

LAPORAN  
PROYEK AKHIR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
PERIODE 10

GAME BAHASA JAWA  
UNTUK ANAK-ANAK KELAS 3 SD



dikerjakan oleh :  
OKTO PRRAMUDYA EFFENDI  
12.13.0054

Pembimbing:  
NISSA FIJRIANI, S.Sn., M.Sn.

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN  
UNIKA SOEGIJAPRANATA  
SEMARANG  
PERIODE GENAP 2016/2017

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Okto Pramudya Effendi  
NIM : 12.13.0054  
Progdi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Arsitektur dan Desain

Dengan ini menyatakan bahwa laporan tugas Akhir dengan Judul "GAME BAHASA JAWA UNTUK ANAK-ANAK KELAS 3 SD" benar-bener bebas dari plagiasi, dan apabila terbukti tidak benar bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan yang berlaku

Semarang, 12 Juli 2017



Okto Pramudya Effendi

**HALAMAN PENGESAHAN**  
JUDUL :  
**GAME BAHASA JAWA  
UNTUK ANAK-ANAK KELAS 3 SD**

Dikerjakan Oleh :  
Okto Pramudya Effendi

12.13.0054

Program Studi Desain Komunikasi Visual  
Fakultas Arsitektur dan Desain  
Universitas Katolik Soegijapranata

Semarang, 12 Juli 2017

Mengesahkan,

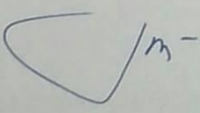
Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain

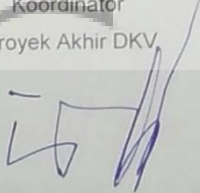
Dra. B. Tyas Susanti, Ma., PhD

NPP. 5811990083

Kaprodi  
Desain Komunikasi Visual

Koordinator  
Proyek Akhir DKV.

  
Ag. Diky Prastomo, S.IP., MA  
NPP. 5812013283

  
Ir. Ign. Dono Sayoso, MSR  
NPP. 5811986013

**HALAMAN PENGESAHAN**  
JUDUL :  
**GAME BAHASA JAWA  
UNTUK ANAK-ANAK KELAS 3 SD**

Dikerjakan Oleh :

Okto Pramudya Effendi

12.13.0054

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Fakultas Arsitektur dan Desain

Universitas Katolik Soegijapranata

Semarang, 12 Juli 2017

Menyetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II

Nissa Fijriani, S.Sn, M.Sn

NPP. 5832016081

Peter Ardhianto, S.Sn, M.Sn

NPP. 05812015295

Penguji I

Penguji II

Penguji III

Nissa Fijriani, S.Sn, M.Sn

NPP. 5832016081

Bayu Widiatoro, ST, M.Sn

NPP. 05812008275

Peter Ardhianto, S.Sn, M.Sn

NPP. 05812015295

## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah S.W.T yang telah memberikan rahmat dan karuniannya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir yang berjudul “GAME BAHASA JAWA UNTUK ANAK-ANAK KELAS 3 SD”

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini, penulis tidak lepas dari bimbingan serta bantuannya dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis ingin mengucapkan rasa terimakasih sebesar – besarnya kepada :

1. Bapak Ag. Diky Prastomo, S.IP., MA selaku kaprodi Desain Komunikasi Visual
2. Ir. Ign. Dono Sayoso, MSR selaku Koordinator Proyek Akhir Desain Komunikasi Visual Periode 10.
3. Ibu Nissa Fijriani, S.Sn, M.Sn dan Peter Ardhiyanto, S.Sn, M.Sn, selaku pembimbing 1 dan pembimbing 2
4. Orang tua serta keluarga yang telah selalu mendukung dan memberikan dorongan dari awal hingga akhir
5. Azalea Permata Denaka yang selalu mensupport dalam pengerjaan dan mendukung hingga dapat selesainya tugas akhir ini.
6. Serta semua pihak yang telah membantu hingga selesainya Tugas Akhir ini, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dari laporan ini, baik dari segi materi maupun teknik penyajiannya. Semoga apa yang penulis kerjakan dapat bermanfaat.

