

**PROYEK AKHIR
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
PERIODE 10**

**PERANCANGAN MEDIA EDUKASI SEJARAH DAN MANFAAT KOPI
NUSANTARA BERBASIS GAME UNTUK REMAJA (USIA 14-17
TAHUN)**



Pembimbing:
Ag. Dicky Prastomo, SIP., M.A.

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

HALAMAN PENGESAHAN

Judul:

PERANCANGAN MEDIA EDUKASI SEJARAH DAN MANFAAT KOPI NUSANTARA
BERBASIS GAME UNTUK REMAJA (USIA 14-17 TAHUN)

Nama: Elizabeth Tirza Alvita

NIM: 13.13.0008

Program Studi: Desain Komunikasi Visual

Fakultas: Arsitektur dan Desain

Universitas: Universitas Katolik Soegijapranata



Kaprodi Desain Komunikasi Visual

Koordinator Proyek Akhir DKV

Ag. Dicky Prastomo, SIP., M.A.

NPP. 058 1 2013 283

Ir. Ign. Dono Sayoso, MSR.

NPP. 058 1 1986 013

HALAMAN PENGESAHAN

Judul:

PERANCANGAN MEDIA EDUKASI SEJARAH DAN MANFAAT KOPI NUSANTARA
BERBASIS GAME UNTUK REMAJA (USIA 14-17 TAHUN)

Nama: Elizabeth Tirza Alvita

NIM: 13.13.0008

Program Studi: Desain Komunikasi Visual

Fakultas: Arsitektur dan Desain

Universitas: Universitas Katolik Soegijapranata

Semarang, 13 Juli 2017

Menyetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II

Ag. Dicky Prastomo, SIP., M.A.

Arwin Purnamajati, S.Sn., GradDipIDEA

NPP. 058 1 2013 283

NPP. 058 1 2010 279

Penguji I

Penguji II

Ag. Dicky Prastomo, SIP., M.A.

Arwin Purnamajati, S.Sn., GradDipIDEA

NPP. 058 1 2013 283

NPP. 058 1 2010 279

Penguji III

Ir. Ign. Dono Sayoso, MSR.

NPP 058 1 1986 013

PERNYATAAN ORISINALITAS

Nama: Elizabeth Tirza Alvita

NIM: 13.13.0008

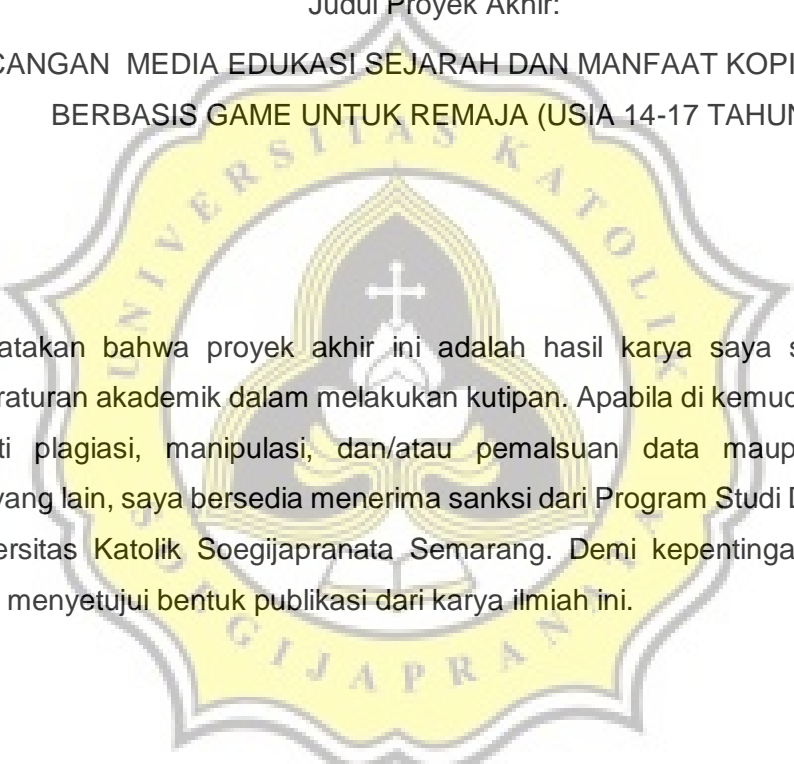
Program Studi: Desain Komunikasi Visual

Fakultas: Arsitektur dan Desain

Universitas: Universitas Katolik Soegijapranata

Judul Proyek Akhir:

