

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN GAME ANDROID BERTEMA INDONESIA
(OUR FLAG CHAPTER 3)

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat
dalam Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1)



oleh :

Sakti Maulana

NIM 41912010117

Jurusan Desain Produk

Dosen Pembimbing

Ir. Edy Muladi, M.Si

PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCUBUANA JAKARTA
2016

	LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA KOMPRESIF LOKAL FAKULTAS TEKNIK PERANCANGAN DAN DESAIN UNIVERSITAS MERCU BUANA	Q
-----------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sakti Maulana
Nomor Induk Mahasiswa : 41912010117
Jurusan/Program Studi : Desain Produk
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

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

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggung jawabkan sepenuhnya.

UNIVERSITAS
Jakarta, 23 Juli 2016

Yang memberikan pernyataan,

MERCU BUANA



Sakti Maulana

	LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	Q
-----------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------

Semester

Tahun akademik:

Tugas akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata 1 (S-1), Jurusan Desain Grafis dan Multimedia, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir

: Perancangan Game Android Bertema
Indonesia 2 Our Flag Chapter 3)

Disusun Oleh :

Nama

: Sakti Maulana

NIM

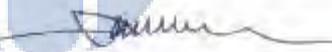
: 91912010119

Jurusan/Program Studi

: Desain Produk / Desain Grafis dan Multimedia

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal

Pembimbing,



Ir. Eddy Muladi, M.Si

UNIVERSITAS

Jakarta,

MERCU BUANA

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir

Mengetahui,

Ketua Program Studi Desain



Hady Soedarwanto, S1, M.Ds



Hady Soedarwanto, S1, M.Ds

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan yang Maha Esa atas anugerah dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya serta penyusunan tugas akhir yang berjudul “Android Game Design Themed Indonesia(Our Fag Chapter 3)” sebagai salah satu syarat dalam meraih gelar sarjana (S1) pada Program Studi Desain Produk, Universitas Mercu Buana Jakarta.

Dalam perjalanan menyelesaikan karya serta penyusunan tugas akhir ini penulis dibantu oleh banyak pihak. Berkat bantuan dan bimbingan mereka penulis dapat merealisasikan, menyusun, dan pada akhirnya dapat menyelesaikannya tepat pada waktunya.

Maka dari itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang kepada pihak-pihak yang telah membantu dan mendukung penulis dalam menyelesaikan karya serta penyusunan tugas akhir ini, terutama penulis ucapkan kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan hikmat, anugerah dan rahmat-Nya kepada penulis sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan maksimal, serta kepada Nabi besar Muhammad SAW.
2. Keluarga tercinta, terima kasih banyak atas segala perhatian, bimbingan dan dukungan yang membangun, sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
3. Ibu Zuliana/Ka Juliah, terima kasih banyak atas segala support dan membantu membiayai saya hingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
4. Bapak Ir. Edy Muladi, M.Si, selaku pembimbing yang telah memberikan banyak pengarahan serta ilmu tentang fashion dalam Tugas Akhir penulis.
5. Bapak Ir. Edi Muladi, M.Si, selaku Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

6. Bapak Hady Soedarwanto, ST, M.Ds, selaku Kepala Jurusan Desain Produk Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana dan Ketua Kordinator Tugas Akhir Program Studi Desain Produk.
7. Rekan-rekan FDSK, khususnya mahasiswa Jurusan Desain Produk angkatan 2012.
8. Sahabat - Sahabat tim “Our Flag” dalam Tugas Akhir ini, M Fahri, Didik Permadi, M Agit Kurniawan yang mampu bertanggung jawab atas segala pekerjaannya dan atas waktu kebersamaannya.
9. Staff Tata Usaha serta dosen-dosen Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.
10. Komunitas Just a Group yang selalu mensupport, memberi semangat dan memberi keceriaan kepada penulis.
11. Tim Water Orange yang selalu memberi tontonan menarik.
12. Komunitas Dota Cafe yang selalu memberikan masukan – masukan yang kreatif.
13. Sahabat penulis, Away Setiawan, Yody Setiawan, Lutfi Yudi K, Ilham Haditya, Dhimas Fiqry D.P, Muhammad Zubeir yang telah membantu dan mensupport penulis dalam Tugas Akhir ini.
14. Rekan-rekan FDSK, khususnya mahasiswa jurusan desain Produk angkatan 2012.
15. Pihak-pihak lain yang ikut berperan dan sangat membantu penulis selama proses Tugas Akhir berlangsung maupun dalam penyusunan laporannya.

Penulis sangat berharap bahwa laporan Tugas Akhir yang telah disusun ini dapat membantu para pembaca dan bermanfaat untuk pengembangan wawasan dan peningkatan ilmu pengetahuan bagi kita semua.

