ini dapat berupa bentuk-bentuk geometri dan yang tidak beraturan. Bentuk geometri seperti persegi, lingkaran, segitiga, jajar genjang dan sebagainya). Tidak hanya dapat bentuk yang terlihat saja, dalam majalah contohnya terdapat *blank space* itu juga termasuk dalam bidang. Dari segala jenis bidang pun, bisa menimbulkan kesan yang berbeda-beda.

c. Warna (Color)

Visual yang paling mudah menarik perhatian *audience* adalah elemen warna. Secara visual warna dapat dibagi menjadi dua golongan, yaitu warna dingin dan warna panas. Warna-warna dingin seperti hijau, biru, hijau-biru, biru-ungu dan ungu. Sedangkan warna-warna panas seperti merah, merah-oranye, oranye, kuning-oranye, kuning, kuning-hijau dan merah-ungu. Warna dingin dan panas pun memberikan citra yang berbeda pula, jika warna merah memiliki kesan hangat, ceria, penuh semangat. Sebaliknya, warna dingin terkesan damai, tenang, statis.

Dalam seni rupa, warna dapat dilihat dari tiga dimensi, yaitu:

1. Hue – pembagian warna berdasarkan nama-nama warna, seperti merah, hijau, kuning dan seterusnya.
2. Value – terang-gelapnya warna.

3. Intensity – tingkat kemurnian atau kejernihan warna.
Berdasarkan Hue, warna dipilahkan menjadi tiga golongan, yaitu:
 - a. Warna primer (*primary colors*) terdiri dari merah, kuning, biru.
 - b. Warna sekunder (*secondary colors*) merupakan campuran dua warna primer dengan perbandingan seimbang (1:1), menghasilkan warna oranye (merah+kuning), hijau (kuning+biru) dan ungu (biru+merah)
 - c. Warna primer (*tertiary color*) merupakan campuran warna sekunder.
 - d. Gelap-terang (*Value*)
Elemen gelap-terang ini bisa memberikan fungsi untuk menonjolkan pesan atau informasi kepada pembaca agar terlihat lebih jelas dan tersampaikan pesannya. Contohnya saja, seperti teks pada suatu poster dengan *background* gelap akan mudah terbaca oleh teks yang warnanya terang, begitu pun sebaliknya.
 - e. Tekstur (*Texture*)
Tekstur adalah nilai raba atau halus-kasarnya suatu permukaan benda. Contohnya, tekstur pada batu berbeda dengan teksturnya kertas, dari tekstur itu bisa memberikan kesan.
 - f. Ukuran (*Size*)
Besarnya-kecilnya suatu objek yang akan kita sampaikan pun sangat berpengaruh dalam penyampaian pesan. Pesan mana yang lebih diprioritaskan untuk dibaca, apa yang akan diperlihatkan kepada *audince* untuk menarik perhatiannya. Seperti dalam sebuah poster, ukuran huruf judul wacana sebuah poster itu haruslah lebih besar dibandingkan dengan *body text*-nya, agar informasi yang dianggap penting bisa menonjolkan dirinya.

2.8.3 Prinsip Desain Grafis

Elemen-elemen desain sangat penting untuk membuat sebuah karya desain, tidak hanya menyampaikan pesannya saja, akan tetapi ada nilai estetikanya tersendiri. Selain elemen, desain pun mempunyai beberapa prinsip, yaitu:

1. Keseimbangan (*balance*)
Karya desain harus memiliki keseimbangan agar nyaman dipandang dan tidak membuat gelisah. Seperti halnya jika melihat sebuah pohon atau bangunan yang akan roboh, hal tersebut menimbulkan perasaan yang tidak nyaman dan gelisah. Keseimbangan adalah keadaan yang dialami oleh suatu benda jika semua daya yang bekerja saling meniadakan. Dalam bidang seni, keseimbangan tidak dapat diukur, tapi dapat dirasakan, yaitu suatu keadaan di mana semua bagian sebuah karya tidak ada yang saling membebani. (Wibowo, 2013:106).
2. Tekanan (*emphasis*)
Suatu pesan yang paling penting yang akan diinformasikan harus diberikan tekanan yang lebih agar menjadi pusat perhatian atau disebut dengan *focal point* atau *centre of interest*. Ada beberapa cara yang dapat dilakukan untuk menonjolkan elemen visual, yaitu dengan:
 - a. Kontras
 - b. Isolasi objek
 - c. Penempatan objek

3. Irama (*rhythm*)

Irama adalah pengulangan gerak yang teratur dan terus menerus. Dalam Bentuk- bentuk alam, contoh : pengulangan gerak pada ombak laut, barisan semut, gerakan dedaunan, dan lain-lain. Prinsip irama sesungguhnya adalah hubungan pengulangan dari bentuk- bentuk unsur rupa. (Wibowo,2013: 108).

4. Kesatuan (*unity*)

Kesatuan merupakan salah satu prinsip dasar desain grafis yang sangat penting. Tidak adanya kesatuan dalam sebuah karya desain akan membuat karya tersebut terlihat cerai- berai atau kacau balau, yang mengakibatkan karya tersebut tidak nyaman dipandang. Prinsip ini, sesungguhnya, adalah prinsip hubungan. Jika salah satu atau beberapa unsur rupa mempunyai hubungan (warna, raut, arah, dan lain- lain), maka kesatuan telah tercapai. (Wibowo, 2013:106).

2.9 Desain Karakter

Penciptaan karakter tidak selalu menggunakan tahap- tahap yang sama dan tidak selalu dimulai dari bagian yang sama pula. Terdapat beberapa cara yang dapat ditempuh untuk menciptakan suatu karakter, akan tetapi lebih baik ditentukan terlebih dahulu karakter ini dibuat untuk apa. Apakah untuk *game*, komik, animasi, maskot atau sekedar *random original character* (OC). Tentukan juga kebutuhan dari karakter tersebut: haruskah ia memiliki masa lalu, nama yang cantik dan lain sebagainya. Secara garis besar ada tiga hal yang dapat mendasari terciptanya sebuah karakter, yakni visual, karakterisasi (sifat- sifat), dan plot (cerita). Ketiga hal tersebut tidak memiliki urutan pasti, bisa dimulai dari mana saja dan tidak harus dimiliki semuanya oleh sebuah karakter. Misal karakter dalam novel yang hanya menjelaskan perilaku dan sifatnya dalam cerita, bentuk visualnya bisa berbeda- beda tergantung imajinasi pembaca. Di sisi lain, maskot yang memiliki poin penting dalam bentuk visualnya, bisa jadi sifat dan latar belakangnya tidak diperlukan sama sekali (Mukhlis Nur, 2015: 29-30).

a. Visual

Penciptaan karakter bisa didasari oleh bentuk visual sesuai keinginan pembuatnya. Contohnya, kita ingin membuat karakter laki- laki bertato, bertubuh besar, dan mengenakan jaket kulit. Sifat dan ceritanya bisa kita tentukan dan cocokkan setelahnya misal dengan perawakan seperti itu ia cocok memiliki sifat yang keras dan pemaarah. Lalu karena sering menggunakan jaket kulit, mungkin ceritanya cocok untuk di kalangan anak- anak jalanan atau geng motor.

Kita juga bisa memberikan *twist* pada visual karakter tersebut dengan menempatkan sifat yang bersebrangan, dari bentuk karakter yang sebelumnya ternyata ia memiliki sifat pemalu dan menyukai seni. Dengan begitu ceritanya pun bisa dibuat bagaimana seorang berpenampilan menyeramkan berusaha diterima di masyarakat dengan pandangan miring orang- orang tentangnya.

Visual karakter pun bisa diambil berdasarkan benda, hewan atau hal lainnya. Saat ingin membuat karakter berdasarkan hewan (misal: hiu), bentuk karakter tersebut bisa menyesuaikan dengan beberapa bentuk mencolok dari hiu (misal karakter tersebut memiliki gigi taring yang menonjol, mata kecil yang tajam dan memberikan kesan identic dengan warna biru laut atau abu- abu dari hiu).

Hal terpenting dari bentuk visual sebuah karakter adalah bagaimana ia memiliki ciri khas tersendiri sehingga mudah diingat (*memorable*) dan mudah dikenali sekalipun dari sudut pandang yang jauh.

