

**MAKNA VISUAL TRADING CARD GAME
BHINNEKA TUNGGAL IKA
SEBAGAI MEDIA EDUKASI CINTA TANAH AIR**

Evelyne Henny Lukitasari
Program Studi DKV, Universitas Sahid Surakarta
email: evelyneheny@gmail.com

Abstrak

Trading Card Game (TCG) yang merupakan permainan kartu yang menggunakan kartu berseri dengan permainan yang merangsang pengaturan strategi dan pemahaman contents dari informasi yang di tampilkan pada kartu, sehingga dapat memancing minat dari keinginan pemain dalam mengoleksi kartu-kartu yang unik. Hal inilah yang menjadi daya tarik dari sebuah Trading Card Game (TCG). Trading Card Game (TCG) yang diteliti adalah Trading Card Game (TCG) Bhinneka Tunggal Ika pariwisata Kab. Karanganyar, Jawa Tengah. Trading Card Game (TCG) memiliki bahasa visual yang berisikan sebuah informasi atau pesan melalui komunikasi visual. Bahasa visual dalam menyampaikan informasi secara visual menggunakan tanda-tanda dalam berkomunikasi. Hal ini menyebabkan dalam sebuah bahasa visual tersebut memiliki makna. Makna dalam tampilan visual akan menjadi penyebab berhasil atau tidaknya sebuah informasi dipahami oleh penggunanya. Oleh karena itu untuk mengetahui makna dari tampilan visual Trading Card Game (TCG) Bhinneka Tunggal Ika pariwisata Kab. Karanganyar dapat diketahui salah satunya dengan menggunakan semiotika Roland Barthes.

Kata kunci : *Semiotika, Roland Barthes, Makna Visual*

A. Pendahuluan

Permainan untuk anak-anak memiliki berbagai macam jenis salah satunya adalah berupa kartu permainan. Kartu permainan yang sering dikenal oleh masyarakat umum adalah kartu remi. Akan tetapi dengan perkembangan jaman permainan kartu mulai berkembang dengan memperhatikan segmentasi anak-anak. Permainan kartu untuk anak-anak dimodifikasi sesuai dengan kebiasaan dan kesukaan anak-anak. Selain itu permainan kartu juga sudah memiliki improvisasi adanya fungsi edukasi untuk anak-anak. Perkembangan dari permainan kartu sekarang ini adalah Trading Card Game atau (TCG). Trading Card Game atau (TCG) menggunakan sistem kartu berseri yang memiliki daya tarik dengan menggabungkan dari permainan yang menggunakan pengaturan strategi dan pemahaman isi dari informasi yang di tampilkan pada kartu serta dari keinginan pemain untuk mengoleksi kartu-kartu yang unik (Albert H.T. Lam, Proceedings of the 2006 ACM International: 357-360). Trading Card Game atau (TCG) Bhinneka Tunggal Ika merupakan Trading Card Game atau (TCG) ini berisikan tentang informasi wilayah,

pariwisata Kab. Karanganyar, Jawa Tengah yang ada di daerah serta merupakan potensi daerah yang di aplikasikan pada bentuk kartu permainan dan disesuaikan secara tematik (tema nama serta daerah yang ada di kabupaten Karanganyar serta obyek wisata, tema kuliner, tema budaya dan lain-lain) merupakan sebuah strategi untuk dapat membentuk karakter pada anak sekolah dasar untuk cinta Indonesia. Bentuk desain dari Trading Card Game atau (TCG) Bhineka Tunggal Ika dengan visual yang ditampilkan memiliki tanda dengan pemaknaan yang sesuai strategi yang telah dipaparkan sebelumnya. Oleh karena itu untuk mengetahui sejauh mana makna tanda pada visual dalam Trading Card Game atau (TCG) Bhineka Tunggal Ika sesuai dengan strategi tersebut dapat membentuk karakter pada anak sekolah dasar untuk cinta Indonesia perlu adanya analisa makna visual dalam tampilan kartu permainan Trading Card Game atau (TCG) Bhineka Tunggal Ika.

