

PERANCANGAN *CARD GAME* SEBAGAI PENGENALAN WISATA HERITAGE KAMPUNG PENELEH UNTUK USIA 9-12 TAHUN

Jasmine Putri Wibowo¹, Muh Ariffudin Islam²

¹Universitas Negeri Surabaya

email: jasmine.22095@mhs.unesa.ac.id

Received:

20-07-2026

Reviewed:

20-07-2026

Accepted:

20-07-2026

ABSTRAK : Kampung Heritage Peneleh merupakan salah satu kawasan wisata sejarah di Kota Surabaya yang memiliki nilai historis tinggi sebagai tempat lahir dan berkembangnya tokoh-tokoh penting bangsa Indonesia. Meskipun memiliki potensi besar sebagai destinasi wisata edukatif, tingkat kunjungan anak usia 9–12 tahun masih relatif rendah akibat terbatasnya media edukasi yang menarik serta dominasi hiburan digital. Penelitian ini bertujuan merancang media edukatif berupa card game Peneleh Quest sebagai sarana pengenalan wisata heritage Kampung Peneleh yang sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif anak usia 9–12 tahun. Metode yang digunakan adalah Design Thinking yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi lapangan, wawancara dengan pengelola Kampung Heritage Peneleh, ahli board game, guru sekolah dasar, studi pustaka, penyebaran kuesioner kepada target audiens, serta analisis SWOT. Produk yang dihasilkan berupa *card game* yang mengombinasikan mekanisme *memory matching*, *quiz*, *action card*, dan *point collection*, dilengkapi buku panduan, token poin, kemasan, serta media pendukung. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media sebelum dilakukan uji coba kepada sepuluh anak usia 9–12 tahun. Hasil validasi menunjukkan skor kelayakan sebesar 94,8% dari ahli materi dengan kategori layak digunakan setelah revisi minor, sedangkan ahli media memberikan nilai 96,6% dengan kategori sangat layak tanpa revisi lanjutan. Hasil uji coba menunjukkan bahwa permainan mudah dipahami, menarik secara visual, mampu

meningkatkan interaksi antarpemain, serta membantu anak mengenal sejarah dan situs-situs heritage Kampung Peneleh melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Kebaruan penelitian terletak pada pengembangan media card game bertema wisata heritage lokal yang mengintegrasikan unsur edukasi sejarah, ilustrasi semi-realis, sistem *color coding*, serta mekanisme permainan yang dirancang sesuai karakteristik anak usia sekolah dasar.

Kata Kunci: Card game edukasi, media edukasi, wisata heritage, Kampung Peneleh, Design Thinking.

ABSTRACT: Peneleh Heritage Village is one of Surabaya's historical tourism destinations with significant historical value as the birthplace and residence of several Indonesian national figures. Despite its educational potential, children's interest in visiting the site remains relatively low due to the lack of attractive educational media and the dominance of digital entertainment. This study aims to design an educational card game entitled Peneleh Quest to introduce the heritage tourism of Peneleh Heritage Village to children aged 9–12 years. The research employed the Design Thinking approach consisting of five stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. Data were collected through field observations, interviews with the Peneleh Heritage Village management, board game experts, elementary school teachers, literature studies, questionnaires distributed to the target audience, and SWOT analysis. The resulting product is an educational card game integrating memory matching, quiz, action card, and point collection mechanics, accompanied by a guidebook, point tokens, packaging, and promotional media. The product was evaluated through expert validation involving a material expert and a media expert before being tested on ten children aged 9–12 years. The material expert awarded a feasibility score of 94.8%, while the media expert gave a score of 96.6%, indicating that the product is highly feasible for use. User testing demonstrated that the game is easy to understand, visually engaging, encourages interaction among players, and effectively introduces children to the historical heritage of Peneleh Heritage Village through enjoyable learning experiences. The novelty of this research lies in integrating local heritage education with semi-realistic visual illustrations, color-coded heritage categories, and educational gameplay specifically designed for elementary school children's cognitive characteristics.

Keywords: Educational card game, Heritage tourism, Peneleh Heritage Village, Educational media, Design Thinking.

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan salah satu negara dengan kekayaan sejarah dan budaya sebagai aset penting sektor pariwisata. Data BPS mencatat lebih dari 1,02 miliar perjalanan wisatawan nusantara sepanjang 2024 (meningkat 21,61%) dan 13,9 juta kunjungan wisatawan mancanegara (meningkat 20,17%), capaian tertinggi dalam lima tahun terakhir. Peningkatan ini menunjukkan pergeseran minat wisata dari sekadar alam dan hiburan menuju wisata berbasis sejarah (heritage tourism), terlihat dari revitalisasi kawasan heritage di berbagai kota seperti Kota Tua Jakarta, Malioboro Yogyakarta, hingga Surabaya yang menegaskan bahwa pelestarian warisan budaya turut memerlukan keterlibatan generasi muda sebagai pewaris sejarah bangsa (Nurany et al., 2023; Fitriani & Fatmariza, 2022).