Setiap desain dalam karakter harus ada tujuan dan fungsinya: untuk apa suatu karakter mengenakan aksesoris tersebut, mengapa karakter tersebut menggunakan senjata tertentu, haruskah si karakter diberi postur tubuh yang kecil, dan lain sebagainya. Dengan terbentuknya desain- desain yang memiliki tujuan, akan memperkuat kesan karakternya dan memberikan aksentuasi tersendiri di diri karakter tersebut (Mukhlis Nur, 2015: 31-32).

b. Karakterisasi

Sifat memberikan petunjuk dan arahan bagaimana karakter menghadapi kejadian atau hal- hal tertentu. Sifat bisa mendasari bagaimana karakter atau bahkan cerita tercipta. Seperti halnya pada pembuatan karakter yang diawali dari bentuk visualnya dimana sifat-sifat karakter dapat menyesuaikan setelahnya, karakter yang awalnya terbentuk dari sifat pun penampilannya dapat menyesuaikan sesuai kebutuhan.

Tidak hanya berpatokan pada sifat saja, karakterisasi bisa berupa role atau peran yang akan dimainkan karakter dalam cerita tersebut. Contohnya kita ingin membuat karakter yang berperan sebagai anak yang sering di bully dan tidak memiliki teman, atau karakter yang tidak sempurna secara fisik berusaha menunjukkan eksistensinya. Dari peran- peran yang kita tentukan pada karakter tersebut kita sudah bisa menentukan bagaimana sifat dan bentuk tubuhnya (Mukhlis Nur, 2015: 33-34).

c. Plot

Selain dari bentuk visual dan karakterisasi, plot juga dapat dijadikan acuan untuk menciptakan suatu karakter, karena dengan adanya plot yang telah ditetapkan kita jadi harus menciptakan karakter yang dibutuhkan. Contohnya seperti saat membuat cerita tentang penyihir immortal yang mencari cara bagaimana agar ia mati.

Dalam hal ini penyihir tersebut bukan lah karakter yang sudah tercipta, akan tetapi sebuah plot yang sudah ditentukan bagaimana cerita itu didasari. Dari dasar cerita tersebut kita sudah dapat memastikan bahwa karakter yang kita butuhkan setidaknya adalah seorang penyihir yang mencari cara mati. Bentuk dan visual bisa menguatkan penampilannya sebagai seorang penyihir dan sifatnya bisa diambil dari seberapa lama ia hidup atau mengapa ia ingin mencari cara agar bisa mati.

Dalam plot kita juga dapat menentukan bagaimana latar belakang atau masa lalu karakter tersebut. Dari masa lalu yang dimiliki karakter, kita juga dapat menentukan bagaimana sifat- sifat yang harus dimilikinya. Seperti bila seorang karakter memiliki masa lalu yang kelam dimana ia mengalami kekerasan dan keluarganya dibunuh dihadapannya akan sangat masuk akal apabila karakter tersebut memiliki sifat pendiam, murung atau bahkan psikopat.

Dengan adanya latar belakang dari karakter, kita bisa memperkuat alasan- alasan ataupun perubahan sifat karakter tersebut. Tentu saja

poster dan bentuk tubuh dapat mengikuti dan ditentukan setelahnya (Mukhlis Nur, 2015:35).

2.10 Layout

Layout merupakan tata letak yang dipakai untuk mengatur sebuah komposisi dalam sebuah desain, seperti huruf teks, garis-garis, bidang-bidang, gambar-gambar pada majalah, buku dan lain-lain. (Mikke Susanto, 2011: 237). *Layout* adalah tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya. (Suriyanto Rustan, 2009: 0).

2.11 Ilustrasi

Ilustrasi menurut definisinya adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual. Dalam perkembangannya, ilustrasi secara lebih lanjut ternyata tidak hanya berguna sebagai sarana pendukung cerita, tetapi dapat juga menghiasi ruang kosong. Misalnya dalam majalah, koran, tabloid, dan lain-lain. Ilustrasi bisa berbentuk macam-macam, seperti karya seni sketsa, lukis, grafis, karikatural, dan akhir-akhir ini bahkan banyak dipakai *image bitmap* hingga karya foto (Kusrianto, 2007:140).

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia (Balai Pustaka, 1996), ilustrasi dibagi menjadi dua jenis yaitu ilustrasi audio dan ilustrasi visual. Ilustrasi audio berarti musik yang mengiringi suatu pertunjukan sandiwara di pentas, radio atau musik yang melatari sebuah film.

Ilustrasi.net menyebutkan beberapa gaya ilustrasi :

- a. Sketsa
Gaya ilustrasi ini adalah penggambaran karakter atau suasana yang mengandalkan goresan-goresan pena secara spontan.
- b. Realis
Gaya ilustrasi ini menggambarkan karakter atau suasana secara real, dari segi proporsi, komposisi dan coloring dibuat senyata mungkin.
- c. Vektor
Ilustrasi vektor adalah penggunaan path yang diberikan volume dalam bentuk berbasis garis.
- d. Kartun
Gaya ilustrasi kartun adalah ilustrasi dengan penampilan representasi atau simbolik yang mempresentasikan suatu peristiwa.

2.12 Chibi

Dalam bahasa Jepang, Chibi diartikan orang bertubuh pendek atau anak yang kecil. Karakter bergaya Chibi umumnya memiliki ukuran kepala berlebihan, lebih besar dari ukuran normal, bahkan lebih besar daripada tubuhnya. Chibi dapat berupa gambaran mungil dari sebuah karakter dengan mata besar, tubuh kerdil, dan mengutamakan bentuk kesederhanaan.

Istilah Chibi sering digunakan begantian dengan kata Super Deform (SD), melebihi-lebihkan dari proporsi normal. Bagaimanapun juga, karakter Chibi pasti digambarkan

dalam format deform. Chibi atau SD bertujuan untuk menggambarkan sesuatu yang lucu (humor), imut atau ekspresif.

Dalam literature tertentu, kedua kata ini benar-benar dibedakan. Chibi digunakan untuk jenis karakter yang memang didesain dengan ukuran kepala besar dengan tubuh kecil sedangkan istilah SD lebih banyak digunakan untuk menunjukkan gambar karakter tertentu dalam ekspresi tertentu yang berlebihan, misalnya tiba-tiba anggota tubuh (kepala, mulut, atau mata) digambar lebih besar untuk menunjukkan karakter (tokoh) dengan ekspresi tertentu.

Seiring perkembangannya, Chibi tidak sekedar digunakan untuk menggambarkan manusia, namun juga untuk menggambarkan objek lain seperti binatang, monster, bahkan robot (mecha), dan sebagainya (Bonnie Suherman dan Adhicipta R. Wirawan, 2009:2-3).

Terdapat 3 ciri utama yang selalu melekat pada setiap karakter Chibi:

a. *Deform*

Sudah pasti bahwa setiap karakter Chibi adalah hasil deformasi dari ukuran objek ideal (normal). Bentuk kepala yang lebih besar dari badan dan mata yang terlalu besar adalah contoh dari deformasi tersebut (Bonnie Suherman dan Adhicipta R. Wirawan, 2009:4)

b. *Cute*

Ciri berikutnya, Chibi selalu membawa kesan imut. Tidak peduli sekarang atau sejahat apa karakter yang dimaksud, akan menjadi imut ketika digambarkan dalam versi Chibi (Bonnie Suherman dan Adhicipta R. Wirawan, 2009:4).

c. *Simple*

Ciri ketiga adalah kesederhanaan. Umumnya, karakter Chibi mengutamakan bentuk sederhana, seperti tangan hanya dengan dua jari atau bahkan tanpa jari, dan penyederhanaan pola pada aksesoris. Sekali lagi, ketiga ciri tersebut bukan merupakan standar baku Chibi dan tidak menutup kemungkinan jika suatu saat Chibi akan mengalami evolusi (Bonnie Suherman dan Adhicipta R. Wirawan, 2009:5).

2.13 Tipografi

Desain komunikasi visual tidak bisa lepas dari tipografi sebagai unsur pendukungnya. Perkembangan tipografi banyak dipengaruhi oleh faktor budaya serta teknik pembuatan. Karakter tipografi yang ditimbulkan dari bentuk hurufnya bisa dipersepsikan berbeda (Kusrianto, 2007:190).

Tipografi merupakan ilmu memilih dan menata huruf sesuai pengaturannya pada ruang-ruang yang tersedia guna menciptakan kesan tertentu, sehingga menolong pembaca mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin (Wibowo, 2013:115).

Di dalam desain grafis, Tipografi didefinisikan sebagai suatu proses seni untuk menyusun bahan publikasi menggunakan huruf cetak. Oleh karena itu, “menyusun” meliputi merancang bentuk huruf cetak hingga merangkainya dalam sebuah komposisi yang tepat untuk memperoleh suatu efek tampilan yang dikehendaki.

