



PERANCANGAN KARTU REMI CERITA RAKYAT INDONESIA

Shifa Rahma Alya

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa
Universitas Sebelas Maret, Solo
shifarahmaa@gmail.com

Diterima: 03-12-2022

Review: 12-12-2022

Publish: 20-12-2022

Abstrak:

Pengantar artikel ini berjudul "Desain Kartu Remi dari Cerita Rakyat". Permasalahan yang dikaji adalah: (1) Bagaimana menggali potensi tokoh dalam cerita rakyat sebagai sarana pembelajaran budaya yang baik bagi generasi muda karena banyak bercerita tentang keteladanan dan sarat akan nilai-nilai lokal yang santun, ramah, religius, hormat menghormati, teman sebaya, dan kearifan (2) Bagaimana memperkenalkan keragaman tokoh dalam cerita rakyat Indonesia melalui permainan kartu dengan visual yang menarik. Saat ini minat anak muda terhadap cerita rakyat masih sangat rendah. Mereka lebih menyukai cerita dan tokoh dari produk luar negeri daripada tokoh cerita rakyat dari bangsanya sendiri. Oleh karena itu, perancangan visual kartu remi yang menggunakan tokoh dalam cerita rakyat yang dibuat menarik dan unik diharapkan dapat menumbuhkan pengetahuan dan kecintaan generasi muda terhadap tokoh cerita rakyat Indonesia.

Kata kunci: Permainan Kartu, Nilai Kearifan Lokal dan Tokoh Cerita Rakyat

Abstract:

Introduction to this article entitled "Playing Card Design from Folklore". The problems studied are: (1) How to explore the potential of characters in folklore as a means of good cultural learning for the younger generation because they tell a lot about exemplary and are full of local values that are polite, friendly, religious, respecting each other, and wisdom (2) How to introduce the diversity of characters in the Indonesian folklore through the media of playing cards with attractive visuals. Currently, young people's interest in folklore is still very low. They prefer stories and characters from foreign products rather than folklore figures from their own nation. Therefore, the visual design of playing cards that uses characters in folklore that are made interesting and unique, is expected to foster the knowledge and love of young people for Indonesian folk tale characters.

Keywords: *Playing Cards, Local Wisdom Values and Folklore Figures*

Corresponding: **Shifa Rahma Alya**

E-mail: shifarahmaa@gmail.com



PENDAHULUAN

Indonesia adalah negara yang kaya akan keberagaman, mulai dari beragam suku bangsa, bahasa, adat istiadat, sejarah dan juga cerita rakyat, yang memiliki aneka pesan moral yang diwariskan secara turun-temurun dan perlu dilestarikan keberadaannya (Ade, 2022). Meski semakin tersisih, cerita rakyat di Indonesia masih mencapai ratusan. Data dari Direktorat Jenderal (Ditjen) Kebudayaan Kemendikbud tahun 2020 mencatat, Indonesia memiliki sekitar 946 cerita rakyat di 34 provinsi di Indonesia, yang terdiri atas 477 dongeng, 374 legenda, dan 95 mite. Dari banyaknya cerita rakyat tersebut, beberapa diantaranya sangat terkenal dan melegenda, serta memunculkan tokoh-

tokoh yang patut diteladani, sebut saja tokoh Gatot Kaca, Hanoman, Kabayan, Si Pitung, Arjuna dan lain-lain.

