

ABSTRAK

Umairoh, Dini. 2014. Perancangan *Action Game* “Tunjuk Ajar” Sebagai Media Revitalisasi Budaya Tunjuk Ajar Melayu Riau. Jurusan Desain Komunikasi Visual.

Kata kunci : Budaya Tunjuk Ajar Melayu, revitalisasi, *game action*.

Budaya Tunjuk Ajar memiliki kedudukan yang sangat penting bagi suku Melayu karena posisinya yang diletakkan berada di bawah posisi agama dan dijadikan sebagai pedoman dalam menjalani kehidupan. Pada saat ini budaya Tunjuk Ajar mengalami pergeseran posisi dan nilai-nilai luhur kebudayaan. Hal ini disebabkan oleh pesatnya perkembangan era globalisasi dan banyaknya budaya asing yang masuk ke Indonesia tanpa disaring terlebih dahulu. Oleh karena itu dibutuhkan media baru yang sesuai dengan perkembangan zaman untuk upaya revitalisasi dan tetap melestarikan keberadaan budaya Tunjuk Ajar Melayu. Untuk mendapatkan solusi, maka data yang sudah ada di analisis dengan menggunakan metode pendekatan *ground theory* serta analisis SWOT. Metode pendekatan *ground theory* yang dilakukan yaitu mengkaji teori-teori yang berkaitan dengan masalah yang diangkat, bidang keilmuan, khalayak sasaran, serta media yang akan digunakan. Sementara analisis SWOT mengkaji mengenai media-media yang sudah ada dan media baru yang di dapat dari hasil metode pendekatan *ground theory*. Berdasarkan hasil analisis maka pada proyek Tugas Akhir ini akan dirancangan sebuah *game smartphone* yang bertemakan budaya Tunjuk Ajar untuk mempermudah upaya revitalisasi dan pelestarian kembali budaya Tunjuk Ajar di kalangan generasi penerus yang sesuai dengan perkembangan zaman.

ABSTRACT

Umairah, Dini. 2014. *Designing Action Game “Tunjuk Ajar” As A Media Revitalization Tunjuk Ajar Melayu Culture of Riau. Visual Communication Design Department.*

Keywords : Tunjuk Ajar Melayu culture, revitalization, action game.

Tunjuk Ajar Melayu culture have very important position for Malay ethnic because it placed under religion and it be guide in life. At this time, Tunjuk Ajar Melayu have shifted position and noble values. This is caused by rapid development of globalization and many foreign culture came to Indonesia without filtered first. Therefor, its needed a net media that accordance with the times to revitalization efforts and keep conserve Tunjuk Ajar Melayu culture. To get Solutions, existing data is analyzes by using Ground Theory approach and SWOT analyzes. The Ground Theory method approach examines including reviewing theories related to the issues raised, scientific, the target and media used. While the SWOT analyzes examines the exiting media and net media obtained from the results of Ground Theory approach. Based on the results of the analyzes, then on this Final Project will be planned a smartphone game that theme Tunjuk Ajar Melayu culture among the next generation according with the times.