

**PERANCANGAN *CARD GAME*
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
BAHASA JAWA *KRAMA ALUS* UNTUK
REMAJA AWAL**



PENCIPTAAN

Oleh:

Theo Fredika Saputra

NIM 1812513024

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2023**

PERANCANGAN *CARD GAME*
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
BAHASA JAWA *KRAMA ALUS* UNTUK
REMAJA AWAL



PENCIPTAAN

Oleh:

Theo Fredika Saputra

NIM 1812513024

Tugas Akhir ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual
2023

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

**PERANCANGAN *CARD GAME* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
BAHASA JAWA *KRAMA ALUS* UNTUK REMAJA AWAL** diajukan oleh
Theo Fredika Saputra, NIM 1812513024, Program Studi Desain Komunikasi
Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 14
Juni 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

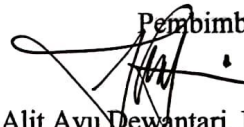
Pembimbing I



Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn.

NIP 19810412 200604 1 004 / NIDN 0012048103

Pembimbing II



Alit Ayu Dewantari, M.Sn.

NIP. 19890613 202012 2 013 / NIDN 0013068909

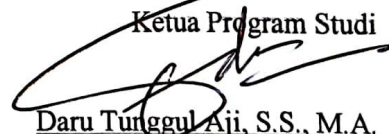
Cognate/Anggota



Drs. M. Umar Hadi, M.Sn.

NIP 19580824 198503 1 001 / NIDN 0024085801

Ketua Program Studi



Daru Tunggul Aji, S.S., M.A.

NIP 19870103 201504 1 002 / NIDN 0003018706

Ketua Jurusan



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP 19770315 200212 1 005 / NIDN 0015037702



Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Prof. Dr. Triandus Raharjo, M.Hum.

NIP 19691108 199303 1 001 / NIDN 0008116906

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Theo Fredika Saputra

NIM : 1812513024

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan ini saya menyatakan bahwa seluruh materi dalam perancangan saya yang berjudul **PERANCANGAN CARD GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JAWA KRAMA ALUS UNTUK REMAJA AWAL**, yang dibuat untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Karya ini sepenuhnya hasil pemikiran saya dan belum pernah diajukan oleh pihak lain. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab tanpa paksaan dari pihak mana pun.

Yogyakarta, 5 Juni 2023

Yang membuat pernyataan,

Theo Fredika Saputra

NIM 1812513024

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Theo Fredika Saputra

NIM : 1812513024

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Demi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang Desain Komunikasi Visual, dengan ini saya memberikan karya perancangan saya yang berjudul **PERANCANGAN *CARD GAME* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JAWA *KRAMA ALUS* UNTUK REMAJA AWAL**, kepada ISI Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelola dalam pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk keperluan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya

Yogyakarta, 5 Juni 2023

Yang membuat pernyataan,

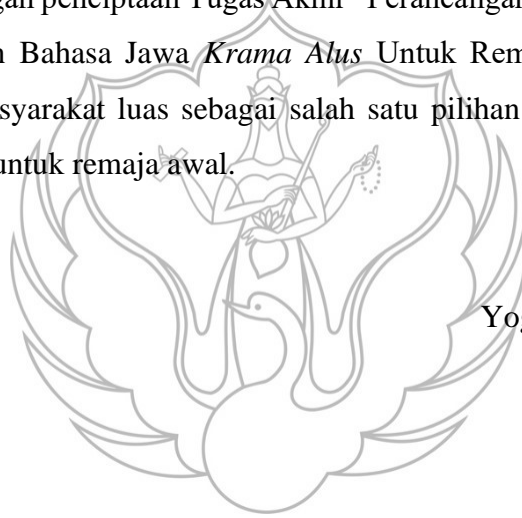
Theo Fredika Saputra

NIM 1812513024

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan karunianya sehingga Tugas Akhir Perancangan dengan judul “Perancangan *Card Game* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jawa *Krama Alus* Untuk Remaja Awal” ini dapat diselesaikan dengan lancar. Tugas Akhir Perancangan ini dibuat guna memenuhi syarat menyelesaikan studi pada jenjang pendidikan S1 program studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Semoga dengan penciptaan Tugas Akhir “Perancangan *Card Game* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jawa *Krama Alus* Untuk Remaja Awal” ini dapat bermanfaat bagi masyarakat luas sebagai salah satu pilihan media pembelajaran bahasa Jawa krama untuk remaja awal.