PERANCANGAN MEDIA EDUKASI SEJARAH DAN MANFAAT KOPI NUSANTARA
BERBASIS GAME UNTUK REMAJA (USIA 14-17 TAHUN)



Menyatakan bahwa proyek akhir ini adalah hasil karya saya sendiri serta telah mengikuti peraturan akademik dalam melakukan kutipan. Apabila di kemudian hari ditemukan adanya bukti plagiasi, manipulasi, dan/atau pemalsuan data maupun bentuk-bentuk kecurangan yang lain, saya bersedia menerima sanksi dari Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Katolik Soegijapranata Semarang. Demi kepentingan akademis, saya bersedia dan menyetujui bentuk publikasi dari karya ilmiah ini.

Semarang, 13 Juli 2017

Elizabeth Tirza Alvita

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus atas berkat dan kasih karuniaNya, laporan proyek akhir dengan judul “PERANCANGAN MEDIA EDUKASI SEJARAH DAN MANFAAT KOPI NUSANTARA BERBASIS GAME UNTUK REMAJA (USIA 14-17 TAHUN)” dapat disusun dengan baik.

Pada kesempatan kali ini, penulis ingin mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Ag. Dicky Prastomo, SIP., M.A. selaku dosen pembimbing yang telah membantu dalam proses penyusunan proyek akhir ini.
2. Orang tua, saudara dan kolega yang telah memberikan dukungan dan doa.
3. Teman-teman Desain Komunikasi Visual angkatan 2013 yang telah memberikan semangat dalam pembuatan proyek akhir ini.
4. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan namanya satu-persatu yang memiliki peran penting dalam penyusunan proyek akhir ini.

Penulis sadar bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna. Mohon maaf apabila terdapat kesalahan dalam penulisan maupun tata bahasa. Akhir kata, semoga laporan ini dapat berguna untuk pembaca serta bagi kepentingan akademis.

Penulis

ABSTRAK

Dalam era modern saat ini, nongkrong di kafe sudah menjadi gaya hidup anak muda Indonesia. Banyak sekali remaja yang menyukai kopi. Indonesia sendiri adalah negara produsen kopi terbesar ketiga di dunia. Terdapat beraneka ragam jenis kopi yang hanya tumbuh di Indonesia. Kopi selain untuk diminum, juga memiliki manfaat yang banyak. Namun manfaat kopi masih jarang diketahui banyak orang terutama para remaja. Maka dari itu, dibutuhkan sebuah media untuk menjadi media edukasi bagi para remaja.

Kata kunci: remaja, kopi nusantara, media edukasi.



ABSTRACT

Nowadays, in this modern era, Indonesian teenagers love choosing cafes as a hang-out place. Hanging out at cafes has become their lifestyle. Many of them love coffee. Indonesia is the third largest coffee producing country in the world. There is a wide range of coffee that only grows in Indonesia. Coffee also has many benefits. But the benefits of coffee is still rarely known to many people, especially teenagers. Therefore, we need something to educate them about coffee.

Keywords: teenagers, Indonesian coffee, educational media.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I – PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah/.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Pembatasan Masalah.....	3
1.4 Perumusan Masalah.....	4
1.5 Tujuan Perancangan.....	4
1.6 Manfaat Perancangan.....	4
1.7 Metode Penelitian.....	4
1.8 Sistematika Penelitian.....	5
BAB II – TINJAUAN UMUM	
2.1 Kerangka Berpikir.....	7
2.2 Landasan Teori.....	7
2.3 Kajian Pustaka.....	14
2.4 Studi Komparasi.....	16
BAB III – STRATEGI KOMUNIKASI	
3.1 Analisa Masalah.....	19
3.2 Khalayak Sasaran.....	31
3.3 Strategi Komunikasi.....	32