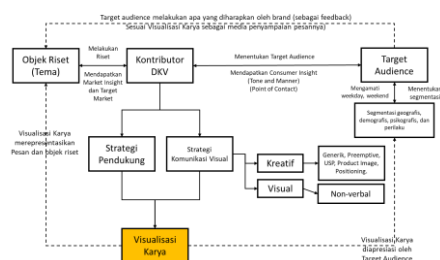
Seiring dengan era globalisasi yang serba mutakhir dan modern, cerita rakyat tidak lagi diminati oleh generasi muda karena dianggap sudah tidak relevan dengan perkembangan jaman. Menurut (Bandura & Walters, 1977), setiap proses belajar terjadi dalam urutan tahapan peristiwa yang meliputi : Tahap Perhatian (attention phase), Tahap Penyimpanan dalam Ingatan (retention phase), Tahap Reproduksi (reproduction phase) dan Tahap terakhir dalam proses terjadinya peristiwa perilaku belajar adalah tahap penerimaan dorongan yang berfungsi sebagai sebagai reinforcement/penguatan. Disebutkan dalam awal (Tahap Perhatian), umumnya seseorang akan memusatkan perhatian pada objek materi atau perilaku model yang lebih menarik terutama karena keunikannya dibanding dengan materi atau perilaku lain yang sebelumnya telah diketahui. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media yang digunakan untuk menyampaikan cerita rakyat, haruslah menarik dan unik (Nastiti, 2022). Oleh karena itu, salah satu media yang cocok untuk memperkenalkan tokoh-tokoh dalam cerita rakyat dan cerita rakyat itu sendiri adalah kartu remi.

Kartu remi merupakan sebuah permainan kartu yang sangat populer hampir di semua kalangan masyarakat, tidak hanya di Indonesia namun juga di manca negara (Alya, 2022). Bermain kartu remi sering sekali menjadi hal yang menarik bagi seseorang atau sekumpulan orang untuk mengisi waktu luang atau sebagai acara mereka bermain-main saat berkumpul (Hasanah et al., 2019). Selain mudah dimainkan, permainan kartu remi ini tidak membutuhkan peralatan yang mahal dan rumit, maka tak heran mulai dari anak-anak hingga bapak-bapak yang berkumpul di pos ronda sekalipun, pasti mengenal kartu remi (Wibowo, 2014). Tidak hanya sebagai media permainan, kartu remi ini kerap digunakan sebagai media pembelajaran untuk pelajaran matematika dan statistik (Mumpuni & Supriyanto, 2020). Dengan demikian, kartu remi ini dapat dijadikan sebagai media untuk memperkenalkan karakter tokoh dan cerita rakyat Indonesia kepada para generasi muda (Dewakinnara, 2018).

Tujuan dari penelitian ini adalah : 1. Menumbuhkan kecintaan para generasi muda akan karakter tokoh dan cerita rakyat Indonesia melalui visual kartu remi. 2. Memperkenalkan siapa karakter-karakter dalam cerita rakyat tersebut, yang dapat dijadikan contoh/suri tauladan bagi generasi muda melalui visual kartu remi. 3. Menciptakan desain kartu remi yang kreatif, menyenangkan dan menarik demi mencapai kedua tujuan perancangan diatas.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif kualitatif (Sugiyono, 2017). Menurut Miles dan Huberman, data kualitatif merupakan sumber dari deskripsi yang luas dan berlandaskan kukuh, serta memuat penjelasan tentang proses-proses yang terjadi dalam lingkup setempat. Dengan data kualitatif kita dapat mengikuti dan memahami alur peristiwa secara kronologis, menilai sebab akibat dalam lingkup pikiran orang-orang setempat dan memperoleh penjelasan yang banyak dan bermanfaat. Selain itu, data kualitatif lebih condong dapat membimbing kita untuk memperoleh penemuan yang tak diduga sebelumnya dan untuk membentuk kerangka teoritis baru; data tersebut membantu para peneliti untuk melangkah lebih maju dari praduga dan kerangka kerja awal.



Gambar 1. Metode Perancangan

Objek dan Subjek Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan keadaan wawasan masyarakat akan karakter cerita rakyat. Penelitian untuk menyampaikan perbaikan dengan cara yang mudah dimengerti dan kondusif penting untuk merealisasikan hal ini.

Subjek penelitian adalah masyarakat Indonesia khususnya para generasi muda. Sedangkan lokasi penelitian, dengan keadaan lingkungan yang saat ini tidak mendukung untuk berpergian keluar kota secara luas, penelitian dilakukan secara online dan offline dari domisili peneliti yang berada di Surakarta.

