

## ABSTRAK

### PERANCANGAN MEDIA GAME UNTUK MEMPERKENALKAN TARIAN TRADISIONAL JAWA BARAT PADA GENERASI MUDA

Oleh

**Richard Suryadi Putera**

**NRP 1564030**

Tarian tradisional telah lama diwariskan turun temurun dari generasi ke generasi, tarian tradisional sedari dulu digunakan untuk berbagai kegiatan seperti kepentingan upacara, media hiburan, seni pertunjukan, pendidikan, dan lain-lain. Tari tradisional begitu melekat dengan budaya dan kehidupan masyarakat pada zaman dahulu namun sekarang tari tradisional sudah mulai ditinggalkan. Tujuan dari perancangan adalah melestarikan budaya kita sebagai Bangsa Indonesia, terutama tari tradisional Jawa Barat. Riset dilakukan melalui studi pustaka, wawancara, dan survey. Data-data yang ditemukan dipaparkan dan dibuat kesimpulan. Kesimpulan yang didapat digunakan sebagai dasar perancangan media. Hasil akhir perancangan berwujud aplikasi smartphone berupa game yang dapat dimainkan dan diakses dimana saja, memberikan user sarana hiburan dan juga sedikit belajar mengenai tari tradisional Jawa Barat.

Kata kunci : *game*; generasi muda; pengenalan kembali; tari tradisional .

## **ABSTRACT**

### ***GAME DESIGN TO REINTRODUCE WEST JAVANESE TRADITIONAL DANCE TO YOUNG GENERATIONS***

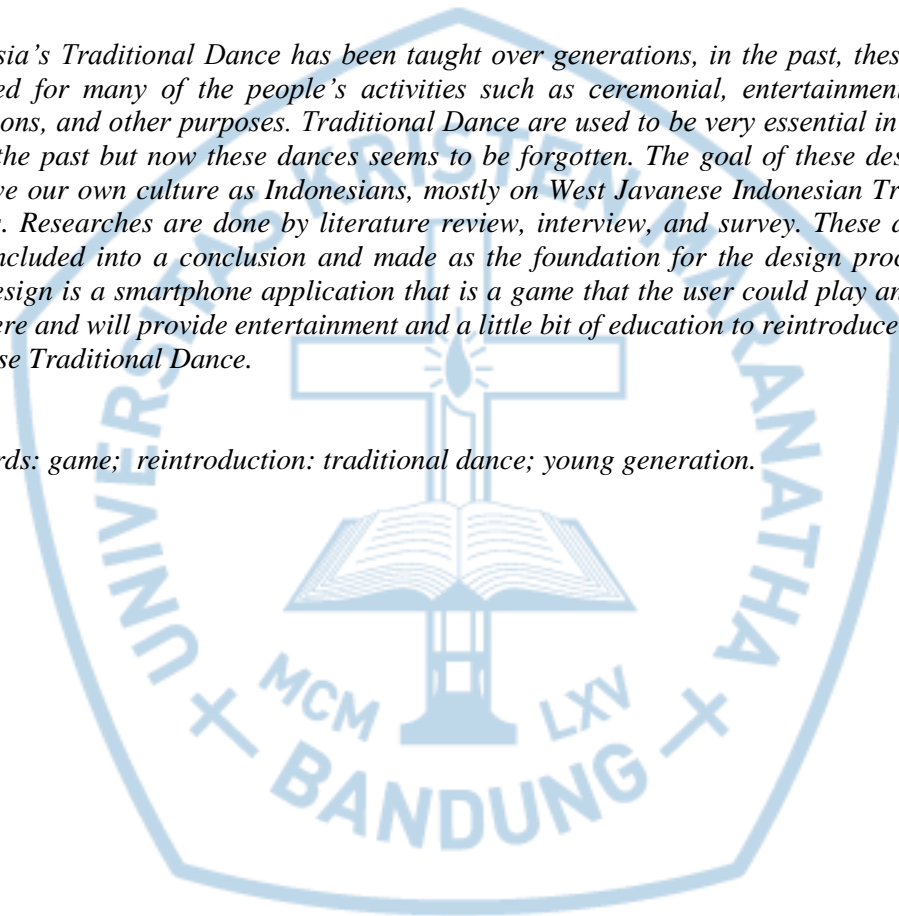
*Submitted by:*

**Richard Suryadi Putera**

**NRP 1564030**

*Indonesia's Traditional Dance has been taught over generations, in the past, these dances are used for many of the people's activities such as ceremonial, entertainment, shows, educations, and other purposes. Traditional Dance are used to be very essential in people's life in the past but now these dances seems to be forgotten. The goal of these design is to conserve our own culture as Indonesians, mostly on West Javanese Indonesian Traditional Dances. Researches are done by literature review, interview, and survey. These data then are concluded into a conclusion and made as the foundation for the design process. The final design is a smartphone application that is a game that the user could play and access anywhere and will provide entertainment and a little bit of education to reintroduce the West Javanese Traditional Dance.*

