

**PERANCANGAN KARAKTER, *USER INTERFACE* DAN
MEDIA PROMOSI *GAME MOBILE* DUA DIMENSI
TENTANG CERITA RAKYAT INDONESIA TIMUN MAS
DENGAN MENGGUNAKAN *PLATFORM ANDROID***



PENCIPTAAN KARYA DESAIN

Oleh:

REGIO CITRAWAN PRATAMA

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2015

**PERANCANGAN KARAKTER, *USER INTERFACE* DAN
MEDIA PROMOSI *GAME MOBILE* DUA DIMENSI
TENTANG CERITA RAKYAT INDONESIA TIMUN MAS
DENGAN MENGGUNAKAN *PLATFORM ANDROID***



PENCIPTAAN KARYA DESAIN

Oleh:

REGIO CITRAWAN PRATAMA

NIM 1011978024

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar sarjana
dalam Bidang Desain Komunikasi Visual 2015

Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

PERANCANGAN KARAKTER, *USER INTERFACE* DAN MEDIA PROMOSI *GAME MOBILE* DUA DIMENSI TENTANG CERITA RAKYAT INDONESIA TIMUN MAS DENGAN MENGGUNAKAN *PLATFORM ANDROID* diajukan oleh Regio Citrawan Pratama, NIM 1011978024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir tanggal 4 Agustus 2015 dan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota,

M.Faizal Rochman, S.Sn., MT.

NIP. 19780221 200501 1 002

Pembimbing II / Anggota,

Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn.

NIP. 198011 25200812 1 003

Cognate / Anggota,

Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19720909 200812 1 00 1

Kaprodi. DKV / Anggota,

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.

NIP. 19650209 199512 1 001

Ketua Jurusan,

Drs. Baskoro S. B., M.Sn.

NIP. 19650522 199203 1 003

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
ISI Yogyakarta,

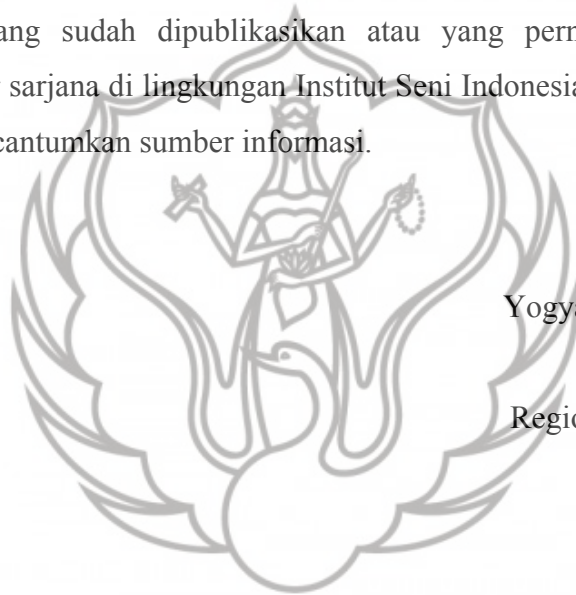
Dr. Suastiwi T, M. Des.

NIP. 19590802 198803 1 002

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan bahwa tugas akhir yang berjudul : **PERANCANGAN KARAKTER, *USER INTERFACE* DAN MEDIA PROMOSI *GAME MOBILE* DUA DIMENSI TENTANG CERITA RAKYAT INDONESIA TIMUN MAS DENGAN MENGGUNAKAN *PLATFORM ANDROID***

Telah dibuat untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Seni Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Sejauh ini yang saya ketahui merupakan tiruan atau duplikasi dari tugas akhir yang sudah dipublikasikan atau yang pernah digunakan untuk mendapat gelar sarjana di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Kecuali bagian yang dicantumkan sumber informasi.



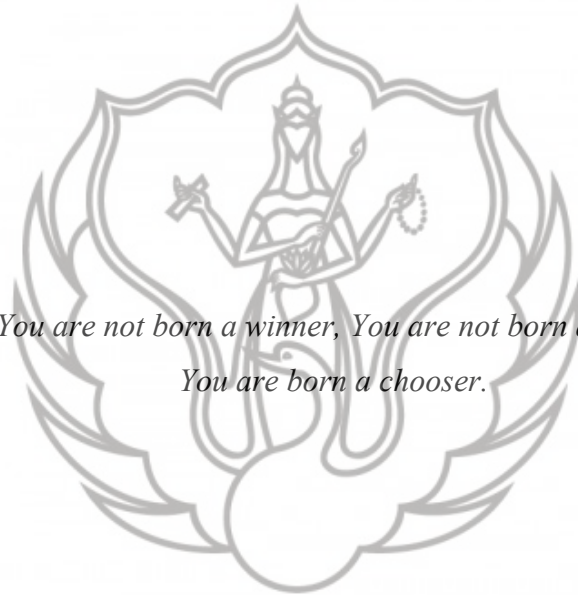
Yogyakarta, 28 Mei 2015

Regio Citrawan Pratama
1011978024

PERSEMBAHAN



QUOTE



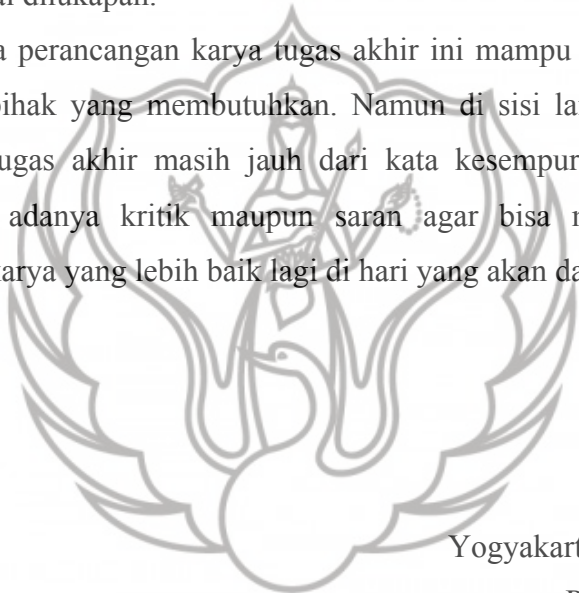
*You are not born a winner, You are not born a loser.
You are born a chooser.*

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur yang mendalam penulis memanjatkan kepada Allah SWT Tuhan Yang Maha Agung beserta Rasul-Nya atas terselesaikannya Tugas Akhir Karya Desain ini dengan baik sebagai syarat kelulusan mencapai gelar kesarjanaan Strata Satu (S-1) pada Jurusan Desain, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Intitut Seni Indonesia Yogyakarta.

