

ABSTRAK

“PERANCANGAN VISUAL ASSET UNTUK PERMAINAN KARTU KOSA KATA NOLJA”

Perancangan ini bertujuan untuk menjawab permasalahan brand Nolja terhadap proses pembuatan desain *game*. *Game* yang di maksud oleh penulis adalah “Permainan Kartu Kosakata Nolja”, merupakan permainan yang dirancang untuk membantu proses pembelajaran kosakata bahasa Korea agar lebih mudah dipahami, menyenangkan, dan interaktif yang sesuai untuk perempuan usia 15-25 tahun yang memiliki motivasi dan senang untuk belajar bahasa Korea serta menyukai permainan kartu, sehingga materi mudah tersampaikan dengan baik. Namun setelah mengadakan uji coba kepada *expert user*, *extreme user*, dan target market diketahui bahwa, permainan kartu kosakata Nolja memiliki masalah yang cukup fatal yaitu, dengan adanya ilustrasi pada *player card* dapat membuat pemain lebih melihat ilustrasi daripada huruf Hangul yang ada di dalam kartu sehingga permainan cepat selesai dan menjadi membosankan, diperlukan *tools* untuk menilai kemampuan bahasa dalam kartu, tulisan di dalam kartu tidak terlalu terbaca dan *stroke* pada ilustrasi yang terlihat tipis. Oleh karena itu, Nolja harus memperbaikinya dengan merancang *visual asset* untuk permainan kartu kosakata Nolja. *Visual asset* dapat dijabarkan sebagai tema *game*, ilustrasi, sistem permainan edukasi, penataan layout dan konten. Untuk mendukung perancangan tersebut penulis membutuhkan data sekunder dari studi literatur dengan sumber buku, jurnal, maupun artikel dari internet yang berhubungan dengan media pembelajaran visual, proses pembuatan permainan kartu, sistem permainan edukasi kartu, layout, dan visual permainan kartu. Selanjutnya, Nolja membutuhkan data primer berupa validasi data melalui wawancara dengan tiga *expert user*, tiga *extreme user*, dan melakukan penyebaran survei uji coba desain kepada seratus target market Nolja untuk menguji coba desain, konten edukasi, sistem permainan edukasi yang diterapkan pada permainan, beserta media promosi. Perancangan menghasilkan *visual asset* untuk permainan kartu kosakata Nolja dengan sistem permainan edukasi yang lebih kuat dan gaya desain yang sesuai dengan kemauan target market agar dapat diterima dengan baik oleh market.

Kata kunci: Bahasa korea, Media pembelajaran visual, *Flashcard*, Permainan kartu bergambar, *Visual asset*

ABSTRACT

“VISUAL ASSET DESIGN FOR NOLJA VOCABULARY CARD GAME”

This design aims to answer the problems of the Nolja brand in the game design making process. The game that the author means is "Nolja Vocabulary Card Game", a game designed to help the learning process of Korean vocabulary to make it easier to understand, fun, and interactive which is suitable for women aged 15-25 years who are motivated and happy to learn. Korean language and likes card games, so the material is easy to convey properly. However, after conducting trials with expert users, extreme users, and the target market, it is known that, the Nolja vocabulary card game has quite a fatal problem, namely, the existence of an illustration on the player card can make the player see the illustration more than the Hangeul letter on the card so that The game ends quickly and becomes boring, tools are needed to assess the language skills on the card, the writing on the card is not very legible and the strokes on the illustration look thin. Therefore, Nolja must improve it by designing a visual asset for the Nolja vocabulary card game. Visual assets can be described as game themes, illustrations, educational game systems, layout and content arrangements. To support this design, the authors need secondary data from literature studies with sources of books, journals, and articles from the internet related to visual learning media, the process of making card games, card educational game systems, layouts, and card game visuals. Furthermore, Nolja requires primary data in the form of data validation through interviews with three expert users, three extreme users, and distributing design trial surveys to one hundred target markets of Nolja to test designs, educational content, educational game systems applied to games, and the media. promotion. The design produces a visual asset for the Nolja vocabulary card game with a stronger educational game system and a design style that matches the target market's wishes so that it can be well received by the market.

Keywords: *Korean language, Visual learning media, Flashcards, Card games pictures, Visual asset*