*Keywords: game; reintroduction; traditional dance; young generation.*



## DAFTAR ISI

COVER DALAM.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR ORISINALITAS LAPORAN.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	v
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR DIAGRAM.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup.....	3
1.3 Tujuan Perancangan.....	3
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Pengertian Tari Tradisional.....	6
2.2 Pengertian <i>Video Game</i> .....	7
2.3 Teori Ilustrasi.....	14
2.4 Teori Psikologi Remaja.....	15
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH.....	21
3.1 Perusahaan / Institusi Terkait.....	21
3.2 Data Mengenai Topik yang Dipilih.....	24
3.3 Tinjauan Karya Sejenis.....	53
3.4 Analisis Data dan Masalah.....	56
BAB IV PEMECAHAN MASALAH.....	59
4.1 Konsep Komunikasi.....	59
4.2 Konsep Kreatif.....	59

4.3 Konsep Media.....	62
4.4 Gaya Visual .....	62
4.5 Hasil Karya.....	63
4.6 Budgeting .....	73
BAB V KSEIMPULAN.....	74
DAFTAR PUSTAKA.....	75



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Logo Kemendikbud .....	21
Gambar 3.2 Logo Asosiasi Game Indonesia .....	23
Gambar 3.3 Tari Jaipong .....	25
Gambar 3.4 Tari Topeng.....	26
Gambar 3.5 Tari Wayang.....	27
Gambar 3.6 Tari Kursus.....	28
Gambar 3.7 Tari Merak .....	29
Gambar 3.8 Tari Topeng Dinaan, .....	30
Gambar 3.9 Tari Serimpi .....	31
Gambar 3.10 Tari Gambyong .....	32
Gambar 3.11 Tari Bedhaya Ketawang.....	33
Gambar 3.12 Tari Barong Blora .....	34
Gambar 3.13 Tari Aplang .....	35
Gambar 3.14 Bambangan Cakil.....	36
Gambar 3.15 Tari Loro Blonyo .....	37
Gambar 3.16 Beksan Wireng.....	38
Gambar 3. 17 Tari Buyung .....	39
Gambar 3. 17 Tari Dolalak, .....	40
Gambar 3. 19 Tari Golek .....	41
Gambar 3.20 Tari Ronggeng Bugis .....	42
Gambar 3.21 Permainan <i>video game</i> Soeroboio'45 .....	53
Gambar 3.22 <i>game Patapon</i> , .....	54
Gambar 3.23 Marvel Puzzle Quest .....	55
Gambar 4.1 Karakter Utama.....	60
Gambar 4.2 Karakter Antagonis Zizi Milenial .....	61

Gambar 4.3 Logo <i>Game</i> .....	63
Gambar 4.4 Ikon aplikasi <i>game</i> .....	63
Gambar 4.5 <i>Start Screen</i> dan <i>Cutscene</i> awal.....	64
Gambar 4.6 Empat halaman menu utama.....	65
Gambar 4.7 Pemilihan level dan isi level .....	65
Gambar 4.8 Karakter mode normal .....	66
Gambar 4.9 Karakter mode Tari Jaipong.....	66
Gambar 4.10 Karakter mode Tari Wayang.....	67
Gambar 4.11 Karakter mode Tari Ronggeng Bugis .....	67
Gambar 4.12 Karakter mode Tari Topeng.....	68
Gambar 4.13 Karakter Utama Antagonis .....	68
Gambar 4.14 Karakter Antagonis Sekunder (Anak-anak terhipnotis).....	69
Gambar 4.15 Ikon Tari Topeng .....	69
Gambar 4.16 Ikon Tari Jaipong .....	69
Gambar 4.17 Ikon Tari Ronggeng Bugis.....	70
Gambar 4.18 Ikon Tari Wayang .....	70
Gambar 4.19 Proses Animasi Karakter.....	71
Gambar 4.20 Media Promosi Sosial Media.....	72

## DAFTAR DIAGRAM

Diagram 3.1 Pengetahuan Responden Tentang Tarian Tradisional.....	46
Diagram 3.2 Kemampuan Responden Tentang Gerakan Tarian Tradisional .....	46
Diagram 3.3 Pengetahuan Responden Tentang Jumlah Tarian Tradisional yang Diketahui.....	47
Diagram 3.4 Kemampuan Responden Menebak Tarian Tradisional dari Jawa Barat	48
Diagram 3.5 Kegemaran Responden Bermain <i>Video Game</i> .....	49
Diagram 3.6 <i>Platform</i> Pilihan Responden untuk Bermain <i>Video Game</i> .....	49
Diagram 3.7 Jenis Permainan yang Disukai Responden.....	49
Diagram 3.8 Pengetahuan Responden tentang Budaya yang Ditinggalkan .....	51
Diagram 3.9 Respon Responden tentang Budaya yang Ditinggalkan .....	51
Diagram 3.10 Pendapat Responden tentang Langkah untuk Menanggulangi Budaya yang Ditinggalkan.....	52

