

## ABSTRAK

# PERANCANGAN GAME DIGITAL UNTUK MEMPERKENALKAN FILOSOFI JAWA DALAM BENTUK NASEHAT SEBAGAI PEMBENTUK KARAKTER ANAK MUDA INDONESIA

Oleh

**Timbun Karunia**  
**NRP 1664903**

Indonesia merupakan negara yang memiliki 1340 suku bangsa, sudah menjadi seharusnya identitas bangsa Indonesia sangat kuat dengan beragam kebudayaannya, namun faktanya dalam era globalisasi ini identitas nasional semakin memudar dengan mudahnya anak muda mengakses informasi tentang budaya negara lain.

Maka dari itu, tujuan perancangan ini adalah untuk menarik perhatian dan minat anak muda khususnya suku Jawa untuk mengenal kembali filosofi Jawa melalui media *game* digital yang relevan dengan perkembangan jaman. Manfaat perancangan media ini adalah agar anak muda dapat memandang filosofi Jawa sebagai hal yang menarik untuk dipelajari sehingga identitas suku Jawa tidak memudar.

Metode yang digunakan ialah dengan pembuatan *Game* digital yang ber-*Genre* RPG yang akan menyajikan cerita pencarian jati diri, yang didasarkan pada filosofi Jawa, yang akan memiliki teka-teki untuk dipecahkan sehingga pemain secara tidak langsung dapat mengerti penerapan-penerapan filosofi Jawa. Melalui perancangan *game* digital ini anak-muda dapat tertarik mengenai filosofi Jawa dan mengerti cara menerapkan dalam kehidupan.

Kata kunci : Anak muda, filosofi Jawa, *game*, jati diri

## **ABSTRACT**

### ***DESIGNING DIGITAL GAME TO INTRODUCE JAVANESSE PHILOSOPHY IN ADVICE FORM TO SHAPE THE CHARACTER OF INDONESIA'S YOUNG GENERATION***

*Submitted by*

***Timbun Karunia  
NRP 1664903***

*Indonesia is a country with 1340 ethnic, that normally should provide a very strong identity with their vast culture, but the fact is that in this era of globalization that identity actually was fading because of easy access to other country's culture.*

*In that regard, the purpose of this design was to attract attention of young generation using media like digital game so that the javanese philosophy could be renown again through out the country so javanese identity would not fade.*

*The method that used was a digital game using RPG-genre to provide a story based game about the search of self-identity with javanese philosophy in it is core, and the gameplay would be build so that the player can know the application of the philosophy in real world.*

*Keyword : Game, javanese philosophy, self-identity, young generation*

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN.....	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I : PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup .....	3
1.3 Tujuan Perancangan .....	4
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data .....	4
1.5 Skema Perancangan .....	6
BAB II : LANDASAN TEORI .....	7
2.1 Psikologi Perkembangan Dewasa Awal .....	7
2.1.1 <i>Intellectual/Ethical Development</i> .....	8
2.1.2 <i>The Novice Phase</i> .....	11
2.2 Filsafat Indonesia Menurut Franz-Magnis Suseno .....	12
2.2.1 Kekhasan Filsafat Tradisional Indonesia .....	13
2.2.2 Anggapan Kebudayaan Sebuah Komoditas .....	13
2.3 Teori <i>Taxonomy Bloom</i> .....	14

2.4 Game Desain .....	16
2.4.1 Elemen Penting Dalam Game .....	16
2.4.2 <i>Gameplay</i> .....	17
2.4.3 <i>Storytelling and Narrative</i> .....	18
2.4.4 <i>Dramatic Tension / Gameplay Tension</i> .....	19
2.4.5 <i>Game Balancing</i> .....	20
2.4.6 <i>Game Genre : Role-Playing</i> .....	21
2.4.7 <i>Game Flow Theory</i> .....	21
BAB III : DATA DAN FAKTA .....	24
3.1 Filosofi Jawa .....	24
3.2 Perusahaan dan Lembaga Terkait .....	25
3.2.1 Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Jawa Tengah .....	26
3.2.2 Lentera Nusantara Studio .....	26
3.3 Tinjauan Karya Sejenis .....	27
3.3.1 Knight Kris .....	27
3.3.2 Ghost Parade .....	29
3.3.3 Northgard .....	34
3.3.4 Pyre .....	36
3.4 Data dan Fenomena yang Terjadi .....	37
3.4.1 Wawancara .....	37
3.4.2 <i>Questioner</i> .....	43
3.5 Analisis Terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta .....	55
3.5.1 Segmentasi .....	55
3.5.2 Psikografis .....	56
3.5.3 Targeting .....	56

3.5.4	Positioning .....	57
3.5.5	<i>Strenght, Weakness, Opportunities, Threat (SWOT)</i> .....	57
BAB IV : PEMECAHAN MASALAH .....		58
4.1	Konsep Komunikasi .....	58
4.2	Genre .....	64
4.3	Konsep Kreatif .....	64
4.3.1	<i>Game Mechanic</i> .....	64
4.3.2	<i>Game Story</i> .....	68
4.3.3	<i>Game World</i> .....	69
4.3.4	<i>User Interface</i> .....	70
4.4	Konsep Media .....	71
4.5	Hasil Karya .....	72
4.5.1	Logo .....	72
4.5.2	Karakter .....	79
4.5.3	<i>World</i> .....	96
4.5.4	<i>User Interface</i> .....	102
BAB V : PENUTUP		
5.1	Kesimpulan .....	105
5.2	Saran .....	106
LAMPIRAN .....		107
DAFTAR PUSTAKA .....		111