Di tengah tren tersebut, pengenalan sejarah dan budaya lokal kepada generasi muda sejak dini masih rendah, padahal generasi digital saat ini lebih menyukai media dengan visual, interaktif, dan memberi pengalaman langsung dibandingkan media konvensional (Sunjayadi, 2019). Media edukasi interaktif terbukti mampu meningkatkan minat generasi muda terhadap wisata sejarah sekaligus memperkuat keterikatan mereka dengan budaya lokal (Maharani & Retnoningsih, 2024), dan permainan edukatif berbasis visual telah terbukti efektif sebagai media komunikasi wisata bagi anak-anak (Maharani et al., 2023).

Kampung Heritage Peneleh di Surabaya merupakan salah satu kawasan bersejarah yang menyimpan situs penting seperti Rumah Kelahiran Ir. Soekarno, Rumah H.O.S. Tjokroaminoto, Sumur Jobong, Masjid Jami' Peneleh, Langgar Dukur Kayu, dan Makam Peneleh, serta telah dikembangkan sebagai destinasi wisata heritage berkonsep living heritage sejak 2018 (Nurany et al., 2023). Meskipun demikian, berdasarkan wawancara dengan Hendrik Purwanto selaku pengurus Pokdarwis Kampung Peneleh (2 Maret 2026), pengunjung anak usia 9–12 tahun menempati proporsi terendah dibandingkan kelompok usia lain, diperkuat hasil kuesioner yang menunjukkan Sebagian besar anak memang belum mengetahui dan belum pernah berkunjung ke wisata heritage Kmapung Peneleh, menurut Qurota A'Yunin, S.Pd., hal ini dikarenakan anak lebih memilih hiburan digital dibandingkan wisata sejarah srta dipengaruhi minimnya media edukasi sejarah yang interaktif dan sesuai karakteristik anak. Selaras denga hal itu menurut teori perkembangan kognitif Piaget, anak usia 9–12 tahun berada pada tahap operasional konkret menuju operasional formal sehingga lebih mudah memahami konsep sejarah melalui aktivitas konkret, visual, dan pengalaman langsung.

Card game dinilai mampu menjawab kebutuhan tersebut karena meningkatkan motivasi belajar melalui suasana menyenangkan, visual menarik, dan interaksi sosial (Wibowo, 2014), didukung bukti empiris Kristanto et al. (2019) 98% responden menilai menarik, 93% lebih memahami materi serta Seputro dan Streit (2024) yang menunjukkan peningkatan keterlibatan anak usia 9–12 tahun melalui ilustrasi visual dan mekanisme interaktif. Penelitian terdahulu mengenai Kampung Peneleh masih berfokus pada media informatif dan pasif, seperti video promosi (Nugroho, 2022) dan guidebook (Rizqi, 2025), sementara penelitian permainan edukatif wisata seperti Maharani et al. (2023) belum secara khusus mengangkat Kampung Peneleh menunjukkan adanya kesenjangan berupa belum tersedianya media edukatif berbasis permainan yang dirancang khusus untuk anak usia 9–12 tahun di kawasan ini.

Dari perspektif Desain Komunikasi Visual, persoalannya bukan sekadar ketersediaan informasi, melainkan bagaimana pesan sejarah dikomunikasikan secara efektif melalui pengolahan elemen visual ilustrasi, warna, tipografi, dan tata letak agar komunikatif dan persuasif (Tinarbuko, 2015). Card game dipilih sebagai media utama berdasarkan tiga pertimbangan: bersifat portable tanpa bergantung perangkat digital; sejalan dengan preferensi responden yang lebih menyukai permainan edukatif, khususnya format card game, serta mekanismenya (memory matching, kuis, aksi, dan pengumpulan poin) mendorong interaksi sosial dan keterlibatan kognitif sesuai karakteristik perkembangan anak usia 9–12 tahun.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan merancang card game “Peneleh Quest” sebagai media pengenalan wisata heritage Kampung Peneleh bagi anak usia 9–12 tahun menggunakan metode Design Thinking. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan card game yang secara khusus mengangkat Kampung Heritage Peneleh sebagai konten utama, menargetkan anak usia 9–12 tahun sebagai audiens utama, serta mengintegrasikan mekanisme memory matching, quiz card, action card, dan point collection ke dalam satu sistem permainan edukatif berbasis prinsip Desain Komunikasi Visual.

METODE PENELITIAN (PENCIPTAAN/PERANCANGAN)

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif (Sugiyono, 2018) untuk mendeskripsikan konsep, proses, dan hasil perancangan card game sebagai media pengenalan wisata heritage Kampung Peneleh bagi anak usia 9–12 tahun. Pendekatan ini dipilih karena berfokus pada deskripsi kondisi, karakteristik, dan kebutuhan target audiens sebagai dasar pengambilan keputusan desain (Kaelan dalam Abdussamad, 2021).

