

PERANCANGAN CARD GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN FOTOGRAFI DASAR UNTUK REMAJA USIA 13-18 TAHUN (PERFECT SHOT)

Mohamad Haikal Pandu Bagasmara¹, Aditya Januarsa²
Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Arsitektur dan Desain Institut Teknologi
Nasional Bandung

E-mail: mohamad.haikal@mhs.itenas.ac.id adityajanuarsa@itenas.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan alat bantu pendidikan dasar fotografi berupa permainan edukatif card game yang interaktif dan menarik. Latar belakang penelitian ini adalah meningkatnya minat dan bakat dalam mempelajari teknik fotografi yang baik namun menghadapi tantangan dalam mempertahankan kualitas dan antusiasme belajar serta mengatasi sikap pasif pada proses pembelajaran fotografi. Tujuan jangka pendek penelitian ini adalah mengubah persepsi, meningkatkan keterlibatan, dan memperkuat pemahaman dasar fotografi, sedangkan tujuan jangka panjangnya adalah membentuk minat yang berkelanjutan, menghasilkan fotografer muda berkualitas, dan meningkatkan literasi visual remaja. Penelitian ini akan menggunakan metode penelitian terapan dengan fokus pada pengembangan dan evaluasi permainan card game sebagai alat bantu pembelajaran fotografi. Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan minat belajar, keterlibatan aktif, dan pemahaman konsep dasar fotografi.

Kata Kunci: Permainan Edukatif, Card Game, Fotografi, Minat Belajar, Keterlibatan Aktif

Abstract

This study aims to develop an educational tool for basic photography education in the form of an interactive and engaging card game. The background of this research is the increasing interest and talent in learning good photography techniques but facing challenges in maintaining learning quality and enthusiasm, as well as overcoming a passive attitude in the photography learning process. The short-term goals of this study are to change perceptions, increase engagement, and strengthen the basic understanding of photography, while the long-term goals are to foster sustained interest, produce quality young photographers, and improve visual literacy among adolescents. This research will use an applied research method with a focus on the development and evaluation of a card game as a photography learning tool. It is expected that the results of this research will contribute positively to increasing learning interest, active engagement, and understanding of basic photography concepts.

Keywords: Educational Game, Card Game, Photography, Learning Interest, Active Engagement

1. Pendahuluan

Seiring perkembangan zaman dan teknologi dan industri yang memfasilitasi akses ke dunia fotografi, minat dalam mempelajari teknik fotografi yang baik mengalami peningkatan. Salah satu pemicunya adalah berkembangnya industri kreatif yang membawa lebih banyak perhatian terhadap content creator sebagai pekerjaan. Dengan platform content creator terbesar saat ini seperti TikTok yang memfokuskan pada konten yang berbasis visual, kemampuan dalam fotografi menjadi sesuatu yang berharga untuk dipelajari untuk dijadikan salah satu pondasi awal dalam berkecimpung ke dalam industri tersebut, serta menjadi bekal dalam menyusun dan menyajikan visual yang berkualitas pada konten yang diunggah.

Namun, karena pembelajaran fotografi yang membutuhkan pengetahuan teknis, dan mahalnnya sarana yang diperlukan untuk menunjang proses belajar, pembelajaran fotografi menghadapi tantangan dalam

penyampaian materi secara efektif (Made Widnyana, Made, Sunarya, & Wirawan, 2015). Ini pun berdampak pada antusiasme pelajar dalam mempelajari fotografi, serta mengakibatkan sikap pasif pada pelajar, padahal fotografi dalam praktiknya harus dilakukan secara berkelanjutan untuk mengasah dan menguasai kemampuan fotografi, ini tidak akan tercapai jika individu yang mempelajari fotografi bersifat pasif dan kurang eksploratif.

