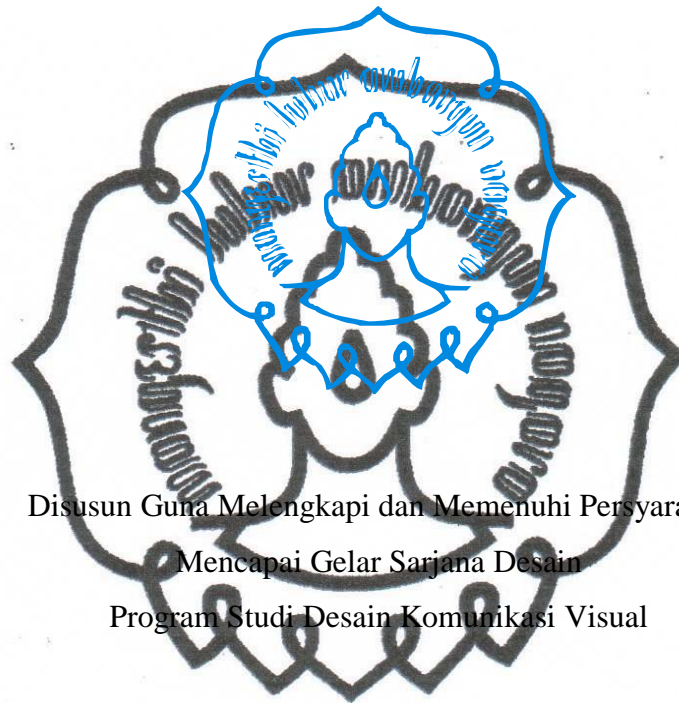


**PENGANTAR KARYA
TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN *GAME* UNTUK MEMPERKENALKAN
KERAJINAN TOPENG KAYU BOBUNG KEPADA REMAJA**



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

Disusun oleh:

**Monica Ingrid Amadea Kristy
C0716041**

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

2020

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan Judul :

PERANCANGAN GAME UNTUK MEMPERKENALKAN KERAJINAN TOPENG KAYU BOBUNG KEPADA REMAJA

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

Pada Tanggal :

Setasa, 14 Juli 2020

Menyetujui.

Pembimbing I



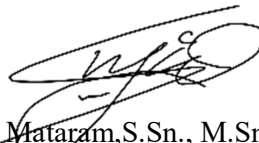
Anugrah Irfan Ismail, S.Sn., M.Sn.
NIP. 198307022008121003

Pembimbing II



Jazuli Abdin Munib, S.Sn., M.Hum
NIP. 197505162002121001

Koordinator Tugas Akhir (TA)



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

PENGESAHAN

Proposal Karya Tugas Akhir dengan judul :

**PERANCANGAN GAME UNTUK MEMPERKENALKAN KERAJINAN
TOPENG KAYU BOBUNG KEPADA REMAJA**

Telah disahkan dan diterima oleh Panitia dalam Sidang Tugas Akhir
Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain
Universitas Sebelas Maret
Pada Tanggal : Selasa, 14 Juli 2020

Tim Penguji :

