

ABSTRAK

MENGENALKAN MAKANAN PERANAKAN YANG ADA DI JAWA BARAT MELALUI MEDIA GAME UNTUK ANAK REMAJA

Handi Hermawan
0864135

Pengetahuan tentang makanan peranakan di Jawa Barat kurang diketahui dan disadari keberadaannya. Dalam mempertahankan keberadaannya di tengah masyarakat Jawa Barat dirasa belum optimal secara media maupun visualisasi. Oleh karena itu dibuatlah sebuah media yang dapat meningkatkan rasa ingin tahu tentang makanan peranakan di Jawa Barat. Media tersebut dirancang agar sesuai digunakan oleh anak remaja agar dapat meningkatkan pengetahuan remaja dalam mengenal makanan peranakan yang ada di Jawa Barat.

Landasan teoritik yang digunakan pada tugas akhir ini menggunakan teori-teori yang berhubungan dengan Makanan, Peranakan, Remaja, dan Game. Teori-teori tersebut membantu dalam menentukan bentuk media dan permainan yang dapat menarik minat remaja untuk mengenal makanan peranakan. Media yang dipilih berdasarkan hasil kuesioner yang disebarkan kepada anak remaja dan wawancara kepada ahli makanan peranakan adalah *game* dengan jenis makanan adalah Dim Sum.

Media yang digunakan untuk meningkatkan rasa ingin tahu anak remaja tentang makanan peranakan di Jawa Barat adalah *Game*. Media *game* dibuat untuk agar anak remaja tertarik untuk memainkan dan secara tidak langsung dapat mengenal dan mengetahui jenis-jenis makanan peranakan yang ada di Jawa Barat dan bahan-bahan inti untuk membuatnya. Bentuk game yang dibuat adalah *Board Game*. *Game* ini menerapkan konsep *Educational games* yaitu memanfaatkan game sebagai wahana untuk menambah belajar/menambah pengetahuan.

Kata Kunci: *Board Game, Game, Makanan Peranakan, Remaja*

ABSTRACT

GAME DESIGN TO INTRODUCE PERANAKAN FOOD IN WEST JAVA FOR ADOLECENT

Handi Hermawan
0864135

The existence of “Peranakan” cuisine in West Java is less acknowledged and most people have not been aware enough of its presence. The efforts paid to maintain its existence among the people of West Java is still deemed not optimal in terms of both media and visualization. Therefore, a form a media is formulated that is able to increase people’s level of curiosity towards “Peranakan” cuisine in West Java. Such media is constructed to suit being utilized by adolescents in order to improve their knowledge regarding “Peranakan” cuisine in West Java.

The theoretical base used in this final thesis involves theories related to Cuisine, “Peranakan”, Adolescent, and Game. Those theories assist me in determine the form of media and game which are able to draw interest from adolescents to know further about “Peranakan” cuisine. Based on questionnaire result distributed among adolescents and interviews to experts in “Peranakan” cuisine, the form of media chosen is Game, with Dim Sum as the type of food.

The form of media utilized to improve the curiosity level of adolescents regarding “Peranakan” cuisine in West Java is Game. Game media is made in order to draw adolescents’ interest to play it, while unconsciously also familiarize themselves and get to know more regarding the types of “Peranakan” cuisine in West Java and the core ingredients to make it. The chosen form of game is Board Game. This game applies the concept of Educational games through which a game may be used as an instrument to learn and broaden the knowledge.

Keywords: Adolescents, Board Games, Games, “Peranakan” Cuisine

DAFTAR ISI

COVER DALAM	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN PENELITIAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK BAHASA INDONESIA.....	vii
ABSTRAK BAHASA INGGRIS	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Permasalahan dan Ruang Lingkup.....	2
1.3. Tujuan Perancangan	3
1.4. Sumber dan Teknik Pengumpulan Data.....	3
1.5. Skema Perancangan	4
 BAB II LANDASAN TEORI.....	 5
2.1. Peranakan	5
2.2. Kuliner	5
2.3. Makanan Peranakan	5
2.4. Game	6
2.5. Game Design.....	7
2.6. Psikologi Remaja	9
2.7. Promosi	12
2.8. Teori Warna	13
 BAB III DATA dan ANALISIS MASALAH	 15
3.1. Data dan Fakta	15
3.1.1. Perusahaan/ Lembaga Terkait.....	15
3.1.1.1. ASPERTINA	15
3.1.1.2. Segitiga.net	17
3.1.2. Makanan Peranakan	18
3.1.2.1. Teknik.....	18