Sumber Data

1. Sumber Data Primer

Perolehan data dilakukan dengan melakukan survei. Adapun pertanyaan yang diajukan antara lain adalah apakah mereka mengenal tokoh-tokoh tertentu dari cerita rakyat dan cerita rakyat itu sendiri, desain kartu apa yang paling menarik bagi responden apa dan jenis permainan kartu remi apa yang diketahui.

ii. Sumber Data Sekunder

Perolehan data dilakukan secara tidak langsung melewati pencarian artikel, internet, studi pustaka, dan lain sebagainya tentang kartu remi, desain karakter yang menarik, dan jenis tokoh dan cerita rakyat yang akan diambil.

Kedua sumber diatas akan digunakan untuk saling melengkapi hasil penelitian untuk memperoleh desain permainan yang kreatif, matang dan dapat diaplikasikan.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan langkah yang sangat penting dalam metode ilmiah karena pada umumnya data yang dikumpulkan digunakan, kecuali untuk penelitian eksploratif dan untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Pengumpulan data adalah prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan. Selalu ada hubungan antara metode pengumpulan data dengan masalah penelitian yang ingin dipecahkan. Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan 2 (dua) metode yaitu: Survei dan Studi Dokumen.

Metode Analisis Data

Analisis dalam penelitian ini adalah metode analisis deskriptif kualitatif, yaitu metode analisa yang melakukan pendekatan analisis dengan menggunakan sudut pandang peneliti sebagai alat analisis utama. Diawali dengan melakukan kuesioner dengan target audiens lalu dengan pencarian

data-data literatur yang dikumpulkan untuk data pendukung agar visual kartu remi lebih baik dan menarik.

Selain itu, penulis juga menggunakan metode SWOT. Melalui metode ini akan dilihat kelebihan dan kekurangan kartu Remi sebagai media pengenalan cerita rakyat Indonesia.

Konsep Perancangan

Desain kartu remi yang dibuat berdasarkan tokoh-tokoh maupun benda-benda yang ada dalam cerita rakyat Indonesia. Mulai dari tokoh-tokoh utama yang terlibat, benda-benda yang digunakan, hewan, dan lain-lain dengan menggunakan pendekatan ilustrasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Data

1. Kartu Remi

Kartu permainan (playing cards), atau lebih dikenal dengan kartu remi, adalah sekumpulan kartu seukuran tangan yang digunakan untuk permainan kartu. Kartu ini sering juga digunakan untuk hal-hal lain, seperti sulap, enkripsi, permainan papan, dan pembuatan rumah kartu. Kata "remi" itu sendiri sebenarnya adalah nama salah satu permainan kartu.

Dalam satu pak kartu remi berisi 52 lembar, yang dibagi menjadi 4 suit atau jenis kartu yaitu:

- a. ♠ Spade atau sekop (juga disebut "waru")
- b. ♥ Heart atau hati
- c. ♦ Diamond atau berlian (juga disebut "wajik")
- d. ♣ Club atau keriting

Masing-masing Suit/Jenis Kartu tersebut, terdiri atas 13 kartu (2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Jack, Queen, King, dan Ace/As) ditambah dua kartu Joker berwarna hitam dan merah, namun biasanya kartu Joker jarang dipakai dalam permainan.

Ada banyak pendapat tentang asal usul kartu permainan ini. Ada yang berpendapat bahwa kartu permainan berasal dari evolusi dari sejenis permainan catur dari timur tengah, namun diduga kuat kartu permainan ini berasal dari China. Kartu permainan mulai berkembang sela zaman dinasti Tang (618-907M). Di saat pemerintahan dinasti Ming, kartu dengan figur manusia mulai dipakai. Kemudian kartu permainan menyebar keseluruh Asia, termasuk pemerintahan Islam, Mamluk di Mesir pada abad ke-14. Dari sana mulai digunakan 52 kartu, 10 kartu mewakili angka satu sampai sepuluh. Lalu King, Deputy King. Lalu Thani Na'ib (setingkat dibawah deputy). Kerajaan Islam pernah menaklukkan Eropa, sehingga kartu permainan ikut menyebar. Prancis yang pertama membagi kartu mejadi sekop, hati, wajik dan keriting. Dan terus berkembang hingga menjadi seperti kartu remi yang kita kenal sekarang.