Ketua Sidang Tugas Akhir

Anugrah Irfan Ismail, S.Sn., M.Sn.
NIP. 198307022008121003



Sekretaris Sidang Tugas Akhir

Jazuli Abidin Munib, S.Sn., M.Hum
NIP. 197505162002121001



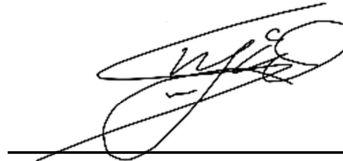
Penguji Tugas Akhir I

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



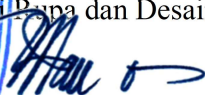
Penguji Tugas Akhir II

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



Dekan
Fakultas Seni Rupa dan Desain

Dr. Fahmanu Widayat, M.Sn.
NIP. 196212211992011001



Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual

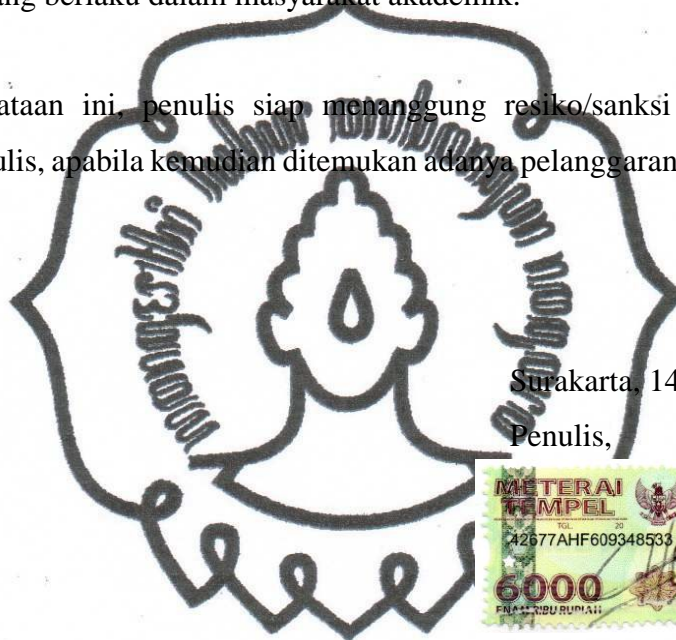
Andreas Slamet Widodo, S.Sn., M.Hum
NIP. 197512012001121002



PERNYATAAN

Dengan ini penulis menyatakan bahwa Pengantar Karya Tugas Akhir yang berjudul **“Perancangan *Game* untuk Memperkenalkan Kerajinan Topeng Kayu Bobung kepada Remaja”** 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, 14 Juli 2020

Penulis,



Monica Ingrid Amadea Kristy

NIM. C0716041

PERSEMBAHAN



**Karya ini saya persembahkan untuk:
Keluarga tercinta, sahabat terbaik, dan teman yang telah mendukung.**

MOTTO



I will walk by faith even when I can't see

~ 2 Corinthians 5:7 ~

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan limpahan karunia dan bimbingan hingga penulis dapat menyelesaikan Karya Tugas Akhir dan melewati berbagai hambatan yang ada. Berkat bimbingan, arahan, dan bantuan dari berbagai pihak, penulis dapat menyelesaikan Proposal Tugas Akhir dengan judul “Perancangan *Game* untuk Memperkenalkan Kerajinan Topeng Kayu Bobung kepada Remaja” ini dengan baik.

Untuk itu penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada:

1. Dr. Rahmani Widayat, M.Sn., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Sebelas Maret Surakarta.
2. Andreas S. Widodo, S.Sn., M.Hum. selaku Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual
3. Anugrah Irfan Ismail, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan arahan, saran, serta kritik yang membangun.
4. Jazuli Abdin Mumb, S.Sn., M.Hum. selaku dosen pembimbing II yang telah banyak memberikan arahan, masukan, dan saran yang bermanfaat.
5. Seluruh Dosen dan karyawan Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Sebelas Maret Surakarta, khususnya S1 Desain Komunikasi Visual.
6. Sujiman selaku pemilik UD. Karya Manunggal yang telah memberikan informasi mengenai kerajinan topeng kayu Bobung.
7. Keluarga dan sahabat yang selalu mendukung penulis agar tetap bersemangat dalam menyelesaikan kuliah dengan baik.
8. Teman-teman serta seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan Proposal Tugas Akhir.

Penulis menyadari bahwa penyusunan Proposal Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna karena beberapa kendala dan keterbatasan penulis dalam berbagai hal. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca. Penulis berharap semoga apa perancangan ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan bagi pembaca. Akhir kata, penulis ucapkan terima kasih.

Surakarta, 14 Juli 2020

Penulis



DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN.....	iii
PERSEMBAHAN	iv
MOTTO.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAKSI.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	2
C. Tujuan Perancangan.....	3
D. Manfaat Perancangan.....	3
1. Manfaat umum:.....	3
2. Manfaat khusus:.....	4
E. Metode Penelitian	5
1. Kerangka Pikir	5
2. Metode Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORI.....	10
A. Tinjauan Perancangan.....	10
B. Tinjauan Game.....	11
1. Pengertian Game.....	11
2. Jenis-jenis <i>Game</i>	12
3. Elemen dalam <i>Game</i>	14
C. Tinjauan Kerajinan	17
D. Tinjauan Topeng Kayu	18
1. Pengertian Topeng.....	18
2. Fungsi Topeng	19

3. Jenis Topeng	19
E. Tinjauan Remaja	22
BAB III IDENTIFIKASI DATA	25
A. Identifikasi Objek	25
1. Profil Kerajinan Topeng Kayu Bobung	25
2. Alat dan Bahan	27
3. Produk yang Dihasilkan	29
B. <i>Target Market</i>	34
1. <i>Target Market</i>	34
2. <i>Target Audience</i>	35
C. Kompetitor	36
1. <i>Mask Collector</i>	36
2. <i>Mask Merge</i>	37
D. Analisis SWOT	39
BAB IV KONSEP PEMIKIRAN DESAIN	42
A. Metode Perancangan	42
1. Praproduksi	42
2. Produksi	42
3. Pascaproduksi	43
B. Konsep Kreatif	43
1. <i>Unique Selling Proposition (USP)</i>	44
2. <i>Positioning</i>	44
C. Standar Visual	45
1. Visual Nonverbal	45
2. Visual Verbal	52
D. Pemilihan Media	53
1. Media Utama	53
2. Media Pendukung	53
E. <i>Media Placement</i>	54
1. Google Play Store	54
2. Sekolah dan Tempat Rekreasi	55
3. Media Sosial	55
F. Prediksi Biaya	55
1. Media Utama	55

