

**PERANCANGAN *ADVENTURE GAME* TENTANG JALUR
REMPAH SEBAGAI EDUKASI SEJARAH BAGI PELAJAR
REMAJA**



**PENCIPTAAN/PERANCANGAN
Maria Magdalena Adinda Pramestiwi
NIM 1812487024**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2023**

**PERANCANGAN *ADVENTURE GAME* TENTANG JALUR
REMPAH SEBAGAI EDUKASI SEJARAH BAGI PELAJAR
REMAJA**



**PENCIPTAAN/PERANCANGAN
Maria Magdalena Adinda Pramestiwi
NIM 1812487024**

Tugas Akhir ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual

2023

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

PERANCANGAN *ADVENTURE GAME* TENTANG JALUR REMPAH SEBAGAI EDUKASI SEJARAH BAGI PELAJAR REMAJA diajukan oleh Maria Magdalena Adinda Pramestiwi, NIM 1812487024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 9 Januari 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima

Pembimbing I/Anggota


Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 19801125 200812 1 003/NIDN 0025118007

Pembimbing II/Anggota


Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds.


NIP 19821113 201404 1 001/NIDN 0013118201

Cognate/Anggota


M. Faizal Rochman, S.Sn., MT.

NIP 19780221 200501 1 002/NIDN 0021027802

Ketua Program Studi


Daru Tunggal Aji S.S., M.A.

NIP 19870103 201504 1 002/NIDN 0003018706


Ketua Jurusan


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP 19770315 200212 1 005/NIDN 0015037702

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Timba Raharjo, M. Hum

NIP 19691108 199303 1 001/NIDN 0008116906



PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Maria Magdalena Adinda Pramestiwi

NIM : 1812487024

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh materi dalam perancangan saya yang berjudul **PERANCANGAN *ADVENTURE GAME* TENTANG JALUR REMPAH SEBAGAI EDUKASI SEJARAH BAGI PELAJAR REMAJA**, yang dibuat untuk memenuhi persyaratan menjadi Sarjana Desain dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Karya ini murni hasil ide saya sebagai penulis, dan belum pernah dipublikasikan oleh orang lain. Oleh karena itu pernyataan ini saya buat dengan tanggung jawab dan tanpa tekanan dari siapapun.

Yogyakarta, 19 Januari 2023

Yang membuat pernyataan,



Maria Magdalena Adinda Pramestiwi

NIM 1812487024

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Maria Magdalena Adinda Pramestiwi

NIM : 1812487024

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan pengembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang Desain Komunikasi Visual, dengan ini saya memberikan karya perancangan saya yang berjudul **PERANCANGAN *ADVENTURE GAME* TENTANG JALUR REMPAH SEBAGAI EDUKASI SEJARAH BAGI PELAJAR REMAJA**, kepada ISI Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam pangkalan data, mendistribusikannya secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk keperluan akademis tanpa persetujuan saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya

Yogyakarta, 19 Januari 2023

Yang membuat pernyataan,



Maria Magdalena Adinda Pramestiwi
NIM 1812487024


KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus atas berkat dan karunianya yang diberikan hingga hari ini, perancang dapat menyelesaikan Perancangan Tugas Akhir yang berjudul Perancangan *Adventure Game* tentang Jalur Rempah sebagai Edukasi Sejarah bagi Pelajar Remaja.

Perancangan Tugas Akhir ini menjadi salah satu syarat dalam memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Perancang meminta maaf jika masih banyak terdapat kesalahan dan kekurangan dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir. Perancang harap Tugas Akhir ini menjadi bermanfaat bagi para pembaca dan perancangan selanjutnya.

Yogyakarta, 19/Januari 2023



Maria Magdalena Adinda Pramestiwi
NIM 1812487024

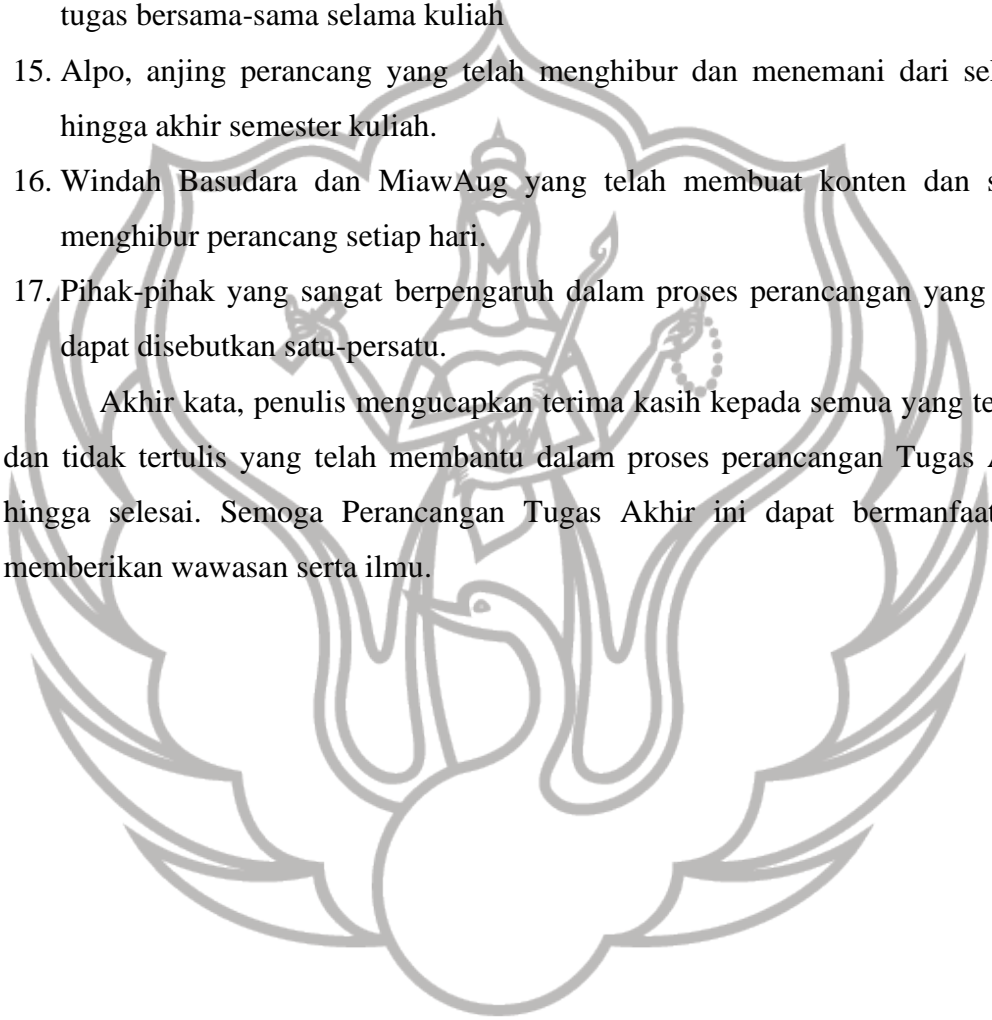
UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam proses penyusunan laporan perancang tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak sehingga dapat terselesaikannya Perancangan Tugas Akhir ini. Perancang mengucapkan terima kasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Dengan berkat dan kasih karunia Tuhan Yesus Kristus yang telah menyertai dan memberikan kekuatan kepada perancang hingga dapat menyelesaikan Perancangan Tugas Akhir ini.
2. Orang Tua tercinta Mama, Papa, Kakak Tiyo, Kak Bebbi dan Theo yang berada jauh di Balikpapan, Eyang Kakung, Eyang Putri dan keluarga di Jakarta yang selalu mendoakan serta memberi dukungan yang terbaik kepada perancang.
3. Dosen Pembimbing I Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn. yang telah membimbing perancang dengan memberi masukan berupa ide dan saran yang terbaik untuk perancangan karya Tugas Akhir ini.
4. Dosen Pembimbing II Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds. yang telah sabar menuntun perancang dalam melakukan penulisan dan membantu proses berpikir untuk menyusun penulisan Tugas Akhir ini.
5. Daru Tunggal Aji S.S., M.A. selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual yang memberikan motivasi kepada perancang agar dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
6. Dr. Timbul Raharjo, M. Hum selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Wali yang telah membimbing perancang dari awal kuliah hingga menyusun Tugas Akhir.
8. Dosen-dosen dan staf pengajar di Program Studi Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan ilmu pembelajaran.
9. Ailsa Bitha, sahabat perjuangan dan tetangga kos yang menjadi tempat keluh kesah dalam mengerjakan Tugas Akhir dan selalu memberikan dukungan yang terbaik.
10. Nahla Sania Ulya, sahabat seperjuangan perancang dari awal semester hingga akhir semester yang telah melewati masa-masa mengerjakan tugas hingga larut malam.