Setelah dilakukan studi literatur terhadap topik terkait, ditemukan bahwa kesulitan dalam penyampaian materi pembelajaran fotografi dasar dipicu oleh kurang efektifnya penggunaan media pembelajaran konvensional dalam pembelajaran fotografi (Deli, Astuti, & Salam, 2023). Dibutuhkan media pembelajaran yang dapat berinteraksi dengan baik dengan pelajar untuk mempelajari teknis dasar dalam fotografi, ketika media ini berinteraksi dengan respons pelajar, maka proses pembelajaran menjadi interaktif (Arsyad, 2014) dan membuat terminologi dan penggunaan teknis dasar fotografi menjadi lebih mudah dipahami oleh pelajar dan lebih menyenangkan, agar antusiasme pelajar terjaga dan menjadi tertarik untuk lebih aktif dalam mendalami fotografi.

Dalam rancangan ini diusulkan media pembelajaran baru untuk mempelajari teknis dasar fotografi, dengan pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan dalam bentuk educational game. Untuk meningkatkan minat dalam mempelajari fotografi sebagai salah satu modal pengetahuan memasuki industri kreatif.

2. Metode/Proses Kreatif

Pengumpulan data untuk penelitian ini dilakukan melalui studi literatur, yaitu metode penelitian yang dilakukan dengan mengumpulkan dan menganalisis literatur yang relevan dengan topik penelitian (Suryana, 2010). Studi literatur dilakukan terhadap topik yang terkait dengan pembelajaran fotografi dasar, kesulitan dalam pembelajaran fotografi dasar, penjelasan dan dampak dari media pembelajaran secara umum, serta dampak media pembelajaran yang konvensional dalam pembelajaran fotografi dasar.

2.1 Batas Perancangan

Berdasarkan studi literatur dan analisis data yang dilakukan, ditemukan bahwa materi *exposure* merupakan teknik dasar fotografi dengan tingkat ketidakpahaman yang paling tinggi (Agustinus Subhyakta, 2016.). Oleh karena itu, riset ini akan terfokus pada pengembangan media pembelajaran interaktif berupa educational game yang membahas tentang teknis dasar fotografi Exposure, atau Segitiga Exposure. Segitiga exposure adalah istilah yang menjelaskan tiga elemen dasar dalam exposure fotografi, di dalamnya terdiri dari ISO yang berfungsi untuk mengatur kepekaan sensor kamera digital terhadap cahaya, shutter speed yang mengatur durasi kecepatan waktu diafragma terbuka dan menerima cahaya masuk ke sensor, dan diafragma yang mengatur besaran cahaya yang masuk ke dalam lensa kamera (Syahputra, Sani, Habib, Ibrahim, & Rudiansyah, 2023).

2.2 Model Komunikasi Think Feel Do

Pada model komunikasi *Think Feel Do* terdapat tiga fase, yaitu fase *think* yang menjelaskan apa yang target audiens pikirkan terhadap rancangan ini, lalu fase *feel* yang menjelaskan respons emosional apa yang diharapkan dari target audiens terhadap rancangan ini, lalu fase *do* yaitu aksi yang diharapkan untuk dilakukan oleh target audiens dibawah pengaruh dari rancangan ini.

Untuk rancangan ini, di fase *think* diharapkan bahwa [1] Audiens dapat memahami pentingnya menguasai teknik fotografi dasar sebagai ilmu yang dapat berguna di industri kreatif yang terus berkembang, [2] Mengetahui bahwa media pembelajaran dalam bentuk educational game bisa menjadi alternatif yang lebih interaktif dan menyenangkan untuk mempelajari dasar-dasar fotografi. Pada fase *feel* diharapkan bahwa [1] Audiens dapat merasa antusias untuk mencoba materi pembelajaran yang baru [2] Merasa lebih termotivasi untuk mempelajari teknik dasar fotografi berkat metode pembelajaran yang lebih menarik. Dan terakhir, pada fase *do* diharapkan rancangan ini dapat mempengaruhi audiens agar [1] Mau secara aktif berpartisipasi dalam metode pembelajaran ini, dan [2] Mulai menerapkan pengetahuan yang didapat dari rancangan ini dalam praktik fotografi sehari-hari.