Lazlo Moholy berpendapat bahwa tipografi adalah alat komunikasi. Oleh karena itu, tipografi harus bisa berkomunikasi dalam bentuknya yang paling kuat, jelas (*clarity*), dan

terbaca (*legibility*). Eksekusi terhadap desain tipografi dalam rancang grafis pada aspek *legibility* akan mencapai hasil yang baik melalui proses investigasi terhadap makna naskah, alasan- alasan kenapa naskah harus dibaca, serta siapa yang membacanya (Kusrianto, 2007:191).

2.14 Warna

2.14.1 Definisi Warna

Warna dapat didefinisikan secara objektif atau fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan atau secara subyektif dan psikologis sebagai bagian dari pengalaman indera pengelihatan. Secara objektif atau fisik, warna dapat diberikan oleh panjang gelombang. Dilihat dari panjang gelombang, cahaya yang tampak oleh mata merupakan salah satu bentuk pancaran energi yang merupakan bagian sempit dari gelombang elektromagnetik. Definisi lain tentang warna adalah mutu cahaya yang dapat ditangkap oleh indera pengelihatan atau mata manusia. Warna merupakan unsur penting dalam desain, karena dengan warna, suatu karya desain akan mempunyai arti atau nilai lebih (*added value*). Keindahan sebuah warna tidak akan ada artinya apabila hadir sendiri tanpa kehadiran warna-warna lain di sekitarnya, karena warna-warna tersebut akan saling mempengaruhi. Sedangkan menurut Mita Purbasari, warna adalah suatu alat komunikasi efektif untuk mengungkapkan pesan, ide atau gagasan tanpa menggunakan tulisan atau bahasa. Pengertian tentang warna baik berupa keharmonisan, pandangan, pola dan asal-usulnya menjadi bagian yang sangat penting untuk pengetahuan para seniman, arsitek dan desainer dalam berkarya.

2.14.2 Psikologi Warna

Percaya atau tidak, memakai warna tertentu dapat membantu kita dalam memenangkan sebuah argument, mendorong teman untuk memberitahu gossip terbaru. Warna didalam rumah mempunyai kemampuan untuk membuat kita relaks, mempengaruhi jalannya percakapan dan bahkan memberi kita insomnia.

Hal itu dapat terjadi karena psikologi dari warna tersebut, maksudnya adalah kekuatan emosional yang kita miliki terhadap warna. Penelitian telah membuktikan bahwa psikologi atau emosional kita terpengaruh terhadap pandangan kita terhadap warna yang terpengaruh pada keadaan sekeliling kita dan pengalaman hidup yang telah dijalani (Marks,Mine,Origin,Tina Sutton, 2009:384).

Berikut ini adalah psikologi didalam warna, yaitu :

a. Biru

Banyak kebudayaan menganggap biru adalah hal yang baik dan bersifat melindungi. Contohnya, di Middle East, pintu biru dianggap sebagai perlindungan terhadap roh jahat, sedangkan di American Southwest sering mewarnai atap teras mereka dengan warna biru untuk menangkal hantu.

Warna biru mulai dari yang terang hingga gelap memberikan ketenangan dan kenyamanan. Faktanya, memandangi warna biru dapat mengurangi detak jantung dan secara temporer menurunkan tekanan darah. Biru juga sudah menjadi simbol dari harapan dan kepercayaan sejak zaman dahulu. Biru juga memberikan efek terhadap manusia agar lebih produktif. Penelitian menunjukkan bahwa atlet angkat beban bisa mengangkat beban yang lebih berat dari biasanya di dalam ruangan berwarna biru (Marks,Mine,Origin,Tina Sutton, 2009:394).

b. Hijau

Warna hijau tidak hanya merepresentasikan kehidupan, tetapi juga merupakan warna yang paling memberikan ketenangan dibanding warna lainnya. Hijau juga memberikan efek segar dan menyenangkan, serta memiliki kemampuan untuk

menyembuhkan (pikiran). Berbagai macam warna hijau memberikan kesan yang berbeda. Warna hijau terang memberikan kesan kegembiraan, ketenangan dan energi yang berlimpah. Hijau tua memberikan kesan stabil dan sukses. Orang yang memakai warna hijau dapat memberikan kesan dirinya adalah orang yang baik, bertanggung jawab dan dermawan (Marks, Mine, Origin, Tina Sutton, 2009:392).

c. Kuning

Secara psikologis, warna kuning adalah warna yang paling ceria diantara warna lainnya. Kuning dapat memberikan perasaan optimism, kebahagiaan dan spontanitas.

Kuning warna yang identik dengan kemegahan dan teriknya matahari. Warna ini merupakan sebuah warna yang cocok dipakai untuk penjualan atau dalam pameran karena lebih menarik mata dibandingkan dengan warna lain. Makna positif: segar, cepat, jujur, adil, tajam, cerdas, terang, kehangatan. Makna negatif : sinis, kritis, murah/tidak eksklusif.

d. Hitam

Hitam dapat menggambarkan keheningan, kematangan berpikir dan kedalaman akal yang menghasilkan karya, terutama karya-karya yang bernilai seni. Bagi para penggemar mode, warna hitam adalah warna yang abadi, selalu terlihat moderen dan gaya. Makna positif: kuat, kreatifitas, magis, idealis, fokus, keabadian, keanggunan, elegan. Makna negatif : terlalu kuat, superior, merusak, menekan.

e. Ungu

Ungu adalah warna yang mewah dan kompleks, lebih disukai oleh tipe yang sangat kreatif dan eksentrik. Ungu merupakan warna yang unik karena karakternya berubah-ubah begitu drastis tergantung intensitas yang dimilikinya. Warna ungu tua dengan intensitas penuh berkarakter misterius, mistis, dalam dan angkuh. Sebaliknya warna ungu muda pastel justru memiliki karakter yang lembut, ringan dan menyenangkan. Makna positif : artistik, personal, mistis, spiritual, agung, keindahan. Makna negatif : angkuh, sombong, diktaktor.

f. Orange

Orange merupakan warna paling hangat karena memiliki energi dua warna: merah yang panas dan kuning yang hangat lembut. Warna ini menebarkan energi, menghangatkan hati, sekaligus memancarkan keceriaan. Dari sisi psikologi, *orange* merupakan lambang persahabatan, warna ini dapat memecahkan kekakuan dan menciptakan rasa akrab. Makna positif: muda, kreatif, keakraban, dinamis, persahabatan, optimis. Makna negatif : dominant, arogan.

g. Merah

Merah banyak digunakan sebagai lambang keberanian, kekuatan, sensualitas dan bahaya. Merah sangat ekspresif dan dinamis dalam merepresentasikan cinta dan kehidupan. Makna positif: hidup, cerah, pemimpin, gairah, kuat, penuh energi. Makna negatif : panas, bahaya, emosi yang meledak, agresif, brutal.

h. Netral

Warna-warna netral dilihat sebagai warna “aman” dan sopan. Warna ini tidak akan membuat sebuah produk terlihat kuno karena warna ini selalu trendy. Ada beberapa warna yang dapat dikategorikan sebagai warna netral: abu-abu, krem, beige (cokelat keabu-abuan), cokelat, hitam dan putih.

i. Putih

Putih adalah warna yang melambangkan kesucian. Secara psikologis, putih melambangkan kejujuran, ketulusan dan keikhlasan. Warna ini juga mengasosiasikan terhadap rasa bersih atau higienis dan klinis. Makna positif: jujur, bersih, polos, higienis, murni. Makna negatif : monoton, kaku. (Dameria. 2007: 29-50).

2.15 SWOT

2.15.1 Definisi SWOT

Menurut Irham Fahmi dalam bukunya Manajemen Strategis, Teori dan Aplikasi, SWOT adalah singkatan dari strength(kekuatan), weaknesses (kelemahan), opportunities (peluang), dan threats (ancaman). SWOT ini dijadikan sebagai suatu model dalam menganalisis suatu organisasi yang berorientasi profit dan non profit dengan tujuan utama untuk mengetahui keadaan organisasi tersebut secara lebih komprehensif.

Stephen P. Robbins dan Mary Coulter mengatakan bahwa, “Sebuah analisis SWOT dapat merupakan alat yang bermanfaat untuk memeriksa keterampilan, kemampuan, pilihan karir, dan peluang- peluang karir anda sendiri.” (Fahmi,2013:252).

Melakukan analisis SWOT artinya anda diajarkan untuk masuk dalam analisis diri secara komprehensif, dengan begitu anda akan menjadi lebih mengenal diri serta pribadi yang dimiliki untuk lebih jauh menempatkan kajian secara strategis.