11. Panca Septiana yang telah menemani, mendukung dan mendoakan yang terbaik selama kuliah hingga penyusunan Tugas Akhir ini.
12. Teman-teman angkatan 18 Prau Layar yang telah melaksanakan berbagai acara bersama-sama.
13. Penghuni Ex-Karunia dan Mojo House yang telah memberikan rumah kedua bagi perancang.
14. Penghuni Oetama yang telah menjadi teman kelompok dalam mengerjakan tugas bersama-sama selama kuliah
15. Alpo, anjing perancang yang telah menghibur dan menemani dari sekolah hingga akhir semester kuliah.
16. Windah Basudara dan MiawAug yang telah membuat konten dan selalu menghibur perancang setiap hari.
17. Pihak-pihak yang sangat berpengaruh dalam proses perancangan yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua yang tertulis dan tidak tertulis yang telah membantu dalam proses perancangan Tugas Akhir hingga selesai. Semoga Perancangan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat dan memberikan wawasan serta ilmu.



**PERANCANGAN *ADVENTURE GAME* TENTANG JALUR
REMPAH SEBAGAI EDUKASI SEJARAH BAGI PELAJAR
REMAJA**

Maria Magdalena Adinda Pramestiwi

ABSTRAK

Jalur Rempah merupakan sejarah penting karena menghubungkan Nusantara dengan dunia sehingga rempah-rempah memiliki nilai yang tinggi pada saat itu. Pengetahuan sejarah akan Jalur Rempah masih kurang terutama bagi para pelajar remaja karena stigma yang melekat bahwa pelajaran sejarah adalah pelajaran yang membosankan serta media pembelajaran yang kurang menarik. *Game mobiles* sendiri menjadi aktivitas yang paling digemari oleh remaja sehingga game dapat digunakan sebagai media edukasi. Tujuan dari perancangan ini untuk membantu pelajar dalam mempelajari sejarah jalur rempah. Menggunakan metode analisis permasalahan 5W+1H dan *Game Development Life Cycle (GDLC)* sebagai tahapan pengembangan *game* ini. Perancangan ini menghasilkan prototipe *adventure game* dimana pemain harus memecahkan teka-teki untuk menyelesaikan misi tertentu dan pemain dapat memiliki akhir cerita yang berbeda berdasarkan jawaban yang dipilih, permainan ini disertai dengan visual dan *motion* yang menarik agar pemain memiliki pengalaman belajar yang menyenangkan

Kata Kunci: Jalur Rempah, Sejarah, *Game Mobile*, Remaja, Media Edukasi

***ADVENTURE GAME ABOUT SPICE ROUTE AS HISTORICAL
EDUCATION FOR TEENAGER STUDENT***

Maria Magdalena Adinda Pramestiwi

ABSTRACT

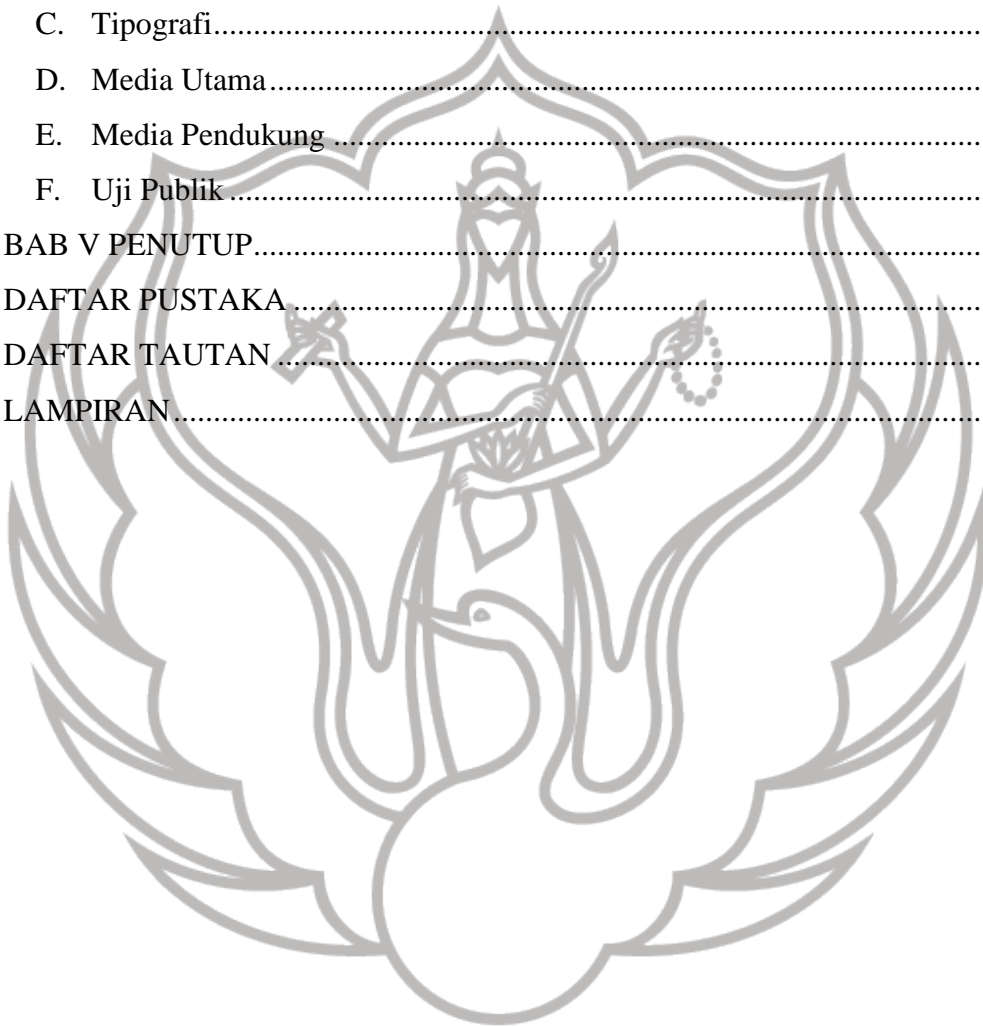
The Spices Route is an important historically because it connected between Nusantara and the world so that spices had a high value at that time. Knowledge about Spices History seem still lacking, especially for teenage students because of the stigma attached that history lessons are boring and less interesting with the learning media. While Mobile Games become the most favored by teenagers so this game can be used for educational media. The purpose of this game design is to help students learn the history of Spices Route. Using 5W+1H for problem analysis and Game Development Cycle (GDLC) method as the methods for developing this game. The final product of the design is an interactive story game prototype where players can have different endings depending on the answer which player chooses and this game accompanied by attractive visuals and animations so player can have fun learning experience.