3.1.2.1.1. Memanggang	18
3.1.2.1.2. Mengukus	18
3.1.2.1.3. Menumis	18
3.1.2.2. Peralatan	19
3.1.2.2.1. Sundip.....	19
3.1.2.2.2. Kukusan	19
3.1.2.2.3. Sumpit Panjang.....	19
3.1.2.3. Bumbu	20
3.1.2.3.1. Daun Salam	20
3.1.2.3.2. Jintan.....	20
3.1.2.4. Bahan Dasar.....	21
3.1.2.4.1. Angciu	21
3.1.2.4.2. Ngohiang	21
3.1.2.4.3. Pekak	22
3.1.2.4.4. Taoco	22
3.1.2.5. Bahan Masakan	23
3.1.2.5.1. Daging Babi.....	23
3.1.2.5.2. Seafood	23
3.1.2.6. Jenis Makanan	24
3.1.3. Tinjauan Terhadap Proyek Sejenis	25
3.1.3.1. Sushi Bar	25
3.1.3.2. Sushi Go	26
3.1.3.3. Kaiten Sushi.....	27
3.1.3.4. Kuesioner.....	28
3.1.3.5. Hasil Wawancara.....	34
3.2 Analisa Terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta	35
3.2.1. Analisis Hasil Kuesioner.....	35
3.2.2. Analisis STP.....	36
3.2.3. Analisis SWOT	37
BAB IV PEMECAHAN MASALAH	38
4.1. Konsep Komunikasi.....	38
4.2. Konsep Kreatif	38
4.2.1. Elemen Grafis	38
4.2.2. Warna	38
4.2.3. Visual	39
4.2.4. Tiporagfi	39

4.2.5. Permainan/ <i>Game Play</i>	40
4.3. Konsep Media	40
4.3.1. Media Utama.....	40
4.3.2. Media Promosi	40
4.4. Hasil Karya	41
4.4.1. Logo	41
4.4.2. Maskot.....	45
4.4.3. Konsep Kartu dan Board Game Go Dim Sum.....	45
4.4.4. Desain Kartu	46
4.4.4.1. Desain Kartu Menu Makanan.....	46
4.4.4.2. Desain Kartu Bahan Makanan.....	47
4.4.4.3. Desain Kartu Karakter	48
4.4.4.4. Desain Kartu Even.....	48
4.4.4.5. Desain Player's Board	49
4.4.4.6. Dus Permainan.....	49
4.4.5. Media Promosi	50
4.6. Budgeting.....	54
4.6.1. Penghitungan Pembuatan Biaya Kartu dan Board Game	54
4.6.2. Penghitungan Biaya Promosi	54
4.6.3. Penghitungan Biaya Gimmick	55
4.6.4. List Special Order	55
4.6.5. Total Biaya.....	55
BAB V PENUTUP	
5.1. Simpulan	56
5.2. Saran	56
5.2.1.....	57
5.2.2.....	57
5.2.3.....	57
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN.....	60

DAFTAR GAMBAR

3.1 Logo Aspertina.....	15
3.2 Logo Segitiga.net	17
3.3 Gambar Sushi Bar	25
3.4 Gambar Sushi Go	26
3.5 Gambar Kaiten Sushi	27
3.6 Gambar Diagram Hasil Pembagian Kuesioner	29
3.7 Gambar Diagram Hasil Pembagian Kuesioner	29
3.8 Gambar Diagram Hasil Pembagian Kuesioner	30
3.9 Gambar Diagram Hasil Pembagian Kuesioner	30
3.20 Gambar Diagram Hasil Pembagian Kuesioner	31
3.11 Gambar Diagram Hasil Pembagian Kuesioner	31
3.1.2 Refensi Gambar	32
3.1.3 Refensi Gambar	32
3.1.4 Refensi Gambar	32
3.15 Gambar Diagram Hasil Pembagian Kuesioner	32
3.16 Gambar Diagram Hasil Pembagian Kuesioner	33
3.17 Gambar Diagram Hasil Pembagian Kuesioner	33
4.1 Logo Go Dim Sum.....	41
4.2 RGB dan CMYK Logo	42
4.3 Aplikasi Logo Grid	42
4.4 Aplikasi Logo Black and White.....	42
4.5 Aplikasi Logo Invert Color	42
4.6 Aplikasi Logo Grey Scale	42
4.7 Logo Tidak Boleh	43
4.8 Logo Tidak Boleh	43
4.9 Logo Tidak Boleh	43
4.20 Logo Tidak Boleh	43
4.11 Logo Tidak Boleh	43
4.12 Maskot.....	45
4.13 Desain Kartu Menu	46
4.14 Desain Kartu Bahan Makanan	47
4.15 Desain Kartu Karakter	48
4.16 Desain Kartu Even	48
4.17 Desain Player's Board.....	49
4.18 Desain Dus Permainan	49

4.19 Wallpaper	50
4.20 Stiker Iphone	50
4.21 Stiker Ipad	51
4.22 X- Banner	51
4.23 Poster Launching	52
4.24 Poster Promosi	52
4.25 Gimmick	53

DAFTAR TABEL

4.5-1 Tabel Biaya Produksi Kartu dan Board Game	54
4.5-2 Tabel Biaya Promosi	54
4.5-3 Tabel Biaya Gimmick.....	55
4.5-4 Tabel Special Order	55
4.5-5 Tabel Total Biaya	55