

ABSTRAK

PERANCANGAN GAME DAPUR MOMO TENTANG JAJANAN TRADISIONAL INDONESIA

Oleh

REGINA

NRP 1064052

Indonesia merupakan negara yang memiliki kekayaan dan keanekaragaman budaya. Salah satunya adalah jajanan tradisional Indonesia. Namun, sayangnya, saat ini makanan ini kurang dikenal oleh anak-anak dan kurang digemari oleh ibu – ibu karena banyaknya makanan ringan yang bermunculan dan kurangnya promosi mengenai jajanan tradisional ini. Maka dari itu, Jajanan Tradisional Indonesia perlu dikenalkan dan diingatkan kembali kepada anak-anak.

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk meningkatkan minat anak-anak akan Jajanan Tradisional. Manfaat dari perancangan ini adalah agar Jajanan Tradisional Indonesia tidak hilang sebagai salah satu kebudayaan Indonesia dan dikonsumsi sebagai camilan sehari-hari.

Metode yang digunakan adalah dengan membuat perancangan Game Gadget Dapur Momo dan merancang promosi game melalui Poster, Iklan Facebook, Iklan Majalah, Iklan Gadget, dan Gimmick. Melalui perancangan Game Gadget ini, anak-anak dapat mengetahui macam-macam Jajanan Tradisional Indonesia sebagai kebudayaan Indonesia dan mau mengkonsumsinya sebagai camilan sehari-hari.

Kata Kunci: anak-anak, ibu-ibu, jajanan, tradisional, game, gadget, promosi, Indonesia

ABSTRACT

DESIGN OF MOMO KITCHEN GAME OF INDONESIAN TRADITIONAL SNACKS

Regina/1064052

Indonesia is a country which is rich with cultural diversity, one of which is its traditional snacks. Nonetheless, the Indonesian snacks are not popular because of the emergence of popular snacks and with lack of promotion of the Indonesian snacks. That is why it is necessary for the Indonesian traditional snacks to be introduced to children.

This design aims to increase children's interest in traditional snacks, and its benefit is that the traditional Indonesian snacks as one of the Indonesian national heritage will not be extinct.

The method is designing Momo Kitchen Game Gadget and promoting the game through posters, facebook advertisements, magazines, gadgets and gimmicks. This game gadget will enable children to be familiar with Indonesian traditional snacks as a national heritage, and eat them daily.

Keywords: children, mothers, snacks, traditional, game, gadget, promotion, Indonesia.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup	2
1.3 Tujuan Perancangan	2
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data	3
1.5 Skema Perancangan	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Game	5
2.2 Nasionalisme	8
2.3 Aplikasi	10
2.4 Jajanan Tradisional	10
2.5 Ilustrasi	15
2.6 Layout	15
2.7 Komunikasi	17
2.8 Psikologi Anak	17

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH	21
3.1 Data dan Fakta	21
3.1.1 Perusahaan / Lembaga Terkait atau Fenomena	21
3.1.1.1 AGATE	21
3.1.2 Data tentang Gejala / Fenomena yang Terjadi	22
3.1.2.1 Kuesioner	22
3.1.2.2 Wawancara	30
3.1.2.3 Kesimpulan Hasil Kuesioner dan Wawancara	35
3.1.3 Tinjauan terhadap Karya Sejenis	36
3.1.3.1 Cooking Mama	36
3.2 Analisis terhadap Permasalahan berdasarkan Data dan Fakta	37
3.2.1 SWOT (Strength Weakness Opportunity Threat)	38
3.2.1.1 SWOT Jajanan Tradisional	38
3.2.1.1.1 Strength	38
3.2.1.1.2 Weakness	38
3.2.1.1.3 Oppourtynity	38
3.2.1.1.4 Threat	38
3.2.1.2 SWOT Game Memasak bersama Cici	39
3.2.1.2.1 Strength	39
3.2.1.2.2 Weakness	39
3.2.1.2.3 Oppourtynity	39
3.2.1.2.4 Threat	39
3.2.2 STP (Segmentasi Targeting Positioning)	40
3.2.2.1 Segmentasi	40
3.2.2.2 Targeting	40
3.2.2.3 Pisdictioning	40
BAB IV PEMECAHAN MASALAH	41
4.1 Konsep Komunikasi	41
4.2 Konsep Kreatif	41
4.3 Konsep Media	43
4.3.1 Game Edukatif Gadget	44

4.3.2 Iklan Facebook	44
4.4.3 Iklan Gadget	45
4.3.4 Iklan Majalah	45
4.3.4 Gimmick	45
4.4 Hasil Karya	45
4.4.1 Karakter	45
4.4.2 Logo	45
4.4.3 Icon Game	46
4.4.4 Game	46
4.4.5 Iklan Facebook	60
4.4.6 Iklan Majalah	62
4.4.7 Iklan Gadget	63
4.4.8 Gimmick	64
4.5 Budgeting	66
BAB V PENUTUP	67
5.1 Simpulan	67
5.2 Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	xviii
LAMPIRAN	xix

