

RANCANGAN GAME DESIGN VISUAL NOVEL SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN MINAT KARTU POS KEPADA REMAJA

VISUAL NOVEL GAME DESIGN PLANNING AS AN EFFORT FOR INTRODUCE POSTCARDS TO TEENAGERS

Anggaditya Ahda Hafidz¹, Tiara Radinska Deanda², Arief Budiman³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*
anggaditya@student.telkomuniversity.ac.id, tiaradinska@telkomuniversity.ac.id, ariefiink@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Perancangan ini dilatar belakangi oleh kesadaran penulis bahwa kartu pos telah mulai ditinggalkan dan tidak banyak digunakan lagi. Dengan begitu minat menggunakan kartu pos sudah tidak sebanyak dulu lagi. Karena perkembangan teknologi, orang-orang yang ingin berkomunikasi dengan jarak jauh akan lebih memilih email, dan aplikasi chat yang bisa menjadikan informasi yang disampaikan instan. Padahal kartu pos bisa menyampaikan informasi secara authentic. Gambar yang ada di kartu pos bisa dipilih sesuai dengan perasaan yang ingin disampaikan, lalu tulisan yang dikirim juga bisa disesuaikan dengan hiasan-hiasan. Sejarah kartu pos yang sempat menjadi masa lalu berkomunikasi jarak jauh membuat kartu pos ini penting untuk tetap dilestarikan. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk menyelesaikan tugas akhir, serta untuk meningkatkan minat mengenai kartu pos kepada kalangan remaja. Media yang akan dirancang dalam perancangan ini adalah berupa game visual novel. Perancangan dilakukan dengan menggunakan metodologi perancangan mix method dimana analisa data kualitatif dilakukan untuk mengerti dan menjelaskan hal – hal mengenai kartu pos, sedangkan data kuantitatif digunakan untuk menganalisa data – data pengguna game dan untuk memvalidasi bahwa kartu pos masih layak digunakan dan masih banyak penggunanya. Diharapkan dengan menggunakan media visual novel, bisa menyampaikan narasi dan cerita dengan baik sehingga bisa mengenalkan sekaligus menjadi sebuah ajakan.

Kata kunci: Kartu pos, Visual Novel, sejarah kartu pos

Abstract: This planning backgrounded by the realization of writer that postcard was start to be forgotten and not often used anymore. Public interest in postcard is no longer appear. Because of technology, folks doesn't get the point anymore of using a postcard. Folks wants something that instant and fast, wich postcard can't give. But postcard still become a history in telecommunication world. Long distance communication or Telecommunication back then was dominated with postcard. Postcard deliver a authentic message from the picture nor the writing. With only this reason, postcard need to be preserve. The objective of this planning is for finishing the final task given as a student, also increasing interest of a postcard on a teenager and young adult. The media used in the final task is a game with visual novel genre. Writer hope using a visual novel can deliver the naration better to the player.

Keywords: Postcard, Visual Novel, History

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Menurut laman postcard.co.uk, kartu pos adalah sebuah selebaran 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.

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. Namun, walau surat – menyurat sudah hampir tidak digunakan orang-orang, menurut Sugiarta kartu pos tetaplah digunakan hingga sekarang. Kartu pos tetap eksis walau surat menyurat sudah tidak lagi digunakan.

Pada tahun 2010 hingga 2019 industri kreatif di Indonesia berkembang sangat cepat. Diantara 15 sektor industri kreatif salah satunya adalah pengembangan aplikasi dan game. Buktinya pada tahun 2016, nilai pasar industri game Indonesia mencapai \$321 Miliar. Pada tahun berikutnya nilai tersebut meningkat hingga \$879 miliar. Hal ini membuktikan bahwa industri 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.

LANDASAN TEORI

Video Gim

Menurut Salen dan Zimmerman dalam “*Rules of Play*” tahun 2003 game adalah sebuah sistem yang membuat pengguna sistem memainkan sebuah konflik yang harus diselesaikan oleh pemain, dan diharuskan untuk mematuhi aturan yang dibuat dan bertujuan sebuah hasil nilai yang terukur (Salen, K., Zimmerman, E. 2004).

Design Gim

Menurut Adams dalam bukunya “Fundamental of Game Design” ia menyatakan bahwa desain gim adalah sebuah proses dari Membayangkan sebuah gim, Mendefinisikan sebuah gim bekerja, Mendeskripsikan elemen-elemen yang membuat gim (konsep, fungsi, artistic, dll.), lalu mengkomunikasikan informasi-informasi yang telah dibuat tentang gim tersebut kepada tim yang bertugas membuat gim tersebut. (Adams,2010)

Game Design Document(GDD) Adalah cara paling mudah untuk mengkomunikasikan secara lengkap visi permainan yang akan dirancang kepada setiap anggota perancangan sebuah game. Tujuan dari penulisan GDD adalah mendeskripsikan secara keseluruhan mengenai target audiens, gameplay, interface, control, karakter, level, dll. Penulis utama dari GDD umumnya adalah game designer (Rahadianto,2021:141)

Visual Novel

Dalam jurnal yang berjudul “ *PENGEMBANGAN MEDIA GAME VISUAL NOVEL UNTUK MENGENALKAN DONGENG JEPANG MOMOTAROU 「桃太郎」* ” karya Sekar Ayu ia menyatakan bahwa *Game Visual Novel* Adalah sebuah gim fiksi yang bersifat interaktif yang menampilkan serta menunjukkan alur cerita menggunakan gambar, dialog dan suara serta sound effect. Menurut Ayu disebut sebagai visual novel karena kebanyakan dari visual novel ceritanya diambil dari sebuah novel atau anime. (Ningrum, 2019)

Menurut Michelle Evelyn ciri-ciri dari visual novel yang bisa dilihat dari tampilannya adalah dari text, ilustrasi, animasi, audio dan UI nya. Text yang terdapat dalam visual novel adalah elemen yang bisadibilang paling penting dalam gim visual novel, karena didalam gim visual novel informasi disampaikan layaknya buku, menggunakan tulisan atau text. Lalu ilustrasi juga salah satu elemen utama dalam membentuk gim visual novel, karena ilustrasi bisa menyampaikan informasi yang tulisan atau text. Sedangkan animasi adalah ilustrasi yang digerakan dalam visual novel, untuk memperjelas ilustrasi yang digambarkan dalam gim visual novel. Lalu Audio atau suara yang disediakan visual novel adalah pembeda utama antara visual novel dengan e-book. Audio dalam visual novel juga berperan dalam membentuk suasana dalam sebuah cerita. Lalu UI yang menjadi ciri utama dalam semua gim termasuk visual novel yang berfungsi untuk mempercepat sebuah text atau memulai text. (Evelyn, 2013)

Elemen Desain Gim

Menurut Ernest Adams ada 4 elemen gim utama yang selalu ada didalam gim. Yaitu adalah Play, Pretending, Goals dan Rules.

