

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi berkembang begitu cepat akibat globalisasi. Kegiatan tertentu yang pada awalnya hanya bisa dilakukan pada ruang lingkup atau daerah terbatas, kini bisa dilakukan oleh seseorang di berbagai macam belahan dunia secara langsung atau tidak langsung. Banyak aspek dalam kehidupan manusia yang dipengaruhi oleh teknologi, seperti transportasi, makanan, gaya hidup, dan telekomunikasi. Telekomunikasi yang awalnya hanya bisa dilakukan secara *face to face*, kini sudah dapat dilakukan tanpa memandang jarak bahkan usia. Teknologi pesan singkat menjadi pilihan utama yang dicari generasi muda hingga dewasa untuk berkomunikasi di zaman sekarang, oleh sebab itu media komunikasi seperti kartu pos sudah tidak terlalu diperhatikan.

Kartu pos adalah media komunikasi menggunakan secarik kertas yang dikirim menggunakan prangko. Kartu pos dibagi menjadi beberapa jenis berdasarkan gambar yang ditampilkan pada bagian depan kartu pos. Seperti kartu pos makanan daerah, peringatan hari atau acara tertentu, tempat wisata, bangunan bersejarah, hewan, tumbuhan, lukisan yang dibuat oleh seseorang, dan masih banyak lagi. Kartu pos pertama kali dikenalkan pada tahun 1870 (*Postal Museum*, 2020) dan Britania merupakan negara pertama yang secara resmi memperkenalkan format kartu pos yang hingga kini masih digunakan.

Kartu pos sendiri dikenal dengan bentuk persegi panjang dengan tampilan depan berisi gambar dari suatu tema dan bagian belakang digunakan untuk menulis pesan singkat, menempelkan prangko, dan menuliskan alamat penerima. Namun, ternyata kartu pos sendiri banyak ragamnya, mulai dari bentuk, bahan, hingga ada kartu pos yang bisa mengeluarkan wangi tersendiri jika digosokkan dan masih banyak orang yang belum mengetahui mengenai ragam bentuk kartu pos. Maka sangat

disayangkan jika media kartu pos yang sudah ada sejak dahulu dan memiliki nilai tersendiri pada setiap jenis kartu posnya, harus terancam hilang dari dunia telekomunikasi. Oleh sebab itu, peneliti terinspirasi untuk mengenalkan kembali kartu pos melalui media teknologi yang sudah berkembang saat ini.

Saat ini media teknologi atau multimedia dapat dikategorikan dalam tiga jenis, yaitu video gim, animasi, dan film. Melalui media daring, semua hal tersebut dapat dinikmati secara langsung atau tidak langsung dan di mana saja. Berdasarkan artikel *kejarcita* (2021), video gim digital merupakan model pembelajaran atau secara informasi yang fleksibel tergantung dengan jenis permainannya.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk mengenalkan kartu pos adalah video gim. Video gim adalah tipe kegiatan bermain yang dilakukan dalam konteks berpura-pura dimana pemain mencoba mencapai sebuah tujuan tertentu dengan bertindak sesuai dengan aturan (Adams, 2009). Berdasarkan hal tersebut, peneliti terinspirasi merancang *game user interface* video gim tersebut.

Video gim memiliki beberapa jenis kategori berdasarkan genre-nya, seperti Visual Novel, *Adventure*, dan *Mobile Online Battle Arena* (MOBA). Visual novel merupakan sebuah gim seperti buku digital yang berisikan gambar, teks, dan suara. Pemain akan berpura-pura menjadi seorang karakter di gim tersebut untuk mencapai suatu tujuan tertentu, dengan berbagai macam aturan dan cerita yang ada

Sebuah *interface* pada gim adalah hal penting, karena desain *interface* akan sangat mempengaruhi kenyamanan sebuah gim untuk dimainkan oleh pemain (Permana, 2020). Peneliti merancang *game user interface* yang dapat memudahkan pemain berdasarkan enam prinsip dasar *user interface*. Selain itu, peneliti memasukkan berbagai macam elemen yang berkaitan dengan kartu pos sebagai sarana untuk menarik minat dan keingintahuan pemain terhadap kartu pos itu sendiri.

