

ABSTRAK

PERANCANGAN MEDIA GAME UNTUK MEMPERKENALKAN CAMILAN KUE TRADISIONAL KHAS JAWA BARAT

oleh

Warren Christiansen Leonard
NRP 1564077

Camilan tradisional sangat banyak terutama dengan adanya camilan tradisional ini juga menambah daftar kekayaan kuliner Indonesia yang sangat beragam, dan penting untuk dilestarikan oleh generasi muda penerus di masa yang akan mendatang agar tetap terus menjaga warisan makanan khasnya.

Saat ini di Jawa Barat sendiri masih sedikit media yang memberikan informasi verbal dan visual mengenai betapa pentingnya melestarikan camilan tradisional, terlebih lagi mulai tergerusnya resep asli dengan makanan olahan luar padahal kuliner tradisional ini tentunya jauh lebih sehat karena berasal dari bahan-bahan lokal dan penyajiannya yang masih sederhana. Maka dari itu, diperlukan sebuah media informasi yang menarik dan jelas untuk generasi muda agar dapat mengetahui mengenai camilan tradisional yang terdapat pada daerah Jawa Barat.

Tujuan dari perancangan adalah untuk menyediakan sebuah media informasi yang dapat memberikan informasi mengenai cara membuat kue tradisional Jawa Barat dengan menggunakan media *game digital* sehingga diharapkan media informasi yang dihasilkan dapat menyampaikan informasi yang dapat mudah diserap bagi generasi muda anak. Metode yang digunakan dalam perancangan adalah metode *research and development* secara kualitatif, dimana riset dilakukan melalui studi pustaka, wawancara, survei dan observasi lapangan.

Data-data yang ditemukan dijadikan sumber sebagai permasalahan sehingga dapat dibuat kesimpulan. Kesimpulan yang didapat digunakan sebagai dasar perancangan media informasi. Hasil akhir perancangan berwujud *game mobile* sebagai media yang dapat mudah diakses di berbagai tempat dengan gaya yang menarik dan mudah dimengerti oleh anak-anak.

Kata Kunci: camilan kue; *game digital*; generasi muda; Jawa Barat; tradisional.

ABSTRACT

GAME MEDIA DESIGN TO INTRODUCE TRADITIONAL CAKE SNACKS FROM WEST JAVA

Submitted by
Warren Christiansen Leonard
NRP 1564077

Traditional snacks are so many especially with the presence of traditional snacks that also add to the list of Indonesia's diverse culinary riches, and it is important to be preserved by future generations of young people in the future in order to continue to maintain the heritage of its distinctive food.

At present in West Java there is still little media that provides verbal and visual information about how important it is to preserve traditional snacks, especially since the original recipe eroded with outside processed food even though this traditional culinary course is far healthier because it comes from local ingredients and its presentation still simple. Therefore, it is needed an interesting and clear information media for the younger generation so that they can find out about traditional snacks that are found in West Java.

The purpose of the design is to provide an information media that can provide information on how to make traditional West Java cakes using digital game media so that the expected information media can convey information that can be easily absorbed by the younger generation of children. The method used in the design is a qualitative research and development method, where research is carried out through literature studies, interviews, surveys and field observations.

The data found is used as a source as a problem so that conclusions can be made. The conclusions obtained are used as the basis for designing information media. The final design results in the form of mobile games as a medium that can be easily accessed in various places with a style that is attractive and easily understood by children.

