

TUGAS AKHIR/ KEKARYAAN HAKI

DESAIN GAME TENTANG SEJARAH WARAK NGENDOG
SEBAGAI MEDIA EDUKASI UNTUK REMAJA

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Mencapai Derajat Sarjana
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Sahid Surakarta



Disusun Oleh :
Nama : Andi Prasetyo
NIM : 2020021014

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SOSIAL HUMANIORA DAN SENI
UNIVERSITAS SAHID SURAKARTA
2024

LEMBAR PERSETUJUAN

DESAIN GAME TENTANG SEJARAH WARAK NGENDOG SEBAGAI MEDIA EDUKASI UNTUK REMAJA

Disusun Oleh:

ANDI PRASETYO 2020021014

Tugas Akhir / Kekayaan ini telah disetujui

Untuk dipertahankan dihadapan DEWAN Penguji Tugas Akhir

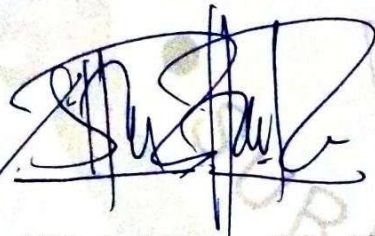
Program Studi Desain Komunikasi Visual

Universitas Sahid Surakarta

Pada tanggal : 9 Agustus 2024

Pembimbing I

Pembimbing II



Ahmad Khoirul Anwar, S.Sn., M.Sn
NIDN. 0610068302



Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn., M.Sn
NIDN. 0630017802

Mengetahui,
Kepala Program Studi



Yudi Wibowo, S.Pd., M.Sn
NIDN. 0622048001

LEMBAR PENGESAHAN

DESAIN GAME TENTANG SEJARAH WARAK NGENDOG SEBAGAI MEDIA EDUKASI UNTUK REMAJA

Disusun oleh:

ANDI PRASETYO

2020021014

Tugas Akhir / Kekaryaannya ini telah diterima dan diserahkan
untuk dipertahankan dihadapan Dewan Penguji Tugas Akhir

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Universitas Sahid Surakarta

Pada tanggal : 9 Agustus 2024

1. Penguji I

Nama : Ahmad Khoirul Anwar, S.Sn.,M.Sn.

NIDN : 0610068302

2. Penguji II

Nama : Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn.,M.Sn.

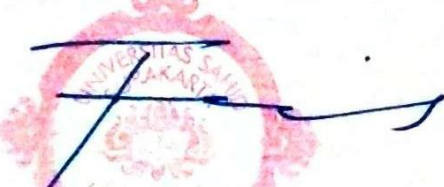
NIDN : 0630017802

3. Penguji III

Nama : Arif Yulianto, S.Sn.,M.Sn.

NIDN : 0606077302

**Dekan
Fakultas Sosial, Humaniora dan Seni**



Faqih Purnomosidi, S.Psi.,M.Si
NIDN. 0602058801

**Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual**



Yudi Wibowo, S.Pd.,M.Sn
NIDN. 0622048001

SURAT PERNYATAAN
ORISINALITAS KARYA

Saya mahasiswa Program Desain Komunikasi Visual Fakultas Sosial Humaniora dan Seni Universitas Sahid Surakarta yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **Andi Prasetyo**
NIM : **2020021014**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir / Kekaryaannya

**Judul : Desain *Game* Tentang Sejarah Warak Ngendog
Sebagai Media Edukasi Untuk Remaja**

adalah benar-benar karya yang saya susun sendiri. Apabila kemudian terbukti bahwa saya ternyata melakukan tindakan menyalin atau meniru tulisan / karya orang lain seolah-olah hasil pemikiran saya sendiri, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di Universitas termasuk pencabutan gelar yang telah saya peroleh.

Demikian Surat Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila dikemudian hari terbukti melakukan kebohongan maka saya sanggup menanggung segala konsekuensinya.

Surakarta, 10 Agustus 2024
Yang Menyatakan



(Andi Prasetyo)
NIM : 2020021014

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai Sivitas Akademik Universitas Sahid Surakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Andi Prasetyo**
NIM : **2020021014**
Program Studi : **Desain Komunikasi Visual**
Fakultas : **Sosial Humaniora dan Seni**
Jenis Karya : **Tugas Akhir/ HAKI**

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Sahid Surakarta Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non Exclusife Royalty Free Right*) atas Tugas Akhir/Skripsi/Laporan Penelitian saya yang berjudul : **Desain Game Tentang Sejarah Warak Ngendog Sebagai Media Edukasi Untuk Remaja**. Beserta instrument/desain/perangkat (jika ada). Berhak menyimpan, mengalihkan bentuk, mengalih mediakan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat serta mempublikasikan karya ilmiah saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis (author) dan pembimbing sebagai co author atau pencipta dan juga sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya secara sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Dibuat di : Surakarta
Pada Tanggal 10 Agustus 2024
Yang membuat pernyataan,



(Andi Prasetyo)
NIM : 2020021014

MOTTO

Sedikit lebih beda lebih baik, daripada sedikit lebih baik.

