

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Desain**

Lauer & Pentak (2011) menyatakan, desain merupakan suatu rencana yang merupakan bagian dari berbagai karya hasil produksi manusia, sedangkan Grafik Desain menurut Landa (2014) merupakan sebuah ide yang telah diseleksi dan disusun sedemikian rupa ke dalam sebuah representasi visual. Sebuah desain yang baik dapat menjadi solusi karena memengaruhi perilaku orang yang melihat atau menggunakannya (hlm. 1).

Desain dapat menjadi penyedia informasi melalui karya visual, hingga membuat kampanye terkait sosial dan politik yang dapat berdampak bagi masyarakat (Landa, 2014).

##### **2.1.1. Elemen Desain**

Landa (2017) menyatakan ada lima elemen desain pada karya dua dimensi, yaitu:

##### 1. Garis

Merupakan perpanjangan dari sebuah titik. Garis dapat menciptakan sebuah bentuk, menegaskan sebuah komposisi, dan memberikan batasan. Terdapat berbagai jenis garis, seperti:

- a. *Solid line*: Sebuah tanda yang digambar pada suatu media
- b. *Implied line*: Garis yang tidak terhubung, namun, dianggap satu garis
- c. *Edges*: Pertemuan garis antara bentuk dan warna

d. *Line of vision:* Garis yang dapat mengarahkan mata penerima informasi

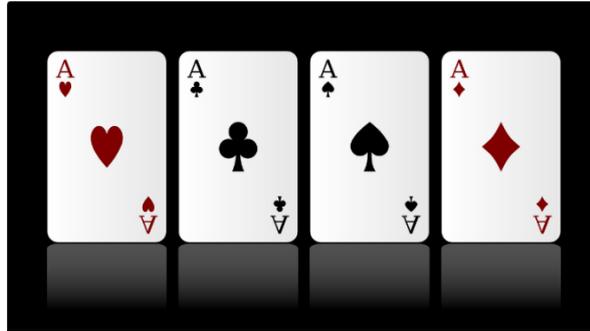
Fungsi garis adalah untuk membuat sebuah bentuk, menjadi batasan pada sebuah komposisi, membantu penataan sebuah komposisi, dan membantu mengarahkan mata yang melihat desain (hlm. 19 – 20).



Gambar 2.1. Penggunaan garis pada kartu permainan  
(<https://www.behance.net/gallery/99504749/Playing-Cards>, 2020)

## 2. Bentuk

Merupakan suatu bidang dua dimensi yang seluruhnya atau hanya sebagian terbuat dari garis. Bentuk-bentuk dasar terdiri dari lingkaran, persegi, dan segitiga, yang dapat membentuk sebuah bangun ruang bervolume seperti kubus, piramida, dan bola. Sebuah bentuk dapat menghasilkan *figure and ground*.



Gambar 2.2. Penggunaan bentuk pada kartu remi  
 (<https://www.quora.com/How-many-cards-are-in-a-deck-Also-how-many-of-each-card-come-in-a-deck,n.d.>)

Terdapat beragam bentuk yang kemudian dapat dibuat dengan bentuk-bentuk dasar, yaitu:

- a. Bentuk geometri: Terbuat dari garis dan sudut yang terukur, sehingga lengkungan yang dihasilkan ukurannya pas atau dikenal dengan *rigid*.



Gambar 2.3. Penggunaan Bentuk Geometri  
 (<https://i.pinimg.com/236x/a2/ab/1d/a2ab1d55630a5cf5db0ebc77e9483d1d.jpg>, n.d.)

- b. Bentuk melengkung: Didominasi oleh lengkungan sehingga sudutnya tidak beraturan dan menimbulkan kesan natural.
- c. Bentuk garis lurus: Terbuat dari garis lurus dan sudut.

d. Bentuk tidak tertatur: Merupakan kombinasi dari garis lurus dan melengkung.

e. Bentuk yang tidak menggambarkan suatu objek atau merepresentasikan suatu objek: Dibuat bebas dan tidak sesuai pada apa yang sudah ada, tidak mencoba merepresentasikan sebuah bentuk orang, tempat, dsb.



Gambar 2.4. Bentuk yang tidak menggambarkan objek  
(<https://i.pinimg.com/564x/28/60/b8/2860b8bf2338e3f4c3777a9120ec0d5b.jpg>, n.d.)

f. Bentuk abstrak: Merupakan komposisi dari berbagai bentuk dari yang simpel hingga kompleks.



Gambar 2.5. Bentuk Abstrak  
(<https://i.pinimg.com/564x/76/1d/da/761dda465bad3fc3e01a49f3f78ed0af.jpg>, n.d.)

g. Bentuk yang merepresentasikan sesuatu: Membuat orang yang melihat gambar tersebut teringat akan suatu objek.



Gambar 2.6. Bentuk Menggambarkan Suatu Objek  
(<https://i.pinimg.com/564x/9a/82/ad/9a82ade3d4f37dbf6e007c825b847695.jpg>, 2019)

*Figure and ground* membantu orang yang melihat sebuah gambar memproses sebuah objek yang ditampilkan dengan memisahkan objek yang tercipta dari latar suatu gambar. Latar gambar disebut juga sebagai area negatif atau *white space*, yang tetap harus dipertimbangkan dalam sebuah komposisi (hlm. 21).



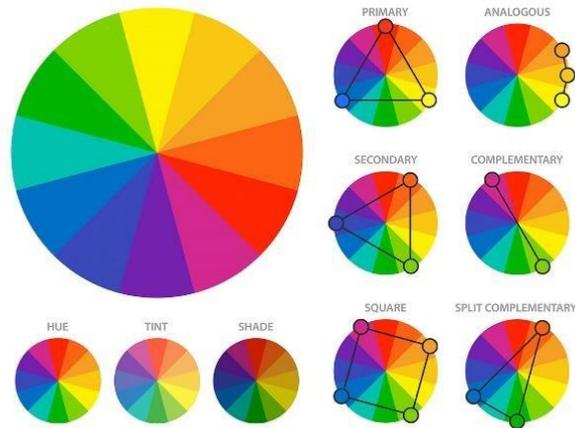
Gambar 2.7. *Figure and Ground* (<https://1.bp.blogspot.com/-p8DFtIXWoEw/VW6VPb6wJhI/AAAAAACIOE/QNOX93vr74U/s640/Warehouse-Playing-Cards%2B%25282%2529.jpg>, 2015)

### 3. Warna

Elemen desain utama yang tercipta dari pantulan cahaya. Warna terdiri dari tiga elemen yaitu nama warna (*Hue*), gelap terang warna (*Value*), dan intensitas warna (*Saturation*). Biru, merah, dan kuning (RGB) merupakan warna-warna primer yang apabila digabungkan dapat menciptakan warna sekunder. RGB sendiri digunakan sebagai standar warna digital, dimana pada penggunaan digital warna dapat dengan mudah dikombinasikan, namun akan sulit bagi mata manusia untuk menerima warna dengan banyak *tone* (hlm. 23 – 24).