Keywords: Spice Route, Historical, Mobile Games, Teenagers, Educational

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR SKEMA.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Perancangan.....	4
D. Batasan Perancangan.....	4
E. Manfaat Perancangan.....	4
F. Definisi Operasional.....	5
G. Metode Perancangan	6
H. Skematika Perancangan	9
BAB II IDENTIFIKASI DAN LANDASAN TEORI.....	10
A. Tinjauan Visual	10
B. Tinjauan Verbal.....	19
C. Tinjauan Literatur <i>Adventure game</i>	20
D. Tinjauan Literatur Sejarah Rempah	27
E. Tinjauan Literatur Remaja	32
F. Studi Eksisting	33
G. Pengumpulan Data	36
H. Analisis permasalahan dan Target Audience	38
I. Simpulan dan Usulan Pemecahan Masalah.....	39

BAB III KONSEP DESAIN	40
A. Konsep Media	40
B. Konsep Kreatif	41
C. Program Kreatif.....	42
BAB IV VISUALISASI.....	93
A. Data Visual (Refrensi).....	93
B. Tone Warna.....	96
C. Tipografi.....	96
D. Media Utama.....	97
E. Media Pendukung	131
F. Uji Publik.....	139
BAB V PENUTUP.....	140
DAFTAR PUSTAKA.....	142
DAFTAR TAUTAN.....	145
LAMPIRAN.....	146



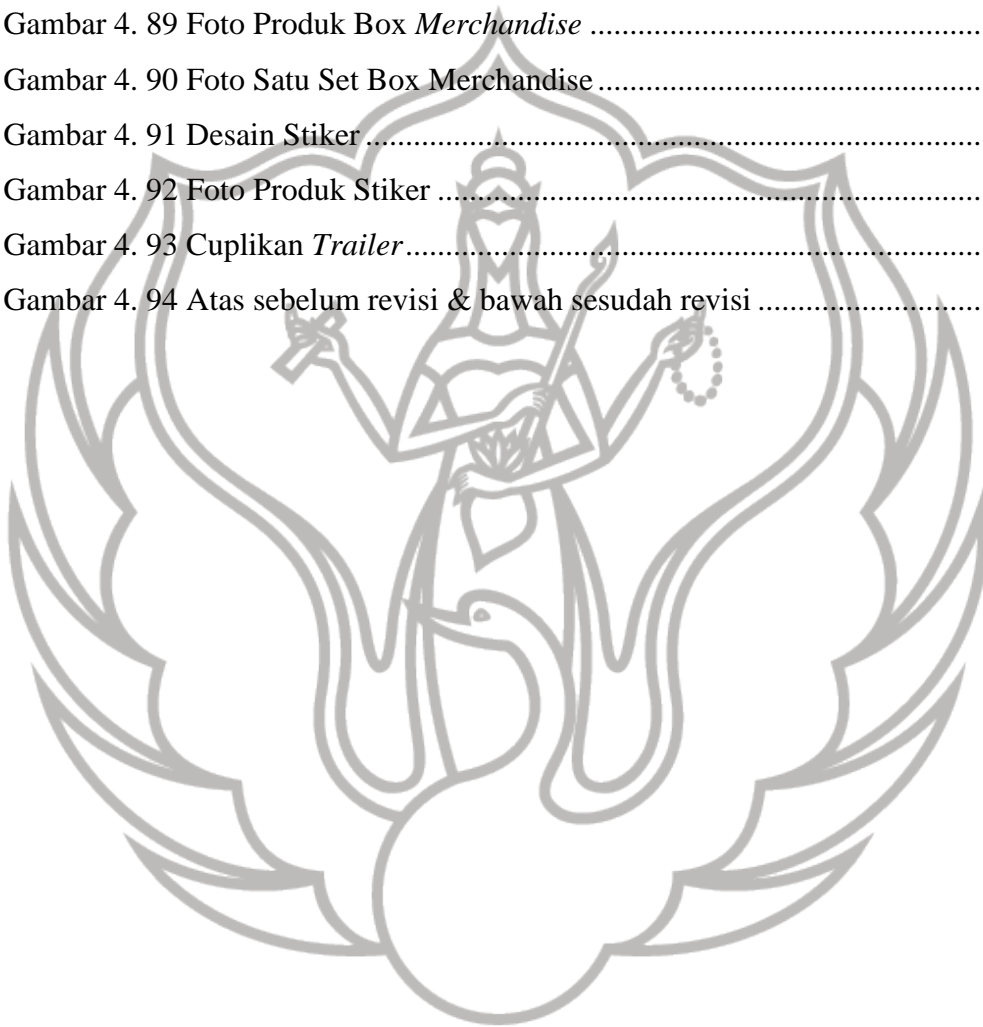
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Typeface Old Style.....	11
Gambar 2. 2 Jenis Typeface Script	12
Gambar 2. 3 Typeface Sans Serif.....	12
Gambar 2. 4 Unsur titik.....	13
Gambar 2. 5 Berbagai macam garis	14
Gambar 2. 6 Macam-macam bidang	15
Gambar 2. 7 Unsur Ruang.....	15
Gambar 2. 8 Warna Panas dan Dingin.....	16
Gambar 2. 9 Unsur Tekstur.....	17
Gambar 2. 10 Game Developer Life Cycle.....	24
Gambar 2. 11 Penggunaan <i>Mobile Phone</i> Dua Tangan	25
Gambar 2. 12 Isi Buku Sultan Kecil Mencari Rempah.....	35
Gambar 2. 13 Cover Buku Sultan Kecil Mencari Rempah.....	35
Gambar 4. 1 Pasukan Portugis menyerang Malaka 1511.....	93
Gambar 4. 2 Kapal Portugis	93
Gambar 4. 3 Awak Kapal Portugis	93
Gambar 4. 4 Herald: An Interactive Period Drama.....	94
Gambar 4. 5 Game Return to Monkey Island	94
Gambar 4. 6 Celia Lowenthal, THE MERCHANT'S DAUGHTER	95
Gambar 4. 7 QUEST Tabletop Roleplaying Game.....	95
Gambar 4. 8 Safiya Zerrougui.....	95
Gambar 4. 9 Buku Het Raadsel Zee.....	95
Gambar 4. 10 Palet Warna	96
Gambar 4. 11 Typeface Aref Ruqaa	96
Gambar 4. 12 Typeface Playball.....	96
Gambar 4. 13 Typeface Bubblegum Sans.....	96
Gambar 4. 14 Typeface Palanquin Dark	96
Gambar 4. 15 Proses Sketsa Logo.....	97
Gambar 4. 16 Opsi Desain Logo.....	97
Gambar 4. 17 Final Desain Logo	97

Gambar 4. 18 Sketsa Bartolomeo Hugo.....	98
Gambar 4. 19 Sketsa Final Bartolomeo Hugo	98
Gambar 4. 20 Final Desain Bartolomeo Hugo.....	99
Gambar 4. 21 Sketsa Alfonso de Albuquerque.....	99
Gambar 4. 22 Final Desain Alfonso de Albuquerque	100
Gambar 4. 23 Sketsa António de Abreu.....	100
Gambar 4. 24 Final Desain António de Abreu.....	101
Gambar 4. 25 Sketsa Fransisco Serrão.....	101
Gambar 4. 26 Final Desain Fransisco Serrão.....	102
Gambar 4. 27 Sketsa Ferdinand Magellan	102
Gambar 4. 28 Final Desain Ferdinand Magellan	103
Gambar 4. 29 Sketsa Karakter	103
Gambar 4. 30 Final Desain Rodrigo	104
Gambar 4. 31 Sketsa Martim	104
Gambar 4. 32 Final Desain Martim	105
Gambar 4. 33 Sketsa Tomás.....	105
Gambar 4. 34 Final Desain Tomás.....	106
Gambar 4. 35 Sketsa Penjaga Kapal	106
Gambar 4. 36 Final Desain Penjaga Kapal	106
Gambar 4. 37 Sketsa Prajurit	107
Gambar 4. 38 Final Desain Prajurit	107
Gambar 4. 39 Sketsa <i>Environment</i>	108
Gambar 4. 40 Final Desain <i>Environment</i>	109
Gambar 4. 41 Sketsa Prolog.....	110
Gambar 4. 42 Final Desain Prolog.....	111
Gambar 4. 43 Sketsa Intro Chapter 1	112
Gambar 4. 44 Final Desain Intro Chapter 1	113
Gambar 4. 45 Sketsa Keyshot Chapter 1	114
Gambar 4. 46 Final Desain Chapter 1	115
Gambar 4. 47 Sketsa <i>mini-games</i>	116
Gambar 4. 48 Final Desain <i>mini games</i>	116
Gambar 4. 49 Sketsa Heads-Up Display.....	117

