

## LAMPIRAN

Berikut merupakan daftar pertanyaan yang akan penulis tanyakan melalui survey online:

Pertanyaan Jawaban 20

### Kajian Semiotika Karakter Pangeran Diponegoro Pada Game Buatan Lokal Perang Diponegoro Tower Defense

Perkenalkan nama saya Yulianti Veronica Sutikno mahasiswi Unika Soegijapranata Semarang jurusan Desain Komunikasi Visual. Mohon teman-teman dapat membantu Tugas Akhir saya yang berjudul "Kajian Semiotika Karakter Pangeran Diponegoro Pada Game Buatan Indonesia Perang Diponegoro Tower Defense" dengan mengisi kuisisioner dibawah ini. Terima kasih.

Jenis Kelamin? \*

Pria

Wanita

Umur? \*

Teks jawaban singkat

Selama masa pandemi apa yang sering kalian lakukan di rumah? \*

Nonton

Tidur

Main Game

Belajar Online

Kalian lebih senang memainkan Game Online/Offline? \*

- Game Online
- Game Offline

Apakah kalian pernah memainkan game "Perang Diponegoro Tower Defense"? \*

- Ya
- Tidak

Jika belum, apakah kalian pernah melihat/mendengar game lokal "Perang Diponegoro Tower Defense"? \*

- Ya
- Tidak

Apakah kalian tertarik untuk mencoba memainkan game "Perang Diponegoro Tower Defense" ini? \*

- Ya
- Tidak
- Mungkin



Bagaimana menurut kalian penggambaran karakter Pangeran Diponegoro pada gambar dibawah ini?



Teks jawaban singkat

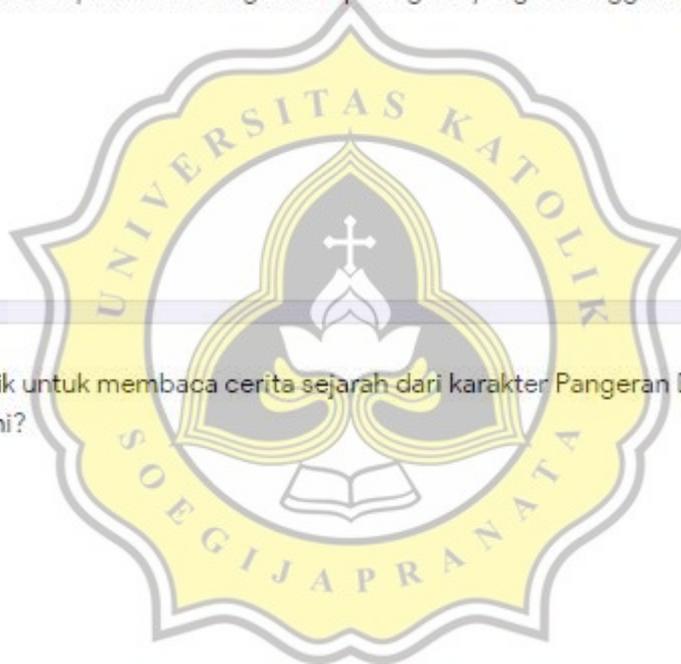


Apakah menurut kalian desain karakter Pangeran Diponegoro di game ini sudah cukup mempresentasikan tokoh pahlawan Pangeran Diponegoro yang sesungguhnya? \*

- Ya
- Tidak
- Mungkin

Apakah anda tertarik untuk membaca cerita sejarah dari karakter Pangeran Diponegoro setelah memainkan game ini? \*

- Ya
- Tidak
- Mungkin



## SUMMARY

### Kajian Semiologi Karakter Game Buatan Indonesia Perang Diponegoro Tower Defense



Disusun oleh:

**Yulianti Veronica Sutikno**  
15.L1.0036  
15110036@student.unika.ac.id

Pembimbing:

**Alfons Christian Hardjana, S.Ds., MA**

### Latar Belakang Masalah

Perang Diponegoro Tower Defense menjadi salah satu game buatan Indonesia yang menghadirkan sosok pahlawan Pangeran Diponegoro dengan menampilkan akulturasi budaya Indonesia.

Dalam game ini, bentuk visual dari karakter Pangeran Diponegoro sudah sesuai dengan sosok Pangeran Diponegoro yang sebenarnya namun dibuat dalam bentuk kartun.

### Solusi

Penelitian ini dilakukan untuk mencari makna semiologi dari karakter Pangeran Diponegoro. Yaitu dengan menganalisa makna denotasi dan konotasi dari atribut yang digunakan dan ekspresi dari Pangeran Diponegoro dengan membandingkan dari sosok pahlawan Pangeran Diponegoro yang sebenarnya.



Perbandingan visual karakter Pangeran Diponegoro

Gambar 5. Summary



**9.21%** PLAGIARISM  
APPROXIMATELY

## Report #13326043

Latar Belakang Game merupakan sebuah aktivitas yang diciptakan dengan tujuan untuk melepaskan penat atau stress. Oleh karena itu, bermain game biasanya dilakukan pada waktu luang dengan didominasi hiburan. Dengan perkembangan zaman, game ini bisa dilakukan secara online sehingga antar pemain tidak harus berada pada tempat yang sama. Game online ini hanya bisa dijalankan dengan menggunakan koneksi internet, dan memungkinkan untuk dapat bermain bersama dengan pemain lain. Menurut Jaenab, game online merupakan sebuah permainan dengan menggunakan internet, dan dapat bermain dengan pemain lain di tempat yang berbeda dalam waktu yang sama (Rohman, 2019). Sebuah Developer games The WALi games studio buatan Indonesia meluncurkan game berjudul Perang Diponegoro Tower Defense di Google Play. Melalui game ini diharapkan pemain mampu mengembalikan kepekaan terhadap Pahlawan Indonesia yang mengobarkan semangatnya untuk melindungi wilayah Jawa pada zaman penjajahan Belanda (Sari, 2015).