2.3 Prototyping

Metode prototyping yang digunakan pada rancangan ini dimulai dengan pra-produksi untuk merancang struktur permainan yang berisi elemen formal yang dibutuhkan seperti jumlah pemain, tujuan permainan, mekanisme dasar, dan aturan permainan. Selanjutnya dilakukan testing pribadi terlebih dahulu untuk mengecek apakah hasil dari rancangan sesuai dengan perencanaan. Setelah itu, eksplorasi mekanisme permainan lebih lanjut dilakukan dengan melalui tahap paper prototyping yang berguna untuk menguji mekanisme dan efektivitas permainan dan menerima masukan langsung dari target (Januarsa & Biya, 2021). Setelah mendapatkan masukan dari target, dilakukan finalisasi berdasarkan masukan yang didapatkan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Konsep Kreatif

Konsep kreatif pada perancangan ini menggunakan pendekatan berupa majas perumpamaan, dan realism baik untuk visual maupun konsep dasarnya. Dimana perumpamaannya adalah pemain akan bermain sebagai sebuah karakter fotografer dengan kemampuan dan peralatan masing-masing, yang dihadapkan dengan permasalahan yang nyata, ditunjukkan dengan foto asli yang diambil dengan teknik fotografi, serta penggunaan istilah-istilah terminologi fotografi yang sebenarnya. Permainan ini dapat dimainkan oleh dua (2) sampai enam (6) orang dengan rata-rata durasi permainan selama 20 menit, dengan pola interaksi *PvP (Players vs Players)*. Tujuan utama dari permainan ini adalah untuk menyelesaikan masalah dalam fotografi sebanyak. Pemain akan diminta untuk menyesuaikan nilai segitiga exposure pada foto, serta juga ada tantangan tambahan yang harus dipenuhi. Ini dapat dilakukan dengan kartu setting dan kartu challenge. Pemain yang berhasil memperbaiki settingan foto dengan tepat dan menyelesaikan semua tantangan, maka ia akan meraih point. Ada juga sistem special action yang dapat dilakukan dengan kartu khusus untuk menambahkan unsur tantangan, kompetisi, dan melatih naluri mengambil pilihan.

3.2 Alur Permainan

Pada awal permainan pemain memilih karakter, dan kartu dibagikan secara acak kepada masing-masing pemain. Satu (1) kartu Subject Photo dikeluarkan sebagai foto pertama yang harus diperbaiki oleh pemain. Permainan berlangsung dengan melakukan perbaikan terhadap subject photo dengan kartu masing-masing secara bergiliran. Pemain yang berhasil menyelesaikan semua masalah pada kartu subject akan menyimpan kartu subject pada mat sebagai point. Sebagai penentu pemenang dari permainan ini, pemain dengan subject foto terbanyak yang terselesaikan di akhir permainan adalah yang dinyatakan sebagai pemenang. Jika belum ada pemenang, diadakan tiebreaker dimana kartu subject photo akan diacak ulang dan permainan dimainkan lagi. Total poin pemain dari permainan sebelumnya tetap disimpan.

3.3 Layout Permainan



Gambar 1. Layout Permainan

Sumber : Dokumen Pribadi

3.4 Tone and Manner

Tone and manner yang digunakan untuk perancangan ini adalah Minimalist & Playful, dimana visual didesain secara minim distraksi, namun tetap dibuat terasa playful dengan unsur lengkungan dan warna yang cerah agar tetap terasa menyenangkan.

3.5 Skema Warna

Setiap warna mampu menghadirkan makna atau respons psikologis yang mampu ditimbulkan (Wahyuningsih, n.d.). Pemilihan warna hijau memberikan kesan alami dan sinyal positif, warna kuning menambahkan keceriaan dan energi, warna biru memberikan ketenangan dan stabilitas, sedangkan warna ungu memberikan sentuhan kreatif dan eksklusif.