Karya tugas akhir ini berisikan proses perancangan cerita rakyat Indonesia jawa tengah yang dikemas dengan media *game mobile* guna melestarikan budaya lokal yang mulai dilupakan.

Semoga perancangan karya tugas akhir ini mampu memberikan manfaat kepada pihak-pihak yang membutuhkan. Namun di sisi lain penulis menyadari bahwa karya tugas akhir masih jauh dari kata kesempurnaan. Penulis sangat mengharapkan adanya kritik maupun saran agar bisa mengembangkan dan menghasilkan karya yang lebih baik lagi di hari yang akan datang.



Yogyakarta, 28 Mei 2015

Penulis

Regio Citrawan Pratama

UCAPAN TERIMA KASIH

Tercapainya perancangan ini tidak lepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak baik langsung maupun tak langsung untuk itu penulis ucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT, Tuhan yang maha besar atas segala rahmat dan hidayah-Nya.
2. Bapak Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Drs. Baskoro S.B., M.Sn. selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn. selaku Ketua Program Studi Disain Komunikasi Visual.
6. Bapak M. Faisal Rochman, S.Sn., MT. selaku Dosen Pembimbing I. Atas segala bimbingan dan masukan-masukannya selama ini sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
7. Bapak Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II. Atas segala bantuan dan bimbingannya sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
8. Bapak Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn. selaku Cognate. Atas segala bimbingan serta arahannya sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
9. Bapak Drs. Prayanto W.H, M.Sn. selaku dosen wali. Atas arahannya sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
10. Seluruh Dosen Desain Komunikasi Visual dan staf. Atas semua ajaran ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual yang sangat berguna bagi perancangan karya Tugas Akhir.
11. Terima kasih banyak Papa atas kasih sayang, didikan dan bimbingan yang luar biasa.

12. Terima kasih banyak Mama atas kasih sayang, didikan dan dorongan semangatnya yang tak terhingga.
13. Kakakku Risky Riris Fortina Pradipta atas dukungan dan semangatnya.
14. Adikku -Renato Armando atas dukungan dan semangatnya.
15. Terima kasih programmerku Ivan Davy Savero atas masukan untuk perancangan ini.
16. Terima kasih mas Maman dan salomo atas bantuannya selama ini mulai dari buku sampai bantuan mencari jasa programmer dan animator.
17. Terima kasih Mas Ardy - Dreamlight studio atas composing animasinya.
18. Terima kasih Mas Pramudya “Lacos” Wardana - Dreamlight studio atas Ide ilustrasi musik yang apik dan istimewa.
19. Teman-teman Kontrakan Ngijo, Yuniar Arya Pradipta, Bli Handy dan Albani Putra Rianto atas pinjaman tabletnya dan suport selama menyelesaikan karya tugas akhir.
20. Teman-teman Kontrakan Nduwo, Satria Aji, Yeriko Naektua, Doni Utman dan Arief “Gepeng” Rachman atas suport dan bantuannya selama menyelesaikan karya tugas akhir.
21. Kakak-kakak Kontrakan Sawit, Bima Yusabara, Robby Ratio dan Zainal Arifin atas bantuannya selama menyelesaikan karya tugas akhir.
22. Teman-teman DKV angkatan 2010 "Taling Tarung"
23. Seluruh Pihak yang membantu yang tidak dapat disebutkan satu-persatu

ABSTRAK

PERANCANGAN KARAKTER, *USER INTERFACE* DAN MEDIA PROMOSI *GAME MOBILE* DUA DIMENSI TENTANG CERITA RAKYAT INDONESIA TIMUN MAS DENGAN MENGGUNAKAN *PLATFORM ANDROID*

REGIO CITRAWAN PRATAMA

1011978024

Cerita rakyat adalah salah satu dari kesekian banyak kekayaan budaya yang ada di Indonesia yang harus dilestarikan karena pada dasarnya, cerita rakyat Indonesia penuh dengan unsur yang mendidik dan mengajarkan budi pekerti. Salah satu cerita rakyat yang memiliki cerita yang menarik dan mudah dipahami serta memiliki unsur budi pekerti yang tinggi adalah dongeng timun mas.

Pada saat ini cerita rakyat Timun Mas di Indonesia mulai dilupakan terutama pada generasi muda, hal ini tentunya berbanding terbalik dengan gencarnya masuknya budaya asing melalui media digital yang membuat budaya tersebut lebih dikenal oleh generasi muda. Sehingga untuk menyikapinya diperlukan upaya untuk mengemas dan menyampaikan cerita rakyat Timun Mas secara menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi pada saat ini.

Melalui media game android diharapkan cerita rakyat dapat dikemas dengan menarik dan menyenangkan. Selain itu media game android dipilih karena pada saat ini *device* yang berbasis android sudah banyak diproduksi baik berupa smartphone maupun tablet.