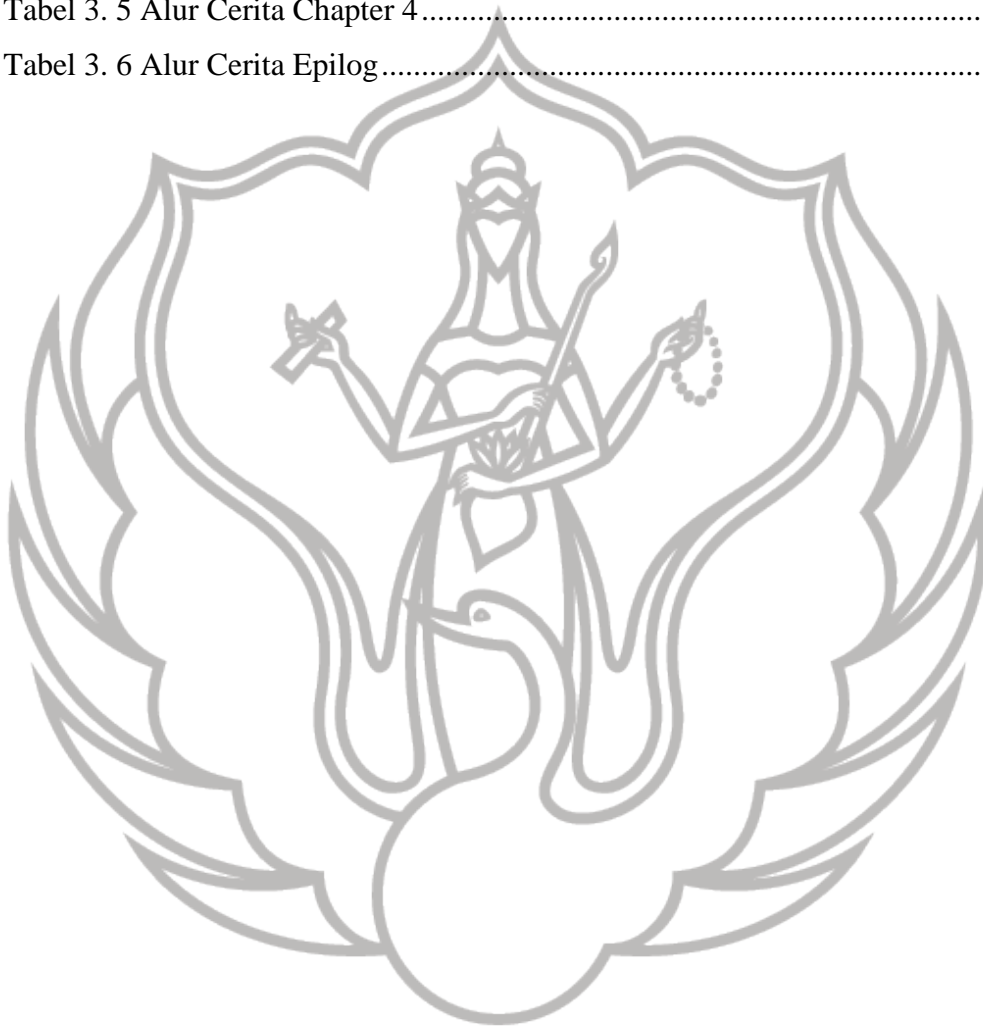
Gambar 4. 50 Final Desain Heads-Up Display	117
Gambar 4. 51 Sketsa Ikon-ikon.....	117
Gambar 4. 52 Final Desain Ikon-Ikon	118
Gambar 4. 53 Sketsa Welcome Screen	118
Gambar 4. 54 Final Desain Welcome Screen	118
Gambar 4. 55 Sketsa Menu Screen	119
Gambar 4. 56 Final Desain Menu Screen	119
Gambar 4. 57 Sketsa Pilihan Chapter	119
Gambar 4. 58 Final Desain Pilihan Chapter	120
Gambar 4. 59 Sketsa <i>Loading Screen</i>	120
Gambar 4. 60 Final Desain <i>Loading Screen</i>	120
Gambar 4. 61 Sketsa <i>Screen Penghargaan</i>	121
Gambar 4. 62 Final Desain <i>Screen Penghargaan</i>	121
Gambar 4. 63 Sketsa Jendela Pengaturan	121
Gambar 4. 64 Final Desain Jendela Pengaturan	122
Gambar 4. 65 Sketsa Jendela Misi	122
Gambar 4. 66 Final Desain Jendela Misi	122
Gambar 4. 67 Sketsa Jendela Peta	123
Gambar 4. 68 Final Desain Jendela Peta.....	123
Gambar 4. 69 Storyboard Prolog & Intro Chapter 1	125
Gambar 4. 70 Storyboard Chapter 1	126
Gambar 4. 71 Proses Prototipe.....	127
Gambar 4. 72 Final Desain Prototipe.....	129
Gambar 4. 73 Mockup Game	129
Gambar 4. 74 Tampilan Prototipe Game di Website	130
Gambar 4. 75 Barcode Link Prototipe	130
Gambar 4. 76 Sketsa Poster	131
Gambar 4. 77 Final Desain Poster	131
Gambar 4. 78 Sketsa Gantungan Kunci	132
Gambar 4. 79 Final Desain Gantungan Kunci	132
Gambar 4. 80 Foto Produk Gantungan Kunci.....	132
Gambar 4. 81 Desain Tumbler	133

Gambar 4. 82 Foto Produk Tumbler	133
Gambar 4. 83 Desain Notebook	134
Gambar 4. 84 Foto Produk Notebook	134
Gambar 4. 85 Sketsa Enamel Pin	135
Gambar 4. 86 Final Desain Enamel Pin	135
Gambar 4. 87 Foto Produk Enamel Pin	135
Gambar 4. 88 Desain Kotak <i>Merchandise</i>	136
Gambar 4. 89 Foto Produk Box <i>Merchandise</i>	136
Gambar 4. 90 Foto Satu Set Box <i>Merchandise</i>	137
Gambar 4. 91 Desain Stiker	137
Gambar 4. 92 Foto Produk Stiker	137
Gambar 4. 93 Cuplikan <i>Trailer</i>	138
Gambar 4. 94 Atas sebelum revisi & bawah sesudah revisi	139