Sumber Data. Data primer diperoleh melalui interaksi dan pengamatan langsung dengan narasumber yang terlibat dalam objek penelitian, yaitu pengelola Kampung Peneleh, pendidik, ahli board game, dan anak usia 9–12 tahun sebagai target audiens. Data sekunder diperoleh dari studi literatur mengenai media interaktif edukatif, penelitian terdahulu tentang Kampung Peneleh, serta kajian mengenai perancangan card game.

Teknik Pengumpulan Data. Pengumpulan data dilakukan melalui lima teknik. Observasi dilakukan secara langsung di kawasan Kampung Heritage Peneleh untuk mengidentifikasi kondisi lingkungan, bangunan bersejarah, serta aktivitas pengunjung. Wawancara dilakukan kepada tiga pihak: pengelola Pokdarwis Kampung Peneleh untuk memperoleh informasi mengenai sejarah kawasan dan profil pengunjung; guru sekolah dasar kelas 3–6 untuk memahami karakteristik belajar anak serta faktor penghambat minat terhadap sejarah lokal; dan praktisi board game untuk memperoleh masukan mengenai mekanisme permainan, sistem interaksi pemain, serta pendekatan visual yang sesuai. Studi literatur dilakukan melalui buku, jurnal, dan artikel terkait wisata sejarah, psikologi anak usia 9–12 tahun, dan desain card game edukatif. Kuesioner disebar secara daring dan luring kepada anak usia 9–12 tahun di Surabaya untuk menggali minat dan preferensi media interaktif. Dokumentasi dilakukan dengan mengambil foto kondisi kawasan, bangunan heritage, dan elemen visual sebagai referensi perancangan.

Instrumen Pengumpulan Data. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi dan kamera untuk mencatat kondisi kawasan; pedoman wawancara dan alat perekam; angket berbentuk Google Form untuk kuesioner anak usia 9–12 tahun; serta lembar pencatatan referensi untuk studi pustaka.

Teknik Analisis Data. Data hasil observasi dan wawancara dianalisis menggunakan metode SWOT (*Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats*) untuk mengidentifikasi faktor internal dan eksternal yang memengaruhi keberhasilan media dalam menjangkau anak usia 9–12 tahun (Rangkuti, 2016). Hasil analisis dirumuskan dalam matriks strategi S-O, W-O, S-T, dan W-T sebagai dasar pengambilan keputusan perancangan.

Metode Perancangan. Perancangan menggunakan metode *Design Thinking* dari Hasso-Plattner Institute of Design at Stanford dengan lima tahapan, dipilih karena berfokus pada pendekatan *human-centered design* dalam memahami kebutuhan pengguna secara langsung.

- a) *Empathize* pengumpulan data melalui observasi, wawancara kepada Pokdarwis, guru, dan ahli board game, serta penyebaran kuesioner kepada anak usia 9–12 tahun untuk memahami minat dan kebutuhan target audiens.
- b) *Define* analisis data menggunakan metode SWOT untuk mengidentifikasi permasalahan utama dan merumuskan strategi perancangan yang menjadi dasar penentuan konsep, konten, visual, serta mekanik permainan.
- c) *Ideate* pengembangan ide kreatif melalui *brainstorming* konsep visual, mekanisme *gameplay*, ilustrasi situs heritage, dan layout kartu yang sesuai karakteristik anak usia 9–12 tahun.
- d) *Prototype* realisasi ide terpilih menjadi desain final kartu, aturan permainan, ilustrasi, logo, dan kemasan, dilanjutkan dengan validasi materi oleh ahli materi dan validasi desain oleh ahli media.
- e) *Test* uji coba produk kepada anak usia 9–12 tahun untuk memperoleh evaluasi mengenai pengalaman, keterlibatan, pemahaman, dan kesenangan pengguna, sebagai dasar penyempurnaan desain akhir.

KERANGKA TEORETIK

Beberapa teori digunakan sebagai landasan perancangan card game Peneleh Quest, yaitu sebagai berikut.

1) Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual (DKV) merupakan disiplin ilmu yang memanfaatkan unsur visual garis, bentuk, warna, tipografi, layout, dan ilustrasi sebagai media penyampai pesan kepada audiens secara efektif (Kusrianto, 2007; Anggraini & Nathalia, 2014). Empat prinsip utama DKV yang diterapkan meliputi keseimbangan, irama, penekanan, dan kesatuan (Anggraini & Nathalia, 2018), yang menjadi landasan dalam menyusun tampilan card game agar komunikatif dan mudah dipahami target usia 9–12 tahun. Tinarbuko (2015) menegaskan bahwa DKV memiliki peran strategis dalam mengolah dan menyampaikan pesan secara informatif, komunikatif, dan persuasif kepada audiens yang dituju.