Makna yang terdapat dalam bahasa visual Trading Card Game atau (TCG) Bhineka Tunggal Ika dapat diketahui melalui analisa dengan menggunakan pendekatan semiotika. Penelitian ini yang mengangkat tentang Trading Card Game atau (TCG) Bhineka Tunggal Ika didekati dengan pendekatan semiotika dari Roland Barthes. Roland Barthes menyatakan bahwa semiologi bertujuan untuk mengambil berbagai sistem tanda dari sebuah atau beberapa substansi, gambar-gambar, berbagai macam gesture, berbagai suara music, dan berbagai obyek, yang menyatu dalam sistem tanda. Semiotika Roland Barthes, semiotika yang memiliki makna denotasi dan konotasi, serta mitos. Tanda menurut Barthes dipahami sebagai sebuah proses yang berupa tindakan, yang mengikat penanda dan petanda, dan yang menghasilkan sebuah tanda. Denotasi menjelaskan mengenai citra visual representasional untuk mengenali citra seperti yang digambarkan. Konotasi digunakan untuk merujuk pada asosiasi personal dan sosio-kultural (ideologi, emosi, dan lain-lain) dari sebuah tanda dan bergantung pada konteks (Chandler, 2002: 137-138). Semiotika Barthes juga terdapat mitos yang merupakan makna dalam tingkatan konotasi. Barthes berpendapat bahwa tanda adalah sistem pertama, atau bahasa, sebagai bahasa obyek, dan mitos sebagai *metalanguage*. Makna mitos tidak berkaitan dengan sejarah atau narasi tanda akan tetapi memberikan dengan makna yang baru sesuai dengan kepercayaan dan kesepakatan yang telah dibentuk oleh bentukan budaya.

B. Pembahasan

Sebuah Trading Card Game atau (TCG) Bhineka Tunggal Ika akan menjadi tema yang beragam dengan yang lain mengenai potensi kekayaan wilayah, wisata, kesenian dan lain-lain di wilayah kabupaten Karanganyar, Jawa Tengah seperti: wilayahsuatudaerah, sejarah, seni, budaya, kuliner, pakaianadat, rumahadat, alatmusik, dan lain-lain. TCG tersebut bertema pariwisata Kab. Karanganyar, Jawa Tengah yang mengarah pada penanaman akan pemahaman akan Bhinneka Tunggal

Ika yang diharapkan akan menumbuhkan rasa memiliki yang akan berkelanjutan dengan munculnya rasa cinta kepada tanah air Indonesia. Trading Card Game atau (TCG) Bhineka Tunggal Ika memiliki visual dengan bahasanya tersendiri yang terbentuk dalam system tanda. Bahasa visual pada Trading Card Game atau (TCG) Bhineka Tunggal Ika akan lebih memudahkan anak-anak sebagai pengguna menerima informasi yang diberikan. Hal ini menyebabkan bahasa visual yang memiliki sistem tandanya merupakan salah satu metode pembelajaran mengamati dan menganalisa. Oleh karena itu bahasa visual sebagai media dalam pembelajaran mengamati dan menganalisa dapat membangkitkan kesadaran rasa memiliki yang akan berkelanjutan dengan munculnya rasa cinta Indonesia



Gambar 2. Contoh kartu abjad untuk belajar membaca

(Sumber: <http://infoguruhonorer2016.blogspot.co.id/2017/04/kartu-baca-abjad-dengan-gambar-menarik.html>)



Gambar 3. Contoh kartu permainan pada anak usia dini.