3.4 Strategi Anggaran.....	35
BAB IV – STRATEGI KREATIF	
4.1 Konsep Visual.....	36
4.2 Konsep Verbal.....	38
4.3 Visualisasi Desain.....	43
BAB V – KESIMPULAN	
5.2 Kesimpulan.....	56
5.2 Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA.....	57



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	7
Gambar 2.2 Seri Penemuan: Penemuan Kopi.....	16
Gambar 2.3 Seri Penemuan: Penemuan Kopi.....	17
Gambar 2.4 Permainan Swing Squares.....	17
Gambar 2.5 Permainan Swing Squares.....	18
Gambar 3.1 Diagram Hasil Kuesioner.....	19
Gambar 3.2 Diagram Hasil Kuesioner.....	20
Gambar 3.3 Diagram Hasil Kuesioner.....	20
Gambar 3.4 Diagram Hasil Kuesioner.....	21
Gambar 3.5 Diagram Hasil Kuesioner.....	21
Gambar 3.6 Diagram Hasil Kuesioner.....	22
Gambar 3.7 Diagram Hasil Kuesioner.....	22
Gambar 3.8 Diagram Hasil Kuesioner.....	23
Gambar 3.9 Diagram Hasil Kuesioner.....	23
Gambar 3.10 Diagram Hasil Kuesioner.....	24
Gambar 3.11 Diagram Hasil Kuesioner.....	24
Gambar 3.12 Diagram Hasil Kuesioner.....	25
Gambar 3.13 Diagram Hasil Kuesioner.....	25
Gambar 3.14 Diagram Hasil Kuesioner.....	26
Gambar 3.15 Diagram Hasil Kuesioner.....	26
Gambar 3.16 Diagram Hasil Kuesioner.....	27
Gambar 3.17 Diagram Hasil Kuesioner.....	27
Gambar 3.18 Diagram Hasil Kuesioner.....	28
Gambar 3.19 Diagram Hasil Kuesioner.....	28
Gambar 3.20 Diagram Hasil Kuesioner.....	29
Gambar 3.21 Diagram Hasil Kuesioner.....	29

Gambar 4.1 Visual Kebun Kopi Indonesia.....	36
Gambar 4.2 Warna dan bentuk standar logo.....	38
Gambar 4.3 Logo hitam putih.....	38
Gambar 4.4 Halaman <i>loading game</i>	39
Gambar 4.5 Neo <i>spritesheet</i>	43
Gambar 4.6 May <i>spritesheet</i>	43
Gambar 4.7 Prof. PB <i>spritesheet</i>	44
Gambar 4.8 Dr. Matoda <i>spritesheet</i>	44
Gambar 4.9 Robot serangga <i>sprite</i>	44
Gambar 4.10 Tampilan menu awal.....	45
Gambar 4.11 Tampilan menu awal.....	45
Gambar 4.12 Tampilan menu awal.....	46
Gambar 4.13 Peta <i>game</i>	46
Gambar 4.14 Peta <i>game</i>	46
Gambar 4.15 <i>Gameplay</i>	47
Gambar 4.16 <i>Multiplayer Gameplay</i>	47
Gambar 4.17 Ruang koleksi.....	47
Gambar 4.18 Kuis.....	48
Gambar 4.19 <i>Power Ups</i>	49
Gambar 4.20 <i>Peaberry Power</i>	49
Gambar 4.21 <i>Fire & Ice Power</i>	50
Gambar 4.22 <i>Teaser</i> pada situs Youtube.....	50
Gambar 4.23 Iklan pada laman Facebook.....	51
Gambar 4.24 Iklan pada laman Facebook.....	51
Gambar 4.25 Iklan pada aplikasi Instagram.....	52
Gambar 4.26 Halaman utama <i>website</i>	53
Gambar 4.27 Menu <i>website</i>	53
Gambar 4.28 Menu karakter pada <i>website</i>	54

Gambar 4.29 Menu karakter pada *website*.....54
Gambar 4.30 Tampilan LINE *stickers*.....55
Gambar 4.31 *Merchandise*.....55



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Hasil Kuesioner.....	19
--------------------------------------	----