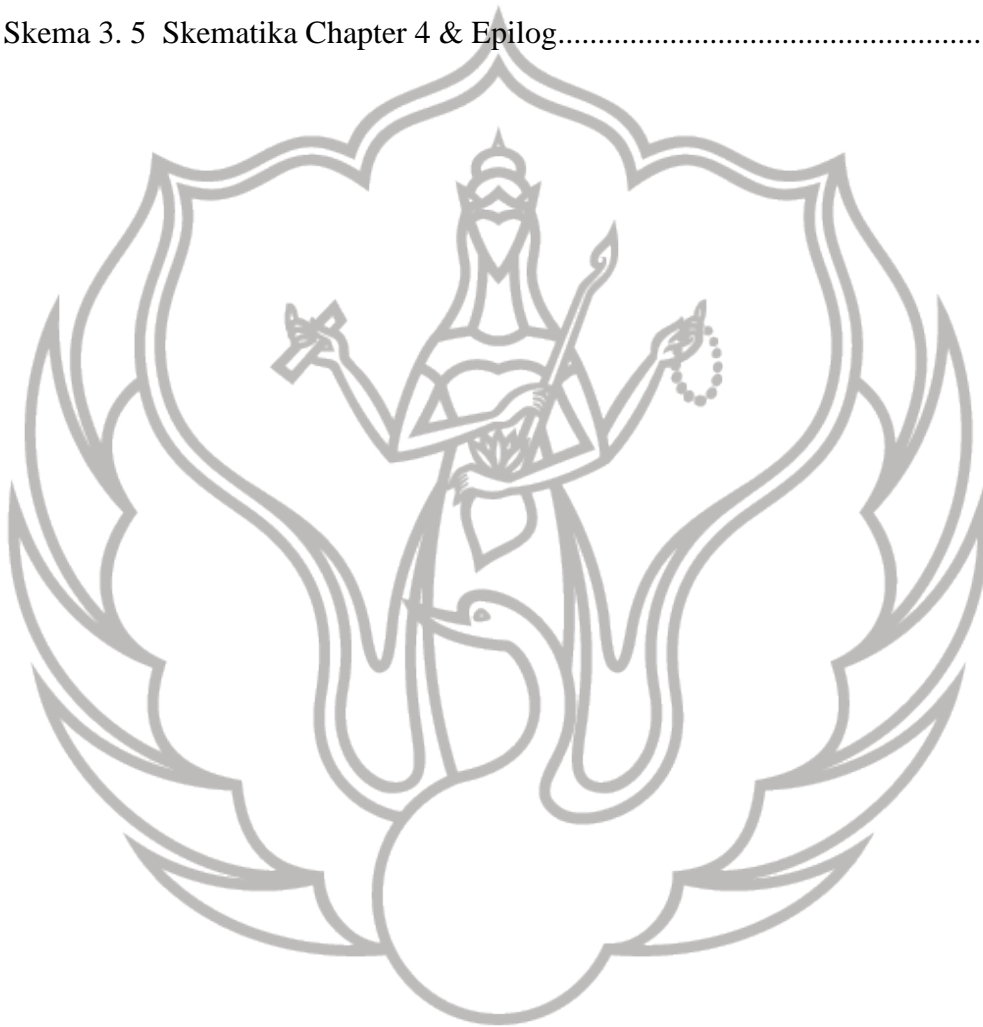
DAFTAR TABEL

Tabel 2. 2 Studi Eksisting	35
Tabel 3. 1 Naskah Prolog.....	50
Tabel 3. 2 Alur Cerita Chapter 1.....	57
Tabel 3. 3 Alur Cerita Chapter 2.....	67
Tabel 3. 4 Alur Cerita Chapter 3.....	82
Tabel 3. 5 Alur Cerita Chapter 4.....	89
Tabel 3. 6 Alur Cerita Epilog.....	90



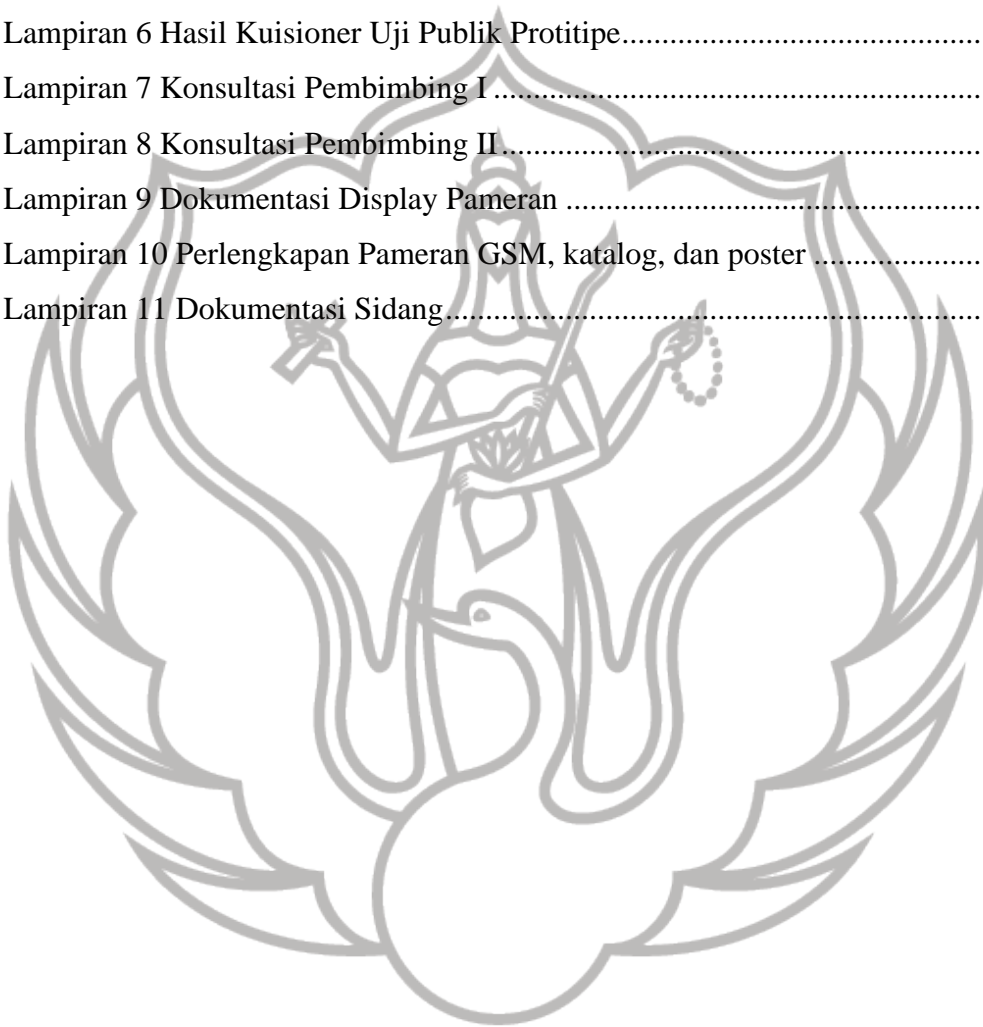
DAFTAR SKEMA

Skema 1. 1 Skematika Perancangan.....	9
Skema 3. 1 Skematika Menu <i>Game</i>	44
Skema 3. 2 Skematika Alur Prolog & Chapter 1	45
Skema 3. 3 Skematika Chapter 2	46
Skema 3. 4 Skematika Chapter 3	47
Skema 3. 5 Skematika Chapter 4 & Epilog.....	48



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Google Form Pengumpulan Data	146
Lampiran 2 Kuisisioner Pengumpulan Data	147
Lampiran 3 Transkrip Pertanyaan Wawancara	150
Lampiran 4 Dokumentasi Wawancara	151
Lampiran 5 Google Form Uji Publik Prototipe.....	152
Lampiran 6 Hasil Kuisisioner Uji Publik Prototipe.....	153
Lampiran 7 Konsultasi Pembimbing I	157
Lampiran 8 Konsultasi Pembimbing II.....	159
Lampiran 9 Dokumentasi Display Pameran	160
Lampiran 10 Perlengkapan Pameran GSM, katalog, dan poster	162
Lampiran 11 Dokumentasi Sidang.....	163



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia memiliki berbagai macam jenis makanan dengan cita rasa yang berbeda-beda setiap daerah bahkan negara lain juga mengakui kelezatannya karena makanan Indonesia terkenal akan bumbu rempahnya sehingga menciptakan rasa yang berbeda dari negara lain. Memiliki kekayaan alam hayati yang sangat berlimpah membuat Indonesia dahulu dikenal sebagai penghasil rempah terbesar di dunia hingga menjadi pusat perdagangan rempah yang menghubungkan Nusantara dan dunia. Berharganya nilai rempah saat itu melebihi harga nilai emas sehingga menjadi faktor pendorong terjadinya pelayaran oleh negara-negara Eropa ke Nusantara (Redaksi Jalur Rempah, 2021) sehingga terbentuknya jejak pelayaran yaitu Jalur Rempah.