2) Card Game

Card game merupakan permainan yang menjadikan kartu sebagai media sentral dalam menjalankan aturan, tantangan, strategi, dan interaksi antarpemain (Adams, 2009). Proses perancangannya bersifat iteratif melalui tujuh tahap – menemukan ide, mendokumentasikan konsep, membuat prototipe, playtesting, menerapkan umpan balik, penyempurnaan, hingga publikasi (Henning, 2024) – dengan memperhatikan keseimbangan permainan dan pengalaman pemain (Schell, 2020). Penerapan layout kartu mengacu pada prinsip visual hierarchy, information grouping, readability, dan consistency (Mangini, 2021), sedangkan pemilihan warna disesuaikan dengan tema dan target pengguna; palet earthy tone lazim digunakan pada tema heritage, sedangkan warna cerah lebih menarik bagi anak-anak (Rahardja & Purbasari, 2018; Kurt & Osueke, 2014). Gaya ilustrasi semi-realis dipilih karena menyeimbangkan realisme dan estetika (Skulmowski, 2022), sementara tipografi dirancang mengutamakan legibility dan readability (Lupton, 2014).

3) Perkembangan Kognitif dan Belajar Sambil Bermain

Anak usia 9–12 tahun berada pada tahap operasional konkret hingga awal operasional formal, yaitu mampu berpikir logis terhadap objek dan peristiwa nyata serta mulai memahami konsep yang lebih abstrak apabila disampaikan secara konkret (Piaget dalam Susanto, 2011; Juwantara, 2019), telah mampu melakukan klasifikasi dan seriasi (Desmita, 2015), serta mulai menyukai aktivitas belajar berkelompok (Santrock, 2007). Pendekatan learning through play diakui efektif karena memungkinkan anak memperoleh pengetahuan melalui pengalaman bermain yang bermakna (Froebel dalam Brewer, 2007; Parker et al., 2022), sehingga rasio ilustrasi dan tulisan, format multiplayer, serta warna stimulatif menjadi implikasi penting dalam perancangan card game bagi kelompok usia ini (Seputro & Streit, 2024).

4) Wisata Heritage dan Kampung Peneleh

Wisata heritage merupakan kegiatan wisata yang didorong oleh ketertarikan terhadap nilai sejarah, seni, dan warisan budaya suatu komunitas (Timothy & Boyd, 2003). Kampung Wisata Heritage Peneleh memiliki identitas kawasan yang kuat karena keberadaan berbagai situs cagar budaya yang saling terhubung, seperti Rumah H.O.S. Tjokroaminoto, Rumah Kelahiran Ir. Soekarno, Masjid Jami' Peneleh, Langgar Dukur Kayu, Sumur Jobong, dan Makam Peneleh, sehingga berpotensi dikembangkan melalui konsep walking tour (Prathama & Idajati, 2024; Nugroho et al., 2025).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Empathize

Wawancara dengan Hendrik Purwanto selaku pengurus Pokdarwis Kampung Peneleh (2 Maret 2026) mengonfirmasi bahwa kawasan ini menyimpan peninggalan dari tiga era sejarah Majapahit, kolonial Belanda, dan pergerakan nasional dengan profil pengunjung didominasi mahasiswa (30%), wisatawan mancanegara (25%), siswa SMA (20%), wisatawan umum (15%), dan anak SD (10%). Narasumber juga mengonfirmasi bahwa media interaktif yang tersedia saat ini baru sebatas *augmented reality* (AR) di Rumah Kelahiran Bung Karno, dan belum ada media interaktif lain di kawasan tersebut. Wawancara dengan guru SDN 1 Wiyung (Ibu Isnasari, wali kelas 4, dan Bapak Joni, guru kelas 5) menegaskan bahwa minat siswa terhadap sejarah lokal masih rendah karena kalah bersaing dengan konten budaya luar seperti anime,

sementara pengetahuan siswa mengenai tokoh nasional asal Surabaya masih minim. Kedua narasumber merekomendasikan media yang interaktif, melibatkan anak secara aktif, dengan bahasa dan tipografi sederhana yang disesuaikan kemampuan literasi anak usia 9-12 tahun.

Wawancara dengan Winata Riangsaputra selaku praktisi industri mainan edukatif menekankan bahwa permainan yang digemari anak usia 9-12 tahun adalah yang menggabungkan kompetisi, strategi sederhana, dan interaksi sosial, dengan visual dan alur permainan sebagai kunci keberhasilan. Narasumber turut merekomendasikan material *art carton* 310 gsm untuk kartu serta *hardbox/ivory board* 310 gsm untuk kemasan. Kuesioner terhadap 23 anak usia 9-12 tahun menunjukkan minat terhadap wisata sejarah tergolong sedang (52,2% cukup tertarik, 21,7% sangat tertarik), dengan 43,5% responden belum pernah mengunjungi destinasi wisata sejarah lokal dan 56,5% belum mengetahui keberadaan Kampung Peneleh. Sebanyak 65,2% responden memilih permainan edukatif sebagai gaya pengenalan yang paling disukai, dan seluruh responden (100%) menilai belajar melalui permainan sebagai hal yang menarik. Preferensi lain yang teridentifikasi meliputi kecenderungan memilih *card game* dibanding *board game* (73,9%), mekanisme pengumpulan poin (43,5%), visual sebagai elemen terpenting dalam permainan (78,3%), serta tampilan bertema sejarah klasik (60,9%).