Yogyakarta, 5 Juni 2023

Theo Fredika Saputra

NIM 1812513024

UCAPAN TERIMA KASIH

Terselesaikannya perancangan Tugas Akhir ini merupakan hasil dari bantuan berbagai pihak, baik berupa nasihat, dukungan, maupun doa kepada penulis selama proses perancangan ini berlangsung. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan rahmat yang dilimpahkan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik.
2. Bapak Prof. Dr. Drs. Timbul Raharjo, M.Hum. selaku Rektor ISI Yogyakarta
3. Bapak Prof. Dr. Drs. Timbul Raharjo, M.Hum. sebagai Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta
4. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta
5. Bapak Daru Tunggal Aji, S.S., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta
6. Bapak Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I yang telah bersedia membimbing dan memberikan nasihat dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
7. Ibu Alit Ayu Dewantari, M.Sn. Selaku Dosen Pembimbing II atas kesabarannya dalam bimbingan dan semangatnya selama penyusunan Tugas Akhir.
8. Bapak FX. Widyatmoko, S.Sn., M.Sn. selaku dosen wali yang telah membantu dalam mendampingi selama masa perkuliahan.
9. Bapak Drs. H. M. Umar Hadi, M.Sn. yang turut memberikan masukan dalam penyelesaian Tugas Akhir.
10. Seluruh dosen Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta atas ilmu yang telah diberikan selama perkuliahan.
11. Bapak dan Ibu yang memberikan dukungan tak henti-henti selama proses pengerjaan Tugas Akhir.

12. Salma, Tika, Bima, Nafi, Nicky, Ikhsan, dan Beqo yang menjadi teman seperjuangan dalam menjalankan perkuliahan ini.
13. Teman-teman angkatan Prau Layar DKV ISI Yogyakarta 2018.
14. Seluruh pihak yang terlibat dalam proses penyusunan Tugas Akhir yang belum dapat disebutkan satu persatu.



ABSTRAK

PERANCANGAN *CARD GAME* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JAWA *KRAMA ALUS* UNTUK REMAJA AWAL

Oleh : Theo Fredika Saputra

NIM 1812513024

Bahasa Jawa merupakan bahasa daerah yang paling banyak dituturkan di Indonesia. Meskipun demikian, ragam bahasa Jawa *krama* semakin terancam kelestariannya. Berbagai penelitian menunjukkan penurunan kualitas dan kuantitas penutur bahasa Jawa *krama* di daerah penutur bahasa Jawa, khususnya pada generasi muda. Keberlangsungan ragam bahasa *krama* menjadi penting, tidak hanya sebagai salah satu warisan budaya, namun juga sebagai salah satu cara bagi generasi muda untuk belajar unggah-ungguh atau sopan santun kepada orang tua. Faktor-faktor yang melatarbelakangi menurunnya penggunaan bahasa Jawa *krama* beragam, mulai dari keluarga dan lingkungan yang tidak membiasakan anak untuk berbahasa *krama*, anak yang takut salah ketika menggunakan bahasa *krama*, adanya anggapan bahwa bahasa *krama* sukar dipelajari, hingga kurangnya pilihan media pembelajaran bahasa *krama* yang menarik.

Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode analisis 5W+1H. Metode ini dinilai dapat memetakan data secara rinci dan tepat sasaran. Tahapan yang dilakukan dalam perancangan ini terdiri dari penyusunan ide, pengumpulan data, identifikasi dan analisis data, *rough layout*, gambar ilustrasi, tata letak, uji coba permainan pada target perancangan, revisi, dan *finishing*.