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Logo AGATE	21
Gambar 3.2 Game Cooking Mama	36
Gambar 3.3 Game Cooking Mama	36
Gambar 4.1 Karakter Utama Momo	45
Gambar 4.2 Logo Dapur Momo	45
Gambar 4.3 Icon Game	46
Gambar 4.4 Menekan tombol Game	46
Gambar 4.5 Gambar Setelah Masuk Game	47
Gambar 4.6 Gambar Dapur	48
Gambar 4.7 Gambar Pilihan Menu Awal	48
Gambar 4.8 Resep Gulali	49
Gambar 4.9 Kembali ke Menu dan pilih Game	49
Gambar 4.10 Pilih Menu Kue Ape	50
Gambar 4.11 Proses Kue Ape 1	50
Gambar 4.12 Proses Kue Ape 2	51
Gambar 4.13 Proses Kue Ape 3	51
Gambar 4.14 Proses Kue Ape 4	52
Gambar 4.15 Proses Kue Ape 5	52
Gambar 4.16 Proses Kue Ape 6	53
Gambar 4.17 Proses Kue Ape 7	53
Gambar 4.18 Proses Kue Ape 8	54
Gambar 4.19 Proses Kue Ape 9	54
Gambar 4.20 Proses Kue Ape 10	55
Gambar 4.21 Proses Kue Ape 11	55
Gambar 4.22 Proses Kue Ape 12	56
Gambar 4.23 Proses Kue Ape 13	56
Gambar 4.24 Proses Kue Ape 14	57
Gambar 4.25 Proses Kue Ape 15	57
Gambar 4.26 Proses Kue Ape 16	58
Gambar 4.27 Proses Kue Ape 17	58

Gambar 4.28 Proses Kue Ape 18	59
Gambar 4.29 Kamu Hebat Sekali	59
Gambar 4.30 Iklan Facebook	60
Gambar 4.31 Fanpage Facebook Dapur Momo	61
Gambar 4.32 Iklan Majalah	62
Gambar 4.33 Iklan Gadget	63
Gambar 4.34 Notes	64
Gambar 4.35 Pensil	64
Gambar 4.36 Penghapus	65
Gambar 4.37 Tote Bag	65
Gambar 4.38 Tempat Pensil	66

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Diagram hasil kuesioner terhadap ibu – ibu berusia 25 – 40 tahun tentang usia partisipan	22
Tabel 3.2 Diagram hasil kuesioner terhadap ibu – ibu berusia 25 – 40 tahun tentang usia partisipan	23
Tabel 3.3 Diagram hasil kuesioner terhadap ibu – ibu berusia 25 – 40 tahun tentang status pernikahan partisipan	24
Tabel 3.4 Diagram hasil kuesioner terhadap ibu – ibu berusia 25 – 40 tahun tentang kepemilikan anak	24
Tabel 3.5 Diagram hasil kuesioner terhadap ibu – ibu berusia 25 – 40 tahun perihal membelikan anak jajanan	25
Tabel 3.6 Diagram hasil kuesioner terhadap ibu – ibu berusia 25 – 40 tahun tentang alasan membelikan jajanan	26
Tabel 3.7 Diagram hasil kuesioner terhadap ibu – ibu berusia 25 – 40 tahun tentang jajanan pasar yang akan dipilih	27
Tabel 3.8 Diagram hasil kuesioner terhadap ibu – ibu berusia 25 – 40 tahun tentang alasan membelikan jajanan tradisional	27
Tabel 3.9 Diagram hasil kuesioner terhadap ibu – ibu berusia 25 – 40 tahun tentang penghasilan keluarga partisipan	28
Tabel 3.10 Diagram hasil kuesioner terhadap ibu – ibu berusia 25 – 40 tahun tentang kegiatan sehari – hari partisipan	29
Tabel 3.11 Diagram hasil kuesioner terhadap ibu – ibu berusia 25 – 40 tahun tentang keinginan ibu memasak bersama anak	29
Tabel 3.12 Diagram hasil kuesioner terhadap anak – anak usia 3 – 10 tahun tentang rasa yang disukai	30
Tabel 3.13 Diagram hasil kuesioner terhadap anak – anak usia 3 – 10 tahun tentang jajanan yang disukai	31
Tabel 3.14 Diagram hasil kuesioner terhadap anak – anak usia 3 – 10 tahun kue apa yang disukai	31
Tabel 3.15 Diagram hasil kuesioner terhadap anak – anak usia 3 – 10 tahun tentang kue yang didapat	32

Tabel 3.16 Diagram hasil kuesioner terhadap anak – anak usia 3 – 10 tahun tentang keinginan membuat kue memasak mama	33
Tabel 3.17 Diagram hasil kuesioner terhadap anak – anak usia 3 – 10 tahun tentang karakter kesukaan	34
Tabel 3.18 Diagram hasil kuesioner terhadap anak – anak usia 3 – 10 tahun tentang Bentuk Karakter	34
Tabel 3.19 Diagram hasil kuesioner terhadap anak – anak usia 3 – 10 tahun tentang Binatang Kesukaan	35
Tabel 4.1 Timeline	44
Tabel 4.2 Budgeting	64

DAFTAR LAMPIRAN

Sketsa	xix
--------------	-----