Berdasarkan uraian di atas, perkembangan teknologi yang begitu cepat mengakibatkan pamor dari kartu pos mulai terkikis. Oleh sebab

itu, diperlukan sebuah media yang dapat digunakan untuk memperkenalkan nilai historis dari kartu pos tersebut. Guna mencapai tujuan tersebut, peneliti memutuskan untuk merancang *game user interface* untuk membantu pemain memainkan video gim tersebut. Karena, menurut sebuah survei oleh Newzoo (*Game Market Data*) pada tahun 2020, desain *UI* yang buruk adalah salah satu alasan utama mengapa pengguna meninggalkan *game*. Survei ini menemukan bahwa 26% pengguna meninggalkan *game* karena *UI* yang buruk atau tidak ramah pengguna. Sehingga diperlukannya desain *UI* yang dapat mempermudah dan menarik minat pemain.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Berkurangnya minat pengguna kartu pos.
2. Desain *UI* yang buruk,
3. Pemain berhenti bermain atau meninggalkan sebuah gim karena desain *UI* yang buruk.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana keterkaitan antara desain kartu pos dan *user interface* dalam menciptakan *user interface* yang menarik bagi pemain?
2. Bagaimana merancang *user interface* gim visual novel?

1.4 Ruang Lingkup

1. What (Apa)

Merancang *interface* gim visual novel.

2. Who (Siapa)

Remaja secara umum dan Komunitas Kartu Pos Indonesia

3. When (Kapan)

Penelitian dimulai dari Oktober 2022 hingga Juli 2023.

4. Why (Mengapa)

Karena sebuah *Game User Interface* dapat membantu dan menarik minat pemain saat bermain gim.

5. Where (Di mana)

Penelitian dilakukan di Kota Bandung dengan sasaran remaja dan Komunitas Kartu Pos Indonesia.

6. How (Bagaimana)

Merancang Sebuah *Game User Interface* dengan menggunakan kartu pos sebagai acuan.

1.5 Tujuan Perancangan

1. Memperkenalkan dan meningkatkan keingintahuan pemain terhadap kartu pos
2. Merancangan *Game User Interface* yang mengandung elemen-elemen kartu pos untuk digunakan pada *Game Visual Novel*

1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat perancangan *game interface* sebagai upaya memperkenalkan kartu pos dalam gim visual novel adalah:

1.6.1 Manfaat Teoritis

1. Menambah wawasan mengenai bentuk kartu pos.
2. Memberikan pedoman bagi perancang *game interface*.
3. Sebagai bahan atau referensi awal bagi peneliti yang lain.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Memberikan kemudahan bagi pemain untuk memainkan gim visual novel.
2. Bagi masyarakat dalam hal ini kalangan remaja, rancangan ini sebagai bentuk pengenalan macam-macam bentuk kartu pos.

1.7 Metode Penelitian

1.7.1 Metode Penelitian Kualitatif

Dalam bukunya, (Creswell, 2017) menyatakan bahwa Penelitian Kualitatif adalah suatu metode untuk menguji teori tertentu dengan cara meneliti antar variabel. Tujuan dari data ini digunakan untuk mendapatkan data dengan kualitas terjamin. Ada beberapa alat analisis yang digunakan untuk mendapatkan data-data tersebut, yaitu:

a. Studi Pustaka

Peneliti melakukan pencarian lebih lanjut mengenai kartu pos dan *user interface* melalui artikel, jurnal ilmiah, dan buku. Dalam prosesnya, peneliti berhasil menemukan lima buku yang berkaitan dengan sejarah dan perkembangan kartu pos yang ada di Indonesia. Namun, peneliti mengalami kesulitan untuk

mendapatkan informasi melalui jurnal ilmiah yang terkait dengan kartu pos. Berdasarkan pengalaman peneliti, dari lima jurnal yang peneliti temukan, hanya dua hingga tiga yang isinya berkaitan atau beririsan dengan topik penelitian ini. Penulis menggunakan artikel sebagai salah satu cara menemukan fenomena mengenai kartu pos yang sedang terjadi dahulu dan saat ini. Mengenai *user interface*, peneliti tidak mengalami kesulitan untuk mencari sumber pustaka melalui artikel, jurnal ilmiah, maupun buku.