Play

Menurut Adams, *Play* atau dalam bahasa Indonesia yang bisa juga berarti main adalah sebuah kegiatan untuk bersenang senang. Ia menganalogikan *Play* di bandingkan dengan membaca buku. Ketika seseorang membaca buku maka penulis menghibur pembaca, sedangkan saat seseorang memainkan game, maka seseorang itu menghibur dirinya sendiri menggunakan media game tersebut. Bisa dibilang ia menghibur dirinya sendiri karena didalam game ada keputusan yang harus diambil oleh pemain, dan keputusan yang diambil oleh pemain akan membuat 1 pemain dan yang lainnya mendapatkan jalan bermain yang berbeda.

Pretending

Menurut Adams *Pretending* adalah sebuah kegiatan menciptakan dunia baru yang tidak nyata atau khayalan didalam pikiran. Ia mengutip dari buku "*Homo Ludens*" karya Johan Huizinga bahwa dunia khayalan juga bisa disebut sebagai *Magic Circle*. *Magic Circle* ini relatif dikaitkan dengan hal fiktif dan drama. (Adams,2010)

Goals

Sebuah game harus setidaknya memiliki 1 tujuan agar pemain tahu apa yang harus dicapai dalam sebuah game. Tujuan inilah yang disebut Adams sebagai *A Goal* dalam bukunya "*Fundamental of Game Design*". Tujuan atau *A Goal* dibuat untuk membuat game menyenangkan dengan memberi sebuah tantangan atau *Challenge* untuk dimainkan pemain sebelum tujuan diperoleh (Adams,2010)

Rules

The Rules Atau dalam bahasa Indonesia aturan adalah sebuah peraturan atau intruksi yang diberikan oleh game untuk pemain agar pemain menaati dan menyetujui aturan yang diberikan selama ia bermain. Menurut Adams semua game memiliki aturan, termasuk aturan yang bahkan tidak tertulis.

Core Mechanic

Core Mechanic adalah sebuah mekanik yang harus desainer gim terjemahkan menjadi sebuah algoritma yang bisa dimengerti oleh bahasa mesin. Adams dalam bukunya "*Fundamental of Game Design*" mencontohkan mekanik yang bisa dipahami oleh kita adalah "kelabang jalan lebih cepat dibanding siput" sedangkan dalam *Core Mechanic* desainer harus menuliskan kecepatan objek masing masing dalam satuan meter per menit atau sebagainya. *Core Mechanic* bisa disebut juga pusat dalam sebuah gim karena didalam *Core Mechanic* terdapat *Gameplay* yang berisi tantangan, tujuan, dan aturan yang akan dilalui pemain. Disinilah gim akan menawarkan tidakan atau kegiatan kepada pemain. (Adams,2010)

Storytelling Engine

Untuk membuat sebuah desain yang mengandung cerita, desainer harus membuat sebuah teknik dimana gim berjalan bersinambungan dengan cerita yang disajikan. Kejadian naratif dapat ditampilkan dalam gim ditengah-tengah gameplay dengan cara tertentu supaya semua kejadian dalam gim baik *gameplay* dan kejadian naratif berkesinambungan. Ketika pengalaman bermain dan naratif nya berkesinambungan maka pengalaman memainkan sebuah gim akan lebih menarik dan menyenangkan. (Adams,2010)

Kartu Pos

Menurut KBBI kartu pos adalah sebuah kartu untuk surat-menyurat melalui pos (tidak bersampul). Bisa dibayangkan kartu pos bisa dikirimkan tanpa amplop atau sampul. Menurut Oxford kartu pos adalah sebuah kartu yang digunakan untuk mengirimkan pesan tanpa amplop dan tanpa surat, yang khususnya memiliki gambar disalah satu sisinya (Oxford, n.d.). Kartu pos bergambar menyampaikan informasi dari topik yang relevan dengan gambar. Menurut sejarawan kartu pos bergambar juga bisa digunakan untuk menunjukkan strata sosial dan indikator aspek kultur yang berbeda-beda. (Dotterrer, 1982)

Sejarah Kartu Pos

Kartu pos kosong dikenalkan pada tahun 1870. Karena Britania raya sedikit terlambat dalam menerapkan gambar di salah satu sisi kartu pos. kartu pos bergambar baru dikenalkan pada tahun 1894. Meski begitu kartu pos bergambar pada tahun 1894 tidak langsung mendapat kesuksesan. Lalu pada tahun 1902 perkembangan kartu pos akhirnya mengalami kemajuan. Disebabkan oleh dikenalkannya kartu pos yang bertemakan *Boer War* dan perayaan kerajaan. Dan pada tahun itu kantor pos memperbolehkan alamat dituliskan dalam salah satu sisi kartu pos. Menjadikan sebuah peluang dimana 1 sisi lain yang kosong bisa diisi menggunakan gambar. Jadi Britania menjadi negara pertama yang mengenalkan kartu pos '*Devide Back*' yang kita kenal dan masih bisa kita gunakan sekarang.

DATA DAN ANALISIS DATA

Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode *Mix Method*. Jadi data dikumpulkan menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif dengan menggunakan cara pengumpulan data observasi, data objek, kuisioner dan data karya sejenis.