Sejarah Jalur Rempah merupakan sejarah yang panjang karena pelayaran bangsa Eropa dulunya hanya bergantung pada arah mata angin sehingga membutuhkan ratusan tahun untuk menemukan Nusantara. Berbagai pelayaran dilakukan untuk mencari kepulauan rempah, salah satu jalur yang berhasil yaitu dimulai pada abad-16 pelayaran Portugis dipimpin oleh Alfonso de Albuquerque menyerang Malaka untuk mencari rempah tetapi belum menemukan Maluku hingga akhirnya pada abad ke-16 pelayaran Spanyol yang dimulai oleh Ferdinand Magellan membuahkan hasil dengan menemukan Maluku melalui membuktikan teori bumi bulat dengan melewati selatan benua Amerika dan melintasi Samudra menuju Nusantara. Pelayaran ini yang akhirnya membentuk sejarah peradaban di Nusantara dengan berbagai pertukaran budaya.

Kemendikbud (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi) telah membuat program “Jalur Rempah” dengan misi untuk meningkatkan kesadaran masyarakat untuk melestarikan mengembangkan dan memanfaatkan warisan budaya Jalur Rempah. Saat ini, Indonesia sedang berupaya mengusulkan Jalur Rempah sebagai warisan dunia ke UNESCO (*United Nations Educational, Scientific and Cultural*

Organization). Untuk menuju ke *UNESCO*, pemahaman dan apresiasi masyarakat mengenai Jalur Rempah perlu ditingkatkan karena seperti yang dikatakan oleh Analisis Kebijakan Ahli Utama Kemendikbud, Totok Suprayitno dalam wawancaranya mengatakan bahwa “pengetahuan masyarakat akan jalur rempah masih sangat minim” (Larasati, 2020).

Padahal Jalur Rempah merupakan warisan sejarah yang sangat penting sejarah yang harus dijaga dan dilestarikan karena sebagai suatu identitas budaya dan literasi sejarah. Selain itu, seperti yang dikatakan oleh Nurdiyansah Dalidjo penulis buku “Rumah di Tanah Rempah” dalam wawancaranya bahwa pentingnya memaknai sejarah sebagai pembelajaran agar tidak mengulang kesalahan seperti di masa lalu.

Kemendikbud sedang berupaya untuk meningkatkan pemahaman akan jalur rempah salah satunya dengan penguatan pembelajaran sejarah Jalur Rempah di sekolah. Materi sejarah jalur rempah di Indonesia terbilang cukup panjang dan sudah menjadi rahasia umum bahwa pelajar di Indonesia tidak menyukai pelajaran sejarah karena cenderung menghafal sehingga muncul stigma yang melekat bahwa pelajaran sejarah merupakan pelajaran yang membosankan. “Jadi sejarah yang ada sekarang ini tidak menjadi pelajaran favorit bagi anak-anak tidak menganggap sejarah itu tidak penting. Kalau seperti itu dan dihapuskan, habis sudah budaya citra diri bangsa Indonesia itu bukan menjadi hal penting lagi. Bahkan anak-anak sudah lupa” ujar Ubaid Matraji, Koordinator Nasional Jaringan Pemantau Pendidikan Indonesia dalam wawancara dengan JawaPos (Dinarsa Kurniawan, 2020).

Meningkatkan edukasi sejarah jalur rempah penting bagi pelajar remaja khususnya remaja pertengahan yaitu usia 14-17 tahun dimana pada fase ini remaja berfokus pada pencarian jati diri, pemikiran semakin logis, abstrak dan idealistis (Diananda, 2019). Jika identitas budaya Indonesia yakni sejarah jalur rempah tidak dikuatkan maka remaja tidak lagi menganggap penting sebuah sejarah. Ketika generasi muda mulai tidak tertarik dan lupa akan kebudayaan mereka, maka ini akan menjadi sebuah ancaman bagi negara itu sendiri (Peilouw, 2022).

Dalam mengatasi permasalahan ini diperlukan solusi untuk memberikan pemahaman akan sejarah jalur rempah sebagai literasi sejarah serta mengemas sejarah menjadi cerita yang lebih menarik dalam membantu pembelajaran. “Pelajaran sejarah itu akan mati ketika hanya bercerita masa lalu, tapi dia akan menjadi hidup ketika dikontekstualisasikan hari ini dan apa yang bisa kita teladani dengan masa lalu” (Dinarsa Kurniawan, 2020). Sehingga diperlukan media yang dapat menarik minat belajar

Pada fase remaja pertengahan ini menurut penelitian dari merupakan fase dimana remaja cenderung melakukan aktivitas *game online*. (Mais dkk., 2020). Game sendiri merupakan sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan dan menghasilkan hasil yang terukur (Tekinbas & Zimmerman, 2003). Game dapat membantu seseorang untuk mempelajari sesuatu dengan pengalaman yang menyenangkan (Wulandari dkk., 2017) karena game memiliki visual yang menarik, tantangan untuk mencapai tujuan tertentu serta dapat diinteraksi sehingga cocok sebagai media edukasi bagi pelajar.

Game memiliki berbagai jenis game salah satunya adalah *adventure game*. *Adventure game* merupakan permainan yang menampilkan lingkungan tiruan dimana pemain harus berinteraksi untuk memecahkan masalah pada permainan tersebut (Dillon, 2005). Pada permainan ini berfokus pada petualangan, narasi cerita dan menyelesaikan teka-teki. Menurut kuisisioner yang telah dilakukan, media *game* digital berbasis *smartphone* menjadi media yang mudah digunakan karena rata-rata pelajar menggunakan *smarthphone* sebagai alat pembelajaran.

Rancangan *adventure game* tentang sejarah jalur rempah dapat menarik minat pelajar remaja karena selain sebagai sarana hiburan juga dapat sebagai media edukasi dan tentunya mudah untuk digunakan. Oleh karena itu, diperlukan ilmu Desain Komunikasi Visual dalam perancangan game. Perancangan *game* ini menampilkan visualisasi dari tokoh, objek serta latar sejarah yang menarik, dialog cerita yang dikemas dengan bahasa yang mudah dipahami serta *layout* desain yang nyaman digunakan.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *adventure game* yang tepat dalam memperkenalkan jalur rempah sebagai edukasi sejarah untuk menarik minat pelajar remaja?

C. Tujuan Perancangan

1. Memudahkan pelajar untuk memahami sejarah jalur rempah dalam wujud permainan dan ilustrasi
2. Mengalihwahanakan teks sejarah menjadi bentuk visual sebagai upaya menggambarkan masa lampau secara ilustratif

D. Batasan Perancangan

1. Latar waktu sejarah jalur rempah yang digunakan pada perancangan ini yaitu dimulai pada tahun 1511 ketika Portugis mencari rempah-rempah ke Nusantara hingga tahun 1522 ketika Spanyol berhasil kembali membawa rempah-rempah dari Nusantara
2. Perancangan media utama prototipe *adventure game*
3. Perancangan media pendukung dari konsep *adventure game* digital berupa *merchandise* yaitu: notebook, tumbler, gantungan kunci, enamel pin, dan stiker
4. Perancangan ini ditujukan bagi para remaja usia 14-17 tahun

E. Manfaat Perancangan

1. Manfaat teoritis

Perancangan ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ide khususnya dalam bidang ilmu desain dalam merancangan media tentang edukasi sejarah jalur rempah

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Mahasiswa

Mahasiswa bisa mengaplikasikan ilmu yang dipelajari dalam dunia desain untuk merancang sebuah karya yang bermanfaat

b. Bagi Masyarakat

Perancangan ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi masyarakat akan pentingnya sejarah Indonesia dalam perdagangan rempah-rempah bagi generasi penerus bangsa

c. Bagi Institusi

Perancangan media yang di buat diharapkan menjadi pemacu untuk perkembangan media edukasi sejarah yang menarik minat pelajar

d. Bagi Desain Komunikasi Visual

Diharapkan dapat menjadi masukan yang berhubungan dengan perancangan media dan menjadi referensi bagi perancang yang akan datang.