(Pandji Pragiwaksono)



RINGKASAN

Indonesia merupakan negara yang penuh dengan kebudayaan serta kearifan lokal didalamnya, hal tersebut terbukti dengan adanya banyak tradisi yang ada di Indonesia. Namun hal tersebut tidak diikuti oleh masyarakatnya terutama remaja zaman sekarang yang kurang meminati budaya serta tradisi di negaranya sendiri. Fenomena tersebut sering dijumpai di kota-kota besar di Indonesia, contohnya Semarang. Kota Semarang sendiri memiliki salah satu tradisi yang setiap tahunnya sering diadakan yakni tradisi dugderan. Tradisi ini diadakan untuk menyambut datangnya bulan ramadan dan biasanya di gelar H- 10 hari sebelum bulan ramadan. Dugderan juga memiliki maskot resmi yang sejak dulu telah ada selama perayaannya yakni Warak Ngendog. Dari data yang telah diambil serta survei dengan cara menggunakan kuesioner yang dibagikan secara daring, banyak dari remaja masa kini yang tidak mengetahui filosofi dari Warak Ngendog, serta kurangnya minat para remaja terhadap mata pelajaran muatan lokal serta sejarah. Oleh karena itu dari data serta survei yang dilakukan dibuatlah *Game* bertemakan sejarah tentang Warak Ngendog sebagai media edukasi untuk para remaja masa kini, yang bertujuan untuk meningkatkan minat para remaja tentang sejarah kebudayaan serta tradisi lokal di daerah masing-masing. *Game* tersebut nantinya akan berbentuk Visual Novel yang berupa *prototyping*, dengan teka-teki serta cerita sejarah mengenai Warak Ngendog.

Kata Kunci : *Game*, Sejarah, Warak Ngendog, *Visual Novel*, Tradisi

Abstract

Indonesia has a rich culture and local wisdom. This is proven by the existence of many traditions in Indonesia. However, it is not followed by teenagers who are less interested in the culture and traditions of Indonesia. This phenomenon is often found in big cities in Indonesia, such as Semarang. The Semarang has one tradition held every year, namely the Dugderan tradition. This tradition is held to welcome the arrival of Ramadan and is usually held 10 days before Ramadan. Dugderan also has an official mascot, namely Warak Ngendog. Based on the taken and surveyed using an online questionnaire, many teenagers do not know the philosophy of Warak Ngendog and the lack of interest in local content subjects and history. Therefore, a game with a historical theme about Warak Ngendog is created as an educational medium for teenagers. This aims to increase the interest of teenagers in the history of culture and local traditions in their respective regions. The game will be a Visual Novel of prototyping, puzzles and historical stories about Warak Ngendog.

Keywords: Game, History, Warak Ngendog, Visual Novel, Tradition



KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh, puja dan puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat serta hidayah-Nya, tidak lupa sholawat senantiasa dipanjatkan untuk Nabi Muhammad SAW, sehingga Tugas Akhir/Haki ini dapat terselesaikan dengan baik, guna memenuhi persyaratan untuk menempuh gelar S1 Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Sahid Surakarta.

Dengan ini penulis juga menyampaikan seluruh terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung dalam penulisan Tugas Akhir/HaKI ini dari awal hingga akhir, karena dengan bantuan dan dukungan merekalah Tugas Akhir/HaKI ini dapat dibuat dengan lancar tanpa hambatan serta dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu Saya Andi Prasetyo mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT, tuhan segala mahluk dan alam semesta, yang maha pengasih, maha pemurah serta pemberi petunjuk.
2. Baginda Nabi Muhammad SAW, yang telah menjadi panutan serta penyampai kebenaran untuk seluruh umatnya.
3. Ibu Sri Huning Anwariningsih, ST.,M.Kom, selaku Rektor Universitas Sahid Surakarta.
4. Ibu Destina Paningrum, SE.,MM, selaku Wakil Rektor bidang Sumberdaya, Keuangan, dan Pengembangan Universitas Sahid Surakarta.

5. Ibu Dr. Erwin Kartinawati, S.Sos.,M.Ikom, selaku Wakil Rektor bidang Akademik, Kemahasiswaan, Alumni dan Kerja sama Universitas Sahid Surakarta.
6. Bapak Faqih Purnomosidi, S.Psi.,M.SI, selaku Dekan Fakultas Sosial, Humaniora dan Seni Universitas Sahid Surakarta.
7. Bapak Yudi Wibowo, S.Pd.,M.Sn, selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta.
8. Bapak Ahmad Khoirul Anwar, S.Sn.,M.Sn, selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberi arahan dan kritik yang membantu dalam penyusunan proposal ini.
9. Ibu Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn.,M.Sn, selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan saran dan kritik dalam penyusunan proposal ini.
10. Bapak Arif Yulianto, S.Sn.,M.Sn. dan Seluruh dosen pengajar pada Program Studi Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan ilmu serta cerita pengalamannya dari awal semester hingga saat ini.
11. Seluruh pengajar, karyawan, staff serta ibu-ibu yang berada di kantin lingkungan Universitas Sahid Surakarta.
12. Ibuk dan Bapak yang telah melahirkan, merawat, menjaga, membiayai kehidupan anaknya selama ini.
13. Untuk adik yang selalu menjadi saudara sekaligus teman ngobrol tentang film serta series saat dirumah.
14. Untuk Almarhum Kakek dan Nenek tercinta yang belum diberi kesempatan melihat cucunya melangkah menuju kehidupan yang nyata.