b. Observasi

Peneliti merupakan anggota Komunitas *Postcrossing* Indonesia sejak 2019. Komunitas *Postcrossing* Indonesia merupakan sebuah komunitas yang berpusat di Kota Bandung. Peneliti melakukan observasi langsung terhadap objek kartu pos dengan membeli atau berkunjung ke kantor pos –peneliti baru saja melakukan kunjungan ke kantor pos ada bulan Oktober 2022– untuk melihat koleksi kartu pos yang tersedia dan *user interface* pada sebuah gim dengan cara memainkannya secara langsung. Peneliti juga melakukan observasi dengan berbagai macam kartu pos yang peneliti punya. Peneliti memiliki berbagai macam bentuk kartu pos dari berbagai belahan dunia, yang peneliti dapatkan dari tahun 2019 hingga saat ini dengan bertukar kartu pos secara langsung melalui acara yang diadakan oleh Komunitas *Postcrossing* Indonesia dan juga *website postcrossing*. Dari yang berbeda bentuk, bahan, bahkan peletakan desainnya itu sendiri. Hal tersebut dapat memberikan inspirasi terhadap peneliti untuk menentukan *layout* dan macam-macam bentuk *interface* di dalam gim nantinya. Peneliti juga mendatangi beberapa acara yang diadakan oleh Komunitas *Postcrossing* Indonesia yang ada di Bandung, untuk melihat dan mendapatkan berbagai macam bentuk-bentuk kartu pos yang belum peneliti miliki.

c. Wawancara

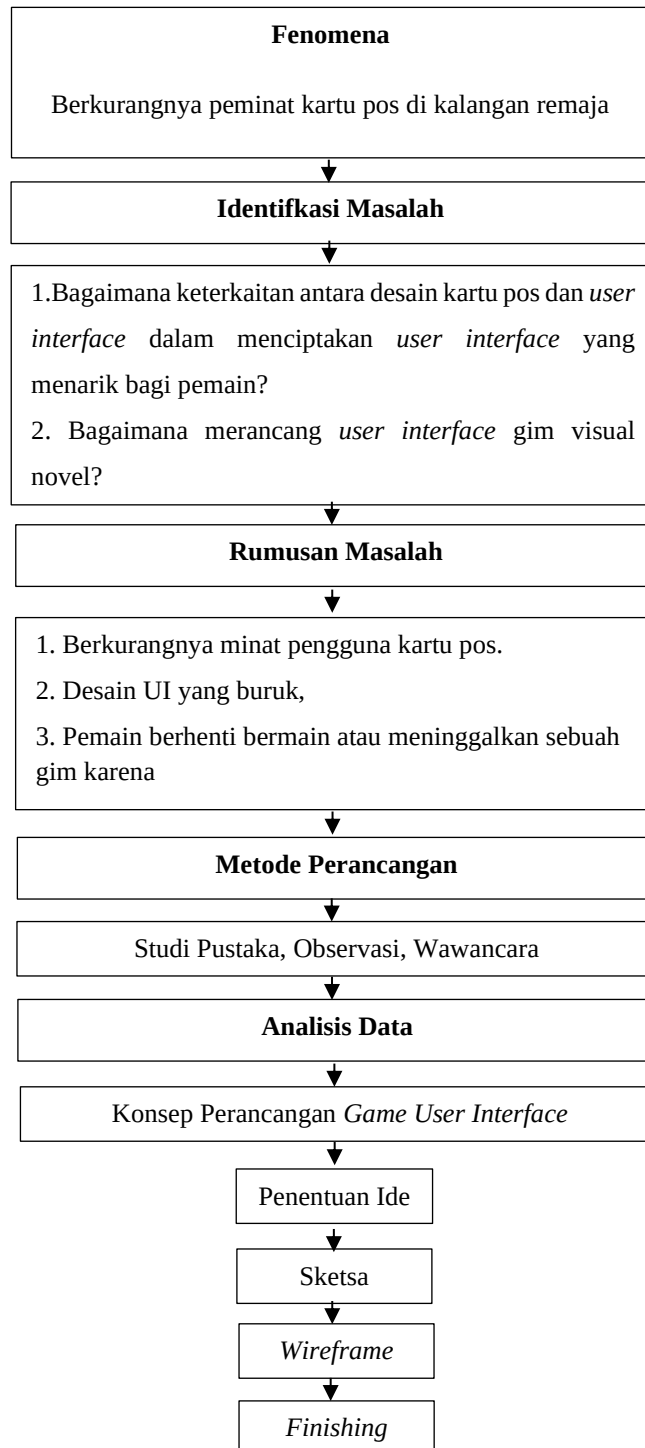
Peneliti melakukan wawancara kepada dua desainer kartu pos di Komunitas *Postcrossing* Indonesia yang kartunya sudah pernah digunakan untuk acara resmi Kartu Pos yang ada di Kota Bandung dan diterbitkan secara resmi oleh Pos Indonesia, karena peneliti membutuhkan data bagaimana desainer tersebut menentukan komposisi, *layouting*, dan mendesain kartu pos tersebut sesuai dengan acara yang akan maupun telah dilaksanakan. Narasumber tersebut dapat membantu peneliti dalam menentukan desain *interface* yang sesuai dengan gim visual novel bertema kartu pos. Lalu peneliti juga melakukan wawancara kepada beberapa pengguna yang terbiasa bermain gim pada *platform PC* untuk mengetahui data kebiasaan dari pengguna termasuk saat bermain gim.

