

**PERMAINAN KARTU BERTEMAKAN SHIO DAN ELEMEN CHINESE
ASTROLOGI UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN STRATEGI PADA
ANAK USIA 13 TAHUN KEATAS**

Aji Eka Ardiansah
41919010001

ABSTRACT

Based on a phenomenon from Mareesan D. (2020), what is examined is that there is a link between a person's ability to solve problems and the self-confidence they have. These linkages are interconnected, so that one of them increases, then the other's abilities can also increase. Especially at the age of 13 and over, at which time children absorb a lot of everything and form their character. With the aim of increasing these abilities, one of the alternatives used is to use a game. The use of the game in question is a strategy-type card game which has the main aspect, namely being able to increase concentration or focus and train the players' brain abilities, by forcing brain activity to seek innovation in order to solve problems and become a winner in the game. So that these problems can be an alternative to help improve one's strategic abilities in solving problems and can also be an alternative to strategy-type games. Raising aspects of Chinese culture, namely the zodiac and astrological elements which are used as themes or implemented into games, are precisely the distinguishing aspects between existing games and interesting aspects for children aged 13 years and over.

Keywords: *Card game, Strategy, Winner, Chinese, Shio and Elements Astrology.*

MERCU BUANA

ABSTRAK

Berdasarkan sebuah fenomena dari Mareesan D. (2020), yang meneliti mengenai adanya keterkaitan antara kemampuan seseorang dalam menyelesaikan masalah dengan kepercayaan diri yang dimilikinya. Keterkaitan tersebut saling berhubungan, sehingga diantara satunya meningkat, maka yang lainnya dapat meningkat juga kemampuannya. Terutama pada usia 13 tahun keatas, dimana pada saat periode tersebut anak banyak menyerap semua dan membentuk karakternya. Dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan tersebut salah satu alternatif yang dipakai adalah dengan menggunakan sebuah permainan. Penggunaan permainan yang dimaksud adalah permainan kartu bertipe strategy yang memiliki aspek utama, yakni dapat meningkatkan konsentrasi atau fokus serta melatih kemampuan otak pemainnya, dengan memaksa aktifitas otak untuk mencari inovasi agar dapat menyelesaikan masalah dan menjadi pemenang di permainannya. Sehingga permasalahan tersebut dapat menjadi alternatif guna membantu meningkatkan kemampuan berstrategi

seseorang dalam menyelesaikan masalah dan juga dapat menjadi alternatif permainan bertipe strategi. Mengangkat aspek budaya Chinese yakni shio dan element astrologi yang dijadikan tema atau implemenasi kedalam permainan, menjadikannya aspek pembeda antara permainan-permainan yang sudah ada dan aspek menarik untuk anak usia 13 tahun keatas.

Kata Kunci: Permainan kartu, Strategi, Pemenang, Chinese, shio dan elemen astrologi.