Kata kunci : *Game*, Android, Cerita Rakyat, Timun Mas, Anak, Budi Pekerti

ABSTRACT

THE CHARACTER DESIGN, USER INTERFACE AND MOBILE GAME 2D PROMOTION MEDIA OF INDONESIAN FOLKLORE ANDROID-BASED PLATFORM

REGIO CITRAWAN PRATAMA

1011978024

Folklore is one of the many cultural treasures in Indonesia that must be preserved, because basically Indonesian folklore is filled with so many educative elements and manners lessons. The story of Timun Mas is one of the folklores that has an appealing and easy to understand storyline, it also teach to build a good character.

Today The Story of Timun Mas is started to be forgotten, especially by the younger generations. It is of course not in accordance with the incessant influx of foreign culture which comes through digital media that make the culture better known by the younger generation. So to react to the situation one need to package and deliver The Story of Timun Mas in an interesting and suitable way with the current technological developments.

Through android game plattform as the media, the expected result is that the folklore can be packed in an interesting and fun way. Besides, android-based devices have been widely produced whether in the form of a smartphone or a tablet.

Keywords: Android Game, Folklore, Timun Mas, Children, Character Building.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
PERSEMBAHAN	v
QUOTE	vi
KATA PENGANTAR	vii
UCAPAN TERIMA KASIH	viii
ABSTRAK	x
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB I – PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Tujuan Perancangan	6
E. Manfaat Perancangan	6
F. Metode Perancangan	7
G. Metode Analisis	8
H. Tahap Perancangan	8
I. Skema Perancangan	9
BAB II - IDENTIFIKASI DAN ANALISIS	
A. Identifikasi Data	10
1. Tinjauan Literatur tentang Timun Mas	10
2. Tinjauan literatur tentang Media Promosi dan periklanan <i>Game</i>	11
a. Pengertian Media Promosi	11
b. Pengertian Iklan dan Promosi <i>Game</i>	14
c. Media Promosi	15

1) Youtube.....	15
2) Facebook <i>Ads</i>	17
3) <i>Fan page</i> Facebook.....	18
4) <i>Website</i>	19
3. Pengertian <i>Android Game</i>	21
a. Sejarah <i>Video Game</i>	21
b. Teori Permainan.....	24
c. Jenis-jenis permainan.....	26
4. Karakter Game.....	30
a. Pengertian karakter dalam Game	30
b. Jenis Karakter Permainan.....	31
5. Jenis <i>UI</i>	34
a. Pengertian <i>UI</i>	34
b. <i>Game UI</i>	36
6. Tinjauan Tentang <i>Ilustrasi</i>	41
7. <i>Gaya Visualisasi</i>	44
8. <i>Studi Warna</i>	47
9. <i>Data Klien</i>	51
B. <i>Analisa Data</i>	53
1. <i>Analisis 5W+1H</i>	53
2. <i>Analisis SWOT</i>	55
C. <i>Kesimpulan dan Pemecahan Masalah</i>	56
BAB III- KONSEP PERANCANGAN.....	58
A. <i>Konsep Media</i>	58
1. <i>Tujuan Media</i>	58
2. <i>Startegi Media</i>	58
3. <i>Target Audience</i>	58
B. <i>Strategi Media</i>	59
1. <i>Media Utama</i>	59
2. <i>Media Pendukung</i>	60

3. Program Media	64
C. Konsep Kreatif.....	65
1. Tujuan Kreatif.....	65
2. Pendekatan Komunikatif.....	65
3. Strategi Kreatif	66
4. <i>Storyline</i>	70
D. Konsep Visual	78
1. Deskripsi Karakter Utama	78
2. Gaya Visualisasi	78
3. Studi Warna	78
4. Tipografi	79
5. <i>Icon</i>	80
6. <i>Layout</i>	80
E. Konsep Permainan	83
1. <i>Genre Game</i>	83
2. Konsep <i>Game Play</i>	84
3. Halaman <i>Game</i>	84
a) Halaman Utama.....	84
b) Halaman Cerita Bergambar	84
c) Halaman <i>In-game</i>	84
4. Peraturan <i>Game</i>	84
5. Halaman <i>Game</i>	86
Skema Tahapan Produksi <i>Game</i>	86
6. Skema <i>Game</i>	87
7. Skema <i>Animasi</i>	88
F. Program Media	89
1. Media Utama (video animasi)	89
2. Media Pendukung	89
a. Poster.....	89
b. X-Banner.....	90
c. Iklan Majalah	90

d. Katalog Pameran.....	90
e. Paper Craft	90
f. Stiker	91
BAB IV- VISUALISASI	92
A. Studi Karakter	92
1. Studi Karakter Timun Mas	92
2. Studi Karakter Buto Ijo.....	97
3. Studi Karakter Mbok Rondho.....	102
4. Studi Karakter Suami Mbok Rondho.....	106
B. Halaman Menu dan <i>Level Game</i>	110
1. Studi sketsa Alternatif Sketsa Halaman Menu	110
2. Sketsa Halaman Menu terpilih.....	111
3. Sketsa Halaman <i>Game</i>	111
4. Sketsa Video Promosi.....	122
C. Aplikasi Logo dan Icon	125
1. Alternatif Sketsa logo Timun Mas.....	125
2. Sketsa Logo Timun Mas Terpilih.....	126
3. Alternatif Sketsa Aplikasi <i>Icon</i> game Timun Mas.....	126
4. Sketsa <i>Icon</i> Timun Mas Terpilih	127
D. Final Desain.....	128
1. Halaman Menu Utama	128
2. Halaman Cerita Bergambar	129
3. Halaman <i>In-game</i>	136
4. Logo	144
5. <i>Icon</i>	144
6. <i>Full Map</i> level 2.....	145
7. <i>Screen Shoot</i> Media utama (Video Animasi)	146
8. Media Pendukung	147

BAB V – PENUTUP	158
A.Kesimpulan.....	159
B.Saran.....	130
DAFTAR PUSTAKA	131
A. Buku.....	131
B. Tautan.....	132
LAMPIRAN	133



