

ABSTRAK

Salah satu cara untuk meningkatkan citra sejarah kota Bandung dapat dicapai oleh adanya masyarakat yang mengenal, menghargai ciri khas sejarah kota Bandung. Peranan desain komunikasi visual sangatlah berpengaruh dalam menentukan hasil yang baik. *Game* untuk mengangkat sejarah yang baik sangat mudah dalam mengaplikasikan pesan yang ingin disampaikan dalam *game* itu sendiri maupun pada berbagai media komunikasi visual.

Ada beberapa pertimbangan perencanaan konsep desain *game* dalam seperti tujuan, pesan yang ingin disampaikan, target audience, penggunaan elemen grafis seperti ilustrasi dan foto dan teks yang tepat, layout serta berbagai aspek teknis yang berhubungan dengan ukuran, pemilihan material publikasi, promosi sampai dengan metode produksinya.

Dalam melakukan perancangan *game* penelitian tugas akhir ini, penulis telah melakukan pendekatan dan pelaksanaan dari konsep desain yang teratur dan terencana. Hasil *game* yang diperoleh adalah memberikan kesan *modern* dan *tradisional* dalam tampilan Historical Andventures sehingga sesuai dengan *target audience* nya yaitu kaum remaja.

ABSTRACT

One way to improve the image of the historical city of Bandung can be achieved by the people who know, appreciate the historical hallmark of the city. The role of visual communication design is very influential in determining a good outcome. Game to raise a good history is very easy to apply the message to be conveyed in the game itself or on a variety of visual communications media.

There are some planning considerations in game design concepts such as goals, the message, target audience, the use of graphic elements such as illustrations and photographs and precise text, layout and various technical aspects related to the size, material selection publicity, promotion to production methods . In conducting the research design of this final game, the authors have approached the design and implementation of the concept of an orderly and planned. The results obtained are game to give the impression of modern and traditional in appearance Historical Andventures so in accordance with its target audience which is a young people.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xi

BAB I PENDAHULUAN

1.1	Latar Belakang.....	1
1.2	Permasalahan dan Ruang Lingkup.....	3
1.2.1	Identifikasi masalah	3
1.2.2	Rumusan Masalah Ruang Lingkup Kajian.....	4
1.3	Tujuan Penelitian.....	4
1.4	Sumber dan Teknik Pengumpulan Data.....	5
1.4	Skema Perancangan.....	6

BAB II LANDASAN TEORI

2.1	Kota Bandung.....	8
2.1.1	Definisi Kota Bandung.....	8
2.1.2	Sumber Daya Kota Bandung.....	8
2.1.1.1	Sumber Daya Alam.....	8
2.1.1.2	Sumber Daya Sejarah.....	9

2.1.1.3	Sejarah Masa Perjuangan Kemerdekaan Kota Bandung.....	10
2.2	Tinjauan Tentang <i>Game</i>	10
2.2.1	Unsur Pada <i>Game</i>	11
2.2.2	Klasifikasi Pada <i>Game</i> Berdasarkan Pemain	12
2.3	Tinjauan Tentang Remaja	14
2.3.1	Proses Perkembangan.....	15
2.3.2	Psikologi Remaja.....	17
2.3.3	Tahap Operasional Formal Remaja	16
2.3.4	Minat Remaja	16
2.4	Perancangan Desain <i>Game</i> Sejarah Perjuangan Kemerdekaan di Bandung.....	17
2.4.1	Pengertian dan Tujuan Desain.....	17
2.4.2	Perancangan Publikasi.....	18

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

3.1	Data dan Fakta.....	20
3.1.1	Berkurangnya Minat Remaja Terhadap Sejarah	20
3.2	Lembaga Terkait	21
3.2.1	Dinas Pariwisata.....	21
3.2.2	Dinas Pendidikan.....	21
3.2.3	Pemerintah Kota Bandung.....	22
3.2.4	Organisasi Pelestari Sejarah.....	25
3.2.4.1	Komunitas Aleut!	25

