

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas rahmat dan karunia Allah Yang Maha Esa sehingga penulis mendapatkan kesehatan sehingga dapat menyelesaikan proyek Tugas Akhir beserta laporan Tugas Akhir yang berjudul **“Perancangan *Action Game* “Tunjuk Ajar” Sebagai Media Revitalisasi Budaya Tunjuk Ajar Melayu Riau”**. Laporan Tugas Akhir ini disusun guna melengkapi syarat untuk menyelesaikan program Sarjana Strata 1 jurusan Desain Komunikasi Visual di Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom.

Pengalaman dan pengetahuan yang didapatkan oleh penulis sendiri sejujurnya tidaklah berasal dari dirinya sendiri. Tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, penulis tidak mungkin dapat menyelesaikan Tugas Akhir beserta laporan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sangat besar kepada :

1. Allah Yang Maha Esa atas segala rahmat dan kebesaran-Nya.
2. Kedua Orang tua, H. Drs. Damsuar, MM dan Hj. Nirmala, S.Pd yang selalu mendoakan dan memberi dukungan moral maupun materi kepada penulis.
3. Abang Muhammad F. Cholis Kurniawan, S.Pt., M.Si, Kakak Darni Agusti, S.T, Abang Muhammad S. Hafizh Fajri, S.St yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan kepada penulis.
4. Bapak Eko Wahyu Imam K.B.S (Babe) dan Ibu Endang Dianti Hartiningsih yang selalu memberikan doa dan dukungan kepada penulis.
5. Mahdzab Putra Kusuma, S.Kom yang juga selalu mendoakan serta memberikan dukungan kepada penulis.
6. Bapak Dr. Didit Widiatmoko, M.Sn selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Industri Kreatif.
7. Bapak Aris Rahmansyah, S.Sn., M.Ds selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing penulis, memberikan nasihat, motivasi, solusi dan waktu bimbingan dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.

8. Bapak Riksa Belasunda, Drs, S.ST., M.Ds, Bapak Teddy Hendiawan, S.Sn., M.Sn, Bapak Jerry Dounald Rahajaan, S.Sn., M.Sn sebagai tim Dosen Penguji.
9. Bapak Arry Mustikawan, B.Des., M.Ds dan Bapak I Dewa Alit Dwija, S.Sn., M.Ds selaku Koordinator Tugas Akhir Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Industri Kreatif Universitas Telkom.
10. Seluruh Dosen dan Staf Pengajar Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Industri Kreatif Universitas Telkom atas bimbingan dan ilmu yang telah diberikan.
11. Tim Developer Michael Ingg Gunawan (Inggun) dan Alif Raditya yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan proyek Tugas Akhir ini.
12. Teman-teman Desain Komunikasi Visual Angkatan 2010 khususnya peminatan Multimedia yang telah berjuang bersama menyelesaikan masa studi di Fakultas Industri Kreatif yang tidak dapat disebutkan satu-satu oleh penulis, terima kasih atas semuanya.
13. Seluruh Civitas Akademika Fakultas Industri Kreatif Universitas Telkom yang telah memberikan dukungan dan berbagai masukan.
14. Semua pihak yang terlibat dari awal sampai akhir dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini sehingga dapat diselesaikan dengan baik yang tidak bisa penulis sebutkan semuanya.

Penulis menyadari bahwa dalam menulis laporan Tugas Akhir ini masih banyak terdapat kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan segala saran dan kritik yang bersifat membangun pada masa mendatang. Semoga laporan ini dapat memberikan sumbangan yang bermanfaat dan berguna bagi penulis dan pembaca.