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : Kumpulan Cerita Rakyat Indonesia	11
Gambar 2.2 : Iklan Coca-cola	16
Gambar 2.3 : Iklan Gillette dan INKOMPAS Global	17
Gambar 2.4 : Tampilan Facebook Ads dalam website	18
Gambar 2.5 : Tampilan Facebook Ads dalam gadget	18
Gambar 2.6 : Tampilan fan page Facebook dalam website	19
Gambar 2.7 : OXO Computer	21
Gambar 2.8 : Preview Game OXO	22
Gambar 2.9 : Screen Shoot Asteroid Vector Graphic dan Galaxian Raster Graphics	23
Gambar 2.10: Video Game	25
Gambar 2.11 : Galaxy on Fire 2	26
Gambar 2.12: Age Of Empire	27
Gambar 2.13: Nimble Quest game	27
Gambar 2.14: True Skate game	28
Gambar 2.15: Roller Coaster Tycoon 4 Game	28
Gambar 2.16: League of Heroes SS	29
Gambar 2.17: Where's My Water	29
Gambar 2.18: Badline3 Game	30
Gambar 2.19: Warrior Orochi 2	31
Gambar 2.20: Bully Scholarship	31
Gambar 2.21: Tokoh dalam Resident Evil 4 "Weapons Merchant"	32
Gambar 2.22: Fatal Frame III	33
Gambar 2.23: Warrior Orochi 2 In-game	33
Gambar 2.24: Resident Evil 4 In -game	33
Gambar 2.25: Mekanisme pada User Interface	34
Gambar 2.26: User Interface Instagram	35
Gambar 2.27: User Interface Tumblr	35
Gambar 2.28: User Interface Pinterest	36

Gambar 2.29: Mekanisme pada <i>Game UI</i>	36
Gambar 2.30: <i>Far Cry Game</i>	37
Gambar 2.31: <i>Deadspace Game</i>	38
Gambar 2.32: <i>Call of Duty Game</i>	38
Gambar 2.33: <i>Warcraft 3 Game</i>	39
Gambar 2.34: <i>The Sims Game</i>	40
Gambar 2.35: <i>Mass Effect 3</i>	40
Gambar 2.36: Ilustrasi buku anak-anak Elin & Knut karya Margaux Saltel ..	42
Gambar 2.37: Ilustrasi buku anak-anak Elin & Knut karya Margaux Saltel ..	42
Gambar 2.38: Ilustrasi buku anak-anak Elin & Knut karya Margaux Saltel ..	42
Gambar 2.39: Ilustrasi buku anak-anak Elin & Knut karya Margaux Saltel ..	43
Gambar 2.40: <i>Dumb Ways to Die</i>	43
Gambar 2.41: <i>King of Thieves</i>	44
Gambar 2.42: <i>Jack Lumber game</i>	44
Gambar 2.43: Lukisan “Kakak dan Adik” karya Basuki Abdullah (1978).....	45
Gambar 2.44: <i>Powerpuff Girl’s</i>	46
Gambar 2.45: <i>Dexter’s Laboratory</i>	46
Gambar 2.46: <i>K.haring</i>	47
Gambar 2.47: Warna primer	48
Gambar 2.48: Warna sekunder.....	48
Gambar 2.49: Warna Intermediaet.....	48
Gambar 2.50: Warna tersier	49
Gambar 2.51: Warna <i>Hue, Tint, Tone, Shade</i>	49
Gambar 2.52: Contoh penggunaan warna harmonis	50
Gambar 2.53: Warna panas dan warna dingin	51
Gambar 2.54: Logo Agate Studio	54
Gambar 3.1: Tabel jadwal <i>lauching</i>	64
Gambar 3.2 :Jenis- jenis font	80
Gambar 3.3 : <i>Screen shoot loading</i> Banana Kong.....	81
Gambar 3.4 : <i>Screen shoot Odysseus for kids</i>	82
Gambar 3.5 : <i>Screen shoot</i> dari <i>Mission map 9 Mini Game</i>	82

Gambar 3.6 : <i>Screen shoot</i> dari <i>subway surfer</i>	83
Gambar 3.7 : <i>Sceen shoot game</i> Super Mario	84
Gambar 3.8 : Tahapan pra produksi, produksi, pasca produksi.....	86
Gambar 3.9 : Konsep skema alur <i>game mobile</i>	87
Gambar 3.10: Konsep skema alur Animasi.....	88
Gambar 4.1: Data Visual Anak Perempuan dan <i>Illustrasi Vector Art</i>	92
Gambar 4.2: Alternatif Sketsa Timun Mas	93
Gambar 4.3: Alternatif I Sketsa Timun Mas	93
Gambar 4.4: Alternatif II Sketsa Timun Mas.....	94
Gambar 4.5: Alternatif III Sketsa Timun Mas	94
Gambar 4.6: Studi Karakter Timun Mas.....	95
Gambar 4.7: Final Artwork Karakter Timun Mas	95
Gambar 4.8 : <i>Spite</i> karakter Timun Mas.....	96
Gambar 4.9: Penjaringan ide karakter Buto Ijo	97
Gambar 4.10: Studi Alternatif Sketsa Karakter Boto Ijo	98
Gambar 4.11: Alternatif I Sketsa Buto Ijo	98
Gambar 4.12: Alternatif II Sketsa Buto Ijo.....	99
Gambar 4.13: Alternatif III Sketsa Buto Ijo.....	99
Gambar 4.14: Studi Karakter Buto Ijo	100
Gambar 4.15: Final Artwork Buto Ijo.....	100
Gambar 4.16: <i>Sprite Game Buto Ijo</i>	101
Gambar 4.17: Penjaringan ide karakter Mbok Rondho	102
Gambar 4.18: Alternatif sketsa karakter Mbok Rondho	103
Gambar 4.19: Alternatif I Sketsa Mbok Rondho	103
Gambar 4.20 : Alternatif II SKetsa Mbok Rondho	104
Gambar 4.21 : Studi Karakter Mbok Rondho	104
Gambar 4.22 : Final Artwork Mbok Rondho.....	105
Gambar 4.23 : Penjaringan ide karakter Suami Mbok Rondho	106
Gambar 4.24 : Alternatif sketsa karakter Suami Mbok Rondho	107
Gambar 4.25 : Alternatif I Sketsa Suami Mbok Rondho.....	107
Gambar 4.26 : Alternatif II Sketsa Suami Mbok Rondho.....	108

