

**PENGANTAR KARYA
TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN *GAME* GAMELAN SEBAGAI SARANA EDUKASI
DAN PELESTARIAN ALAT MUSIK TRADISIONAL INDONESIA**



Disusun Guna Melengkapi dan Memenuhi Persyaratan
Mencapai Gelar Sarjana Desain
Program Studi Desain Komunikasi Visual

Disusun oleh :

Adam Hadiwiranata

C0714001

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
2018**

LEMBAR PERSETUJUAN

Proposal Tugas Akhir dengan Judul:

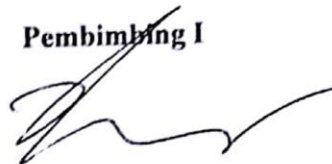
**PERANCANGAN GAME GAMELAN SEBAGAI SARANA EDUKASI DAN
PELESTARIAN ALAT MUSIK TRADISIONAL INDONESIA**

Telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan Tim Penguji Tugas Akhir (TA).

Pada tanggal 19 Juli 2018

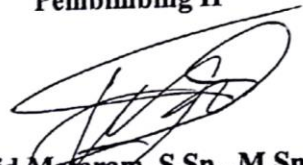
Menyetujui,

Pembimbing I



(Jazuli Abidin Munib, S.Sn., M.Hum.)
NIP. 19705162002121001

Pembimbing II



(Sayid Mataram, S.Sn., M.Sn.)
NIP. 198406042015041001

Koordinator Tugas Akhir (TA)



(Ercilia Rini Octavia, S.Sn., M.Sn.)
NIP. 198010112008122001

PENGESAHAN
Proposal Karya Tugas Akhir dengan Judul
**PERANCANGAN GAME GAMELAN SEBAGAI SARANA EDUKASI DAN
PELESTARIAN ALAT MUSIK TRADISIONAL INDONESIA**

Telah disahkan dan diterima oleh Panitia dalam Sidang Tugas Akhir
Prodi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain
Universitas Sebelas Maret
Pada tanggal: 19 Juli 2018

Tim Penguji:

Ketua Sidang Tugas Akhir
Andreas Slamet Widodo, S.Sn., M.Hum.
NIP. 197512012001121002

()

Sekretaris Sidang Tugas Akhir
Anugrah Irfan Ismail, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19830702208121003

()

Pembimbing I Tugas Akhir
Jazuli Abidin Munib S.Sn., M.Hum.
NIP. 197905212002121002

()

Pembimbing II Tugas Akhir
Sayid Mataram S.Sn., M.Sn.
NIP. 198406042015041001

()

Disahkan:

Dekan
Fakultas Sastra dan Seni Rupa

Drs. Ahmad Adib, M.Hum., Ph.D
NIP. 196207081992031001

Ketua Prodi
Desain Komunikasi Visual

Andreas Slamet Widodo, S.Sn., M.Hum.
NIP. 197512012001121002

PERNYATAAN

Dengan, ini penulis menyatakan bahwa Pengantar Karya Tugas Akhir yang berjudul **“PERANCANGAN *GAME* SEBAGAI SARANA EDUKASI DAN PELESTARIAN ALAT MUSIK TRADISIONAL INDONESIA”**, beserta isinya dan seluruh karya desain yang penulis buat adalah benar-benar karya sendiri, dan penulis tidak melakukan penjiplakan baik seluruhnya maupun sebagian, dengan cara-cara yang tidak sesuai etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat akademik.

Atas pernyataan ini, penulis siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada penulis, apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap keaslian karya ini.

Surakarta, 19 Juli 2018

Penulis,



Adam Hadiwirnata
NIM C0714001

PERSEMBAHAN



Karya ini saya persembahkan kepada:

Keluarga besar tercinta serta teman-teman yang telah mensupport penulis dalam menyusun karya ini dari awal hingga akhir serta S1 DKV Fakultas Senirupa dan Desain yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di Universitas Sebelas Maret.