Stephen P. Robbins dan Mary Coulter menegaskan bahwa dengan meluangkan waktu untuk mengidentifikasi apa yang penting secara pribadi, anda dapat menyusun sebuah rencana strategis dan menjamin bahwa rencana itu dilaksanakan secara efektif hingga anda puas. (Fahmi, 2013:253).

2.15.2 Kegunaan SWOT

Terdapat beberapa kegunaan SWOT, antara lain :

- a. Mampu memberikan gambaran suatu organisasi dari empat dimensi, yaitu strength (kekuatan) dan weaknesses (kelemahan), serta opportunities (peluang), dan threats (kelemahan). Sehingga pengambil keputusan bisa melihat dari empat dimensi ini secara lebih komprehensif.
- b. Dapat dijadikan sebagai rujukan pembuatan rencana keputusan jangka panjang.
- c. Dapat dijadikan penilaian secara rutin dalam melihat progress report dari setiap keputusan yang telah dibuat selama ini. (Fahmi,2013:254)

2.15.3 Faktor SWOT

Analisis SWOT terdiri dari empat faktor, yaitu:

- a. *Strengths* (kekuatan)
Merupakan kondisi kekuatan yang terdapat dalam organisasi, proyek atau konsep bisnis yang ada. Kekuatan yang dianalisis merupakan faktor yang terdapat dalam tubuh organisasi, proyek atau konsep bisnis itu sendiri.
- b. *Weakness* (kelemahan)
Merupakan kondisi kelemahan yang terdapat dalam organisasi, proyek atau konsep bisnis yang ada.Kelemahan yang dianalisis merupakan faktor yang terdapat dalam tubuh organisasi, proyek atau konsep bisnis itu sendiri.
- c. *Opportunities* (peluang)

Merupakan kondisi peluang berkembang di masa datang yang terjadi. Kondisi yang terjadi merupakan peluang dari luar organisasi, proyek atau konsep bisnis itu sendiri. misalnya kompetitor, kebijakan pemerintah, kondisi lingkungan sekitar.

d. *Threats* (ancaman)

Merupakan kondisi yang mengancam dari luar. Ancaman ini dapat mengganggu organisasi, proyek atau konsep bisnis itu sendiri.

2.16 AIDA

AIDA adalah sebuah teori yang digunakan dalam *marketing* sebagai tahapan dalam sebuah proses penjualan produk atau jasa. Empat tahap dalam AIDA, antara lain :

g. *Attention* (Perhatian)

Objektif utama dalam *marketing* adalah menarik perhatian konsumen. Konsumen harus sadar akan keberadaan produk barang atau jasa yang ditawarkan. Beberapa faktor seperti *headline*, ilustrasi, *layout*, warna, ukuran dari iklan dapat digunakan untuk menarik perhatian dari konsumen. Semua faktor tersebut harus dijadikan bahan pertimbangan bagi seorang *copywriter* sebelum menentukan alat untuk menarik perhatian. Selain itu, media yang dipakai harus berhubungan dengan produk, iklan dan juga target *audience*. Sebuah pesan yang gagal dalam menyampaikan pesan yang dimaksud tidak akan mengalami penjualan yang bagus, faktanya hal tersebut dapat mengurangi pembeli potensial.

h. *Interest* (Ketertarikan)

Langkah kedua dalam menulis sebuah iklan adalah untuk menimbulkan ketertarikan pada customer. Kita mendapatkan perhatian dari customer. Ia melihat iklan yang telah dibuat. Tetapi apabila kita dapat membuat ia tetap tertarik dengan produk kita, kita akan kehilangan customer tersebut. Jadi, kita harus berbicara kepadanya, tentang dia dan tentang masalah serta kebutuhannya. Kita mungkin akan menggunakan kata “kamu” sesering mungkin.

Minat adalah jembatan diantara atensi dan kredibilitas. Ini adalah langkah yang penting. Ada beberapa cara efektif untuk membangun dan mempertahankan minat customer, diantaranya adalah menggunakan karakter kartun, *subheads*, ilustrasi interior, cerita, *charts* dan *tables*.

i. *Desire* (Hasrat)

Untuk menambah hasrat customer, kita perlu menginformasikan kepada pembaca atau penonton manfaat dari produk atau servis yang ditawarkan. Setiap manfaat yang baru dapat menambah keinginan dari customer karena manfaat tersebut berkesinambungan dengan kebutuhan customer. Walaupun hanya satu manfaat yang ditawarkan, tetapi apabila customer mempercayainya dan mengerti kegunaan dari produk tersebut dalam situasi yang dialaminya, maka ia akan membeli atau menggunakan produk atau jasa yang ditawarkan. Inilah mengapa mengetahui dan mengerti semua hal mengenai customer sangatlah penting.

j. *Action* (Aksi)

Kita ingin memotivasi pembaca untuk melakukan sebuah aksi, melakukan sesuatu atau setidaknya setuju dengan kita. Aksi yang dilakukan customer mungkin terjadi secara langsung atau menunggu beberapa saat. Permintaan sebuah aksi dapat dengan gamblang disampaikan seperti : “Datanglah ke toko kami tanggal 15 Mei”. Permintaan juga bisa tersirat dalam konteks (Bovee, 1986:260-262).

3. Metode, Hasil dan Media Perancangan

3.1 Konsep Pesan

3.1.1 Strategi Komunikasi

Perancangan card game ini dibuat menanggapi fenomena yang tengah terjadi di Indonesia, dimana korupsi marak terjadi. Berdasarkan data yang diperoleh yaitu Indonesia berada di peringkat 107 dunia berdasarkan Negara bersih korupsi menunjukkan Indonesia berada pada posisi yang mengkhawatirkan. Media- media seperti berita televisi, artikel di surat kabar juga sering menampilkan tindak pidana korupsi yang tengah terjadi di Indonesia. Berita korupsi yang sempat ramai dibicarakan di media salah satunya adalah tindak korupsi Angelina Sondakh. Ia merupakan anggota partai yang menggemborkan gerakan anti korupsi, dengan slogan “Katakan tidak untuk korupsi”. Masyarakat dapat melihat betapa ironisnya hal tersebut.

Generasi muda dianggap menjadi generasi penerus bangsa yang menjadi tumpuan harapan dari masyarakat agar terciptanya bangsa yang lebih baik. Tetapi sayangnya, tidak semua generasi muda berkelakuan baik. Berdasarkan data yang diperoleh, menunjukkan pelajar masih suka bertindak curang, seperti salah satunya menyontek dalam pelajaran. Padahal tindakan curang adalah salah satu benih- benih korupsi.

Melihat dari psikologi remaja yang memiliki rasa keingintahuan yang besar dan lebih mudah menerima masukan dan pembelajaran melalui hal yang telah terjadi dan juga melalui pembelajaran yang menyenangkan, maka perancangan card game ini dibuat berdasarkan cerita- cerita mengenai seseorang yang tengah berjuang melawan korupsi pemerintahan diharapkan dapat menjadi pembelajaran bagi remaja tersebut. Dengan bermain card game ini, diharapkan remaja dapat terlibat dan merasakan perjuangan dari karakter- karakter dalam card game. Secara tidak langsung card game ini memberikan pengertian dan pembelajaran moral kepada pemainnya.

3.2 Konsep Kreatif

Teori yang digunakan pada card game ini adalah teori AIDA, yaitu *Attention*, *Interest*, *Desire*, dan *Action*.

3.2.1 Attention

Card game ini dirancang menggunakan karakter- karakter yang telah diadaptasi dari karakter yang ada pada karya sastra klasik Cina ”*Shui Hu Zhuan*”. Karakter diadaptasi agar dekat dengan masyarakat Indonesia dan dirancang agar masyarakat Indonesia tidak asing dengan visualisasi karakter. Penggayaan visual *chibi* agar menarik perhatian remaja yang kini menyukai hal- hal dari Jepang seperti anime dan *game*. *Cover packaging* juga dibuat menarik dan merepresentasikan sistem permainan yang dibuat.

3.2.2 Interest

Setelah audience sadar akan keberadaan board game ini, hal selanjutnya yang akan meningkatkan ketertarikan audience terhadap board game ini adalah visualisasi dari card game yang menarik, konten yang menarik yaitu mengangkat fenomena korupsi yang tengah terjadi di Indonesia serta pengadaptasian karya sastra klasik Cina yang bercerita mengenai para pendekar yang memerangi pemerintah yang korup, hal ini sebagai alat motivasi bagi remaja untuk melakukan hal yang sama, yaitu memerangi korupsi dimulai dari dirinya sendiri yaitu mengetahui dan memahami nilai- nilai moral.