Gambar 4.27 : Studi Karakter Mbok Rondho	108
Gambar 4.28 : Final Artwork Suami Mbok Rondho.....	109
Gambar 4.29 : Sketsa Alternatif Menu Utama.....	110
Gambar 4.30 : Alternatif Logo Game Timun Mas.....	125
Gambar 4.31 : Penilaian Logo Timun Mas.....	126
Gambar 4.32 : Skesta Logo Timun Mas Terpilih	126
Gambar 4.33 : Alternatif Sketsa Aplikasi <i>Icon game</i> Timun Mas.....	126
Gambar 4.34 : Penilaian <i>icon</i> Timun Mas	127
Gambar 4.35 : Sketsa <i>Icon</i> Terpilih	127
Gambar 4.36 : Studi Tipografi	128
Gambar 4.37 : <i>Final Design</i> Menu Utama.....	128
Gambar 4.38 : <i>Final Design Cergam Game 1 hal 1</i>	129
Gambar 4.39 : <i>Final Design Cergam Game 1 hal 2</i>	129
Gambar 4.40 : <i>Final Design Cergam Game 1 hal 3</i>	129
Gambar 4.41 : <i>Final Design Cergam Game 1 hal 4</i>	130
Gambar 4.42 : <i>Final Design Cergam Game 1 hal 5</i>	130
Gambar 4.43 : <i>Final Design Cergam Game 2 hal 6</i>	130
Gambar 4.44 : <i>Final Design Cergam Game 2 hal 7</i>	131
Gambar 4.45 : <i>Final Design Cergam Game 2 hal 8</i>	131
Gambar 4.46 : <i>Final Design Cergam Game 2 hal 9</i>	131
Gambar 4.47 : <i>Final Design Cergam Game 2 hal 10</i>	132
Gambar 4.48 : <i>Final Design Cergam Game 2 hal 11</i>	132
Gambar 4.49 : <i>Final Design Cergam Game 2 hal 12</i>	132
Gambar 4.50 : <i>Final Design Cergam Game 2 hal 13</i>	133
Gambar 4.51 : <i>Final Design Cergam Game 2 hal 14</i>	133
Gambar 4.52 : <i>Final Design Cergam Game 2 hal 15</i>	133
Gambar 4.53 : <i>Final Design Cergam Game 2 hal 16</i>	134
Gambar 4.54 : <i>Final Design Cergam Game 2 hal 17</i>	134
Gambar 4.55 : <i>Final Design Cergam Game 2 hal 18</i>	134
Gambar 4.56 : <i>Final Design Cergam Game 2 hal 19</i>	135
Gambar 4.57 : <i>Final Design</i> Halaman Perintah Level 2-1.....	135

Gambar 4.58 : <i>Final Design</i> Halama <i>In-game level 2-1</i>	136
Gambar 4.59 : <i>Final Design</i> Halaman Menang <i>level 2-1</i>	137
Gambar 4.60 : <i>Final Design</i> Halaman Kalah <i>level 2-1</i>	137
Gambar 4.61 : <i>Final Design</i> Halaman Perintah <i>level 2-2</i>	137
Gambar 4.62 : <i>Final Design</i> Halaman <i>In-game level 2-2</i>	139
Gambar 4.63 : <i>Final Design</i> Halaman Menang <i>level 2-2</i>	140
Gambar 4.64 : <i>Final Design</i> Halaman Kalah <i>level 2-2</i>	140
Gambar 4.65 : <i>Final Design</i> Halama <i>In-game level 2-3</i>	141
Gambar 4.66 : <i>Final Design</i> Halaman Menang <i>level 2- 3</i>	142
Gambar 4.67 : <i>Final Design</i> Halaman Kalah <i>level 2-3</i>	142
Gambar 4.68 : <i>Final Design</i> Halaman Cergam hal 19.....	143
Gambar 4.69 : <i>Final Design</i> Halaman Cergam hal 20.....	143
Gambar 4.70 : <i>Final Design</i> Halaman Pesan Moral I.....	143
Gambar 4.71 : <i>Final Design</i> Halaman Pesan Moral II.....	144
Gambar 4.72 : <i>Final Design</i> Logo Timun Mas.....	144
Gambar 4.73 : <i>Final Design</i> Icon Timun Mas	144
Gambar 4.74 : <i>Final Design</i> Map Halaman 1 sampai 3.....	145
Gambar 4.75 : <i>Final Design</i> Media Utama Video Promosi <i>Game</i>	146
Gambar 4.76 : <i>Final Design</i> Sketsa <i>Layout User Interface</i> pada <i>Android</i>	147
Gambar 4.77 : <i>Final Design</i> <i>Layout User Interface</i> pada <i>Android</i>	147
Gambar 4.78 : <i>Final Design</i> <i>User Interface</i> pada <i>Website Play Store</i>	148
Gambar 4.79 : Preview Pengaplikasian pada <i>iMac</i>	148
Gambar 4.80 : Sketsa <i>Fan page</i> Facebook.....	149
Gambar 4.81 : <i>Final Design</i> <i>Fan Page</i> Facebook	149
Gambar 4.82 : Preview Pengaplikasian pada <i>iMac</i>	150
Gambar 4.83 : Sketsa <i>Banner Ads</i> Facebook.....	150
Gambar 4.84 : <i>Final Design</i> <i>Banner Ads</i> Facebook	151
Gambar 4.85 : Sketsa Iklan <i>Banner</i> Youtube.....	151
Gambar 4.86 : <i>Final Design</i> <i>Banner</i> Youtube	152
Gambar 4.87 : Preview Pengaplikasian pada <i>iMac</i>	152
Gambar 4.88 : Sketsa <i>Official Website</i> Timun Mas.....	153