3.2.5	Jurusan Desain Komunikasi Visual (Lembaga Pemberi Mandat)	26
3.2.5.1	Tujuan Pendidikan	27
3.2.5.2	Sistem dan Proses Pengajaran	28
3.2.5.3	Materi Pembelajaran	28
3.2.5.4	Sarana Penunjang	29
3.3	Tinjauan terhadap Penelitian atau Proyek Sejenis	29
3.3.1	<i>Game</i> Yang Mengangkat Tema Sejarah Indonesia	30
3.4	Analisis terhadap Permasalahan Sesuai dengan Data dan Fakta ...	31
3.5	Model Perancangan	31
3.6	Hasil Penelitian	32
3.6.1	Hasil Angket atau Kuisisioner	32
3.6.2	Hasil Observasi sebagai Partisipan Aktif	35
3.6.3	Hasil Observasi sebagai partisipan Pasif	36
3.6.4	Segmentasi, <i>Targeting</i> , dan <i>Positioning</i>	36
3.6.5	Analisis SWOT	37

BAB IV PEMECAHAN MASALAH

4.1	Konsep Komunikasi.....	39
4.2	Konsep Kreatif.....	40
4.2.1	Konsep Permainan.....	42
4.2.2	Konsep Pengembangan Permainan.....	42
4.3	Konsep Media.....	43
4.3.1	Media Publikasi.....	43
4.4	Hasil Karya.....	45
4.4.1	Logo.....	45

4.4.2	Karakter.....	46
4.4.3	Platform.....	47
4.4.4	Tampilan Game.....	48
4.4.5	Sprite.....	49
4.4.6	Tampilan Game Dalam Web.....	53
4.4.7	Tampilan Game Dalam Berbagai Media Interaktif.....	54
4.4.8	Kemasan.....	50
4.4.9	Hasil Uji Coba.....	57
4.4.10	Media Promosi.....	57
4.4.11	Perhitungan Biaya Produksi.....	60
4.4.11	Timeline Promosi.....	61

BAB V PENUTUP

5.1	Kesimpulan.....	62
5.2	Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA.....		64
DAFTAR ISTILAH.....		65
LAMPIRAN.....		
SARAN DAN KOMENTAR DOSEN SIDANG TUGAS AKHIR		
DATA PENULIS.....		

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.3.1.1 Game Nusantara Online	30
Gambar 3.3.1.2 Game Majapahit Online	30
Gambar 3.6.1.1 Diagram Hasil Angket.....	32
Gambar 3.6.1.2 Diagram Hasil Angket.....	33
Gambar 3.6.1.3 Diagram Hasil Angket.....	33
Gambar 3.6.1.4 Diagram Hasil Angket.....	33
Gambar 3.6.1.5 Diagram Hasil Angket.....	34
Gambar 3.6.1.6 Diagram Hasil Angket.....	34
Gambar 3.6.1.7 Diagram Hasil Angket.....	35
Gambar 3.6.1.8 Diagram Hasil Angket.....	35
Gambar 4.1 Logo Game Historical Adventure.....	45
Gambar 4.2 Karakter pemain perempuan.....	46
Gambar 4.3 Karakter pemain laki-laki.....	47
Gambar 4.4 Tampilan Platform.....	48
Gambar 4.5 Tampilan menu bantuan.....	49
Gambar 4.6 Sprite karakter pemain.....	50
Gambar 4.7 Simbol dan penempatan layout sprite menu.....	50
Gambar 4.8 Background Sprite.....	51

Gambar 4.9 Aplikasi Website.....	54
Gambar 4.10 Aplikasi pada desktop.....	55
Gambar 4.11 Aplikasi pada smart phone.....	56
Gambar 4.12 Aplikasi pada tablet.....	57
Gambar 4.13 Poster.....	58
Gambar 4.14 X-Banner.....	59
Gambar 4.15 Gimmick.....	60

DAFTAR ISTILAH

- Board : Papan (papan permainan).
- Board Game : Permainan yang menggunakan papan permainan sebagai dasar permainannya.
- Game : Permainan.
- Gameplay : Istilah yang digunakan untuk menggambarkan aspek desain interaktif dalam sebuah permainan.