3.2.3 Desire

Untuk meningkatkan minat audience terhadap board game ini, audience disuguhkan dengan gameplay yang menarik serta konten yang terdapat dalam board game ini. Cerita yang digunakan merupakan adaptasi dari karya klasik *Shui Hu Zhuan*, sehingga pemain tidak hanya mempelajari bahwa perilaku buruk harus diperangi tetapi juga mengetahui cerita dari salah satu karya klasik terbesar dari Cina.

3.2.4 Action

Audience yang telah menaruh perhatian dan tertarik dengan board game ini akan membeli board game ini. Lalu menikmatinya dengan memainkan *card game* ini bersama teman-temannya.

3.3 Konsep Media

Untuk menentukan media yang tepat, maka dibuatlah studi indicator khalayak sasaran. Dari studi indicator tersebut maka ditemukan media- media apa saja yang tepat dalam perancangan guna penyampaian pesan kepada khalayak.



Gambar kegiatan

Sumber: Dokumentasi Pribadi dan instagram

3.3.1 Strategi Media

3.3.2 Media Utama

Media utama untuk memperlihatkan cerita dari para pendekar melawan pemerintahan yang korup serta perlunya memerangi perilaku buruk yang ada pada diri manusia adalah card game. Dengan media pembelajaran dengan cara bermain diharapkan para remaja lebih tertarik dan lebih meresapi perlunya moral dalam memerangi korupsi. Berdasarkan observasi dari website KPK, kebanyakan modul pembelajaran anti korupsi berupa buku teks, belum ada media pembelajaran anti korupsi menggunakan card game. Card game juga memiliki komponen yang lebih sedikit ketimbang board game, sehingga pemain bisa membawanya kemana-mana dan tentunya harga akan lebih murah dan terjangkau oleh pelajar.

A. Target Audience

Umur : 14- 18 Tahun

Jenis Kelamin : Laki- laki dan Perempuan

Karakteristik lainnya:

1. Menyukai bermain sambil belajar
2. Senang bereksplorasi
3. Senang berkhayal
4. Berkumpul bersama teman
5. Pencarian jati diri
6. Impulse buying

B. Komponen

Terdapat beberapa komponen dalam permainan ini, diantaranya adalah :

1. Kartu Karakter Utama

Pada *card game* ini, terdapat 6 (enam) karakter utama yang dapat dimainkan pemain. Masing- masing 3 (tiga) karakter utama dari sisi baik dan 3 (tiga) karakter utama dari sisi jahat. Kartu dibedakan melalui warna dari sisi belakang kartu, warna putih yang berarti karakter dari sisi baik dan warna hitam yang berarti karakter dari sisi jahat. Kartu karakter utama diberikan pada pemain di awal permainan.

2. Kartu Karakter Pendukung

Selain kartu karakter utama, terdapat kartu karakter pendukung. Kartu ini didapatkan melalui permainan dengan membayar sejumlah *cost* yang tertera pada kartu karakter tersebut, Seperti halnya kartu karakter utama, kartu karakter pendukung dibagi menjadi dua yaitu kartu karakter pendukung sisi baik dan jahat yang dibedakan dari warna sisi belakang dari kartu.

3. Kartu Peristiwa

Kartu peristiwa didapatkan pemain melalui permainan. Terdapat dua macam kartu peristiwa yaitu peristiwa tindak pidana korupsi dan peristiwa yang merepresentasikan nilai anti korupsi.

4. Kartu Sikap

Kartu sikap merupakan kartu yang bisa di pakai oleh karakter sepanjang permainan. Kartu sikap juga terbagi menjadi dua bagian yaitu sikap anti korupsi dan sikap buruk. Kartu ini didapatkan pemain melalui permainan dengan membayar sejumlah *cost* yang tertera pada kartu sikap tersebut. Kartu sikap bisa ditanggalkan oleh pemain lawan dengan cara menyerang karakter tersebut.

5. **Kartu Senjata**
Kartu senjata digunakan untuk menyerang lawan. Setiap putaran pemain hanya dibolehkan menyerang sekali.

C. Peraturan Permainan

Pada permainan ini, masing- masing pemain akan bertarung melawan tim lawannya dan membuat tim sendiri untuk menang. Tim baik akan menyerang tim jahat dan begitu pula sebaliknya. Pada awal permainan masing- masing pemain memiliki 50 poin moral untuk tim baik dan 50 poin immoral untuk tim jahat. Apabila poin tersebut mencapai 0, maka pemain tersebut dinyatakan kalah dan keluar dari permainan. Selain poin moral dan poin immoral, masing- masing pemain memiliki 10 sumber daya yang dipakai untuk menurunkan kartu. Poin sumber daya ini tidak dapat diakumulasikan. Apabila terdapat sisa poin sumber daya pada putaran tersebut, poin sumber daya dianggap hangus. Banyak pemain yang dapat berpartisipasi pada permainan ini adalah 2 sampai 6 pemain. Sebelum memuli permainan, pemain dibagikan kartu karakter utama terlebih dahulu. Langkah selanjutnya adalah :

1. Pemain yang melakukan aksi pertama adalah pemain yang memegang kartu karakter Brama yang selanjutnya secara bergiliran searah jarum jam.
2. Setiap giliran, pemain diperbolehkan mengeluarkan kartu sebanyak sesuai dengan poin sumber daya yang dimiliki kecuali kartu senjata yang hanya boleh dikeluarkan dua kali setiap giliran.
3. Untuk mengeluarkan kartu sikap, kartu peristiwa dan kartu karakter, pemain harus membayar poin sumber daya sesuai dengan yang tertera pada kartu.
4. Untuk menentukan hasil serangan, dibandingkan dari besar serangan pemain yang menyerang dengan besar pertahanan lawan. Apabila serangan lebih besar, maka penyerang menang tetapi apabila lebih kecil maka penyerang kalah. Pemain yang kalah harus membalikan kartu karakternya pada kondisi lelah.
5. Permainan akan berakhir apabila tim lawan telah keluar dari permainan. Misalnya, pemain dengan karakter jahat telah keluar semua dari permainan, maka karakter baik memenangkan permainan.
6. Pada kartu peristiwa terdapat peraturan dan kegunaan lainnya yaitu kartu ini dapat digunakan sebagai serangan untuk lawan. Akan tetapi lawan dapat membatalkan serangan tersebut dengan mengeluarkan kartu tertentu sesuai dengan keterangan dalam kartu. Pemain yang diserang tidak memerlukan poin sumber daya untuk membatalkan serangan tersebut.
7. Fase pemulihan adalah fase dimana pemain menentukan karakter yang akan siap kembali untuk bertarung sedangkan kartu yang tidak dipilih akan masuk kedalam dek K.O.

3.3.3 Media Pendukung

Agar board game dapat di terima dengan baik oleh audience, diperlukan media pendukung dalam distribusi board game tersebut, diantaranya adalah :

A. Poster

Poster merupakan media yang mampu menarik perhatian masyarakat karena biasanya tidak terlalu banyak teks dan lebih mengedepankan gambar. Poster bisa dipasangkan ditempat- tempat yang ramai dikunjungi orang. Poster nantinya akan disebar di kawasan pendidikan, pusat perbelanjaan, pada event- event board game, event- event anti korupsi dan toko buku.

B. X- Banner

X Banner digunakan untuk menarik perhatian dari remaja karena bentuknya yang besar sehingga mudah tertangkap pandangan mata. X Banner akan digunakan saat *launching* produk dan di toko buku.

C. Flyer

Flyer akan disebar pada semua tempat seperti pada lingkungan pendidikan, pusat perbelanjaan, toko buku, event- event dan pusat keramaian lain karena bentuknya kecil dan mudah dibawa kemanapun sehingga efektif untuk menyebarkan ke seluruh kalangan pelajar.

D. Merchandise

Merchandise diperlukan agar *audience* semakin tertarik dengan card game ini dan juga sebagai pengingat akan produk card game.

1. T- Shirt

T-shirt merupakan media yang dapat dipakai secara langsung oleh target sehingga jika dipakai dapat sekaligus menyebarkan informasi kepada orang lain yang belum mengetahui. T-shirt akan dibagikan ketika ada *event*, *workshop* dan seminar.

2. Sticker

Stiker akan langsung diberikan kepada target audience yang dapat ditempel dimana saja.

3. Tote Bag

Tote bag merupakan media yang dapat dipakai secara langsung oleh target sehingga jika dipakai dapat sekaligus menyebarkan informasi kepada orang lain yang belum mengetahui. Tote bag akan dibagikan ketika ada *event*, *workshop* dan seminar.

