

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat, rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Media Informasi Game Mengenai Pencegahan Bullying di Kalangan Anak-Anak Sekolah Menengah Pertama Kota Bandung”. Penulisan pengantar ini dimaksudkan untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam menjalani ujian sidang Tugas Akhir pada program Desain Komunikasi Visual Universitas Telkom.

Selama masa penyusunan Tugas Akhir ini penulis mendapatkan banyak bimbingan, baik berupa moril maupun materil dari berbagai pihak yang sudah tanpa pamrih mengiringi Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan banyak ucapan terima kasih kepada :

1. Allah SWT, atas kelancaran dan kemudahan yang diberikan. Jika tanpa rahmat-Nya penulis tidak akan bisa menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik.
2. Kedua orangtua penulis, Papa Wira Satrya dan Mama Ika Tjandra Dewi juga kepada kakakku Wendy Pratama dan adikku Andila Trianjany yang selalu memberi dorongan semangat, motivasi serta doanya.
3. Kepada Bapak Didit Widiatmoko, M.Sn selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Telkom
4. Bapak Riky Azharyandi Siswanto, S.Ds, M.Des. selaku dosen pembimbing yang telah bersedia membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini. Terima kasih Bapak 😊
5. Bapak Novian Denny Nugraha, S.Sn, M.Sn, Pak Syarip Hidayat, S.Sn, dan Pak Arry Mustikawan, B.Des, M.Ds selaku dosen penguji atas saran dan masukan yang membangun kepada penulis

6. Teman-teman sepembimbingan, Yudha Trisna, Daradiva, Zakina, dan Fauzan yang saling memberi dukungan satu sama lain agar tidak menyerah
7. Teman-teman penulis yang selalu berjuang bersama penulis khususnya kepada Ira Mayang, Indira Vania, Shelly Gabrina, Hulda Kezia, Nabilah Ikbar, Faisal Abdillah dan Yudha Trisna.
8. Seluruh teman-teman ‘Barudak TA Ngabelesat’ yang telah berjuang bersama dari awal sampai akhir dan teman-teman angkatan 2010 yang selalu ceria dalam suka maupun duka
9. Kepada IMAGI dan UKM KERTAS yang banyak memberikan pelajaran.
10. Kepada siswa-siswa SMPN 5 Bandung terutama Arina Tri Septiani, Syahla Queena, Ghevira Dinda, Karina Aninditha, dan teman-teman yang telah membiarkan penulis masuk ke dalam obrolannya
11. Terima kasih kepada Sambas Nugraha yang selalu memberi dorongan semangat, motivasi, waktu, dan bensin kepada penulis
12. Dan semua pihak yang bersedia membantu yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Dengan seluruh kerendahan hati, penulis banyak mengucapkan terima kasih kepada orang-orang yang tidak bisa penulis sebutkan namanya satu persatu. Semoga amal kebaikan mereka mendapat imbalan berlipat ganda dari Allah SWT.

Bandung, 7 Juli 2014

Andhita Noviandari Putri

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Permasalahan	4
1.2.1. Identifikasi Masalah	4
1.2.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Ruang Lingkup	5
1.4. Tujuan Perancangan	5
1.5. Cara Pengumpulan Data	5
1.6. Kerangka Perancangan	7
1.7. Pembabakan	8
BAB II. DASAR PEMIKIRAN	
2.1. Informasi	10
2.2. Media	10
2.3. Desain Komunikasi Visual	11
2.3.1. Fungsi Desain Komunikasi Visual	12
2.3.2. Unsur-unsur pada Desain	13
2.3.2.1. Garis	13
2.3.2.2. Bentuk	13
2.3.2.3. Tekstur	14
2.3.2.4. Gelap Terang/Kontras	14

