### ABSTRAK

Fariz, 2023. **Perancangan Aset Visual “Kartu Peristiwa” Berbasis Ilustrasi Tentang Zaman Pra – Aksara**. Tugas Akhir, Program Studi Desain Komunikasi Visual (S1), STIKI – MALANG, Pembimbing: Mahendra Wibawa. S.Sn., M.Pd

Kata kunci: Aset Visual, Ilustrasi, Kartu Peristiwa, Media Komunikasi, Sejarah.

Belajar sejarah merupakan paya untuk memahami masa lalu melalui fakta – fakta sejarah yang terjadi. Namun, belajar sejarah seringkali dihadapkan pada kesulitan menghafal banyak informasi. Oleh karena itu pendekatan yang menyenangkan dan menarik perlu diterapkan. Salah satu alternatif adalah menggunakan “Kartu Peristiwa” yang berbasis ilustrasi.

 Permainan “Kartu Peristiwa” bertujuan untuk mengajarkan perkembangan zaman melalui informasi berupa ilustrasi peristiwa yang terjadi tiap periode. Pengembangan permainan ini memerlukan perancangan aset visual yang efektif, termasuk ilustrasi, tata letak, tipografi, dan ikon, yang menjadi representasi visual dalam narasi permainan.

 Proses pengembangan aset visual dalam permainan “Kartu Peristiwa” didasarkan pada metode analisis data kualitatif dari berbagai sumber. Metode ini membantu dalam mengumpulkan, mereduksi, dan memvalidasi data penelitian, sehingga mendukung aset visual yang dihasilkan. Penelitian kualitatif yang diambil menekankan pada data berbentuk kata – kata, yang memungkinkan analisis data secara interaktif untuk mencapai kesimpulan yang komprehensif.

 Dengan pendekatan interaktif melalui permainan “Kartu Peristiwa” dan perancangan aset visual yang menarik, belajar sejarah menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Dari hasil perancangan ini peserta didik diharapkan dapat lebih mudah menyerap informasi sejarah dan memahami periode zaman. Metode analisis data kualitatif memberikan kontribusi penting dalam mendukung pengembangan permainan dengan menyediakan data relevan, sehingga permainan ini dapat menjadi media interaktif yang berkualitas.

### ABSTRACT

#### Fariz, 2023. KARTU PERISTIWA: *AN ILLUSTRATION BASED VISUAL*

***ASSETS DESIGN ABOUT PRE-HISTORIC PERIOD****. Final Project, Study*

*Program Visual Communication Design Bachelor Degree*, STIKI – MALANG, Advisor 1 : Mahendra Wibawa. S.Sn., M.Pd

*Keyword* : *Card, History, Illustration, Media & Communication, Visual Assets*

*Learning history is an effort to understand historical facts that occurred. However, learning history are difficult for memorizing a lot of information. Therefore, a fun and interesting approach needs to be applied. One alternative is to use illustration-based* "Kartu Peristiwa".

*The* "Kartu Peristiwa" *game aims to teach pre – historic information in the form of illustrations of events that occurred in each period. The development of this game requires designing effective visual assets, including illustrations, layouts, typography, and icons, which become visual representations in the game narrative.*

*The process of developing visual assets in the* "Kartu Peristiwa" *is based on qualitative data analysis methods. This method helps in collecting, reducing, and validating the research data until the visual assets are produced. The qualitative research taken emphasizes data in the form of words, enabling interactive analysis data to reach comprehensive conclusion.*

 *With an interactive approach through the* "Kartu Peristiwa" *game and the design of attractive visual assets, learning history becomes more effective and fun. From the results of this design to reach easily understanding historical information. Qualitative data analysis methods are supporting the development of the game by providing relevant data for this game can become a quality interactive media*