

ABSTRAK

MEMPERKENALKAN KARAKTER DAN JENIS BARONG BALI MELALUI MEDIA CARD GAME KEPADA REMAJA BANDUNG

Oleh

David Kristian Thio

NRP 1064077

Seni dan budaya tradisional di masa sekarang ini sudah mulai pudar akibat modernisasi, khususnya bagi remaja yang tumbuh di daerah perkotaan banyak terpengaruh oleh budaya luar. Perlunya promosi yang menarik tentang seni dan budaya Indonesia lewat media yang menarik yaitu game.

Untuk memulai promosi seni dan budaya, target pertama adalah remaja di Bandung yang memiliki minat tinggi terhadap game dan dengan tema Barong Bali. Barong Bali merupakan seni tradisional yang terkenal, namun sayangnya kebanyakan orang hanya mengenal tampak fisik Barong tanpa mengenal karakternya, dan tidak banyak yang tahu tentang jenis-jenis Barong Bali.

Media yang dipilih adalah *card game* karena media ini dapat membuat pemain berinteraksi satu dengan yang lainnya dan dapat bermain sambil belajar.

Keyword: Barong Bali, *Game*, Indonesia, Promosi, Seni dan Budaya.

ABSTRACT

THE INTRODUCTION OF CHARACTERS AND KINDS OF BARONG BALI THROUGH CARD GAME TOWARDS TEENAGER IN BANDUNG

**Submitted by
David Kristian Thio
1064077**

Traditional arts and cultures in recent times begin to fade due to modernization, especially for teenagers growing up in urban areas affected by foreign cultures.

The need for interesting promotions about arts and cultures in Indonesia through an exciting medium, that is game, is really important. Barong Bali is a famous traditional arts, but unfortunately most people only know Barong with their physical looks without understanding its character, but not many people are familiar with types of Barong Bali.

The selected media is a card game, because this medium can make players interact with each other and they can play while learning.

Keyword: Barong Bali, Game, Art and Culture, Promotion, the Indonesians,

DAFTAR ISI

COVER DALAM	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS LAPORAN PENELITIAN.....	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN PENELITIAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....,	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi

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.....	5

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Teori Seni Budaya.....	6
2.2 Barong dan Rangda.....	6
2.2.1 Barong.....	6
2.2.2 Rangda	13
2.3 Teori Permainan (<i>Game</i>).....	14
2.3.1 Metodologi <i>Game Design</i>	14
2.3.2 Elemen Formal Dalam <i>Game</i>	16
2.4 Teori Promosi.....	17
2.5 Teori Ilustrasi.....	18

BAB III PEMECAHAN MASALAH

3.1 Data dan fakta.....	20
3.1.1 Mandatori Kummara game studio.....	20
3.1.1.1 Profil Kummara Game Design Studio	20
3.1.1.2 Latar Belakang Perusahaan.....	20
3.1.1.3 Visi dan Misi Perusahaan.....	21
3.1.2 Hasil Kuisisioner.....	22
3.1.3 Hasil Observasi.....	23
3.1.4 Hasil Wawancara.....	25
3.1.5 Data tentang Barang.....	25
3.1.6 Tinjauan Karya Sejenis.....	29
3.2 Analisis terhadap permasalahan berdasarkan data dan fakta.....	31
3.2.1 Segmentasi, <i>Targeting</i> , dan <i>Positioning</i>	31
3.2.2 <i>Strength, Weakness, Opportunity, Threats</i>	32
3.2.3 5W + 1H.....	33

BAB IV PEMECAHAN MASALAH

4.1 Konsep Komunikasi.....	35
4.2 Konsep Kreatif.....	35
4.2.1 Konsep <i>Game</i>	36
4.2.2 Konsep Gaya Gambar.....	36
4.2.3 Konsep Warna.....	37
4.2.4 Konsep Karakter.....	37
4.2.5 Sistem Permainan.....	39
4.3 Konsep Media.....	39

4.4 Hasil Karya.....	40
4.4.1 Layout Kartu.....	40
1. Kartu Karakter.....	40
2. Kartu Masyarakat Bali.....	42
3. Kartu Action.....	43
4. Kartu Nyawa.....	46
4.4.2 Layout Papan Permainan.....	47
4.4.3 Layout Panduan Bermain.....	47
4.4.4 Packaging.....	49
4.4.5 Media Promosi.....	50
4.4.5.1 Iklan Majalah.....	50
4.4.5.2 Media sosial.....	51
4.4.5.3 Poster.....	52
4.4.5.4 X banner.....	53
4.4.5.5 Gimmick.....	54
4.4.6 Timeline.....	55
4.4.7 Budgeting.....	55

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan.....	56
5.2 Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA.....	xiii
DATA PENULIS.....	xv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	xvi
LAMPIRAN.....	xviii

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Logo Kummara Game Design Studio.....	20
Gambar 3.2	Hasil kuisioner tentang barong Bali.....	22
Gambar 3.3	Hasil kuisioner alasan bermain kartu.....	23
Gambar 3.4	Barong Ket, Rangda, dan Rarung dalam pertunjukan barong Ket.	23
Gambar 3.5	Pembuatan topeng barong Bali.....	24
Gambar 3.6	Barong Ket.....	26
Gambar 3.7	Barong Bangkal.....	26
Gambar 3.8	Barong macan.....	27
Gambar 3.9	Barong Landung.....	27
Gambar 3.10	Barong Brutuk.....	28
Gambar 3.11	Barong Gajah.....	28
Gambar 3.12	Barong Sampi.....	28
Gambar 3.13	Barong Menjangan.....	29
Gambar 3.14	Barong <i>Augmented Reality Book</i>	29
Gambar 3.15	Batavia <i>Board Game</i>	31
Gambar 4.1	Barong Ket dan Rangda.....	37
Gambar 4.2	Rarung, Celuluk, dan penari keris.....	38
Gambar 4.3	Barong bangkal, Barong brutuk, Barong menjangan, Barong sampi, Barong gajah, Barong macan.....	38
Gambar 4.4	Masyarakat Bali.....	39
Gambar 4.5	Desain layout kartu karakter.....	41
Gambar 4.6	Desain layout belakang kartu karakter.....	42
Gambar 4.7	Desain layout Kartu Masyarakat Bali tampak depan dan belakang.....	42
Gambar 4.8	Desain layout Kartu <i>action</i> 1 sisi.....	43
Gambar 4.9	Desain layout Kartu <i>action</i> 2 sisi.....	44
Gambar 4.10	Desain layout belakang kartu <i>action</i>	46
Gambar 4.11	Desain layout kartu nyawa.....	46
Gambar 4.12	Desain layout papan permainan.....	47
Gambar 4.13	Desain layout panduan bermain.....	48

Gambar 4.14	Desain Packaging.....	49
Gambar 4.15	Desain Iklan awareness.....	50
Gambar 4.16	Desain Iklan Informing.....	50
Gambar 4.17	Desain akun media sosial facebook dan twitter.....	51
Gambar 4.18	Desain Poster.....	52
Gambar 4.19	Desain X banner.....	53
Gambar 4.20	Desain gimmick.....	54
Gambar 4.21	Timeline.....	55