

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN GAME EDUKASI NILAI - NILAI MORAL
PERISTIWA BERSEJARAH SUMPAAH PEMUDA UNTUK
GENERASI MUDA

Untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Tugas Akhir (Strata-1)



Disusun oleh :

Enggar Penggalih

17052010038

Dosen Pembimbing 1 :

Widyasari, S.T., M.T.

Dosen Pembimbing 2 :

Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR

2022

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN GAME EDUKASI NILAI - NILAI MORAL
PERISTIWA BERSEJARAH SUMPAH PEMUDA UNTUK
GENERASI MUDA

Untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Tugas Akhir (Strata-1)



Disusun oleh :

Enggar Penggalih

17052010038

Dosen Pembimbing 1 :

Widyasari, S.T., M.T.

Dosen Pembimbing 2 :

Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR

2022

**TUGAS AKHIR
PERANCANGAN GAME EDUKASI
NILAI – NILAI MORAL PERISTIWA BERSEJARAH
SUMPAH PEMUDA UNTUK GENERASI MUDA**


Disusun oleh :

ENGGAR PENGGALIH

17052010038

Telah Dipertahankan di Depan Tim Penguji

Pembimbing I



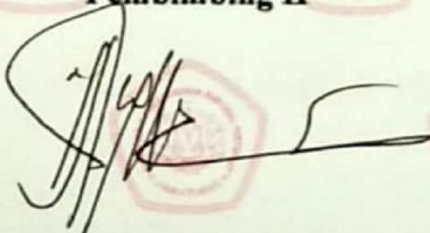
Widvasari, S.T., M.T
NPT. 182 198909 2007 5

Penguji I



Aditva Rahman Yani, S.T., M.Med.Kom
NIPPPK. 198109292021211002

Pembimbing II



Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds
NIP. 19880428 201803 2001

Penguji II

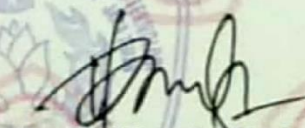


Masnuna, S.T., M.Sn
NIPPPK. 198405122021212004

Pada tanggal :

Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana Desain (S-1)

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain



Dr. Ir. Wanti Mindari, M.P
NIP. 19631208 199003 2001

ABSTRAK

Moral adalah istilah yang manusia disebut ke manusia atau orang lainnya dalam perbuatan yang memiliki nilai positif. Individu yang tidak mempunyai suatu moral disebut dengan amoral sehingga dapat diartikan bahwa ia tak bermoral dan tak memiliki nilai positif di pandangan para individu lainnya, sehingga moral merupakan hal absolut yang harus dimiliki oleh setiap manusia. Tujuan dari penelitian ini adalah mengedukasi nilai – nilai moral peristiwa bersejarah “Sumpah Pemuda” untuk generasi muda yang di harapkan dapat meningkatkan semangat nasionalis para generasi muda saat ini dan dapat mengambil nilai moralnya melalui media game yang akan ditunjukkan kepada remaja usia 14 – 20 tahun.

Metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dan kuantitatif, pada metode kualitatif peneliti melakukan pengumpulan data dengan melakukan wawancara kepada guru, orang tua, target audiens dan menelusuri literatur yang ada, sementara pada metode kuantitatif peneliti menyebarkan kuesioner kepada target audiens untuk mendapatkan data serta menguji hipotesis, yang akan berpengaruh kepada penentuan objek perancangan.

Kata kunci: Motivasi, Solidaritas, Menyenangkan

ABSTRACT

Designing Educational Games Moral Values Historical Events Youth Oath for the Young Generation. Moral is a term that humans refer to humans or other people in actions that have positive values. Individuals who do not have a moral are called immoral so that it can be interpreted that they are immoral and have no positive value in the eyes of other individuals, so that morality is an absolute thing that every human being must have. The purpose of this study is to educate the moral values of the historic event "Youth Pledge" for the younger generation which is expected to increase the nationalist spirit of today's young generation and can take their moral values through the media game which will be shown to teenagers aged 14-20 years.

The method used is qualitative and quantitative research methods, in qualitative methods researchers collect data by conducting interviews with teachers, parents, target audiences and browsing the existing literature, while in quantitative methods researchers distribute questionnaires to target audiences to obtain data and test hypotheses. , which will affect the determination of the design object.

