

2. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

2.1 Pra-Remaja

2.1.1 Pengertian Pra-Remaja

Istilah pra-remaja adalah anak yang berusia antara 9 dan 12 tahun. Pra remaja bukan lagi anak kecil, tapi bukan remaja. Mereka berada di antara dua kelompok umur dan perilaku serta emosi mereka mencerminkan hal itu. Anak-anak ini umumnya berada di sekolah menengah pertama dan dengan cepat mendekati masa pubertas dan semua tantangan yang datang bersama masa remaja. Masa pra-remaja adalah masa perubahan dimana anak-anak akan berubah secara fisik, emosional dan sosial. Pra-remaja akan mengambil banyak tanggung jawab dan keputusan baru baik di rumah maupun di luar. (O'Donnell, Defining the tween years for parents, 2020)

Menurut psikolog Agus, Pra remaja adalah usia diantara 10 sampai dengan 14 tahun yang merupakan peralihan dari masa anak-anak menuju tahapan sebelum dewasa. Pada masa ini anak mengalami banyak perubahan, dari perubahan fisik hingga psikis. Perubahan fisik dipicu oleh produksi hormon di dalam tubuh yang menyebabkan anak berubah secara pesat dan drastis dari bentuk tubuh, biologis, dan lain-lain. Psikis anak juga terpengaruh oleh hormon-hormon ini pula. (Fitria, 2019)

Sedangkan menurut Diananda, pra-remaja ini mempunyai masa yang pendek. Istilah lainnya adalah fase negative, karena pada fase ini pra-remaja cenderung menunjukkan perilaku yang negative. Fase yang sukar bagi anak dan orang tua untuk menjalin hubungan komunikasi yang baik. Tubuh mengalami perubahan hormonal yang berakibat suasana hati sering berubah pula. Remaja menunjukkan peningkatan kesadaran diri dan semakin memperdulikan apa yang orang lain pikirkan tentang mereka. (Diananda, 2018)

Bahkan V Kandice Mah, MD menjelaskan bahwa masa pra-remaja sering dikenal sebagai 'tahun-tahun yang terlupakan' dalam perkembangan karena sebagian besar penelitian difokuskan pada perkembangan anak usia dini atau remaja. Namun, masa pra-remaja kaya akan potensi untuk kemajuan kognitif, sosial, emosional, dan fisik. Selama periode ini, otak secara aktif menjalani pemangkasan sinaptik dan, dengan demikian, secara konstan menjadi lebih terbentuk, suatu proses yang sangat bergantung pada lingkungan anak. (Mah, 2012)

Dari definisi-definisi di atas, pra-remaja merupakan masa dimana awal mula anak-anak mengalami perubahan/pubertas baik secara fisik, psikis dan sosial. Masa pra-remaja seringkali

tidak dibahas secara mendalam karena ada di antara masa kanak-kanak dan masa remaja padahal merupakan fase yang sama pentingnya dengan masa kanak-kanak dan masa remaja, sehingga tantangan untuk menghadapi dan menangani pra-remaja lebih kompleks.

2.2.2 Tekanan Yang Dihadapi Oleh Pra-remaja

Berikut ini merupakan tekanan bagi pra-remaja yang menyebabkan sikap sensitif dan pemberontak dari para pra-remaja (O'Donnell, *Defining the tween years for parents*, 2020).

- a. Perubahan fisik: Perubahan besar akan dimulai atau sudah mulai terjadi pada tubuh pra-remaja. Anak laki-laki memasuki masa pubertas sekitar usia 11 dan percepatan pertumbuhan dapat menyebabkan perubahan yang cepat. Anak perempuan biasanya mengalami menstruasi pertama mereka sekitar usia 12 tahun bahkan pubertas bisa dimulai sedini delapan atau sembilan
- b. Mencari identitas: Pra-remaja mulai mengembangkan identitas diri yang sebenarnya. Pra-remaja sering kali mulai mengeksplorasi minat dan ketertarikan yang baru.
- c. Terpapar pada perilaku teman sebaya: Secara sosial, pra-remaja berada di bawah tekanan untuk menyesuaikan diri. Remaja dipengaruhi oleh teman-teman mereka atau aktivitas yang melibatkan keluarga mereka. Bersama dengan ini, pra-remaja akan membentuk banyak gaya baru seperti gaya pakaian atau selera musik. Pra-remaja juga menghadapi tekanan baru dari teman sebaya termasuk pengaruh yang bersifat negatif seperti narkoba, seks, alkohol, dan banyak lagi. Di usia ini, pra-remaja mulai belajar tentang bahaya dunia.
- d. Jumlah pekerjaan rumah yang meningkat: Beban pekerjaan rumah saja dapat menjadi perubahan besar bagi pra-remaja dan orang tua harus siap membantu jika diperlukan. Kebiasaan belajar yang baik sekarang bisa bertahan seumur hidup.
- e. Meningkatnya tanggung jawab: Pra-remaja seringkali lebih terlibat dalam kegiatan ekstra di sekolah dan dapat melakukan lebih banyak tugas dan tanggung jawab di rumah.
- f. Transisi dari sekolah dasar ke sekolah menengah: Perubahan dalam kurikulum dan struktur sekolah yang dapat menjadi tantangan baru bagi pra-remaja.

Tekanan-tekanan tersebut akan dialami oleh pra-remaja sehingga menambah stress. Karena itu, pengedukasian mengenai COVID-19 menjadi lebih sulit. Keadaan ini dipisahkan dengan keadaan sekarang dimana pra-remaja terpaksa harus berada di rumah 24 jam. Pra-remaja yang dipaksa berdiam diri di rumah semakin stress dan pada akhirnya mengakibatkan depresi.

2.2 Depresi

2.2.1 Pengertian Depresi

Kata depresi memiliki akar kata dari bahasa Latin “depressio” yang artinya tenggelam. Depresi menggambarkan seseorang yang merasa tenggelam dengan beban dari eksistensinya. Depresi mencakup gangguan suasana hati yang bervariasi dari: suasana hati gundah dalam kehidupan sehari-hari, hingga sindrom klinis, dengan durasi yang parah dan signifikan serta tanda dan gejala terkait, yang sangat berbeda dari keadaan normal.

Depresi terdiri dari penyakit dengan suasana hati yang memburuk sebagai gejala utamanya. Ada juga perasaan menyakitkan, humor buruk, kesedihan dan serangan panik, penurunan kinerja berbagai fungsi psikis dan kognitif, kecenderungan untuk mengisolasi diri, demotivasi, apatis, abulia, kesulitan untuk menikmati, keputusan, hambatan motorik, hipotonia dan pikiran negatif, termasuk delusi dalam kasus yang parah. Depresi dianggap sebagai penyakit mental yang terdiri dari gangguan mood, yang merupakan gejala yang biasa terjadi, kesedihan dan ketidakbahagiaan yang mungkin sementara atau permanen. Dalam pengertian ini, depresi didefinisikan sebagai gangguan mental yang ditandai dengan adanya kesedihan, kehilangan kesenangan, perasaan bersalah dan rendah diri, disertai dengan perubahan pola tidur dan nafsu makan, kurang konsentrasi, dan perasaan lelah, yang bisa menjadi kronis dan berulang, membuat penderita disfungsi dalam aktivitas sehari-hari; bila ringan dapat diobati dengan psikoterapi, tetapi bila sedang atau berat, pengobatan farmakologis mungkin diperlukan.

Istilah depresi digunakan dalam tiga cara berbeda: gejala, sindrom, dan penyakit. Sebagai gejala, depresi disertai gangguan psikis lainnya, seperti gangguan kesedihan; sebagai sindrom, depresi mengelompokkan proses yang ditandai dengan kesedihan, penghambatan, rasa bersalah, kecacatan dan kehilangan impuls vital, dan sebagai penyakit, depresi diuraikan sebagai kelainan asal biologis di mana etiologi, klinik, kursus, prognosis dan pengobatan khusus dapat dilakukan. (Bernard, 2018)

Definisi lain menjelaskan depresi adalah gangguan mental yang umumnya ditandai dengan kesedihan yang terus-menerus dan kurangnya minat atau kesenangan dalam kegiatan yang sebelumnya bermanfaat atau menyenangkan, terganggunya tidur dan nafsu makan; kelelahan dan konsentrasi yang buruk akan sering terjadi. Efek depresi dapat berlangsung lama atau berulang dan dapat secara dramatis memengaruhi kemampuan seseorang untuk berfungsi dan menjalani kehidupan yang bermanfaat. Dampak terburuk yang disebabkan depresi adalah bunuh diri. (WHO, 2020)

Dalam psikologi, depresi diartikan sebagai suasana hati atau keadaan emosi yang ditandai dengan perasaan rendah diri atau bersalah serta berkurangnya kemampuan menikmati hidup (Rogers, 2020). Menurut psikiater Kaplan, depresi adalah dimana terjadinya gangguan fungsi manusia yang berkaitan dengan alam bawah sadar yang kerap kali menyebabkan kesedihan dan emosi lainnya. Hal ini berakibat pada perubahan pola tidur, nafsu makan, psikomotor, konsentrasi, anhedonia, keletihan, keputusasaan dan tidak berdaya. (Brayton, 2010)

Dari definisi-definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa depresi merupakan gangguan emosional atau psikis yang buruk dengan tanda-tanda seperti bersedih dalam kurun waktu yang lama, putus harapan, merasa bersalah dan tidak berarti. Hal-hal tersebut menyebabkan seluruh proses berpikir, berperasaan dan berperilaku dapat mempengaruhi dorongan dalam beraktivitas sehari-hari maupun pada hubungan interpersonal.