(Sumber: <http://www.google.co.id/search?q=contoh+kartu+permainan+anak+usia+>)

dini&tbm=)



Gambar 4. Desain Visual Trading Card Game atau(TCG) pariwisataKab. Karanganyar, Jawa Tengah

Makna Visual dalam Trading Trading Card Game atau (TCG) Bhineka Tunggal Ika di analisa dengan menggunakan pendekatan semiotika dari Roland Barthes. Roland Barthes mengembangkan teori semiotika yang dibentuk oleh Ferdinand De Saussure. Sebagai ahli linguistik Ferdinand De Saussure menerapkan konsep semiotika hanya pada tingkat denotatif. Ferdinand De Saussure memiliki pemikiran bahwa tanda (*sign*) dalam memproduksi makna dipecah menjadi penanda (*signified*) dan petanda (*signifier*) yang memiliki pemaknaan tanda tingkat pertama yang menggambarkan relasi antara penanda dan petanda di dalam tanda serta antar tanda dengan referennya dalam realitas dengan makna secara harafiah. Kemudian Roland Barthes mengembangkan konsep dari Ferdinand De Saussure sampai pada tingkatan konotasi atau *myth*. Tingkatan konotasi dipakai untuk menjelaskan salah satu dari 3 cara kerja tanda dalam tatanan pemaknaan tanda kedua. Pada tatanan ini konotasi menggambarkan interaksi yang berlangsung ketika tanda bertemu dengan perasaan atau emosi penggunaanya dan nilai-nilai kulturalnya.

1. <i>Signifier</i> (penanda)	2. <i>Signified</i> (petanda)
3. <i>Denotative sign</i> (tanda denotatif) (<i>first system</i>)	
4. <i>Connotative Signifier</i> (penanda konotasi)	5. <i>Connotative Signified</i> (petanda konotasi)
6. <i>Connotative Sign</i> (tanda konotasi) (<i>second system</i>)	

Gambar 5.Semiotika Roland Barthes

Berdasarkan analisa semiotika Roland Barthes dengan melalui tatanan pertama dan tatanan kedua, maka analisa terbagi menjadi 2 yaitu:

1. Visual Cover Trading Card Game atau (Trading Card Game atau (TCG) Bhineka Tunggal Ika



Gambar 6.Visual Cover Game atau(TCG) pariwisataKab. Karanganyar, JawaTengah

Pada gambar diatas terdapat kumpulan tanda yang terdiri dari beberapa tanda pada pemaknaan denotasi yaitu: Gambar burung Garuda Pancasila, Bintang berjumlah 5, kalimat Trading Card Game Bhineka Tunggal Ika, dan kotak yang didalamnya terdapat kalimat Seri Wawasan Daerah Kabupaten Karanganyar yang nampak diatas bidang berwarna biru yang merupakan sebuah penanda (signified) yang mengungkapkan bahwa penanda tersebut merupakan sebuah kartu permainan tentang wawasan daerah Kabupaten Karanganyar yang merupakan sebuah petanda (signifier). Hal ini diungkapkan dengan jelas melalui penanda dengan kalimat Trading Card Game dan kalimat Seri Wawasan Daerah Kabupaten Karanganyar.

Arah baca dari layout atau tata letak visual cover Trading Card Game Bhineka Tunggal Ika tersebut dinilai dari kanan atas menuju ke kiri bawah sampai pada sisi paling bawah dibagian tengah. Dimulai dari gambar burung Garuda Pancasila kemudian diarahkan pada gambar bintang berjumlah lima dengan disertai kalimat Trading Card Game Bhineka Tunggal Ika, selanjutnya mengarah pada tulisan Seri

Wawasan Daerah Kabupaten Karanganyar yang terdapat di dalam sebuah bidang persegi.