Data dan Analisis Objek

Data Khalayak Sasaran

Secara demografis, target audiens yang menjadi khalayak sasaran dalam perancangan ini merupakan laki-laki dan perempuan dengan rentang usia 17-24 tahun, gemar bermain gim, dan tidak terbatas oleh letak mereka berada.

Data Objek

Buku Kartu Pos “Potret Pendoedoek di Djawa Tempoe Doeloe”

Buku ini diterbitkan oleh Kepustakaan Populer Gramedia pada tahun 2021. Buku ini berisi banyak sekali kartu pos sampai berjumlah hingga 170 kartu pos. rata-rata kartu pos yang ada dibuku ini adalah potret banyak sekali orang penduduk jawa selama tahun1900-1940an. Banyak sekali potret orang dalam buku ini hingga dalam buku ini ada potret ribuan orang.

Oliver, penulis buku ini menyatakan bahwa kartu pos bisa memiliki banyak sekali tema, seperti bangunan atau bahkan kendaraan seperti kereta api. Namun disini ia membawakan kartu pos bertema manusia. Pada masa penjajahan belanda kartu pos biasa dibuat atau diproduksi oleh penerbit swasta. Ia menyatakan bahwa kartu pos digunakan oleh orang belanda yang berada di Indonesia untuk bertukar kabar, lalu gambar yang ada didalam kartu pos menjadi pemanis dan sekaligus menunjukkan citra kehidupan eksotis yang tidak bisa dilihat di negara mereka sendiri. Oliver menunjukan salah satu kartu pos yang menurutnya fotonya adalah orang kecil yang sebenarnya tidak dikenal. Namun, keberadaannya abadi karena ada didalam kartu pos tersebut.

Kartu Pos Pertama Didunia

Kartu pos pertama didunia adalah kartu pos yang diterbitkan oleh kantor pos Austria pada tanggal 1 Oktober 1869. Tanggal ini menjadi salah satu tanggal bersejarah bagi pos dunia. Kartu pos *official* pertama itu dinamakan *Korrespondenz Karte*. Kartu pos ini berwarna coklat muda dengan dilengkapi oleh sebuah prangko senilai 2 kreuzer yaitu mata uang Austria.

Sejak diterbitkannya kartu pos ini, negara lain seperti Jerman, Swiss, dan Britania raya mengikuti jejak Austria menyediakan kartu pos di negara masing-masing. Sedangkan Amerika Serikat baru menerbitkan kartu pos pertamanya pada tahun 1873 yaitu beberapa tahun setelah Austria.

Kartu pos pertama ini berukuran 8,5 x 12cm dengan ruang untuk menulis alamat penerima dibagian dengan dan sedikit ruang dibagian belakang untuk menulis pesan singkat. Kartu pos ini datang dengan prangko bernilai 2 kruzzer yang tercetak dibagian kanan atas. Nominal ini bernilai setengah dari biaya pengiriman surat biasa pada umumnya.

Data Hasil Observasi



Cara Mengirim Kartu Pos

Cara mengirim kartu pos sendiri sekarang cukup berbeda dengan yang ada pada zaman dahulu. Sekarang mengirim kartu pos bisa dilakukan dengan lebih menyenangkan dengan cara menggambar dan menghias kartu pos tersebut. Kartu pos lalu dikirimkan kepada meja *receptionist* kantor pos. Lalu *receptionist* akan menempelkan sticker barcode untuk pengiriman kartu pos tersebut dapat dilacak saat pengiriman berlangsung.

Observasi Mengikuti *Meet Up* KPI (Komunitas *Postcrossing* Indonesia)

Meet Up diawali dengan kegiatan menulis kartu pos bersama untuk dikirimkan kepada anggota KPI. Disini anggota KPI saling berkenalan dengan sesama orang yang mengikuti *meet up* tersebut. Lalu mengacak nama dan alamat tempat tinggal untuk para anggota *meet up* saling mengirimkan kartu pos mereka. Lalu para anggota kembali untuk berkumpul dengan posisi melingkar untuk secara formal memperkenalkan diri masing-masing didepan seluruh anggota *meet up*. Setelahnya para anggota diminta untuk memberikan kartu pos terbaik mereka untuk dipertukarkan pada acara berikutnya. Kartu pos yang telah diberikan tersebut lalu diacak dan diberikan kepada para anggota secara acak dan para anggota menjelaskan kepada seluruh anggota secara menyembunyikan kartu pos tersebut. Lalu, satu demi satu anggota memilih 1 anggota dengan deskripsi kartu pos yang menurutnya menarik. Setelah itu kartu pos pun ditukarkan untuk dikoleksi para anggota. Observasi ini mendapati kegiatan yang dilakukan orang-orang dengan hobi bertukar kartu pos atau *postcrossing* ketika melakukan *meet up*.

Analisis Karya Sejenis

Doki-Doki Literature Club	Buried	Tiny Bunny
		

Dari ketiga karya sejenis diatas didapati kesamaan yang ada pada genre visual novel yaitu adalah memiliki dialog dan visualisasi dari karakternya. Namun pada game buried juga didapati bahwa visualisasi karakter tidak ada pada game ini. Namun mekanisme cerita masih menjadi mekanik utama pada ketiga game ini. Lalu ada juga mekanik pilihan jawaban yang akan menjadi percabangan cerita, namun pada game “Tini Bunny” percabangan itu banyak yang hanya

menjadi mekanik yang membuat pemain merasa memegang penuh atas berjalannya cerita pada game, yang pada kenyataannya Tini Bunny hanya memiliki beberapa percabangan, namun pilihan yang tersedia ada banyak. Pilihan-pilihan tersebut dapat dipilih namun tidak akan mengarah kepada percabangan cerita. Mekanik ini yang banyak digunakan didalam perancangan. Lalu di ketiga game ini memiliki *dialog box* yang dimana percakapan tidak bisa keluar dari *dialog box* tersebut

KONSEP PERANCANGAN

Konsep Pesan

Ide besar yang mendasari perancangan game visual novel ini adalah mulai menurunnya minat kartu pos. Surat menyurat yang sudah mulai ditinggalkan, namun kartu pos masih bisa bertahan hingga saat ini, maka dari itu sebelum kartu pos juga ditinggalkan gim ini dibuat sebagai salah satu upaya untuk melestarikan kartu pos tersebut. Gim visual novel ini mengangkat tema horror dengan menyelipkan informasi-informasi mengenai kartu pos didalamnya.