Gambar 2. Skema warna dan contoh penggunaannya

Sumber : Dokumen Pribadi

3.6 Tipografi

Penggunaan Nunito dan Helvetica memberikan kesan modern dan bersih namun tidak meninggalkan unsur fun dan cheerful, dengan karakter yang mudah dibaca. Penggunaan typeface ini juga didasarkan atas familiaritas, karena Helvetica adalah salah satu font yang sangat dikenal dan digunakan secara luas di berbagai media. Selain itu, pemilihan kombinasi typeface ini juga mengedepankan readability yang baik, yaitu penggunaan huruf dengan memperhatikan hubungannya dengan huruf yang lain sehingga terlihat jelas. (Yunita Wijaya, n.d.)

Main header Nunito Black ABC abc 1234567890,.-=+_/,:;"	Subheader Helvetica Neue Medium ABC abc 1234567890,.-=+_/,:;"
Body Helvetica Neue Regular ABC abc 1234567890,.-=+_/,:;"	Notes/highlight Helvetica Neue Bold Italic ABC abc 1234567890,.-=+_/,:;"

Gambar 3. Pemilihan Typeface

Sumber : Dokumen Pribadi

3.7 Rancangan Logo

Proses dari perancangan logo permainan ini mengandalkan teori psikologi gestalt, dimana psikologi gestalt menyatakan bahwa otak secara alami mengorganisir elemen-elemen menjadi suatu keseluruhan yang memiliki makna lebih besar daripada bagian-bagiannya (Jackson, 2008). Oleh karena itu dirancanglah logo yang menggabungkan masing-masing elemen dari permainan ini, serta elemen yang berhubungan dengan fotografi, untuk membuat sebuah visual yang menyerupai *framing* sebuah foto.



Formasi kartu-kartu setting membentuk segitiga menggambarkan *segitiga exposure* yang berkesinambungan dalam menentukan *exposure* dalam fotografi.

Pojok dari persegi sebagai **framing** dalam fotografi yang membingkai unsur lainnya menjadi sebuah foto. Dan titik di tengah untuk menggambarkan fokus subjek fotonya.

Bentuk bintang
penggambaran pancaran
cahaya dan juga
mengibaratkan lampu
flash dalam kamera.

Gambar 4. Penjelasan Logo

Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar 5. Konfigurasi Logo

Sumber : Dokumen Pribadi

3.8 *Proses Karya*

Pada tahap ini dilakukan eksplorasi terhadap layout dasar dari desain kartu dan komponen permainan lainnya, beserta pengayaan visual yang akan digunakan. Selain itu pada tahapan ini juga dilakukan paper prototyping dan testing mekanisme permainan langsung dengan target untuk menerima masukan yang kemudian digunakan pada desain final.



Gambar 6. Iterasi Prototype Karya

Sumber : Dokumen Pribadi

3.9 Rancangan Komponen Permainan

Dalam Perfect Shot terdapat tujuh (7) komponen permainan, yaitu kartu karakter, kartu subjek foto, kartu setting & challenge, kartu special action, playing mat, token skill point, serta selector untuk melacak posisi setting foto dan penyelesaian tantangan, terdapat enam (6) kartu karakter, enam (6) kartu foto, 54 kartu setting, 24 kartu challenge, 16 kartu special action, dan lima (5) token skill point untuk masing-masing pemain.. Kartu karakter adalah kartu yang menampilkan karakter yang dipilih oleh pemain, serta kemampuan khusus yang dimilikinya yang dapat dikeluarkan dengan menggunakan skill point, kartu subjek photo adalah kartu yang menampilkan foto yang akan diperbaiki oleh pemain.

Foto tersebut diperbaiki dengan kartu setting & challenge, dimana efek dari kartu ini akan berlaku kepada semua pemain dalam mengubah setting foto dan penyelesaian tantangan, setting foto dan penyelesaian tantangan ini dapat ditandai posisinya pada playing mat dengan menggunakan selector. Adapun juga kartu special action yang berfungsi untuk melakukan aksi khusus yang dapat memberikan pemain keuntungan dalam permainan ini.