MOTTO



Work smarter not harder

- penulis -

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan pengantar karya tugas akhir dengan judul “Perancangan *Game* Gamelan Sebagai Sarana Edukasi dan Pelestarian Alat Musik Tradisional Indonesia”. Pengerjaan karya tugas akhir serta penulisan ini tentunya tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari beberapa pihak. Ungkapan rasa terima kasih yang tulus penulis sampaikan kepada yang terhormat:

1. Drs. Ahmad Adib M.Hum., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain UNS.
2. Andreas Slamet Widodo S.Sn., M.Hum. selaku Ketua Prodi S1 Desain Komunikasi Visual UNS.
3. Jazuli Abdin Munib S.Sn., M.Hum. selaku dosen pembimbing I yang selalu memberikan arahan kepada penulis dalam pembuatan karya yang terbaik.
4. Sayid Mataram S.Sn, M.Sn. selaku dosen pembimbing II yang selalu memberikan nasehat serta masukan kepada penulis dalam hal penciptaan konsep karya.
5. Seluruh Dosen dan Staf Prodi Desain Komunikasi Visual yang telah bekerja maksimal demi kelancaran jalannya perkuliahan selama penulis menimba ilmu di Universitas Sebelas Maret.

6. Bapak Muryadi dari Dinas Kebudayaan Surakarta yang telah bersedia menjadi narasumber untuk menyusun pengantar karya tugas akhir ini.
7. Ayah dan Ibu yang telah memberikan doa, semangat serta arahan terbaik untuk penulis.
8. Kakak, adik, serta saudara yang selalu memberikan *support* kepada penulis.
9. Teman-teman seperjuangan yang sama-sama membantu satu sama lain walaupun dalam kondisi susah sekalipun.
10. Serta pihak-pihak lain yang telah memberikan dukungan dan bantuan kepada penulis baik secara langsung maupun tidak langsung selama pengerjaan tugas akhir.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan pengantar karya tugas akhir ini masih jauh dari sempurna, karena keterbatasan penulis dalam berbagai hal. Akhir kata, semoga pengantar karya tugas akhir yang telah penulis susun ini mampu memberikan manfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi pembaca.

Surakarta, 19 Juli 2018

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN ORISINALITAS	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
ABSTRAKSI	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Perancangan	3
D. Manfaat Perancangan	3
E. Kerangka Pikir	5
F. Metode Penelitian	7
BAB II. KAJIAN TEORI	11

A. Perancangan	11
B. <i>Game</i>	12
C. Edukasi	17
D. Tinjauan Musik Tradisional	18
E. Gamelan	19
BAB III. IDENTIFIKASI DATA	20
A. Data Perusahaan	20
B. Identifikasi Objek Perancangan	23
C. Target Market	38
D. Kompetitor	38
E. Analisis SWOT	41
F. USP (<i>Unique Selling Proposition</i>)	43
BAB IV. KONSEP PERANCANGAN	44
A. Metode Perancangan	44
B. Konsep Kreatif	45
C. Konsep Perancangan	48
D. Teknik Pelaksanaan	53
E. Pemilihan dan Penempatan Media	54
F. Prediksi Biaya	55
BAB V. VISUALISASI KARYA	57
A. Visualisasi Media Utama	57
B. Visualisasi Media Pendukung	65
BAB VI. PENUTUP	69

A. Kesimpulan	69
B. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN	73



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. analisis SWOT	42
Tabel 4.3. Rincian Biaya mobile game NgeGame	56



DAFTAR BAGAN

Bagan 1.1. Kerangka Pikir Perancangan	5
Bagan 3.1. Struktur Organisasi Dinas Kebudayaan Surakarta.....	24
Bagan 4.2. Flowchart mobile game NgeGame	52



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Logo Pemkot Surakarta.....	21
Gambar 3.2. Saron	28
Gambar 3.3. Demung	28
Gambar 3.4. Peking	29
Gambar 3.5. Bonang Barung	30
Gambar 3.6. Bonang Penerus	30
Gambar 3.7. Kenong	31
Gambar 3.8. Kethuk kempyang	31
Gambar 3.9. Gender Barung	32
Gambar 3.10. Gender Penerus	33
Gambar 3.11. Slenthem	33
Gambar 3.12. Kempul	34
Gambar 3.13. Gong	35
Gambar 3.14. Gambang	36
Gambar 3.15. Kendang	36
Gambar 3.16. Suling	37
Gambar 3.17. Siter	38
Gambar 3.18. Rebab	38
Gambar 3.19. Halaman pembuka Kolintang.....	39
Gambar 3.20. halaman sejarah kolintang	40
Gambar 3.21. Halaman memainkan Kolintang.....	40
Gambar 3.22. Menu utama Walk Band.....	41
Gambar 3.23. Beberapa instrumen Walk Band.....	41