Konsep Kreatif

Dalam perancangan gim visual novel ini banyak menggunakan 4 elemen penting dalam game menurut Ernest Adams. Yaitu *play, pretending, rules, dan goals*. Dimana pemain memainkan gim dengan mekanik-mekanik yang disediakan, berpura-pura untuk mengontrol dan menjadi karakter utama dalam gim ini, lalu mengikuti aturan-aturan yang diberi dalam gim, dan juga bertujuan untuk mendapat *good ending* yang disediakan dalam gim visual novel ini.

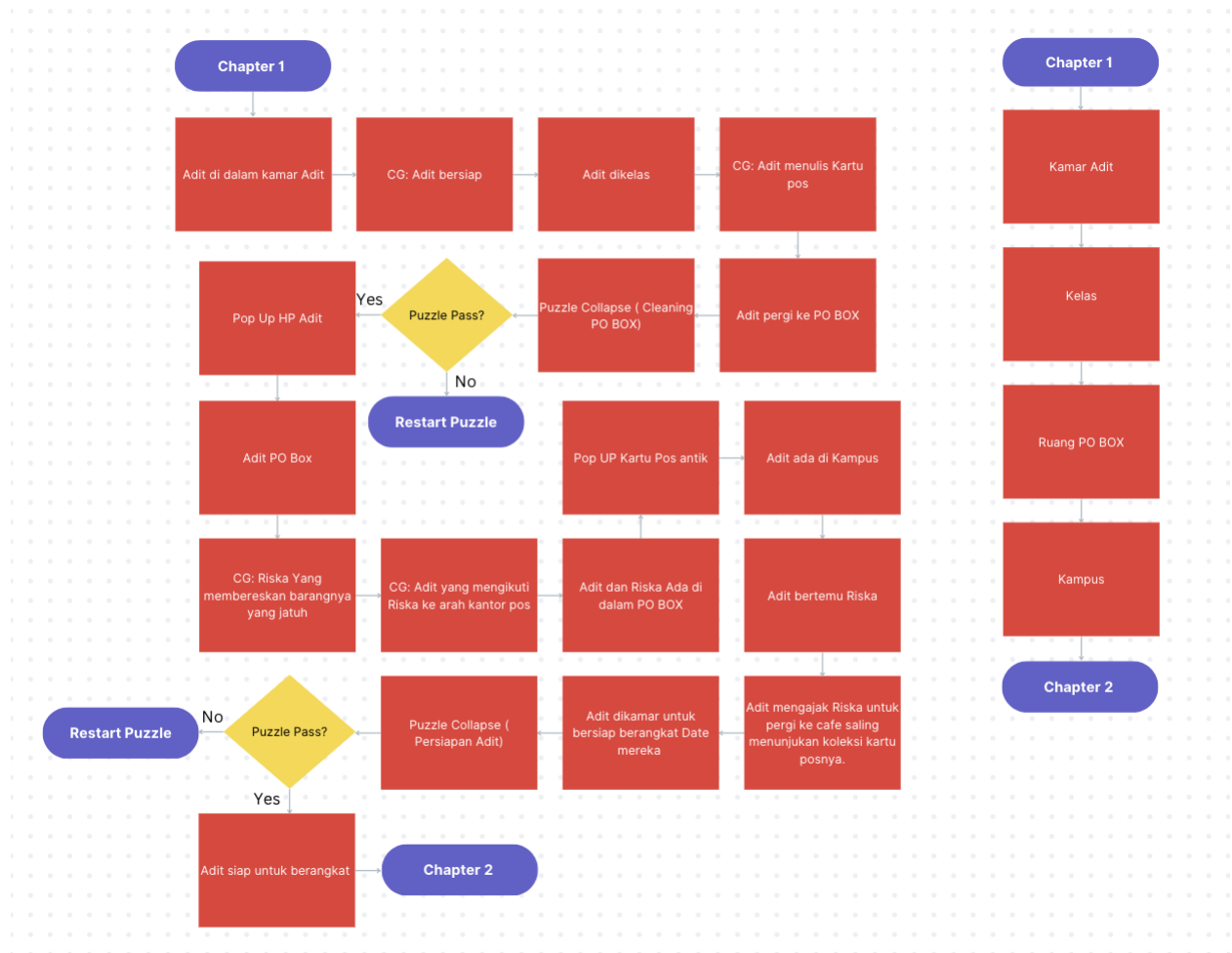
Gim ini akan dimainkan mirip dan sama dengan banyak gim visual novel lain, namun akan banyak *popup-popup* menarik yang ada didalam gim ini. Seperti *puzzle*, kartu pos yang muncul dilayar, dan juga ponsel karakter utama.