2. Media Pendukung	56
3. Total Biaya.....	56
BAB V VISUALISASI KARYA.....	57
A. <i>Game “Rupa Bobung”</i>	57
1. Tampilan <i>Loading Screen</i>	58
2. Tampilan Intro	58
3. Tampilan <i>Menu Utama</i>	62
4. Tampilan <i>Pop-up Menu Settings</i>	62
5. Tampilan Buku	63
6. Tampilan <i>Menu Level</i>	63
7. Tampilan <i>Stage Permainan</i>	64
8. Tampilan <i>Pop-up Pause</i>	64
9. Tampilan <i>Pop-up Stage Selesai</i>	65
10. Tampilan <i>Pop-up Game Over</i>	65
11. Tampilan <i>Pop-up Menu Keluar</i>	66
B. Media Pendukung	67
1. Poster	67
2. <i>Social Media Post</i>	68
3. <i>Stickers</i>	70
BAB VI PENUTUP	71
A. Kesimpulan	71
B. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN	75

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 : Skema Kerangka Pikir.....	5
Gambar 2 : <i>Platform</i> untuk Bermain <i>Game</i>	12
Gambar 3 : <i>Genre</i> dalam <i>Game</i>	13
Gambar 4 : Topeng Klasik Bobung	19
Gambar 5 : Topeng Barong Bali	21
Gambar 6 : Topeng Kayu Desa Wisata Bobung	22
Gambar 7 : Gapura Desa Wisata Bobung	26
Gambar 8 : Gapura Selamat Datang di Desa Wisata Bobung.....	27
Gambar 9 : Alat dan Bahan untuk Melukis Kerajinan	28
Gambar 10 : Alat dan Bahan untuk Membuat Kerajinan.....	29
Gambar 11 : Topeng Klasik Bobung	30
Gambar 12 : Topeng Sekartaji.....	31
Gambar 13 : Topeng Klana Raja.....	31
Gambar 14 : Topeng Pentuk dan Tembem	32
Gambar 15 : Topeng Batik Kayu Karya Sujiman	33
Gambar 16 : Kerajinan Kayu Bobung Karya Sujiman.....	34
Gambar 17 : Halaman Muka Permainan “ <i>Mask Collector</i> ”	36
Gambar 18 : <i>Gameplay</i> Permainan “ <i>Mask Collector</i> ”	37
Gambar 19 : “ <i>Mask Merge</i> ” di Google Play Store	38
Gambar 20 : <i>Gameplay</i> Permainan “ <i>Mask Merge</i> ”	38
Gambar 21 : Ilustrasi <i>Game</i> “ <i>Postknight</i> ”	46
Gambar 22 : Ilustrasi <i>Game</i> “ <i>Sky: Children of The Light</i> ”	46
Gambar 23 : <i>Font</i> Upakarti	47
Gambar 24 : <i>Font</i> Asul.....	48
Gambar 25 : Referensi Warna.....	48

Gambar 26 : Alur <i>Game</i> “Rupa Bobung”	50
Gambar 27 : Ikon <i>Thumbnail Game</i> “Rupa Bobung”	57
Gambar 28 : <i>Loading Screen Game</i> “Rupa Bobung”	58
Gambar 29 : <i>Intro Game</i> “Rupa Bobung”	58
Gambar 30 : <i>Menu Utama Game</i> “Rupa Bobung”	62
Gambar 31 : <i>Pop-up Menu Settings Game</i> “Rupa Bobung”	62
Gambar 32 : Halaman Buku <i>Game</i> “Rupa Bobung”	63
Gambar 33 : <i>Level Menu Game</i> “Rupa Bobung”	63
Gambar 34 : <i>Stage Game</i> “Rupa Bobung”	64
Gambar 35 : <i>Pop-up Pause Game</i> “Rupa Bobung”	64
Gambar 36 : <i>Pop-up Stage Selesai Game</i> “Rupa Bobung”	65
Gambar 37 : <i>Pop-up Game Over Game</i> “Rupa Bobung”	65
Gambar 38 : <i>Pop-up Menu Keluar Game</i> “Rupa Bobung”	66
Gambar 39 : <i>Poster Game</i> “Rupa Bobung”	67
Gambar 40 : <i>Instagram Post Game</i> “Rupa Bobung”	68
Gambar 41 : <i>Facebook Post Game</i> “Rupa Bobung”	69
Gambar 42 : <i>Sticker Promosi Game</i> “Rupa Bobung”	70