2.2.2 Depresi Pada Pra-remaja

Depresi pada pra-remaja biasanya tidak terdiagnosis sejak awal dan baru akan terlihat tanda-tandanya saat pra-remaja mengalami kesulitan berkonsentrasi atau serius dalam proses pembelajaran di sekolah, perubahan nafsu makan, menarik diri dari teman dan aktivitas, gangguan tidur, penurunan nilai di sekolah, perasaan frustrasi, ketidakmampuan untuk menyelesaikan tugas-tugas sederhana, rasa bersalah yang luar biasa dan perasaan tidak berharga, perubahan perilaku normal atau perubahan kepribadian, keengganan untuk berpartisipasi dalam kegiatan sosial, kemarahan dan ledakan emosi lainnya yang sering terjadi, sering sakit perut atau sakit kepala, sakit tubuh yang tidak bisa dijelaskan atau diobati, tidak memiliki minat dan tertekan dalam bergaul dengan teman sebaya (O'Donnell, Symptoms of Depression in Tweens, 2020) Hal ini disebabkan karena beberapa respon gangguan depresi tidak terlalu berbeda dengan karakteristik kondisi emosi dan psikis pra-remaja. Pra-remaja dianggap sebagai masa dengan emosi yang kacau dan bergejolak (Koot, 2015). Pra-remaja memiliki sensitivitas yang tinggi sehingga sering mengalami stress dan toleransi stress yang rendah (Dianovinina, 2018).

Depresi pada pra-remaja diperparah pandemi COVID-19. Pra-remaja terpaksa harus ada di rumah dan mengikuti proses pembelajaran secara *online*. Pra-remaja menjadi pihak yang merasakan beban sekolah online paling berat dikarenakan sekolah menengah adalah saat yang menegangkan bagi pra-remaja namun karena keadaan sekarang harus dilakukan dengan sedikit bimbingan guru (Lear, 2020). Menurut Lear, pra-remaja yang umumnya termotivasi untuk

belajar serius akan kesulitan untuk mengatur dan menjadwalkan waktu sekolah mereka sendiri. Akhirnya nilai akademis akan menurun serta tiap kelas online dimulai akan mengakibatkan pertengkaran dengan orang tua.

Pra-remaja yang tidak bisa bertemu teman sebaya membuat mereka semakin tertekan. Pra-remaja tidak dapat berinteraksi dan bermain dengan teman sebaya yang menjadi teladan mereka. Meskipun pra-remaja masih bisa saling bercakap lewat media sosial, mereka sebenarnya tetap perlu untuk bertemu dengan teman sebaya. Pra-remaja lebih menikmati waktu ketika bersama teman sebaya dibanding keluarga. Bahkan mereka memilih untuk mengurangi kebersamaan dengan keluarga. Karena itu, pra-remaja menjadi sangat sensitif saat karantina.

Pubertas, depresi dan berdiam terus di rumah menjadi faktor yang memperparah keadaan emosional dan psikis pra-remaja yang mengakibatkan pra-remaja tidak bisa dengan mudah belajar mengenai COVID-19. Pra-remaja akan melampiaskan depresi mereka melalui kegiatan yang kurang produktif seperti main *game* seharian, menonton terus-menerus dan tidur seharian. Karena itu diperlukan suatu media yang dapat menarik pra-remaja untuk berpartisipasi serta dapat menghasilkan manfaat yang positif. Kegiatan tersebut diwujudkan dalam permainan kartu *Collectible Card Games* (CCG) yang didesain untuk memberikan edukasi sekaligus hiburan.

2.3 *Collectible Card Games* (CCG)

2.3.1 Pengertian *Collectible Card Games* (CCG)

Collectible card games (CCG) adalah permainan yang menggabungkan 3 elemen yakni pengumpulan kartu, penyusunan strategi, dan komunitas (Turkay, Adinolf, & Tirthali, 2012). Tiap kartu memiliki karakteristik yang berbeda. Dengan menggabungkan pemikiran strategis dengan karakteristik tiap kartu dapat memberikan sinergi yang memungkinkan rencana penyerangan dan pertahanan yang kuat untuk dilakukan di berbagai situasi yang berbeda dalam permainan. (Tryggvason, 2016). Berikut ini penjelasan 3 elemen dalam CCG (Turkay, Adinolf, & Tirthali, 2012):

- a. Pengumpulan kartu mengacu pada mekanisme di mana pemain membeli sek kartu acak untuk mendapat kartu baru atau setidaknya salinan dari kartu yang ingin mereka mainkan. Kartu dasar yang harus dibeli agar dapat bermain disebut *starter deck*. Apabila seseorang ingin mengkoleksi atau menambah variasi kartu agar dapat merencanakan strategi bermain maka set kartu yang dibeli disebut *booster deck*. *Booster deck* biasanya berisi set kartu yang

memungkinkan adanya *rare card* atau kartu langka. Pembelian *booster deck* dapat meningkatkan peluang kemenangan karena memiliki kartu lebih banyak dan lebih beragam sehingga dapat menyusun strategi yang lebih efektif saat bermain (Kai, 2011).

- b. Penyusunan strategi merujuk pada proses di mana pemain membuat strategi yang akan disusun pada deknya untuk bermain. Mereka memilih kartu dari koleksi mereka dan berapa banyak salinan dari masing-masing kartu yang akan dimasukkan dalam dek. Pemain memiliki kesempatan untuk mendemonstrasikan karakteristik kartu mereka. Bahkan di antara desain dek yang relatif serupa, selera dan pilihan individu dapat dilihat.
- c. Komunitas adalah sistem sosial di mana orang memainkan permainan, bertukar kartu, dan saling bercakap tentang strategi

Dari definisi CCG dan elemen-elemennya, dalam pembuatan CCG harus terdapat 3 hal yang dipenuhi yakni kartu harus bervariasi sehingga dapat menjadi bahan koleksi, kartu harus memiliki karakteristik atau kekuatan yang berbeda sehingga dapat memungkinkan pemain untuk menyusun strategi yang berbeda dan yang terakhir adalah kartu harus bisa menciptakan interaksi antar pemain saat permainan berlangsung.

2.3.2 Kelebihan CCG

CCG dapat mendekatkan pemainnya karena adanya interaksi secara langsung dan dalam tingkat personal. Dalam CCG multi pemain, terkadang para pemain akan saling negosiasi untuk dapat bertukar kartu. Dalam negosiasi ini, setiap pemain sering berharap pertukaran lebih menguntungkan bagi mereka, yang mampu membantu dalam penyusunan strategi. Interaksi dan diskusi yang tercipta dapat mendekatkan relasi para pemain. (Turkay, Adinolf, & Tirthali, 2012). Selain itu, saat bermain percakapan mengenai hal-hal yang terjadi dalam permainan atau cerita tentang keseharian seringkali muncul karena permainan CCG yang *slow-paced* (McKay, 2014). Adanya elemen komunitas dalam permainan CCG semakin memperkuat hubungan antar pemain. Pemain harus saling memperhatikan, bercakap dalam bermain. (Turkay, Adinolf, & Tirthali, 2012)

Selain mendekatkan pemain, *Collectible Card Games dapat digunakan* sebagai media edukasi. Sejak dulu, sudah terdapat CCG yang dikhususkan untuk memberikan pemahaman terhadap pemain dalam bidang matematika (Rowe, 2001), sains (Odenweller, Hsu, & DiCarlo, 1998) dan literasi (Byrne & Fielding-Barnsley, 1991). Steinman dan Blastos (2002) membuat permainan kartu untuk mengajarkan tentang sistem kekebalan. Steinman dan Blastos merancang CCG tanpa elemen pengumpulan kartu dan aspek pembuatan dek yang menjadi

pusat CCG. Mereka merancang CCG dengan desain dan visual, karakteristik dan efek kartu, apa batasannya dan sebagainya. Mereka mampu mencapai kartu dengan informasi yang sesuai dengan menggunakan simbol dan kata kunci. Hal ini menunjukkan bahwa permainan kartu efektif untuk mengajarkan fakta dan konsep dasar tentang system kekebalan kepada remaja. (Turkay, Adinolf, & Tirthali, 2012)

Hal yang penting dari CCG adalah representasi informasi yang ringkas melalui simbol maupun kata kunci, serta manajemen dalam bermain yang artinya pemain dapat menghafal puluhan nama kartu serta apa karakteristiknya dan dalam situasi apa kartu tersebut dapat digunakan. Visual pada kartu juga membantu pemain untuk mengingat informasi yang tertera pula. Dengan system yang serupa, pra-remaja dapat mempelajari konsep-konsep khusus. Hal tersebut dapat mendorong ketrampilan dan statistik dasar, serta pengembangan strategi dan peningkatan kesadaran metakognitif. CCG dapat berguna bagi anak-anak usia sekolah dan pra-remaja dalam memecahkan masalah, berkomunikasi, dan menyelesaikan konflik. (McKay, 2014)

Dengan adanya penjelasan tersebut, maka CCG menjadi media yang tepat untuk memberikan edukasi mengenai COVID-19 dan *new normal*. Pra-remaja mudah menerima CCG karena adanya 3 aspek menurut Malone yang memberikan mereka motivasi untuk bermain yakni fantasi, tantangan, dan keingintahuan (Johansson, 2009).

