### BAB I PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Belajar sejarah adalah belajar tentang masa lalu, dimana pembelajaranya berisikan beberapa fakta tentang sejarah tersebut. Salah satu kesulitan dalam belajar sejarah adalah menghafal. Proses pembelajaran yang bersifat hafalan tersebut dapat diatasi dengan belajar yang menyenangkan dan menarik melalui permainan berbasis ilustrasi.

 Perancangan asset visual pada media kartu bermain ini bertujuan memenuhi kebutuhan komponen informasi tentang sejarah zaman. “Kartu Peristiwa” adalah sebuah permainan tentang perkembangan tentang sebuah zaman, didalamnya ditampilkan elemen edukasi berupa informasi terkait peristiwa yang terjadi pada suatu masa.

 Dalam sebuah proses pengembangan permainan “Kartu Peristiwa”, terdapat kebutuhan perancangan asset visual yang meliputi illustrasi, tata letak, tipografi dan ikon, dimana kebutuhan tersebut akan ditampilkan sebagai representasi visual kondisi objek – objek yang terdapat dalam narasi permainan. Disinilah terdapat peluang untuk melakukan perancangan asset visual yang dibutuhkan oleh pengembangan permainan “Kartu Peristiwa”.

 Dalam perancangan aset visual ini penulis menggunakan metode analisis data kualitatif secara interaktif dari berbagai sumber sehingga dapat

dipergunakan untuk mengumpulkan, menghasilkan, mereduksi dan memvalidasi produk atau data penelitian. Penelitian kualitatif adalah data yang dikumpulkan dan direduksi untuk dapat disajikan, sehingga terdapat penarikan kesimpulan yang muncul berwujud kata-kata dan bukan rangkaian angka. Miles dan Hubberman menyatakan aktivitas dalam analisis data dapat dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai data

1

yang didapatkan menjadi tuntas dan akhirnya data tersebut jenuh (Sugiyono, 2001: 337).

#### 1.2 Rumusan Masalah

 Bagaimana perancangan visual sebagai media komunikasi tentang informasi sejarah zaman pra – aksara.

#### 1.3 Tujuan

 Tujuan perancangan asset visual sejarah ialah agar khalayak umum mendapatkan pengetahuan tentang konsep, fakta, peristiwa, simbol, problem, kepribadian, dan kronologi yang berkaitan dengan sejarah zaman pra – aksara.

#### 1.4 Manfaat

Menambah pemahaman informasi dan meningkatkan daya imajinatif tentang sejarah perkembangan zaman pra – aksara.

####  1. Bagi Intitusi

Perancangan asset visual ini membantu perusahaan untuk menghasilkan koleksi produk yang akan ditawarkan dalam pasar.

####  2. Bagi Program Studi DKV

Dapat menambah portofolio mahasiswa DKV STIKI sebagai hasil dari pendidikan yang dapat diterapkan kembali pada mahasiswa sebagai contoh untuk melakukan perancangan yang sejenis.

##### 1.5 Batasan Masalah

Menghasilkan ilustrasi sejarah pra – aksara dalam bentuk kartu permainan sehingga dapat diimplementasikan sebagai media edukasi.

##### 1.6 Metode

###### 1.6.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Pada proses ini perancang melakukan kegiatan pengumpulan data, pembuatan asset di Lets’s Play.id space yang berada di Piknik Hub Malang Jl. Simpang Borobudur No.41a, Mojolangu, Kec. Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur 65142, dimulai dari bulan Oktober 2022 hingga bulan Januari 2023.

###### 1.6.2 Bahan dan Alat Penelitian

Perangkat keras dan perangkat lunak digunakan untuk melakukan pengumpulan, proses sketsa, *inking*, dan digitalisasi desain kartu. Alat dan bahan yang dibutuhkan untuk menunjuang perancangan ini berupa:

1. Alat dalam mengambil data dilapangan
	1. Data perancangan oleh Project Manager
	2. Sketchbook A5
2. Perangkat Keras
	1. Laptop Lenovo ideapad 310
	2. Macbook Pro 2011
	3. Ipad gen 9
3. Perangkat Lunak
	1. Adobe Photoshop 2022
	2. Procreate

###### 1.6.3 Pengumpulan Data dan Informasi

Menggunakan pengumpulan data primer sebagai berikut :

1. Studi Literatur, adalah pengumpulan data yang dilakukan dengan pengamatan secara pustaka (website) terhadap objek penelitian untuk memperoleh informasi sebagai bahan perancangan seperti proses pengkaryaan dan proses pencatatan data.
2. Briefing, adalah melakukan tanya jawab kepada *Game Designer* yang berperan sebagai penyusun permainan secara keseluruhan dan pihak perusahaan yang mengatur apa saja yang dibutuhkan produk

###### 1.6.4 Analisis Data

Langkah analisis data yang dilakukan dalam perancangan ini memanfaatkan model analisis interaktif dari Miles-Huberman. Analisis ini terdiri dari: Penyajian Data, Reduksi Data, Penyajian Data dan Penarikan Kesimpulan/Verifikasi.

####  1. Pengumpulan Data

Dari hasil studi dokumen dan observasi, diperoleh pencatatan dokumen yang terbagi menjadi dua bagian yaitu catatan deskriptif dan catatan reflektif. Catatan deskriptif berisi tentang fakta apa saja yang penulis lihat, dan amati tanpa adanya penafsiran lain selain pengalaman penulis. Catatan reflektif berisi pendapat, kesan, dan komentar tentang temuan yang dijumpai di lapangan, yang digunakan sebagai bahan acuan untuk proses perancangan desain Kartu Peristiwa.

