

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN GAME INTERAKTIF ANAK DENGAN
MENGUNAKAN KARAKTER CERITA RAKYAT INDONESIA**

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



42316010099


UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Dosen Pembimbing :

Dr. Ariani Kusumo Wardhani, M.Ds, Cs

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA 2020**

LEMBAR PERNYATAAN

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

Semester : 8

Tahun Akademik : 2019/2020

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rahmawati Ari Ningrum

Nomor Induk Mahasiswa : 42316010099

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Judul Tugas Akhir : Perancangan Game Interaktif
Anak Dengan Menggunakan
Karakter Cerita Rakyat
Indonesia.

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini menyatakan 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.

Jakarta, 14 - 01 - 2020

Yang memberikan pernyataan,


(Rahmawati Ari Ningrum)

LEMBAR PENGESAHAN

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

Semester: 8

Tahun Akademik: 2019/2020

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

Judul Tugas Akhir : Perancangan Game Interaktif Anak Dengan Menggunakan Karakter Cerita Rakyat Indonesia

Disusun Oleh :

Nama : Rahmawati Ari Ninggrum

NIM : 42316010099

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 27 April 2020.

Pembimbing,

UNIVERSITAS
MERCU BUANA
(Dr. Ariani Kusumo Wardhani, M.Ds, Cs)

Jakarta, 14 Agustus 2020

Mengetahui,
Koordinator Tugas Akhir



(Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn)

Mengetahui,
Ketua Program Studi Desain



(Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn)

**PERANCANGAN GAME INTERAKTIF ANAK DENGAN
MENGUNAKAN KARAKTER CERITA RAKYAT INDONESIA**

Rahmawati Ari Ningrum

NIM (423116010099)

ABSTRACT

The character of Indonesian folklore is very diverse ranging from the region, culture, body language, to the storyline. The introduction of folklore characters in games is one of the best introductions to Indonesian society at this time, because Indonesian people have entered a phase where digital technology has advanced so rapidly that this has become a major factor where people have begun to gradually forget about Indonesian culture, so that development in games are the best alternative for combining folklore with digital technology today. This design is done by developing an interactive game using a smartphone (android) and laptop or computer as a medium to play interactive folklore games, it is designed not only to introduce Indonesian folklore characters but also to build interactive children's play while playing learn.

Keyword: Folklore, Interactive Game, Children



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

PERANCANGAN GAME INTERAKTIF ANAK DENGAN MENGUNAKAN KARAKTER CERITA RAKYAT INDONESIA

Rahmawati Ari Ningrum

NIM (423116010099)

ABSTRAK

Karakter cerita rakyat Indonesia sangat lah beragam mulai dari daerahnya, kebudayaanya, bahasa tubuhnya, hingga pada alur ceritanya. Pengenalan karakter cerita rakyat pada game merupakan salah satu pengenalan terbaik kepada masyarakat Indonesia saat ini, sebab masyarakat Indonesia telah memasuki *fase* dimana teknologi digital sudah sangat maju dengan pesatnya hal tersebutlah menjadi faktor utama dimana masyarakat sudah mulai sedikit demi sedikit melupakan kebudayaan Indonesia, sehingga pengembangan pada *game* menjadi alternatif terbaik untuk menggabungkan antara cerita rakyat dengan teknologi digital saat ini. Perancangan ini dilakukan dengan mengembangkan sebuah permainan interaktif menggunakan *smartphone (android)* dan laptop atau *computer* sebagai media untuk memainkan *game* interaktif cerita rakyat, hal tersebut dirancang tidak hanya untuk memperkenalkan karakter cerita rakyat Indonesia saja akan tetapi juga untuk membangun interaktif anak-anak dalam bermain sambil belajar.

Kata Kunci: Cerita Rakyat, *Game* Interaktif, Anak-Anak

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur atas kehadiran Allah SWT karena telah memberi rahmat dan karunia-Nya yang senantiasa diberikan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir dalam keadaan sehat jasmani dan rohani pada saat ini walau dalam keadaan maraknya wabah dari virus Covid-19 yang sedang berlangsung hingga saat ini. Maka dari itu penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang judul “PERANCANGAN GAME INTERAKTIF ANAK DENGAN MENGGUNAKAN KARAKTER CERITA RAKYAT INDONESIA” hingga pada waktu yang sudah ditentukan.