e. Bagi Target Audience

Perancangan ini diharapkan dapat menarik minat dan membantu remaja mempelajari tentang sejarah jalur rempah

F. Definisi Operasional

1. Game

Merupakan bahasa dari bahasa inggris yang berarti “permainan”. *Game* dirancang oleh suatu sistem dimana pemain harus melalui berbagai tantangan dengan peraturan yang berlaku untuk mendapatkan tujuan tertentu. Orang-orang biasanya bermain *Game* untuk hiburan dan kesenangan namun semakin berkembang, *game* mulai digunakan sebagai media pembelajaran

2. *Adventure game*

Pada game ini pemain berperan menjadi tokoh di dalamnya dan berfokus pada eksplorasi serta memecahkan teka-teki untuk melanjutkan cerita. Selain itu, pemain dapat berinteraksi dengan alur ceritanya sesuai dengan jawaban yang pemain pilih

3. *Game* Edukasi

Game identik dengan kegiatan yang menyenangkan sehingga dengan memanfaatkan media tersebut *game* dapat digunakan untuk membantu metode pembelajaran sejarah sehingga pelajar lebih termotivasi

4. Jalur Rempah

Merupakan jalur pelayaran yang ditempuh oleh bangsa Eropa dalam mencari rempah-rempah pada pertengahan abad ke-15 dan pertengahan abad ke-16 yang merupakan abad penjelajahan atau disebut sebagai “*Age of Discovery*”. Jalur pelayaran pada abad tersebut sangat banyak sehingga jalur yang digunakan dalam perancangan game ini adalah jalur

pelayaran Ferdinand Magellan dalam mencari Kepulauan Rempah pada tahun 1511 hingga 1522

5. Pelajar Remaja

Pelajar remaja pertengahan usia 14-17 tahun menjadi target perancangan ini karena merupakan usia dimana mereka berfokus pada pencarian jati diri

G. Metode Perancangan

1. Observasi Data

a. Data Verbal

1) Data Primer

Data primer yang dibutuhkan untuk perancangan *game* ini yaitu sejarah jalur rempah yang diperoleh dari buku karya Jack Turner berjudul “Sejarah Rempah” serta tinjauan mengenai sejarah dan tokoh yang terlibat

2) Data sekunder

Data sekunder yang dibutuhkan adalah pandangan dari seorang yang paham akan sejarah rempah terhadap perancangan *game* tentang sejarah jalur rempah melalui wawancara

b. Data Visual

1) Data Primer

Data yang dibutuhkan berupa referensi visual tokoh sejarah, rempah-rempah, kapal pelayaran, serta latar tempat pada saat abad ke 16 yang diperoleh melalui internet

2) Data Sekunder

Data sekunder yang dibutuhkan berupa referensi visual *game* yang memiliki jenis dan *genre* yang serupa melalui kanal Youtube dan Steam

2. Metode Pengumpulan Data

a. Wawancara

Merupakan pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan ke penulis buku Nurdiyansah Daildjo dengan judul “Rumah di Tanah Rempah” untuk mendapatkan informasi mengenai sudut pandang dari

masyarakat Indonesia akan sejarah rempah. Proses wawancara dilakukan secara daring (*online*)

b. Kuesioner

Melakukan kuesioner kepada pelajar untuk mengetahui tingkat ketertarikan pelajar dan pemahaman tentang sejarah jalur rempah serta gaya visual yang menarik perhatian remaja

c. Studi pustaka

Merupakan pengumpulan sumber yang dapat artikel atau literatur yang memuat informasi berkaitan dengan sejarah jalur rempah sebagai pedoman dalam perancangan

3. Perancangan Media

a. Storyline & *Flowchart* cerita

Merancang jalan cerita dan tiap akhir cerita

b. Merancang Sketsa

1) *Storyboard*

2) *Heads-Up Display*

3) *User Interface*

4) Karakter

5) Latar *background*

c. Pewarnaan

1) Karakter

2) Latar *background*

3) *User Interface*

d. Layout

Menyusun tata letak aset karakter, tipografi, *user interface*

e. Prototipe

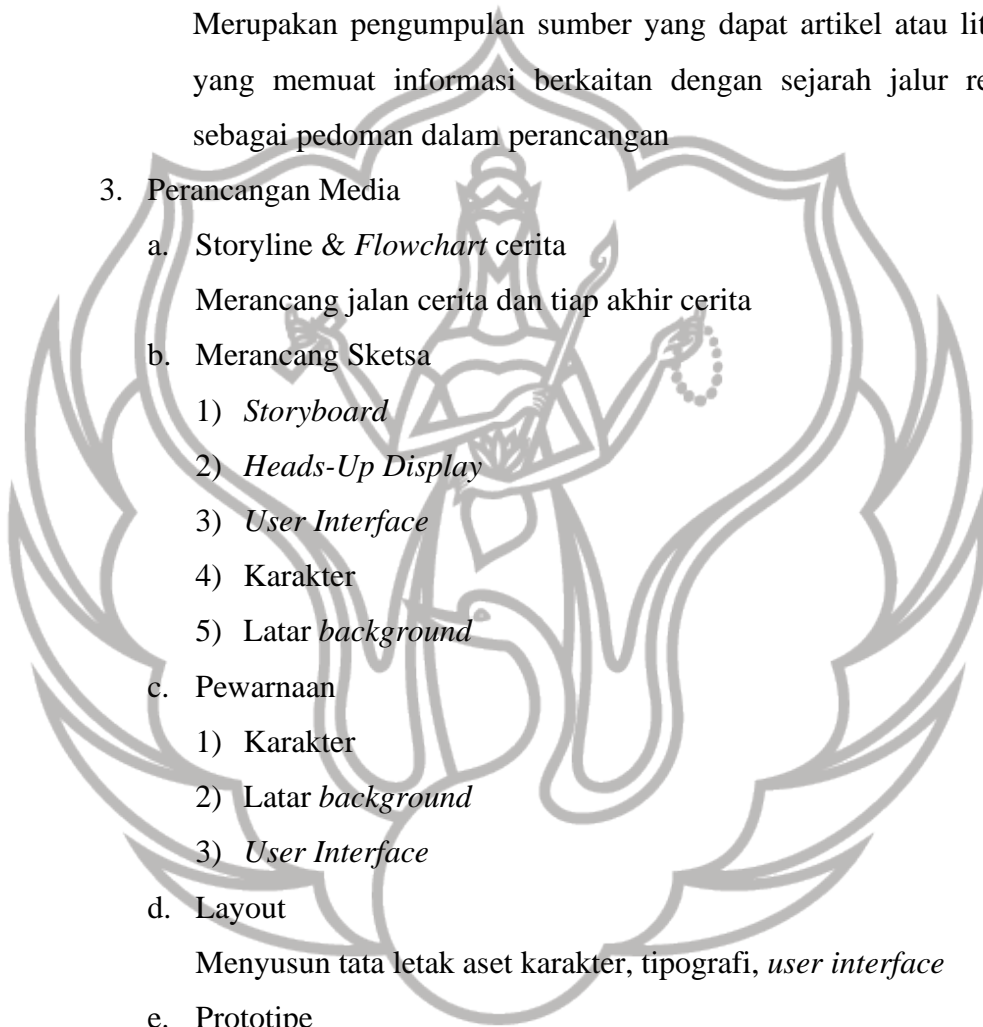
Menambahkan fitur interaksi pada setiap aset dan *frame board*

f. Prototype Testing

Melakukan percobaan pada hasil prototipe oleh perancang untuk mengecek jika ada kesalahan dalam alur prototipe

