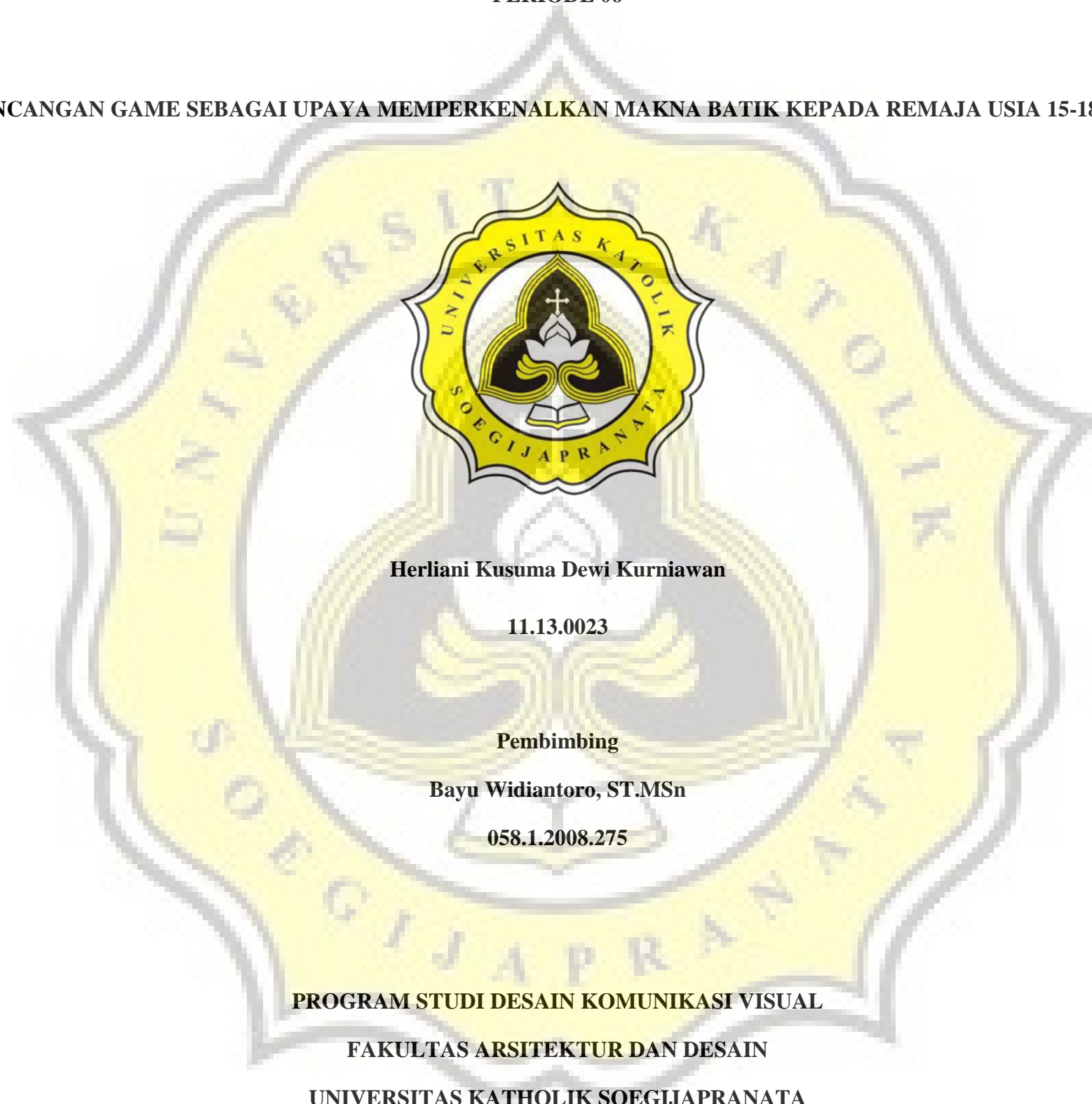


**PROYEK AKHIR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**PERIODE 06**

**PERANCANGAN GAME SEBAGAI UPAYA MEMPERKENALKAN MAKNA BATIK KEPADA REMAJA USIA 15-18 TAHUN**



**Herliani Kusuma Dewi Kurniawan**

**11.13.0023**

**Pembimbing**

**Bayu Widiantoro, ST.MSn**

**058.1.2008.275**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN**

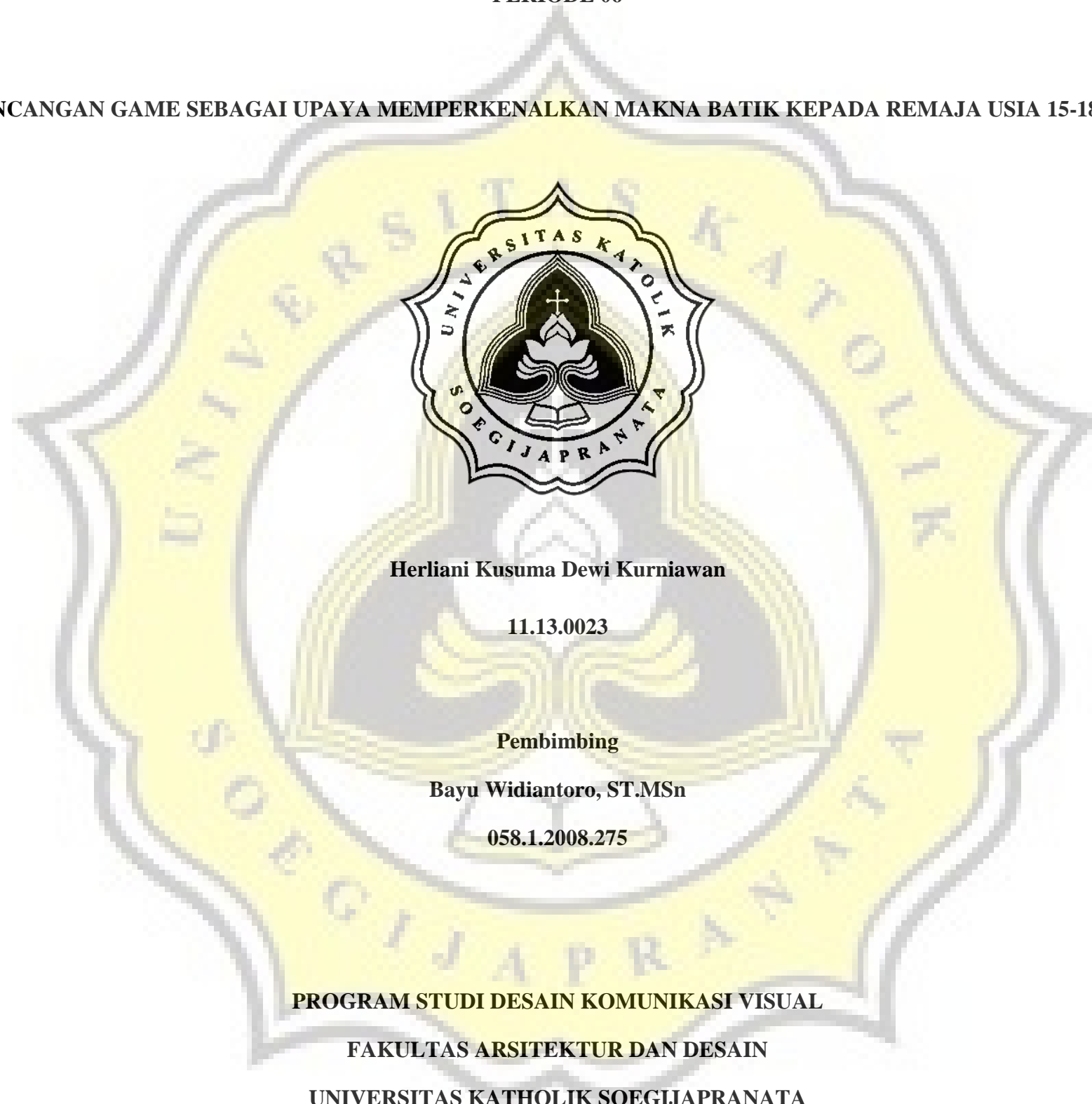
**UNIVERSITAS KATHOLIK SOEGIJAPRANATA**

**2015**

**PROYEK AKHIR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**PERIODE 06**

**PERANCANGAN GAME SEBAGAI UPAYA MEMPERKENALKAN MAKNA BATIK KEPADA REMAJA USIA 15-18 TAHUN**



**Herliani Kusuma Dewi Kurniawan**

**11.13.0023**

**Pembimbing**

**Bayu Widiatoro, ST.MSn**

**058.1.2008.275**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS KATHOLIK SOEGIJAPRANATA**

**2015**

## PERNYATAAN ORISINALITAS

Nama: Herliani Kusuma Dewi Kurniawan

NIM : 11.13.0023

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Universitas: Universitas Katholik Soegijapranata

