

ABSTRAK

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BAHASA BATAK TOBA
UNTUK KALANGAN ANAK MUDA BATAK DI JADETABEK**

Oleh

Joseph Parlindungan

NRP 1464089

Indonesia adalah negara yang dikenal dengan aneka ragam kekayaan alam, budaya dan bahasa. Di era *modern* ini, banyak masyarakat Indonesia yang tidak peduli terhadap bahasa daerah ataupun bahasa ibu mereka sendiri. Salah satunya adalah Bahasa Batak. Banyak keturunan Batak di Indonesia, terutama di kota-kota besar di luar Pulau Sumatera seperti Jakarta yang tidak bisa berbahasa Batak. Ditambah dengan adanya globalisasi, bahasa Batak semakin tersingkir oleh bahasa lainnya, seperti bahasa Inggris. Selain untuk mencegah kepunahan, bahasa daerah dan bahasa Batak juga penting untuk dipelajari sebagai sarana komunikasi antar generasi, yang selain menguatkan kekeluargaan juga memperkenalkan budaya daerah dan melestarikannya untuk generasi selanjutnya. Memperkenalkan bahasa daerah juga mengajarkan sopan santun terhadap generasi tua, serta menumbuhkan kesadaran dan toleransi terhadap perbedaan budaya di masyarakat yang majemuk. Tujuan perancangan ini adalah untuk mengenalkan bahasa Batak dengan cara membuat media interaktif dengan visual yang *stylish* dan dapat dijadikan sebagai pembelajaran untuk masyarakat yang ingin mempelajari bahasa Batak. Oleh sebab itu, *mobile game* ini dibuat dengan bergenre *quiz* dengan tambahan tampilan dan cerita yang menarik agar lebih mudah diingat, serta terkesan ringan dibandingkan belajar melalui buku teks yang terkesan sulit dimengerti, diingat dan diterapkan. Melalui perancangan video game ini anak muda keturunan Batak dapat mengenal dan mempelajari bahasa Batak dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan.

Kata kunci : anak muda, *mobile game*, bahasa Batak

ABSTRACT

BATAK TOBA LANGUAGE LEARNING MEDIA DESIGN FOR BATAK TEENAGERS IN JADETABEK

Submitted by

Joseph Parlindungan

NRP 1464089

Indonesia is a country known for its diverse natural, cultural and linguistic wealth. In this modern era, many Indonesians do not care about their local language or their own mother tongue. One of them is Batak language. Many Batak descendants in Indonesia, especially in big cities outside Sumatra Island such as Jakarta, do not speak Batak. With globalization, the Batak language is increasingly marginalized by other languages, especially English. Apart from safeguarding it from extinction, learning local languages and Batak languages are also important as a means of communication between generations, which in addition to strengthening kinship also introduces regional culture and help preserves it for future generations. Introducing regional languages also teaches manners, and fosters awareness and tolerance of cultural differences in a pluralistic society. The purpose of this design is to introduce the Batak language by creating interactive media with stylish visuals and can be used as learning medium for people who want to learn the Batak language. Therefore, this mobile game is made with the quiz genre with the addition of an attractive appearance and story to make it easier to remember, and lighter than learning through textbooks that seems hard to remember and apply. By designing this video game, young people of Batak descent can get to know and learn the Batak language in a more interesting and fun way.

Keywords: young people, mobile game, Batak language

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup.....	4
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 Bahasa	7
2.1.1 Pengertian Bahasa	7
2.1.2 Fungsi Bahasa	7
2.1.2 Kepunahan Bahasa.....	8

2.2 Game	8
2.2.1 Game Theory (Teori Permainan)	9
2.2.2 Genre Game	9
2.2.3 Manfaat Game	12
2.3 Animasi	12
2.3.1 Pengertian Animasi	12
2.3.2 Animasi	12
2.3.3 Prinsip Animasi	13
2.4 Edutainment	15
2.5 Teori Perancangan	16
2.6 Teori Ilustrasi	16
2.6.1 Elemen-Elemen Ilustrasi	17
2.7 Teori Psikologi	20
2.7.1 Teori Psikologi Remaja	20
2.7.2 Rentang Usia Masa Remaja Menurut Para Ahli	21
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH	22
Data dan Fakta	22
3.1.1 Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa	22
3.1.2 Hasil Wawancara	24
3.1.2.2 Hasil Kuisisioner	25
3.1.3 Tinjauan Karya Sejenis	29
3.1.4 Data jumlah keturunan suku Batak dan pengguna bahasa Batak	32

3.2 SWOT (Strength, Weakness, Opportunity, Threats)	32
3.2.1 SWOT dari Media	32
3.2.2 SWOT dari Topik.....	33
3.3 Analisis STP (Segmentasi, Targeting, Positioning).....	34
BAB IV PEMECAHAN MASALAH.....	36
4.1 Konsep Komunikasi	36
4.2 Konsep Kreatif	36
4.2.1 Elemen Grafis	36
4.2.2 Warna	37
4.2.3 Visual	37
4.2.4 Jenis dan Teknik.....	37
4.3 Konsep Media	38
4.3.1 Media Utama.....	38
4.3.2 Desain Judul.....	38
4.3.3 Konsep Video Game Sahala X Pustaha	39
4.3.4 Media Promosi	48
4.4 Hasil Karya.....	50
4.5 Budgeting	53
4.5.1 Budgeting Produksi Video Game	53
4.5.2 Budgeting Promosi Video Game	54
BAB V PENUTUP.....	56

5.1 Kesimpulan	56
5.2 Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA	57

