

ABSTRAK

Rumah tradisional di Indonesia merupakan salah satu kebudayaan yang harus dilestarikan. Salah satu cara untuk memperkenalkannya kepada anak – anak adalah dengan memasukkannya ke dalam kurikulum pelajaran Sekolah Dasar. Namun pelajaran mengenai rumah tradisional Indonesia yang telah ada saat ini hanya berupa pengenalan nama rumah tradisional berdasarkan propinsi masing - masing. Sistem menghafal daftar nama rumah tradisional menjadikan para pelajar merasa kesulitan untuk belajar dan mudah melupakan hal yang telah dipelajarinya.

Maka dari itu, tujuan dari perancangan ini adalah untuk membantu para pelajar mengenal dan mempelajari rumah tradisional di Indonesia, khususnya di propinsi Jawa Barat, melalui sebuah media yang tepat. Manfaat selanjutnya dari perancangan ini adalah agar para pelajar dapat mengenal dengan baik dan lebih rinci mengenai fungsi serta bentuk rumah tradisional Jawa Barat, tidak hanya sekedar mengenal nama.

Metode yang akan digunakan adalah dengan membuat permainan digital sederhana dimana pemain akan membantu karakter untuk membangun rumah tradisional dan mengetahui fungsi ruangan dalam rumah tradisional Jawa Barat. Media akan dilengkapi dengan poster, x-banner, brosur untuk orang tua, website, serta gimmick yang dapat diunduh dan dicetak sendiri oleh pemain dari website. Melalui perancangan permainan digital ini, diharapkan para pemain dapat lebih mengenal, mencintai, serta tergerak untuk melestarikan budaya Indonesia.

Kata kunci: pelajar, sekolah dasar, permainan digital, rumah tradisional, Jawa Barat

ABSTRACT

Traditional houses in Indonesia are a cultural product has to be preserved. One of the ways of promoting this is by including this in the primary school curriculum. However, at the moment the study of traditional houses is in the form of introducing the names of the houses based on the propinces. The memorizing system makes students find it hard to study and easy to forget what they have studied.

Therefore, the aim of this design is to help students to know Indonesian traditional houses, especially in West Java, through the right media. Another benefit of this design is to make students know the details of the functions and shapes of traditional houses, and not only the names.

The method used is designing a simple digital game in which the player will help characters to build the West Java traditional house and find out the functions of the rooms in the traditional house. The media used are posters, x-banners, brochures for parents, website, and gimmicks which can be downloaded and printed by the player of the website. Through this design of a digital game, it is expected that the player can know, love, and become moved to preserved Indonesian cultures.

Keywords: students, elementary school, digital games, traditional houses, West Java

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii

BAB I : PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah.....	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

2.1 Desain Komunikasi Visual.....	5
2.1.1 Elemen - Elemen dalam Desain Komunikasi Visual	5
2.1.1.1 Tipografi	6
2.1.1.2 Ilustrasi.....	6
2.1.2 Media Komunikasi Visual	6
2.1.2.1 Logo	7
2.1.2.2 Permainan Digital	7
2.2 Perkembangan Anak Sekolah Dasar (6 – 12 tahun).....	7

BAB III : DATA DAN ANALISIS MASALAH

3.1 Data dan Fakta.....	9
-------------------------	---

3.1.1 Kebudayaan : Rumah Adat Tradisional Indonesia	9
3.1.1.1 Rumah Adat Jawa Barat.....	10
3.1.1.2 Rumah Tradisional Jawa Barat	11
3.1.1.2.1 Bentuk Atap Rumah Julang Ngapak	11
3.1.1.2.2 Bentuk Atap Rumah Togog Anjing.....	12
3.1.1.2.3 Bentuk Atap Rumah Badak Heuay.....	13
3.1.1.2.4 Bentuk Atap Rumah Jolopong.....	14
3.1.1.2.5 Bentuk Atap Rumah Parahu Kumureb	15
3.1.1.2.6 Bentuk Atap Rumah Capit Gunting	16
3.1.2 Lembaga Terkait : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan	16
3.1.3 Mandatori : Taman Mini Indonesia Indah	17
3.1.4 Tinjauan terhadap Proyek / Persoalan Sejenis	18
3.1.5 Data Hasil Survei	19
3.1.5.1 Data Hasil Wawancara kepada Guru Sekolah Dasar	19
3.1.5.2 Data Hasil Wawancara kepada Pelajar Sekolah Dasar	20
3.1.5.3 Data Hasil Kuesioner kepada Pelajar Sekolah Dasar	21
3.1.5.4 Kesimpulan Hasil Survei	23
3.2 Analisis Terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta	23
3.2.1 Analisis S.W.O.T	23
3.2.2 Analisis Segmentasi, Targeting, Positioning	24
 BAB IV : PEMECAHAN MASALAH	
4.1 Konsep Komunikasi	26
4.2 Konsep Kreatif	26
4.2.1 Warna	27
4.2.2 Tipografi	27
4.2.3 Logo	28
4.2.4 Ilustrasi Vektor.....	29
4.3 Konsep Media	30