Gambar 4.1. Referensi Layout	49
Gambar 5.1. Logo Board Game “NgeGame: Ngerti Gamelan”	57
Gambar 5.1. Halaman Loading dan Menu Utama “NgeGame: NgertiGamelan”	58
Gambar 5.2. Halaman Pemilihan Instrumen “NgeGame: Ngerti Gamelan”	60
Gambar 5.3. Pop-up informasi instrumen “NgeGame: Ngerti Gamelan”	61
Gambar 5.4. Halaman Gameplay “NgeGame: Ngerti Gamelan”	63
Gambar 3.5. Halaman Sejarah “NgeGame: Ngerti Gamelan”	64
Gambar 5.6. Instagram Post “NgeGame: Ngerti Gamelan”	65
Gambar 5.7. Facebook Post “NgeGame: Ngerti Gamelan”	66
Gambar 5.8. Google Playstore Upload “NgeGame: Ngerti Gamelan”	67
Gambar 5.10. Poster Cetak	68

PERANCANGAN *GAME* GAMELAN SEBAGAI SARANA EDUKASI DAN PELESTARIAN ALAT MUSIK TRADISIONAL INDONESIA

Adam Hadiwiranata¹
Jazuli Abdin Munib, S.Sn., M.Hum.² Sayid Mataram S.Sn, M.Sn.³

ABSTRAK

2018. Adam Hadiwiranata. Pengantar karya Tugas Akhir ini berjudul *Perancangan Game Gamelan Sebagai Sarana Edukasi dan Pelestarian Alat Musik Tradisional Indonesia*. Permasalahan yang dikaji dalam perancangan ini adalah, (1) Bagaimana merancang *mobile game* Gamelan agar generasi muda mengenal, mencintai dan mewariskan budaya alat musik tradisional Gamelan? (2) Bagaimana merancang media pendukung yang efektif agar *mobile game* Gamelan dapat tersampaikan pada *target audience*?. Metode penelitian yang digunakan pada perancangan ini adalah deskriptif kualitatif. Analisis SWOT digunakan untuk mengetahui kelebihan, kekurangan, peluang dan ancaman di bandingkan dengan produk lain yang sejenis. Tujuan perancangan ini adalah merancang *mobile game* Gamelan. Dalam *game* ini terdapat informasi tentang sejarah, bentuk instrumen, alat tabuh, dan susunan nada pada setiap instrumen Gamelan yang ada. Pengguna juga dapat memainkan setiap instrumen Gamelan secara *virtual* dengan suara dan nada yang mirip dengan aslinya. *Mobile game* ini dapat di-install di *smartphone* berbasis *Android* dan dapat dimainkan kapanpun dan dimanapun tanpa mengeluarkan biaya. Dari penelitian ini akan tercipta sebuah sarana edukasi tentang Gamelan Jawa yakni berupa *mobile game android* yang berjudul “*NgeGame: Ngerti Gamelan*”

Kata kunci: Gamelan, sarana edukasi, *mobile game*

¹ Mahasiswa S1 Desain Komunikasi Visual FSRD UNS

² Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual

³ Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual

GAMELAN GAME DESIGN AS A EDUCATIONAL TOOL AND PRESERVATION OF INDONESIAN TRADITIONAL MUSICAL INSTRUMENT

Adam Hadiwiranata¹
Jazuli Abdin Munib, S.Sn., M.Hum.² Sayid Mataram S.Sn, M.Sn.³

ABSTRACT

2018. Adam Hadiwiranata. Introduction of this Final Project entitled *Gamelan Game Design as a Educational Tool and Preservation of Indonesian Tradisional Musical Instrument*. The issues studied in this design are, (1) How to design Gamelan mobile games for young generation to know, love and bequeath the culture of Gamelan traditional music instrument? (2) How to design an effective supporting media for mobile games Gamelan can be delivered to the target audience ?. The research method used in this design is descriptive qualitative. SWOT analysis is used to determine the advantages, disadvantages, opportunities and threats in comparison with other similar products. The purpose of this design is to design Gamelan mobile games. In this game there is information about the history, form of instruments, instruments tools, and the arrangement of tones on each instrument Gamelan existing. Users can also play virtually any Gamelan instrument with sounds and tones that are similar to the original. This mobile game can be installed on Android-based smartphone and can be played anytime and anywhere without cost. From this research will create an educational tool about the Javanese Gamelan in the form of mobile games android titled "NgeGame: Ngerti Gamelan"

Keywords: Gamelan, educational tools, mobile games

¹ Student of Visual Communication Design Faculty of Fine Art and Design Sebelas Maret University

² Lecturer of Visual Communication Design

³ Lecturer of Visual Communication Design