####  2. Reduksi Data

Reduksi data dibuat berdasarkan catatan lapangan. Reduksi data ini berisi pokok-pokok temuan yang relevan dengan perancangan desain Kartu Peristiwa. Data yang telah direduksi digunakan untuk analisis yang mengarahkan dan membuang yang tidak penting, serta menyederhanakan data, sehingga memudahkan peneliti untuk menarik kesimpulan yang sesuai dengan periodesasi zaman pra-aksara yang bisa diaplikasikan ke dalam desain kartu.

####  3. Penyajian Data

Setelah data direduksi, penyajian data berupa uraian singkat dan gambar/grafik dapat menggambarkan kebutuhan pokok desain kartu. Informasi yang tertera digunakan penulis agar tidak kesulitan dalam merancang desain kartu, maka penulis membuat moodboard untuk mengembangkan pemahaman mengenai identitas dari setiap desain kartu.

####  4. Penarikan Kesimpulan/Verifikasi

Dalam penarikan kesimpulan dalam penelitian kualitatif yang masih bersifat sementara, perlu adanya menyadari karakteristik, tema, dan persamaan dari hal-hal yang berulang. Dengan bertambahnya data dari studi dokumen dan observasi maka keseluruhan informasi dapat diperoleh secara lengkap. Berikutnya kesimpulan yang telah dibuat harus dicek validasinya selama perancangan berlangsung. Agar kesimpulan dapat terhindar dari unsur subjektif, maka penulis melakukan:

1. Melengkapi data kualitatif tentang periodesasi zaman praaksara yang telah dirancang untuk Kartu Peristiwa.
2. Melakukan diskusi dengan Let's Play Indonesia dan dosen pembimbing sehingga data yang sudah lengkap dapat dirumuskan menjadi kesimpulan akhir.

##### 1.6.5 Prosedur Penelitian

Sistematika model penelitian dan pengembangan *(Research and Development)* dalam perancangan ini merupakan proses perancangan yang dilakukan oleh penulis untuk mengembangkan sebuah produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah disusun sebelumnya. Metode yang digunakan yaitu model 4-D *(Four D Models)* yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel tahun 1974. Metode 4D dianggap sesuai dengan perancangan ini yang mana membahas keseluruhan tahapan perancangan produk sesuai tahapan yang baik, jelas, dan teratur. Hal tersebut digambarkan melalui proses awal yang dilakukan dengan menganalisa permasalahan pada objek penelitian, kemudian dilanjutkan dengan melakukan rancangan produk yang akan dibuat sebagai pemecahan masalah, melakukan pengembangan rancangan hingga hasil produk rancangan siap diimplementasikan sesuai target market.



*Gambar 1.1 Tahapan Pengembangan Model 4D Thiagarajan dkk, 1974 (Sumber : https://lp2m.uma.ac.id/2022/03/04/mengenal-metode-pengembanganperangkat-pembelajaran-model-4d/)*

####  1. Define

Tahap pendefinisian *(define)* berguna untuk menganalisa dan mengumpulkan data yang nantinya dibuat sebagai kebutuhan pokok di dalam proses pembuatan produk dan pengembangan asset visual pada kartu permainan “Kartu Peristiwa”. Pada tahap ini penulis mengumpulkan data melalui studi literasi / dokumen dan observasi dengan mengadopsi metode analisis data berupa interaktif dari Miles-Huberman.

####  2. Design

Setelah mendapatkan permasalahan dari tahap pendefinisian, selanjutnya dilakukan tahap perancangan *(design)* yang bertujuan untuk merancang data asset visual kartu. Dimana pada tahap ini penulis akan mengembangkan ide yang telah dimiliki dengan melakukan sketsa produk sebelum lebih dikembangkan secara menyeluruh.

####  3. Develop

Produk yang telah terkonsep kemudian dikembangkan sesuai dengan kebutuhan *Project Game Manager* dengan tujuan untuk menghasilkan asset visual yang cocok dengan desain periodesasi kartu yang telah ditentukan pada main idea “Kartu Peristiwa”. Dalam proses pengembangan ini, penulis akan mengolah dari sketsa hingga proses editing dan menghasilkan desain final.

####  4. Dissminate

Setelah instrument atau elemen – elemen pada desain kartu telah direvisi, tahap terakhir adalah tahap penyebaran, dengan tujuan mempromosikan produk akhir “Kartu Peristiwa” kepada target market perusahaan.

**1.7 Sistematika Penulisan**

Penulisan ini terdiri dari beberapa bab, antara lain sebagai berikut:

#### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat, batasan masalah, serta metode yang digunakan dalam perancangan desain kartu sebagai aset game Kartu Peristiwa.

#### BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan tentang teori terkait dan penelitian terdahulu yang dapat digunakan sebagai acuan perancangan desain kartu.

#### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang analisis dan perancangan konsep desain Kartu Peristiwa.

#### BAB IV PEMBAHASAN

Bab 4 ini berisi tentang pembahasan dari hasil perancangan baik dari produk utama hingga media pendukung secara keseluruhan yang telah dibuat.

#### BAB V PENUTUP

Bab 5 merupakan penutup dari keseluruhan laporan yang berisi tentang kesimpulan dan saran dari hasil perancangan yang telah dilakukan.