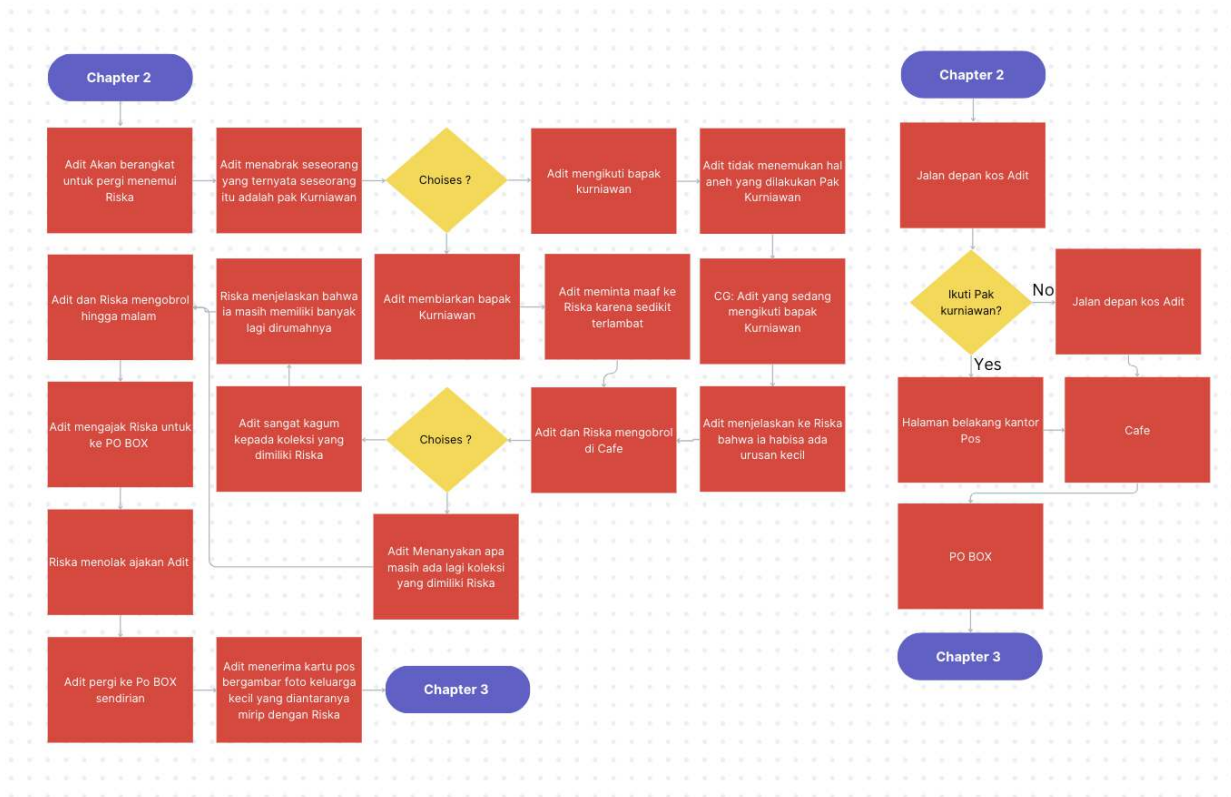
Konsep Media

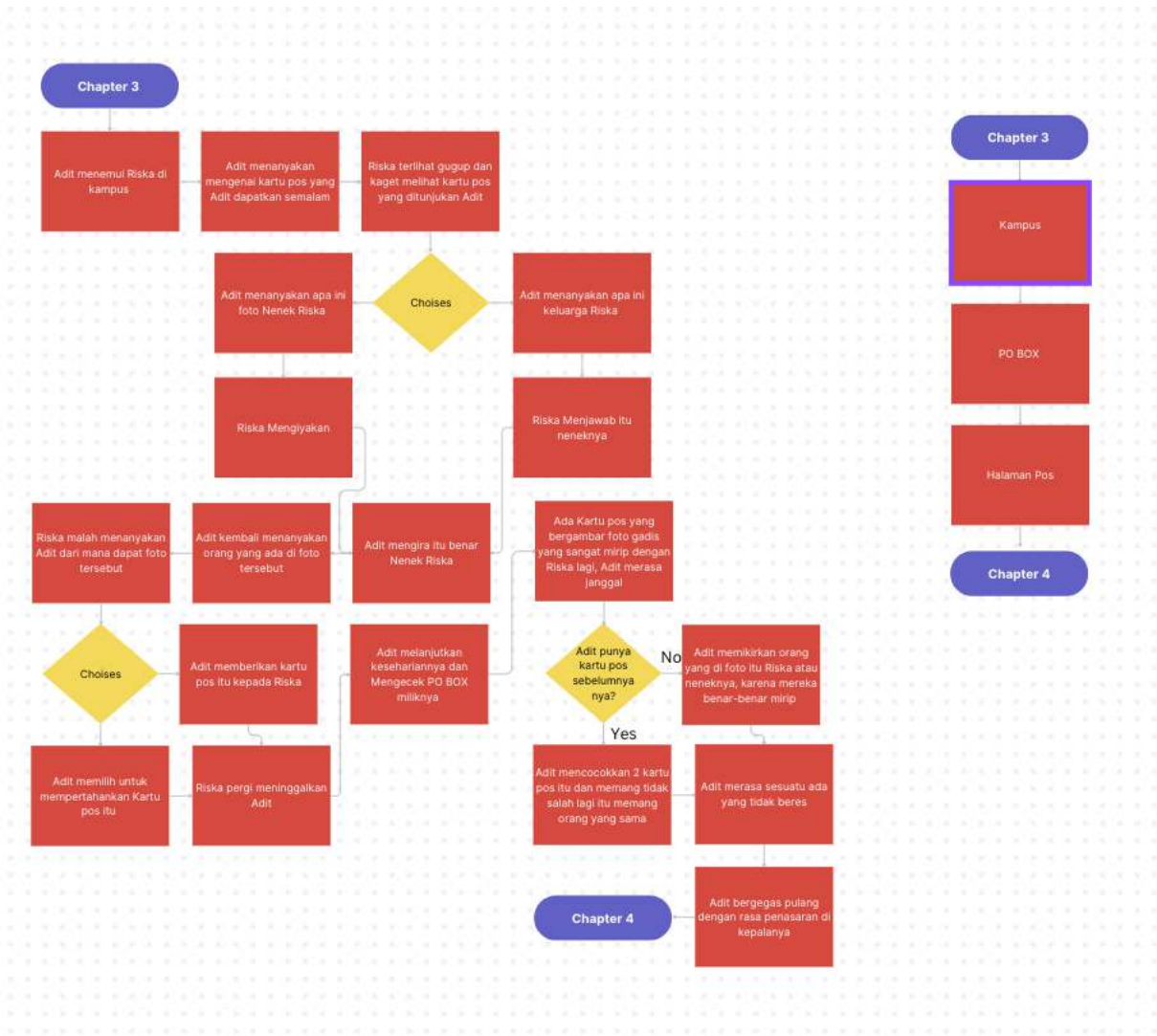
Pembuatan *Game design document*(GDD) ini menggunakan microsoft word dengan canva untuk membuat *flowchart-flowchartnya*. Lalu purwarupa gimnya sendiri dibuat dengan menggunakan Unity dengan bahasa pemrograman C#. Namun, pembuatan menggunakan Unity dirasa kurang dan tidak mendapatkan hasil yang baik, jadi dilanjutkan menggunakan aplikasi Ren.py dengan menggunakan bahasa pemrograman C# dan juga Phyton. Gim berhasil dibuat dan kemudian di export dan di *upload* dan di *publish* pada