Gambar 4.89 : <i>Final Design Official Website</i> Timun Mas	153
Gambar 4.90 : Preview Pengaplikasian pada iMac.....	154
Gambar 4.91 : <i>Final Design</i> Poster Timun Mas	154
Gambar 4.92 : <i>Final Design X-Banner</i> Timun Mas.....	155
Gambar 4.93 : <i>Final Design</i> Iklan Majalah Anak.....	155
Gambar 4.94 : <i>Final Design</i> Katalog Pameran	156
Gambar 4.95 : <i>Final Design Paper Craft</i>	156
Gambar 4.96 : <i>Final Design</i> Stiker	157



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada umumnya, cerita rakyat mengisahkan tentang suatu kejadian di suatu tempat atau asal muasal suatu tempat. Tokoh-tokoh yang dimunculkan dalam cerita rakyat umumnya diwujudkan dalam bentuk binatang, manusia maupun dewa. Cerita rakyat dapat diartikan sebagai ekspresi budaya suatu masyarakat melalui bahasa tutur yang berhubungan langsung dengan berbagai aspek budaya dan susunan nilai sosial masyarakat tersebut. (ulongfirdausfauzy.blogspot.com) diakses pada 30 juni 2015.

Menurut Danandjaja, (2007:2) cerita rakyat merupakan salah satu bentuk (genre) folklor. Folklor itu sendiri adalah sebagian kebudayaan kolektif yang tersebar dan diwariskan turun-temurun secara tradisional dalam versi yang berbeda, baik dalam bentuk lisan maupun contoh yang disertai gerak isyarat atau alat pembantu pengingat (*memonic device*).

Berdasarkan pendapat tersebut dapat diketahui bahwa cerita rakyat merupakan cakupan folklor yang berkembang di masa lalu dan diwariskan secara lisan. Karena diwariskan secara lisan, seringkali ceritanya mendapat variasi atau tambahan. Hal ini sangat tergantung pada kemahiran pencerita. Dengan demikian, cerita yang sama bisa saja diceritakan dalam versi yang berbeda. (ulongfirdausfauzy.blogspot.com) diakses pada 30 juni 2015.

Pada dasarnya, cerita rakyat Indonesia penuh dengan unsur yang mendidik. Cerita rakyat juga menambah kemampuan berbahasa dan meningkatkan apresiasi terhadap karya sastra. Semakin sering cerita rakyat ini diceritakan, maka akan semakin mudah untuk diingat. Nantinya hal ini secara tidak langsung akan membantu mengembangkan kesadaran akan kebudayaan dan melestarikan budaya Indonesia sendiri. Contoh dari

sederetan cerita rakyat yang ada di Indonesia adalah Timun Mas. (www.adicita.com) diakses pada 15 Mei 2014.

Dalam kehidupan anak-anak, cerita rakyat sering kali menjadi kisah yang sangat menarik bagi sang anak sehingga menjadi senjata paling ampuh bagi sang ibu untuk menidurkan anaknya. Tanpa disadari sebenarnya cerita rakyat yang didengar secara tidak langsung akan membentuk sikap dan moral sang anak. Ajaran atau kandungan moral dalam cerita rakyat, akan membentuk sang anak menjadi patuh terhadap kedua orang tuanya. Anak-anak akan merasa takut menjadi durhaka karena teringat hukuman atau balasan yang diterima sang anak dalam cerita-cerita jika durhaka terhadap orang tuanya. Dengan demikian cerita rakyat tidak hanya sebagai cerita pengantar tidur akan tetapi dapat membentuk moral anak-anak (lahamadi.blogspot.com) diakses 30 juni 2015.

Dari analisis yang telah dikutip dari *website Kompasiana.com* dapat ditarik kesimpulan bahwa cerita rakyat Timun Mas mempunyai pesan moral positif dan negatif bagi anak-anak dan orang tua. Ada pendapat yang mengatakan bahkan ibu Timun Mas (Mbok Rondho) tergolong orang yang mengingkari janji namun tak sedikit yang menguji tindakan Mbok Rondho sebagai tindakan yang manusiawi. Tidak ada yang lebih indah untuk menggambarkan ketabahan dan kasih sayang dari orang tua untuk anaknya dan pesan moral positif bagi anak-anak yang utama dapat memiliki harapan yang kuat untuk menggapai sesuatu yang diinginkan serta tidak lupa berdoa kepada tuhan yang maha kuasa agar keinginannya dapat terkabul. Dengan menanamkan angan-angan ke dalam diri anak-anak sedini mungkin akan menjadi pondasi yang kuat dan tidak mudah goyah dan lemah ketika mereka menemui kesulitan yang dihadapinya, serta tetap akan mengerti dan mengetahui kebudayaan Indonesia salah satunya budaya lisan yakni melalui cerita rakyat Timun Mas.