2. Define

Data hasil observasi, wawancara, dan kuesioner pada tahap *empathize* dianalisis menggunakan metode SWOT untuk merumuskan strategi perancangan. Dari sisi kekuatan (*strengths*), Kampung Peneleh memiliki potensi wisata edukasi sejarah yang tinggi dengan nilai historis tokoh nasional serta dukungan aktif dari Pokdarwis. Di sisi lain, kawasan ini masih memiliki kelemahan (*weaknesses*) berupa rendahnya kunjungan anak usia 9-12 tahun, media interaktif yang masih terbatas pada AR di satu titik, dan informasi yang selama ini lebih berorientasi pada pengunjung umum dibandingkan anak-anak. Peluang (*opportunities*) yang teridentifikasi meliputi tingginya minat anak terhadap permainan edukatif dan *card game*, meningkatnya pemanfaatan media interaktif dalam dunia pendidikan, dukungan pengelola kawasan, potensi kerja sama dengan sekolah, serta relevansi materi heritage dengan capaian pembelajaran mata pelajaran IPAS. Sementara itu, ancaman (*threats*) yang perlu diantisipasi adalah anak yang mudah kehilangan fokus pada penyampaian informasi secara verbal, rendahnya pengetahuan awal anak mengenai Kampung Peneleh, serta ketertarikan anak yang lebih besar pada hiburan digital dibandingkan wisata sejarah. Berdasarkan pemetaan tersebut, strategi yang dipilih adalah strategi W-O, yaitu memanfaatkan peluang tingginya minat anak pada permainan kartu edukatif untuk mengatasi kelemahan berupa terbatasnya media interaktif dan rendahnya kunjungan anak usia 9-12 tahun. Strategi ini diwujudkan dengan mengembangkan media edukatif berbasis permainan kartu yang secara khusus menyasar anak usia 9-12 tahun dan diintegrasikan dengan materi pembelajaran IPAS, sehingga *card game* Peneleh Quest ditetapkan sebagai solusi pengenalan wisata heritage Kampung Peneleh yang interaktif, edukatif, dan fleksibel dimainkan baik di dalam maupun di luar kawasan wisata.

3. Ideate

Produk diberi nama “Peneleh Quest”, menggabungkan nama kawasan dengan kata quest (petualangan/pencarian), yang merepresentasikan konsep pemain sebagai penjelajah yang mengumpulkan jejak cerita situs heritage Kampung Peneleh. Target audiens ditetapkan berdasarkan empat aspek: demografis (usia 9–12 tahun, siswa SD kelas 3–6, sosial menengah ke atas); geografis (anak yang tinggal dan bersekolah di Kota Surabaya); psikografis (aktif, kompetitif, memiliki rasa ingin tahu tinggi, menyukai aktivitas bermain sambil belajar); dan perilaku (belum mengenal wisata heritage Kampung Peneleh, lebih tertarik hiburan digital, menyukai permainan dengan visual menarik dan sistem poin).

Peneleh Quest dirancang untuk 2–4 pemain dengan durasi 20–30 menit, terdiri atas 18 Kartu Jejak Situs (6 situs heritage, masing-masing 3 kartu berisi deskripsi, fakta unik bertanda ikon lampu, dan call to action bertanda ikon pengeras suara), 18 Kartu Kuis, 8 Kartu Aksi, serta 40 token poin. Mekanisme permainan memadukan kuis sejarah, memory matching kartu situs pada grid 3×6, dan sistem point collection, di mana pemain dengan token terbanyak di akhir permainan dinyatakan sebagai pemenang.

Konsep visual Peneleh Quest disusun melalui moodboard yang memadukan nuansa heritage dan petualangan sebagai arah estetika utama, dengan tiga elemen sebagai berikut:

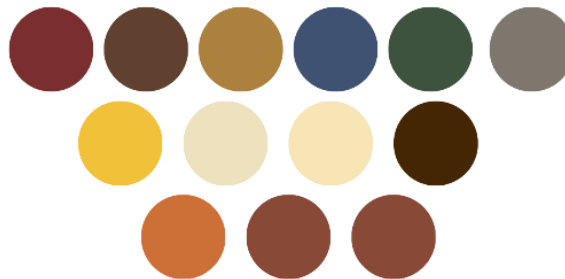
1. Ilustrasi



Gambar 1 Ilustrasi Soekarno dalam card game Peneleh Quest (Sumber: Wibowo, 2026)

Gaya ilustrasi yang digunakan adalah semi-realis, dipilih karena mampu menyeimbangkan tingkat realisme objek bersejarah dengan estetika yang tetap ramah bagi anak usia 9–12 tahun (Skulmowski, 2022). Objek dan bangunan heritage seperti Rumah Kelahiran Bung Karno, kediaman H.O.S. Tjokroaminoto, dan Sumur Jobong divisualisasikan secara detail namun tetap memiliki dimensi artistik yang hangat, sehingga informasi sejarah lebih mudah dicerna tanpa terkesan kaku seperti dokumentasi foto.