Judul Proyek Akhir :

PERANCANGAN GAME SEBAGAI UPAYA MEMPERKENALKAN MAKNA BATIK KEPADA REMAJA USIA 15-18 TAHUN

Menyatakan bahwa proyek akhir ini adalah hasil karya saya sendiri serta telah mengikuti peraturan akademik dalam melakukan kutipan. Apabila dikemudian 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, Universtias Katholik SOEGIJAPRANATA, Semarang. Demi kepentingan akademis, maka saya bersedia dan menyetujui bentuk publikasi dari karya ilmiah ini.

Semarang, 7 Juli 2015

Herliani Kusuma Dewi Kurniawan

## HALAMAN PENGESAHAN

Judul :

PERANCANGAN GAME SEBAGAI UPAYA MEMPERKENALKAN MAKNA BATIK KEPADA REMAJA USIA 15-18 TAHUN

Nama: Herliani Kusuma Dewi Kurniawan

NIM : 11.13.0023

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Universitas: Universitas Katholik Soegijapranata

Semarang, 7 Juli 2015

Mengesahkan,

Kaprogdi Desain Komunikasi Visual

Dekan Fakultas Arsitektur Dan Desain

Koordinator Proyek Akhir DKV

Ir. Tri Hesti Mulyani, MT.

NIDN. 0611086201

Ir. Robert Rianto Widjaja, MT.

NIDN. 0627066701

Ir. Robert Rianto Widjaja, MT.

NIDN. 0627066701

**HALAMAN PENGESAHAN**

Judul :

PERANCANGAN GAME SEBAGAI UPAYA MEMPERKENALKAN MAKNA BATIK KEPADA REMAJA USIA 15-18 TAHUN

Nama: Herliani Kusuma Dewi Kurniawan

NIM : 11.13.0023

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Universitas: Universitas Katholik Soegijapranata

Semarang, 7 Juli 2015

Menyetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II

Bayu Widiatoro, ST. M.Sn.

NIDN. 0629077403

Ronny Jonathan, S.Ds.

NPP. 058.5.2013.102

Penguji I

Penguji II

Penguji III

Prof. Dr-Ing. LMF Purwanto

NIDN. 0602066801

Ir. Robert Rianto Widjaja, MT.

NIDN. 0627066701

Ir. Ign. Dono Sayoso, MSR.

NIDN 0608075601

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan pada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat penyertaan dan perlindungan-Nya selama pengerjaan Proyek Akhir Desain Komunikasi Visual Perode 06 ini sehingga dapat berjalan dengan lancar dan selesai dengan baik.

Laporan Proyek Akhir Desain Komunikasi Visual Perode 06 ini disusun sebagai laporan dari perancangan game sebagai upaya memperkenalkan makna motif batik kepada remaja usia 15 – 18 tahun.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan laporan Proyek Akhir Desain Komunikasi Visual Perode 06 ini. Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak Museum Ullen Sentalu dan Museum Batik yang telah membantu dan memberikan kesempatan kepada penulis untuk menggali informasi dan mengumpulkan data. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Bayu Widiatoro, ST.M.Sn dan Ronny Jonathan, S.Ds. atas bimbingannya

selama pengerjaan laporan dan perancangan Proyek Akhir Desain Komunikasi Visual Perode 06 ini. Penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua penulis atas dorongan semangat selama pengerjaan tugas dan pengerjaan laporan Proyek Akhir Desain Komunikasi Visual Perode 06 ini. Penulis berterima kasih pada seluruh sahabat dan seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam pengerjaan laporan dan perancangan Proyek Akhir Desain Komunikasi Visual Perode 06 ini.

Tak ada gading yang tak retak, tidak ada hal yang sempurna termasuk laporan Proyek Akhir Desain Komunikasi Visual Perode 06 ini. Penulis membuka diri untuk menerima kritik dan saran yang membangun dari para pembaca agar laporan Proyek Akhir Desain Komunikasi Visual Perode 06 ini dapat menjadi lebih baik. Demikian laporan Proyek Akhir Desain Komunikasi Visual Perode 06 ini disusun, semoga dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Semarang, 7 Juli 2015

Penulis

## ABSTRAK

Sekarang para remaja sudah sangat mencintai batik. Kecintaan para remaja terhadap batik tampak dalam banyak hal salah satunya dari banyaknya remaja yang mengenakan batik sebagai pilihan busana mereka.