Game berasal dari kata bahasa Inggris yang berarti dasar permainan. Permainan dalam hal ini merujuk pada pengertian kelincahan

intelektual (*Intellectual Playability Game*) yang juga bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Dalam *game*, ada target-target yang ingin dicapai pemainnya (indonesiaprogaming.blogspot.com) diakses pada 10 maret 2014. *Android game* memiliki kualitas detail tinggi serta lebih dinamis bila di bandingkan dengan *game mobile* pada umumnya. *Smartphone/ tablet Android* di tunjang dengan efek gravitasi serta di dominasi akses layar sentuh, sehingga akan menjadi sebuah pengalaman tersendiri saat kita memainkannya. *Android game* menggunakan *file* berformat *apk* (terpasang pada perangkat) dan tambahan data (tersimpan dalam *mirco sd card* sesuai folder *game*). (<http://droidengaruda.blogspot.com>) diakses pada 2 juli 2015

Pada era globalisasi saat ini pengelola industri *game* berlomba-lomba untuk menciptakan *game* yang lebih nyata dan menarik untuk para pemainnya. Hal inilah yang membuat perkembangan *game* di komputer atau di *smartphone* sangat pesat. Namun, meskipun perkembangan *game* di Indonesia sudah membaik dan maju, saat ini belum ada *game* yang memuat tentang cerita rakyat Indonesia.

Di era modern teknologi sangat erat hubungannya dengan kehidupan masyarakat, hal itu diikuti dengan pesatnya perkembangan teknologi khususnya media elektronik berupa komputer dan *smartphone*. Komputer dan *tablet/smartphone* bukan lagi merupakan barang mewah bagi sebagian masyarakat, bahkan komputer dan *tablet/smartphone* sudah menjadi kebutuhan pokok bagi sebagian besar masyarakat khususnya masyarakat perkotaan. Pemilihan media promosi *game* sangat dibutuhkan di perancangan ini karena selain praktis untuk memperkenalkan kepada masyarakat tentang cerita atau dongeng lokal Indonesia, *game* juga merupakan media yang sesuai dengan perkembangan zaman. Oleh karena itu media promosi *game* cerita rakyat Indonesia “Timun Mas” akan menjadi yang pertama kali sekaligus pembeda di pasarnya. Pentingnya sejarah cerita rakyat yang diangkat bagi perkembangan *game* Indonesia, membuat perancangan ini sangat pantas diketahui masyarakat umum

khususnya anak-anak.

Dikutip dari *kompas.com* Bermain game tidak selamanya berefek buruk buat anak-anak. Riset teranyar para peneliti di Deakin University mengungkapkan bahwa balita yang bermain video game interaktif, seperti *Nintendo Wii*, cenderung memiliki kemampuan motorik yang lebih baik. Peneliti menemukan bahwa anak-anak yang menghabiskan lebih banyak waktu bermain game interaktif lebih kompeten dalam kemampuan mengontrol objek (menendang, menangkap, dan memantulkan bola), tetapi tidak ada hubungan dengan keterampilan lokomotor (melompat dan berjalan) (<http://health.kompas.com>) diakses pada 30 juni 2014. Disisi lain, *game* bertujuan untuk menghibur. Biasanya *game* banyak disukai oleh anak-anak hingga orang dewasa. *Game* sebenarnya penting dalam perkembangan otak, untuk meningkatkan konsentrasi dan melatih untuk memecahkan masalah dengan tepat dan cepat karena dalam *game* terdapat berbagai konflik atau masalah yang menuntut kita untuk menyelesaikannya dengan cepat dan tepat. Tetapi *game* juga bisa merugikan karena apabila kita sudah kecanduan *game* kita akan lupa waktu dan akan mengganggu kegiatan atau aktifitas yang dilakukan (<https://hakkajiten.wordpress.com>) diakses pada 30 juni 2015.

“Jumlah pecinta *game* di tanah air sangat besar dan akan terus berkembang. Namun sayangnya, permainan yang ada sekarang didominasi oleh karya dari luar negeri. Padahal Indonesia adalah gudangnya anak-anak kreatif,” ujar Alexander Budiman, *founder* sekaligus CEO Qajoo Studio dibaca Kayu Studio, Rabu (22/4/2015) (autotekno.sindonews.com) diakses pada 6 juli 2015. Dari kutipan tersebut dapat disimpulkan bahwa *developer game* lokal Indonesia masih jarang yang mengusung tema cerita atau dongeng asli Indonesia. Padahal tidak ada salahnya untuk melestarikan budaya mendongeng melalui media belajar baru dengan mengemas tema cerita atau dongeng lokal asli Indonesia yang memiliki banyak nilai positif serta pesan moral tinggi yang terkandung didalam ceritanya salah satu contohnya cerita rakyat Indonesia Timun Mas

terutama untuk anak-anak karena pembawaan cerita cocok dengan dunia anak.

Selain mengembangkan *game* sebagai sebagai hiburan perusahaan *game* Agate Studio juga mengembangkan *game* yang dapat digunakan sebagai media periklanan, pelatihan/simulasi, dan dunia pendidikan. Di Indonesia sejak dahulu kala media dongeng digunakan oleh nenek moyang kita untuk mengajarkan pendidikan moral dan budipekerti. Hal tersebutlah yang mendasari Agate studio mengangkat salah satu dongeng Nusantara yang populer yaitu dongeng Timun Mas. Dongeng Timun Mas dipilih karena memiliki nilai moral yang sangat perlu untuk diajarkan kepada generasi muda pada saat ini. Diharapkan dengan dikembangkannya *game* Timun Mas ini dapat menjadi udara segar dalam industri *game mobile* di Indonesia yang selama ini masih jarang ada yang mengangkat kearifan lokal terutama dongeng. *Game* ini nantinya akan dirancang dengan konsep visual baru yang berbeda dari visualisasi dongeng pada umumnya yang berkesan klasik agar dapat menarik minat generasi muda pada saat ini.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut: Bagaimana merancang desain karakter, user interface dan media promosi *game mobile* cerita rakyat Indonesia Timun Mas yang di kembangkan oleh Agate studio?

