### BAB II TINJAUAN PUSTAKA

**2.1 Penelitian Terdahulu**

**2.1.1 Perancangan Visual Asset untuk Permainan Kartu Kosakata**

#### “NOLJA”

 Perancangan ini bertujuan untuk menjawab permasalahan brand Nolja terhadap proses pembuatan desain game. Game yang di maksud oleh penulis adalah “Permainan Kartu Kosakata Nolja” yang dirancang untuk membantu proses pembelajaran kosakata bahasa Korea agar lebih mudah dipahami, menyenangkan, dan interaktif.

 Permainan kartu dengan dasar permainan menjadi lebih kuat dimana workflow dari sistem permainan edukasi dan visual kartu bisa menjadi satu purpose sehingga materi tersampaikan dengan baik, tercipta game experience bagi user, dan dapat diterima oleh market.



# Gambar 2.1 Card Game “Nolja”, Maharani, Satyaning 2020

*(Sumber :* [*http://dspace.uc.ac.id/handle/123456789/3930*](http://dspace.uc.ac.id/handle/123456789/3930) *)*

##### 2.1.2 Perancangan Card Game sebagai Media Interaktif Mengeni Edukasi Game

Fungsi utama dalam membuat sebuah permainan adalah memberikan kesenangan kepada para pemainnya. Dalam merancang sebuah permainan sebagai media pembelajaran untuk anak-anak tentunya dibutuhkan observasi yang lebih mendalam mengenai materi

10

yang akan diberikan dimana konten yang dapat dimasukan sangat terbatas karena kemampuan membaca anak-anak usia dini masih sangat minim. Visual, jenis dan media permainannya bisa lebih disesuaikan dengan karakteristik anak-anak tersebut.

 Tujuan dari pembuatan karya ini adalah menginformasikan kepada masyarakat khususnya orangtua dan anak-anak mengenai edukasi game online diharapkan dapat meningkatkan kesadaran para orangtua dan anak-anak mengenai pentingnya mengatur aktivitas bermain game online.



# Gambar 2.2 Card Game Pilah Pilih Waktu Ceria

*(Sumber : e-Proceeding of Art & Design : Vol.5, No.3 Desember 2018)*

##### 2.1.3 Peranangan Card Game Tatarucingan untuk Remaja Usia 11-15 tahun

 Perkembangan remaja saat ini sangat berpengaruh dalam kehidupan sosialisasi remaja adalah teknologi seperti perilaku antisosial antara remaja serta lingkungan sekitar, teknologi sudah tidak bisa dihindarkan dan harus mensisatkan bagaimana pengaruh teknologi yang baik terhadap budaya setiap daerah tetap terjaga dan seharusnya menjadi kebanggaan bangsa Indonesia.

 Remaja yang khusunya usia 11-15 adalah generasi muda yang harus tahu budaya yang telah diturunkan oleh nenek moyang. Seperti permainan tatarucingan ini mulai tidak dikenal lagi di jaman sekarang bahkan kata tatarucingan sudah asing didengar. Maka hal ini tidak dapat dibiarkan karena kemungkinan kedepannya akan hilang dan tidak pernah lagi ada di kehidupan generasi remaja masa depan.



# Gambar 2.3 Card Game “Tatarucingan”

*(Sumber: https://adoc.pub/perancangan-card-game-tatarucingan-untuk-remajausia-tahun-d.html)*

##### 2.2 Teori Terkait

###### 2.2.1 Teori Periodisasi Zaman Pra – Aksara

Zaman praaksara merupakan suatu periode dalam kehidupan manusia ketika mengenal tulisan. Pra aksara berasal dari kata pra dan aksara. Pra artinya sebelum dan aksara artinya tulisan. Jadi pra aksara adalah zaman pada saat manusia belum mengenal tulisan. Praaksara disebut juga nirleka, yaitu zaman tidak ada tulisan. “Nir” artinya tidak ada, dan “leka” artinya tulisan. Sedangkan manusia yang hidup pada zaman pra aksara di sebut dengan nama Manusia pra aksara atau manusia purba.

Untuk memahami kehidupan manusia pra aksara maka sangat penting untuk melihat periodisasi zaman pra aksara. Menurut CJ Thomsen dan Denmark (1836) zaman pra aksara dibagi menjadi tiga zaman (three age system) yaitu zaman batu, zaman perunggu dan zaman besi.

Kemudian oleh G.C. McCurdy (1925), zaman batu dibagi lagi menjadi tiga yaitu zaman batu tua (paleolithik), zaman batu tengah (mesolithikum) dan zaman batu muda (neolithic). Model penggolongan ini biasa disebut dengan model teknologi karena mereka menggolongkan berdasarkan alat – alat kehidupan yang mereka hasilkan.

###### 2.2.2 Teori Ilustrasi

 Menurut Martha Thoma (Sofyan, 1994:171 dalam Prawiro, 2019), pengertian ilustrasi adalah suatu karya seni yang mengambil inspirasi dari karya kesustraan untuk menghiasi naskah dan membantu menjelaskan cerita atau mencatat peristiwa. Menurut Rohidi (1984:87), arti ilustrasi adalah penggambaran suatu hal melalui elemen rupa untuk lebih menerangkan, menjeaskan, atau memperindah suatu teks sehingga pembaca dapat seolah – olah merasakan langsung sifat – sifat gerak, dan kesan cerita yang disajikan.