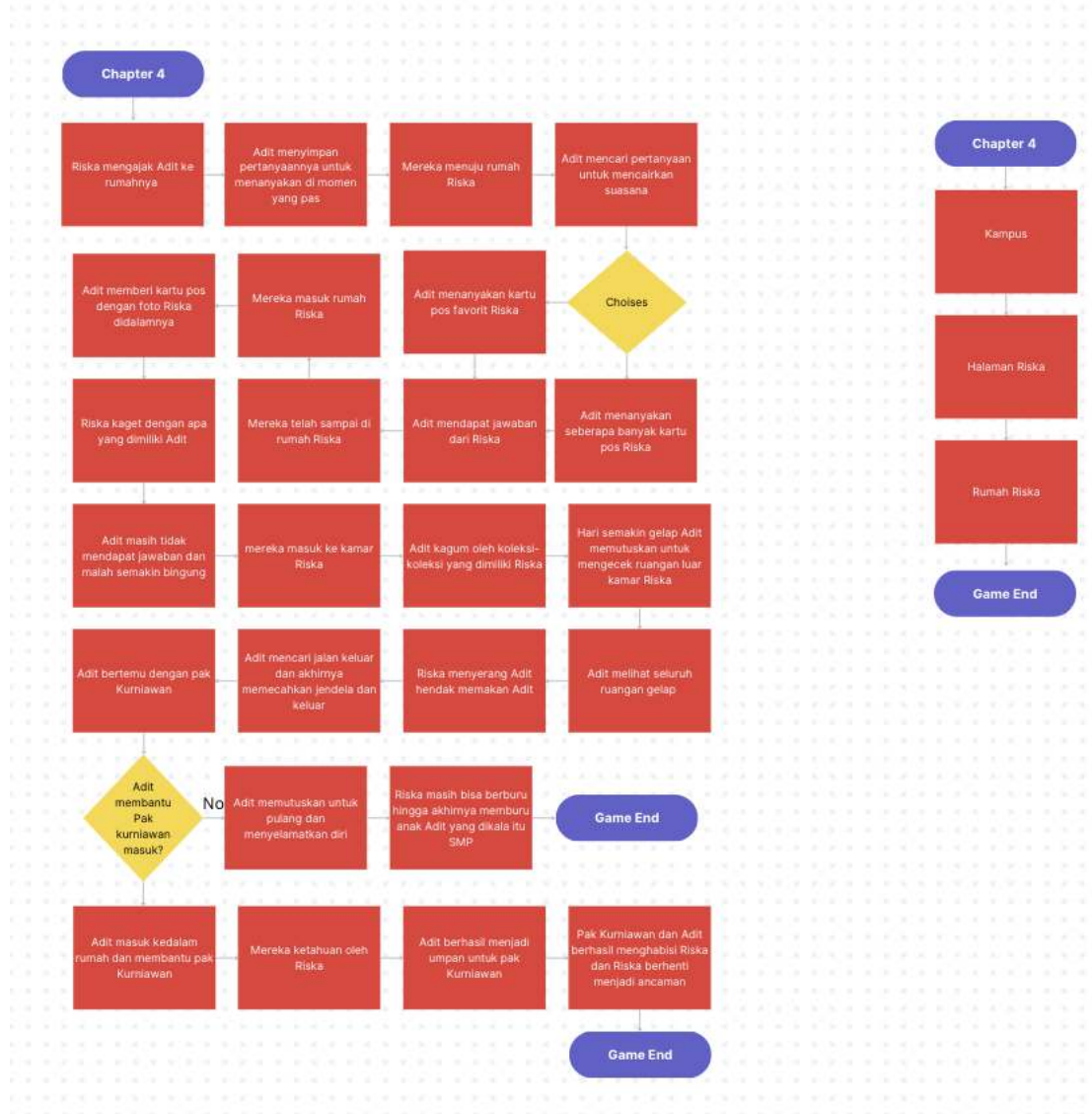
Hasil Perancangan GDD Purwarupa Gim

GDD yang telah dirancang lalu dibuat purwarupa gimnya. Ada beberapa *flowchart* untuk 4 *chapter* yang akan dibuat. Berikut adalah beberapa *flowchart* nya.