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	<i>Taxonomy Bloom Triangle</i> .....	14
Gambar 3.1	Logo Dinas Kebudayaan Jawa Tengah.....	26
Gambar 3.2	Logo Lentera Nusantara.....	27
Gambar 3.3	<i>Knight Kris</i> .....	28
Gambar 3.4	Karakter Bayu.....	29
Gambar 3.5	<i>Ghost Parade illustration</i> .....	30
Gambar 3.6	<i>Ghost parade in-game Store</i> .....	31
Gambar 3.7	Contoh scene <i>Ghost Parade</i> .....	31
Gambar 3.8	<i>Ghost Parade Inventory</i> .....	32
Gambar 3.9	<i>in-game</i> .....	32
Gambar 3.10	<i>Northgard</i> .....	34
Gambar 3.11	<i>in-game</i> .....	34
Gambar 3.12	<i>Character</i> .....	35
Gambar 3.13	<i>Pyre</i> .....	36
Gambar 3.14	<i>Landscape</i> .....	37
Gambar 3.15	Hasil <i>Questioner</i> .....	43
Gambar 3.16	Hasil <i>Questioner</i> .....	44
Gambar 3.17	Hasil <i>Questioner</i> .....	44
Gambar 3.18	Hasil <i>Questioner</i> .....	45
Gambar 3.19	Hasil <i>Questioner</i> .....	45
Gambar 3.20	Hasil <i>Questioner</i> .....	46
Gambar 3.21	Hasil <i>Questioner</i> .....	46
Gambar 3.22	Hasil <i>Questioner</i> .....	47
Gambar 3.23	Hasil <i>Questioner</i> .....	47
Gambar 3.24	Hasil <i>Questioner</i> .....	48

Gambar 3.25 Hasil <i>Questioner</i> .....	49
Gambar 3.26 Hasil <i>Questioner</i> .....	49
Gambar 3.27 Hasil <i>Questioner</i> .....	50
Gambar 3.28 Hasil <i>Questioner</i> .....	50
Gambar 3.29 Hasil <i>Questioner</i> .....	51
Gambar 3.30 Hasil <i>Questioner</i> .....	51
Gambar 3.31 Hasil <i>Questioner</i> .....	52
Gambar 3.32 Hasil <i>Questioner</i> .....	52
Gambar 3.33 Hasil <i>Questioner</i> .....	53
Gambar 3.34 Hasil <i>Questioner</i> .....	53
Gambar 3.35 Hasil <i>Questioner</i> .....	54
Gambar 3.36 Hasil <i>Questioner</i> .....	54
Gambar 4.1 Sketsa Pensil Logo 1.....	66
Gambar 4.2 Sketsa Pensil Logo 2.....	67
Gambar 4.3 Sketsa Pensil Logo 3.....	68
Gambar 4.4 Sketsa digital <i>logo-type</i> .....	68
Gambar 4.5 <i>Logo-type</i> digital final.....	69
Gambar 4.6 Sketsa digital <i>logo-gram 1</i> .....	70
Gambar 4.7 Sketsa digital <i>logo-gram 2</i> .....	70
Gambar 4.8 Sketsa warna <i>logo-gram 1</i> .....	71
Gambar 4.9 Sketsa warna <i>logo-gram 2</i> .....	71
Gambar 4.10 <i>Logo-gram</i> Final.....	72
Gambar 4.11 Sketsa proporsi karakter utama.....	73
Gambar 4.12 Sketsa karakter utama 1.....	74
Gambar 4.13 Sketsa karakter utama 2.....	74
Gambar 4.14 Sketsa karakter utama 3.....	75

Gambar 4.15	Sketsa digital karakter utama 1.....	75
Gambar 4.16	Sketsa digital karakter utama 2.....	76
Gambar 4.17	Digital karakter utama.....	77
Gambar 4.18	Desain final karakter utama.....	78
Gambar 4.19	Sketsa digital karakter Pendukung.....	79
Gambar 4.20	Mara.....	81
Gambar 4.21	Somar.....	82
Gambar 4.22	Sakaca.....	83
Gambar 4.23	Andarbeni.....	84
Gambar 4.24	Gandrung.....	85
Gambar 4.25	Wisang.....	86
Gambar 4.26	Mbahkung.....	87
Gambar 4.27	Richard.....	88
Gambar 4.28	Asaguno.....	89
Gambar 4.29	Sketsa Pensil Dunia .....	90
Gambar 4.30	Sketsa Dunia 1.....	90
Gambar 4.31	Sketsa Dunia 2.....	91
Gambar 4.32	Sketsa Dunia 3.....	91
Gambar 4.33	Sketsa Dunia 4.....	92
Gambar 4.34	Sketsa Lantai.....	92
Gambar 4.35	<i>Landscape 1</i> .....	93
Gambar 4.36	<i>Landscape 2</i> .....	93
Gambar 4.37	<i>Landscape 3</i> .....	94
Gambar 4.38	<i>Landscape 4</i> .....	94
Gambar 4.39	<i>Landing Page</i> .....	95
Gambar 4.40	<i>Setting Page</i> .....	95



Gambar 4.41 *Load Page*..... 96  
Gambar 4.42 *User Interface*..... 96  
Gambar 4.43 *Watu Kanthi Laku*..... 97



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A *Landing page trailer storyboard*

Lampiran B *Gameplay trailer storyboard*