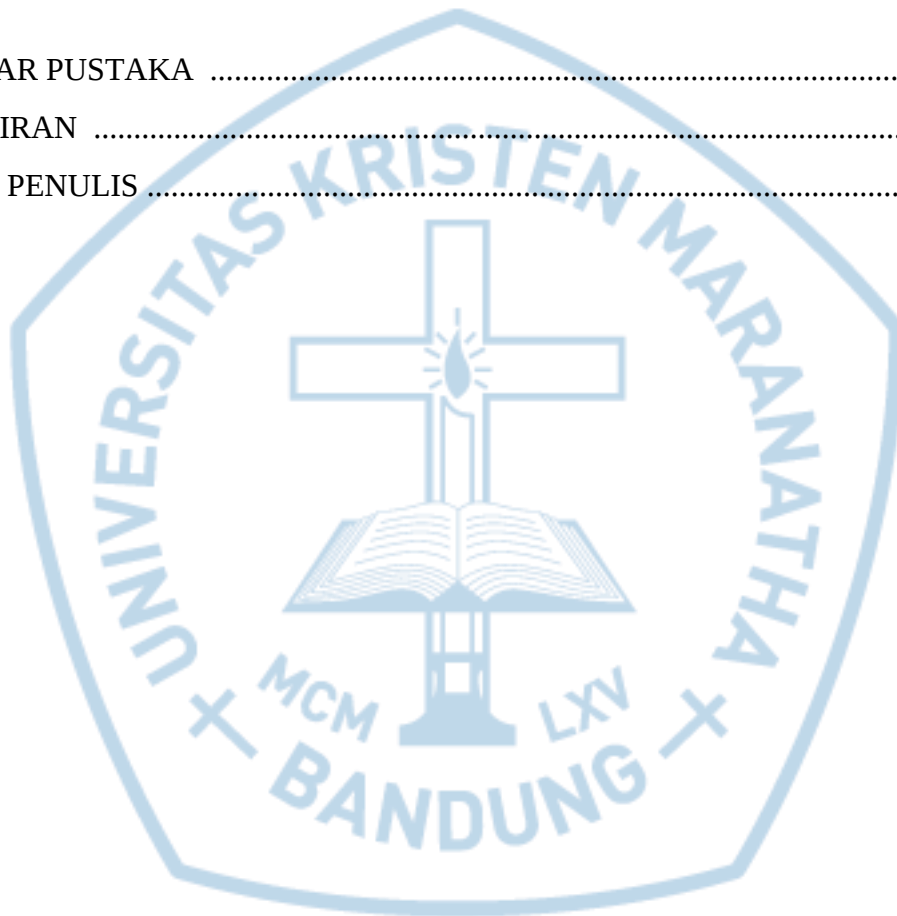
Keywords: cake snacks; digital games; young generation; West Java; traditional.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
 BAB I : Pendahuluan	 1
1.1 Latar belakang.....	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup.....	2
1.3 Tujuan Perancangan.....	2
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data.....	3
1.4.1 Data Primer.....	3
1.4.2 Data Sekunder.....	3
 BAB II : Landasan Teori.....	 5
2.1 Perancangan Media Informasi.....	5
2.2 Perancangan Media Permainan.....	6
2.2.1 Konsep Dasar Permainan.....	6
2.2.2 Elemen Game.....	8
2.2.3 Klasifikasi Game.....	10
2.3 Psikologi Perkembangan Anak.....	13
2.4 UI & UX.....	15
2.4.1 User Interface	15

2.4.2 User Experience	16
2.5 Gaya Visual pada Anak.....	17
2.5.1 Warna.....	17
2.5.2 Ilustrasi.....	18
 BAB III : DATA DAN ANALISIS MASALAH.....	19
3.1 Data dan Fakta.....	19
3.1.1 Dinas Pariwisata Budaya Provinsi Jawa Barat.....	19
3.1.2 Agate Studio.....	20
3.2 Data tentang Gejala/ Fenomena yang terjadi.....	21
3.2.1 Data Hasil Wawancara.....	21
3.2.2 Data Hasil Observasi Lapangan.....	22
3.2.3 Data Hasil Studi Pustaka.....	32
3.2.4 Data Hasil Kuisisioner.....	39
3.3 Tinjauan Karya Sejenis.....	45
3.4 Analisis Data dan Masalah.....	48
3.4.1 SWOT Camilan Kue Jawa Barat.....	48
3.4.2 SWOT Media Game.....	49
3.4.3 STP.....	49
 BAB IV : PEMECAHAN MASALAH.....	51
4.1. Konsep Komunikasi.....	51
4.2. Konsep Kreatif.....	51
4.2.1. Logo	52
4.2.2 Karakter	54
4.2.3 Objek & Asset.....	55
4.2.4 Font.....	57
4.2.5 Warna.....	58
4.3 Konsep Media.....	58
4.4 Hasil Karya.....	58