Gambar 7. Layout Visual Cover Trading Card Game atau (TCG) pariwisata Kab. Karanganyar, Jawa Tengah

Pada tatanan pemaknaan secara konotasi menerangkan bahwa bidang persegi berwarna biru yang memiliki pemaknaan keilmupengetahuan dan sesuatu yang ilmiah. Gambar burung Garuda Pancasila memiliki makna bahwa yang tertuang dalam visual tersebut berkaitan dengan negara kesatuan Republik Indonesia atau pemerintahan negara kesatuan Republik Indonesia. Bintang lima yang tampak dikiri atas kalimat Trading Card Game Bhineka Tunggal Ika menunjukkan tingkatan tertinggi dalam sebuah pengetahuan hal ini terinspirasi pada pengelempokan tatanan tingkatan dalam bidang tertentu contohnya hotel, tentara dan lain lain. Hal ini menunjukkan bahwa Trading Card Game Bhineka Tunggal Ika tersebut ingin menyatakan bahwa kartu permainan tersebut memiliki manfaat dalam membentuk karakter pada anak sekolah dasar untuk cinta Indonesia. Kemudian kotak yang didalamnya terdapat kalimat Seri Wawasan Daerah Kabupaten Karanganyar memiliki makna bahwa menjadi kalimat yang utama dan inti dari pesan visual yang ditampilkan. Hal ini dikarenakan sebuah bidang dalam tampilan sebuah desain secara keseluruhan memberikan informasi untuk menjadi permintaan perhatian khusus dan penting pada informasi yang hendak disampaikan. Berdasarkan pemaparan dari pemaknaan konotasi yang merupakan tatanan kedua tersebut dan pada bentuk susunan layout atau tata letak cover Trading Card Game Bhineka Tunggal Ika tersebut memiliki makna bahwa kartu permainan Trading Card Game Bhineka Tunggal Ika tersebut merupakan kartu permainan berkaitan dengan suatu program pemerintah yang berupa sebuah permainan kartu dengan tingkatan yang tinggi atau bagus mengenai Seri Wawasan Daerah Kabupaten Karanganyar yang mampu memiliki manfaat yang baik bagi anak-

anak Indonesia dalam membentuk karakter pada anak sekolah dasar untuk cinta Indonesia.

2. Visual bagian dalam Trading Card Game atau (TCG) Bhineka Tunggal Ika



Gambar 8. Visual Bagian Dalam Trading Card Game atau (TCG) pariwisata Kab. Karanganyar, Jawa Tengah

Pada gambar diatas terdapat kumpulan tanda yang terdiri dari beberapa tanda pada pemaknaan denotasi yaitu: kalimat mengenal wilayah, Jawa Tengah, kalimat Kecamatan Tawangmangu yang merupakan keterangan dari sebuah kecamatan yang ada di Kawasan Daerah Kabupaten Karanganyar, ilustrasi berupa photo wisata pada Kabupaten Karananyar, kemudian terdapat keterangan mengenai nama dusun atau desa yang terdapatdi kecamatan tersebut, dan yang terakhir terdapat penomorannya yang merupakan urutan dari jumlah kartu yang ada dalam permainan Trading Card Game Bhineka Tunggal Ika dan adanya pada setiap sudut kartu terdapat icon paku payung. Setiap tampilan warna bidang dasar dari visual bagian dalam Trading Card Game Bhineka Tunggal Ika dapat berubah dissuaikan dengan wilayah kecamatan yang ada di Kabuaten Karaanyar. Berdasarkan komponen elemen pembentu visual tersebut merupakan sebuah penanda (signified) yang mengungkapkan bahwa penanda tersebut merupakan sebuah kartu permainan tentang wisata potensial di dalam sebuah wilayah kecamatan di daerah Kabupaten Karanganyar yang perupakan sebuah petanda (signifier). Hal ini diungkakan dengan jelas melalui penanda pada awal tampilan visual dengan kalimat mengenal wilayah.

Arah baca dari layout atau tata letak visual bagian dalam Trading Card Game Bhineka Tunggal Ika tersebut dimulai dari tengah atas menuju ke kiri kemudian mengarah bagian tengah yang selanjutnya ke padabagian tengah bawah.