Permainan kartu remi memiliki banyak macam dan biasanya memiliki nama dan istilah yang berbeda-beda. Di Indonesia, jenis permainan kartu yang populer adalah permainan 41, Truf, Remi, Cangkulan dan Solitaire. Untuk Solitaire sendiri, adalah permainan yang menjadi sangat populer saat ini dan banyak dimainkan karena dapat digunakan dengan media PC atau gadget.

2. Aspek Kultur Dalam Cerita Rakyat

Cerita rakyat Indonesia (dalam bahasa Inggris disebut folktale) adalah cerita yang berasal dari masyarakat Indonesia yang telah diwarisi secara lisan. Cerita ini menjadi satu paket dari sikap, perilaku, dan nilai-nilai yang dimiliki masyarakat Indonesia yang terus berlanjut ke generasi seterusnya melalui tradisi tutur. Cerita tersebut umumnya memiliki nilai-nilai kearifan lokal yang berhubungan erat dengan terjadinya suatu hal (peristiwa, kejadian, dan sebagainya). Kearifan lokal tersebut biasanya tercermin dari kesenian, mata pencaharian, bahasa, kekerabatan, dan teknologi dan

pengetahuan alam. Cerita rakyat Indonesia menyebar hampir di setiap daerah/pulau di Indonesia. Beberapa cerita terkadang memiliki kesamaan namun tetap memiliki sisi kekhasan warga setempat. Cerita rakyat Indonesia menjadi salah satu tradisi tutur yang harus dijaga agar tidak punah. Keanekaragaman cerita ini menjadi salah satu bukti tentang beragam kebudayaan di Indonesia.

Dalam rangka pembuatan kartu remi untuk memperkenalkan tokoh-tokoh dalam cerita rakyat Indonesia, berikut adalah beberapa cerita rakyat yang penulis angkat, yaitu:

1. Legenda Putri Runduk
2. Ande-ande Lumut
3. Asal Muasal Sungai Mahakam dan Ikan Pesut
4. Cabo dan Batu Ajaib
5. Malin Kundang
6. Sangkuriang

Pembahasan

1. Tujuan Kreatif

Dengan Menggunakan Kartu Remi sebagai media interaktif diharapkan dapat menumbuhkan kecintaan para generasi muda akan karakter tokoh dan cerita rakyat Indonesia melalui visual kartu remi dan memperkenalkan siapa saja karakter-karakter/tokoh-tokoh dalam cerita rakyat tersebut, yang dapat dijadikan contoh/suri tauladan bagi generasi muda melalui visual kartu remi.

2. Strategi Kreatif

Pengertian kreatif menurut Bahasa adalah menciptakan sesuatu yang baru tanpa ada contoh sebelumnya. Karena menghasilkan sesuatu yang bersifat kreatif itu bentuk akhirnya akan memiliki ciri-ciri kebaruan dan keunikan, meskipun unsur-unsur dasarnya sudah ada sebelumnya.

a. Verbal

Dalam penggunaan verbal, nama-nama pada kartu akan menggunakan nama asli dari tokoh/karakter yang ada dalam cerita rakyat, yang lebih dikenal sebelumnya oleh masyarakat umum atau publik.

b. Visual

Media yang digunakan untuk mengenalkan tokoh-tokoh/karakter dalam cerita rakyat Indonesia adalah dengan media Kartu Remi. Kartu Remi dipilih karena para generasi muda akan lebih tertarik untuk menerima informasi dan pengetahuan daripada harus menggunakan media buku pelajaran atau sejenisnya yang bisa dibilang membosankan. Selain itu, kartu remi juga sudah dikenal banyak oleh masyarakat, sehingga lebih mudah untuk diterima dan diminati.

Melalui media Kartu Remi bervisual Cerita Rakyat Indonesia akan ditampilkan untuk menambah pengetahuan dan wawasan tentang keanekaragaman dan ke 'khas'an dari masing-masing tokoh/karakter dalam cerita rakyat Indonesia yang dalam hal ini diwakili oleh 6 daerah di Indonesia.

