

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *GAME* EDUKATIF ULAR TANGGA
MENGENAI PENGENALAN KEBUDAYAAN
SUKU BESAR INDONESIA

Diajukan sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun oleh:

Siti Putri Nabilah

NIM :

21100148

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA

2024

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Game* Edukatif Ular Tangga Mengenai Pengenalan Kebudayaan Suku Besar Indonesia

Penulis : Siti Putri Nabilah


NIM : 21100148

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

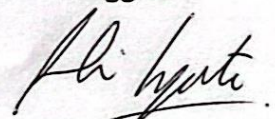
Tugas Akhir ini telah dipertanggung jawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Senin tanggal 15 Juli 2024

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



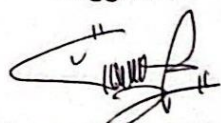
Yuda Syah Putra S.Pd., M.Sn
NIP. 199105272019031015

Anggota 1




Adi Iryanto, M.Sn.
NIDN. 0313068302

Anggota 2



Andriyana, S.Pd., M.Pd
NIP. 199312162020121007

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurmama Supianti, S.Kom., M.T
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Nama : Siti Putri Nabilah
NIM : 21100148
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di *Jakarta*, *9 Juli 2024*

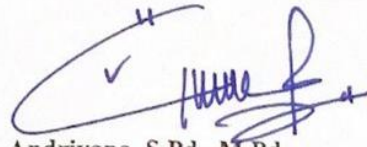
Pembimbing 1



Iani Siti Noor Aisyah.,M.Ds

NIP. 198501122019032016

Pembimbing 2

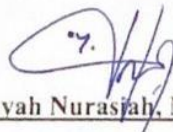


Andrivana, S.Pd., M.Pd

NIP.199312162020121007

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Desain Grafis



Yayah Nurastah, M.Pd

NIP. 199308012020122013

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Putri Nabilah
NIM : 21100148
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023/2024

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
**“Perancangan *Game* Edukasi Ular Tangga Mengenai Pengenalan
Kebudayaan Suku Besar Indonesia ”** adalah **original**, belum pernah dibuat
oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan
pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang
berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-
benarnya.

Jakarta, 8 Juli 2024

Yang menyatakan,



Siti Putri Nabilah
NIM. 21100148

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Putri Nabilah
NIM : 21100148
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023/2024

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneklusif** (*Nonexclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: "Perancangan *Game* Edukasi Ular Tangga Mengenai Pengenalan Kebudayaan suku Besar Indonesia" beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 8 Juli 2024



Siti Putri Nabilah

NIM: 21100148

ABSTRAK

Kebudayaan suku besar Indonesia memiliki nilai yang penting dalam pembentukan identitas dan kebangsaan. Namun, pemahaman mengenai kebudayaan ini seringkali kurang dikenal oleh generasi muda. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah permainan edukatif berupa permainan ular tangga yang bertujuan untuk memperkenalkan kebudayaan suku-suku besar Indonesia kepada anak-anak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini meliputi studi literatur tentang kebudayaan suku besar Indonesia, analisis kebutuhan dan karakteristik anak usia SD, serta pengembangan desain permainan yang interaktif dan menarik. Selain itu, pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam permainan ini mengutamakan keasikan bermain sambil tetap memberikan informasi yang edukatif mengenai kebudayaan suku-suku besar Indonesia.

Kata kunci: Kebudayaan, Suku besar Indonesia, permainan edukatif

The culture of Indonesia's large tribes has important value in the formation of identity and nationality. However, understanding of this culture is often little known by the younger generation. Therefore, this research aims to design a educational game in the form of a game of snakes and ladders which aims to introduce the culture of large Indonesian tribes to children. The methods used in this research include literature studies about the culture of large Indonesian tribes, analysis of the needs and characteristics of elementary school age children, as well as development of interactive and interesting game designs. Apart from that, the learning approach used in this game prioritizes the fun of playing while still providing educational information about the culture of Indonesia's major tribes.

Keywords: Culture, Indonesia's large tribes, Educational game,

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Proposal Tugas Akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan Proposal Tugas Akhir adalah salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat merancang karya Tugas Akhir dan menyelesaikan pendidikan Diploma III Program Studi Desain Grafis, Politeknik Negeri Media Kreatif. Judul Tugas Akhir ini adalah Perancangan *Game* Ular Tangga Edukatif untuk Anak-anak.

Penulisan Proposal Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada pihak-pihak yang telah membantu banyak dalam penulisan Proposal Tugas Akhir ini.

