

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang Masalah

Menurut laman postcard.co.uk, kartu pos adalah sebuah selembaran kertas yang tebal yang bisa dikirim menggunakan pos tanpa perlu dimasukkan dalam amplop untuk bertukar kabar. Kartu pos pertama diterbitkan di Austria pada tahun 1869 dan biasa digunakan untuk bertukar kabar kepada saudara yang ada di luar negeri dan dijadikan cinderamata atau kenang-kenangan. Lalu pada tahun 1902 peraturan baru mengenai kartu pos di Inggris ditetapkan dan akhirnya diperbolehkanlah untuk menulis alamat di bagian yang sama dengan pesan. Dimulailah zaman dimana kartu pos dikirim dengan menambahkan foto dibagian yang kosong. Pada tahun ini juga ukuran dari kartu pos telah disesuaikan dan distandarisasi agar ukuran yang pengguna kartu pos kirimkan serupa.



Gambar 1. 1 Kartu Pos

Dewasa ini kartu pos sudah mulai ditinggalkan karena tergerus oleh teknologi *modern*. Bahkan banyak anak remaja sekarang yang tidak tahu apa itu kartu pos. Padahal kartu pos adalah saksi dalam sejarah manusia berkomunikasi jarak jauh. hal ini membuat penulis ingin mencoba untuk membuat sebuah media yang bisa mengenalkan kartu pos kepada kalangan remaja.

Menurut Tata Sugiarta sebagai *Corporate Secretary* PT Pos Indonesia dari wawancara yang dilakukan oleh kompas.com pada tanggal 8 desember tahun 2020 menyatakan, semenjak ada teknologi surat elektronik (*e-Mail*) industri surat menyurat mengalami distraksi yang luar biasa. Menurut Tata di era ini hampir tak ada orang yang mau atau sudi untuk menunggu lama untuk mengirim maupun menerima kabar. Apalagi sekarang banyak sekali alternatif untuk mengirim pesan singkat seperti SMS atau aplikasi pesan singkat online yang biasa digunakan oleh orang-orang sekarang seperti whatsapp, Line, dan berbagai macam lainnya. hal ini membuktikan surat menyurat dan kartu pos yang mulai ditinggalkan.



Gambar 1. 2 Email

Dengan mengangkat masalah diatas penulis berkelompok dengan 2 mahasiswa lain untuk merancang sebuah game yang akan mengangkat cerita mengenai kartu pos dengan upaya mengenalkan kartu pos kembali pada kalangan remaja. Penulis akan mengemban tugas untuk merancang game design document dan membuat dan merangkai game coding agar menjadi game yang jadi atau paling tidak prototype. 2 Mahasiswa lain yang menjadi kelompok penulis adalah Tri Puspitasari sebagai *Game Artist* dan Wisesa Galang sebagai *Level Designer* dan *UI Designer*.

Pada tahun 2010 hingga 2019 industri kreatif di Indonesia berkembang sangat cepat. Diantara 15 sektor industry kreatif salah satunya adalah pengembangan aplikasi dan game. Buktinya pada tahun 2016, nilai pasar industry game Indonesia mencapai \$321 Miliar. Pada tahun berikutnya nilai tersebut meningkat hingga \$879 miliar. Hal ini membuktikan bahwa industry game di Indonesia banyak peminatnya dan akan terus berkembang seiring perkembangan zaman(Arief,2017).

Game atau dalam bahasa indonesia disebut gim adalah sebuah sistem dimana pemain berada dalam sebuah cerita atau masalah yang dibuat-buat untuk menghasilkan hasil yang terukur dan terikat dalam sebuah aturan, menurut Salen dan Zimmerman. Sedangkan menurut Ernest Adam yang dituliskan dalam “ Fundamental of Game Design” Gim adalah sebuah kegiatan berpura-pura yang dimainkan dengan menggunakan aturan untuk mencapai tujuan. Dari teori diatas bisa disimpulkan bahwa sebuah gim dibuat untuk dimainkan oleh pemain dalam sebuah konteks berpura-pura untuk menggapai sebuah tujuan yang terukur dengan mematuhi aturan yang dibuat dalam gim.