3. Konsep Kreatif

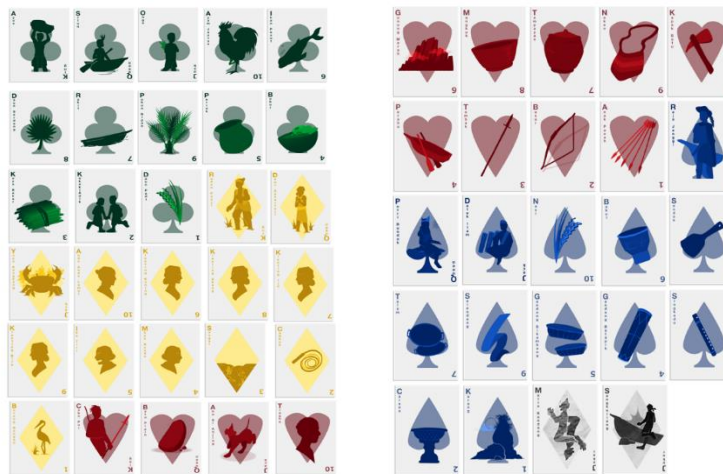
Kartu Remi dengan visual tokoh-tokoh/karakter cerita rakyat Indonesia akan dibuat dalam 4 seri dan 2 Joker. 1 Seri kartu, yang masing-masing berisi 13 kartu akan memvisualkan 1 cerita rakyat dan visual 2 Joker diambil dari tokoh cerita rakyat terkenal yaitu Malin Kundang dan Sangkuriang, artinya akan 52 kartu ditambah 2 joker, sehingga total adalah 54 kartu

Visual kartu menggunakan ilustrasi, sehingga dapat menyerupai dan mewakili tampilan cerita rakyat secara umum. Desain Layout kartu juga didesain dengan minimalis untuk mengikuti gaya desain modern. Sehingga melalui ilustrasi dan desain layout kartu yang minimalis kartu dapat terlihat eksklusif.

Urutan	Heart (Cabo dan Batu Ajaib) - Merah	Club (Asal Miasal Sungai Mahakam dan Ikan Pesut) - Hijau	Diamond (Ande Ande Lumut) - Kuning	Spade (Putri Runduk) - Biru
King	Cabo Pui	Ayus	Raden Panji Asmarabangun	Raja Janggi
Queen	Batu Pipih	Situq	Dewi Sekartaji	Putri Runduk
Jack	Arjing (Abu)	Ongo	Yuyu Kangkang	Datuk Itam
10	Tiaghe	Ayam Jantan Sakti	Ande Ande Lumut	Nasi
9	Gunung Tanah Merah	Ikan Pesut	Klenting Kuning	Bakul
8	Mangkok Tanah Liat	Daun Serdang	Klenting Abang	Sendok
7	Tempayan Sempe	Rakit	Klenting Ijo	Talam (untuk menyajikan makanan)
6	Noken	Pohon Nipah	Klenting Biru	Selendang Panjang
5	Kapak Batu	Periuk	Ibu Tiri	Gandang Sikambang
4	Perahu + Dayung	Butur	Mbok Rondo	Gandang Batapik
3	Tombak	Kayu Bakar	Sungai	Singkadu
2	Busur	Kaka-Adik	Cambuk	Carano
1	Anak Panah	Daun Padi	Burung Bangau	Sebongkah Karang
Joker	Malin Kundang		Sangkuniang	