2.4 COVID-19

2.4.1 Penjelasan COVID-19

COVID-19 yang termasuk golongan Coronavirus yang merupakan virus RNA untai tunggal yang terbungkus positif (Wua, Chena, & Chan, 2020). Coronavirus termasuk dalam subfamili *Orthocoronavirinae*, sesuai namanya, dengan karakteristik lonjakan seperti mahkota di permukaannya. Bersama dengan SARS-CoV, CoV kelelawar yang menyerupai SARS dan lainnya juga termasuk dalam genus beta-coronavirus. COVID-19 (disebabkan oleh infeksi 2019-nCoV) diklasifikasikan sebagai penyakit menular. Asal, lokasi, dan reservoir alami pasti dari 2019-nCoV masih belum jelas, meskipun diyakini bahwa virus tersebut bersifat zoonosis dan kelelawar kemungkinan menjadi penyebabnya. Secara teoritis, jika orang menyentuh atau memakan waduk atau hewan yang tertular, mereka dapat tertular. Namun, penularan skala besar COVID-19 disebabkan oleh kontaminasi manusia ke manusia terbukti dari virus bisa berdampak ke satu keluarga secara menyeluruh. COVID-19 memiliki masa inkubasi rata-rata 5,2 hari.

Infeksi yang disebabkan COVID-19 bersifat akut tanpa karier. Gejala biasanya dimulai dengan sindrom nonspesifik, termasuk demam dan batuk kering. Beberapa sistem biologis

tubuh mungkin terpengaruh, termasuk pernapasan (batuk, sesak napas, sakit tenggorokan, rinorea, hemoptisis atau batuk berdarah, dan nyeri dada), gastrointestinal (diare, mual, dan muntah), muskuloskeletal (nyeri otot), dan neurologis (sakit kepala atau kebingungan). Gejala yang lebih umum adalah demam (83% –98%), batuk (76% –82%), dan sesak napas (31% –55%). Terdapat sekitar 15% pasien dengan demam, batuk, dan sesak napas. Injeksi konjungtiva jarang terjadi pada fase awal penularan dan jumlah pasien di bawah usia 18 tahun sedikit. Setelah muncul gejala-gejala tersebut, rata-rata waktu pasien untuk masuk rumah sakit pertama adalah 7,0 hari (4-8%). Kemudian penyakit semakin parah dan berkembang menjadi sesak napas (sekitar 8 hari), sindrom gangguan akut (ARDS) (sekitar 9 hari), dan ventilasi mekanis (sekitar 10,5 hari) pada sekitar 39% pasien. Pasien dengan sindrom gangguan akut akan mengalami perburukan kondisi dan meninggal karena kegagalan fungsi beberapa organ. Angka kematian pada seri awal pasien rawat inap adalah 11% -15%, tetapi statistik terbaru menunjukkan penurunan menjadi 2% -3%. Secara teoritis, paru-paru adalah organ utama yang terdampak. Virus COVID-19 dapat berkembangbiak dengan cara memecah diri, mereplika diri dan kerap kali bermutasi. Karena hal tersebut pengobatan dan pembuatan vaksin menjadi sulit (Satryo, 2020).

Dapat disimpulkan COVID-19 merupakan virus baru yang tidak fatal namun memiliki tingkat penularan yang tinggi sehingga jumlah korban atau pasien meningkat tiap harinya. Pasien yang terkena akan mengalami beberapa gejala ringan dan ada yang sampai kronis. Hal ini mendorong para tenaga medis di seluruh dunia untuk menemukan penanganan klinis yang efektif untuk meminimalisir peningkatan jumlah pasien. Informasi mengenai COVID-19 perlu disebarkan sebagai salah satu cara untuk meminimalisir penularan. Salah satu target penyebaran informasi COVID-19 adalah pra-remaja yang sering bersikap acuh tak acuh. Informasi yang diberikan harus disusun dan disajikan dengan cara yang menarik bagi pra-remaja yakni melalui *Collectible Card Games (CCG)*.

2.4.2 Pengobatan dan Pencegahan COVID-19

Saat ini, tidak ada pengobatan yang tervalidasi dan efektif untuk COVID-19. Strategi utama dalam pengobatan bagi pasien COVID-19 adalah perawatan simptomatik dan suportif, seperti mengawasi bagian atau organ vital, menjaga saturasi oksigen dan tekanan darah, serta mengobati komplikasi, seperti infeksi sekunder atau kegagalan organ (Wua, Chena, & Chan, 2020). 4 Hal dibawah ini adalah cara mencegah dan pengobatan COVID-19 yang bisa dilakukan:

- a. Remdesivir: Remdesivir adalah obat penghasil nukleotida baru yang dikembangkan oleh *Gilead Sciences, Inc.* Obat ini awalnya diuji sebagai antivirus melawan penyakit ebola dan

hepatitis C. Redemsivir menjadi salah satu obat yang masuk dalam *Standard of Care* Organisasi Kesehatan Dunia (WHO). Remdesivir diberikan secara intravena kepada pasien yang menggunakan ventilator atau membutuhkan oksigen tambahan. Redemsivir hanya ditujukan bagi pasien COVID-19 yang telah terkonfirmasi positif, dengan prioritas orang dewasa atau remaja berusia 12 tahun ke atas dengan berat badan minimal 40 kilogram. Obat ini akan menginterupsi replikasi virus baru dengan memasukkannya ke dalam gen virus baru sehingga menghambat keparahan lebih lanjut dan sistem imun pasien dapat mengendalikan virus. Namun, remdesivir dapat memunculkan efek samping seperti mempengaruhi kerja liver, hati bahkan ginjal. Pemakaian obat ini harus dengan pengawasan dan berasal dari rekomendasi tenaga medis. (Arnani, 2020)

- b. Terapi plasma konvalesen atau terapi PK (plasma dari pasien COVID-19 yang pulih): Pengobatan ini telah digunakan untuk mendukung imunisasi pasif. Terapi PK memiliki sejarah sebagai pengobatan terhadap penyakit Ebola, *Middle East Respiratory Syndrome* (MERS) dan *Severe Acute Respiratory Syndrome* (SARS). Berdasarkan penelitian dari MERS, agen terapi yang berpotensi mencakup: terapi plasma, terapi kombinasi interferon-beta/ribavirin, dan lopinavir. Dari hasil penanganan terhadap pasien COVID-19, terapi PK adalah pengobatan yang cukup aman serta menunjukkan hasil yang menjanjikan dalam memperbaiki keadaan klinis. (Putera & Hardianti, 2020)
- c. Obat antivirus: lopinavir/ritonavir dan ribavirin telah dicoba untuk mengobati penyakit SARS dan hasilnya menghasilkan tanggapan klinis yang jelas menguntungkan dengan efek samping yang dapat ditoleransi. Uji coba terkontrol lebih lanjut pada pasien dengan COVID-19 adalah hal yang wajib dilakukan (Gayatri, 2020).
- d. Vaksin: Vaksin bekerja dengan melatih dan mempersiapkan pertahanan alami tubuh yakni sistem imun tubuh untuk mengenali dan melawan virus dan bakteri yang menjadi target. Jika tubuh pasien terpapar virus COVID-19, maka tubuh segera siap memusnahkannya, mencegah timbulnya penyakit. Saat ini ada lebih dari 169 kandidat vaksin COVID-19 yang sedang dikembangkan, dengan 26 di antaranya dalam tahap uji coba pada manusia (Gallagher, 2020).

Karena tidak ada pengobatan standar untuk COVID-19, penting untuk menghindari infeksi atau penyebaran lebih lanjut. WHO telah menyatakan bahwa pendidikan, isolasi, pencegahan, pengendalian penularan, dan pengobatan orang yang terinfeksi adalah langkah penting dalam mengendalikan COVID-19. Penyebaran infeksi dapat diminimalkan dengan (Lotfi, Hamblin, & Rezaei, 2020):

- a. Karantina dan *social distancing* : Tinggal di rumah (karantina rumah) dan menghindari kontak langsung dengan orang yang tampak sehat (kemungkinan pasien tanpa gejala) atau orang yang terinfeksi, menghindari perjalanan yang tidak penting; mematuhi aturan *social distancing* seperti menghindari tempat umum yang ramai dan menjaga jarak setidaknya dua meter, terutama jika mereka batuk atau bersin; menghindari berjabat tangan saat menyapa orang lain
- b. Disinfeksi: Sering mencuci tangan setidaknya selama 20 detik dengan sabun dan air atau pembersih tangan dengan kadar alkohol 60%, terutama setelah menyentuh area permukaan umum, menggunakan kamar mandi, atau berjabat tangan, hindari menyentuh mata, hidung, dan mulut dengan tangan yang tidak dicuci; dan mendisinfeksi permukaan barang-batang yang akan digunakan atau disentuh dengan menggunakan alkohol.
- c. Penggunaan masker : Masa inkubasi yang lama dan adanya pasien tanpa gejala menjadikan penggunaan masker medis (terutama N95) atau respirator (terutama FFP3) hal yang sangat penting. Selain itu, disarankan untuk mensterilkan respirator bekas dan menggunakannya kembali untuk waktu terbatas, dan membuang masker bekas secara tepat. Meskipun respirator (kelas pelindung, termasuk FFP1, FFP2, dan FFP3) diproduksi sebagai barang sekali pakai, mereka dapat digunakan kembali untuk waktu yang terbatas kecuali adanya kontaminasi melalui pengendapan partikel infeksius di permukaan. Jika alat pernapasan kotor atau basah oleh cairan tubuh atau tidak dapat lagi dipasang dengan benar, atau jika pernapasan melalui alat pernapasan menjadi sulit, maka harus dibuang. Selain itu, masker harus dibuang setelah digunakan selama prosedur yang menghasilkan aerosol (AGP). Namun, ada kebutuhan penting untuk dapat mendisinfeksi masker dan menggunakannya kembali. Virus COVID-19 tetap dapat bertahan di lingkungan, termasuk pada permukaan bahan yang beragam seperti karton, besi, atau tisu untuk beberapa waktu. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat risiko kontaminasi cepat pada permukaan luar respirator dan masker bedah. Kontaminasi permukaan respirator dapat dicegah dengan menempatkan masker medis di atasnya, atau memakai pelindung wajah yang dapat dibersihkan. Karena tingkat kontaminasi respirator dan masker bedah yang parah pada pandemi COVID-19, beberapa metode dapat dipertimbangkan seperti sterilisasi masker bekas, termasuk uap, hidrogen peroksida, atau radiasi.
- d. Pakaian pelindung: Penggunaan pakaian pelindung sangat dianjurkan, terutama bagi petugas kesehatan. Perlu disebutkan bahwa mengenakan sarung tangan di depan umum bukanlah perlindungan yang memadai terhadap COVID-19, karena sarung tangan dapat dengan mudah

terkontaminasi. Jadi, sering mencuci tangan adalah cara terbaik untuk melindungi diri dari infeksi virus. Sebuah penelitian di enam departemen rumah sakit di Wuhan, Cina menunjukkan bahwa penggunaan masker N95, disinfektan, dan cuci tangan oleh dokter dan perawat efektif dalam mencegah infeksi COVID-19.