Visual Novel adalah salah satu genre game yang berasal dari jepang. Menurut riset Edward Melcer dalam risetnya yang berjudul “What Is Visual Novel?” ia menuliskan bahwa Visual novel adalah game yang berfokus kepada narasi yang

akan menceritakan alur game nya kepada pemain. Sekarang Visual novel sudah sangat mendunia, terbukti dari 2.272 jumlah game visual novel yang tersedia dan bisa dibeli di US. Dengan pernyataan diatas maka bisa disimpulkan visual novel adalah game yang sudah menjadi game populer dan gamenya berfokus kepada narasi yang akan diceritakan kepada pemain.

Penulis merancang game bergenre Visual novel. Karena itu, penulis akan menggunakan game Doki-doki Literature club sebagai salah satu referensi. DDLC atau Doki-doki Literature Club adalah salah satu game bergenre Visual Novel yang sukses dipasaran. DDLC banyak menuai review positif di Steam store dan memiliki mekanik game yang apik sehingga membuat penulis tertarik untuk menjadikan game tersebut sebagai salah satu referensi.

Maka dari itu penulis memutuskan untuk memilih game *visual novel* untuk menjadi media yang dibuat untuk mengenalkan kartu pos kepada kalangan remaja sekarang. Media ini dipilih karena *visual novel* adalah media gim yang banyak menggunakan narasi sebagai elemen utama nya. *Visual Novel* ini akan mengangkat tema historis dari kartu pos untuk dikenalkan.

1.2. Identifikasi Masalah

1. Kartu Pos mulai ditinggalkan
2. Remaja banyak yang tidak mengetahui tentang kartu pos.
3. Belum ada media yang secara spesifik menginformasikan tentang kartu pos
4. Sedikitnya sumber yang bisa meningkatkan minat orang untuk menggunakan kartu pos

1.3. Rumusan Masalah

1. Apa saja informasi mengenai kartu pos yang bisa dikenalkan?
2. Bagaimana cara merancang sebuah game design bergenre visual novel untuk meningkatkan minat kartu pos kepada kalangan remaja ?

1.4. Ruang Lingkup

Pembatasan atau ruang lingkup adalah cakupan yang bisa diterapkan agar perancangan maupun penulisan laporan ini terpusat dan tidak terpecah serta terfokus dengan baik. Pembatasan masalah perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Target pasar perancangan adalah remaja-dewasa yang sudah tidak mengenali kartu pos
2. Objek perancangan adalah gim visual novel
3. Objek perancangan yang dibahas adalah dari sisi informasi mengenai kartu pos
4. Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan dan mengenalkan serta menarik kembali animo masyarakat untuk kembali mencoba menggunakan kartu pos sebagai alat komunikasi.
5. Proses perancangan akan dilakukan dikota Bandung.

1.5. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah membuat sebuah karya untuk mengenalkan orang-orang dikalangan remaja hingga dewasa untuk kembali menggunakan kartu pos untuk media berkomunikasi jarak jauh, dan mengenalkan sisi historis dari kartu pos agar lebih mengerti tentang sejarah komunikasi jarak jauh. Sementara manfaat dari perancangan gim ini adalah sebagai media yang bisa mengenalkan informasi hingga tata cara menggunakan kartu pos.

1.6. Manfaat Perancangan

Manfaat praktis

Merancang sebuah gim yang bertemakan masalah historis kartu pos untuk menjadi salah satu media orang-orang yang tertarik mempelajari tentang kartu pos.

Manfaat Teoritis

Membuat suatu karya visual dalam bidang multimedia dengan menggabungkan ilmu Desain komunikasi visual dengan ilmu *storytelling*.

1.7. Metode Perancangan dan pengumpulan data

Metode perancangan yang diambil dalam meneliti bahan serta tema historis kartu pos ini adalah Observasi, Wawancara, Kuisioner, dan Studi Pustaka. Data akan didapat dari data Kantor Pos Indonesia Bandung, dan Komunitas Postcrossing Bandung.