4. Gantungan kunci dan pin

Gantungan kunci dan pin merupakan media yang dapat dipakai secara langsung oleh target sehingga jika dipakai dapat sekaligus menyebarkan informasi kepada orang lain yang belum mengetahui. T-shirt akan dibagikan ketika ada *event*, *workshop* dan seminar.

3.4 Konsep Visual

3.4.1 Karakter

Karakter yang ada pada card game berdasarkan karakter- karakter yang ada pada kisah klasik *Shui Hu Zhuan*. Karakter akan dibuat dengan pengayaan Jepang yaitu Chibi. Ini dilihat dari fenomena banyaknya kartun- kartun Jepang dan disukai oleh remaja Indonesia. Karakter dalam *Shui Hu Zhuan* juga di ubah menjadi karakter- karakter yang berasal dari Indonesia. Penentuan asal daerah karakter berdasarkan nama julukan karakter atau sifat dari karakter tersebut.

A. Karakter Baik

A.1 Shi Jin/ Nabau

Shi Jin adalah salah satu karakter dalam karya sastra “*Shui Hu Zhuan*”, ia memiliki julukan Sembilan Naga. Dalam perancangan *card game*, karakter ini di adaptasi menjadi Nabau. Karakter ini diceritakan berasal dari Kalimantan karena naga di Indonesia dapat diartikan menjadi ular besar. Kalimantan terkenal dengan ular besarnya yang biasa disebut anakonda. Nama Nabau diambil berdasarkan legenda masyarakat Kalimantan tentang hidupnya seekor ular besar dengan panjang 80 meter dengan kepala naga dan tujuh lubang hidung yang bernama Nabau.



Referensi gambar karakter Shi Jin
Sumber: Dokumentasi Pribadi (Komik Tepi Air)

Sketsa :



Sketsa karakter Shi Jin/ Nabau
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar referensi pakaian adat Kalimantan
Sumber : www.tasya-souvenir.com

A.2 Lu Zhisen/ Bonar

Lu Zhisen adalah salah satu karakter dalam karya sastra “*Shui Hu Zhuan*”, ia memiliki julukan biksu bunga. Dalam perancangan *card game*, karakter ini di adaptasi menjadi Bonar yang berasal dari Batak. Hal ini disesuaikan dengan perangai Bonar yang keras. Nama Bonar diambil karena berarti benar, adil, jujur dan tulus hati.



Referensi gambar karakter Lu Zhisen
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Sketsa karakter Bonar
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar referensi pakaian adat batak
Sumber : rumahpetik.com

A.3 Lin Chong/ Nata Prawira

Lin Chong adalah salah satu karakter dalam karya sastra “*Shui Hu Zhuan*”, Kepala macan tutul. Dalam perancangan *card game*, karakter ini di adaptasi menjadi Nata Prawira yang berasal dari Jawa Barat karena habitat macan tutul ada di Jawa Barat. Nama Nata Prawira diambil karena berarti pemimpin yang teguh.



Gambar referensi karakter lin chong



Gambar sketsa karakter Nata Prawira



Gambar referensi pakaian adat Jawa Barat
Sumber: Indonesiakucenatcenut.blogspot.com

A.4 Zhu Wu/ Datuk Tambo

Zhu Wu adalah salah satu karakter dalam karya sastra “*Shui Hu Zhuan*”, memiliki julukan “Ahli Siasat”. Dalam perancangan *card game*, karakter ini di adaptasi menjadi Datuk Tambo yang berasal dari Minangkabau. Berasal dari Minangkabau karena pada website Mikirbae.com dijelaskan orang Minangkabau dalam menjalankan hidupnya, dituntut untuk selalu memakai akalanya. Tambo adalah karya sastra yang merekam sejarah- sejarah, ini diasosiasikan dengan karakternya yang banyak tahu.



Gambar referensi karakter Zhu Wu
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar sketsa karakter Zhu Wu
Sumber: Dokumentasi Pribadi

A.5 Yang Chun/ Warakas

Dalam permainan ini, karakter diadaptasi menjadi bernama Warakas yang berasal dari Cirebon. Hal ini didasarkan pada julukannya “Ular Belang Putih”. Jenis ular belang putih disebut sebagai ular warakas yang habitatnya di daerah Matanghaji, kecamatan Sumber, Cirebon. Karakter ini memakai atasan dan ikat disekitar pinggangnya sesuai dengan pakaian daerah Cirebon.



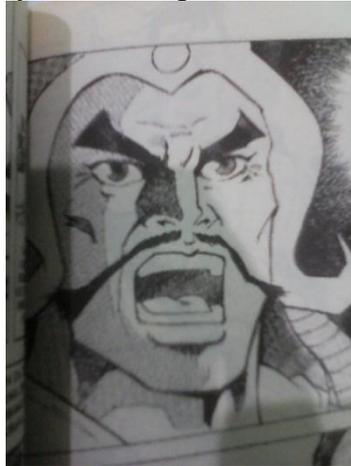
Gambar referensi karakter Yang Chun
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar sketsa karakter Warakas
Sumber: Dokumentasi Pribadi

A.6 Chen Da/ Lamawong

Chen Da dalam permainan ini diadaptasi menjadi Lamawong yang berasal dari Lampung, Sumatera. Hal ini didasarkan pada julukannya “Harimau Melompati Sungai”. Terdapat tiga macam harimau yang terkenal di Indonesia, yaitu Harimau Jawa, Harimau Bali dan Harimau Sumatera. Karakter ini berasal dari Sumatera khususnya Lampung karena karakternya yang keras, sama seperti penggambaran karakter ini dalam komiknya. Lamawong berarti harimau dalam bahasa Lampung.



Gambar referensi karakter Chen Da
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar sketsa karakter Lamawong
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar referensi pakaian adat lampung
Sumber : kebudayaanindonesia-melda.blogspot.com

A.7 Li Zhong/ Bagiya

Li Zhong pada permainan ini diadaptasi menjadi Bagiya yang berasal dari Jawa. Hal ini didasarkan pada julukannya “Pendekar Melawan Harimau”. Karakter ini memakai ikat kepala yang merupakan pakaian adat dari Jawa.



Gambar referensi karakter Li Zhong
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar sketsa karakter Bagiya
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar referensi pakaian adat Jawa
Sumber : www.sewakostumanak.com

A.8 Sun Erniang/ Ni Dueg

Sun Erniang dalam permainan ini diadaptasi menjadi Ni Dueg yang berasal dari Bali. Hal ini didasarkan pada julukannya “Yaksha Betina”. Yaksha merupakan makhluk mitologi Hindu dan Bali merupakan tempat dengan pengaruh Hindu terbesar di Indonesia. Karakter ini memakai pakaian dan hiasan bunga di rambut seperti perempuan Bali. Nama Ni Dueg berasal dari kata Dueg yang berarti pintar dalam bahasa Bali.



Gambar referensi karakter Sun Erniang

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar sketsa karakter Ni Dueg

Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar referensi pakaian adat Bali

Sumber: kebudayaanindonesia.net

A.9 Hu San Niang/ Ola

Hu San Niang pada permainan ini diadaptasi menjadi Ola yang berasal dari Makassar. Pada website mikirbae.com dijelaskan bahwa Suku Bugis Makassar dikenal penaik darah, suka mengamuk dan mau mati untuk sesuatu perkara. Hal ini serupa dengan karakter Hu San Niang yang digambarkan berani mati.



Gambar referensi karakter Hu San Niang
Sumber : img.photobucket.com



Gambar sketsa karakter Ola
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar referensi pakaian adat Bugis
Sumber : syiarfm.weebly.com

A.10 Gu Dasao/ Marlana

Gu Dasao dalam permainan ini diadaptasi menjadi Marlana yang berasal dari Madura. Madura, menurut penelitian A. Latief Wiyata, dosen FISIP Universitas Jember, memang memiliki karakteristik sosial budaya (sosbud) khas yang dalam banyak hal tidak dapat disamakan dengan karakteristik sosbud masyarakat etnik lain. Suatu realitas yang tidak perlu dipungkiri bahwa karakteristik sosbud Madura cenderung dilihat orang luar lebih pada sisi yang negatif. Pandangan itu berangkat dari anggapan bahwa karakteristik (sikap dan perilaku) masyarakat Madura itu mudah tersinggung, gampang curiga kepada orang lain, temperamental atau gampang marah, pendendam serta suka melakukan tindakan kekerasan. Bahkan, bila orang Madura dipermalukan, seketika itu juga ia akan menuntut balas atau menunggu kesempatan lain untuk melakukan tindakan balasan (www.mikirbae.com). Gu Dasao memiliki inisiatif tinggi dalam hal merencanakan pembunuhan yang kejam dan saat melakukan serangan. Ia juga memukuli suaminya saat ia sedang marah.



