



PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF BAGI DEWASA AWAL
UNTUK MENYADARKAN PENTINGNYA KOMUNIKASI ORANG TUA DAN ANAK

ANITTA PAULINA GOSDIONO

11.13.0089

PROGRAM STUDI
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

SEMARANG 2015



PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF BAGI DEWASA AWAL
UNTUK MENYADARKAN PENTINGNYA KOMUNIKASI ORANG TUA DAN ANAK

ANITTA PAULINA GOSDIONO

11.13.0089

PROGRAM STUDI
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

SEMARANG 2015

HALAMAN PENGESAHAN

Judul :

PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF BAGI DEWASA AWAL
UNTUK MENYADARKAN PENTINGNYA KOMUNIKASI ORANG TUA DAN ANAK

Nama : Anitta Paulina Gosdiono

NIM : 11.13.0089

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Universitas : Universitas Katolik Soegijapranata

Semarang, 9 Juli 2015

Mengesahkan,

Kaprodi Desain Komunikasi Visual

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain

Koordinator Proyek Akhir DKV

Ir. Tri Hesti Mulyani, MT.

NIDN. 0611086201

Ir. Robert Rianto Widjaja, M.T.

NIDN. 0627066701

Ir. Robert Rianto Widjaja, M.T.

NIDN. 0627066701

HALAMAN PENGESAHAN

Judul :

PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF BAGI DEWASA AWAL
UNTUK MENYADARKAN PENTINGNYA KOMUNIKASI ORANG TUA DAN ANAK

Nama : Anitta Paulina Gosdiono

NIM : 11.13.0089

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Universitas : Universitas Katolik Soegijapranata

Semarang, 9 Juli 2015

Menyetujui,

Pembimbing I

Pembimbing III

Bayu Widiantoro, ST. M. Sn.

NIDN.0629077403

Ronny Jonathan, S. Ds

NPP. 058.5.3013.102

Penguji I

Penguji II

Penguji III

Prof Dr.-Ing. Ir. L.M.F. Purwanto, M.T.
NIDN. 0602066801

Ir. Robert Rianto Widjaja, MT. IAI.
NIDN. 0627066701

Ir. Ign. Dono Sayoso, MSR.
NIDN. 0608075601

PERNYATAAN ORISINALITAS

Nama: Anitta Paulina Gosdiono

NIM: 11.13.0089

Program Studi: Desain Komunikasi Visual

Fakultas: Arsitektur dan Desain

Universitas: Universitas Katolik Soegijapranata

Judul Proyek Akhir:

PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF BAGI DEWASA AWAL
UNTUK MENYADARKAN PENTINGNYA KOMUNIKASI ORANG TUA DAN ANAK

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, maka saya bersedia dan menyetujui bentuk publikasi dari karya ilmiah ini.

Semarang, 9 Juli 2015

Anitta Paulina Gosdiono

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas karunia yang telah diberikan selama proses perancangan media interaktif game “KOTA” hingga penulis dapat menyelesaikan perancangan ini dengan baik. Dalam proses perancangan, penulis juga mendapat banyak bantuan dari pihak – pihak lain. Untuk itu pada kesempatan ini, penulis ingin menghaturkan terima kasih kepada :

1. Bapak Bayu Widiatoro, ST. M. Sn., Bapak Ronny Jonathan, S. Ds, dan Prof Dr.-Ing. Ir. L.M.F. Purwanto yang telah memberi saran dan bimbingan selama masa perancangan laporan dan desain.
2. Seluruh dosen DKV Unika yang telah memberikan bimbingan dan arahan.
3. Orang tua, atas kesabaran dalam memberikan dukungan serta semangat pada penulis.
4. Guru – guru dan anak – anak dari TK YSKI Tanjung dan DCS yang telah memberikan ijin selama proses pengumpulan data.
5. Melina, Gibran, Mauren, dan Stephen yang membantu proses perancangan game.
6. Teman – teman seperjuangan Leoni, Mauren, Stephen, Melina, Ryo, Vivi, Jimmy, teman – teman bimbingan Bapak Bayu, dan seluruh peserta proyek akhir PA06.