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 : Analisis SWOT	40
Tabel 2 : <i>Storyline Game</i> “Rupa Bobung”	50
Tabel 3 : Rincian Prediksi Biaya Pembuatan Media Utama	55
Tabel 4 : Rincian Prediksi Biaya Pembuatan Media Pendukung.....	55
Tabel 5 : Total Prediksi Biaya Pembuatan Media Perancangan	56



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1: <i>Mock-up</i> Media Utama Game “Rupa Bobung”	76
Lampiran 2: <i>Mock-up</i> Media Pendukung Game “Rupa Bobung”	77
Lampiran 3: Dokumentasi Survei	80
Lampiran 4: Hasil Wawancara tentang Kerajinan Topeng Kayu Bobung	83
Lampiran 5: Uji Game “Rupa Bobung”	85



Perancangan *Game* untuk Memperkenalkan Kerajinan Topeng Kayu Bobung kepada Remaja

Monica Ingrid Amadea Kristy¹

Anugrah Irfan Ismail, S.Sn., M.Sn.² Jazuli Abdin Munib, S.Sn., M.Hum.³

ABSTRAKSI

Pengantar karya Tugas Akhir ini berjudul “Perancangan *Game* untuk Memperkenalkan Kerajinan Topeng Kayu Bobung kepada Remaja”. Permasalahan yang dikaji dalam perancangan ini adalah: (1) Bagaimana merancang game yang menarik dan informatif untuk memperkenalkan kerajinan topeng kayu Bobung khususnya bagi remaja? (2) Bagaimana merancang media pendukung yang tepat dan efektif untuk mempromosikan game tentang topeng kayu Bobung kepada remaja? Perancangan Tugas Akhir ini bertujuan untuk memperkenalkan kerajinan topeng kayu Bobung kepada remaja melalui media *game*. Masyarakat modern kini menempatkan topeng sebagai karya seni yang bernilai tinggi. Salah satu sentra kerajinan topeng terletak di Desa Wisata Bobung Patuk, Gunungkidul. Terdapat krisis regenerasi kerajinan topeng kayu Bobung terutama pada remaja. Edukasi mengenai kerajinan topeng kayu Bobung perlu dilakukan. Cerita pada *game* ini menampilkan perjalanan tokoh utama dalam mempelajari pentingnya menghargai dan melestarikan kerajinan topeng. Permainan dirancang dengan menyesuaikan karakteristik *target audience*. Media pendukung yang diperlukan untuk mempromosikan media utama adalah poster, *social media post*, dan stiker. *Game* ini diharapkan dapat memperkenalkan kerajinan topeng kayu Bobung kepada remaja sebagai bentuk pelestarian warisan budaya.

¹ Mahasiswa Prodi S1 Desain Komunikasi Visual FSRD UNS

² Dosen Pembimbing I

³ Dosen Pembimbing II

Game Design to Introduce Bobung Wooden Mask Crafts to The Teenagers

Monica Ingrid Amadea Kristy⁴

Anugrah Irfan Ismail, S.Sn., M.Sn.⁵ Jazuli Abdin Munib, S.Sn., M.Hum.⁶

ABSTRACT

The introduction of this Final Project is entitled "Game Design to Introduce Bobung Wooden Mask Crafts to The Teenagers". The problems examined are: (1) How to design an interesting and informative game to introduce Bobung wooden mask craft especially for teenagers? (2) How to design an effective promotional media to promote Bobung wooden mask craft game to teenagers? The purpose of this Final Project is to introduce Bobung mask crafts to teenagers with game. Modern people describes mask as high-value works of art. One of the mask craft center located in Bobung Tourist Village, Patuk, Gunungkidul. There is regeneration crisis of Bobung mask crafts in teenagers. Education about Bobung mask crafts needs to be done. The story of this game shows the journey of the main character in learning the importance of appreciating and perserving mask crafts. The game is designed according to the characteristic of the target audience. Supporting medias used to promote the main media are poster, social media posts, and stickers. This game is expected to help introducing Bobung mask craft to teenagers as a form of cultural heritage perservation.

⁴ The Student of Visual Communication Design Faculty of Fine Art and Design Sebelas Maret University

⁵ Guide Lecture I

⁶ Guide Lecture II