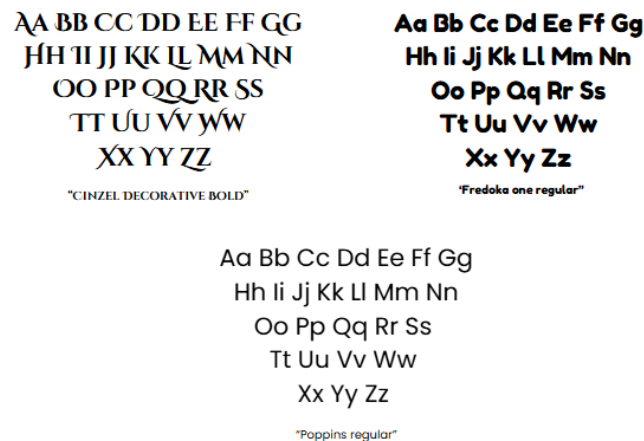
2. Warna



Gambar 2 Warna dalam card game Peneleh Quest (Sumber: Wibowo, 2026)

Palet warna yang digunakan memadukan earthy tone dengan aksen warna cerah. Earthy tone merepresentasikan kesan heritage, klasik, dan bersejarah yang autentik, sedangkan aksen warna cerah ditambahkan untuk meningkatkan daya tarik visual bagi anak-anak sekaligus membedakan kategori kartu secara fungsional (Rahardja & Purbasari, 2018; Kurt & Osueke, 2014).

3. Tipografi



Gambar 3 Tipografi dalam card game Peneleh Quest (Sumber: Wibowo, 2026)

Tipografi dirancang menggunakan tiga jenis huruf dengan fungsi berbeda: Cinzel Decorative untuk logo guna memperkuat kesan heritage dan petualangan; Fredoka untuk judul/heading karena berkarakter tebal, bulat, dan ramah anak; serta Poppins untuk isi kartu, kemasan, dan buku panduan karena tingkat keterbacaannya baik pada ukuran teks kecil (Lupton, 2014).

4. Prototype

Tahap prototype diawali dengan pembuatan thumbnail, yaitu sketsa kasar tata letak untuk seluruh jenis kartu, kemasan, dan buku panduan, dengan beberapa alternatif komposisi elemen visual posisi ilustrasi, judul, teks deskripsi, serta ikon fakta unik dan call to action untuk menentukan susunan yang paling efektif secara keterbacaan sekaligus menarik secara visual.



Gambar 4 Thumbnail Peneleh Quest (Sumber: Wibowo, 2026)

Alternatif thumbnail terpilih kemudian dikembangkan menjadi tight tissue, yaitu rancangan layout yang sudah mendekati bentuk akhir lengkap dengan elemen visual, warna, dan tipografi, mencakup desain sampul depan-belakang serta seluruh halaman isi kartu, kemasan, dan buku panduan, yang selanjutnya diajukan kepada ahli materi dan ahli media untuk divalidasi.

Tabel 1. Rumus perhitungan nilai

Nilai Rata-Rata Keterangan : P = Presentase F = Jumlah N = Jumlah Skor Maksimal	$P = \frac{F}{N} \times 100$
--	------------------------------

Tabel 2. Ringkasan Hasil Validasi Produk

Aspek Validasi	Skor	Kategori
Validasi Materi	94,8%	Layak dengan sedikit revisi
Validasi Media Tahap 1	88,6%	Layak dengan revisi
Validasi Media Tahap 2	96,6%	Sangat layak / tanpa revisi

Validasi materi dilakukan oleh Bapak Ainul selaku Humas dan Pengembangan Pokdarwis Kampung Peneleh terhadap 24 indikator penilaian, memperoleh skor 91 dari skor maksimal 96 (94,8%) dengan kategori layak digunakan dengan sedikit revisi, dengan catatan perbaikan tahun berdirinya Masjid Jami'. Validasi media tahap pertama oleh Ibu Shofani Azhari S.Ds, M.Ds. selaku dosen Program Studi DKV Universitas Negeri Surabaya terhadap 22 indikator memperoleh skor 78 dari 88 (88,6%), dengan masukan perbaikan berupa penambahan tagline, logo pada bagian belakang kartu, tekstur kayu pada seluruh kartu jejak, efek emboss pada ikon kartu, dan penonjolan kunci jawaban pada kartu kuis. Setelah seluruh revisi diterapkan, validasi media tahap kedua memperoleh skor 85 dari 88 (96,6%) dengan kategori layak digunakan tanpa revisi.