Gambar sketsa karakter Marlana

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar referensi pakaian adat Madura

Sumber: www.google.com

B. Karakter Jahat



Gambar referensi pakaian adat Indonesia
Sumber : www.pinterest.com

B.1 Gao Qiu/ Brama

Gao Qiu dalam permainan ini diadaptasi menjadi Brama. Brama berarti penguasa dan pemaarah.



Gambar sketsa karakter Brama
Sumber: Dokumentasi Pribadi

B.2 Tong Guan/ Ahengkara

Tong Guan dalam permainan ini diadaptasi menjadi Ahengkara yang berarti nafsu jahat dalam bahasa Sansekerta.



Gambar sketsa karakter Ahengkara
Sumber: Dokumentasi Pribadi

B.3 Cai Jing/ Saraga

Cai Jing dalam permainan ini diadaptasi menjadi Saraga yang berarti Dikuasai nafsu dalam bahasa Sansekerta.



Gambar sketsa karakter Saraga
Sumber : Dokumentasi Pribadi

B.4 Jagal Zheng/ Jagal Arda

Jagal Zheng dalam permainan ini diadaptasi menjadi Jagal Arda yang berarti nafsu, serakah dalam bahasa Sansekerta.



Gambar sketsa karakter Jagal Arda
Sumber: Dokumentasi Pribadi

B.5 Tuan Muda Gao/ Raga

Tuan muda Gao dalam permainan ini diadaptasi menjadi Raga yang berarti nafsu dalam bahasa Sansekerta.



Gambar sketsa Raga
Sumber: Dokumentasi Pribadi

B.6 Pan Jilian/ Kirana

Pan Jilian dalam permainan ini diadaptasi menjadi Kirana yang berarti sinarnya cantik dan molek dalam bahasa Sansekerta.

B.7



Gambar sketsa Kirana
Sumber: Dokumentasi Pribadi

B.8 Nyonya Wong/ Nyonya Osta

Nyonya Wang pada permainan ini diadaptasi menjadi Nyonya Osta yang berarti bibir dalam bahasa Sansekerta. Nyonya Osta ini adalah karakter yang senang bergunjing.



Gambar sketsa Nyonya Osta
Sumber: Dokumentasi Pribadi

B.9 Pan Qiaoyun/ Ogha

Pan Qiaoyun dalam permainan ini diadaptasi menjadi Ogha yang berarti wanita yang kasmaran dalam bahasa Sansekerta, hal ini diambil dari kisah Pan Qiaoyun yang selingkuh dengan kekasihnya.



Gambar sketsa karakter Ogha
Sumber: Dokumentasi Pribadi

3.4.2 Sikap

A. Sikap Baik

A.1 Kejujuran

Jujur bisa ditandakan dengan tangan yang terbuka.



Gambar sketsa sikap jujur
Sumber: Dokumentasi Pribadi

A.2 Kepedulian

Peduli terhadap sesama disimbolkan dengan tangan terbuka menawarkan pertolongan.



Gambar sketsa sikap peduli
Sumber: Dokumentasi pribadi

A.3 Kemandirian

Lambang dari kemandirian adalah burung Maleo karena dari lahir burung Maleo hidup sendiri.



Gambar referensi burung Maleo
Sumber: gosipgambar.blogspot.com



Gambar sketsa burung Maleo
Sumber : Dokumentasi Pribadi

A.4 Kedisiplinan

Disiplin adalah tepat waktu. Jampasir melambangkan waktu.



Gambar sketsa sikap disiplin
Sumber : Dokumentasi pribadi

A.5 Tanggung Jawab

Tanggung Jawab menerima resiko yang ada, tidak menyalahkan orang lain.



Gambar sketsa sikap tanggung jawab
Sumber: Dokumentasi Pribadi

A.6 Kerja Keras

Terus berusaha tanpa menyerah.



Gambar sketsa sikap kerja keras
Sumber : Dokumentasi Pribadi

A.7 Kesederhanaan

Melati adalah lambing dari kesederhanaan.



Gambar sketsa sikap sederhana
Sumber : Dokumentasi Pribadi

A.8 Keberanian



Gambar sketsa sikap berani
Sumber : Dokumentasi Pribadi

A.9 Keadilan

Dewi Themis adalah lambang dari keadilan.



Gambar sketsa sikap adil
Sumber : Dokumentasi Pribadi

B. Sikap Jahat

B.1 Bohong



Gambar sketsa sikap bohong
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Digambarkan tangan yang tertutup berarti menutup- nutupi sesuatu dan mulut yang tidak rapi.

B.2 Tak Acuh



Gambar sketsa sikap tak acuh
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Tangan yang dilipat menunjukkan ia tidak mau terbuka dengan lingkungan sekitar dan ekspresi muka yang tidak senang dengan keadaan sekitarnya.

B.3 Tidak Mandiri



Gambar sketsa sikap tidak mandiri
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Tangan yang dipegang tidak menunjukkan usaha menunjukkan orang tersebut bergantung dengan orang lain tanpa usaha dari dirinya sendiri.

B.4 Tidak Disiplin



Gambar sketsa sikap tidak disiplin
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Digambarkan dengan orang yang lepas dari ikatan tali yaitu orang yang lepas dari aturan.

B.5 Tidak Tanggung Jawab



Gambar sketsa sikap tidak tanggung jawab
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Orang yang lari dari tanggung jawab.

B.6 Malas



Gambar sketsa sikap malas
Sumber: Dokumentasi pribadi

B.7 Berlebihan



Gambar sketsa sikap berlebihan

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Berlebihan memakai aksesoris, memamerkan kekayaan.

B.8 Takut



Gambar sketsa sikap takut

Sumber: Dokumentasi Pribadi

B.9 Tidak Adil



Gambar sketsa sikap tidak adil

Sumber: Dokumentasi Pribadi

3.4.3 Peristiwa

A. Peristiwa Baik

A.1 Lawan Korupsi



Gambar sketsa menjaga amanah
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Tidak menggunakan kesempatan untuk korupsi.

A.2 Mencari Bukti



Gambar sketsa mencari bukti
Sumber: Dokumentasi Pribadi

A.3 Konfrontasi



Gambar sketsa konfrontasi

Sumber: Dokumentasi Pribadi

A.4 Menangkap Penjahat



Gambar sketsa menangkap penjahat
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Menangkap pelaku kejahatan dalam kasus ini adalah mencuri.

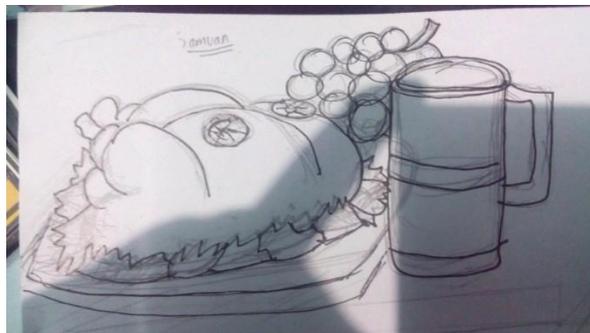
A.5 Hapus Fitnah (Menolong Sesama)



Gambar sketsa menolong sesama
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Dengan memperbanyak menolong sesama rumor negative akan hilang di masyarakat.

A.6 Balas Budi



Gambar sketsa balas budi
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Tidak menerima gratifikasi yang diberikan.

B. Peristiwa Jahat



Gambar referensi peristiwa buruk
Sumber: Dokumentasi Pribadi

B.1 Korupsi



Gambar sketsa korupsi
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Mengambil uang secara diam- diam, tidak menjalankan amanah.

B.2 Suap



Gambar sketsa suap
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Memberikan uang kepada petinggi Negara agar dilancarkan urusannya.

B.3 Penggelapan



Gambar sketsa penggelapan
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Penghancuran barang bukti.