Keywords: Motivation, Solidarity, Fun

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya didalam naskah Tugas Akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dari daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah Tugas Akhir ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan, saya bersedia Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh (Sarjana) dibatalkan, serta proses sesuai dengan peraturan undang undang yang berlaku (UU No. 22 Tahun 2003, pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Surabaya,

Yang membuat pernyataan,



Enggar Penggalih

KATA PENGANTAR

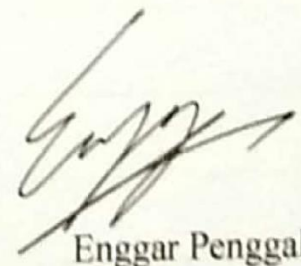
Puji Syukur kehadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat, hidayah, dan karunianya sehingga laporan Perancangan Game Edukasi Nilai – Nilai Moral Peristiwa Bersejarah Sumpah Pemuda Untuk Generasi Muda ini dapat terselesaikan dengan baik. Laporan ini merupakan gambaran informasi tentang edukasi Nilai – Nilai Moral Peristiwa Bersejarah Sumpah Pemuda Untuk Generasi Muda.

Terima kasih kepada pihak-pihak yang telah bersedia untuk membantu dan memberi banyak dukungan kepada penulis dalam proses pembuatan laporan ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik. Dalam kesempatan ini penulis dengan tulus hati mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Kepada Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW.
2. Kepada Orang tua dan keluarga yang tidak berhenti mendoakan serta selalu memberi dukungan lebih secara lahir dan batin, maupun dalam urusan finansial.
3. Kepada Ibu Widyasari, S.T., M.T. sebagai dosen pembimbing pertama yang telah banyak membantu memberikan saran dan masukan pada perancangan.
4. Kepada Ibu Mahimma Romadhona S.T, M.Ds sebagai dosen pembimbing kedua yang telah banyak membantu memberikan evaluasi dalam hal penulisan laporan.
5. Kepada seluruh Dosen DKV UPN “Veteran” Jawa Timur yang telah banyak membantu dan mendidik penulis sehingga mampu menyelesaikan perkuliahan.
6. Kepada Ibu Natalia Hendry W, Mas Diki Fahuzi dan Sonny Pratama selaku narasumber dalam perancangan ini.
7. Kepada Muhammad Sugmadani, Falah Raka dan Edwin Zamzani selaku rekan yang selalu menemani, dan memberi motivasi selama perancangan ini.
8. Kepada teman-teman Dialog Rantau dan DEKAVIR angkatan 2017 DKV UPN, yang selalu mengingatkan proses, memberi semangat dan saling dukung satu sama lain.

Akhir kata penulis menyadari bahwa pelaksanaan pengerjaan laporan hingga terciptanya perancangan yang telah dibuat ini masih jauh dari kata sempurna, namun dengan perancangan ini diharapkan dapat menjadi media edukasi dan inspirasi bagi generasi muda saat ini dapat mengilhami nilai – nilai moral dari peristiwa bersejarah Sumpah Pemuda.

Surabaya, Juni 2022



Enggar Penggalih

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Rumusan Masalah	5
1.4 Batasan Masalah	5
1.5 Tujuan Perancangan	5
1.6 Manfaat Perancangan	6
BAB II	7
LANDASAN TEORI DAN STUDI EKSISTING	7
2.1 Desain Komunikasi Visual	7
2.1.1 Ilustrasi	7
2.1.2 Warna	9
2.1.3 Tipografi	12
2.2 Nilai Moral	14
2.3 Generasi muda	17
2.4 Game/Permainan	19

2.4.1 Perangkat <i>Game</i>	21
2.4.2 Alat Kendali.....	24
2.4.3 <i>Game Balancing</i>	26
2.4.4 Desain User Interface.....	30
2.4.5 Genre <i>Game</i>	31
2.4.6 Komponen & Element Dalam <i>Game</i>	37
2.5 Studi Eksisting	41
2.5.1 Studi Komparator	41
BAB III.....	51
METODOLOGI DESAIN.....	51
3.1 Definisi Operasional Judul.....	51
3.1.1 Definisi <i>Game</i>	51
3.1.2 Definisi Nilai Moral.....	52
3.1.3 Definisi Generasi Muda	52
3.2 Target Perancangan.....	53
3.3 Teknik Pengumpulan Data	53
3.3.1 Data Primer	53
3.3.2 Data Sekunder	55
3.4 Teknik Sampling	57
3.4.1 Populasi.....	57
3.4.2 Sample.....	58
3.5 Tahap Perancangan	58
3.6 Alur Berpikir	61
BAB IV	62