1.8 Metode Analisis

Metode analisis data berfungsi sebagai jembatan penghubung antara rumusan masalah dan kerangka teori dengan data yang sudah didapatkan. Prinsip dan metode analisis ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan dalam penelitian (Soewarikoen, 2019).

Dalam hal ini, peneliti menggunakan matriks perbandingan untuk membantu dalam penarikan kesimpulan. Dalam penarikan kesimpulan, ada dua pendekatan yang dapat dilakukan yaitu menyimpulkan secara general berdasarkan fakta yang ada, lalu yang kedua dengan mengambil kesimpulan dari satu atau beberapa fakta kemudian menentukan konsep dan teori setelah penelitian selesai dilakukan.

1.9 Kerangka Perancangan



Tabel 1.9 Kerangka Perancangan

1.10 Pembabakan

Penelitian tugas akhir ini dibagi menjadi lima bab dan diuraikan sebagai berikut:

BAB I: Pendahuluan

Bab ini berisi uraian mengenai proses menguraikan latar belakang masalah sebuah kartu pos dan *game user interface*, mengidentifikasi masalah, merumuskan masalah, serta mengumpulkan data dengan berbagai macam metode penelitian dan menyertakan analisisnya.

BAB II: Landasan Pemikiran

Bab ini berisi pembahasan mengenai teori yang berkaitan dan dapat mendukung proses penelitian tugas akhir ini. Bab ini membahas tentang teori fenomena Kartu Pos, medium Video Gim, dan *jobdesk* sebagai *Game User Interface Designer*, metode pengumpulan dan analisis data, serta target audiens.

BAB III: Data dan Analisis Masalah

Bab ini berisi pembahasan mengenai data kartu pos dan gim sejenis yang diperoleh melalui proses observasi, wawancara, studi pustaka, serta analisisnya.

BAB IV: Konsep dan hasil Perancangan

Bab ini berisi penjelasan konsep dan hasil perancangan dari *game user interface*, dimulai dari tahapan pra-produksi, produksi dari *wireframe-sketsa-finishing*, hingga paska produksi.

BAB V: Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi kesimpulan dan hasil perancangan serta saran dari hasil penelitian mengenai kartu pos dan *game user interface*.