Batik sebagai budaya Indonesia memiliki banyak aspek penting. Salah satu yang tidak dapat terpisahkan dari batik sebagai budaya Indonesia adalah makna motif. Makna motif batik sekarang ini sudah mulai tidak dipedulikan terutama oleh para remaja. Remaja sekarang ini jelas tidak memperhatikan hal tersebut. Mereka membeli dan mengenakan busana batik hanya karena mereka menyukainya. Para remaja tidak mempertimbangkan dan tidak memahami makna dari tiap motif. Pada dasarnya para remaja tidak tertarik untuk tahu dan untuk mencari tahu mengenai makna dari tiap motif batik.

Hal ini sangat mengkhawatirkan mengingat para remaja adalah generasi penerus bangsa Indonesia. Para remajalah yang nantinya dimasa depan akan melestarikan budaya Indonesia termasuk batik. Apa jadinya bila remaja tidak memahami, tidak tahu, dan tidak tertarik untuk mencari tahu tentang makna motif batik? Batik sebagai budaya Indonesia dimasa depan akan menjadi selembar kain motif tanpa makna. Budaya Indonesia tidak akan lestari seutuhnya.

Para remaja sebagai generasi penerus bangsa seharusnya tahu dan memahami makna dari motif batik. Namun dengan tingkat ketertarikan yang rendah terhadap makna motif batik akan sulit memberikan informasi dan pemahaman kepada para remaja. Memberikan informasi dan pemahaman dengan cara yang disukai oleh para remaja menjadi solusi. Informasi dan pemahaman tentang makna motif batik yang dengan halus disampaikan dalam sebuah game akan mudah diterima oleh para remaja.

## ABSTRACT

Now all of Indonesian teenagers already loved batik. It looks from many people including teenagers who wear batik as their fashion choices.

Batik as Indonesian culture has many important aspects. One of all the important aspect that can not be separated from batik as Indonesian culture is meaning of the batik motif. Teenagers today obviously don't ignore it. They are buying and wearing batik clothes just because they like it. They didn't consider and don't understand the meaning of each motif. Basically teenagers aren't interested to know and to learn about the meaning of each motif.

This is very worrying considering teenagers are the future generation of Indonesia. The teenagers are the generation who in the future will be preserve the culture of Indonesia, including batik. What happens when teenagers don't understand, don't know, and aren't interested in learn about the meaning of batik motif? Batik as Indonesian culture in the future will be just a piece of fabric motif without meaning. Indonesian culture will not be fully sustainable.

All of Indonesian teenagers as the future generation should know and understand about the meaning of batik motif. But with the low of interest level to the meaning motif will be difficult to provide information and comprehension to them. Provide information and comprehension from teenagers preferred way could be a solution. Information and understanding about the meaning of batik motif conveyed in a game would be easily ccepted by all of teenagers.