4.3.1 Permainan Digital	30
4.3.1.1 Bentuk Rumah Tradisional Jawa Barat.....	30
4.3.1.2 Desain Karakter	31
4.3.1.3 Desain buttons.....	33
4.3.1.4 Background	33
4.3.1.5 Denah	34
4.3.1.6 Ruangan	34
4.3.1.7 Desain Bahan dan Sumber Bahan.....	36
4.3.1.8 Tampilan Permainan	37
4.3.2 Media Promosi	38
4.3.2.1 Media Promosi Poster	38
4.3.2.2 Media Promosi Brosur	39
4.3.2.3 Media Promosi X-banner.....	40
4.3.2.4 Website	41
4.3.2.5 Gimmick	42
4.3.2.5.1 Pembatas Buku	42
4.3.2.5.2 Daftar Jadwal Pelajaran.....	43
4.3.2.5.3 Kerajinan Kertas.....	44
BAB V : PENUTUP	
5.1 Simpulan	45
5.2 Saran.....	45
5.2.1 Saran dari Dosen Penguji.....	46
DAFTAR PUSTAKA	47
DAFTAR LAMPIRAN	49
LAMPIRAN.....	50
DATA PENULIS	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skema Perancangan.....	4
Gambar 3.1 Keraton Kasepuhan Cirebon	10
Gambar 3.2 Bentuk Atap Rumah <i>Julang Ngapak</i>	11
Gambar 3.3 Bentuk Atap Rumah <i>Togog Anjing</i>	12
Gambar 3.4 Bentuk Atap Rumah <i>Badak Heuay</i>	13
Gambar 3.5 Bentuk Atap Rumah <i>Jolopong</i>	14
Gambar 3.6 Bentuk Atap Rumah <i>Parahu Kumereb</i>	15
Gambar 3.7 Bentuk Atap Rumah <i>Capit Gunting</i>	16
Gambar 3.8 Logo Taman Mini Indonesia Indah	17
Gambar 3.9 Poster daftar rumah adat 33 propinsi Indonesia	18
Gambar 3.10 Beberapa tampilan media belajar rumah adat	19
Gambar 3.11 Diagram hasil kuesioner kepada pelajar SD tentang pendapat mengenai pelajaran rumah tradisional	21
Gambar 3.12 Diagram hasil kuesioner kepada pelajar SD mengenai cara mempelajari tentang rumah tradisional	21
Gambar 3.13 Diagram hasil kuesioner kepada pelajar mengenai pelajaran yang paling mudah dimengerti.....	22
Gambar 3.14 Diagram hasil kuesioner kepada pelajar mengenai barang yang paling sering ada di dekatnya	22
Gambar 3.15 Diagram hasil kuesioner kepada pelajar mengenai aktifitas yang paling disukai	22
Gambar 4.1 Warna yang sering digunakan	27
Gambar 4.2 Logo seri Rumah Tradisional Jawa Barat	28
Gambar 4.3 Warna logo	28
Gambar 4.4 Warna logo hitam-putih	29
Gambar 4.5 Warna logo abu-abu	29

Gambar 4.6 Bentuk ilustrasi rumah tradisional dengan ilustrasi vektor	30
Gambar 4.7 Karakter Perempuan (Silla).....	31
Gambar 4.8 Karakter Laki-Laki (Panca).....	32
Gambar 4.9 Kepala Karakter.....	32
Gambar 4.10 Desain <i>buttons</i> dalam permainan	33
Gambar 4.11 <i>Background</i>	33
Gambar 4.12 Denah rumah tradisional	34
Gambar 4.13 Desain bagian dalam rumah tradisional	34
Gambar 4.14 Tampilan ruangan yang ditunjuk kursor	35
Gambar 4.15 Sumber bahan.....	36
Gambar 4.16 Bahan.....	36
Gambar 4.17 Tampilan permainan.....	37
Gambar 4.18 Media promosi poster.....	38
Gambar 4.19 Media promosi brosur	39
Gambar 4.20 Media promosi x-banner	40
Gambar 4.21 Tampilan Website	41
Gambar 4.22 File pembatas buku.....	42
Gambar 4.23 File daftar jadwal pelajaran	43
Gambar 4.24 File pola kerajinan kertas	44

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A : Lembar Kuesioner	50
Lampiran B : Hasil Kuesioner.....	51
Lampiran C : Artikel Rumah Tradisional Jawa Barat, Kompas	52
Lampiran D : Lembar Asistensi	53