15. Segenap keluarga, serta kerabat tersayang yang sering bertanya kelas berapa, semester berapa, sudah kerja belum, kapan lulus.
16. Untuk “Amburadul Crew” yang selalu memberikan kritik dan motivasi berupa sarkastik yang membangun mental serta semangat dalam pengerjaan Tugas Akhir ini.
17. Serta semua pihak yang terlibat langsung maupun tidak langsung dalam proses pembuatan karya Tugas Akhir/ Haki ini.

Namun terlepas dari semua itu, tugas akhir/HaKI ini masih banyak terdapat kekurangan dan ketidaksempurnaan dalam penyusunannya, karena semua kesempurnaan hanya dimiliki oleh Allah SWT. Oleh karena itu dipersilahkan untuk memberi masukan, kritik, saran agar penulisan laporan selanjutnya semakin membaik.

Akhir kata, terimakasih, Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Surakarta, 15 Mei 2024

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
ORISINALITAS KARYA	iv
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	v
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	v
MOTTO	vi
RINGKASAN	vii
Abstract.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Perancangan.....	7
D. Manfaat Perancangan	8
E. Tinjauan Pustaka	8
F. Metode Perancangan	13
G. Identifikasi Data	17
H. Analisa Data dan Konsep Perancangan.....	35
I. Perwujudan Karya.....	55
J. Penutup.....	72
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN.....	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Grafik Jumlah penduduk di Indonesia.....	2
Gambar 2. Diagram Hasil Riset Mengenai Pengetahuan	3
Gambar 3. Diagram Hasil Riset Mengenai Pengetahuan	4
Gambar 5. Metode Perancangan.....	13
Gambar 6. Peta Kota Semarang.....	17
Gambar 7. Mainan Warak Ngendog.....	18
Gambar 8. Perwujudan 3 etnis dalam Warak Ngendog.....	20
Gambar 9. Batik Warak Ngendog	21
Gambar 10. Pelaksanaan Kirab Budaya Warak Ngendog.....	22
Gambar 11. Suasana Tradisi Dugderan.....	23
Gambar 12. Tradisi Popokan atau Lempar Lumpur	25
Gambar 13. Proses Tradisi Sesaji Rewanda 2024	27
Gambar 14. Pembagian Gunungan Kepada Para Kera.....	29
Gambar 15. website resmi pemkot semarang.....	30
Gambar 16. layout rules of third.....	38
Gambar 17. contoh layout rule of third pada desain game	39
Gambar 18. contoh <i>layout</i> tampilan <i>home screen</i>	39
Gambar 19. contoh palet warna cerah	40
Gambar 20. color pallete	40
Gambar 21. font banda neira	42
Gambar 22. font like snow	42
Gambar 23. contoh referensi gaya kartun "Gravity Falls"	43
Gambar 24. contoh referensi desain karakter	43
Gambar 25. contoh referensi background	44
Gambar 26. contoh referensi logo pada game	44
Gambar 27. contoh referensi ikon tombol.....	45
Gambar 28. Laptop ASUS A409J	52
Gambar 29. Redmi 9T	53
Gambar 30. mouse M102	53
Gambar 31. Huion H430P	54
Gambar 32. adobe ilustrator icon	54
Gambar 33. figma icon.....	55
Gambar 34. Sketsa Logo	56
Gambar 35. Guideline Logo	56
Gambar 36. Color guide Logo.....	56
Gambar 37. Final Desain Logo	57
Gambar 38. Penempatan Logo Pada Home Screen	58
Gambar 39. Sketsa Karakter	58
Gambar 40. Color Guide Karater Migi & Orel	59

Gambar 41. Color Guide Karakter Warak.....	59
Gambar 42. Final Desain Karakter Migi & Orel.....	60
Gambar 43. Final Desain Karakter Warak	60
Gambar 44. Sketsa Background Bis.....	61
Gambar 45. Sketsa Background Hutan	61
Gambar 46. Sketsa Background Warung	62
Gambar 47. Color Guide Background Bis	62
Gambar 48. Color Guide Background Warung.....	63
Gambar 49. Color Guide Background Hutan	63
Gambar 50. Final Desain Background Bis.....	64
Gambar 51. Final Desain Background Warung.....	64
Gambar 52. Final Desain Background Hutan.....	65
Gambar 53. Sketsa Ikon Game.....	65
Gambar 54. Color Guide Ikon Game	66
Gambar 55. Final Desain Ikon Game	66
Gambar 56. Sketsa Poster.....	67
Gambar 57. Guideline Poster	67
Gambar 58. Color Guide Poster	68
Gambar 59. Final Desain Poster.....	68
Gambar 60. Mockup Poster.....	69