Card game menjadi media yang dianggap sesuai dalam menjawab permasalahan yang muncul dalam pembelajaran bahasa Jawa *krama* untuk remaja awal. *Card game "Uri-Uri"* memungkinkan adanya partisipasi aktif, baik antar pembelajar maupun antara pembelajar dan pengajar, memberikan kesempatan kepada pembelajar untuk berlatih langsung mengucapkan kata-kata yang ada yang ditemui selama permainan berlangsung dengan pembelajar lainnya, serta dapat menyesuaikan tingkat kesulitan sesuai dengan kemampuan masing-masing pembelajar. Hasil perancangan berupa *card game "Uri-Uri"* yang terdiri dari 56 kata kerja yang biasa digunakan sehari-hari oleh target perancangan. *Card game "Uri-Uri"* dimaksudkan untuk melatih remaja untuk menggunakan bahasa Jawa *krama* ketika berkomunikasi dengan orang tua. Karena sifat *card game* yang praktis, portabel, dan relatif terjangkau, pembelajaran dengan *card game* dapat digunakan untuk sekolah, komunitas belajar, hingga sebagai media rekreasi-edukasi dalam keluarga.

Perancangan *card game* media pembelajaran bahasa Jawa *krama* bagi remaja awal ini dimaksudkan untuk membantu remaja awal dalam memperluas kosakata bahasa Jawa *krama* sehingga remaja dapat berkomunikasi dengan orang yang lebih tua dengan menggunakan bahasa Jawa yang tepat, yakni bahasa Jawa *krama*.

Kata kunci : *card game*, budaya, bahasa, Jawa, desain game

ABSTRACT

THE DESIGN OF CARD GAME AS BASA JAWA KRAMA ALUS EDUCATIONAL MEDIA FOR EARLY ADOLESCENT

By : Theo Fredika Saputra
1812513024

Javanese is the most widely spoken regional language in Indonesia. Nevertheless, the variety of Javanese krama is increasingly under threat. Various studies have shown a decline in the quality and quantity of Javanese krama speakers in Javanese speaking areas, especially among the younger generation. The continuity of the variety of krama languages is important, not only as a cultural heritage, but also as a way for the younger generation to learn courtesy to their parents. Factors behind the decline in the use of Javanese krama vary, ranging from families and environments that do not accustom children to speaking krama, children who are afraid of making mistakes when using krama language, the presumption that krama language is difficult to learn, to a lack of choices of learning media for krama language interesting.

The method used in this design is the 5W+1H analysis method. This method is considered to be able to map data in detail and on target. The stages carried out in this design consist of preparing ideas, collecting data, identifying and analyzing data, rough lay outing, illustrations, lay outing, game trials on target audience, revisions, and finishing.

Card games are media that are considered appropriate in answering problems that arise in learning Javanese krama for early adolescents. The "Uri-Uri" card game encourages the participants to be active, motivates students to directly practice pronouncing existing words encountered during the game with other students, and adjust the level of difficulty according to the ability of each learner. The result of the design is a card game "Uri-Uri" which consists of 56 verbs that are used daily by the target audience. The card game "Uri-Uri" is intended to train teenagers to use Javanese manners when communicating with their parents. Due to the practical, portable, and relatively affordable nature of card games, learning with card games can be used for schools, learning communities, and as a recreational-educational medium within the family.

The design of a card game learning media for Javanese krama for early adolescents is intended to assist early adolescents in expanding their Javanese krama vocabulary so that youth can communicate with older people using the proper Javanese language, namely Javanese krama.

Keywords : card game, culture, language, Javanese, game design

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	ii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Perancangan	3
D. Batasan Masalah.....	4
E. Manfaat Perancangan	4
F. Definisi Operasional.....	5
G. Metode Perancangan	5
H. Metode Analisis Data	6
I. Skematika Perancangan	8
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA.....	9
A. Landasan Teori.....	9
1. Bahasa Jawa	9
2. Media Pembelajaran	12
3. Card Game.....	15
4. Remaja.....	23
5. Tinjauan Visual	28
B. Identifikasi Data	36
1. Penggunaan Bahasa Jawa	36
2. Penggunaan Bahasa Jawa	38
C. Analisis Data	41