Selanjutnya penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah berperan banyak dalam proses pengerjaan Kerja Praktek, Laporan Riset Desain hingga penyusunan Laporan Tugas Akhir :

- I. Rika Hindraruminggar, S. Sn M. Sn Kaprodi Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana.
- II. Dr. Ariani Kusumo Wardhani, M.Ds, Cs selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir
- III. Kedua orang tua, adik, serta keluarga lainnya yang telah memberikan semangat, doa hingga berupa materi sehingga semua proses tersebut dapat di lalui meskipun banyaknya rintangan.
- IV. Serta teman-teman baik dalam dunia kampus maupun lingkungan sekitar yang telah memberi motivasi serta semangat dalam mengerjakan Tugas Akhir ini.

Terakhir penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya jika kalau adanya kesamaan kata maupun kesalahan kalimat pada penulisan ini, sehingga penulis berharap Tugas Akhir ini bisa bermanfaat bagi pembaca dalam mengerjakan Tugas Akhir selanjutnya.

Jakarta, 11 April 2020

Rahmawati Ari Ningrum

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Perancangan.....	1
B. Tujuan Perancangan.....	3
C. Manfaat Perancangan.....	3
BAB II.....	5
METODE PERANCANGAN.....	5
A. Orisinalitas.....	5
B. Target/Kelompok Pengguna (Khalayak Sasaran).....	8
C. Relevansi dan Konsekuensi Studi.....	10
D. Skema Proses Kerja.....	12
E. Waktu Produksi (Production Timeline).....	14
BAB III.....	15
DATA DAN ANALISIS PERANCANGAN.....	15
A. Data Aspek Komunikasi Karya Perancangan.....	15
B. Data Aspek Keindahan Karya Perancangan.....	20
C. Data Aspek Teknis Karya Perancangan.....	32
D. Data Studi Karakter Visual Utama dan Pendukung.....	33
BAB IV.....	45
DATA DAN PEMBAHASAN.....	45
A. Tataran Lingkungan/Komunitas (Community Level).....	45

B. Tataran Media/Sistem (System Level).....	45
C. Tataran Karya/Produk (Products Level)	46
D. Tataran Elemen/Komponen Visual (Components Level).....	58
BAB V	63
KEGIATAN PAMERAN	63
A. Deskripsi Karya	63
B. Kegiatan Uji Desain	63
C. Hasil Uji Desain	67
BAB VI	73
KESIMPULAN	73
DAFTAR PUSTAKA.....	74
LAMPIRAN	77



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Aktifitas Pembelajaran dengan Proyektor Interaktif.....	5
Gambar 2. Visual Aplikasi untuk Proyektor Interaktif	5
Gambar 3. Bentuk Wajah.....	22
Gambar 4. Bentuk Mata	23
Gambar 5. Bentuk Alis	23
Gambar 6. Bentuk Bibir.....	24
Gambar 7. Skema Semiotika Trikotomi	26
Gambar 8. Element dari Skema Semiotika Trikotomi	26
Gambar 9. Warna Primer	28
Gambar 10. Warna Sekunder	29
Gambar 11. Warna Tersier	29
Gambar 12. Prinsip Animasi Squash and Stretch	30
Gambar 13. Prinsip Animasi Anticipation	31
Gambar 14 Prinsip Animasi Staging	31
Gambar 15. Prinsip Animasi Straight Ahead.....	32
Gambar 16. Moodboard.....	33
Gambar 17. Beberapa Ilustrasi Karakter Cerita Rakyat Laki-laki.....	35
Gambar 18. Beberapa Ilustrasi Karakter Cerita Rakyat Perempuan.....	36
Gambar 19. Ilustrasi Karakter Utama Malin Kundang.....	38
Gambar 20. Ilustasi Karakter Utama Putri Aji.....	39
Gambar 21. Batu Malin Kundang.....	42
Gambar 22. Danau Lipan Kalimantan Timur.....	43
Gambar 23. Desain karakter Malin Kundang	50
Gambar 24. Desain Karakter Putri Aji	51
Gambar 25. Desain Background Sumatera Barat.....	51
Gambar 26. Desain Rumah Gadang.....	52
Gambar 27. Desain Pohon Andalas.....	52
Gambar 28. Desain Ornamen Sumatera Barat.....	53
Gambar 29. Desain Background Kalimantan Timur.....	53
Gambar 30. Desain Rumah Lamin.....	54
Gambar 31. Desain Bunga Anggrek Hitam	54
Gambar 32. Desain Ornamen Suku Dayak.....	54
Gambar 33. Proses Pembuatan Game Interaktif	55
Gambar 34. Proses Penggabungan Backsound Game Interaktif.....	56
Gambar 35. Tahapan Publish Game Interaktif.....	57
Gambar 36. Preview Game Interaktif	57
Gambar 37. Judul Game Interaktif	58
Gambar 38. Visual Karakter Malin Kundang	59
Gambar 39. Visual Karakter Utama Putri Aji	59
Gambar 40. Visual Pendukung	60