Kesimpulannya, COVID-19 adalah virus baru dan sangat mudah menular, dan hingga saat ini belum ada pengobatan khusus untuk penyakit COVID-19. Harus diperhatikan bahwa jika tidak ada tindakan efektif yang diambil dan jika obat-obatan, vaksin, dan tindakan pelacakan pasien tidak diterapkan secara luas atau efektif, *social distancing* yang tidak maksimal, maka pandemi akan berlanjut hingga 2022. Pada saat itu, COVID-19 mungkin telah memengaruhi 90 % dari populasi dunia dan membunuh lebih dari 40 juta orang. Oleh karena itu, seluruh masyarakat termasuk pra-remaja dihimbau dengan bijaksana untuk berpartisipasi dalam pencegahan serta beradaptasi dengan perilaku atau norma baru yang disebut *new normal*.

2.4.3 New Normal

New normal adalah perubahan perilaku untuk tetap menjalankan aktivitas normal namun dengan ditambah menerapkan protokol kesehatan guna mencegah terjadinya penularan COVID-19 (Bramasta, 2020). *New normal* mengubah cara masyarakat dalam menjalani kehidupan sehari-hari, berkerja/belajar, dan bersosialisasi/berinteraksi dengan orang lain (Cornain, 2020):

- a. Kehidupan sehari-hari: *New normal* mengharuskan semua orang untuk mengenakan masker dan sarung tangan. Selain itu, mengantri dengan jarak menjadi sebuah keharusan, baik itu ketika mengunjungi ahli kesehatan, pergi ke toko, atau bahkan naik lift. Ketika mengendarai transportasi umum juga harus mengikuti protokol kesehatan. *New normal* membuat orang-orang waspada dengan sekelilingnya. Hal kecil seperti batuk dan bersin perlu dihindari. Kegiatan dan aktivitas yang membentuk suatu komunitas telah berubah. Perkumpulan komunitas yang biasanya diadakan secara langsung dan bertatap muka harus dibatalkan atau diubah menjadi pertemuan virtual.
- b. Bekerja dan belajar: Sistem pendidikan yang selama ini ada sudah berubah. Sekolah dan universitas telah beralih secara *online*. Universitas di seluruh dunia merasakan dampak dari ketidakhadiran siswa internasional. Konferensi akan dihentikan sementara, dan kolaborasi serta cuti sekarang terlihat sangat berbeda dengan tahun-tahun sebelumnya. Pekerjaan juga berubah karena *physical distancing*. Begitu banyak orang yang beralih ke bekerja dari rumah atau *work from home* untuk meminimalkan bepergian dengan transportasi umum dan

berkumpul dengan banyak orang. Rapat menggunakan *zoom* atau *google meeting* menjadi hal yang normal.

- c. Bersosialisasi dan berinteraksi: *Social Distancing* menjadi kunci utama dalam bergaul di era pandemi. Kerumunan di tempat yang ramai perlu di jauhi kecuali adanya protocol yang menjamin tidak akan adanya penularan. Banyak acara yang menjadi kesempatan untuk bertemu orang baru ditiadakan atau diundur seperti festival dan konser. Namun kesempatan untuk bertemu orang baru masih bisa dicari dengan menjelajahi internet. Berkomunikasi dengan teman, kerabat dan keluarga menjadi terbatas, yakni melalui *gadget* agar tidak merugikan diri sendiri atau orang lain. Menyapa orang harus meminimalisir kontak fisik. Sebelumnya berjabat tangan, berpelukan dan ciuman pipi merupakan suatu yang lumrah. Sekarang menyapa bisa dilakukan dengan cara tersenyum atau melambaikan tangan.

Selama dunia belum bisa mengatasi COVID-19, kita harus beradaptasi dengan cara baru untuk hidup, bekerja, dan berinteraksi dengan orang lain. Ada kemungkinan *new normal* akan berlaku untuk waktu yang sangat lama. Banyak penyakit yang disebabkan oleh virus tidak dapat disembuhkan sampai hari ini, seperti flu biasa. Namun pandemi yang disebabkan COVID-19 merupakan penyakit yang merugikan banyak kalangan sehingga orang-orang termasuk pra-remaja harus bisa beradaptasi untuk menjalani kegiatan sehari-hari tanpa meninggalkan *new normal*. Karena itu edukasi mengenai *new normal* bagi pra-remaja sangat penting.

2.4.4 Kontributor di Masa Pandemi COVID-19

Di masa pandemi, banyak sekali kontributor yang muncul dan berjuang melawan COVID-19. Orang-orang ini disebut “Pahlawan COVID-19” karena mereka mengutamakan keselamatan dan kepentingan orang lain. Kontributor tersebut adalah (Prasetyo, 2020):

- a. Tenaga medis: Kontributor ini meliputi dokter, perawat, apoteker, bidan, dan lainnya. Tenaga medis merupakan pasukan gada terdepan dalam memerangi COVID-19. Tanpa kenal lelah, mereka terus berjuang untuk menyelamatkan dan merawat banyak orang. Bahkan, beberapa tenaga medis rela memberikan nyawa mereka saat bertugas menangani pasien COVID-19.
- b. Aparat keamanan: Pemerintah menghimbau masyarakat untuk tetap di rumah saat Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB). Banyak pekerja yang terkena PHK atau bisnis yang harus gulung tikar karena perekonomian negara yang memburuk. Beberapa orang yang putus asa akhirnya beralih untuk melakukan tindakan kriminalitas. Aparat keamanan menjamin keamanan negara ketika pandemi.

- c. Relawan: Relawan merupakan orang biasa yang tergerak hatinya untuk membantu memerangi COVID-19. Relawan berkontribusi dalam membantu tenaga medis yang kewalahan karena banyaknya jumlah pasien.
- d. Orang yang patuh terhadap protokol kesehatan: Orang biasa pun juga bisa berkontribusi dengan mematuhi protokol kesehatan seperti memakai masker, *social distancing*, dan rajin mencuci tangan. Dengan mengikuti protokol kesehatan, maka seseorang menjaga diri sendiri dan orang lain.
- e. Orang yang berdonasi: Orang-orang ini berkontribusi dengan menyalurkan sebagian dari materi yang mereka miliki. Ada yang berdonasi dalam bentuk harta, alat-alat kesehatan dan makanan gratis.

Banyak orang yang sudah berkontribusi dalam masa yang sulit ini. Melalui CCG bertema COVID-19, orang-orang yang sudah berjuang akan diapresiasi sebagai tokoh pahlawan. Orang-orang ini akan menjadi karakter di tiap kartu. Selain sebagai bentuk apresiasi, informasi mengenai jasa para kontributor COVID-19 dapat disebarluaskan.

2.5 Analisa Data Primer

2.5.1 Survei Insight Terhadap Tema COVID-19

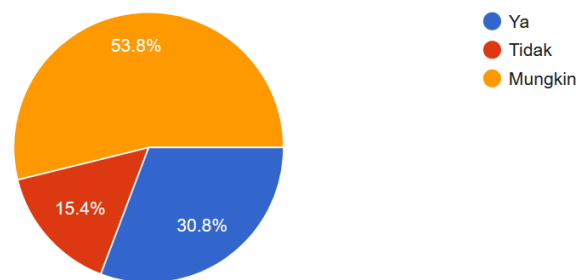
CCG dengan tema COVID-19 dibuat dengan maksud untuk memberikan hiburan bagi keluarga yang disertai dengan edukasi mengenai COVID-19 dan *new normal* serta apresiasi kepada pihak-pihak yang berperan pada saat pandemi. Survei menggunakan *platform google form* yang dibagikan secara *online* dan diisi oleh 13 responden berusia 10-14 tahun untuk mencari tahu *insight* pra-remaja terhadap tema COVID-19.

Dari 13 responden, 92,3% tahu mengenai CCG dan 76,9% pernah memainkan CCG. 46,2% responden suka mengkoleksi CCG, sedangkan 30,8% responden hanya mengkoleksi beberapa jenis CCG dan 23,1% responden tidak mengkoleksi CCG. Rata-rata usia responden ketika memulai pengoleksian CCG adalah sejak berumur 10 tahun. Ketika bermain, mayoritas responden dengan persentase 53,8% memilih bermain dengan teman, 15,4% responden bermain dengan keluarga, dan 30,8% responden memilih untuk bermain sendiri atau hanya mengkoleksi. Tema CCG yang digemari responden adalah tema dengan karakter fantasi dengan jumlah persentase 38,5%, tema karakter atau film kartun menduduki peringkat kedua dengan jumlah persentase 30,8%, tema *superheroes* menduduki peringkat ketiga dengan jumlah persentase 15,4%, tema binatang atau *fable* menduduki peringkat keempat dengan jumlah persentase 7,7% dan 7,7% responden menyukai semua tema diatas.