## **ABSTRAK**

### **GAME BAHASA JAWA UNTUK ANAK-ANAK KELAS 3 SD**

**Okto Pramudya Effendi**

Bahasa adalah sistem komunikasi yang paling sering digunakan dalam berinteraksi. Dari bahasa ini terdapat berbagai macam bahasa, terutama di Indonesia. Terdapat berbagai macam bahasa, dalam penelitian ini bahasa Jawa menjadi fokus utama. Pada tahun 2013 kementerian pendidikan mengeluarkan Peraturan dimana bahasa daerah keluar dari syarat wajib ujian sekolah dan dijadikan sebagai mata pelajaran ekstrakurikuler. Sehingga saat ini banyak anak-anak zaman sekarang tidak mengenal bahasa daerah (dalam lingkup ini Bahasa Jawa). game Taman Jawa diharapkan dapat menjadi sarana media pembelajaran untuk anak-anak zaman sekarang tentang bahasa daerah. Game ini berisi tentang pengenalan dasar dari bahasa Jawa. Mengenak nama hewan dan barang-barang yang ada di sekitar kita kedalam bahasa Jawa. Metode penelitian yang digunakan ada beberapa cara : kuesioner, wawancara, dan observasi. Dari ketiga metode ini didapati banyak anak-anak zaman sekarang tidak dapat menggunakan bahasa Jawa. Dan game Taman Jawa ini dibuat sebagai media pengenalan dan kepada anak-anak zaman sekarang dan sebagai sarana pembelajaran alternatif di rumah.

**Kata Kunci :**

**Game, Pendidikan, media pembelajaran, Bahasa Jawa.**



## ABSTRACT

# GAME JAVA LANGUAGE FOR CHILDREN GRADES 3 SD

Okto Pramudya Effendi

Language is a system of communication that is most often used in interact. From this language, there is a wide variety of languages, mainly in Indonesia. There are a wide variety of languages, in this Java language penelitian be the main focus. In 2013 the Ministry of Education issued a Regulation in which local languages out of the terms of the compulsory examinations and serve as subjects of ekstrakurikuler. So that today many children today do not know the language of the area (within the scope of this Javanese). game Java Garden is expected to be the means of media of instruction for children of the age is now about the language of the region. This game is about the introduction of the basics of the Java language. being the names of animals and goods that are all around us into the Java language. Research methods used there are beberapa ways: questionnaires, interviews, and observation. Of these three methods is found many children today are not able to use the Java language. And game Grounds of Java was created as the media introduction of the doves to the children of the age now and as a means of alternative learning at home.

Keywords:

Games, education, media, learning the Java language.

## DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	i
DAFTAR GAMBAR.....	iii
DAFTAR BAGAN.....	iv
DAFTAR TABEL.....	v
<b>BAB I</b>	
I.1. PENDAHULUAN	
I.1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
I.1.2. Identifikasi Masalah.....	4
I.1.3. Pembatasan Masalah.....	5
I.1.4. Perumusan Masalah.....	5
I.1.5. Tujuan Penelitian.....	6
I.1.6. Manfaat Penelitian.....	6
I.1.7. Metode Penelitian.....	6
I.1.8. Sistematika Penelitian.....	7
<b>BAB II</b>	
II.1. Kerangka Berpikir.....	8
II.2. Ladasan Teori.....	9
II.2.1. Teori Perkembangan Kepribadian.....	9
II.2.2. Teori Kepribadian.....	9
II.2.3. Edukasi.....	10
II.2.4. Tipografi.....	10
II.2.5. Teori Warna.....	10
II.2.6. Teori Komunikasi.....	12
II.2.7. Ilustrasi.....	12
II.2.8. Bahasa Jawa.....	13
II.2.9. Bentuk <i>Unggah-ungguh</i> bahasa Jawa.....	13
II.2.9.1. Ragam Ngoko.....	13
II.2.9.2. Ragam Krama.....	15
II.3. Kajian Pustaka.....	16