Gambar 9. Visual Bagian Dalam Trading Card Game atau(TCG) pariwisata Kab. Karanganyar, Jawa Tengah

Dimulai dari gambar Garuda Pancasila mengarah pada kalimat Bhineka tunggal Ika, selanjutnya diarahkan pada kalimat Menyanyikan Lagu Indonesia Raya dan terakhir adanya kalimat dalam Trading Card Game Bhineka Tunggal Ika diatas bidang kartu permainan berwarna merah. Pada tatanan pemaknaan denotasi dengan melihat layout atau tata letak yang dibuat secara simetris memberikan arti agar pengguna melihat, membaca dan menganalisa mulai dari gambar Burung Garuda sampai pada kalimat perintah yaitu Menyanyikan Lagu Indonesia Raya. Hal ini menjadi petanda bahwa kartu ini merupakan kartu perintah bagi pengguna untuk melakukan seperti apa yang tertulis di dalam kartu permainan tersebut.

Pada tatanan pemaknaan secara konotasi menerangkan bahwa visual bagian dalam dari Trading Card Game Bhineka Tunggal Ika yang memiliki makna bahwa kartu permainan tersebut merupakan rangkaian permainan yang berkaitan dengan negara kesatuan Republik Indonesia atau berkaitan dengan pemerintahan negara kesatuan Republik Indonesia dengan di wujudkan adanya gambar burung Garuda Pancasila yang diletakan pada bagian paling atas. Selanjutnya kartu permainan ini berkaitan dengan tema Bhineka Tunggal Ika yang memiliki makna tentang keberagaman baik wilayah, budaya, musik bahkan sampai obyek wisata yang dimiliki oleh negara Kesatuan Republik Indonesia. Tema permainan kartu Bhineka Tunggal Ika diperkuat dengan adanya kalimat perintah untuk Menyanyikan Lagu Indonesia Raya. Lagu Indonesia Raya merupakan lagu kebangsaan merupakan simbol persatuan dari keberagaman yang dimiliki oleh Indonesia. Hal ini diperkuat dengan latar belakang kartu permainan ini menggunakan warna merah yang memiliki pemaknaan

keberanian, tekad yang kuat dan ketegasan dalam menjalankan dan menerapkan perintah yang tertera dalam kartu permainan tersebut tanpa ragu-ragu dan dengan keyakinan.

Berdasarkan paparan pemaknaan denotasi dan konotasi visual bagian dalam dari Trading Card Game Bhineka Tunggal Ika terdapat pemaknaan yang bahwa kartu permainan ini merupakan kartu yang memiliki mendukung dari kebijakan pemerintah dalam menjaga dan melaksanakan semboyan Bhineka Tunggal Ika tanpa ragu-ragu dan melaksanakan dengan penuh keyakinan.

C. Penutup

Trading Card Game atau (TCG) Bhineka Tunggal Ika merupakan sistem kartu berseri yang memiliki daya tarik dengan menggabungkan dari permainan yang menggunakan pengaturan strategi dan pemahaman isi dari informasi yang di tampilkan pada kartu serta dari keinginan pemain untuk mengoleksi kartu-kartu yang unik. Trading Card Game atau (TCG) Bhineka Tunggal Ika pariwisata Kab. Karanganyar, Jawa Tengah ini memiliki bahasa visual dalam mengkomunikasikan informasi dan wawasan kepada penggunaannya agar dapat mengidentifikasi dan menganalisa pesan atau kata yang terdapat di dalamnya. Bahasa visual terbentuk dalam sistem tanda yang memiliki maknanya sendiri yang membawa beberapa informasi.