ANALISIS DATA	62
4.1 Analisis Data.....	62
4.2 Analisis Wawancara	62
4.3 Analisis Kuesioner	63
4.4 Analisis 5W+1H.....	64
4.5 Analisis <i>Fishbone</i>	66
4.6 Sintesa Data	67
BAB V	69
KONSEP DESAIN.....	69
5.1 Perumusan Keyword	69
5.2 Definisi Keyword.....	70
5.2.1 What to Say	70
5.2.2 How to Say	71
5.2.3 Makna Denotasi	71
5.2.4 Makna Konotatif.....	71
5.3 Konsep Verbal.....	72
5.3.1 Bahasa Komunikasi	72
5.3.2 Pesan Moral.....	72
5.4 Konsep Visual.....	73
5.4.1 Gaya Gambar	73
5.4.2 Warna.....	74
5.4.3 Tipografi	75
5.4.4 Musik.....	75
5.5 Konsep Media.....	75

5.5.1 Media Utama : Game Edukasi.....	76
5.5.2 Konsep Cerita.....	77
5.5.3 Media Pendukung	81
5.6 Studi Visual	81
5.6.1 Alternatif katakter	81
5.6.2 Karakter Terpilih.....	83
5.6.2 Desain Sprite Karakter.....	84
5.6.2 Alternatif Design Judul	85
5.6.3 Alternatif Cover	86
5.6.3 Alternatif Tilesets.....	87
BAB VI.....	89
IMPELENTASI DESAIN	89
6.1 Media Utama.....	89
6.1.1 Game Edukasi Pemuda Merah Putih.....	89
6.2 Media Pendukung	98
6.2.1 Baju	98
6.2.2 Sticker	99
6.2.3 Gantungan Kunci.....	99
6.2.4 Botol Minuman.....	100
6.2.5 Buku Tulis.....	101
6.2.6 Pin.....	101
6.2.7 Tote bag	102
6.2.8 Topi	102
6.2.9 Poster.....	103

BAB VII	104
PENUTUP.....	104
7.1 Kesimpulan	104
7.2 Saran.....	104
DAFTAR PUSTAKA.....	106
WEBTOGRAFI.....	108
LAMPIRAN.....	109

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Warna Primer...	9
Gambar 2.2 Warna Sekunder...	10
Gambar 2.3 Warna tersier	11
Gambar 2.4 Warna netral	11
Gambar 2.5 Fez	12
Gambar 2.6 Dead Cells	12
Gambar 2.7 Celeste	13
Gambar 2.8 Legibility	14
Gambar 2.9 Celeste	15
Gambar 2.10 Personal Computer	22
Gambar 2.11 Console.....	23
Gambar 2.12 Handheld	24
Gambar 2.13 Mobile	24
Gambar 2.14 Action Game	33
Gambar 2.15 Fighting Game.....	33
Gambar 2.16 First Person Shooter	34
Gambar 2.17 Third Person Shooter.....	34
Gambar 2.18 Real Time Strategi.....	35
Gambar 2.19 Role Playing Game	36
Gambar 2.20 Advanture	36
Gambar 2.21 Simulasi.....	37
Gambar 2.22 Sport Game.....	37