4. Uji dan Evaluasi

a. Uji Publik



Memberikan prototipe kepada *target audience* untuk mencoba memainkan *game*

b. *Feedback*

Mendapatkan tanggapan berupa saran dan kritik dari *target audience* setelah memainkan prototipe *game*

c. Identifikasi

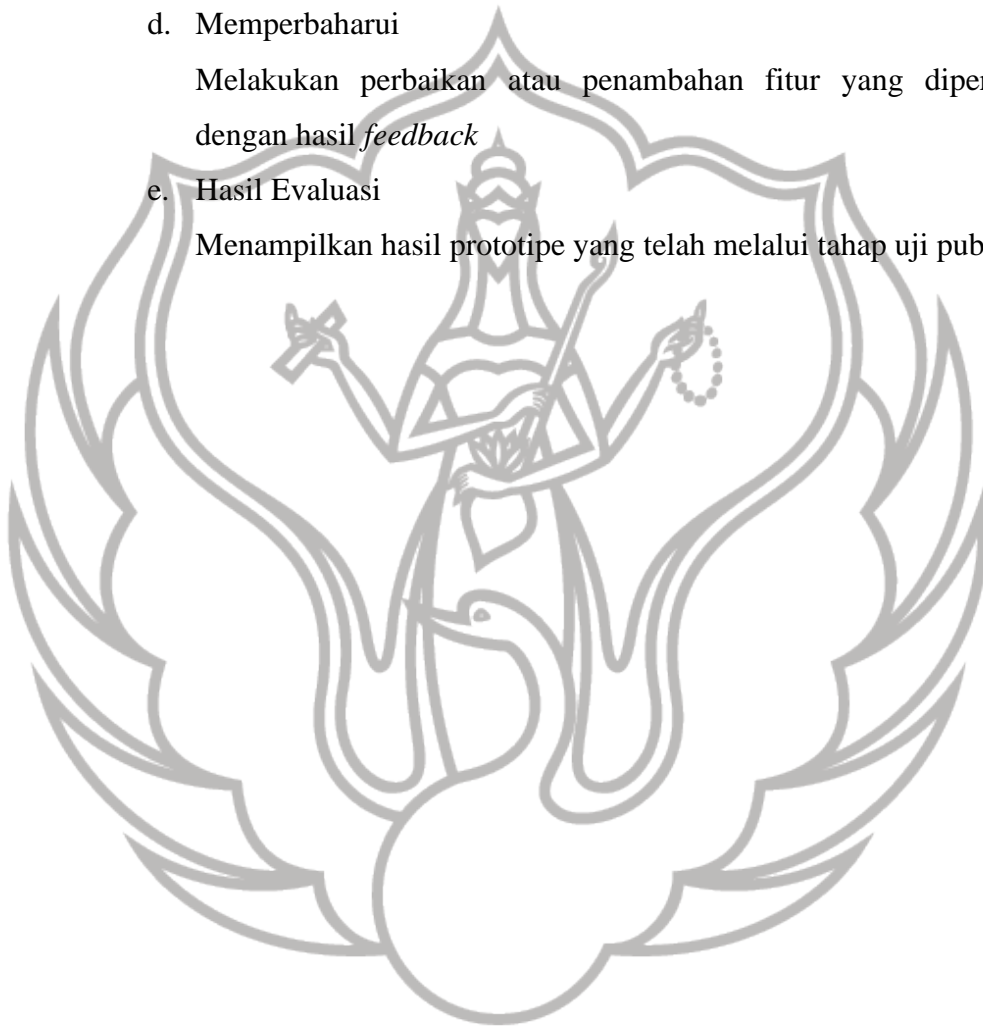
Mengidentifikasi antara *feedback* dengan prototipe *game*

d. Memperbaharui

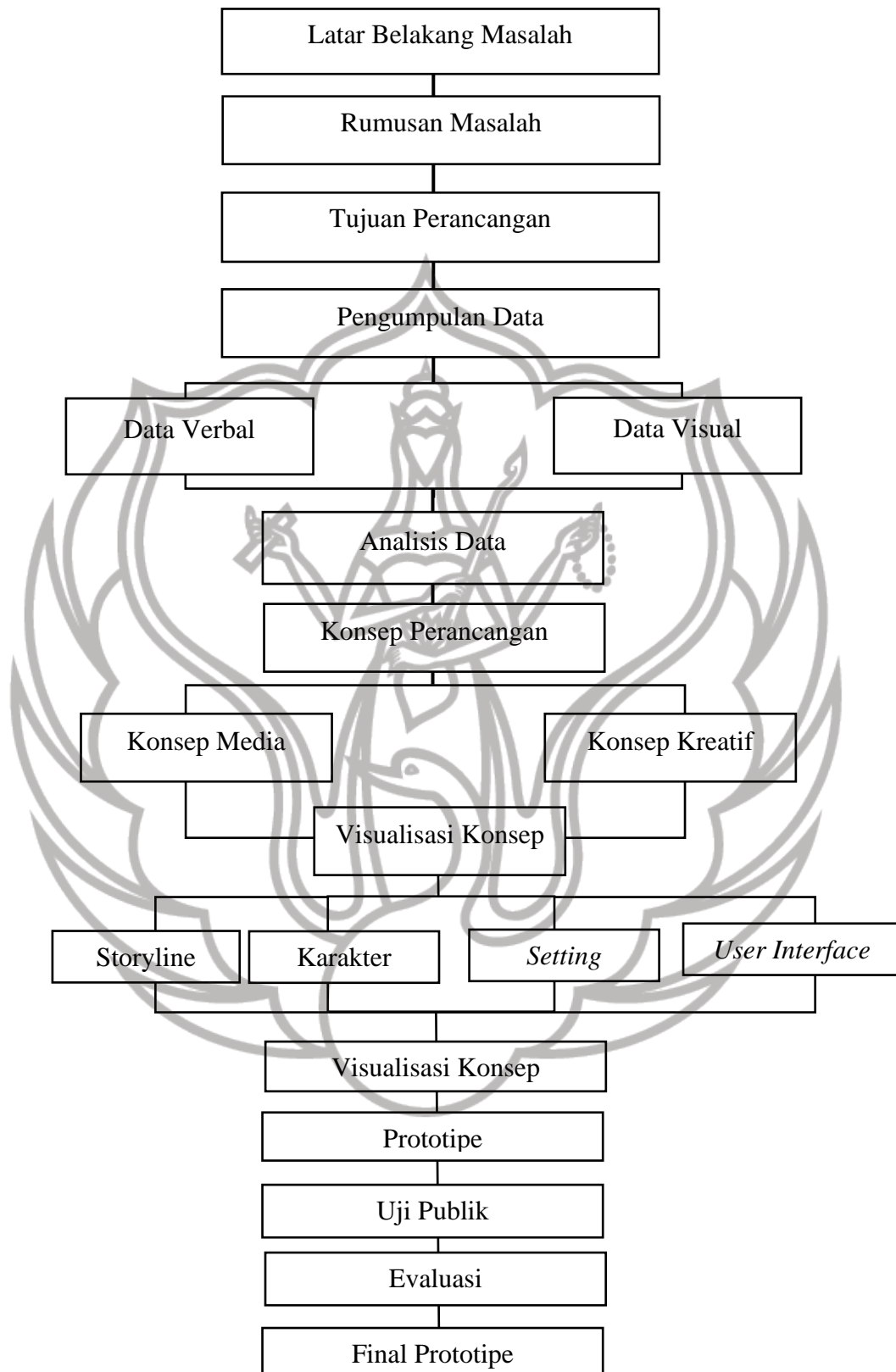
Melakukan perbaikan atau penambahan fitur yang diperlukan dengan hasil *feedback*

e. Hasil Evaluasi

Menampilkan hasil prototipe yang telah melalui tahap uji publik



H. Skematika Perancangan



Skema 1. 1 Skematika Perancangan