Pada media cetak, standar warna yang digunakan adalah Cyan, Magenta, Yellow, dan black (CMYK). Sedangkan untuk warna tinta, standar yang digunakan adalah Pantone *color system*. Maka itu penting bagi desainer untuk memahami perbedaan dari penggunaan RGB dan CMYK. Serta penerapannya sesuai kultur, kota, negara, dan demografi target audiens.

## COMBINATION OF COLORS



Gambar 2.8. *Color Wheel*

(<https://www.logogenie.net/images/articles/color-wheel2.jpg>, 2020)



Gambar 2.9. Penerapan Warna Pada Kartu Permainan

([https://mir-s3-cdn-cf.behance.net/project\\_modules/fs/a6be6454506547.59b782890a358.jpg](https://mir-s3-cdn-cf.behance.net/project_modules/fs/a6be6454506547.59b782890a358.jpg), 2017)

#### 4. Tekstur

Dapat dirasakan oleh indra peraba pada suatu bidang. Tekstur juga dapat diciptakan secara visual seperti digambar atau dari hasil fotografi. Terdapat dua jenis tekstur, yaitu:

- a. *Tactile Texture*: Tekstur yang dapat disentuh dan dirasa. Pada media cetak, tekstur dapat tercipta dari proses embos, cap, ukiran, dan *stamp*.



Gambar 2.10. Tekstur Taktil  
(<https://b10fe4516026b9da60ab906d-wyypnpody.netdna-ssl.com/wp-content/uploads/2016/06/tactile-letter-cards-5-600x400-1.jpg>, 2016)

- b. *Visual Texture*: Tekstur yang dibuat dari hasil *scan* tekstur asli. Bisa juga diciptakan dengan teknik menggambar, melukis, fotografi, dan *imagemaking media* (hlm. 28).



Gambar 2.11. Tekstur Visual  
([https://mir-s3-cdn-cf.behance.net/project\\_modules/fs/e0e6a43771088.56e97eb102616.jpg](https://mir-s3-cdn-cf.behance.net/project_modules/fs/e0e6a43771088.56e97eb102616.jpg), 2012)

## 5. Pola

Merupakan repetisi dari sebuah elemen visual. Pola harus diciptakan dengan sistematis yang memicu arah pergerakan mata. Pada dasarnya tercipta dari titik, garis, dan *grid* (hlm. 28). Menurut Esaak (2019), pola digunakan sebagai teknik komposisi, dekorasi, atau sebagai karya seni itu sendiri. Pada dasarnya manusia dengan mudah mengenali suatu pola tertentu, sehingga penggunaan pola pada desain dapat menjadi alat yang mudah untuk menangkap perhatian yang melihatnya.



Gambar 2.12. Penggunaan pola pada kartu permainan  
([https://mir-s3-cdn-cf.behance.net/project\\_modules/1400\\_opt\\_1/885e5a84191951.5d57e972aa636.png](https://mir-s3-cdn-cf.behance.net/project_modules/1400_opt_1/885e5a84191951.5d57e972aa636.png), 2019)

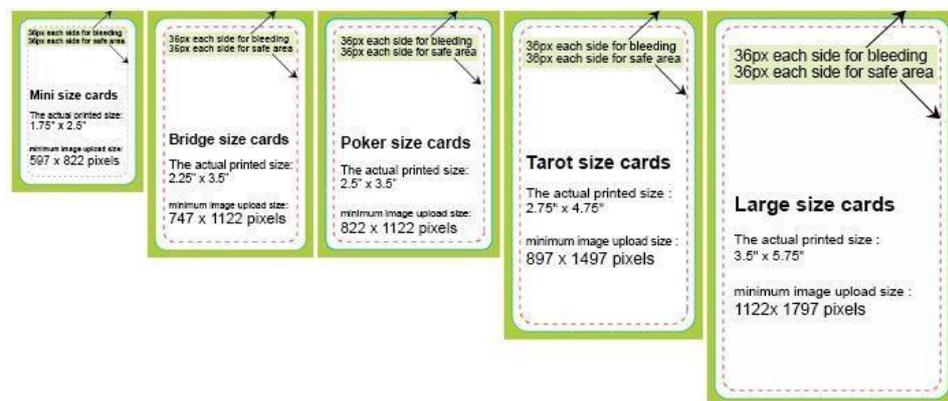
### 2.1.2. Prinsip Desain

Landa (2017) menyatakan ada enam prinsip desain pada karya visual, yaitu:

#### 1. *Format*

Peran format dalam desain adalah menjadi preferensi ukuran seperti misalnya untuk desain di kertas, aplikasi, *billboard*, dsb. Format memiliki

standar tertentu tergantung medianya. Seperti pada sampul album, format yang digunakan adalah bentuk persegi, pada brosur umumnya kertas *landscape*, dsb. Pada media cetak terdapat banyak format dalam berbagai *range* harga. Hal ini tergantung bentuk, kertas yang digunakan, dan teknik cetak. Terdapat dua jenis format yaitu *single format* seperti pada kartu bisnis, sampul buku, dan sebagainya. Kemudian ada *multi-page format* misalnya pada brosur, situs web, majalah, koran, dsb. (hlm. 29 – 30).



Gambar 2.13. Format Ukuran Kartu Permainan

(<https://screeninculture.files.wordpress.com/2015/04/playing-card-sizes.jpg>, n.d.)

