

TUGAS AKHIR

**Game Platform 2D Android Bencana Banjir  
DKI Jakarta Untuk Anak Sekolah Dasar Usia  
10-12 Tahun**



Diajukan Guna Melengkapi Syarat  
Dalam Mencapai Gelar Sarjana Strata 1 (S1)

Oleh :

**HARDY NURVIAN TO**

NIM : 41910010069

Program Studi Desain Produk

Dosen Pembimbing:

Ir. Gatot Sugiarto, B. Sc

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK  
FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA**

**2014**

|                                                                                   |                                                                                                                                                                                                  |                                                                                     |
|-----------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <p style="text-align: center;"><b>LEMBAR PERNYATAAN</b><br/> <b>SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL</b><br/> <b>FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN</b><br/> <b>UNIVERSITAS MERCU BUANA</b></p> |  |
|-----------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|

### SURAT PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Hardy Nurvianto

Nomor Induk Mahasiswa : 41910010069

Program Studi : Desain Produk Grafis & Multimedia

Fakultas : Fakultas Teknik Perencanaan & Desain

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan kerja asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar kesarjanaan saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggungjawabkan sepenuhnya.

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

Jakarta, 4 Juli 2014



Hardy Nurvianto

|                                                                                   |                                                                                                                                                                                                  |                                                                                     |
|-----------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <p style="text-align: center;"><b>LEMBAR PENGESAHAN</b><br/> <b>SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL</b><br/> <b>FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN</b><br/> <b>UNIVERSITAS MERCU BUANA</b></p> |  |
|-----------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|

Semester: Genap

Tahun Akademik: 2013/2014

Tugas Akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata 1 (S1). Jurusan Desain Produk, Fakultas Teknik Perencanaan Dan Desain, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

**Judul Tugas Akhir** : “Game Platform 2D Android Bencana Banjir DKI Jakarta  
Untuk Anak Sekolah Dasar Usia 10-12 Tahun”

Disusun oleh:

**Nama** : Hardy Nurvianto

**NIM** : 41910010069

**Jurusan/Program Studi** : Desain Produk-Grafis & Multimedia

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana tanggal 24 Juni 2014.

**Pembimbing**



Ir. Gatot Sugiarto, B.Sc

Jakarta, 2 Juli 2014

Mengetahui,

**Koordinator TA**



**Zulfikar Sa'ban, S.Pd, M.Ds**

Mengetahui,

**Ketua Program Studi Desain Produk**



**Hardy Soedarwanto, ST, M.Ds**

## Daftar Isi

|                                         |     |
|-----------------------------------------|-----|
| Halaman Judul.....                      | i   |
| Halaman Pernyataan.....                 | ii  |
| Halaman Pengesahan.....                 | iii |
| Kata Pengantar.....                     | iv  |
| Abstrak.....                            | vii |
| Daftar Isi.....                         | ix  |
| Daftar Gambar.....                      | xii |
| Daftar Tabel.....                       | xiv |
| I Pendahuluan.....                      | 1   |
| A. Latar Belakang.....                  | 1   |
| B. State Of The Art.....                | 2   |
| C. Tujuan.....                          | 2   |
| D. Manfaat.....                         | 2   |
| E. Peluang & Tantangan Studi.....       | 3   |
| F. Relevansi dan Konsekuensi Studi..... | 4   |
| II Metodologi.....                      | 5   |
| A. Kerangka Berpikir.....               | 6   |

|                                                     |    |
|-----------------------------------------------------|----|
| B. Tema Desain Perancangan.....                     | 7  |
| C. Metode Pengumpulan Data.....                     | 7  |
| D. Strategi Desain.....                             | 8  |
| III Data Perancangan.....                           | 11 |
| A. Data & Teknis Objek Perancangan.....             | 11 |
| B. Rincian Data Perancangan.....                    | 19 |
| C. Objek Referensi & Inspirasi.....                 | 23 |
| IV Konsep Perancangan.....                          | 26 |
| A. Ide/Gagasan.....                                 | 26 |
| B. Sasaran Desain.....                              | 27 |
| C. Pendekatan Estetis Desain.....                   | 28 |
| D. Muatan Lokal Dalam Perancangan Karya Desain..... | 29 |
| V Ulasan Karya Perancangan.....                     | 30 |
| VI Pameran Karya Tugas Akhir.....                   | 41 |
| A. Tema Bersama.....                                | 41 |
| B. Waktu dan Tempat Pelaksanaan Tugas Akhir.....    | 42 |
| C. Layout Pameran.....                              | 43 |
| D. Media Publikasi Pameran.....                     | 43 |