Gambar 7. Komponen Permainan di Hasil Final
Sumber : Dokumen Pribadi

3.10 Rancangan Layout Kartu

Setiap kartu memiliki atribut informasi seperti nama kartu, deskripsi kemampuan kartu, berapa banyak poin yang dapat diubah oleh kartu, serta level kartu. Ada juga kartu khusus seperti kartu subjek foto yang menampilkan foto yang harus diperbaiki, deskripsi masalah apa yang terdapat pada foto tersebut, tantangan apa yang harus dilalui, dan juga angka setting segitiga exposure yang harus dipenuhi untuk memperbaiki foto tersebut. Lalu ada kartu karakter yang menampilkan deskripsi karakter tersebut, alat yang digunakan oleh karakter tersebut, serta kemampuan apa yang dimiliki oleh karakter tersebut.



Gambar 8. Penjelasan Layout Kartu
Sumber : Dokumen Pribadi

3.11 Rancangan Panduan Bermain

Panduan bermain berisikan pengenalan terhadap konsep segitiga exposure dalam fotografi, pengenalan permainan, cara bermain, aturan bermain, alur permainan, dan pengenalan komponen permainan.



Gambar 9. Lembar Panduan Bermain

Sumber : Dokumen Pribadi

4. Kesimpulan

Rancangan Card Game mengenai Pembelajaran Fotografi Dasar ini diharapkan bisa menjadi alternatif media pembelajaran yang lebih efektif dalam proses pembelajaran fotografi dasar, agar pembelajaran fotografi dasar dapat menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan lebih mudah dimengerti, serta mengembangkan minat remaja dalam mempelajari fotografi sebagai bekal pengetahuan di industri kreatif. Perancangan ini juga diharapkan bisa menjadi inspirasi bagi perancang komunikasi visual lainnya agar dapat dikembangkan ke wujud media maupun variasi yang lebih luas dan beragam.

5. Daftar Referensi

- Agustinus Subhyakta, T. (n.d.). *PEMBUATAN APLIKASI PEMBELAJARAN FOTOGRAFI DASAR*.
 Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*.
 Deli, A., Astuti, I., & Salam, U. (2023). DESAIN PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK PEMBELAJARAN FOTOGRAFI DASAR DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN. *Jurnal TIK Dalam Pendidikan*, 10(1).
 Jackson, I. (2008). *63 Gestalt-A Learning Theory for Graphic Design Education*.
 Januarsa, A., & Biya, M. I. (n.d.). *Rancangan Permainan Kartu Bertemakan Agrobisnis Distopia (INGRA)*.
 Made Widnyana, I., Made, I., Sunarya, G., & Wirawan, A. (2015). *PENGEMBANGAN APLIKASI AUGMENTED REALITY BOOK PENGENALAN KAMERA FOTO SEBAGAI PENUNJANG PEMBELAJARAN FOTOGRAFI STUDI KASUS KELAS XII-MULTIMEDIA SMK NEGERI 1 MAS UBUD* (Vol. 4).
 Prakatis Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Buku Ajar Perkuliahan Oleh, M., & Suryana, P. (2010). *METODOLOGI PENELITIAN*.
 Syahputra, A., Sani, A., Habib, H., Ibrahim, Q., & Rudiansyah, M. (2023). ANALISIS PEMOTRETAN FOTO MENGGUNAKAN TEKNIK SEGITIGA EXPOSURE PADA PRODUK MAKANAN KEMASAN. *Jurnal Bidang Penelitian Multimedia (JBPM)* (Vol. 1).
 Wahyuningsih, S. (n.d.). *SRI WAHYUNINGSIH DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*.

Yunita Wijaya, P. (n.d.). *TIPOGRAFI DALAM DESAIN KOMUNIKASI VISUAL* (Priscilia Yunita Wijaya) *TIPOGRAFI DALAM DESAIN KOMUNIKASI VISUAL Dosen Jurusan Desain Komunikasi Visual*. Retrieved from <http://puslit.petra.ac.id/journals/design/>