Gambar 5 Final card game, logo, buku panduan, kemasan, poin Peneleh Quest (Sumber: Wibowo, 2026)

Seluruh masukan dari validator kemudian diterapkan pada tahap final design. Hasil akhir perancangan terdiri atas media utama, yaitu card game Peneleh Quest yang mencakup logo, 18 Kartu Jejak Situs, 18 Kartu Kuis, 8 Kartu Aksi, 50 token poin, buku panduan permainan, dan kemasan, serta media pendukung berupa tote bag, bucket hat, tumbler, stiker, dan kaos. Secara keseluruhan, final design mengangkat identitas visual Kampung Peneleh secara konsisten melalui ilustrasi semi-realis, palet earthy tone berpadu aksesoris cerah, tipografi yang mudah dibaca, serta penambahan elemen logo dan tekstur pada setiap komponen kartu untuk memperkuat kesatuan visual antarmedia sebelum diproduksi dan diujicobakan kepada pengguna



Gambar 6 Final Karya media utama card game Peneleh Quest dan media pendukung (Sumber: Wibowo, 2026)

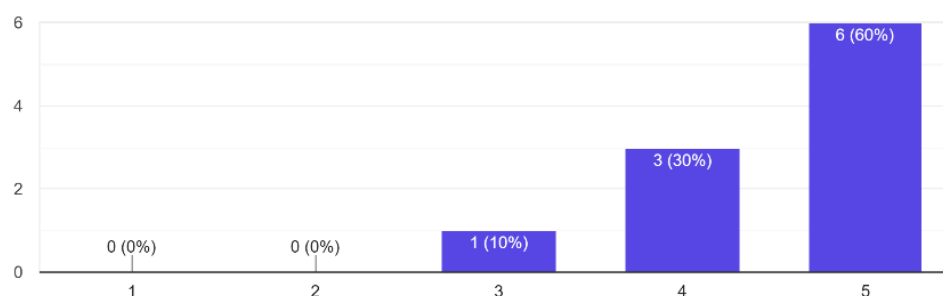
Secara keseluruhan hasil karya final Peneleh Quest ditampilkan pada Gambar 6, terdiri atas media utama berupa card game beserta buku panduan dan kemasan, serta media pendukung yang meliputi totebag, tumbler, stiker, topi, dan kaos. Totebag dirancang sebagai media pendukung yang fungsional dan mudah dibawa ke mana saja, sekaligus berfungsi sebagai media promosi yang memperluas jangkauan pengenalan Peneleh Quest. Tumbler dipilih karena penggunaannya sehari-hari oleh anak usia 9–12 tahun, sehingga identitas visual Peneleh Quest dapat terus hadir dalam aktivitas anak dan memperkuat daya ingat terhadap situs heritage Kampung Peneleh. Stiker dirancang sebagai media pendukung yang mudah didistribusikan dan dapat dibagikan sebagai suvenir saat kegiatan walking tour. Topi difungsikan sebagai pelindung kepala saat anak menjelajahi situs-situs heritage secara langsung, sekaligus memperkuat kesan petualangan sesuai tema Peneleh Quest. Adapun kaos dirancang sebagai media promosi berjalan yang dapat dikenakan sehari-hari maupun saat kegiatan walking tour Kampung Peneleh.

5. Test

Uji coba dilakukan kepada 10 anak (7 perempuan, 3 laki-laki) usia 9–12 tahun. Hasil kuesioner pascabermain menunjukkan tanggapan yang secara umum positif pada seluruh

aspek yang diuji, meliputi ilustrasi, warna, keterbacaan tulisan, kemasan, buku panduan, kode warna situs, tingkat kemudahan kuis, keinginan mengunjungi Kampung Peneleh, kesenangan bermain, dan keinginan memainkan ulang, dengan mayoritas responden memberi nilai sangat baik pada rentang 60–90% di setiap aspek.

secara keseluruhan seberapa menarik kartu permianan ini menurut kamu
10 jawaban



Gambar 4. 1 Ilustrasi Soekarno dalam card game Peneleh Quest
(Sumber: Wibowo, 2026)