Bandung, 4 Juli 2014

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN.....	iii
MOTO DAN PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR SKEMA.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Permasalahan	4
1.2.1. Identifikasi Masalah	4
1.2.2. Rumusan Masalah	5
1.3. Ruang Lingkup	5
1.4. Tujuan Perancangan	6
1.5. Pengumpulan Data dan Analisa.....	6
1.5.1. Metode Penelitian Kualitatif	7
1.5.2. Analisis SWOT	8
1.6. Kerangka Perancangan	9
1.7. Pembabakan Penulisan	10
BAB II. DASAR PEMIKIRAN	
2.1. Pengertian Media.....	11
2.2. Revitalisasi	11
2.3. Multimedia	12
2.4. <i>Game</i>	13
2.4.1. Pengertian <i>Game</i>	13

2.4.2. Jenis-Jenis <i>Game</i>	13
2.4.3. <i>Action Game</i>	14
2.4.4. <i>Platform Game</i>	16
2.4.5. Tipe-Tipe <i>Game</i>	17
2.4.6. <i>User Interface</i>	18
2.4.7. Tahapan Desain <i>Game</i>	18
2.5. Komponen Desain Komunikasi Visual	21
2.5.1. Garis	21
2.5.2. Bentuk	23
2.5.3. Warna	24
2.5.4. Tipografi.....	28
2.5.5. Ilustrasi	32
2.6. Transformasional Bentuk Visual Berdasarkan Teori Kreativitas....	34
2.7. Hubungan Anak dan <i>Game</i>	36
2.7.1. Psikologi Perkembangan Anak	36
2.7.2. Perkembangan Anak Usia 9-13 Tahun	38
2.7.3. Pentingnya Permainan Bagi Perkembangan Anak.....	40
2.8. Teori Analisis SWOT	42
BAB III. DATA DAN ANALISIS MASALAH	
3.1. Data Pemberi Proyek	44
3.1.1. Lembaga Pusat Informasi Kebudayaan Melayu (PIKM).....	44
3.1.2. Konsep dan Misi	44
3.1.3. Tujuan	45
3.1.4. Struktur Organisasi	46
3.2. Data Khalayak Sasaran	46
3.2.1. Data Demografis	46
3.2.2. Data Psikografis	47
3.2.3. Perilaku Konsumen	48
3.2.4. Data Geografis	48
3.3. Proyek Sejenis	48
3.3.1. <i>Game</i> Balap Karung	48
3.3.2. <i>Game Fruit Jump</i>	51

3.4. Analisis Data dan Analisis SWOT	55
3.4.1. Tunjuk Ajar Melayu	55
1. Pengertian dan Kandungan isi Tunjuk Ajar	55
2. Jenis-Jenis Tunjuk Ajar	57
3. Kedudukan Tunjuk Ajar	58
4. Manfaat Tunjuk Ajar	59
5. Pewarisan Tunjuk Ajar oleh “Orang Tua-Tua” Melayu ...	60
6. Hubungan Anak dengan Tunjuk Ajar	61
3.4.2. Analisis SWOT Media-Media Sebelumnya.....	62
3.4.3. Analisis SWOT Media <i>Game</i> “Tunjuk Ajar”	65
3.5. Data Proyek <i>Game</i> “Tunjuk Ajar”	67
3.6. Data Hasil Kuesioner	69
 BAB IV. KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	
4.1. Konsep Pesan.....	72
4.2. Konsep Kreatif.....	72
4.3. Konsep Pendekatan	74
4.4. Konsep Media.....	74
4.5. Konsep Visual	75
4.5.1. Gaya Gambar	75
4.5.2. <i>User Interface</i>	75
4.5.3. Warna	76
4.5.4. Tipografi.....	79
4.6. Hasil Perancangan	81
4.6.1. Pra Produksi	81
1. <i>Game Design Document</i>	81
2. <i>Flowchart</i>	88
3. <i>Wireframe</i> dan <i>Layout</i>	89
4. Studi Karakter.....	100
5. Studi <i>Background</i>	103
6. Studi Audio.....	104
4.6.2. Produksi	106
1. Karakter	106

2. <i>Background</i>	108
3. <i>Buttom dan Fungsi Button</i>	112
4. <i>Rewards System</i>	118
4.6.3. <i>Pasca Produksi</i>	120
1. <i>Logo Game</i>	120
2. <i>Icon Game</i>	121
3. <i>Screenshot Game “Tunjuk Ajar”</i>	121
4. <i>Media Pendukung</i>	129
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1. <i>Kesimpulan</i>	132
5.2. <i>Saran</i>	133
DAFTAR PUSTAKA	134
SUMBER LAIN	136