2.3.2.5	Ukuran	14
2.3.2.6	Warna	15
2.4.	Ilustrasi	18
2.4.1.	Fungsi Ilustrasi	18
2.4.2.	Teknik Penggambaran Ilustrasi.....	18
2.4.3.	Gaya Ilustrasi	19
2.5.	Tipografi	20
2.6.	<i>Game</i>	22
2.6.1.	Pengertian <i>Game</i>	22
2.6.2.	Karakteristik <i>Game</i>	22
2.6.3.	Alasan Bermain.....	23
2.6.4.	Dampak Negatif <i>Game</i>	24
2.6.5.	Dampak Positif Lebih Besar	25
2.6.6.	Pengaruh <i>Game</i>	26
2.6.7.	<i>Genre Game</i>	27
2.6.8.	<i>Type Game</i>	29
2.6.9.	<i>Mobile Game</i>	30
2.6.10.	<i>User Interface</i>	31
2.6.11.	<i>Desain Karakter</i>	32
2.7.	Masa Pubertas.....	34

BAB III. DATA DAN ANALISIS

3.1.	Data Institusi Pemberi Proyek	36
3.1.1.	Lembaga Perlindungan Anak Jawa Barat	36
3.1.2.	Komisi Nasional Perlindungan Anak.....	37
3.2.	Data Produk	38
3.2.1.	<i>Bullying</i>	38
3.2.1.1	Pengertian <i>Bullying</i>	38
3.2.1.2	<i>Bullying</i> di Mata Hukum.....	39
3.2.1.3	Jenis-jenis <i>Bullying</i>	39
3.2.1.4	<i>Bullying</i> di Sekolah di Perkotaan	40
3.2.1.5	Dampak <i>Bullying</i>	42

3.3.	Data Khalayak Sasaran	43
3.3.1	Demografis	43
3.3.2	Geografis	43
3.3.3	Psikografis	43
3.4.	Data Proyek Sejenis	44
3.4.1	<i>The Bully Free Classroom</i>	44
3.4.1.1	Tentang <i>The Bully Classroom</i>	44
3.4.1.2	Produk-produk <i>The Bully Free Classroom</i>	45
3.4.2	<i>Stopbullying.gov</i>	46
3.4.3	Lembaga Perlindungan Anak Jawa Barat	48
3.5.	Data Hasil Observasi	49
3.5.1	Lembaga Perlindungan Anak Jawa Barat	48
3.6.	Data Hasil Wawancara	52
3.7.	Referensi Visual	53
3.8.	Analisis Data	55
3.9.1	Analisis Perbandingan Proyek Sejenis	55
3.9.2	Analisis SWOT	56

BAB IV. KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

4.1.	Konsep	61
4.1.1.	Konsep Pesan	61
4.1.2.	Konsep Kreatif	62
4.1.3.	Konsep Media	64
4.1.4.	Konsep Visual	65
4.1.4.1	Gaya Gambar	65
4.1.4.2	<i>Graphical User Interface</i>	65
4.1.4.3	Tipografi	66
4.1.4.4	Warna	67
4.1.5.	Hasil Perancangan	68
4.1.5.1	Logo <i>Game</i>	68
4.1.5.2	<i>Interface Game</i>	69
4.1.5.3	Media Pendukung	73

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	75
5.2 Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN	78

DAFTAR GAMBAR

1. Logo Lembaga Perlindungan Anak	36
2. Logo Komisi Nasional Perlindungan Anak	37
3. <i>Bully Free Card Game</i>	45
4. <i>Bully Free Card Game</i>	45
5. <i>What Happens Next Game</i>	46
6. <i>What Happens Next Game</i>	46
7. <i>What Happens Next Game</i>	47
8. <i>What Happens Next Game</i>	47
9. <i>What Happens Next Game</i>	47
10. <i>What Happens Next Game</i>	48
11. Pokemon	54
12. Angry Bird	54
13. Cookie Run	55
14. Miiko	55
15. Warna Logo LPA Jabar	67
16. Warna dalam Game	67
17. Logo Game	68
18. Desain Karakter	69
19. Case Handphone	73
20. Stiker	73
21. Gelang	74
22. Kaos.....	74

23. <i>Tote Bag</i>	74
---------------------------	----

DAFTAR TABEL

1. Data korban kekerasan tahun 2010	49
2. Data pelaku kekerasan tahun 2010	49
3. Aktifitas	50
4. Ketertarikan.....	51
5. Pendapat	51
6. Analisis Perbandingan Proyek Sejenis	55
7. Analisis SWOT	57
8. Media	63
9. Interface Game	69