Alasan responden dalam membeli CCG beragam. 46,2% responden membeli CCG karena tertarik dengan desain atau visual, 23,1% membeli karena *gameplay* yang menarik, 15,4% membeli karena sedang menjadi tren, 15,4% membeli karena visual, *gameplay*, dan untuk menambah koleksi.

Apabila terdapat Collectible Card Games bertema Covid-19 akankah anda tertarik? (Contoh kartu : dokter yang diilustrasikan sebagai superhero membasmi corona yang disertai dengan informasi mengenai peran dokter ketika masa pandemi serta edukasi new normal)

13 responses



Gambar 2.1 Grafik survei *insight* terhadap CCG COVID-19

Sumber: *Google form* penulis: Survei tugas Akhir 1. (2020, September 22)

Hasil survey juga menunjukkan bahwa 53,8% responden mungkin tertarik dengan CCG bertema COVID-19, 30,8% responden tertarik, dan 15,4% responden tidak tertarik. Alasan yang diberikan responden mengenai pertanyaan tersebut beragam, seperti tertarik karena konsep yang unik dan baru, tertarik karena tema yang sangat relevan dengan keadaan sekarang, tertarik untuk mengkoleksi, dan tertarik karena tampaknya menyenangkan.

Responden juga memberikan rekomendasi dalam perancangan CCG bertema COVID-19. Rata-rata rekomendasi menitikberatkan pada bagian visual dan desain kartu. Terdapat rekomendasi lainnya seperti penyusunan *gameplay* yang seru dan aspek koleksi dengan tingkat kelangkaan.

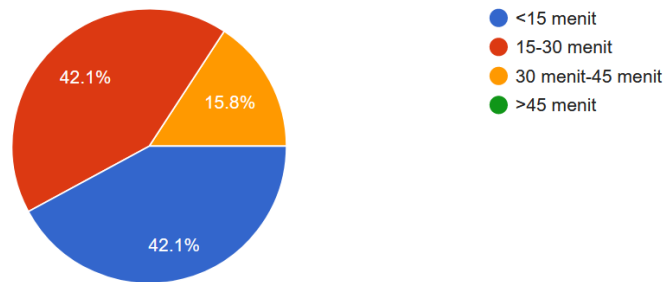
Survey ini berhasil mendapatkan respon yang diharapkan karena responden memiliki pandangan yang positif terhadap CCG bertema COVID-19. Responden menunjukkan ketertarikan untuk membeli dan mengoleksi CGG COVID-19 selama visual dan desain terlihat menarik dan keren. Kesimpulannya, visual dan desain CCG bertema COVID-19 harus dirancang dan dibuat sedemikian rupa karena merupakan faktor terpenting bagi pra-remaja.

2.5.2 Survei *Gameplay*, Visual, dan *Storytelling* CCG Bertema COVID-19

Survei ini diadakan untuk mengetahui *gameplay*, visual dan *storytelling* seperti apa yang disukai pra-remaja, maka dilakukan survei kedua yang dibagikan melalui *platform google form* secara *online*. Survei dibagikan kepada 19 responden dengan rentang usia 10-14 tahun.

Berapa lama biasanya anda bermain Collectible Card Games?

19 responses

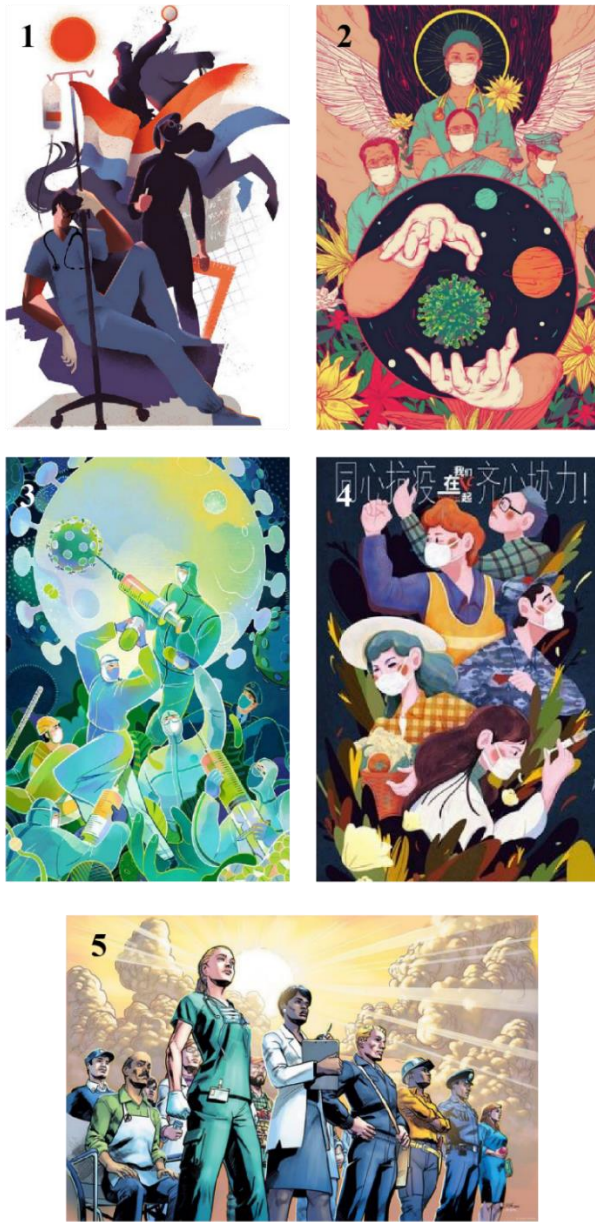


Gambar 2.2 Grafik survei waktu bermain CCG

Sumber: *Google form* penulis: Survei tugas Akhir 2. (2020, September 28)

Ketika bermain, 42,1% responden menghabiskan waktu kurang dari 15 menit, 42,1% menghabiskan 15-30 menit, dan 15,8% menghabiskan 30-45 menit. Dari daftar *brand* CCG yang sudah ada dan beredar, *Animal Kaiser* menduduki peringkat pertama sebagai CCG terfavorit 10 responden, *Pokemon TCG* menduduki peringkat kedua yang dipilih oleh 9 responden, *Yu-Gi-Oh!* Menduduki peringkat ketiga yang dipilih oleh 3 responden, *Cardfight! Vanguard* menduduki peringkat keempat yang dipilih oleh 2 responden. Daftar sisa CCG lainnya yang masing-masing dipilih oleh 1 responden adalah *Pet War*, *Ultraman Fusion Fight*, *Coki-Coki*, *Injustice Arcade*, dan *Aikatsu*. Responden memberikan alasan bervariasi dalam memilih CCG favorit dan alasan yang mendominasi adalah karena visual menarik dan seru untuk dimainkan. Alasan yang lain berupa media bermain yang menggunakan mesin di *arcade*, edisi atau set kartu bermacam, dan berkualitas karena dibuat di Jepang. Aspek terpenting yang menjadi penentu bagi responden dalam memilih CCG adalah aspek *gameplay* dengan persentase 42,1%, aspek kedua yang dipilih adalah aspek pengoleksian kartu dengan jumlah persentase 31,6%, aspek visual atau desain kartu dengan jumlah persentase 15,8% dan yang terakhir merupakan aspek interaksi dengan orang lain ketika bermain dengan jumlah persentase 10,5%.

Pertanyaan untuk menentukan visual yang disukai pra-remaja disajikan dalam bentuk 5 gambar dengan gaya ilustrasi berbeda.

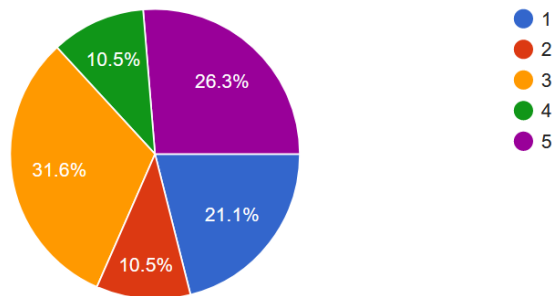


Gambar 2.3 Alternatif visual

Sumber: *Google form* penulis: Survei tugas Akhir 2. (2020, September 28)

Visual/gaya ilustrasi seperti apa yang anda sukai dalam Collectible Card Games?

19 responses



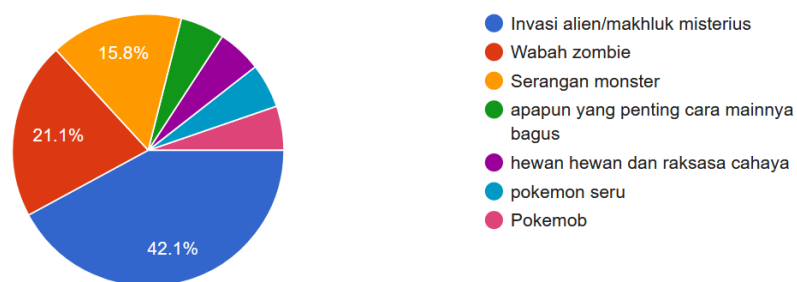
Gambar 2.4 Grafik survei visual CCG

Sumber: *Google form* penulis: Survei tugas Akhir 2. (2020, September 28)

Setelah melihat gambar tersebut, 31,6% responden menyukai gambar ketiga, 26,3% responden menyukai gambar kelima, 21,1% responden menyukai gambar pertama, 10,5% responden menyukai gambar keempat, dan 10,5% responden menyukai gambar kedua. Responden juga memberikan alasan dalam memilih gambar yang disukai. Mayoritas memiliki alasan karena gambar tersebut menarik. Alasan lainnya berupa warna yang *soft*, simpel, simbolis, dan tata gambar yang yang tidak ramai.