Secara keseluruhan, daya tarik card game Peneleh memperoleh tanggapan yang sangat baik. Sebanyak 60% responden memberikan penilaian 5 (sangat menarik), 30% responden memberikan penilaian 4 (menarik), dan 10% responden memberikan penilaian 3 (cukup menarik). Hasil tersebut menunjukkan bahwa secara keseluruhan card game Peneleh Quest memiliki daya tarik yang tinggi bagi anak usia 9–12 tahun.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan proses penelitian, perancangan, validasi, dan uji coba yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengetahuan anak usia 9–12 tahun mengenai wisata heritage Kampung Peneleh masih terbatas, sehingga diperlukan media edukasi yang visual, interaktif, dan menghadirkan unsur permainan. Perancangan Peneleh Quest menggunakan metode Design Thinking yang meliputi tahap empathize, define, ideate, prototype, dan test berhasil menghasilkan card game edukatif berupa kartu kuis, kartu aksi, kartu jejak situs, token poin, buku panduan, kemasan, serta media pendukung, dengan ilustrasi semi-realis dan palet earthy tone dipadukan warna cerah. Hasil validasi ahli materi sebesar 94,8% dan ahli media sebesar 96,6% pada tahap akhir menunjukkan produk layak digunakan, sedangkan hasil uji coba kepada 10 anak usia 9–12 tahun menunjukkan bahwa Peneleh Quest mudah dimainkan, menarik secara visual, dan efektif membantu anak mengenal situs-situs heritage Kampung Peneleh. Bagi pengelola Kampung Wisata Heritage Peneleh, Peneleh Quest dapat dimanfaatkan sebagai media edukasi pendukung kegiatan wisata bagi anak-anak. Bagi guru dan orang tua, media ini dapat digunakan sebagai media pendamping pengenalan sejarah lokal melalui kegiatan bermain. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan pengembangan variasi materi heritage, mekanisme permainan, maupun versi digital agar jangkauan pengguna semakin luas.

REFERENSI

- Adams, E. (2009). *Fundamentals of Game Design* (2nd ed.). New Riders.
- Ali, W., Basiroen, V. J., & Fang, C. (2021). Indonesian history educational card game: Gamification of the process of learning to increase interest in history among children. *Journal of Games, Game Art, and Gamification*, 3(1), 1–7. <https://doi.org/10.21512/jggag.v3i1.7234>
- Ambrose, G., & Harris, P. (2011). *Layout* (2nd ed.). AVA Publishing.
- Anggraini, L., & Nathalia, K. (2014). *Desain komunikasi visual: Dasar-dasar panduan untuk pemula*. Nuansa Cendekia.
- Brewer, J. A. (2007). *Introduction to Early Childhood Education: Preschool Through Primary Grades* (6th ed.). Pearson Education.
- Daxer, B., Radner, W., Radner, M., Benesch, T., & Ettl, A. (2022). Towards a standardisation of reading charts: Font effects on reading performance – Times New Roman with serifs versus the sans serif font Helvetica. *Ophthalmic and Physiological Optics*, 42(6), 1180–1186. <https://doi.org/10.1111/opo.13034>
- Desmita. (2015). *Psikologi perkembangan* (9th ed.). PT Remaja Rosdakarya.
- Fitriani, Y., & Fatmariza, F. (2022). Manfaat kesadaran sejarah dalam membangun karakter bangsa. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(2), 278–283. <https://doi.org/10.29210/022312jpgi0005>
- Juwantara, R. A. (2019). Analisis teori perkembangan kognitif Piaget pada tahap anak usia operasional konkret 7–12 tahun dalam pembelajaran matematika. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27–34. <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v9i1.3011>
- Kristanto, L. R., Prestiliano, J., & Prasida, T. A. S. (2019). Perancangan *card game* mengenal plastik untuk anak usia 9–12 tahun dengan mekanik *memory*. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 5(2), 291–306. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v5i2.2363>
- Nurany, F., Fitriawardhani, T., Fasya, D. I., Wahyuni, D., & Damianty, O. L. (2023). Eksplorasi potensi wisata *heritage* Kampung Peneleh sebagai daya tarik wisata. *Prosiding Seminar Nasional & Call for Paper "Penguatan Kapasitas Sumber Daya Manusia Menuju Indonesia Emas 2045"*, 10(1), 136–147. <https://doi.org/10.38156/gesi.v10i1.271>
- Rizqi, F. (2025). Perancangan *guidebook* wisata *heritage* sebagai upaya pengenalan Kampung Peneleh Kota Surabaya. *BARIK*, 7(3). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan anak* (Edisi ke-11, Jilid 1). Erlangga.
- Seputro, V. N., & Streit, A. K. (2024). Perancangan kartu permainan *MitKit* tentang mitigasi bencana alam untuk anak usia 9–12 tahun. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 10(2), 286–306. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v10i2.6968>
- Sunjayadi, A. (2019). Pariwisata sejarah untuk generasi milenial dan generasi Z. *Abad: Jurnal Sejarah*, 3(2), 28–41. <https://scholar.ui.ac.id/en/publications/pariwisata-sejarah-untuk-generasi-milenial-dan-generasi-z>
- Susanto, A. (2014). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Kencana.
- Timothy, D. J., & Boyd, S. W. (2003). *Heritage Tourism*. Pearson Education.
- Tinarbuko, S. (2015). *DEKAVE: Desain komunikasi visual penanda zaman masyarakat global*. CAPS (Center for Academic Publishing Service).
- Wibowo, I. (2014). *Manfaat permainan edukatif bagi perkembangan anak*. Universitas Negeri Yogyakarta Press.

