

## ABSTRAK

### PERANCANGAN GAME UNTUK ANAK-ANAK MENGENAI PENGENALAN BIOTA LAUT YANG DILINDUNGI PENUH DAN TERBATAS

Oleh

**Alice Kurnia Agustina Gunawan**  
**NRP 1564020**

Biota laut merupakan sekumpulan makhluk hidup berupa flora dan fauna atau tumbuhan dan hewan yang terdapat didalam laut. Maksud “dilindungi penuh” adalah perlindungan yang dilakukan pada seluruh tahapan siklus hidup termasuk bagian tubuhnya dan produk keturunannya, sedangkan yang dimaksud dengan “dilindungi terbatas” adalah perlindungan terbatas ukuran tertentu, wilayah sebaran tertentu, periode waktu tertentu dan sebagian tahapan siklus hidup.

Perancangan ini bertujuan untuk mengenalkan kepada anak-anak mengenai biota laut yang dilindungi penuh dan terbatas. Pemerintah kelautan mengatakan bahwa pengenalan biota laut sangat penting diperkenalkan dari sejak dini karena seiring tumbuh kembang anak, mereka menjadi lebih menghargai tentang alam khususnya biota laut yang dilindungi.

Maka dari itu, dibuatnya sebuah *mobile game* tentang pengenalan biota laut yang dilindungi penuh dan terbatas. Dengan visual yang menarik beserta informasi setiap biota laut tersebut. Dilengkapi dengan cara bermain yang mudah juga menantang pemain dalam pengetahuan biota laut. Melalui perancangan *mobile game* pengenalan biota laut ini, anak-anak dapat mengenal biota laut yang dilindungi penuh dan terbatas secara lengkap.

Kata kunci: anak-anak, mobile game, biota laut

## **ABSTRACT**

### **GAME DESIGN FOR CHILDREN REGARDING THE INTRODUCTION OF FULLY AND LIMITED PROTECTED MARINE BIOTA**

Submitted by  
**Alice Kurnia Agustina Gunawan**  
**NRP 1564020**

*Marine biota is a collection of living things in the form of flora and fauna or plants and animals found in the sea. The meaning of "fully protected" is protection that is carried out at all stages of the life cycle including body parts and products of their offspring, while what is meant by "limited protection" is limited protection of a certain size, a certain distribution area, a certain period of time and some stages of life cycle.*

*This design aims to introduce children to fully and limited protected marine life. The marine government said that it is very important to introduce marine life from an early age because as children grow and develop, they become more appreciative of nature, especially protected marine life.*

*Therefore, created a mobile game about the introduction of fully and limited protected marine life. With attractive visuals along with information on each marine biota. Equipped with easy playing methods that also challenge players in the knowledge of marine life. Through the design of this marine biota introduction mobile game, children can get to know marine life that is fully and limited protected completely.*

*Keywords: children, mobile game, marine life*

## 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.....	xiii
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	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.....	5
BAB II : LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Teori Media Interaktif.....	6
2.1.1 Arti Interaktivitas.....	6
2.1.2 Jenis Media Interaktif.....	7
2.2 Peran DKV dalam Media Interaktif.....	8
2.2.1 Warna.....	8
2.2.2 Tipografi.....	9
2.2.3 Ilustrasi.....	9
2.3 Tipografi Anak.....	9
2.4 Psikologi Anak.....	10
2.5 Teori Belajar.....	11
2.5.1 Pengertian Pembelajaran.....	12

BAB III : DATA DAN ANALISIS MASALAH.....	13
3.1 Data dan Fakta.....	13
3.1.1 Mandatori: Kementerian Kelautan dan Perikanan.....	13
3.1.2 Biota Laut.....	14
3.1.3 Hasil Wawancara.....	22
3.1.4 Hasil Kuesioner.....	23
3.2 Tinjauan Karya Sejenis.....	33
3.3 Analisis Terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta.....	34
3.3.1 SWOT Konten.....	34
3.3.2 SWOT Media.....	35
3.3.3 STP.....	36
BAB IV : PEMECAHAN MASALAH.....	37
4.1 Konsep Komunikasi.....	37
4.2 Konsep Kreatif.....	37
4.2.1 Gaya Visual.....	37
4.2.2 Logo.....	38
4.2.3 Karakter Utama.....	38
4.2.4 Biota Laut yang Dilindungi Terbatas.....	39
4.2.5 Biota Laut yang Dilindungi Penuh.....	41
4.2.6 Barang Lain.....	44
4.2.7 <i>World Design</i> .....	44
4.2.8 Tipografi.....	45
4.2.9 UI Aplikasi.....	47
4.2.10 Wireframe.....	51
4.3 Konsep Media.....	52
4.3.1 Mobile Game.....	52
4.3.2 Iklan pada Youtube dan Google AdSense.....	54
4.4 Hasil Karya.....	55
4.5 Budgeting.....	57