1. Kepada Dr. Tipri Rose Kartika, MM., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Kepada Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si, selaku Wakil Direktur Akademik Politeknik Negeri Media Kreatif
3. Kepada Trifajar Yurmama S., S.KOM., MT selaku Ketua Jurusan Desain Grafis.
4. Ibu Yayah Nurasih, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Desain Grafis. Kepada kedua Orang Tua penulis yang selalu mendukung, memotivasi dan mendoakan.
5. Ibu Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds selaku Sekretaris Jurusan Desain Grafis, dan Pembimbing
6. Bapak Andriyana, S.Pd., M.Pd, Selaku Pembimbing TA

7. Bapak Yuda Syah Putra S.Pd.,M.Sn Selaku Ketua Penguji Sidang
8. Bapak Adi Iryanto, M.Sn, Selaku Anggota Penguji Sidang
9. Kepada Ibu Sujiati Selaku Kepala Sekolah SDN Kukusan
10. Teman-teman Desain Grafis PoliMedia angkatan 14 yang sudah memberikan motivasi, bantuan dalam hal apapun.
11. Para Dosen dan Staf Jurusan Desain Grafis serta karyawan Politeknik Negeri MediaKreatif yang telah melayani mahasiswa selama 3 (tiga) tahun penulis menempuh pendidikan di sini.
12. Kepada Orang Tua, Bapak dan Ibu penulis.dan Kakak penulis, yang senantiasa berdoa untuk kelancaran Tugas Akhir ini.
13. Kepada teman-teman Enjoy yang senantiasa memberikan dukungan kepada penulis
14. Kepada teman dekat Penulis, yang telah mendukung kelancaran Tugas Akhir penulis.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam Proposal Tugas Akhir ini. Oleh sebabitu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk Proposal Tugas Akhir ini. Depok, 17 Januari 2024 Siti Putri Nabilah NIM 2110148.

Depok, 17 Januari 2024



Siti Putri Nabilah

NIM 21100148

DAFTAR ISI

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penulisan	4
F. Manfaat Penulisan	4
BAB II	6
TUJUAN PUSTAKA.....	6
A. Teori Umum.....	6
1. Desain Grafis	6
2. Prinsip Desain.....	8
3. Teori Ilustrasi.....	9
4. Teori Typografi.....	9
B. Teori Khusus.....	10
1. Pengertian <i>Game</i>	10
2. Pengertian <i>Game</i> Edukatif.....	10
3. Tujuan <i>Game</i> Edukatif.....	11
4. <i>Game</i> Ular Tangga.....	11
5. <i>Game</i> Ular Tangga Sebagai <i>Game</i> Edukatif.....	11
6. Perancangan game ular tangga edukatif	12
7. Kebudayaan di Indonesia.....	12

BAB III METODE PENELITIAN	25
A. Data/Objek Penulisan	25
1. Analisis Khalayak Sasaran	26
2. Spesifikasi Karya	26
3. Objek Karya.....	27
4. Spesifikasi Karya	27
B. Teknik Pengumpulan Data.....	27
1. Observasi	27
2. Wawancara	28
3. Survey.....	28
4. Studi Pustaka	28
C. Ruang Lingkup	29
1. Peran Penulis	29
2. Kategori Karya	29
3. Ide Kreatif.....	30
D. Analisis SWOT.....	30
1. <i>Strength</i> (kekuatan).....	30
2. <i>Weakness</i> (kelemahan)	30
3. <i>Opportunities</i> (kesempatan)	30
4. <i>Threats</i> (ancaman)	31
E. Langkah Kerja	31
1. Pra Produksi.....	31
2. Produksi	31
3. Pasca Produksi	32
BAB IV	33
PEMBAHASAN	33
A. Langkah Kerja	33
1. Prapoduk/Persiapan	33
2. Produksi	45

3. Pasca Produksi.....	55
BAB V.....	60
PENUTUP.....	60
A. Kesimpulan.....	60
B. Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA.....	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Plat SDN Kukusan	25
Gambar 4. 1 Logo SD Negeri Kukusan	26
Gambar 4. 2 <i>Mindmapping</i>	35
Gambar 4. 3 <i>Moodboard</i>	37
Gambar 4. 4 Survey Form	42
Gambar 4. 5 Logo Adobe Illustrator	44
Gambar 4. 6 Logo Adobe Illustrator	45
Gambar 4. 7 Logo Adobe Illustrator	45
Gambar 4. 8 Sketsa Karakter	46
Gambar 4. 9 Sketsa Permainan	47
Gambar 4. 10 Sketsa Permainan	47
Gambar 4. 11 <i>Font</i>	49
Gambar 4. 12 <i>Palet</i> Warna	49
Gambar 4. 13 Gambar Elemen	50
Gambar 4. 14 Gambar Karakter	50
Gambar 4. 15 Gambar rumah Adat	51
Gambar 4. 16 Papan Permainan	51
Gambar 4. 17 Papan Permainan	52
Gambar 4. 18 Desain Packaging	53
Gambar 4. 19 Desain Kartu	54
Gambar 4. 20 Brosure 2 lipat	54
Gambar 4. 21 Pin	55
Gambar 4. 22 Baju kaos	56
Gambar 4. 23 Stiker	57
Gambar 4. 24 Poster A0	56