Cerita dalam Collectible Card Games apa yang anda sukai?

19 responses



Gambar 2.5 Grafik survei cerita CCG

Sumber: *Google form* penulis: Survei tugas Akhir 2. (2020, September 28)

Cerita atau *storytelling* untuk CCG yang disukai responden adalah invasi alien atau makhluk misterius dengan persentase 42,1%, wabah zombie dengan persentase 21,1%, serangan monster dengan persentase 15,8%.

Kesimpulan yang dapat diambil dari survey ini adalah pra-remaja menyukai CCG dengan *gameplay* yang cukup sederhana dan mudah dipahami seperti *Animal Kaiser*, visual dengan gaya desain *pop culture* dan cerita atau *storytelling* bertema invasi alien. Berikut teori untuk *gameplay*, *pop culture*, dan *storytelling*:

a. *Gameplay*:

CCG harus memiliki *gameplay* yang umumnya terdiri dari beberapa komponen seperti aturan yang mengatur permainan, kartu, tema dan konten *gameplay*, dan terkadang menggunakan properti tambahan seperti mesin, penghitung, dadu atau perlengkapan sekunder lainnya. Bermain CCG memiliki beberapa proses seperti memilih setumpuk kartu, bertukar kartu, menyerang atau bertahan, dan membuang kartu yang tersisa dari permainan. CCG membutuhkan setidaknya dua pemain untuk bermain. Tiap CCG memiliki aturan yang berbeda sehingga tiap CCG memiliki *gameplay* yang berbeda. *Gameplay* CCG juga memungkinkan juga ada kerjasama antara pemain lintas meja untuk saling menyerang atau *teaming up* (Adinolf & Turkay, 2011).

b. *Pop culture*:

Pop culture adalah desain yang didasarkan pada populisme seni yang muncul dari pertumbuhan kemakmuran dan budaya konsumerisme Amerika dan Inggris pasca perang dunia II (Schenker, 2018). Gaya desain *pop culture* disebut sebagai pemberontakan melawan elitisme seni rupa dan hal ini ditandai dengan fokusnya pada pencitraan dan tema yang ditemukan dalam budaya populer, seperti buku komik, iklan, dan objek sehari-hari yang dapat diakses oleh banyak orang.



Gambar 2.6 Gambar gaya *pop culture*

Sumber : Design trend report: Pop art design. (2018, December 13)

<https://creativemarket.com/blog/design-trend-report-pop-art-design>

Gaya desain *pop culture* memiliki karakteristik unik. Hampir semua karya dengan desain *pop culture* memiliki makna bermacam karena didesain secara berlebih atau abstrak yang tetap dibuat dengan indah sehingga menonjol dan mudah diingat. Karena gaya desain *pop culture* adalah pemberontakan terhadap seni tradisional atau romantik, maka karya dengan tema agama, mitologi, atau sejarah jarang ditemukan. Berikut ini ciri-ciri dari gaya desain *pop culture* (Schenker, 2018):

- Penuh warna atau memiliki warna yang kontras (*saturated colors*)
- Tipografi menarik
- Memiliki bentuk, pola, dan garis yang unik
- Menampilkan gambar media massa, iklan, komersial, dan budaya pop yang bervariasi
- Menampilkan tema, subjek, dan objek sehari-hari yang umum
- Menunjukkan daya tarik ke populasi luas
- Menampilkan ilustrasi dan gambar yang *stylized*
- Mengaburkan garis antara seni rupa dan orang-orang terpelajar
- Menggunakan referensi dari sumber atau ide yang sedang relevan
- Jauh secara emosional dan tidak terlalu menyukai dunia kontemporer
- Ditujukan untuk audiens yang lebih muda

Warna untuk gaya desain *pop culture* adalah *saturated colors*. Warna sendiri merupakan komponen yang penting karena dapat menciptakan keselarasan dalam visual. Warna bisa menciptakan keadaan atau suasana yang teduh dan damai. Warna juga dapat memberikan kesan beringas hingga kekacauan. Secara umum warna cerah atau hangat cenderung memberikan kesan pada manusia untuk berperan dalam suatu situasi atau mendorong aktivitas. Sedangkan warna dingin lebih mengurungkan niat atau bahkan membunuh aktivitas (Triadi & Sugiarto, 2015)

Saturated colors merupakan warna dengan intensitas saturasi yang tinggi. Saturasi warna mengacu pada seberapa hidup, kaya, atau intens suatu warna. Ini adalah salah satu dari tiga elemen warna, dengan dua lainnya adalah *hue* dan *value*. (Scott, 2019). Di bawah ini adalah skala saturasi warna merah cerah yang secara bertahap diturunkan saturasinya hingga menjadi abu-abu murni:



Gambar 2.7 Contoh skala saturasi

Sumber : Design trend report: Pop art design. (2018, December 13)

<https://creativemarket.com/blog/design-trend-report-pop-art-design>

Saturated colors bisa menjadi pemilihan warna yang efektif untuk menarik perhatian ke suatu titik. Hanya beberapa sapuan kecil dengan warna cerah di antara latar belakang yang lebih *muted* akan menjadikan *saturated colors* focal point.

Pop culture merupakan gaya desain yang tepat untuk merancang CCG bertema COVID-19 karena memang gaya desain ini cocok untuk pra-remaja yang merupakan generasi muda. Pra-remaja senang dengan gaya desain ini karena terkesan *trendy*. *Pop culture* menggunakan *saturated colors* sebagai kombinasi warnanya. Penggunaan warna ini efektif untuk menarik perhatian dan apabila digabungkan dengan warna yang lebih pudar untuk dijadikan latar belakang, maka bisa memperkuat ilustrasi karena adanya *focal point*. *Saturated colors* juga dapat mengurangi kesan suram sehingga bisa membawakan cerita invasi alien yakni virus COVID-19 dengan lebih positif karena CCG bertema COVID-19 ditujukan untuk edukasi dan apresiasi kepada pihak-pihak yang berjasa.

c. *Storytelling*:

Ilustrasi harus bisa hidup dan menyampaikan narasi. Beberapa hal yang perlu diperhatikan untuk menciptakan sebuah ilustrasi yang bercerita (Larson, 2019):

- Interaksi: Adanya interaksi atau aktivitas antara karakter dengan latar atau dengan karakter lainnya. Menunjukkan apa yang sedang dilakukan karakter akan sangat membantu audiens untuk memahami laur cerita.
- Ekspresi karakter: Ekspresi karakter dalam ilustrasi tidak sebatas pada fitur wajah. Ekspresi dapat ditemukan dalam pose dan gerakan mereka, serta interaksi dengan lingkungan dan karakter lainnya. Melebihkan detil wajah seperti mata lebar dan alis yang terangkat dapat menunjukkan rasa takut, dan kelopak mata yang sedikit diturunkan dan bibir yang melengkung dapat menunjukkan kepuasan.
- Warna: Sebuah ilustrasi bisa menyampaikan emosi cerita melalui pemilihan warna yang digunakan pada karakter dan latar. Warna-warna yang lebih hangat dan kontras menghadirkan suasana hati yang lebih bahagia, dan warna-warna dingin yang gelap melakukan sebaliknya.

- Komposisi: Karakter dan lingkungannya harus memiliki komposisi yang selaras. Komposisi yang baik adalah komposisi yang memungkinkan mata audiens untuk bergerak sesuai komposisi yang dibantu oleh penggunaan warna dan nada, yang akan membedakan subjek dengan lingkungannya, sambil tetap harmonis.
- Kostum karakter/property: Pakaian yang dikenakan karakter dan properti pada ilustrasi memberi tahu audiens lebih banyak tentang cerita. Dari pakaian dan properti, audiens dapat tahu ilustrasi tersebut berlatar jaman dahulu atau sekarang atau masa depan. Audiens juga bisa mengetahui pekerjaan atau karakteristik karakter dari properti dan kostum.
- Latar belakang/*setting*: Latar belakang bisa memberikan kesan tertentu serta menunjukkan dimana sebuah cerita terjadi. Latar yang dibuat suram memberikan cerita dengan suasana mencengkam sedangkan latar yang dibuat cerah memberikan suasana yang ceria.

Teori diatas memberikan kesimpulan bahwa *storytelling* dari sebuah ilustrasi merupakan hal yang penting dalam perancangan CCG bertema COVID-19. Tiap kartu memiliki karakteristik dan tokoh yang berbeda. *Storytelling* memungkinkan pemain dapat memahami kekuatan dan peran tokoh. Selain itu, *storytelling* memudahkan dalam penyampaian cerita jasa tokoh ketika masa pandemi.

Kesimpulannya, pra-remaja lebih memilih cara bermain yang sederhana karena pra-remaja tidak ingin berpikir terlalu rumit. Hal ini selaras dengan perancangan CCG bertema COVID-19 yang memiliki tujuan utama sebagai media edukasi sehingga tidak mengutamakan aspek menyusun strategi kartu. *Pop culture* menjadi gaya desain yang dipilih karena terkesan modern, abstrak namun tetap simpel. Cerita invasi alien menjadi tema *storytelling* yang tepat untuk merancang CCG bertema COVID-19. COVID-19 merupakan virus misterius yang belum diketahui sepenuhnya sehingga tepat untuk disimboliskan sebagai alien yang mengancam bumi.