A. Observasi

Menurut Soegiyono dalam bukunya yang berjudul “Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D” diterbitkan pada tahun 2018 ia menyatakan bahwa metode Observasi dalam penelitian adalah salah satu metode yang paling spesifik dibandingkan dengan metode penelitian yang lain. Observasi akan dilakukan dengan mengerti tentang cara kerja Kartu pos dengan merasakan langsung kegiatan Postcrossing menggunakan laman postcrossing online yaitu postcrossing.com. Lalu Observasi juga akan diterapkan kepada beberapa kartu pos yang memiliki nilai sejarah. Seperti Kartu pos yang ditulis oleh salah satu diktator pada perang dunia pertama Adolf Hitler. Observasi ini akan dilakukan sebelum atau awal pengerjaan tugas akhir ini.

B. Kuisisioner

Menurut Soegiyono dalam bukunya yang berjudul “Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D” Kuisisioner adalah suatu kegiatan mengumpulkan data berbentuk respon dari pertanyaan-pertanyaan yang dibuat dan disebar oleh perancang dan peneliti. Kuisisioner akan diluncurkan kepada remaja, dan pecinta game dengan genre visual novel dan juga pecinta *Art Style* Anime. Kuisisioner akan dibuat untuk mencari tahu tentang tanggapan remaja dan pecinta visual novel tentang pengangkatan tema tersebut. Kuisisioner akan dibuat dengan menggunakan aplikasi online Google Form dan disebar melalui sosial media agar mendapatkan sasaran audience yang sesuai yaitu remaja.

C. Studi Pustaka

Studi Pustaka ialah serangkaian kegiatan yang berhubungan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca, mencatat, dan mengolah bahan penelitian (Zed, 2003:3) . Studi pustaka dilakukan untuk mencari data melalui

literatur yang sudah tersedia, penulis akan menggunakan metode studi pustaka untuk mencari data tentang kartu pos maupun gim visual novel. Buku yang akan penulis sering sebut dalam membahas visual novel dan gim secara keseluruhan adalah “Game Mechanic Advance Game Design” karya Ernest Adam. dan “Anime and the Visual Novel” karya Dani Cavallero.

1.8. Analisis Data

Metode yang digunakan dalam merancang laporan ini adalah sebagai berikut:

A. Metode kualitatif

Menggunakan pertanyaan seperti bagaimana dan mengapa untuk mendapat data berupa sebuah text atau naratif.