4.4.1 Permainan Digital	58
4.4.2 Media Promosi Permainan Digital Pawon Nini.....	68
4.5 Budgeting.....	70
 BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN.....	 73
5.1 Kesimpulan.....	73
5.2 Saran.....	73
 DAFTAR PUSTAKA	 74
LAMPIRAN	75
DATA PENULIS	109



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Logo DisParBud Provinsi Jawa Barat.....	19
Gambar 3.2 Logo Agate Studio.....	20
Gambar 3.3 Bangket Kering.....	22
Gambar 3.4 Wajit.....	23
Gambar 3.5 Dodol Zebra.....	23
Gambar 3.6 Borondong.....	24
Gambar 3.7 Ciwel.....	24
Gambar 3.8 Kue Lapis.....	25
Gambar 3.9 Gegetuk.....	25
Gambar 3.10 Ketan Bakar.....	26
Gambar 3.11 Bangket Basah.....	26
Gambar 3.12 Apem.....	27
Gambar 3.13 Sele Cau.....	27
Gambar 3.14 Gemblong.....	28
Gambar 3.15 Cuhcur.....	28
Gambar 3.16 Bubur Lolos.....	29
Gambar 3.17 Nagasari.....	29
Gambar 3.18 Surabi Oncom.....	30
Gambar 3.19 Putri Noong.....	30
Gambar 3.20 Ongol-ongol.....	31
Gambar 3.21 Jalabria.....	31
Gambar 3.22 Diagram Jenis Kelamin Responden.....	38
Gambar 3.23 Diagram Usia Responden.....	39
Gambar 3.24 Diagram Domisili Responden.....	39
Gambar 3.25 Diagram Penghasilan Responden.....	40
Gambar 3.26 Diagram Anak Responden Menyukai Camilan.....	40
Gambar 3.27 Diagram Camilan Yang disukai Anak Responden.....	41
Gambar 3.28 Diagram Alasan Anak Responden memilih Camilan Modern.....	41

Gambar 3.29 Diagram Anak yang Menyukai Bermain Gawai.....	42
Gambar 3.30 Diagram yang tertarik memperkenalkan Permainan.....	42
Gambar 3.31 Diagram Kurva Memperkenalkan camilan Tradisional.....	43
Gambar 3.32 Game Warung Makan Indonesia.....	44
Gambar 3.34 <i>Game Cookbook Master</i>	45
Gambar 4.1 Logo Pawon Nini.....	51
Gambar 4.2 Karakter Nini.....	52
Gambar 4.3 Karakter Cucu.....	53
Gambar 4.4 Peralatan Masak.....	53
Gambar 4.5 Kue Tradisional Jawa Barat.....	54
Gambar 4.6 Dapur Nini.....	54
Gambar 4.7 Toko Nini.....	55
Gambar 4.8 Warna.....	56
Gambar 4.9 <i>Wireframe</i>	58
Gambar 4.10 <i>Button Game</i>	59
Gambar 4.11 <i>Menu</i> dan pengaturan Game.....	59
Gambar 4.12 <i>UI Game-1</i>	60
Gambar 4.13 <i>UI Game-2</i>	61
Gambar 4.14 <i>UI Game-3</i>	61
Gambar 4.15 <i>UI Game-4</i>	62
Gambar 4.16 <i>UI Game-5</i>	63
Gambar 4.17 <i>UI Game-6</i>	63
Gambar 4.18 <i>UI Game-7</i>	64
Gambar 4.19 <i>UI Game-8</i>	64
Gambar 4.20 <i>UI Game-9</i>	65
Gambar 4.21 <i>UI Game-10</i>	65
Gambar 4.22 <i>UI Game-11</i>	66
Gambar 4.23 <i>UI Game-12</i>	67
Gambar 4.24 <i>UI Game-13</i>	67
Gambar 4.25 <i>Facebook & Instagram</i>	68

Gambar 4.26 <i>X-banner</i>	69
Gambar 4.27 <i>Gimmick</i>	69
Gambar 4.28 <i>Web Banner</i>	70
Gambar 4.28 <i>Video Teaser</i>	70



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 <i>Budgetting</i>	71
-----------------------------------	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A	Rangkuman Wawancara.....	74
Lampiran B	Sketsa Karakter.....	77
B1	Sketsa Logo.....	78