Gambar 2.23 Racing Game	38
Gambar 2.24 Multiplayer Game	38
Gambar 2.25 Hollow Knight.....	43
Gambar 2.26 Karakter Hollow Knight.....	44
Gambar 2.27 <i>Gameplay</i> Hollow Knight... ..	45
Gambar 2.28 Tampilan Sub Map Hollow Knight.....	45
Gambar 2.29 Crystal Peak.....	47
Gambar 2.30 Warna Game Hollow Knight.....	47
Gambar 2.31 Tipografi Hollow Knight.....	48
Gambar 2.32 Tampilan UI Hollow Knight	49
Gambar 2.33 Fireboy and Watergirl	50
Gambar 2.34 Karakter Fireboy and Watergirl	51
Gambar 2.35 Map Fireboy and Watergirl.....	52
Gambar 2.36 Map Stage Fireboy and Watergirl	53
Gambar 2.37 Ilustrasi Fireboy and Watergirl	53
Gambar 3.1 Alur berpikir	65
Gambar 4.1 Skema analisis data dengan menggunakan diagram fishbone	71
Gambar 5.1 Keyword	73
Gambar 5.2 Gaya Gambar Kartun	77
Gambar 5.3 Gaya Gambar Pixelate.....	78
Gambar 5.4 Warna cerah.....	78
Gambar 5.5 Warna cerah.....	78
Gambar 5.6 Tipografi.....	79
Gambar 5.7 Acuan Karakter Pemuda	79

Gambar 5.8 Acuan karakter Kepala desa	87
Gambar 5.9 Alternatif Desain	87
Gambar 5.10 Hasil Kuesioner Style face karakter game	88
Gambar 5.11 Alternatif Desain Yang terpilih	88
Gambar 5.12 Alternatif desain Sprite.....	89
Gambar 5.13 Kuesioner Desain Sprite.....	89
Gambar 5.14 Desain Sprite Terpilih	90
Gambar 5.15 Desain Desain Judul	90
Gambar 5.16 Hasil Kuesioner Design Judul	90
Gambar 5.17 Design Judul Terpilih	91
Gambar 5.18 Alternatif desain cover	91
Gambar 5.19 Kuesioner Desain Cover.....	91
Gambar 5.20 Desain cover terpilih	92
Gambar 5.21 Alternatif Desain tilesets	92
Gambar 5.22 Kuesioner tileset.....	93
Gambar 5.23 Tile set.....	93
Gambar 6.1 Screenshot <i>Gameplay</i> Pemuda Merah Putih	94
Gambar 6.2 Potongan screenshot <i>gameplay</i> Pemuda Merah putih.....	94
Gambar 6.3 Potongan screenshot <i>gameplay</i> Pemuda Merah putih.....	95
Gambar 6.4 Potongan screenshot <i>gameplay</i> Pemuda Merah putih.....	95
Gambar 6.5 Potongan screenshot <i>gameplay</i> Pemuda Merah putih.....	96
Gambar 6.6 Potongan screenshot <i>gameplay</i> Pemuda Merah putih.....	96
Gambar 6.7 Potongan screenshot <i>gameplay</i> Pemuda Merah putih.....	97
Gambar 6.8 Potongan screenshot <i>gameplay</i> Pemuda Merah putih.....	97

Gambar 6.9 Potongan screenshot <i>gameplay</i> Pemuda Merah putih.....	98
Gambar 6.10 Potongan screenshot <i>gameplay</i> Pemuda Merah putih.....	98
Gambar 6.11 Potongan screenshot <i>gameplay</i> Pemuda Merah putih.....	99
Gambar 6.12 Potongan screenshot <i>gameplay</i> Pemuda Merah putih.....	99
Gambar 6.13 Potongan screenshot <i>gameplay</i> Pemuda Merah putih.....	100
Gambar 6.14 Potongan screenshot <i>gameplay</i> Pemuda Merah putih.....	100
Gambar 6.15 Potongan screenshot <i>gameplay</i> Pemuda Merah putih.....	101
Gambar 6.16 Potongan screenshot <i>gameplay</i> Pemuda Merah putih.....	101
Gambar 6.17 Potongan screenshot <i>gameplay</i> Pemuda Merah putih.....	102
Gambar 6.18 Potongan screenshot <i>gameplay</i> Pemuda Merah putih.....	102
Gambar 6.19 Potongan screenshot <i>gameplay</i> Pemuda Merah putih.....	103
Gambar 6.20 Desain Baju	104
Gambar 6.21 Desain Sticker	104
Gambar 6.22 Desain Gantungan Kunci	105
Gambar 6.23 Desain Botol	106
Gambar 6.24 Desain Buku tulis	106
Gambar 6.25 Desain Pin	107
Gambar 6.26 Desain Totebag.....	108
Gambar 6.27 Desain Topi	108
Gambar 6.28 Desain Poster.....	109