Perancangan ini membahas mengenai pentingnya penyadaran akan komunikasi dalam sebuah keluarga yang seharusnya dilakukan oleh orang tua dan anak. Hal ini dibahas, manakala melihat seka -

rang ini banyak keluarga yang kurang menyadari pentingnya komunikasi tersebut dan lebih sibuk dengan urusan masing – masing yang ditambah dengan kemajuan teknologi gadget. Padahal dampak dari kurangnya komunikasi orang tua dan anak ini dapat bersifat negatif bagi tumbuh kembang anak. Game menjadi media untuk memberikan penyadaran, karena game merupakan sarana yang mudah diterima oleh masyarakat.

Untuk itu, melalui game sebagai media hiburan yang dirancang dengan konten yang dapat memberikan penyadaran pentingnya komunikasi orang tua dan anak, diharapkan dapat menyadarkan pemainnya untuk memperhatikan komunikasi tersebut. Sehingga dapat menghindari dampak negatif yang muncul akibat kurangnya komunikasi orang tua dan anak.

Diharapkan melalui perancangan ini, dapat memberikan manfaat yang dapat membawa perubahan yang lebih baik di masa yang akan datang.

Penulis

ABSTRAK

Komunikasi merupakan kegiatan yang selalu dilakukan oleh hampir sebagian besar masyarakat tanpa disadari. Tentunya kegiatan berkomunikasi juga dilakukan dalam sebuah keluarga. Namun di jaman teknologi yang semakin maju kini, semakin banyak masyarakat yang sibuk dengan kegiatan masing – masing. Hasilnya, banyak hubungan orang tua dan anak yang semakin tidak harmonis karena kurangnya komunikasi diantara mereka. Dan dampak negatif yang muncul, lebih mengarah pada tumbuh kembang sang anak. Melihat fakta ini, tentu diperlukan penyadaran kepada masyarakat tentang pentingnya komunikasi orang tua dan anak sehingga masyarakat dapat menghindari dampak negatif yang muncul dikemudian hari.

Game menjadi media yang dipilih untuk memberikan penyadaran pada masyarakat akan pentingnya sebuah komunikasi orang tua dan anak. Sebagai media hiburan yang dapat diterima oleh sebagian besar masyarakat dengan cukup mudah, diharapkan dapat menyampaikan pesan yang bisa menyadarkan pemainnya dengan lebih baik karena pesan yang ingin disampaikan menggunakan metode yang lebih menyenangkan. Genre game yang dipilih adalah *simulation* game, dimana pemain akan dihadapkan pada situasi kehidupan sehari – hari dalam dunia rumah tangga. Hasil akhir yang dapat diperoleh oleh pemain berupa nilai dan kesimpulan dari alur permainan yang dipilih sendiri oleh pemain. Sehingga pemain dapat belajar melalui kesimpulan – kesimpulan yang ada, agar seterusnya tidak mengulangi kesalahan yang sama.

Game ini terpasang pada playstore yang ada pada android, sehingga memudahkan masyarakat untuk mengakses dan memainkannya. Terlebih, melihat sekarang masyarakat cenderung menggunakan teknologi gadget setiap harinya untuk bermain game dan lupa untuk berkomunikasi dengan lingkungan sekitar karena terlalu asyik dengan gadgetnya masing - masing. Tentunya game ini sangat cocok di tempatkan sebagai game android untuk menyadarkan pemainnya.

Communication is an activity that is always carried out by most of the people without realizing it . Obviously communication activities also performed in a family. But in the era of increasingly advanced technology is now, more and more people are busy with their activities. As a result, many relationships of parents and children are increasingly disharmonious because of lack of communication between them. And the negative impact arising, more directed at the development of the child. Seeing this fact, certainly needed awareness to the community about the importance of parent-child communication so that people can avoid the negative effects that appear later.