2.6 Analisa Kompetitor

2.6.1 *Animal Kaiser*



Gambar 2.8 Kartu *Animal Kaiser*

Sumber : How many cards are there?

<https://www.animalkaiser.com/uk/cards/index.php>

a. Penjelasan CCG:

Animal Kaiser merupakan CCG yang dimainkan dengan *machine* yang biasanya terdapat di *arcade*. Animal Kaiser berbasis dari cerita pertarungan antar hewan untuk menentukan hewan mana yang paling terkuat. Permainan dimainkan dengan 3 kartu. Kartu tersebut adalah kartu monster, kartu miracle dan kartu strong. Terdapat 3 skill pada kartu Animal yakni skill Guts (G), Tech (T), dan Power(P). Tiap kartu memiliki attack power dan stamina power yang berbeda. Semakin besar attack power maka akan semakin besar dampak serangan yang diberikan, sedangkan semakin besar stamina power maka kartu lebih tahan serangan. Animal card sendiri merupakan kartu dasar yang harus discan terlebih dahulu agar dapat memulai bermain. Strong card digunakan sebagai *support* seperti menambahkan kekuatan, memberikan proteksi, *health*, menambah serangan G, T dan P. Miracle card merupakan kartu untuk menyerang namun tidak berkaitan dengan animal card. Pada saat scan kartu yang dimiliki, kemudian rolling diputar dengan poin 10-50 dan jackpot. Apabila memiliki poin atau sama-sama jackpot yang sama maka rolling harus diputar kembali. Pemain yang mendapatkan poin yang lebih besar berhak untuk menyerang. Permainan berakhir apabila salah satu pemain memiliki *stamina power* 0.

b. 4P:

- *Product*: Animal Kaiser memiliki 2 jenis kartu. Jenis kartu pertama adalah Animal Kaiser Evolution yang memiliki 7 set. Jenis kartu kedua adalah Animal Kaiser The King of Animals yang memiliki 6 set. Tiap kartu memiliki jenis hewan dan kekuatan yang berbeda.
- *Price*: Harga bermain di arcade berkisar Rp. 7.000,- sampai Rp. 15.000,-. Sedangkan untuk kartu yang dapat dibeli dari toko atau orang lain memiliki harga yang berbeda tergantung dari *rarity* kartu. Kartu yang sangat langka bisa mencapai Rp. 6.000.000,-. Sedangkan kartu yang biasa bisa berkisar antara Rp. 100.000,-
- *Placement*: Animal Kaiser merupakan CCG yang dimainkan dengan *vending machine* yang ada di arcade. Sekali bermain seseorang mendapatkan kartu yang kemudian bisa dikoleksi. Untuk menambah koleksi bisa dengan membeli di toko khusus dan *online*.
- *Promotion*: Animal Kaiser melakukan promosi melalui *arcade*, media sosial seperti Facebook dan Twitter. Kartu-kartu untuk dikoleksi setelah dimainkan lewat *vending machine*. Kartu dengan tingkat kelangkaan tertentu umumnya dipromosikan secara khusus dan dicari banyak orang. Sehingga tukar-menukar kartu sering dilakukan antar pemain Animal Kaiser. Kartu langka memiliki kekuatan yang besar sehingga bisa membantu pemain untuk menang.



Gambar 2.9 Kartu langka dan mesin *arcade* Animal Kaiser

Sumber : Bagaimana cara bermain Animal Kaiser? (2013, October 3)

<https://kaisercard.wordpress.com/2013/10/03/bagaimana-cara-bermain-animal-kaiser/>

c. SWOT :

Strenght

- Sederhana dan mudah dipahami

- Pelopor CCG dengan mesin di arcade sehingga memiliki kepopuleran paling tinggi (top of mind)
- Karena buatan Jepang maka banyak yang berminat

Weakness

- Desain kurang menarik karena menggunakan gaya 3d yang tampak kaku dan layout kartu terkesan penuh dan berantakan
- Sistem *gameplay* yang terlalu mengutamakan keberuntungan (*luck*)
- Umumnya sering dimainkan dengan *vending machine* di *arcade* namun tetap bisa dimainkan secara manual.

Opportunity

- Orang-orang senang dan percaya dengan CCG buatan Jepang karena terjamin berkualitas
- Trend CCG yang ada di seluruh dunia dan di Indonesia.
- Bermunculannya komunitas pecinta permainan kartu sehingga dapat menarik lebih banyak peminat

Threat

- Kondisi karantina menyebabkan orang-orang tidak bisa pergi ke *arcade* sehingga tidak bisa memainkan Animal Kaiser
- Banyaknya kartu palsu yang beredar secara online dimana kartu ini tidak bisa di *scan* oleh *vending machine*
- Kompetitor dari *brand* lain dengan sistem permainan yang serupa namun harga lebih murah
- Bermunculannya CCG lokal berkualitas sama atau lebih baik dengan harga yang lebih terjangkau

Dari tinjauan diatas dapat disimpulkan bahwa CCG Animal Kaiser merupakan CCG yang memiliki *gameplay* cukup sederhana sehingga akan mudah dipahami oleh berbagai kalangan usia. Desain kartu terlihat kaku dan berlebihan sehingga tidak terlalu menarik. CCG bertema COVID-19 akan dimainkan oleh orang tua dan anak sehingga diperlukan cara bermain yang tidak terlalu rumit dan ringan seperti Animal Kaiser sehingga keluarga bisa menikmati waktu bersama ketika bermain sambil berbincang.

2.6.2 Pokemon Trading Card Games



Gambar 2.10 Kartu *Pokemon Trading Card Games*

Sumber : How the Pokemon trading card game helped define the art and identity of pokemon

<https://www.usgamer.net/articles/pokemon-trading-card-game-art-identity-feature>

a. Penjelasan CCG:

Pokemon Trading Card Game, disingkat PTCG atau Pokemon TCG, adalah *collectible card game* yang berdasarkan *franchise video game* dan *anime* Nintendo Pokémon. Pokemon TCG pertama kali diterbitkan pada Oktober 1996 oleh Pabrik Media di Jepang. Di AS awalnya diterbitkan oleh *Wizards of the Coast* namun Perusahaan Pokémon akhirnya mengambil alih penerbitan pada bulan Juni 2003. Pada tahun 2016, Pokemon TCG adalah mainan terlaris di subkelas permainan kartu strategis. Pada 2017, Pokemon TCG memiliki 82% pangsa pasar permainan kartu CCG di Eropa. Pada Maret 2020, Pokemon TCG telah menjual lebih dari 30,4 miliar kartu di seluruh dunia (Wikimedia Foundation, n.d.). Pokemon TCG Indonesia diperkenalkan di Indonesia pada 8 Agustus 2019 dalam sebuah acara peluncuran di Grand Atrium Kota Kasablanca, Jakarta. Antusiasme yang tinggi di kalangan masyarakat Indonesia mendorong perusahaan The Pokemon Company dari Jepang dan Salim Group melalui PT Anugerah Kreasi Gemilang (AKG) sebagai pemegang lisensi daam memperkenalkan pokemon TCG. (Akhmadi, 2019)

Untuk dapat bermain kartu Pokemon, pemain minimal harus mempunyai 60 kartu dengan 20 kartu di antaranya adalah kartu energi. Dalam bermain, pemain harus mengambil 7 kartu paling atas dan mencari Pokemon dasar yang ada pada 7 kartu yang telah dipilih sebelumnya. Kartu Pokemon dasar ini harus dimiliki karena musuh dapat otomatis menang

apabila menarik kartu yang diinginkan. Langkah selanjutnya adalah menyusun strategi dan penyerangan. Setiap Pokemon mempunyai kekuatan khusus yang tertera pada kartu. Pokemon yang telah menerima banyak serangan dapat ditarik mundur dengan biaya yang tertera pula. Pemain dapat mempersiapkan serangan dengan menggunakan Pokemon aktif dan membutuhkan tambahan kartu energi. Setiap Pokemon memiliki kebutuhan energi yang beda antara satu sama lain.

b. 4P:

- *Product*: Kartu pokemon memiliki 86 set berbeda. Set-set ini memiliki tema yang berbeda seperti Kebangkitan Legenda, Penguasa Langit, Bayangan Tersembunyi, dll. Tiap set dibagi menjadi dua jenis yakni *starter deck* atau kartu dasar dan *booster pack*. *Starter deck* biasanya berisi 60 kartu dan 1 kartu pokemon GX. *Booster pack* umumnya berisi 6 kartu dan ada yang berisi lebih dari 150 kartu.
- *Price*: Harga 1 *starter deck* (isi 60 kartu) dihargai Rp 80.000 , dan 1 *booster pack* (isi 6 kartu) dihargai Rp 20.000 sedangkan *booster pack* yang berisi 150 kartu bisa mencapai Rp. 500.000,-. Harga kartu langka bisa bermacam tergantung dari tingkat kelangkaannya, ada yang berharga Rp. 1.000.000,- sampai Rp. 10.000.000,-
- *Placement*: Pokemon TCG dapat dibeli *convenience store* seperti Indomart. Selain itu dapat dibeli pula secara online melalui *platform e-commerce* seperti Tokopedia, Shopee, dan Bukalapak. Namun pembeli harus berhati-hati dalam mencari toko terpercaya karena adanya pemalsuan kartu langka. Selain secara *online*, Pokemon TCG juga dapat dibeli di banyak gerai toko mainan.
- *Promotion*: Promosi Pokemon TCG dilakukan di media sosial dan banyak event lainnya seperti turnamen seperti Pokemon TCG Indomart Series. Pengoleksian kartu langka juga menjadi ajang promosi bagi pemain Pokemon TCG. Memiliki kartu langka akan membantu pemain dalam menyusun strategi penyerangan karena kartu langka memiliki kekuatan yang besar. Karena itu, banyak sekali transaksi atau pertukaran kartu langka baik *offline* maupun *online*.