Gambar 41. Pallette Warna Malin Kundang & Visual Pendukung.....	60
Gambar 42. Pallette Warna Putri Aji & Visual Pendukung	61
Gambar 43. Tipografi Tombol	61
Gambar 44. Tipografi Deskripsi	62
Gambar 45. Hasil Game Interaktif.....	62
Gambar 46. Deskripsi Karya Game Interaktif	63
Gambar 47. Tema Pameran Tugas Akhir	64
Gambar 48. Galeri Post 1	65
Gambar 49. Galeri Post 1	66
Gambar 50. Galeri Post 2	67
Gambar 51. Hasil Tanggapan Game 1	68
Gambar 52. Hasil Tanggapan Game 2	68
Gambar 53. Hasil Tanggapan Game 3	69
Gambar 54. Hasil Tanggapan Visual 1	70



DAFTAR TABEL

Table 1. Inspirasi Karya Sejenis.....	5
Table 2. Biaya Pra Produksi.....	11
Table 3. Biaya Produksi	12
Table 4. Biaya Pameran	12
Table 5. Total Biaya Keseluruhan	12
Table 6. Skema Proses Perancangan	12
Table 7. Skema Proses Produksi.....	13
Table 8. Waktu Produksi (Production Timeline).....	14
Table 9. Analisis SWOT	16
Table 10. Analisis SWOT menggunakan Metode Matriks	17
Table 11. Aktivitas Harian Target Utama	18
Table 12. Analisis Karakter Utama Laki-laki (Teori Bahasa Tubuh).....	35
Table 13. Analisis Karakter Utama Perempuan (Teori Bahasa Tubuh) ...	36
Table 14. Analisis Karakter Utama Laki-laki (Teori Semiotika)	38
Table 15. Analisis Karakter Utama Perempuan (Teori Semiotika).....	39
Table 16. Referensi Visual	46
Table 17. Sitemap Game Interaktif	48
Table 18. Sitemap Tombol Drop Down	48
Table 19. Sitemap Tombol Musik.....	49
Table 20. Referensi Layout Website	49
Table 21. Hasil Tanggapan Game 4	69
Table 22. Hasil Tanggapan Visual	70
Table 23. Hasil Tanggapan Seputar Galeri Pameran	71
Table 24. Referensi Visual	76
Table 25. Referensi Layout Website	76

MERCU BUANA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Respon 1.....	77
Lampiran 2. Respon 2.....	77
Lampiran 3. Respon 3.....	78
Lampiran 4. Respon 4.....	78
Lampiran 5. Respon 5.....	78
Lampiran 6. Respon 6.....	79
Lampiran 7. Respon 7.....	79
Lampiran 8. Respon 8.....	80
Lampiran 9. Respon 9.....	80
Lampiran 10. Nilai Hasil Sidang Tugas Akhir.....	81
Lampiran 11. Lembar Komentar Untuk Perbaikan	82