Game become selected media to increase public awareness of the importance of parent - child communication . As an entertainment medium that can be accepted by most people with quite easily, it is expected to convey the message which can disenchant players because the message using a method that is more enjoyable. The selected genre game is a simulation game, where players will be faced with a situation of daily life - today 's households. The final result can be obtained by the players in the form of value and the conclusions of the flow of the game picked up by players. So that players can learn through the conclusions that there is, so they do not repeat the same mistakes.

This game is installed on the existing playstore on android , making it easier for people to access and play .

Especially, seeing now people tend to use technology gadgets every day to play the game and forget to communicate with the surrounding environment because too preoccupied with gadgetnya each. Obviously this game is perfect in place for android as to disenchant their players.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii	IV.1 Konsep Visual.....	16
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iv	IV.2 Konsep Verbal.....	18
KATA PENGANTAR.....	v	IV.3 Visualisasi Desain.....	25
ABSTRAK.....	vi	BAB V PENUTUP	
DAFTAR ISI.....	vii	Penutup.....	29
DAFTAR GAMBAR.....	viii	DAFTAR PUSTAKA.....	30
BAB I PENDAHULUAN			
I.1 Latar Belakang Masalah.....	1		
I.2 Identifikasi Masalah.....	1		
I.3 Pembatasan Masalah.....	2		
I.4 Perumusan Masalah.....	2		
I.5 Tujuan Penelitian dan Perancangan.....	2		
I.6 Manfaat Penelitian dan Perancangan.....	2		
I.7 Metode Penelitian.....	3		
I.8 Sistematika Penulisan.....	3		
BAB II TINJAUAN UMUM			
II.1 Kerangka Berpikir.....	4		
II.2 Teori Penelitian dan Desain yang Relevan.....	4		
II.3 Kajian Pustaka.....	8		
II.4 Studi Komparasi.....	10		
BAB III STRATEGI KOMUNIKASI			
III.1 Data Hasil Penelitian.....	11		
III.2 Khalayak Sasaran.....	13		
III.3 Strategi Komunikasi.....	13		
BAB IV STRATEGI KREATIF			

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	4	Gambar 4.20 Desain mug.....	27
Gambar 2.2 Lingkaran Warna.....	6	Gambar 4.21 tempat <i>Handphone</i>	28
Gambar 2.3 The Sims.....	10	Gambar 4.22 Baju.....	28
Gambar 2.4 Haverst Moon.....	10		
Gambar 2.5 Screenshot Nanny Mania.....	11		
Gambar 4.1 Judul Game.....	16		
Gambar 4.2 Atap Logo.....	16		
Gambar 4.3 Huruf O dan A.....	16		
Gambar 4.4 Ilustrasi Karakter Mama.....	17		
Gambar 4.5 Ilustrasi Karakter Papa.....	17		
Gambar 4.6 Ilustrasi Karakter Anak.....	17		
Gambar 4.7 <i>Background</i> Game.....	18		
Gambar 4.8 Alur Cerita Game.....	19		
Gambar 4.9 Tampilan Awal Permainan.....	23		
Gambar 4.10 Tampilan Keinginan Pemain.....	23		
Gambar 4.11 Tampilan langkah pemenuhan kebutuhan karakter.....	23		
Gambar 4.12 Tampilan EVENT.....	24		
Gambar 4.13 Bentuk Alur Game.....	26		
Gambar 4.14 Iklan LINE.....	26		
Gambar 4.15 Sticker LINE.....	26		
Gambar 4.16 Application Ads.....	27		
Gambar 4.17 Tampilan Playstore.....	27		
Gambar 4.18 Komik LINE dan Instagram.....	27		
Gambar 4.19 Desain ilustrasi mug.....	27		