Gambar 2. Urutan Kartu dan Tokoh/Karakter yang Dipakai

4. Desain Final



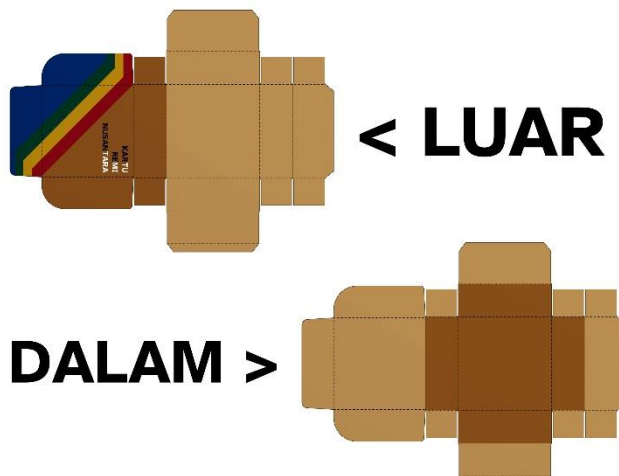
Gambar 3. Desain Kartu Remi

Shifa Rahma Alya

Perancangan Kartu Remi Cerita Rakyat Indonesia



Gambar 4. Desain Buku Panduan



Gambar 5. Desain Kemasan

KESIMPULAN

Perancangan ini memiliki nilai edukasi untuk memperkenalkan cerita-cerita rakyat Indonesia yang sudah kurang populer lagi di masyarakat, terutama di kalangan generasi muda, dalam bentuk kartu remi yang dirancang secara unik dan menarik. Perancangan dari kartu ini dibuat setelah melalui proses mulai dari hasil survey responden atas tokoh dan cerita rakyat yang populer atau dikenal, referensi dari beberapa sumber hingga Analisa SWOT terhadap pengembangan konsep. Perancangan ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi target perancangan. Selain itu, perancangan ini juga dapat dijadikan sebagai bahan referensi bagi yang membutuhkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade, Arifin Muhammad. (2022). *SAGU NUSANTARA*. Samudra Biru.
- Alya, Shifa Rahma. (2022). *Perancangan Visual Kartu Remi untuk Memperkenalkan Tokoh-Tokoh dalam Cerita Rakyat Indonesia*.
- Bandura, Albert, & Walters, Richard H. (1977). *Social learning theory* (Vol. 1). Englewood cliffs Prentice Hall.
- Dewakinnara, Andya. (2018). *Perancangan Kartu Tarot Astadewa Berdasarkan Cerita dan Karakter Perwayangan Mahabharata*. Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
- Hasanah, Audra Maida, Anjani, Devi Nur, Alfandi, M. Rizky, Saphira, Dhiya Maya, Hafizah, Nurul, Depriyanti, Theresia Letitia, Ayub, M., Adawiyah, Rabiatal, Jannah, Rabiatal, & Maulidiyawati, Sri Alvie. (2019). *Kumpulan Esai Anak-Anak Sungai: Sketsa Masyarakat Bantaran Sungai Dalam Perspektif Bimbingan dan Konseling*. Deepublish.
- Mumpuni, Atikah, & Supriyanto, Agus. (2020). Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Kosakata bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 29(1), 88–101.
- NASTITI, MEIDHA. (2022). *Analisis Isi Yang Berfokus Pada Unsur Ekstrinsik Dalam Buku “Cerita Rakyat Nusantara” Karya Gin Subiharso Sebagai Alternatif Bahan Ajar Untuk Siswa SMA KELAS X*. FKIP UNPAS.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung.
- Wibowo, Tommy Prayogo. (2014). Perancangan Permainan Kartu Edukatif untuk Memperkenalkan Sejarah dan Pahlawan Kemerdekaan Indonesia Pada Anak Usia 7-9 Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(4), 12.
- Miles, M.B, Huberman, A.M, & Saldana, J. 2014. *Qualitative Data Analysis, A Methods Sourcebook*, Edition 3. USA: Sage Publications. Terjemahan Tjetjep Rohindi Rohidi, UI-Press.
- Sumbo Tinarbuko, 2009. *Semiotika Komunikasi Visual*, edisi revisi, Yogyakarta: Jalasutra.
- Suyanto, M., 2003. *Strategi Periklanan Pada E-commerce Perusahaan Top Dunia*. Yogyakarta : Penerbit Andi.
- Adi Kusrianto dan Renati Winong Rosari. 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : Penerbit Andi.
- Hartoko, Dick dan B. Rahmanto. 1998. *Kamus Istilah Sastra*. Yogyakarta: Kanisius.

Mulyani, Sri. 2013. 45 Permainan Tradisional Anak Indonesia. Yogyakarta: Langensari Publishing.

Widagdo. 1993. "Desain, Teori, dan Praktek". Seni Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni. BP ISI Yogyakarta III/03.

Cenadi, Christine Suharto. (1999). Elemen-elemen dalam DKV, Journal DKV Nirmana.