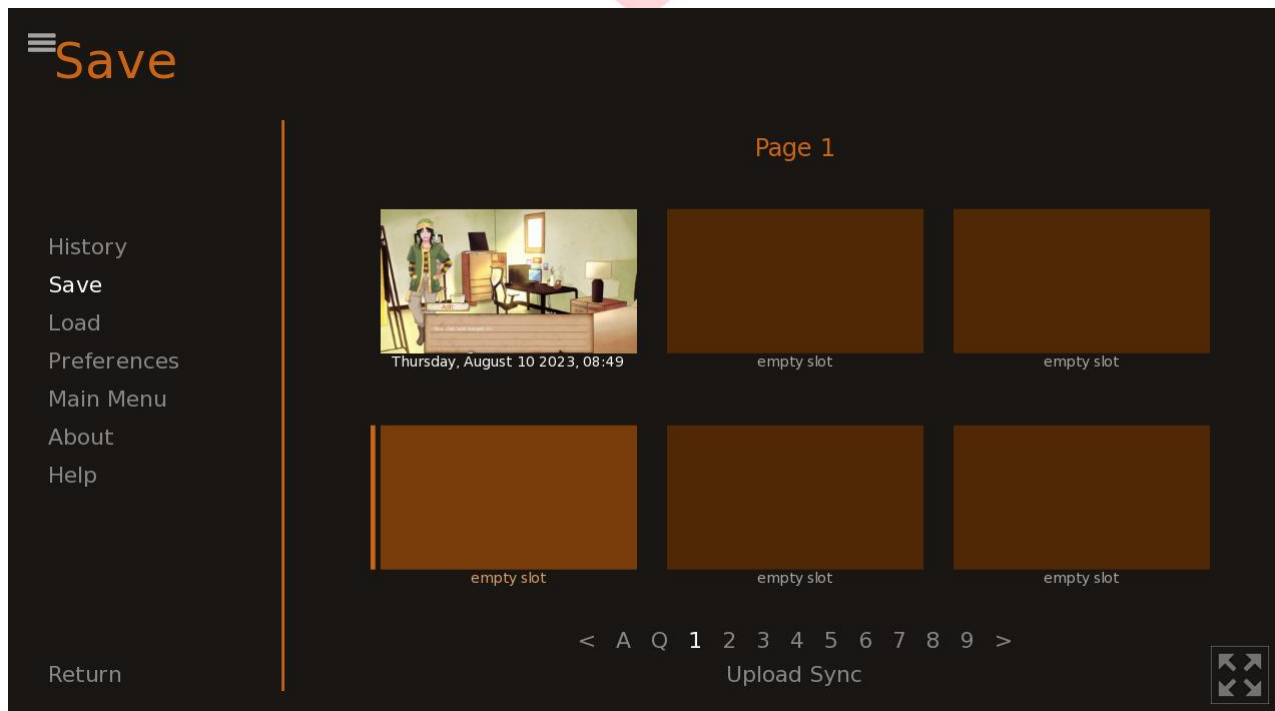


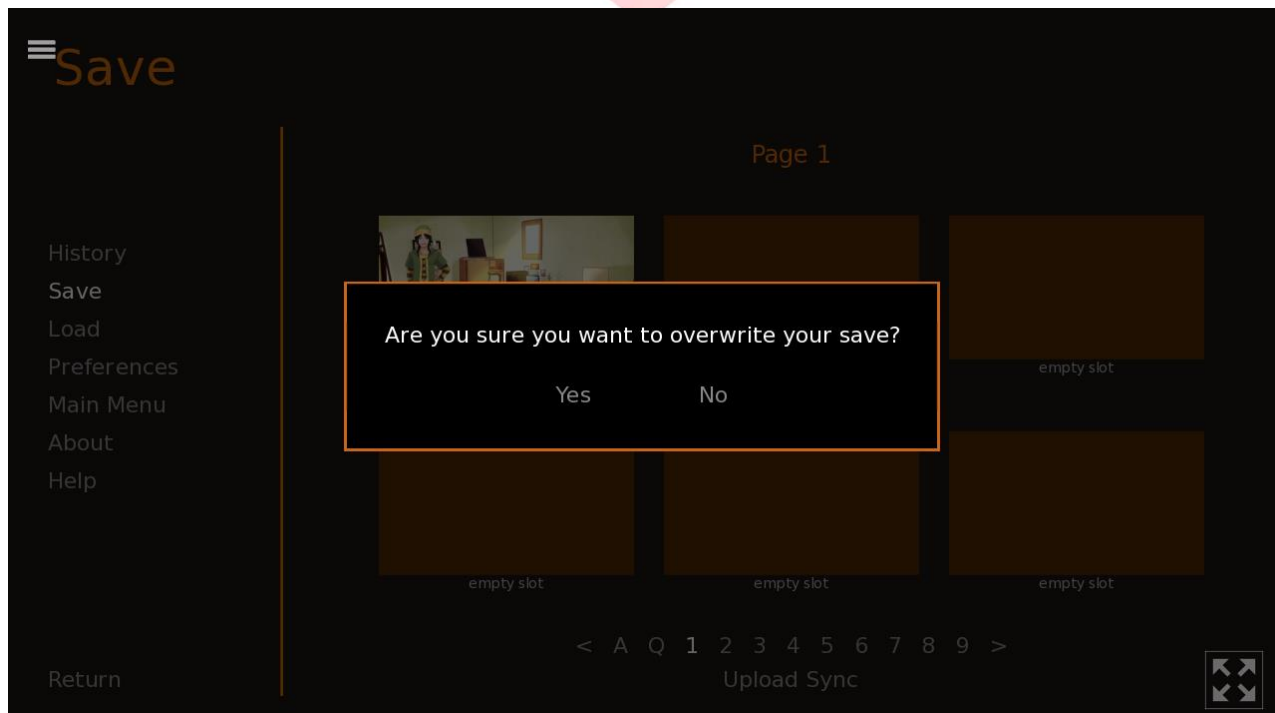
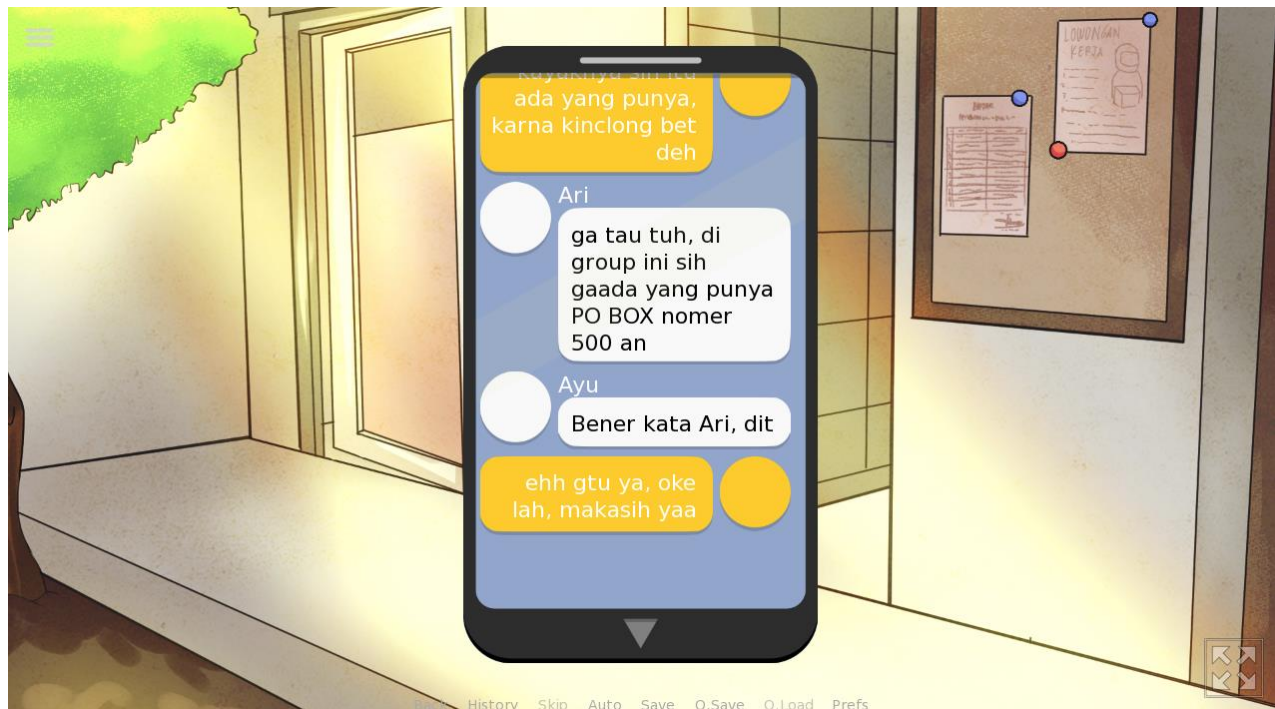