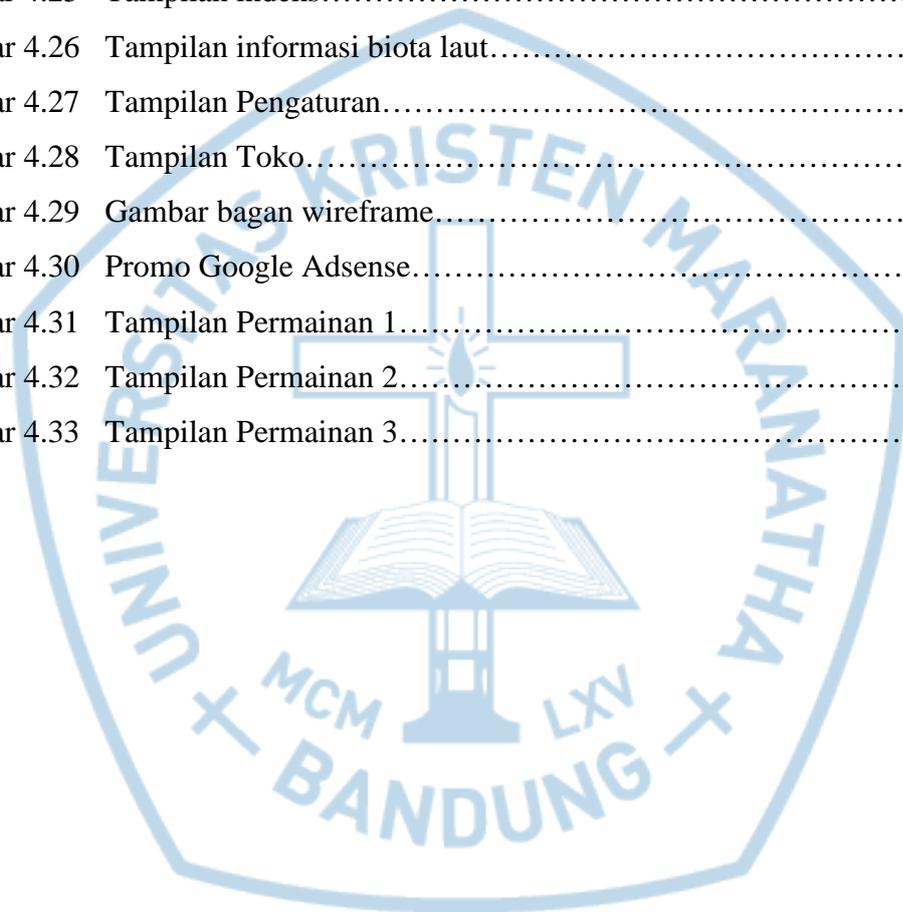
BAB V : PENUTUP.....	58
5.1 Kesimpulan.....	58
DAFTAR PUSTAKA.....	59
LAMPIRAN	



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Skema Perancangan.....	5
Gambar 3.1	Logo KKP.....	13
Gambar 3.2	Ikan Pari ( <i>Mobula mobular</i> ).....	15
Gambar 3.3	<i>Abludomelita obtusata</i> .....	15
Gambar 3.4	Bulu Babi.....	16
Gambar 3.5	Koral di Great Barrier Reef.....	16
Gambar 3.6	<i>Ovatipsa chinensis</i> .....	17
Gambar 3.7	<i>Aplysina archeri</i> .....	18
Gambar 3.8	Berbagai macam algae di dasar laut Royal National Park.....	19
Gambar 3.9	<i>Halodule wrightii</i> .....	20
Gambar 3.10	Mangrove ( <i>Rhizophora</i> sp.).....	20
Gambar 3.2.1	Game Splash: Ocean Sanctuary.....	33
Gambar 3.2.2	Game Survive! Mola Mola!.....	34
Gambar 4.1	Logo permainan Marine Helper.....	38
Gambar 4.2	Karakter Utama.....	38
Gambar 4.3	Ikan Terubuk ekor Panjang.....	39
Gambar 4.4	Ikan Terubuk jenis hilsa.....	39
Gambar 4.5	Ikan Capungan Banggai.....	40
Gambar 4.6	Ikan Napoleon.....	40
Gambar 4.7	Bambu Laut.....	40
Gambar 4.8	Lumba-lumba hidung botol Indo-Pasifik.....	41
Gambar 4.9	Penyu Lekang.....	41
Gambar 4.10	Ikan Pari Manta.....	42
Gambar 4.11	Ikan Pari Gergaji.....	42
Gambar 4.12	Duyung.....	42
Gambar 4.13	Ikan Hiu Paus.....	43
Gambar 4.14	Paus.....	43
Gambar 4.15	Kima.....	43
Gambar 4.16	Barang Lain.....	44
Gambar 4.17	Tempat awal permainan.....	44

Gambar 4.18	Tempat ketiga permainan.....	45
Gambar 4.19	Arcade Classic Regular.....	45
Gambar 4.20	Kongtext Regular.....	46
Gambar 4.21	OrangeKid Regular.....	46
Gambar 4.22	Tampilan awal permainan.....	47
Gambar 4.23	Tampilan inventory.....	47
Gambar 4.24	Tampilan info barang <i>inventory</i> .....	48
Gambar 4.25	Tampilan indeks.....	48
Gambar 4.26	Tampilan informasi biota laut.....	49
Gambar 4.27	Tampilan Pengaturan.....	49
Gambar 4.28	Tampilan Toko.....	50
Gambar 4.29	Gambar bagan wireframe.....	51
Gambar 4.30	Promo Google Adsense.....	54
Gambar 4.31	Tampilan Permainan 1.....	55
Gambar 4.32	Tampilan Permainan 2.....	55
Gambar 4.33	Tampilan Permainan 3.....	56



## DAFTAR LAMPIRAN

### Lampiran A:

Wawancara dengan guru Sekolah Dasar.....	22
Wawancara dengan dosen psikologi.....	22

### Lampiran B:

Hasil kuesioner.....	23
----------------------	----