## 2. Keseimbangan

Keseimbangan secara mudah ditangkap oleh manusia karena pada kehidupan sehari-hari manusia menggunakan keseimbangan dalam gerakan fisik, misalnya. Keseimbangan dalam sebuah karya yang terdiri dari penyusunan elemen visual yang apabila diimplementasikan dengan baik dapat menciptakan suatu harmoni (hlm. 31).

a. *Visual weight*: Didapatkan melalui bentuk, *value*, warna, dan tekstur. Kemudian komposisi di tengah, atas, pojok kiri atas, pojok kanan atas, di bawah, dsb.



Gambar 2.14. Penerapan *Visual Weight*  
 (<https://www.behance.net/gallery/90644869/Colores-al-Plato>, 2020)

b. *Symmetry balance*: Persebaran *visual weight* yang sangat presisi. Hampir seperti refleksi antar sisi.



Gambar 2.15. Penerapan *Symmetry Balance*  
 (<https://www.kickstarter.com/projects/894917943/rani-playing-cards/posts/2214047>, 2018)

c. *Assymetry balance*: Menyesuaikan keseimbangan tanpa melakukan *mirroring*, sehingga ditekankan pada pengaturan elemen visual yang digunakan.



Gambar 2.16. Penerapan *Assymetry Balance*  
(Behance.net: Boardgame Torukado, 2018)

### 3. Hierarki Visual

Penyusunan informasi pada karya visual sehingga informasi yang disampaikan dapat diterima dengan jelas. Poinnya adalah mengurutkan tiga poin visual utama yang akan dilihat oleh audiens. Caranya dengan memberikan *emphasis* pada ketiga poin tersebut. Beberapa cara untuk mendapatkan sebuah penekanan pada desain atau *emphasis* adalah sebagai berikut (hlm. 33 – 36):

a. *Emphasis by Isolation*: Mengisolasi suatu objek sehingga menjadi fokus utama. Kuncinya adalah komposisi yang baik.

b. *Emphasis by Placement*: Pada dasarnya manusia memiliki sitem sendiri dalam melihat sebuah komposisi. Maka itu terdapat beberapa tempat spesifik pada komposisi mengikut naluri manusia, yaitu di latar, pojok kiri atas, atau di tengah.

- c. *Emphasis through scale*: Hal ini bisa didapatkan dengan meletakkan sebuah bentuk lebih besar dari yang lainnya, atau membuat sebuah bentuk sangat kecil sehingga kontras dari bentuk-bentuk di sekitarnya.
- d. *Emphasis through contrast*: Dapat berupa gelap-terang warna, halus-kasar sebuah tekstur visual, dsb.



Gambar 2.17. Penerapan *emphasis* poin a, b, c, dan d  
 (<https://i.pining.com/564x/2c/3e/0b/2c3e0bbfd5a603a7ae480fa396cf6f0c.jpg>, 2020)

- e. *Emphasis Through Direction and Pointers*: Seperti penggunaan tanda panah dan garis diagonal.
- f. *Emphasis Through Diagrammatic Structures*: Meletakkan elemen penting di bagian atas kemudian elemen lain diletakkan di bawah (*Tree Structure*). Membuat *layer* untuk elemen visual (*Nest structure*).

#### 4. Ritme

Tercipta dari pola visual yang diberikan secara berulang. Hal ini dapat memengaruhi pola penerima informasi dalam menyerap informasi pada karya. Banyak faktor yang mendukung keberhasilan sebuah ritme visual,

seperti warna, tekstur, *figure and ground*, penekanan, dan keseimbangan. Repetisi dan variasi juga mendukung terjadinya sebuah ritme dalam desain. Repetisi terjadi apabila mengulang sebuah elemen tanpa dimodifikasi, sedangkan variasi dapat merupakan pengulangan sebuah elemen dengan warna, ukuran, bentuk, posisi, atau *visual weight* yang berbeda (hlm. 35 – 36).

#### 5. Kesatuan

Keserasian antara beragam elemen desain pada suatu karya visual sehingga menjadi sebuah kesatuan. Sebuah kesatuan merupakan tujuan utama dari komposisi desain. Hal ini didasarkan pada *Gestalt (form)*, yaitu penekanan pada persepsi dari suatu komposisi secara utuh. Manusia umumnya melihat suatu komposisi, kemudian mencoba menciptakan suatu urutan, koneksi, dan memahami sebuah visual sebagai satu kesatuan yang dilihat dari lokasi, orientasi, bentuk, dan warna (hlm. 36 – 39).



Gambar 2.18. Contoh kesatuan dalam kartu

([https://mir-s3-cdn-cf.behance.net/project\\_modules/max\\_1200/3b011590623115.5e1c9583be956.jpg](https://mir-s3-cdn-cf.behance.net/project_modules/max_1200/3b011590623115.5e1c9583be956.jpg), 2020)

## 6. Skala

Ukuran sebuah elemen visual apabila dibandingkan dengan elemen lainnya sehingga menghasilkan komposisi yang baik. Menggunakan skala yang berbeda dari apa yang biasa manusia lihat pada umumnya dapat menimbulkan pengalaman tersendiri bagi audiens, namun perlu diperhatikan beberapa hal berikut (hlm. 39):

- a. Memanipulasi ukuran dapat menimbulkan beragam visual dalam komposisi
- b. Ukuran menimbulkan kontras dan dinamisme antara bentuk dan *form*
- c. Manipulasi ukuran dapat menimbulkan ilusi 3D

### **2.1.3. Ilustrasi**

Ilustrasi dalam KBBI diartikan sebagai sebuah gambar baik hasil fotografi maupun lukisan yang membantu memperjelas sebuah buku, karangan, dsb (2019). Menurut Landa (2017) ilustrasi adalah sebuah karya tangan yang dapat melengkapi sebuah teks sehingga memberikan gambaran jelas mengenai pesan atau teks yang ingin disampaikan (hlm. 4).

Menurut Male (2017) sebuah ilustrasi berbeda dengan seni murni. Ilustrasi harus memiliki konteks karena hal ini akan mempengaruhi orang lain sehingga mereka dapat memahamai informasi tertentu. Penggunaan ilustrasi yang sukses adalah apabila ilustrasi yang digunakan berhasil memberikan informasi bagi target tertentu. Terdapat lima konteks ilustrasi, yaitu informatif, *commentary*, fiksi naratif, persuasif, dan identitas (hlm. 19 – 20).