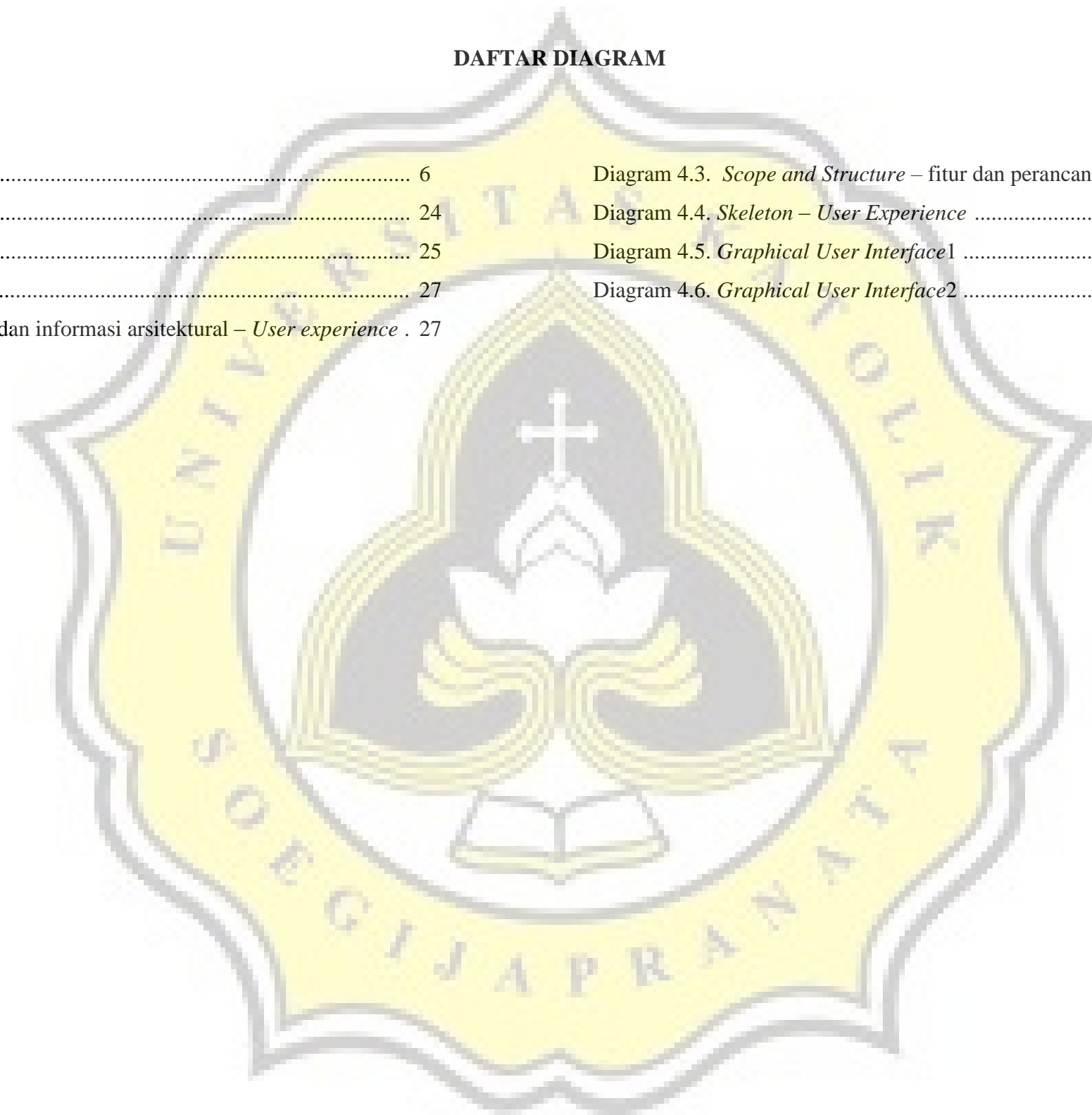
## DAFTAR ISI

|  |           |                                |    |
|--|-----------|--------------------------------|----|
| HALAMAN SAMPUL .....                                     | i         | 3.2. KHALAYAK SASARAN .....    | 23 |
| HALAMAN JUDUL .....                                      | ii        | 3.3. STRATEGI KOMUNIKASI ..... | 23 |
| HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS .....                    | iii       | <b>BAB 4 STRATEGI KREATIF</b>  |    |
| HALAMAN PENGESAHAN .....                                 | iv        | 4.1. KONSEP VERBAL .....       | 27 |
| HALAMAN KATA PENGANTAR .....                             | vi        | 4.2. KONSEP VISUAL .....       | 33 |
| HALAMAN ABSTRAK .....                                    | vii       | 4.3. VISUALISASI DESAIN .....  | 35 |
| HALAMAN DAFTAR ISI .....                                 | viii      | <b>BAB 5 PENUTUP</b>           |    |
| HALAMAN DAFTAR DIAGRAM .....                             | ix        | 5.1. PENUTUP .....             | 51 |
| HALAMAN DAFTAR GAMBAR .....                              | xi        | 5.2. SARAN .....               | 51 |
| HALAMAN DAFTAR TABEL.....                                | xii       | <b>DAFTAR PUSTAKA</b>          |    |
| <b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....                           | <b>1</b>  | <b>52</b>                      |    |
| 1.1. LATAR BELAKANG MASALAH .....                        | 1         |                                |    |
| 1.2. IDENTIFIKASI MASALAH .....                          | 2         |                                |    |
| 1.3. PEMBATAAN MASALAH .....                             | 3         |                                |    |
| 1.4. PERUMUSAN MASALAH .....                             | 4         |                                |    |
| 1.5. TUJUAN PENELITIAN DAN PERANCANGAN .....             | 4         |                                |    |
| 1.6. MANFAAT PENELITIAN DAN PERANCANGAN .....            | 4         |                                |    |
| 1.7. METODE PENELITIAN DAN PERANCANGAN .....             | 4         |                                |    |
| 1.8. SISTEMATIKA PENULISAN .....                         | 4         |                                |    |
| <b>BAB 2 TINJAUAN UMUM</b> .....                         | <b>6</b>  |                                |    |
| 2.1. KERANGKA BERPIKIR .....                             | 6         |                                |    |
| 2.2. TEORI PENELITIAN DAN DESAIN YANG RELEVAN .....      | 6         |                                |    |
| 2.3. KAJIAN PUSTAKA DAN ATAU PENELITIAN SEBELUMNYA ..... | 15        |                                |    |
| 2.4. STUDI KOMPARASI .....                               | 16        |                                |    |
| <b>BAB 3 STRATEGI KOMUNIKASI</b> .....                   | <b>18</b> |                                |    |
| 3.1. DATA HASIL PENELITIAN .....                         | 18        |                                |    |