D. Kesimpulan Analisis Data.....	42
BAB III KONSEP PERANCANGAN.....	44
A. Konsep Kreatif	44
1. Tujuan Kreatif	44
2. Strategi Kreatif	45
3. Program Kreatif.....	49
B. Konsep Media	61
1. Media Utama	61
2. Media Pendukung.....	62
C. Alur Kerja.....	64
BAB IV PROSES DESAIN.....	66
A. Data Visual.....	66
1. Referensi Karakter.....	66
2. Palet Warna	69
3. Tipografi.....	70
B. Proses Visualisasi Desain.....	71
1. Desain Logo	71
2. Desain Karakter.....	73
3. Desain Kartu.....	76
4. Ilustrasi Kartu	77
5. Media Pendukung.....	105
BAB V PENUTUP.....	110
A. Kesimpulan	110
B. Saran.....	111
DAFTAR PUSTAKA.....	112
LAMPIRAN.....	115

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Permainan Kartu Language Guardians III	22
Gambar 2.2	Permainan Kartu Stuff That!	23
Gambar 2.3	Contoh ilustrasi realis	29
Gambar 2.4	Contoh ilustrasi karikatur	29
Gambar 2.5	Contoh ilustrasi dekoratif	30
Gambar 2.6	Contoh ilustrasi kartun	30
Gambar 2.7	Contoh tipografi <i>serif</i>	33
Gambar 2.8	Contoh tipografi <i>sans serif</i>	33
Gambar 2.9	Contoh tipografi <i>script</i>	34
Gambar 2.10	Contoh tipografi dekoratif	34
Gambar 3.1	Diagram usia <i>audience</i> berdasarkan kuesioner	45
Gambar 3.2	Diagram domisili <i>target audience</i>	45
Gambar 3.3	Diagram penguasaan bahasa <i>target audience</i>	46
Gambar 3.4	Diagram penguasaan bahasa Jawa krama <i>target audience</i> ...	46
Gambar 3.5	<i>Mindmap</i> pembagian kartu permainan	51
Gambar 3.6	Sketsa layout dan mekanisme awal kartu	52
Gambar 3.7	Ilustrasi karakter oleh Marie Vanderbemden	59
Gambar 3.8	Japan Summer 2018 oleh Amelicart	60
Gambar 3.9	Ilustrasi Karakter oleh Michele Massagli	60
Gambar 4.1	Referensi remaja laki-laki	66
Gambar 4.2	Referensi remaja laki-laki	66
Gambar 4.3	Referensi remaja perempuan	67
Gambar 4.4	Referensi ibu	67
Gambar 4.5	Referensi ibu	67
Gambar 4.6	Referensi ibu	68
Gambar 4.7	Referensi bapak	68
Gambar 4.8	Referensi bapak	68
Gambar 4.9	Referensi nenek	69
Gambar 4.10	Referensi nenek	69
Gambar 4.11	Palet warna yang digunakan	70

