

ABSTRAK

PERANCANGAN VIDEO GAME ANAK UNTUK MENGENALKAN CERITA PEWAYANGAN PANDAWA LIMA

Oleh

Jeremiah Wirawan

NRP 0964045

Keberadaan wayang, baik itu wayang kulit, wayang orang, maupun wayang golek dan juga beragam wayang yang lainnya telah menjadi kekayaan tersendiri di tanah air Indonesia ini. Tidak hanya dari dalam negeri, wayang juga diapresiasi dan dikenal luas oleh banyak negara di dunia. Namun dengan banyaknya pilihan media hiburan yang lebih praktis dan menarik menyebabkan kebudayaan wayang ini menjadi semakin kurang diminati.

Anak-anak pada saat ini telah sangat akrab dengan media hiburan elektronik seperti *iPad*, laptop dan perangkat lainnya. Sebagian orang menggunakan perangkat tersebut untuk membantu kegiatannya, sedang sebagian lain untuk hiburan semata, seperti *video game*. Sangat disayangkan kebiasaan bermain *video game* ini menjadikan anak-anak tidak lagi menghargai nilai yang terkandung dalam kebudayaan wayang.

Untuk melestarikan budaya wayang serta mengenalkan salah satu cerita pewayangan yaitu Pandawa Lima kepada anak-anak, maka akan dibuat sebuah permainan *video game* yang berjudul LEGASI (Legenda Pandawa Lima Beraksi). LEGASI bercerita tentang kisah petualangan kelima Pandawa yang dikemas menarik bagi anak-anak.

Kata Kunci: Budaya, Wayang, *Video Game*

ABSTRACT

**VIDEO GAME DESIGN TO INTRODUCE
WAYANG PANDAWA LIMA
FOR CHILDREN**

Submitted by
Jeremiah Wirawan
NRP 0964045

Wayang is considered one of the Indonesian culture that is well-known for many people around the world. Wayang itself was categorized and divided into Wayang that made from animal skin, 'humanized' Wayang, and etc. However they all have one thing in common that it is resemblance of a paper puppet as what they called in the West.

Unfortunately, many people especially the younger age group, grew up in a culture that is influence by electronic, such as iPad, laptops, and other kinds of sophisticated devices. Some use it for beneficial purposes but most people prefer to play video games as a way of entertainment with their electronic devices. Sadly, this bad habits of playing video games has infected the mind of the young to deappreciate the value of Wayang culture.

To preserve and repopulate the culture of Wayang, a video game called LEGASI (Legenda Pandawa Lima Beraksi) was developed. LEGASI was one of the Wayang story among many that focuses about the story five adventurer Pandawa.

Keywords: Culture, Wayang, Video Games

DAFTAR ISI

Cover Dalam	i
Lembar Pengesahan	ii
Kata Pengantar	iii
Pernyataan Orisinalitas Karya dan Laporan	v
Pernyataan Publikasi Laporan Penelitian.....	vi
Abstrak Bahasa Indonesia	vii
Abstrak Bahasa Inggris.....	viii
Daftar Isi	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	2
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup	3
1.3 Tujuan Perancangan	4
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data	4
1.5 Skema Perancangan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Wayang.....	6
2.1.1 Sejarah Wayang di Indonesia	6
2.1.2 Mahabharata dan Ramayana	9
2.1.3 Jenis-jenis Wayang di Indonesia.....	11
2.2 Budaya.....	13
2.4 Multimedia	15
2.4 Video game.....	17
2.4.1 Jenis-jenis <i>Video game</i>	18

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH.....	21
3.1 Data dan Fakta.....	21
3.1.1 Perusahaan atau Lembaga Terkait	21
3.1.2 Data Hasil Kuesioner	23
3.1.3 Tinjauan Terhadap Proyek Sejenis	27
3.2 Analisis Terhadap Permasalahan.....	29
3.2.1 STP (Segmentasi, Targeting, dan Positioning)	29
3.2.2 SWOT (<i>Strengths, Weaknesses, Opportunities, and Threats</i>).....	30
BAB IV PEMECAHAN MASALAH.....	31
4.1 Konsep Komunikasi	31
4.2 Konsep Kreatif	31
4.3 Konsep Media.....	32
4.4 Hasil Karya.....	33
4.4.1 Yudistira.....	33
4.4.2 Bima.....	34
4.4.3 Arjuna	35
4.4.4 Nakula dan Sadewa.....	36
4.4.5 Buta Cakil	37
4.4.6 Buta Gimbal.....	38
4.4.7 Tuyul.....	39
4.4.8 Raksasa Bakasura	40
4.4.9 Logo	40
4.5 Sistem Permainan	41
4.5.1 Stage Pertama	42
4.5.2 Stage Kedua	42

4.5.3 Stage Ketiga.....	43
4.5.4 Stage Keempat	44
4.6 Gimmick.....	45
4.6.1 Stiker Nama	45
4.6.2 PIN	46
4.6.3 Kaos Legasi.....	47
4.6.1 Stiker Nama	47
4.7 Timeline.....	48
4.8 Budgeting	49
BAB V PENUTUP.....	50
5.1 Kesimpulan.....	50
5.2 Saran.....	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Logo Sena Wangi.....	20
Gambar 3.2	Diagram Hasil Pembagian Angket Video Game Pandawa Lima..	22
Gambar 3.3	Diagram Hasil Pembagian Angket Video Game Pandawa Lima..	23
Gambar 3.3	Diagram Hasil Pembagian Angket Video Game Pandawa Lima..	23
Gambar 3.4	Diagram Hasil Pembagian Angket Video Game Pandawa Lima..	24
Gambar 3.5	Diagram Hasil Pembagian Angket Video Game Pandawa Lima..	24
Gambar 3.6	Diagram Hasil Pembagian Angket Video Game Pandawa Lima..	25
Gambar 3.7	Diagram Hasil Pembagian Angket Video Game Pandawa Lima..	25
Gambar 3.8	Game Flawayang.....	26
Gambar 4.1	Yudistira.....	32
Gambar 4.2	Bima.....	33
Gambar 4.3	Arjuna.....	34
Gambar 4.4	Nakula dan Sadewa.....	35
Gambar 4.5	Buta Cakil.....	36
Gambar 4.6	Buta Gimbal.....	37
Gambar 4.7	Tuyul.....	38
Gambar 4.8	Raksasa Bakasura.....	39
Gambar 4.9	Logo Legasi.....	40
Gambar 4.10	Sistem Permainan Legasi.....	41
Gambar 4.11	Stage Pertama Legasi.....	42
Gambar 4.12	Stage Kedua Legasi.....	42
Gambar 4.13	Stage Ketiga Legasi.....	43
Gambar 4.14	Stage Keempat Legasi.....	44
Gambar 4.15	Sticker Nama Legasi.....	45
Gambar 4.16	Pin Karakter Legasi.....	46
Gambar 4.17	Kaos Legasi.....	47
Gambar 4.18	Timeline Media.....	48