Gambar 2.19. Ilustrasi pada kartu  
 (<https://www.dyslexiclogic.com/amazing-alphabet-resources>, n.d.)

#### 2.1.4. Tipografi

Menurut Landa (2017), tipografi terbentuk dari *typeface*, sebuah karakter yang dibuat dengan visual yang konsisten. Biasanya mencakup angka, huruf, simbol, tanda baca, dan aksen atau penanda dialek. Pada media cetak, ukuran tipografi diukur menggunakan poin dan pica, sedangkan pada media digital menggunakan poin, pixel, atau em (hlm. 44 – 47). *Type* memiliki beberapa klasifikasi, yaitu:

1. *Old Style or Humanist*: Dibuat sejak zaman roma, memiliki karakteristik bersudut dan memiliki ujung *serif*, contohnya Garamond, Times New Roman, Caslon, dsb.
2. *Modern*: Dikenalkan pada akhir abad ke 18 dengan bentuk yang lebih geometris, terdapat garis tebal-tipis, dan merupakan *type* paling simetris pada zaman roma. Contohnya adalah Didot, Bodoni, dan Walbaum.
3. *Sans Serif*: Diperkenalkan awal abad 19, contohnya Future, Helvetica, dan Universe.
4. *Blackletter*: Diperkenalkan pada abad 13 hingga 15, disebut juga dengan *Gothic*. Karakteristiknya adalah *stroke* yang tebal dengan beragam lengkungan. Contohnya huruf pada alkitab.

5. *Script*: Tulisan yang merepresentasikan tulisan tangan. Biasanya dibuat dari tulisan dengan pen, pensil, atau kuas. Contohnya adalah Brush Script, Shelley Allegro Script, dan Snell Roundhand Script.

Ada cara pemilihan *typeface* untuk digunakan dalam desain (hlm. 51):

1. Tentukan berdasarkan audiens dan konsep desain
2. Pertimbangkan bagi penggunaan teks yang banyak
3. Sesuaikan dengan tujuan desain apakah untuk editorial, promosi, atau *branding*
4. Gunakan karakteristik *typeface* untuk memberikan ekspresi pada teks
5. *Check legibility*: Membuat sampel *typeface* menjadi judul, judul utama, kalimat, dan paragraf
6. *Check readability*: Kemudahan dibaca pada berbagai media
7. Membaca ulasan mengenai *typeface*
8. Cek kontras antara *typeface* dan latar

Sebuah *typeface* pada hakekatnya harus membuat sebuah teks dalam desain mudah dibaca sehingga audiens juga menikmati desain yang mereka lihat. Maka itu perlu dipertimbangkan apakah *typeface* yang digunakan terlalu tipis atau tebal, terdistorsi atau tidak sehingga sulit dibaca, lebih baik menggunakan semua kapital atau campuran, serta penggunaan warna karena audiens biasanya melihat warna yang lebih gelap terlebih dahulu (hlm. 53).

Dalam mengkombinasikan *typeface* sebaiknya menggunakan maksimal dua *typeface*, dengan fungsi sebagai pemisah antara teks judul dan teks isi. Namun, keduanya harus saling mendukung karakter satu sama lain, sehingga tidak ada karakter yang lebih menonjol (hlm. 55).



Gambar 2.20. Kombinasi *typeface*  
 (<https://cdn.dribbble.com/users/6921/screenshots/2255352/persona-cards.png?compress=1&resize=800x600>, 2015)

*Typographhy* juga dapat dibuat seekspresif mungkin, dimana *type* tersebut dapat menjadi pesan itu sendiri, seperti misalnya membuat sebuah gambar dari menggunakan huruf O (hlm. 67). Menurut Lupton (2010), menggunakan kegiatan *Lettering* atau membuat huruf menggunakan tangan dan *software* memungkinkan penggabungan antara ilustrasi dan teks (hlm. 64).



Gambar 2.21. Penggabungan huruf dengan ilustrasi  
 (<https://www.dyslexiclogic.com/amazing-alphabet-resources>, n.d.)

### 2.1.5. Layout

*Layout* yang baik menurut Hughes (2019) adalah yang dapat merepresentasikan hierarki visual dan tidak mengganggu konten. Cara mendapatkan *layout* yang baik adalah menggunakan *system grid*, yang terdiri dari:

- a. *Format*: Merupakan area desain pada media cetak
- b. *Margins*: negatif antara area desain (konten) dan batas kertas
- c. *Columns, rows, dan gutters*: Kolom adalah area berbentuk vertikal dan baris adalah area horizontal antara *grid*. Jarak antara kolom dan baris adalah *gutter* atau *alley*.
- d. *Modules*: Modul adalah area yang terbuat dari kolom dan baris

Terdapat tiga macam *grid* yaitu *single column grid* merupakan *grid* paling simpel, *multicolumn grid* merupakan *grid* dengan beberapa kolom dan biasa digunakan untuk menciptakan area berbeda, dan *modular grid* merupakan pembagian halaman ke dalam kotak yang lebih kecil (hlm. 286).



Gambar 2.22. Penggunaan single column grid  
(<https://www.behance.net/gallery/95286503/The-board-game-Crazy-Fan>, 2020)



Gambar 2.23. Penggunaan module grid  
([https://www.behance.net/gallery/94330957/Olympic-Games-Playing-Cards?tracking\\_source=search\\_projects\\_recommended%7COlympic%20Games%202020](https://www.behance.net/gallery/94330957/Olympic-Games-Playing-Cards?tracking_source=search_projects_recommended%7COlympic%20Games%202020), 2020)

### 2.1.6. Desain untuk Anak Dengan Disleksia

Menurut British Dyslexia Association dalam British Dyslexia Association Style Guide (2018), ada lima aturan yang harus diperhatikan dalam membuat desain bagi orang dengan disleksia, yaitu:

#### 1. *Readable Font*

Menggunakan *font* sans serif dengan ukuran 16-19 pixel, jarak antar huruf yang dilebarkan hingga 35% namun, jangan terlalu lebar karena mengurangi keterbacaan. Jarak antar kata 1,5 dan hindari penggunaan tulisan miring dan garis bawah.

#### 2. *Headings and Structure*

Gunakan struktur huruf yang konsisten, untuk judul gunakan 20% lebih besar biasanya, dan boleh ditebalkan jika perlu, tambahkan spasi lebar antara judul dan paragraf.