Gambar 4.12	<i>Typeface</i> Marko One	70
Gambar 4.13	<i>Typeface</i> Quicksand	71
Gambar 4.14	Sketsa Logo “Uri-Uri”	71
Gambar 4.15	Opsi 1 Logo “Uri-Uri”	72
Gambar 4.16	Opsi 2 Logo “Uri-Uri”	72
Gambar 4.17	Sketsa karakter Wuri	73
Gambar 4.18	Sketsa karakter Riu.....	73
Gambar 4.19	Sketsa karakter Bapak	74
Gambar 4.20	Sketsa karakter Ibu	74
Gambar 4.21	Sketsa karakter Simbah	75
Gambar 4.22	Desain final karakter “Uri-Uri”	75
Gambar 4.23	Sketsa layout kartu “Uri-Uri”	76
Gambar 4.24	Layout final <i>card game</i> “Uri-Uri”	76
Gambar 4.25	Sketsa ilustrasi kartu nomor 1-7 warna merah.....	77
Gambar 4.26	Sketsa ilustrasi kartu nomor 8-14 warna merah.....	78
Gambar 4.27	Desain final kartu nomor 1-4 warna merah.....	79
Gambar 4.28	Desain final kartu nomor 5-7 warna merah.....	80
Gambar 4.29	Desain final kartu nomor 8-11 warna merah.....	81
Gambar 4.30	Desain final kartu nomor 12-14 warna merah.....	82
Gambar 4.31	Sketsa ilustrasi kartu nomor 1-7 warna kuning.....	83
Gambar 4.32	Sketsa ilustrasi kartu nomor 8-14 warna kuning.....	84
Gambar 4.33	Desain final kartu nomor 1-4 warna kuning.....	85
Gambar 4.34	Desain final kartu nomor 5-7 warna kuning.....	86
Gambar 4.35	Desain final kartu nomor 8-11 warna kuning.....	87
Gambar 4.36	Desain final kartu nomor 12-14 warna kuning.....	88
Gambar 4.37	Sketsa ilustrasi kartu nomor 1-7 warna hijau	89
Gambar 4.38	Sketsa ilustrasi kartu nomor 8-14 warna hijau	90
Gambar 4.39	Desain final kartu nomor 1-4 warna hijau.....	91
Gambar 4.40	Desain final kartu nomor 5-7 warna hijau.....	92
Gambar 4.41	Desain final kartu nomor 8-11 warna hijau.....	93
Gambar 4.42	Desain final kartu nomor 12-14 warna hijau.....	94
Gambar 4.43	Sketsa ilustrasi kartu nomor 1-7 warna biru.....	95

Gambar 4.44	Sketsa ilustrasi kartu nomor 8-14 warna biru.....	96
Gambar 4.45	Desain final kartu nomor 1-4 warna biru	97
Gambar 4.46	Desain final kartu nomor 5-7 warna biru	98
Gambar 4.47	Desain final kartu nomor 8-11 warna biru	99
Gambar 4.48	Desain final kartu nomor 12-14 warna biru	100
Gambar 4.49	Sketsa layout <i>power card</i>	101
Gambar 4.50	Sketsa ilustrasi <i>power card</i>	101
Gambar 4.51	Desain final <i>power card</i>	102
Gambar 4.52	Sketsa bentuk token permainan.....	103
Gambar 4.53	Desain final token permainan.....	103
Gambar 4.54	Pola kemasan <i>card game</i>	104
Gambar 4.55	Desain final kemasan <i>card game</i>	104
Gambar 4.56	Desain buku panduan <i>card game</i>	105
Gambar 4.57	Desain media pendukung <i>note book</i>	105
Gambar 4.58	Desain media pendukung <i>puzzle</i>	106
Gambar 4.59	Desain media pendukung kaos.....	106
Gambar 4.60	Desain media pendukung <i>sticker</i>	107
Gambar 4.61	Desain media pendukung poster	107
Gambar 4.62	Desain media pendukung katalog	108
Gambar 4.63	Desain halaman judul GSM	108
Gambar 4.64	Desain halaman isi GSM.....	109

DAFTAR TABEL

Gambar 2.2	Tabel daftar <i>action card</i> dan efek dalam permainan UNO ...	21
Gambar 2.3	Tabel isi <i>card game</i> “Uri-Uri”	52
Gambar 2.4	Tabel <i>power card</i> <i>card game</i> “Uri-Uri”	55
Gambar 2.4	Tabel karakter utama dalam <i>card game</i> “Uri-Uri”	57



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa daerah merupakan salah satu warisan budaya yang menjadi bukti adanya peradaban, budaya, serta seni yang ada dalam suatu bangsa. Indonesia dengan segala keragaman budayanya kaya akan keragaman bahasa daerah. Berdasarkan data yang dihimpun dari laman web Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, setidaknya terdapat 718 bahasa daerah di 2.560 daerah pengamatan yang tersebar di seluruh wilayah Indonesia. Bahasa Jawa merupakan salah satu bahasa daerah dengan jumlah penutur yang tinggi. Menurut data dalam laman web bahasa Ethnologue (2022), jumlah penutur bahasa Jawa di Indonesia adalah sebanyak 68.200.000 penutur pada tahun 2015. Sebagian besar persebaran penggunaan Bahasa Jawa berada di Pulau Jawa tepatnya di wilayah Jawa Timur, Jawa Tengah, dan Daerah Istimewa Yogyakarta yang penduduknya didominasi oleh suku Jawa. Selain itu, Bahasa Jawa juga dituturkan di Sumatra, Kalimantan, dan Sulawesi yang disebabkan migrasi penduduk Jawa ke daerah-daerah tersebut (Nothofer, 2009:560).