Jakarta, 22 Juli 2016

Sakti Maulana

DAFTAR ISI

COVER DALAM	i
LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
LEMBARAN PENGESAHAN	iii
ABSTRACT.....	iv
ABSTRACK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Perancangan.....	1
BAB II METODE PERANCANGAN	4
A. Originalitas	4
B. Kelompok Pengguna Produk	5
B.1. Target Pemain	5
C. Tujuan Dan Manfaat.....	5
C.1. Tujuan	6
C.2. Manfaat	6
C.2.1 Manfaat Bagi Penulis	6
C.2.2 Manfaat Bagi Pengguna	6
C.2.3 Manfaat Bagi Khalayak Luas	6
D. Relevansi Data dan Konsekuensi	6
D.1 Logika Dasar Perancangan	6
D.2 Teknologi Yang Dibutuhkan	7
D.3 Material Yang Digunakan	8

D.4 Skema Proses Kerja	9
BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	10
A. Kelompok Data Berkaitan Dengan Aspek Fungsi Produk Rancangan	10
B. Kelompok Data Berkaitan Dengan Aspek Estetika Produk Rancangan.....	12
C. Kelompok Data Berkaitan Dengan Aspek Teknik Produk Rancangan	13
D. Kelompok Data Berkaitan Dengan Aspek Ekonomi Produk Rancangan	15
BAB IV KONSEP PERANCANGAN	17
A. Tataran Lingkungan/Komunitas	17
A.1. Pengguna	17
A.2. Komunitas	17
A.3. Kontribusi.....	17
A.4. Usia Pakai Produk.....	18
B. Tataran Sistem	18
B.1. Cara Membuat	18
B.2. Cara Kerja Produk	34
B.3. Sistem Pemasaran	37
C. Tataran Produk.....	37
D. Tataran Elemen	40
D.1. Konsep Material.....	40
D.2. Konsep Visual	41
D.3. Konsep Proteksi.....	42
BAB V PAMERAN	43
A. Desain Final	43
B. Konsep Pameran	44
KEPUSTAKAAN.....	46
DAFTAR ISTILAH.....	47
LAMPIRAN	48

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Jenis Fungsi Pada Game	10
Tabel 2 Jenis Tampilan Pada Game.....	11
Tabel 3 Jenis Teknis Pada Game	13



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Game The Cathode Ray Tube Amusement Machine	1
Gambar 2 Game Space Impact.....	1
Gambar 3 Game Metal Slug 3	2
Gambar 4 Game <i>Inheritance Boundary of Existence</i>	4
Gambar 5 Skema Proses Kerja	8
Gambar 6 Slamet	17
Gambar 7 Cilik dan Gendut.....	17
Gambar 8 Slamet	18
Gambar 9 Matrik Karakter Utama	18
Gambar 10 Matrik Karakter Musuh.....	19
Gambar 11 Transformasi Visual Musuh	20
Gambar 12 Rumah 1.....	21
Gambar 13 Rumah 2.....	21
Gambar 14 Rumah 3.....	21
Gambar 15 Rumah 4.....	22
Gambar 16 Pohon.....	22
Gambar 17 Tiang Listrik.....	23
Gambar 18 Tong.....	23
Gambar 19 Mangkok Ayam Jago	24
Gambar 20 Sak Semen	24
Gambar 21 Tangga dan Sepeda	24
Gambar 22 Truk	25
Gambar 23 Api	25
Gambar 24 Ledakan	25
Gambar 25 Tekstur Rumah 1	26
Gambar 26 Tekstur Rumah 2	26

Gambar 27 Tekstur Rumah 3	26
Gambar 28 Tekstur Rumah 4	27
Gambar 29 Tekstur Tong.....	27
Gambar 30 Tekstur Truk	27
Gambar 31 Tekstur Sak Semen	28
Gambar 32 Uploading Model.....	28
Gambar 33 Mengatur Rigging	29
Gambar 34 Memilih Animasi	29
Gambar 35 <i>Input Bank Data</i> ke Software Pengolah Game	30
Gambar 36 Scripting	30
Gambar 37 <i>Exporting</i> atau <i>Build</i> ke Apk	31
Gambar 38 Link Download di Fanspage.....	31
Gambar 39 Meng-Install Game.....	32
Gambar 40 Menu Start	32
Gambar 41 Panduan UI.....	33
Gambar 42 Tampilan Fanspage	34
Gambar 43 Tampilan Game Level 1	34
Gambar 44 Tampilan Game Level 2.....	35
Gambar 45 Tampilan Game Level 3.....	35
Gambar 46 Tampilan Slamet Terkena Ledakan	36
Gambar 47 Tampilan Slamet Terkena Tembakan	36
Gambar 48 Tampilan Slamet Terkena Truk Terbakar	36
Gambar 49 Tampilan Loading Game	36
Gambar 50 Icon APK.....	37
Gambar 51 Tampilan Keseluruhan Level 1	38
Gambar 52 Tampilan Keseluruhan Level 2	38
Gambar 53 Tampilan Keseluruhan Level 3	39

Gambar 54 Desain Final	41
Gambar 55 Desain Pameran	42