### 3. *Color*

Gunakan satu warna *background* hindari warna yang mengganggu. Beri kontras antara warna latar dengan konten. Gunakan teks berwarna gelap dengan latar belakang terang (bukan putih). Hindari penggunaan warna hijau, merah, dan merah muda. Lebih baik jika menggunakan warna krem atau pastel. Jika mencetak gunakan kertas *matt* dan bukan *glossy*, serta gunakan kertas tebal agar sisi lain tidak terlihat.



Gambar 2.24. Penggabungan huruf dengan ilustrasi

([https://mir-s3-cdn-cf.behance.net/project\\_modules/fs/a89ea044248527.5b8898f3c4f3a.png](https://mir-s3-cdn-cf.behance.net/project_modules/fs/a89ea044248527.5b8898f3c4f3a.png), 2018)

### 4. *Layout*

Rata kiri, hindari *justify*. Hindari penggunaan banyak kolom. Teks yang ditulis terdiri antara 60-70 karakter.

### 5. *Writing Style*

Gunakan kalimat aktif, jangan menggunakan paragraf yang panjang dan padat, tetapi gunakan kalimat pendek. Gambar dapat membantu memperjelas teks, pertimbangkan menggunakan poin daripada angka, dan beri instruksi yang jelas. Hindari kalimat dengan dua kata kata negatif, seperti *I am not going to pay no*

*bills* (Aku tidak akan tidak membayar tagihan-tagian ini). Kemudian hindari penggunaan singkatan dan lebih baik sediakan daftar istilah.

## **2.2. Card Game**

*Card game* atau permainan kartu merupakan permainan populer yang telah dimainkan sejak ratusan tahun lalu karena cara bermainnya yang sederhana (Font, et al., 2013). Permainan kartu dapat masuk ke berbagai kalangan kelas sosial karena mekanisme bermain yang beragam dari yang sangat sederhana hingga kompleks (McNeely, 2012). Permainan kartu masuk ke dalam salah satu kategori *Tabletop Game*, bersanding dengan *Board Game*, *Miniature Game*, *Dice Game*, dan permainan lainnya yang dimainkan di atas meja (Vagansza, 2019).

### **2.2.1. Fungsi Card Game sebagai Game Based Learning**

*Card Game* merupakan permainan yang fungsinya dapat dimasukkan ke dalam berbagai kategori, salah satunya *Educational Games*. *Educational games* dikategorikan ke dalam *serious games*, dimana permainan yang dibuat untuk kebutuhan bidang kesehatan, pendidikan, manajemen, dan bidang lainnya dinilai dapat dengan baik memberikan informasi mengenai bidang-bidang tersebut dan mempengaruhi perilaku pemain, menurut Gunawardhana, et al., (2015). Menurut Liu dan Chen, permainan kartu dalam bidang pendidikan dapat meningkatkan hubungan belajar antara murid dan guru, maupun antara sesama murid (2013). Menurut Shellenbarger (2015), permainan kartu dapat meningkatkan *skill* memori dan *strategic thinking*.

### **2.2.2. Play Therapy**

Menurut Yusof (2015), hal yang harus diperhatikan dalam perancangan *play therapy* adalah memasukkan elemen permainan yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari anak, yang kemudian diimplementasikan pada mekanik, cerita, dan tujuan permainan. Melalui elemen permainan yang baik, akan tercipta pengalaman yang baik pula. Kemudian *game aesthetics*, yaitu hal yang memicu psikologi anak seperti desain grafisnya, warna, dan audio. Terakhir adalah melakukan evaluasi, menilai apakah *play therapy* yang diciptakan sudah memenuhi kebutuhan anak (orang yang akan terlibat) atau belum.

### **2.2.3. Dasar Permainan Card Game**

McNeely (Hlm. 16, 2012) dalam bukunya menjabarkan enam dasar dari permainan kartu, yaitu:

1. *Suits and Ranks*: Yaitu angka pada kartu yang menunjukkan urutan kartu. Seperti pada remi terdapat 52 kartu dengan angka 1 – 10. Sedangkan *suits* adalah kategori kartu, seperti hati, sekop, wajik, dan keriting.
2. *Dealing*: Kartu biasanya dimainkan berlawanan dengan arah jarum jam dengan diletakkan secara tertutup.
3. *Games, hands, round, and turns*
4. *Tricks*: Jumlah kartu yang dimainkan dalam satu putaran, tergantung jumlah pemain.
5. *Trump and No Trump*: Kartu yang digunakan untuk mengalahkan kartu lain.
6. *Bidding*: Pada beberapa permainan kartu terdapat kegiatan tawar-menwar. Dalam permainan jenis ini, pemain harus memikirkan strategi atau *tricks* yang

harus mereka lakukan untuk menang. Berbicara dengan *partner* dalam permainan jenis ini dilarang.

#### **2.2.4. Tipe Mekanik *Card Game***

Tipe permainan kartu dibedakan berdasarkan mekanisme permainannya menurut Parlett dalam buku *David Parlett: A History of Card Games* (Oxford University Press) dikutip dari McLeod dalam situsnya **pagat.com** (2019). Mekanisme permainan dinilai dari cara pemain menentukan langkah saat gilirannya tiba. Ada lima mekanisme permainan kartu, yaitu:

##### **1. *Outplay Game***

Mekanisme paling umum dimana setiap pemain memiliki sejumlah kartu yang harus dikeluarkan saat gilirannya tiba. Permainan berakhir ketika salah satu pemain menghabiskan kartunya. Permainan ini dibagi ke dalam tujuh kelompok, yaitu:

1. *Trick Taking Game*: Pemain mengeluarkan kartu di atas meja.
2. *Beating Games*: Pada giliran tertentu objektifnya adalah mengalahkan kartu yang diberikan pemain sebelumnya atau mengambil kartu.
3. *Climbing games*: Melewatkan jatah jalan dalam permainan (*pass*).
4. *Adding games*: Kartu dimainkan dalam beberapa tumpukan dan poin pada kartu berpengaruh. Biasanya bertujuan untuk mencapai poin tertentu atau menghindari poin tertentu.
5. *Fishing Games*: Terdapat kartu yang terbuka di atas meja yang dapat didapatkan dengan menyamakan pada kartu yang dimiliki pemain.