II.4. Studi Komparasi .....	18
-----------------------------	----

### **BAB III**

III.1. Analisis .....	20
III.1.1. Kuesioner.....	20
III.1.2. Wawancara .....	23
III.1.3. Observasi .....	25
III.1.4. Hasil Analisa .....	26
III.2. Khalayak Sasaran .....	27
III.2.1. Geografis .....	27
III.2.2. Demografis .....	27
III.2.3. Psikografis dan Behavior .....	27
III.3. Strategi Komunikasi .....	27
III.3.1. Creative Brief .....	27
III.3.2. Strategi Perancangan .....	29
III.3.3. Strategi Pemasaran.....	30
III.3.4. Time Line.....	32

### **BAB IV**

IV. Strategi Kreatif	
IV.1. Konsep Visual .....	33
IV.1.1 Warna .....	33
IV.1.2 Tipografi .....	34
IV.1.3 Background .....	35
IV.2 Konsep Verbal	
IV.2.1 Konsep Logo .....	36
IV.2.2 Konsep Karakter .....	37
IV.2.3 Konsep <i>Game</i> .....	38
IV.2.4 Konsep Media Promosi .....	39
IV.3 Visualisasi Desain	
IV.3.1 Gambaran Poster .....	42
IV.3.2 Screenshot <i>Game</i> Taman Jawa .....	43

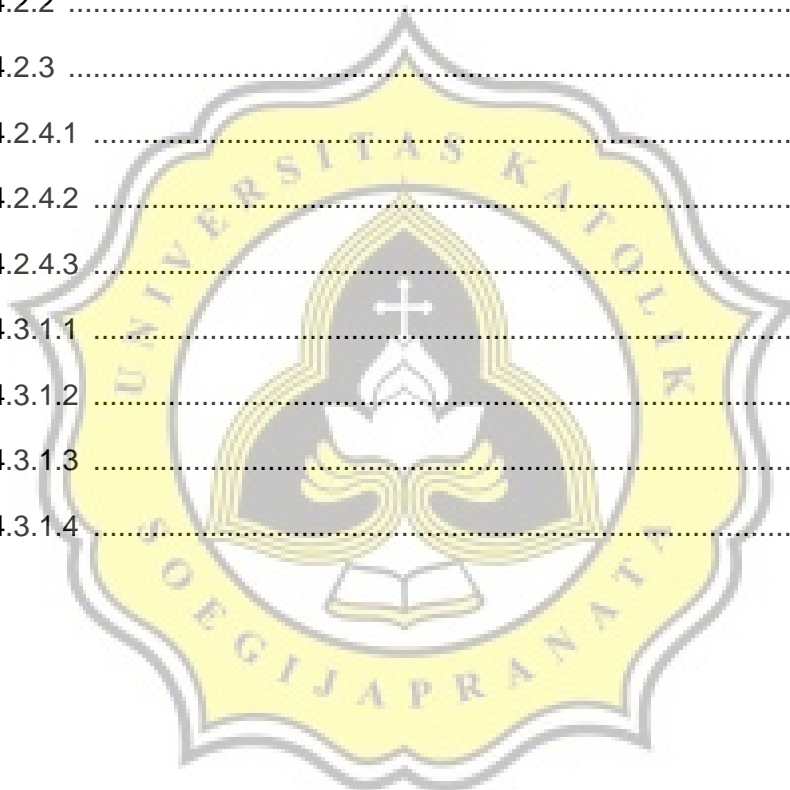
### **BAB V**

V. Kesimpulan & Saran	
V.1 Kesimpulan .....	45

V.2 Saran .....	45
-----------------	----

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1. ....	18
Gambar 4.2. ....	19
Gambar 4.1.4 .....	35
Gambar 4.2.1 .....	37
Gambar 4.2.2 .....	37
Gambar 4.2.3 .....	38
Gambar 4.2.4.1 .....	39
Gambar 4.2.4.2 .....	40
Gambar 4.2.4.3 .....	41
Gambar 4.3.1.1 .....	42
Gambar 4.3.1.2 .....	43
Gambar 4.3.1.3 .....	34
Gambar 4.3.1.4 .....	44



## DAFTAR BAGAN

Diagram 3.1. ....	22
Diagram 3.2. ....	22
Diagram 3.3. ....	23



## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 .....	32
-----------------	----