C. Batasan Masalah

1. Perancangan ini hanya membahas desain karakter dari *game* dan desain lingkungannya.
2. Perancangan ini merancang *user interface game mobile* cerita rakyat Indonesia Timun Mas.

3. Selain itu juga akan membahas media promosi *game* cerita rakyat Indonesia Timun Mas yang dikemas dalam bentuk video animasi untuk menyampaikan ajakan untuk mengunduh.

D. Tujuan Perancangan

1. Membuat desain karakter *game* beserta lingkungan untuk *game* 2D platform *Android*.
2. Memvisualkan karakter yang ada dalam cerita dan *game* Timun Mas.
3. Memperkenalkan promosi *game* yang dikemas menggunakan video animasi dengan durasi 20 – 25 detik secara informatif sehingga mudah untuk dipahami dan menyenangkan.

E. Manfaat Perancangan

Manfaat dari perancangan ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat bagi target *audience*:
 - a. Primer (orang tua) : Dapat memilih *game* yang baik dan mendidik bagi sang anak dan memperkenalkan cerita rakyat Indonesia melalui media *game*.
 - b. Sekunder (anak) : Anak- anak dapat mengetahui sejarah cerita rakyat Indonesia Timun Mas melalui *game* ini.
2. Manfaat bagi mahasiswa desain komunikasi visual: Perancangan media promosi *game* cerita rakyat dalam bentuk video animasi dapat menjadi pengalaman dalam menciptakan sebuah media promosi yang belum pernah dibuat secara komunikatif dan menarik perhatian.
3. Manfaat bagi Masyarakat: Masyarakat umum dapat mengetahui perancangan media promosi cerita rakyat Indonesia Timun Mas dalam bentuk video animasi berdurasi 20 - 25 detik dengan jelas sehingga *game* buatan lokal tidak kalah dengan *game* buatan luar.

F. Metode Perancangan

1. Data yang dibutuhkan

a. Data Primer

Pengumpulan data primer berasal yang bersumber dari buku, artikel, dan website maupun sumber pustaka lain yang berkaitan dengan perancangan media promosi *game* cerita rakyat Indonesia guna memperkaya element-element verbal maupun visual dalam proses perancangan.

b. Data Sekunder

Data mengenai teori teori membuat media komunikasi visual seperti ilustrasi yang bisa diperoleh dari berbagai macam sumber terutama dan berupa buku, video dan internet dan sumber literatur lainnya. Data visual untuk referensi ilustrasi yang dapat diperoleh melalui buku maupun internet.

2. Metode Pengumpulan Data

Metode Pengumpulan data diperoleh dengan metode riset lapangan, studi pustaka maupun literatur untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan. Setelah data verbal terkumpul data selanjutnya akan diidentifikasi dan analisis.

Tahap berikutnya adalah data visual, data visual juga diperlukan untuk menjadi referensi dalam merancang *game* yang dapat menarik perhatian *target audience*. Data visual ini didapatkan dari studi gambar-gambar yang berhubungan dengan buku maupun Internet yang berhubungan dengan tema yang diangkat.

3. Tahap Pengumpulan Data

Seluruh data yang digunakan sebagai acuan dalam perancangan *game* cerita rakyat Indonesia ini baik bersifat data riset lapangan, teks, gambar, dan internet.

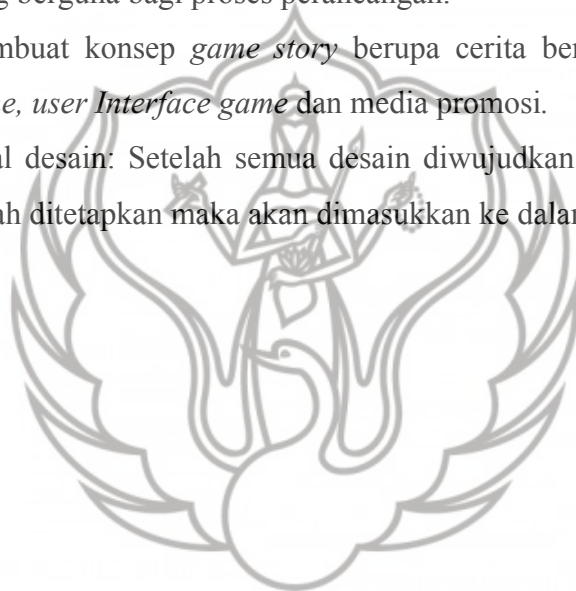
G. Metode Analisis

Untuk menganalisa data yang telah diperoleh perancangan media promosi *game* cerita rakyat Timun Mas, maka menggunakan metode 5W+1H dan SWOT.

H. Tahap Perancangan

Tahapan-tahapan proses perancangan antara lain:

1. Pencarian data, baik melalui studi literatur, riset lapangan, buku maupun melalui internet untuk mendapatkan data verbal dan visual yang berguna bagi proses perancangan.
2. Membuat konsep *game story* berupa cerita bergambar dan karakter *game*, *user Interface game* dan media promosi.
3. Final desain: Setelah semua desain diwujudkan kedalam media yang sudah ditetapkan maka akan dimasukkan ke dalam proses produksi.



I. Skema Perancangan

LATAR BELAKANG MASALAH

Perancangan media promosi video animasi game dibuat karena semakin meningkatnya perkembangan teknologi informatika di Indonesia namun jarang sekali developer game dari Indonesia yang mengangkat cerita rakyat Indonesia, padahal budaya lisan sangat penting untuk diperkenalkan dan memiliki nilai pesan moral yang tinggi kepada anak-anak khususnya di Indonesia sendiri. Oleh karena itu perlu adanya video animasi mempromosikan Game mobile cerita rakyat Indonesia seperti “Timun Mas” yang mau tidak mau harus diingat kembali oleh masyarakat. Pemilihan media promosi video animasi game mobile merupakan media yang sesuai dengan perkembangan zaman.