## DAFTAR DIAGRAM

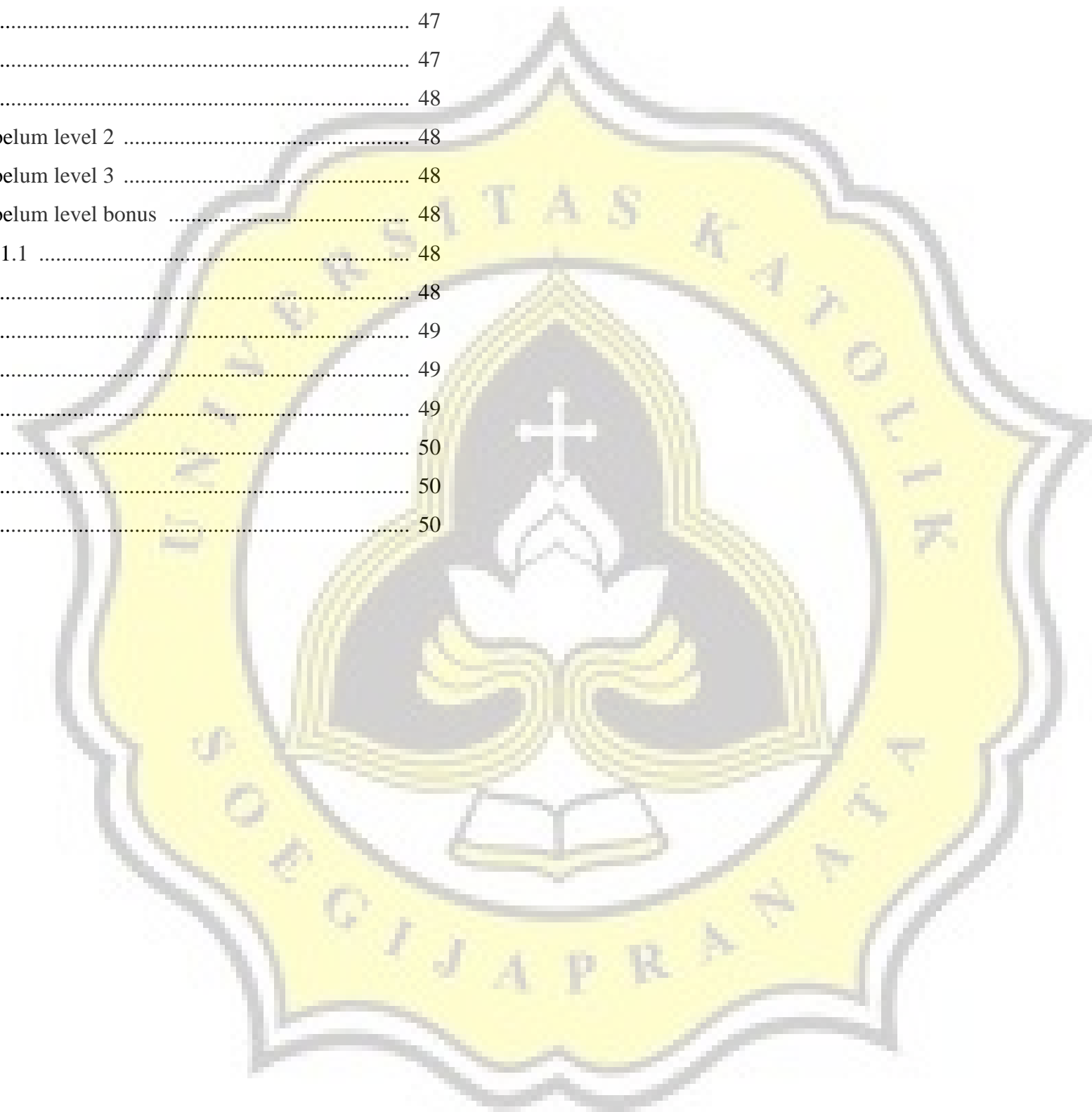
|   |    |  |    |
|---|----|--|----|
| Diagram 2.1. Kerangka berpikir .....  | 6  | Diagram 4.3. <i>Scope and Structure</i> – fitur dan perancangan interaksi – <i>User experience</i> ..... | 29 |
| Diagram 3.1. Diagram tahap kampanye .....   | 24 | Diagram 4.4. <i>Skeleton – User Experience</i> .....   | 29 |
| Diagram 3.2. Diagram strategi kampanye .....  | 25 | Diagram 4.5. <i>Graphical User Interface1</i> .....  | 30 |
| Diagram 4.1. <i>Strategy – User Experience</i> .....  | 27 | Diagram 4.6. <i>Graphical User Interface2</i> .....  | 31 |
| Diagram 4.2. <i>Scope and Structure</i> – Informasi dan informasi arsitektural – <i>User experience</i> . | 27 |  |    |