Gambar 2.11 Kartu langka dan turnamen *Pokemon Trading Card Games*

Sumber : Keceruan dari Pokemon TCG Indomart series kedua di Bandung (2019, November 18)

<https://akggames.com/keceruan-dari-indomart-series-minggu-kedua-bandung/>

c. SWOT:

Strenght

- Memiliki banyak turnamen di seluruh dunia sehingga lebih dikenal secara luas
- Desain kartu lebih modern dan lucu
- Berasal dari seri kartun yang sudah terkenal
- Memungkinkan pemain untuk menyusun strategi terperinci sehingga tidak hanya berdasar dari keberuntungan

Weakness

- Permainan cukup rumit dan membingungkan bagi pemula
- Harga kartu yang terbilang mahal apabila ingin menambah koleksi atau memenangkan turnamen

Opportunity

- Orang-orang senang dan percaya dengan CCG buatan jepang karena terjamin berkualitas
- Trend CCG yang ada di seluruh dunia dan di Indonesia.
- Bermunculannya komunitas pecinta permainan kartu sehingga dapat menarik lebih banyak peminat

Threat

- Keadaan pandemi menyebabkan orang-orang tidak berkumpul lagi untuk bermain Pokemon TCG
- Kompetitor dari *brand* lain dengan sistem permainan yang serupa namun harga lebih murah
- Bermunculannya CCG lokal berkualitas sama atau lebih baik dengan harga yang lebih terjangkau

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa Pokemon TCG merupakan CCG yang cukup terkenal dan digemari banyak orang karena promosinya yang menarik serta adanya kartu langka yang bermacam. Namun Pokemon TCG memiliki sistem permainan yang rumit dan strategis sehingga akan sulit dipahami untuk pemain baru. Pokemon TCG juga terlalu mengutamakan kekuatan kartu dimana pemain harus mengeluarkan banyak uang untuk mendapatkan kartu langka agar dapat membantu memenangkan suatu permainan. Dari segi desain, Pokemon TCG memiliki gaya yang lucu dan menarik sehingga disukai banyak orang termasuk pra-remaja. Apalagi karakter-karakter pada kartu berasal dari seri kartun ternama. Dalam perancangan CCG bertema COVID-19 untuk mendekatkan keluarga dapat memaksimalkan promosi dengan meluncurkan kartu-kartu langka namun tidak semahal Pokemon TCG.

2.6.3 Pet War



Gambar 2.12 Kartu *Pet War*

Sumber : Pet War Card Game.

<https://www.facebook.com/petwarcadgame/>

a. Penjelasan CCG:

Pet War diproduksi oleh komunitas bernama *Canvas Ranger*. *Pet War* memiliki alur permainan dengan 6 orang karakter yang memiliki pet atau hewan peliharaan dengan keahlian khas. Permainan menentukan mana hewan peliharaan yang paling terkuat. Karena itulah, pet war dapat dimainkan oleh 2-6 orang karena adanya 6 karakter berbeda. Untuk memenangkan permainan, pemain harus menghancurkan hewan-hewan peliharaan musuh hingga habis (Christiantho, 2016).

b. 4P:

- *Product*: *Pet War* memiliki beberapa tema kartu seperti *Canvas Activation* dan *Leader Hero*. *Pet War* memiliki kesuksesan cukup tinggi sehingga meluncurkan *Pet War 2*. Tiap 1 *pack* memiliki 6 karakter dengan hewan-hewan peliharaan yang memiliki karakteristik dan kekuatan yang berbeda.
- *Price*: Harga 1 *pack* berkisar Rp. 100.000,- sampai Rp. 200.000,-
- *Placement*: *Pet War* dapat dibeli secara online melalui *platform e-commerce* seperti Tokopedia, Shopee, dan Bukalapak. Selain secara *online*, *Pet War* juga dapat dibeli di banyak gerai toko mainan.
- *Promotion*: Promosi *Pet War* tidak terlalu tersebar. *Pet War* tidak memiliki media sosial atau website resmi. Namun banyak komunitas *Pet War* yang dibikin oleh pemain dan dapat ditemukan di *Facebook*. Turnamen kecil juga diadakan oleh komunitas tersebut.

c. SWOT:

Strenght

- Merupakan produk lokal sehingga harga terjangkau
- Desain kartu lucu dan sederhana
- Dapat dimainkan oleh 2-6 pemain sehingga bisa menciptakan interaksi yang lebih seru ketika bermain
- Permainan sederhana sehingga mudah dipahami oleh pemain baru

Weakness

- Promosi tidak terlalu banyak sehingga tidak cukup terkenal
- Tidak direkomendasikan untuk dijadikan koleksi

- Sulit ditemukan secara online dan offline

Opportunity

- CCG keluaran lokal jarang ada sehingga *Pet War* menarik perhatian dan minat komunitas pecinta CCG

Threat

- Adanya persepsi bahwa produk lokal memiliki kualitas yang tidak sebaik produk luar sehingga bisa mempengaruhi keinginan untuk membeli
- Kompetitor dari *brand* internasional lain dengan promosi yang jauh lebih menarik

Dari ulasan diatas, *Pet War* merupakan CCG lokal yang memiliki kualitas baik dan sistem permainan yang memungkinkan untuk dimainkan oleh 2-6 orang. Sistem permainan *multiplayer* ini jarang ditemukan terutama di CCG *brand* luar negeri. Permainan dari *Pet War* juga terbilang sederhana. Dalam perancangan CCG bertema COVID-19, keluarga menjadi target utama sehingga perlu disusun *gameplay* yang seru dan dapat dimainkan oleh semua anggota keluarga.

2.6.4 Tabel Kompetitor

Tabel 2.1 Perbedaan CCG COVID-19 dan kompetitornya

NO	Pembeda	CCG COVID-19	Animal Kaiser	Pokemon TCG	Pet War
1	Desain	Menggunakan gaya desain <i>pop culture</i> yang terkesan modern dan digemari pra-remaja.	Desainnya terkesan kaku karena menggunakan gaya 3d yang berlebihan dan tidak nyata.	Desainnya lucu, kartunis dan sederhana karena berdasarkan dari kartun yang sudah terkenal.	Desain sederhana dan kartunis. Karena tidak berlebihan maka kartu cukup menarik.
2	Gameplay	Tidak rumit namun tetap menciptakan	Sederhana namun terlalu bergantung	Rumit dan sangat mengutamakan kekuatan kartu	Sederhana dan bisa dimainkan 2-6 pemain

		kompetisi di antar pemain	pada keberuntungan.	sehingga apabila ingin menang pemain harus membeli kartu langka yang mahal.	sehingga bisa menciptakan interaksi pemain yang lebih dinamis.
3	Koleksi	Bisa dijadikan kartu koleksi karena tiap kartu memiliki karakter unik dan informasi yang edukatif.	Sering dijadikan koleksi karena banyaknya jenis kartu dan adanya kartu langka yang diburu oleh beberapa pemain.	Sering dijadikan koleksi oleh pemain, bahkan banyak sekali kartu dengan bahan kartu yang unik serta adanya kartu langka yang beredar dengan harga yang tinggi	Tidak terlalu sering dijadikan kartu koleksi karena pemain lebih tertarik ke permainan.
4	Jumlah Pemain	2-5 orang	2 orang	2 orang	2-6 orang
5	Harga		Sekali bermain di <i>arcade</i> memerlukan Rp. 7.000 – Rp. 15.000 dan akan mendapatkan satu kartu	Mahal. Harga 1 <i>starter deck</i> (isi 60 kartu) dihargai Rp 80.000 , dan 1 <i>booster pack</i> (isi 6 kartu) dihargai Rp 20.000 sedangkan <i>booster pack</i> yang berisi 150 kartu bisa mencapai Rp. 500.000,-.	Tergantung jenis dan jumlah kartu dalam 1 <i>pack</i> . Harga berkisar dari Rp. 100.000 – Rp. 200.000,-
6	Cara mendapatkan kartu	Mudah dan secara <i>online</i> dapat dibeli di	Terbatas karena paling ideal mendapatkan karut di <i>arcade</i>	Sangat mudah karena dijual di <i>convenience store</i> seperti Indomart	Sulit karena tidak memiliki toko resmi, hanya

		<i>platform e-commerce</i>			melalui <i>platform e-commerce</i>
7	Promosi	Melalui <i>advertising</i> di media sosial dan <i>platform e-commerce</i>	Melalui penjualan dan pertukaran kartu langka dan promosi di <i>arcade</i>	Mengadakan banyak acara dan turname, media sosial dan penjualan/pertukaran kartu langka	Tidak melakukan banyak promosi

2.7 Kesimpulan

Pra-remaja merupakan kalangan yang terdampak COVID-19. Pra-remaja yang mengalami awal pubertas dan terkurung di rumah karena pandemi mengalami depresi. Karena hal-hal inilah mereka menjadi sensitif dan kurang peduli untuk memahami COVID-19. Karena itu diperlukan suatu media yang menarik bagi pra-remaja. Media tersebut adalah *Collectible Card Games* (CCG). CCG yang akan dirancang tidak hanya sebagai media hiburan namun juga sebagai media edukasi COVID-19 dan *new normal*. CCG bertema COVID-19 menjadikan kontributor yang berjasa di masa pandemic sebagai pahlawan sebagai bentuk apresiasi terhadap perjuangan mereka. Diharapkan, pra-remaja semakin memahami COVID-19 serta bisa mempersiapkan diri menghadapi *new normal*.