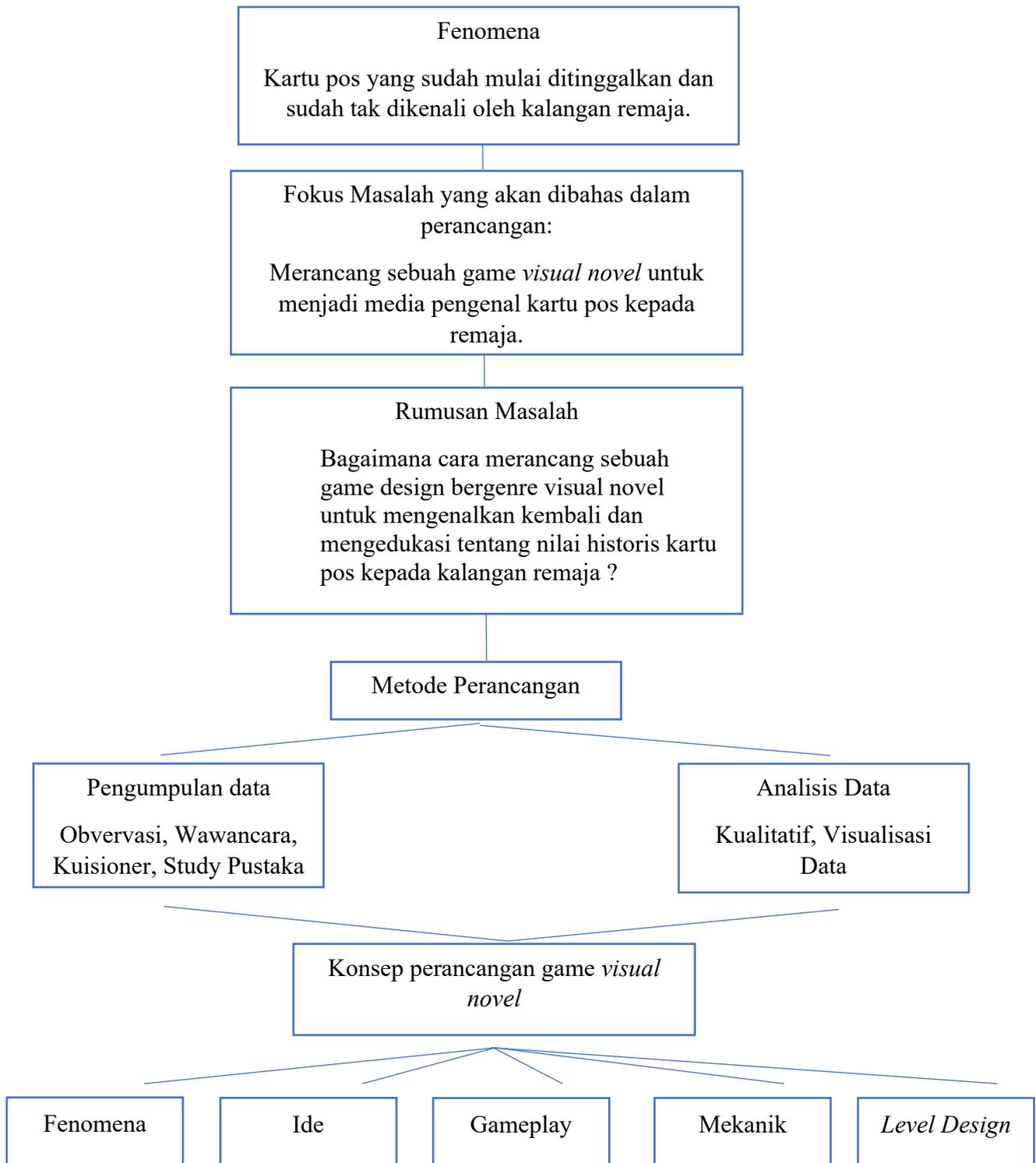
B. Visualisasi data

Visualisasi data adalah proses penyajian data dalam bentuk grafik yang memuat informasi yang mudah dimengerti dan bertujuan untuk menjelaskan fakta dan penentuan arah tindakan (Rizki, 2020:9). Visualisasi data akan berguna untuk menampilkan data yang lebih mudah untuk dipahami.

C. Metode Kuantitatif

Metode ini digunakan penulis untuk menganalisa data-data yang berupa hasil survey dan data yang berupa persentase.

1.9. Kerangka Perancangan



1.10. Pembabakan

BAB I Pendahuluan

Penulis akan menjabarkan latar belakang mengenai kenapa tema ini dipilih. Lalu, penulis juga akan menjelaskan secara singkat definisi-definisi terkait tema yang terpilih oleh penulis.

BAB II Landasan Pemikiran

Berisi teori-teori yang akan penulis gunakan untuk analisa di BAB III. Teori yang terdapat pada BAB II ini antara lain adalah Teori Video game yang digunakan untuk analisa sebuah game, dan teori mengenai kartu pos.

BAB III Data dan Analisis Data

Berisi data-data yang telah didapat oleh penulis dan analisa dari penulis berdasarkan teori yang sudah ada pada BAB II. Didalamnya terdapat analisa data objek mengenai kartu pos lama, lalu ada juga analisa karya sejenis.

BAB IV Perancangan

Berisi laporan perancangan yang dilakukan oleh penulis, berisi hasil perancangan seperti cerita game, dan *Game Design Document* yang telah dirancang oleh penulis.