## DAFTAR GAMBAR

|  |    |  |    |
|--|----|--|----|
| Gambar 1.1. Beberapa hasil foto pengamatan .....       | 2  | Gambar 4.9. Tokoh utama laki-laki .....            | 37 |
| Gambar 2.1. kelompok ceplok – truntum .....            | 8  | Gambar 4.10. Tokoh utama perempuan .....           | 38 |
| Gambar 2.2. kelompok ceplok – ceplok grompol .....     | 8  | Gambar 4.11. Karakter kakek .....                  | 39 |
| Gambar 2.3. kelompok ceplok – sidomukti .....          | 9  | Gambar 4.12. Karakter wakil rakyat .....           | 40 |
| Gambar 2.4. kelompok kawung – kawung beton .....       | 9  | Gambar 4.13. Prajurit .....                        | 40 |
| Gambar 2.5. kelompok kawung – kawung picis .....       | 9  | Gambar 4.14. Penjahat Ranguwat .....               | 41 |
| Gambar 2.6. kelompok kawung – kawung sen .....         | 10 | Gambar 4.15. Penjahat Plokener .....               | 41 |
| Gambar 2.7. kelompok parang – parang barong .....      | 10 | Gambar 4.16. Penjahat Wunglumpuk .....             | 41 |
| Gambar 2.8. kelompok parang – parang kusumo .....      | 10 | Gambar 4.17. Penjahat Rengersa .....               | 42 |
| Gambar 2.9. kelompok parang – parang klithik .....     | 11 | Gambar 4.18. Penjahat Tikata .....                 | 42 |
| Gambar 2.10. kelompok lereng – lereng udan liris ..... | 11 | Gambar 4.19. Penggambaran motif batik parang ..... | 42 |
| Gambar 2.11. kelompok lereng – lereng tritis .....     | 11 | Gambar 4.20. Penggambaran motif batik kawung ..... | 43 |
| Gambar 2.12. kelompok lereng – lereng uceng udik ..... | 12 | Gambar 4.21. Penggambaran motif batik ceplok ..... | 43 |
| Gambar 2.13. kelompok nitik – nitik dara gelar .....   | 12 | Gambar 4.22. Penggambaran motif batik lereng ..... | 43 |
| Gambar 2.14. kelompok nitik – nitik sekar cendul ..... | 12 | Gambar 4.23. Penggambaran motif batik nitik .....  | 43 |
| Gambar 2.15. kelompok nitik – nitik grompol .....      | 13 | Gambar 4.24. Tampilan Utama .....                  | 44 |
| Gambar 2.16. komparasi genre .....                     | 16 | Gambar 4.25. Layout Tampilan Utama .....           | 44 |
| Gambar 2.17. komparasi visual .....                    | 17 | Gambar 4.26. Tampilan Menu 1 .....                 | 44 |
| Gambar 4.1. Konsep visual – warna .....                | 33 | Gambar 4.27. Tampilan Menu 2 .....                 | 44 |
| Gambar 4.2. Konsep visual – tipografi .....            | 34 | Gambar 4.28. Layout Tampilan menu .....            | 45 |
| Gambar 4.3. Konsep visual – tata letak .....           | 34 | Gambar 4.29. Tampilan Menu 3 .....                 | 45 |
| Gambar 4.4. Icon <i>game</i> .....                     | 35 | Gambar 4.30. Tampilan Menu 4 .....                 | 45 |
| Gambar 4.5. Logo <i>game</i> .....                     | 36 | Gambar 4.31. Tampilan Pemain 1 .....               | 45 |
| Gambar 4.6. Warna logo .....                           | 36 | Gambar 4.32. Layout Tampilan Pemain .....          | 46 |
| Gambar 4.7. Grid logo .....                            | 36 | Gambar 4.33. Tampilan Pemain 2 .....               | 46 |
| Gambar 4.8. Clear area .....                           | 37 | Gambar 4.34. Tampilan catatan kakek 1 .....        | 46 |