Dalam penggunaannya, bahasa Jawa terbagi ke dalam beberapa tingkatan. Poedjosoedarmo (1968:57-58) membagi tingkatan berdasarkan fungsi penggunaannya, yaitu *basa ngoko* (kasar), *basa krama madya* (biasa), dan *basa krama* (alus). Tingkat tutur *ngoko* mencerminkan sopan santun rendah. Tingkat tutur *madya* mencerminkan sopan santun sedang. Tingkat *krama* mencerminkan sopan santun tinggi. Tingkat tutur *ngoko* biasanya dipakai untuk teman dekat atau orang yang memiliki umur atau kedudukan sama, tingkat *krama madya* bisa dipakai untuk teman sebaya maupun orang yang lebih tua, sedangkan tingkat tutur *krama alus* biasa dipakai untuk berkomunikasi dengan orang yang lebih tua, maupun orang yang memiliki umur dan tingkat kedudukan lebih tinggi.

Penggunaan Bahasa Jawa dengan baik dan benar akan membiasakan seseorang menerapkan *unggah-ungguh* atau tata krama dan sopan

santun dalam bersikap kepada orang lain. Penggunaan bahasa yang benar dapat mendidik seseorang untuk menghargai orang lain yang lebih muda, dan menghormati orang yang lebih tua.

Namun seiring dengan perkembangan jaman, generasi muda sebagai penerus pengguna bahasa Jawa semakin surut baik secara kualitas (kualitas bahasa) maupun secara kuantitas (jumlah penutur). Bahasa Jawa mulai ditinggalkan, khususnya sub bahasa basa *krama*. Menurut berbagai referensi literatur berupa penelitian yang dirangkum setidaknya selama 5 tahun belakangan, terdapat fenomena penurunan penggunaan Bahasa Jawa *krama* khususnya pada generasi muda di berbagai daerah di Daerah Istimewa Yogyakarta, Jawa Tengah, dan Jawa Timur. Misalnya pada penelitian Suryadi (2017:237), ditemukan bahwa penguasaan leksikon bahasa Jawa *Krama* di kalangan remaja Kota Semarang dapat dikategorikan sangat lemah dengan skor penguasaan 20,8 % - 24,4 %. Penelitian lain yang dilakukan oleh Dewi (2017:60) yang dilakukan terhadap anak usia 9-10 tahun di Kabupaten Purworejo mengungkapkan bahwa sekitar 92% responden tidak menggunakan ragam bahasa Jawa *krama* ketika berkomunikasi sehari-hari. Sebagian besar dari responden menggunakan ragam *ngoko* dan bahasa Indonesia untuk berinteraksi dengan keluarga, teman sebaya, maupun dengan lingkungan sekitar. Penelitian serupa yang dilakukan oleh Alfarisy (2022:18) yang menggunakan sampel data kalangan muda di Desa Banyudono, Kabupaten Boyolali juga mengungkapkan fenomena yang sama. Hasil dari penelitian menyebutkan bahwa generasi muda tidak menggunakan bahasa Jawa *krama* ketika berkomunikasi dengan orang yang lebih tua dan lebih cenderung memilih bahasa Jawa ragam *ngoko* atau dengan menyisipkan kosakata bahasa Indonesia. Penyisipan kosakata tersebut dilakukan akibat generasi muda tidak mengetahui padanan kata yang ingin diutarakan dalam bahasa *krama*.