Lalu berikut adalah hasil dari perancangan purwarupa gim yang telah didesain.







KESIMPULAN

Perancangan desain gim ini adalah bertujuan untuk mengenalkan serta menaikan kembali minat remaja mengenai kartu pos. Didapati memang kartu pos sudah mulai berkurang peminatnya. Namun, tidak seperti surat yang sudah mulai ditinggalkan, kartu pos justru masih banyak digunakan oleh penggemar kartu pos. Remaja banyak yang tidak mengetahui apa itu kartu pos. Karena kartu pos adalah salah satu media komunikasi jarak jauh yang banyak digunakan pada zaman orde baru tahun 90an, maka kartu pos harus dilestarikan sebelum kartu pos benar-benar ditinggalkan. Pesan yang ada didalam kartu pos adalah pesan autentik yang dikirim oleh pengirim kepada penerima. Tak hanya tulisan, kartu pos juga bisa mengirimkan gaya penulisan, hiasan kartu pos, sticker, dan cap yang ada didalamnya. Membuat menulis kartu pos dan menerimanya memiliki keseruan tersendiri.

Dengan telah berakhirnya perancangan ini, diharapkan gim ini bisa bermanfaat untuk menjadi salah satu sarana dalam mempelajari kartu pos. Lalu bisa menjadi media untuk melestarikan kartu pos dan menjadi alat mengenal kartu pos bagi remaja.

SARAN

Terbatasnya literasi mengenai kartu pos sedikit membuat terhambatnya perancangan ini. Observasi yang tadinya bisa dilakukan dengan mengikuti beberapa *meet up* hanya jadi bisa sekali karena keterbatasan waktu dan keterbatasan kesempatan untuk mengikuti *meet up*. Selain itu, sedikitnya karya sejenis yang mengangkat kartu pos sebagai tema utamanya membuat penelitian ini cukup susah untuk dilakukan. Diharapkan penelitian dan perancangan ini bisa menjadi sarana dan literasi bagi orang-orang yang akan mengangkat tema yang sama.

DAFTAR PUSTAKA

- Salen, K., Zimmerman, E. (2004). Rules of Play: Game Design Fundamentals. MIT Press.
- Adams, Ernest. (2010). Fundamentals of game design. Berkeley, CA :New Riders.
- Ningrum, S. A. (2019). Pengembangan Media Game Visual Novel untuk Mengenalkan Dongeng Jepang MOMOTAROU [桃太郎].
- Evelyn, M., Ardana, I. G. N., Erg, M., & Handoko, C. T. (2013). Perancangan Visual Novel Epos La Galigo Dari Kebudayaan Suku Bugis. Jurnal DKV Adiwarna, 1(2), 11.

- Dotterrer, S., & Craz, G. (1982). The picture postcard: Its development and role in American urbanization. *Journal of American Culture*, 5(1), 44-50.
- Farhan, R. A., Rahmansyah, A., & Rahadianto, I. D. (2021). Perancangan Game Design Document Untuk Pengenalan Sejarah Senjata Tradisional Kerajaan Sumedang Larang. *eProceedings of Art & Design*, 8(2).
- Rahadianto, I. D., Deanda, T. R., & Mario, M. (2022). Analisis Merrill's First Principles of Instruction Pada Game Edukasi Covid Fighter Dengan Pendekatan Formal Element. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 22(1), 28-41.
- Rahadianto, I. D. (2021). Game Simulasi Manajemen Produksi Game Dengan Metode Agile Development. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 21(2), 49-65.
- Kompasiana. (2011). Apa Kabar PT. Pos Indonesia? , <https://www.kompasiana.com/dwisetyaningsih/550ba7bea33311c91c2e3934/apa-kabar-pt-pos-indonesia> .
- Rizal, Jawahir. (2020). Bagaimana kabar surat dan kartu pos di era digital? , <https://www.kompas.com/tren/read/2020/12/08/100500665/bagaimana-kabar-surat-dan-kartu-pos-di-era-digital-?page=all> .
- Reditya, Tito. (2021). 1 Oktober 1869 : Austria Terbitkan Kartu Pos Pertama, <https://internasional.kompas.com/read/2021/10/01/105233070/1-oktober-1869-austria-terbitkan-kartu-pos-resmi-pertama?page=all>