|   |    |
|---|----|
| Gambar 4.35. Tampilan catatan kakek 2 .....                       | 46 |
| Gambar 4.36. Tampilan catatan kakek 3 .....                       | 47 |
| Gambar 4.37. Tampilan cerita pengantar 1 .....                    | 47 |
| Gambar 4.37. Tampilan cerita pengantar 2 .....                    | 47 |
| Gambar 4.38. Layout cerita pengantar .....                        | 48 |
| Gambar 4.40. Tampilan cerita penyambung sebelum level 2 .....     | 48 |
| Gambar 4.41. Tampilan cerita penyambung sebelum level 3 .....     | 48 |
| Gambar 4.42. Tampilan cerita penyambung sebelum level bonus ..... | 48 |
| Gambar 4.43. Tampilan arena permainan level 1.1 .....             | 48 |
| Gambar 4.44. arena paemainan level 1.1 .....                      | 48 |
| Gambar 4.45. seragam atasan crew event .....                      | 49 |
| Gambar 4.46. Merchandise .....                                    | 49 |
| Gambar 4.47. Kit pengunjung event .....                           | 49 |
| Gambar 4.48. Iklan .....  | 50 |
| Gambar 4.49. Photobooth .....                                     | 50 |
| Gambar 4.50. Tampilan Playstore .....                             | 50 |



## DAFTAR TABEL

|  |    |  |    |
|--|----|--|----|
| Tabel 2.1. Model Penerimaan Pesan .....                        | 7  | Tabel 3.9. Tabel perilaku terhadap smartphone 3 .....  | 20 |
| Tabel 3.1. Tabel tingkat pemahaman awalan .....                | 18 | Tabel 3.10. Tabel perilaku terhadap smartphone 4 ..... | 20 |
| Tabel 3.2. Tabel tingkat pemahaman – Pemahaman tingkat 1 ..... | 18 | Tabel 3.11. Tabel arah media .....                     | 20 |
| Tabel 3.3. Tabel tingkat pemahaman – alasan jawaban 1 .....    | 18 | Tabel 3.12. Tabel kriteria perancangan 1 .....         | 20 |
| Tabel 3.4. Tabel tingkat pemahaman – Pemahaman tingkat 2 ..... | 18 | Tabel 3.13. Tabel kriteria perancangan 2 .....         | 21 |
| Tabel 3.5. Tabel tingkat pemahaman – alasan jawaban 1 .....    | 19 | Tabel 3.14. Tabel kriteria perancangan 3 .....         | 21 |
| Tabel 3.6. Tabel tingkat pemahaman – Pemahaman tingkat 3 ..... | 19 | Tabel 3.15. Tabel kriteria perancangan 4 .....         | 21 |
| Tabel 3.7. Tabel perilaku terhadap smartphone 1 .....          | 19 | Tabel 3.16. Tabel kriteria perancangan 5 .....         | 21 |
| Tabel 3.8. Tabel perilaku terhadap smartphone 2 .....          | 20 | Tabel 4.1. Tabel nama karakter .....                   | 32 |