6. *Matching Games*: Menyocokkan kartu dengan kartu yang sudah ada atau mengikuti aturan tertentu. Biasanya tujuannya adalah menghabiskan kartu yang dimiliki.

7. *War Group*: Pemain meletakkan kartu di atas meja secara tertutup dan membukanya hanya ketika gilirannya.

## **2. *Card Exchange Game***

Pemain memiliki sekumpulan kartu yang dimainkan dengan cara menukar satu atau beberapa kartu dengan lawan atau tumpukan kartu. Pemain harus mendapatkan kartu tertentu atau kombinasi kartu tertentu. Permainan ini dibagi ke dalam lima kelompok, yaitu:

1. *Draw and Discard Games*: Mengeluarkan kartu yang dimiliki dan menaruhnya pada tumpukan kartu yang tidak digunakan.

2. *Commerce Group*: Pemain berjalan dengan menukar kartu di atas meja saat gilirannya tiba.

3. *Cuckoo Group*: Setiap pemain hanya memiliki satu kartu yang pada gilirannya dapat ditukar dengan lawan

4. *Quartet Group*: Pemain dapat meminta kartu pada lawan dan lawan wajib memberikan apabila memilikinya.

5. *Card Passing Games*: Bermain dengan mengoper kartu pada lawan atau mengambil kartu dari lawan

## **3. *Hand Comparison Game***

Tipe ini menggunakan sedikit kartu dimana pemain dengan kombinasi kartu paling bagus dinyatakan menang. Salah satunya adalah dengan memperlihatkan kartu pada

lawan, kemudian menentukan siapa yang menang dan kalah. Ada juga yang dimainkan dengan memberi kesempatan untuk menambah kartu atau menyusun kartu menjadi kombinasi yang baik. Permainan ini dibagi ke dalam tiga kelompok, yaitu:

1. *Showdown Games*: Kartu antar pemain dibandingkan dan pemain dengan kartu yang lebih baik akan menang.
2. *Vying Games*: Sebelum kartu dibandingkan pemain dapat mengajukan untuk meningkatkan taruhannya dan siapapun yang tidak ingin menerima taruhan bisa keluar.
3. *Banking Games*: Secara individu masing-masing pemain bermain untuk mengalahkan *The Banker*.

#### 4. ***Patience Games***

Pemain mengurutkan kartu ke dalam urutan tertentu sesuai peraturan. Permainan ini dibagi ke dalam dua kelompok, yaitu:

1. *Single Player Patience (Solitaire)*: Pemain menyusun kartu untuk menang yang dimainkan secara solo.
2. *Competitive Patience*: Beberapa pemain bersaing untuk memenangkan *patience game*.

#### 5. ***Other Games***

Permainan dalam kategori ini adalah permainan yang tidak masuk dalam klasifikasi yang telah disebutkan. Terdapat empat jenis kelompok permainan, yaitu:

1. *Combat Games*: Kartu pemain memiliki kekuatan tertentu

2. *Compendium Games*: Permainan yang menggunakan dua atau lebih mekanisme bermain untuk menang atau sebagai alternatif.
3. *Race Games*: Kartu yang digunakan untuk menjalankan token atau kartu lain pada trek balap.
4. *Role Games*: Kartu digunakan sebagai identitas pemain.

### **2.3. Disleksia**

Disleksia dikategorikan sebagai kesulitan membaca yang dapat dideteksi sejak usia pra-sekolah, namun lebih baik dipastikan ketika anak sudah memasuki usia sekolah. Pada 2013 terminologi Disleksia dalam *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM) 5* berubah menjadi *Specific Learning Disorder (SLD)* atau Kesulitan Belajar Spesifik, dimana penyebutan Disleksia hanya digunakan pada lingkup medis (Paretto & Masala, 2017). SLD disebutkan sebagai kesulitan belajar spesifik yang menghambat proses belajar karena adanya gangguan spesifik dalam bidang membaca, menulis, atau aritmatik. Hal ini tidak terlihat sehingga anak dengan SLD keliatan biasa saja menurut *International Dyslexia Association* atau IDA (2012).

#### **2.3.1. Pengertian Disleksia**

Disleksia merupakan kesulitan anak dalam mengidentifikasi suatu kata yang berpengaruh pada kesulitan membaca. Hal ini dikaitkan dengan kemampuan dalam memproses fonologi, memaknai suatu kata, dan memori jangka pendek (Witteloostuijn, Boersma, Wijnen, & Rispens, 2019). Fonologi sendiri merupakan

kemampuan manusia dalam mengubah visual sebuah simbol menjadi suara (Goswami, 2015).

Keluarga dengan latar belakang disleksia cenderung dapat menurunkan disleksia pada anaknya, namun hal ini dibagi lagi ke dalam keluarga dengan potensi rendah dan tinggi (Bergen, et al, 2014). Dewi (2015) menyatakan, kasus anak dengan disleksia diturunkan 50% dari orang tuanya dan tidak dapat disembuhkan.

### **2.3.2. Karakteristik Disleksia**

Disleksia yang termasuk ke dalam SLD dapat dinilai dari tiga kriteria menurut DSM 5 (Vellutino, et al., 2004), yaitu:

1. Gejala yang terus terjadi selama enam bulan, walaupun sudah dilakukan intervensi mandiri
2. Hambatan belajar pada beberapa aspek yang menyebabkan nilai di sekolah menurun
3. Muncul saat usia sekolah walaupun bisa juga terbentuk saat sudah dewasa

Dari segi psikologis, anak Disleksia cenderung memiliki kepribadian yang ekstentrik, menarik diri dari lingkungan sosial, bermasalah, sulit membedakan benar dan salah, melakukan hal tanpa memikirkan bahaya, dan memiliki kecenderungan ke arah psikotisme. Hal ini menunjukkan emosi yang tidak stabil dan cenderung ke arah *neurocism* (Huang, et al, 2020). Dalam proses belajar (Reid, 2020), menurut *The British Dyslexia Association's*, karakteristik pada anak usia sekolah dasar adalah:

1. Memiliki kesulitan dalam membaca dan mengeja
2. Meletakkan huruf dan angka secara terbalik

3. Memiliki kesulitan dalam mengingat tabel, huruf, rumus, dsb.
4. Penulisan kata kurang satu huruf dan tidak dalam susunan yang benar
5. Sulit membedakan 'b' dan 'd' dan kata seperti 'on' dan 'no'
6. Menggunakan jari dan coret-coretan untuk menghitung rumus dasar
7. Konsentrasi kurang
8. Kesulitan memahami apa yang dibaca
9. Membutuhkan waktu yang lama untuk melakukan tugas esai
10. Kesulitan memproses bahasa pada kecepatan tertentu

#### **2.3.4. Klasifikasi Disleksia**

Menurut Sidiarto dalam Jatmiko (2016), terdapat tiga klasifikasi disleksia, yaitu:

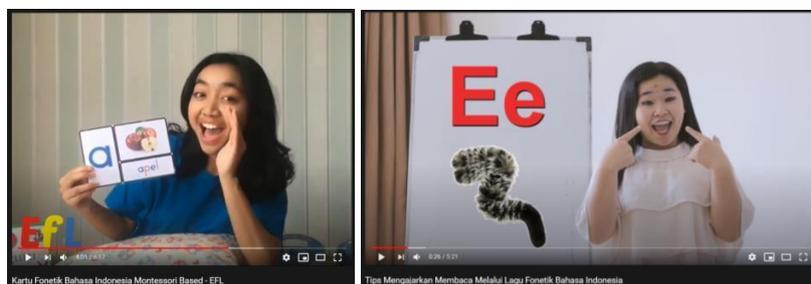
1. Disleksia dan Gangguan Visual: Menimbulkan defisit dalam memori visual, sehingga menimbulkan rotasi pada huruf yang bentuknya mirip, seperti p-q, bd, m-w, n-u, dsb.
2. Disleksia dan Gangguan Bahasa: Mengalami kesulitan dalam auditori dikenal juga dengan disleksia verbal dan linguistik, dimana 50% penderita disleksia ini mengalami keterlambatan bicara saat balita. Hal ini menyebabkan anak kesulitan menyebut huruf, mengeja secara auditori, dan menyebut kata dan kalimat.
3. Disleksia dan diskoneksi visual-auditoris: Anak membaca lambat. Walaupun bahasa verbal dan visualnya baik, anak kesulitan mengungkapkan apa yang dilihat dalam bentuk Bahasa. Tipe ini terbagi dua lagi, yaitu:
  - a. L-Type Dyslexia (Linguistik): Membaca dengan cepat, tetapi membuat kesalahan seperti menghilangkan, menambahkan, atau mengganti huruf.

b. P-Type Dyslexia (Perceptive): Membaca lambat, terputus-putus, dan mengulang-ulang.

### 2.3.3. Metode Belajar

#### 1. Metode Multisensori

Metode ini mencoba menggabungkan berbagai fungsi indra manusia dan gerakan tangan untuk mengaktifkan beragam reseptor sensori pada individu seperti menggunakan gambar dan warna cerah untuk menunjukkan hubungan antara bentuk, huruf, kata, dan angka pada topik tertentu (Ohene-Djan & Begum, 2018). Dalam artikel berjudul, “*Multisensory Structured Language Teaching,*” disebutkan bahwa guru dapat menggunakan metode ini dengan memberikan contoh pelafalan fonem pada anak-anak sambil melihat kaca dan melebih-lebihkan gerakan mulut (International Dyslexia Association, 2014).

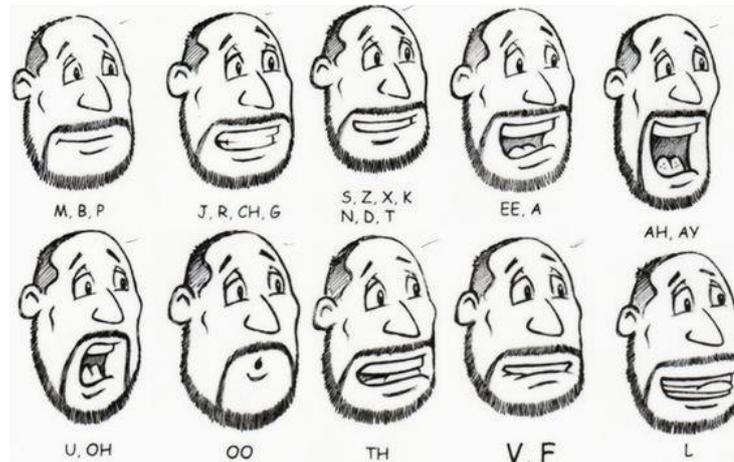


Gambar 2.25. Metode Multisensori  
([https://www.youtube.com/watch?v=Q\\_EEuXSkMc8](https://www.youtube.com/watch?v=Q_EEuXSkMc8),  
2020; [https://www.youtube.com/watch?v=Tp68JOLg8\\_s](https://www.youtube.com/watch?v=Tp68JOLg8_s),  
2017)

#### 2. Metode Fonik

Metode ini mengenalkan suara huruf menggunakan visualisasi mulut dengan urutan tertentu (Falth, Gustafson, & Svensson, 2017). Menurut studi, mengenalkan bunyi fonem pada anak membantu anak mengenali kata-kata yang

sulit dimengerti dengan lebih mudah karena adanya representasi fonologis kata-kata dalam memori leksikal<sup>1</sup> mereka (Melby-Lervåg & Hulme, 2010).



Gambar 2.26. Ilustrasi Metode Fonik  
(<https://hattiecroucherap.files.wordpress.com/2014/11/month-positions.jpg>, n.d.)

### 3. Metode Lingusitik

Dalam metode ini anak dikenalkan pada kalimat dengan menekankan pada kata-kata yang serupa sehingga anak dapat dengan sendirinya menyimpulkan perbedaan pola bunyi dan pola suatu huruf (Rofiah, 2015).

### 4. Metode *Play Therapy*

Dalam metode ini anak-anak dibiarkan aktif mengekspresikan dan mengeksplor diri dengan bantuan terapis profesional menggunakan material yang telah dipilih. Melalui metode ini dapat disimpulkan pengalaman, perasaan, harapan serta persepsi anak pada hal yang mereka alami (Landreth, 2012).