Fenomena remaja Jawa yang tidak dapat menggunakan bahasa *krama* disebabkan oleh beragam faktor. Chotimah (2019:208) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa pengaruh keluarga dan lingkungan menjadi faktor penting anak tidak dapat menggunakan bahasa *krama*. Orang tua dan keluarga

yang terbiasa menggunakan bahasa ngoko atau bahasa Indonesia sejak dini mempengaruhi penggunaan bahasa *krama* pada anak. Sekolah yang berperan dalam mendidik murid juga terbatas perannya karena kebanyakan menggunakan bahasa Indonesia. Meskipun pelajaran bahasa Jawa tersedia dan diajarkan di sekolah, jam pembelajaran terbatas hanya dalam beberapa jam pelajaran dalam satu minggu karena mata pelajaran Bahasa Jawa dikelompokkan sebagai muatan lokal. Dalam pembelajaran Bahasa Jawa pelajaran mengenai bahasa Jawa *krama* hanya merupakan salah satu sub materi dari banyak materi pelajaran Bahasa Jawa lainnya. Dalam praktiknya pengajaran bahasa *krama* yang terbatas menggunakan buku sukar diminati oleh remaja awal.

Peran orang tua, keluarga, maupun lingkungan menjadi krusial dalam perkembangan bahasa pada anak. Tidak terkecuali pada pembelajaran bahasa Jawa *krama*. Penggunaan bahasa *krama* dalam lingkungan sehari-hari tentu akan membiasakan anak untuk memahami dan menggunakan bahasa *krama* secara baik dan benar. Pendekatan dalam perancangan ini adalah menggabungkan media bermain sebagai media pembelajaran yang mengakomodasi kebutuhan komunikasi sehari-hari remaja dengan orang tua dalam berbahasa *krama*. Diharapkan dengan menggabungkan media bermain sebagai media pembelajaran akan dapat membantu proses belajar menjadi lebih menyenangkan.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *card game* sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jawa *krama* sehari-hari untuk membantu remaja awal dalam interaksi sehari-hari dengan orang tua.

C. Tujuan Perancangan

Capaian yang hendak diraih melalui perancangan ini antara lain:

1. Memberikan edukasi bagi anak mengenai Bahasa Jawa *krama* dan penggunaannya.

2. Meningkatkan kosakata anak dalam berbahasa Jawa *krama* khususnya kosakata yang dipakai sehari-hari untuk mendukung kebutuhan anak berkomunikasi dengan orang tua.
3. Memberikan alternatif cara belajar bahasa Jawa *krama* kepada anak-anak yang lebih interaktif.
4. Ikut serta dalam pelestarian penggunaan bahasa Jawa *krama* dalam masyarakat Jawa khususnya anak-anak.

D. Batasan Masalah

Agar terarah, perancangan dibatasi pada :

1. Perancangan terbatas pada penggunaan bahasa Jawa, khususnya basa *krama* yang dipergunakan di wilayah Yogyakarta dan sekitarnya.
2. Perancangan *card game* terbatas pada kata kerja yang biasa dipakai sehari-hari.
3. Target perancangan merupakan generasi remaja awal yang berusia 10-13 tahun.
4. Media perancangan nantinya dipakai sebagai media pendukung pembelajaran secara mandiri dan tidak dipakai sebagai media pembelajaran utama dalam kelas.

E. Manfaat Perancangan

1. Mahasiswa

Bagi mahasiswa, perancangan dapat menjadi referensi perancangan media sebagai alat bantu pembelajaran untuk keperluan perancangan atau penelitian di masa mendatang.

2. Institusi

Perancangan diharapkan dapat memperkaya ranah akademik mengenai perancangan media sebagai alat bantu pembelajaran.

3. Masyarakat Umum

Perancangan diharapkan mampu meningkatkan kesadaran serta penggunaan bahasa Jawa *krama* untuk anak-anak.

F. Definisi Operasional

1. *Card game*

Card game didefinisikan sebagai segala permainan yang menggunakan kartu bermain sebagai media penggerak permainan. Kartu dalam *card game* memiliki bentuk dan ukuran yang identik di sisi belakang dan informasi yang unik di sisi depan. *Card game* dimainkan dalam suatu kelompok tertentu yang terdiri dari beberapa orang.

2. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala jenis media yang memuat informasi atau pesan instruksional yang dapat digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada pembelajar.