Trading Card Game atau (TCG) Bhineka Tunggal Ika memiliki strategi untuk dapat membentuk karakter pada anak sekolah dasar untuk cinta Indonesia Bentuk desain dari Trading Card Game atau (TCG) Bhineka Tunggal Ika dengan visual yang ditampilkan memiliki tanda dengan pemaknaan yang sesuai strategi yang telah dipaparkan sebelumnya. Oleh karena itu hasil analisa makna visual dari visual cover dan visual bagian dalam dari Trading Card Game atau (TCG) Bhineka Tunggal Ika bahwa Berdasarkan hasil pemaparan dari pemaknaan denotasi dan konotasi dari visual cover Trading Card Game Bhineka Tunggal Ika tersebut memiliki makna bahwa visual cover kartu permainan Trading Card Game Bhineka Tunggal Ika tersebut dengan warna latar belakang biru memiliki pemaknaan keilmupengetahuan dan sesuatu yang ilmiah yang merupakan kartu permainan yang dibuat berdasarkan kebijakan dari pemerintah negara kesatuan republik Indonesia yang memiliki tingkatan tertinggi dalam menyampaikan sebuah pengetahuan, wawasan dan informasi mengenai potensi wilayah, budaya, kesenian, dan lain-lain di Kab. Karanganyar, Jawa Tengah yang mampu memiliki manfaat yang baik bagi anak-anak Indonesia dalam membentuk karakter pada anak sekolah dasar untuk cinta Indonesia.

Hasil analisa untuk visual bagian dalam Trading Card Game atau (TCG) Bhineka Tunggal Ika memiliki pemaknaan denotasi dan konotasi bahwa visual kartu permainan ini merupakan kartu yang memiliki mendukung dari kebijakan pemerintah

dalam menjaga dan melaksanakan semboyan Bhineka Tunggal Ika tanpa ragu-ragu dan melaksanakan dengan penuh keyakinan.

DAFTAR PUSTAKA

- Lam, Albert H.T., Chow, Kevin C.H., You, Edward H.H, Lyu, Michael R., ART: *Augmented Reality Table For Interactive Trading Card Game*. Hong Kong, China: Proceeding of The 2006 ACM Conjerence on Virtual Reality Continuum and Its Applications
- Agus Sachari dan Yan Yan Sunarya *Sejarah dan Perkembangan Desain dan Dunia kesenirupaan di Indonesia*. Bandung: Penerbit ITB, 2002
- Daniel Chandler. *Semiotics: the Basics*, Second Edition, London and New York: Routledge, 2002
- Kusrianto, Adi, *Pengantar Desain Komunikasi Visual*, Penerbit ANDI Yogyakarta, 2007
- Mennai, Mériem and Rached, Kaouther Saied Ben, “Sources of Brand Value from Semiotics to Marketing Perspectives”, *American International Journal of Contemporary Research*, Vol. 2 No. 6; June 2012
- Munandar, Utami. *Kreativitas dan Keberbakatan*, Jakarta : Gramedia, 1999
- Nelsen, Jane . *Disiplin Positif*, Jakarta : Delapratasa, 1997
- Robbins, Stephen., *Perilaku Organisasi*, Jilid 1 Edisi 8, Jakarta :PT Prenhalindo, 2001
- Rustan, Suriyanto. *Layout Dasar dan Penerapannya*, Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama, 2008
- Rustan, Suriyanto (2008), *Layout Dasar dan Penerapannya*,PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
- Sinung Utami H.H., *Aplikasi Semiotik & Efek Psikologi Tampilan Warna Pada Rumah Minimalis*, Riptek, Vol. 4, No. 1, 2018, Hal: 37-44
- Supriyono, Rakhmat , *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*, Penerbit ANDI Yogyakarta, 2010
- Soegeng Toekio, *Bahasa Rupa dalam Pariwisata Poster*. Bandung: Kelir, 2007
- Sutopo, H.B., *Metodologi Penelitian Kualitatif*. UNS Press, Surakarta, 2002
- Tinarbuko, Sumbo, *Semiotika Komunikasi Visual*, Percetakan Jalasutra, Yogyakarta, 2010