---

<sup>1</sup> KBBI: Berhubungan dengan kosa kata

### 2.3.4. Strategi Belajar

Menurut Kristiantini Dewi selaku Kepala Asosiasi Disleksia Indonesia dalam artikel ilmiah berjudul “Disleksia”, ada dua strategi belajar yang dapat diterapkan pada anak dengan disleksia, yaitu:

#### 1. Akomodasi

Akomodasi di sini dimaksudkan dengan fasilitas yang baik untuk mendukung proses belajar anak dengan disleksia seperti ruang belajar, *layout* lembar kerja, dan metode pembelajaran dan pengetesan. Menurut *International Dyslexia Association* (IDA) terdapat tiga jenis strategi belajar akomodasi yang dapat diterapkan pada anak dengan disleksia, yaitu:

- *Accommodations Involving Materials*: Membuat instruksi yang lebih singkat, memberikan tugas secara bertahap, mengurangi rangsangan berlebih; memberikan kertas kosong/membuat jarak antar tulisan lebih lebar/dsb., garis bawah informasi penting, memberikan panduan membaca, membuat daftar kata, menggunakan alat perekam, dsb.
- *Accommodations Involving Interactive Instructions*
- *Accommodations Involving Student Performances*

#### 2. Remediasi

Remediasi adalah memberikan materi secara bertahap yang dilakukan berulang-ulang, dimulai dari materi yang sudah dikuasai anak (Dewi, 2015). Terdapat pokok-pokok utama yang harus ada dalam pengajaran remediasi (*International Dyslexia Association*, 2014), yaitu:

- a. Sejarah Bahasa: Mengenalkan sejarah Bahasa membantu anak memahami bagaimana kaitan Bahasa dengan kehidupan mereka sehari-hari
- b. Abjad: Pastikan setiap anak disleksia memahami penggunaan abjad dalam kata. Banyak anak dengan disleksia dapat menyebutkan abjad, tetapi tidak mengingat bentuk abjad secara spesifik.
- c. *Phonemic Awareness*: Kelemahan dalam memahami fonemik merupakan salah satu unsur disleksia dapat terjadi. Pelajaran harus difokuskan pada fonem dan suara yang dihasilkan.
- d. Fonik: Diawali dengan kemampuan pemecahan kode anak-anak dilatih melalui kegiatan mengenalkan pola dari yang paling sering digunakan hingga ke pola yang kompleks.
- e. Kefasihan kata dilatih dengan tiga tingkatan, yaitu pola suku kata yang umum digunakan, pola suku kata, dan partikel atau imbuhan.
- f. Anak dengan disleksia harus diberikan pemahaman secara eksplisit mengenai apa yang mereka pelajari. Pemahaman harus mencakup kosa kata, penalaran, tata bahasa, analisis, dan pendengaran.
- g. Mengeja merupakan keterampilan tersulit yang harus dilakukan oleh anak dengan disleksia. Maka itu pengajaran harus diawali dengan pola paling umum.
- h. Anak dengan disleksia membutuhkan arahan dalam memiliki kebiasaan belajar yang efektif dan efisien, sehingga dibutuhkan arahan terkait waktu, ruang, dan materi agar anak dapat menyelesaikan tugas dengan baik.

### **2.3.5. Peran Masyarakat**

Masyarakat memiliki peran penting dalam proses intervensi anak dengan disleksia. Berikut penjabaran mengenai masing-masing peran masyarakat yang dianggap penting dalam tumbuh kembang anak disleksia.

#### **2.3.5.1.Orang Tua**

Melakukan intervensi mandiri bersama anak. Contohnya pada studi mengenai program *Teach Your Child to Read in 100 Easy Lessons*, anak menunjukkan kemajuan dalam proses membaca karena orang tua yang membacakan cerita setiap malam (McConnell & Kubina, 2016). Aktif terlibat dalam terapi anak seperti mengenalkan fonologi, menggunakan metode multisensori, dan kegiatan lainnya. Memfasilitasi anak dengan benda yang dapat membantu anak dengan disleksia seperti memberikan pulpen yang dapat dihapus, *file* berwarna, *books on tape*, dan sebagainya (Wood, 2006). Memberi pengertian pada anak bahwa apa yang dihadapinya dapat diatasi, bahwa anak memiliki cara belajar yang berbeda dari temannya, sehingga kepercayaan diri anak meningkat (Jatmiko, 2016).

#### **2.3.5.2.Guru**

Guru diharapkan dapat menyesuaikan konten pengajaran bagi anak dengan disleksia. Salah satu metode efektif adalah dengan menggunakan metode multisensori yang memanfaatkan visual, audio, dan kinestetik siswa. Kemudian memberikan buku pelajaran dan *tape recorder*, serta memberi waktu lebih bagi anak dengan disleksia saat ujian (Colson, 2013). Peterson & Pannington (2012) juga menyebutkan, intervensi dengan strategi seperti membagi anak-anak dalam kelompok kecil akan mempermudah pengajaran fonem pada anak.

Guru dianjurkan memberi edukasi mengenai disleksia pada anak dengan disleksia. Hal ini terbukti dapat mengubah pola pikir anak, sehingga anak dengan disleksia mengerti apa yang terjadi dalam proses belajar mereka dan meningkatkan kepercayaan diri (Zambo, 2004). Guru juga dapat mendiskusikan metode belajar apa yang cocok dengan anak, apakah individu atau berkelompok (Farrell, 2006).

Menurut DfES, 2001a, 7: 58 (*Department of Education and Skills, United Kingdom*) dalam Farrell (2006) anak dengan disleksia akan membutuhkan hal-hal berikut:

1. Pengajaran yang fleksibel
2. Bantuan dalam mengolah bahasa dan memori
3. Bantuan dalam proses membaca
4. Bantuan dalam mendefinisikan sebuah kata
5. Bantuan dalam mengurutkan dan menyusun
6. Bantuan dalam pemecahan masalah dan pengertian konsep

### **2.3.5.3. Pemerintah**

Memfasilitasi sekolah dan aturan bagi anak dengan kebutuhan khusus. Seperti di Inggris telah diberlakukan sistem *Special Educational Needs and Disabilities* (SEND) di sekolah sehingga saat ujian anak dengan disleksia memiliki kesempatan mendapat waktu lebih, ditempatkan di ruangan dengan jumlah siswa yang lebih sedikit, dan bisa memilih format kertas ujian (ukuran huruf dan jarak antar baris) untuk membantu membaca lebih cepat (Melalanguana, 2018).