3. Bahasa Jawa

Bahasa Jawa adalah bahasa daerah yang digunakan di Indonesia khususnya yang dituturkan di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta, Jawa Tengah, dan Jawa Timur.

4. *Krama alus*

Krama alus merupakan tingkatan tutur dalam bahasa Jawa yang dalam penggunaannya tersusun dari leksikon kosakata bahasa krama dan kosakata bahasa *krama inggil* maupun *krama andhap*. Kosakata dalam leksikon *krama alus* tidak terdiri dari kosakata tingkat tutur *ngoko*.

5. Remaja awal

Remaja awal adalah fase pertumbuhan manusia dengan rentang usia 10-13 tahun.

G. Metode Perancangan

1. Data yang dibutuhkan

a. Data Verbal

1) Data Primer

Data verbal primer yang dibutuhkan diperoleh melalui kuesioner dan observasi lingkungan sekitar terkait penggunaan bahasa Jawa *krama* dalam komunikasi sehari-hari.

- 2) Data Sekunder
Data verbal sekunder yang dibutuhkan didapat melalui kajian literatur berupa buku, jurnal, artikel ilmiah, dan juga kamus bausastra bahasa Jawa.
- b. Data Visual
 - 1) Data Primer
Data visual primer didapat melalui observasi terhadap media *card game* serupa.
 - 2) Data Sekunder
Data visual sekunder merupakan data yang diperoleh terkait media-media serupa yang telah eksis sebelumnya.
2. Metode Pengumpulan Data
 - a. Observasi
Metode observasi dilakukan dengan pengamatan terhadap objek perancangan dalam aktivitas sehari-hari guna mengetahui kosakata yang dibutuhkan dalam komunikasi sehari-hari khususnya dengan orang tua.
 - b. Studi Pustaka
Studi pustaka dari buku, jurnal, artikel ilmiah, maupun karya tulis yang berhubungan dengan topik perancangan.
 - c. Kuesioner
Melakukan pembagian kuesioner kepada remaja awal mengenai tingkat penguasaan bahasa Jawa *krama* dalam komunikasi sehari-hari dan ketertarikan terhadap gaya visual tertentu.

H. Metode Analisis Data

Data dianalisis menggunakan metode 5W1H yang terdiri dari:

1. *What*

Perancangan akan dilakukan adalah perancangan *card game* sebagai media pembelajaran bahasa Jawa *krama*.

2. *Where*

Perancangan dilakukan di Yogyakarta untuk *target audience* yang tinggal di Jawa khususnya Daerah Istimewa Yogyakarta, Jawa Tengah, dan Jawa Timur.

3. *When*

Perancangan dilakukan pada tahun 2023.

4. *Why*

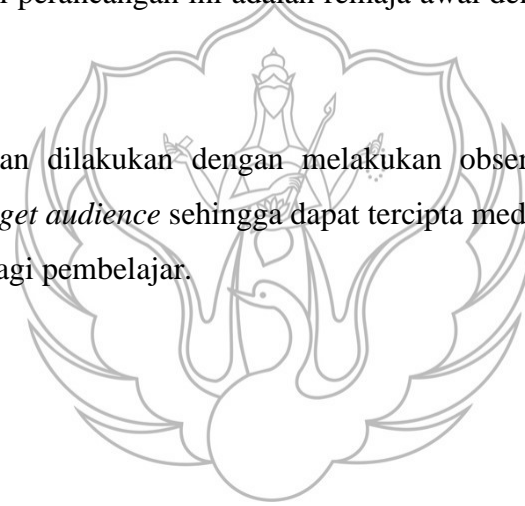
Perancangan dilakukan untuk meningkatkan kosakata bahasa Jawa *krama* remaja awal dalam berkomunikasi di lingkungan sehari-hari.

5. *Who*

Target dari perancangan ini adalah remaja awal dengan rentang usia 10-13 tahun.

6. *How*

Perancangan dilakukan dengan melakukan observasi terhadap minat belajar *target audience* sehingga dapat tercipta media pembelajaran yang menarik bagi pembelajar.



I. Skematika Perancangan