|                                  |    |
|----------------------------------|----|
| E. Media Penunjang Pameran.....  | 44 |
| F. Foto Dokumentasi Pameran..... | 47 |
| Daftar Pustaka.....              | 48 |
| Lampiran.....                    | 49 |



## Daftar Gambar

### III Data Perancangan

|                                         |    |
|-----------------------------------------|----|
| 3.1 Diagram Warna.....                  | 19 |
| 3.2 Gameplay Mario Bros.....            | 23 |
| 3.3 Gameplay Limbo.....                 | 24 |
| 3.4 Gameplay Unbalanced Platformer..... | 24 |
| 3.5 Gameplay Car Work Shop.....         | 25 |

### V Ulasan Karya Perancangan

|                                  |    |
|----------------------------------|----|
| 5.1 Judul Game.....              | 30 |
| 5.2 Karakter Animasi.....        | 31 |
| 5.3 Palet Warna.....             | 31 |
| 5.4 Background Tittle Menu.....  | 32 |
| 5.5 Background Level Select..... | 33 |
| 5.6 Background Gameplay.....     | 33 |
| 5.7 Item.....                    | 38 |
| 5.8 Pengolah Suara.....          | 38 |

### VI Pameran Karya Tugas Akhir

|                              |    |
|------------------------------|----|
| 6.1 Poster Tema Bersama..... | 41 |
|------------------------------|----|

|                                    |    |
|------------------------------------|----|
| 6.2 Spanduk Tugas Akhir.....       | 41 |
| 6.3 X-Banner Tugas Akhir.....      | 41 |
| 6.4 Denah Lokasi Tugas Akhir.....  | 42 |
| 6.5 Layout Pameran.....            | 43 |
| 6.6 X-banner Kelompok.....         | 43 |
| 6.7 Stiker.....                    | 44 |
| 6.8 Pin.....                       | 45 |
| 6.9 Bagian Depan Kaos.....         | 45 |
| 6.10 Bagian Belakang Kaos.....     | 46 |
| 6.11 Foto dokumentasi pameran..... | 47 |

## Daftar Tabel

### II Metodologi

|                             |   |
|-----------------------------|---|
| 2.1 Alur Pembuatan.....     | 5 |
| 2.2 Kerangka berpikir.....  | 6 |
| 2.3 Proses Perancangan..... | 8 |

### III Data Perancangan

|                                                |    |
|------------------------------------------------|----|
| 3.1 Data Perancangan & Teknis Perancangan..... | 11 |
| 3.2 Hasil Kuesioner Warna.....                 | 20 |
| 3.3 Hasil Kuesioner Pemilihan Font.....        | 20 |
| 3.4 Hasil Kuesioner Kepemilikan Gadget.....    | 20 |
| 3.5 Hasil Kuesioner Bentuk Kesukaan.....       | 21 |
| 3.6 Hasil Kuesioner Keinginan.....             | 21 |
| 3.7 Hasil Kuesioner Banjir.....                | 22 |

### IV Konsep Perancangan

|                               |    |
|-------------------------------|----|
| 4.1 Flow Chart Pada Game..... | 28 |
|-------------------------------|----|

### V Ulasan Karya Perancangan

|                            |    |
|----------------------------|----|
| 5.1 Penjelasan Tombol..... | 34 |
| 5.2 Penjelasan GUI.....    | 35 |

|                                    |    |
|------------------------------------|----|
| 5.3 Palet Platform.....            | 36 |
| 5.4 Rincian Biaya Tugas Akhir..... | 39 |