B.4 Pemerasan



Gambar sketsa pemerasan
Sumber: Dokumentasi Pribadi

B.5 Curang (Mencuri)



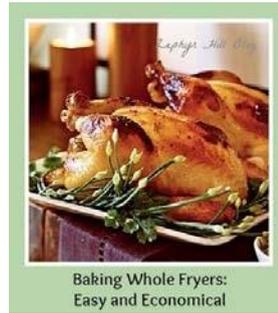
Gambar sketsa mencuri
Sumber: Dokumentasi Pribadi

B.6 Bantuan Kepentingan Dalam Pengadaan (Fitnah)

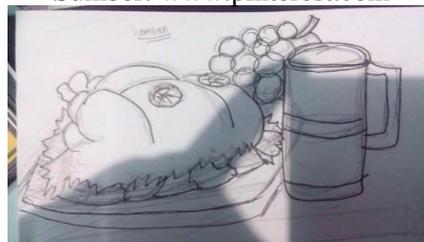


Gambar sketsa fitnah
Sumber: Dokumentasi Pribadi

B.7 Gratifikasi (Jamuan)



Gambar referensi jamuan
Sumber: www.pinterest.com



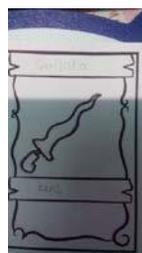
Gambar sketsa jamuan
Sumber: Dokumentasi Pribadi

3.4.4 Senjata



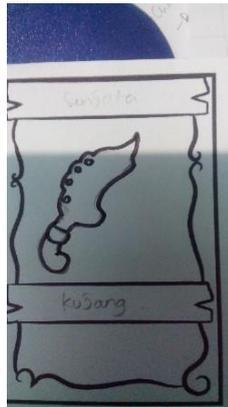
Gambar referensi senjata
Sumber: www.google.com

A. Keris



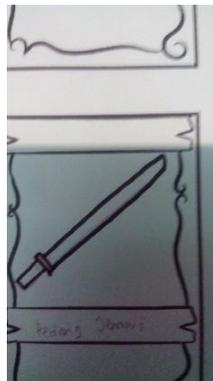
Gambar sketsa keris
Sumber: Dokumentasi Pribadi

B. Kujang



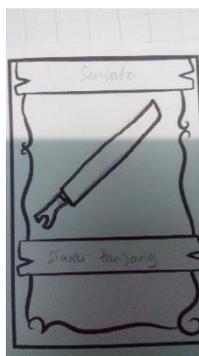
Gambar sketsa kujang
Sumber: Dokumentasi Pribadi

C. Pedang Jenawi



Gambar sketsa pedang jenawi
Sumber: Dokumentasi Pribadi

D. Siwar Panjang



Gambar sketsa siwar panjang
Sumber: Dokumentasi Pribadi

3.5 Hasil Perancangan

3.5.1 Logo



Nama permainan adalah Tarung Bhinneka. Terdapat dua suku kata yaitu Tarung dan Bhinneka. Tarung diambil karena sistem permainan *card game* ini adalah pertarungan. Sedangkan Bhinneka diambil dari slogan Indonesia yaitu Bhinneka Tunggal Ika. Bhinneka berarti bermacam- macam, seperti karakter dalam permainan ini yang bermacam- macam asalnya.

3.5.2 Karakter

A. Karakter Baik



Gambar Karakter Baik
Sumber: Dokumentasi Pribadi

B. Karakter Jahat



Gambar karakter jahat
Sumber: Dokumentasi Pribadi

3.5.3 Sikap

A. Sikap Baik



Gambar sikap baik
Sumber: Dokumentasi Pribadi

B. Sikap Jahat



Gambar sikap jahat
Sumber: Dokumentasi Pribadi

3.5.4 Peristiwa

A. Peristiwa Baik



Gambar peristiwa baik
Sumber: Dokumentasi Pribadi

B. Peristiwa Buruk



Gambar peristiwa buruk
Sumber: Dokumentasi Pribadi

3.5.5 Senjata



Gambar senjata
Sumber: Dokumentasi Pribadi

3.5.6 Peraturan Permainan



Gambar aturan main
Sumber: Dokumentasi pribadi

3.5.7 Media Pendukung

a. Tote Bag



Gambar aplikasi tote bag
Sumber: Dokumentasi Pribadi

b. Kaos



Gambar aplikasi kaos
Sumber: Dokumentasi Pribadi

c. Sticker



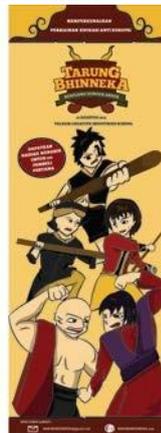
Gambar aplikasi sticker
Sumber: Dokumentasi Pribadi

d. Gantungan Kunci dan Pin



Gambar aplikasi gantungan kunci dan sticker
Sumber: Dokumentasi Pribadi

e. X- banner



Gambar X- Banner
Sumber: Dokumentasi Pribadi

a. Play Mat



Gambar Play Mat
Sumber: Dokumentasi Pribadi

b. Packaging



Gambar Packaging
Sumber: Dokumentasi Pribadi

4. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam perancangan *card game* adaptasi dari karya sastra klasik Cina “*Shui Hu Zhuan*” sebagai media pendidikan anti korupsi, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- a. Maraknya korupsi yang terjadi di dunia dan di Indonesia.
- b. Generasi muda yang telah melakukan tindak korupsi.
- c. Kurangnya kesadaran dan pengetahuan remaja mengenai korupsi.
- d. Kurangnya media pembelajaran anti korupsi yang menarik.
- e. Karya sastra *Shui Hu Zhuan* mampu merepresentasikan fenomena yang sedang terjadi serta mampu dijadikan inspirasi untuk memotivasi generasi muda untuk berjuang melawan kezaliman (pemerintahan yang korup).
- f. Industri *card game* yang tengah meningkat dan juga diminati oleh masyarakat. Bahkan munculnya kegiatan bermain bareng dan kafe *board game* dan *card game*.
- g. Remaja senang belajar sambil bermain, membuat pelajaran mudah diterima dengan baik.

Berdasarkan kesimpulan diatas , maka penulis mencoba membuat satu alternatif yang dapat digunakan oleh remaja sebagai media pembelajaran anti korupsi yaitu berupa *card game* yang menarik.

Berdasarkan simpulan diatas penulis berharap :

1. Kepada generasi muda agar mengetahui sikap yang harus dimiliki agar terhindar dari tindak korupsi.
2. Memiliki kesadaran apabila melakukan hal yang salah.
3. Perancangan *card game* ini masih terdapat banyak kekurangan, terutama sistem permainan yang benar- benar membekas di pikiran remaja.
4. Masih sedikitnya media pembelajaran anti korupsi diharapkan dapat menumbuhkan minat bagi perancang *card game* lainnya untuk membuat variasi lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Alwisol. *Psikologi Kepribadian*. Malang: Ummpress.
- [2] Andi Hamzah, 1984, Pengusutan Perkara Krirninal Melalui Sarana Teknik Dan Sarana Hukum, Ghalia Indonesia, Jakarta
- [3] Bovee, G. L. 1986. *Contemporary Advertising*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media
- [4] Creswell, J. 2007. *Qualitative Inquiry & Research Design: Choosing Among Five Approaches, 2nd ed.* California : Sage Publication.
- [5] Dameria, Anne. 2007. *Color Basic Panduan Dasar Warna untuk Desainer dan industri Grafika*. Jakarta : Link Match Graphic.
- [6] Fahmi, Irham. 2013. *Analisis Laporan Keuangan*. Bandung: Alfabeta
- [7] Frascara, Jorge. 2004. *Communication Design: Principles, Methods, and Practice*. New York: Allworth Press.
- [8] Kusrianto, Adi. 2006. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- [9] Kottler, Phillip dan Armstrong, Garry. 2008. *Prinsip-prinsip pemasaran, jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- [10] Lubis, Mochtar. 2012. *Manusia Indonesia*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor.
- [11] Lubis, Mochtar dan James Scoot. 1905. *Bunga Rampai Korupsi*. Jakarta : LP3IS.
- [12] Marks, Terry. 2009. *Color Harmony Compendium*. Beverly : Rockport Publishers.
- [13] McGonigal, Jane. 2011. *Reality Is Broken*. New York : Penguin Press.
- [14] Purwanto, Djoko. 2006. *Komunikasi Bisnis*. Jakarta: Erlangga.
- [15] Rangkuti, Freddy. 2009. *Strategi Promosi yang Kreatif*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- [16] Rustan, Surianto. 2008. *Layout, dasar dan penerapan*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- [17] Samad, Dr. Ahmad. 2014. *Pemberantasan Tindak Pidana Korupsi*. Jakarta: Penerbit Ghalia Indonesia.
- [18] Shi Nai`an. 2009. *Tepi Air*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- [19] Sihombing, Danton. 2003. *Tipografi dalam desain*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- [20] Soeherman, Bonnie dan Adhicipta R. Wirawan. 2009. *Mastering Chibi Character*. Jakarta: Gramedia.
- [21] Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagat Art House.
- [22] Supriyono, Rahkmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- [23] Wibowo, Ibnu T. 2013. *Belajar Desain Grafis*. Yogyakarta : Buku Pintar.