###### 2.2.3 Gaya Visual

Dalam perancangan aset visual “Kartu Peristiwa”, penulis menggunakan pendekatan visual semi-realis untuk memberikan kesan yang detail namun sederhana. Karakteristik pada kartu edukasi memiliki aksen visual yang komunikatif secara psikologis dengan cara sederhana. Menurut Bryan Tilman (2019), pembuatan desain karakter yang bagus selalu mengikuti sebuah dasar, dasar ini mewakilkan tiap karakter pada suatu periode zaman agar bisa dikenali, sehingga penyederhanaan gaya gambar dibutuhkan untuk memberikan pengalaman yang interaktif dan mudah dipahami.

###### 2.2.4 Layout

Menurut Bahasa, Layout bermakna tata letak, sedangkan menurut istilah Layout berarti kegiatan Menyusun, menata, mengatur, dan mengkombinasikan unsur – unsur komunikasi grafis. Dapat ditarik pengertian bahwa, Layout adalah susunan tata letak yang mengatur penempatan elemen desain pada sebuah media atau halaman untuk mencapai konsep yang terarah.

Menurut Surianto Rustan (2009), Layout merupakan tata letak dari elemen – elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibuat.

###### 2.2.5 Warna

Warna merupakan salah satu elemen visual yang memiliki peran sentral dalam komunikasi visual. Teori warna memiliki dampak yang signifikan dalam memahami bagaimana warna memengaruhi persepsi dan emosi manusia. Warna bukan hanya sekadar informasi visual, tetapi juga memiliki kemampuan untuk memicu respons emosional yang mendalam dan bahkan mempengaruhi tindakan dan keputusan kita sehari-hari (Phillip Ball, 2003).

Warna dapat merangsang berbagai macam emosi dan perasaan. Misalnya, warna merah sering dikaitkan dengan semangat, gairah, dan energi, sementara biru cenderung memberikan rasa ketenangan, damai, dan kepercayaan (Faber Birren, 1961). Selain itu, setiap warna memiliki asosiasi budaya dan sosial yang dapat memengaruhi bagaimana kita memahaminya. Misalnya, warna putih bisa melambangkan kebersihan dan kesucian di beberapa budaya, sementara di budaya lain, bisa berarti kematian.

Selain merangsang emosi, warna juga berperan dalam membentuk kesan umum suatu elemen visual. Pemilihan warna yang tepat dapat membantu menyampaikan pesan atau makna tertentu (Eysenck & Keane, 2000). Misalnya, dalam desain branding, warna merah muda dan kuning mungkin digunakan untuk menunjukkan keceriaan dan semangat, sementara warna biru tua dan hitam mungkin digunakan untuk menunjukkan profesionalisme dan keseriusan.

###### 2.2.6 Card Game

Card game merupakan bentuk permainan yang memanfaatkan kartu sebagai media utamanya. Kartu-kartu tersebut tidak hanya berfungsi sebagai alat permainan, tetapi juga memiliki potensi untuk digunakan dalam pendidikan. Pendekatan ini memanfaatkan sifat interaktif dan menarik dari card game untuk mencapai tujuan pendidikan.

Konsep permainan kartu ini telah dibuktikan kebermanfaatannya dalam menjadikan kegiatan pembelajaran lebih interaktif dan menarik (Yulianto dkk, 2009). Media Card Game tidak hanya sekadar alat bantu, tetapi juga merupakan suatu bentuk media interaktif yang memiliki kemampuan untuk mentransmisikan informasi dengan cara yang kreatif dan menarik, serta menghidupkan interaksi yang intens antar pemain. Kartu-kartu dalam Card Game tersebut dapat berisi pesan-pesan pendidikan untuk disampaikan dengan cara yang kreatif dan menarik. Dalam hal ini, penggunaan kartu-kartu ini dapat membantu para peserta untuk dapat berinteraksi secara aktif dengan materi pembelajaran dan mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam melalui ilustrasi yang disajikan dengan cara yang tidak konvensional.

Melalui pilihan kartu-kartu dan aturan mainnya, pesan-pesan pendidikan dapat disampaikan secara efektif. Card game memberikan kesempatan untuk memasukkan informasi penting ke dalam konteks permainan, yang membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik. Dalam hal ini, pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai pembelajaran formal, tetapi juga sebagai hiburan yang dapat merangsang minat belajar.

Secara keseluruhan, pemanfaatan Card Game dalam pendidikan memberikan pendekatan yang inovatif dan efektif. Melalui sifat interaktif, menarik, dan menghibur dari card game, proses pembelajaran dapat diubah menjadi pengalaman yang lebih bermakna dan memikat bagi peserta. Referensi yang Anda berikan memberikan pemahaman tentang potensi besar yang dimiliki oleh card game dalam konteks pendidikan.