

LAPORAN TUGAS AKHIR

EDUKASI MASYARAKAT TENTANG BAHAYA KELUAR PADA WAKTU MAGHRIB MELALUI MEDIA HYPER CASUAL GAME MODEL ENDLESS RUNNER



Disusun oleh

Muhammad Gummara Mahendra

NIM: 2200007234

PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN ANIMASI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA

2024

**EDUKASI MASYARAKAT TENTANG BAHAYA KELUAR PADA WAKTU
MAGHRIB MELALUI MEDIA HYPER CASUAL GAME MODEL ENDLESS
RUNNER**

LAPORAN TUGAS AKHIR

Untuk memenuhi Sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Terapan
Program Studi D-4 Animasi



Disusun oleh
Muhammad Gummara Mahendra
NIM: 2200007234

PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN ANIMASI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA

2024

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir berjudul:

*EDUKASI MASYARAKAT TENTANG BAHAYA KELUAR PADA WAKTU
MAGHRIB MELALUI MEDIA HYPER CASUAL GAME MODEL ENDLESS
RUNNER*

Disusun oleh:

Muhammad Gummara Mahendra
2200007234

Tugas Akhir telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Program Studi D-4
Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia
Yogyakarta, pada tanggal... 16 DEC 2024

Pembimbing I / Ketua Penguji



Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
NIDN. 0016108001

Pembimbing II / Anggota Penguji



Tegar Andito, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0018058708

Penguji Ahli / Anggota Penguji



Mohammad Arifian Rohman, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 00011028405

Koordinator Program Studi Animasi



Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn.
NIP. 198807232019032009

Mengetahui

Dekan FSMR



Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn.
NIP. 196702031997021001

Ketua Jurusan Televisi



Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
NIP. 19801016 2005011001

**HALAMAN PERNYATAAN
ORISINALITAS KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : **Muhammad Gummara Mahendra**
No. Induk Mahasiswa : **2200007234**
Judul Tugas Akhir : ***EDUKASI MASYARAKAT TENTANG BAHAYA
KELUAR PADA WAKTU MAGHRIB MELALUI
MEDIA HYPER CASUAL GAME MODEL
ENDLESS RUNNER***

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penciptaan Karya Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam daftar pustaka. Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apabila dikemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 31... Januari... - 2025
Yang menyatakan,



Muhammad Gummara Mahendra
NIM. 2200007234

**HALAMAN PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : **Muhammad Gummara Mahendra**
No. Induk Mahasiswa : **2200007234**
Program Studi : **D-4 Animasi**

Menyatakan dengan ini sesungguhnya bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*) atas nama karya seni/ tugas akhir saya yang berjudul:

**EDUKASI MASYARAKAT TENTANG BAHAYA KELUAR PADA WAKTU
MAGHRIB MELALUI MEDIA HYPER CASUAL GAME MODEL ENDLESS
RUNNER**

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Institut Seni Indonesia Yogyakarta berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta. Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 31 - Januari - 2025
Yang menyatakan,



Muhammad Gummara Mahendra
NIM. 2200007234

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT karena atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya, saya memiliki kesempatan untuk menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul "**Edukasi Masyarakat Tentang Bahaya Keluar Pada Waktu Maghrib Melalui Media Hyper Casual Game Model Endless Runner**" ini. Penyusunan Tugas Akhir ini selain bertujuan untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Pendidikan Tingkat Sarjana Terapan Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, juga untuk menambah edukasi kepada masyarakat tentang bahaya keluar pada waktu magrib melalui media *Game*.

Tugas Akhir ini tidak akan berhasil tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung. Dengan hormat, penulis sampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua dan keluarga yang selalu mendukung dari awal kuliah hingga akhir masa kuliah.
2. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Seluruh dosen, staf pengajar, dan karyawan Program Studi D-4 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T., selaku Ketua Jurusan Televisi dan Pembimbing I.
7. Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn., selaku Koordinator Program Studi Animasi.
8. Tegar Andito, S.Sn., M.Sn., selaku Pembimbing II.
9. Mohammad Arifian Rohman, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Penguji Ahli
10. Seluruh teman-teman Prodi D-4 Animasi dari berbagai angkatan.
11. Semua pihak yang telah membantu tercapainya Tugas Akhir ini.

Semoga penulisan Tugas Akhir ini dan karya yang diciptakan ini bisa menjadi inspirasi dan juga bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 31 - Januari - 2025.



Muhammad Gummara Mahendra

ABSTRAK

Mitos bahaya keluar pada waktu maghrib sebagai sebuah edukasi pada masyarakat yang beredar secara lisan menyatakan bahwa adanya hantu kolong wewe yang mengejar anak kecil di waktu maghrib, yang mana pada waktu tersebut risiko kecelakaan meningkat akibat kondisi visibilitas yang kurang. Maka dari itu, masyarakat dulu menciptakan cerita-cerita mitologi untuk menakuti anak-anak supaya tidak berani untuk keluar pada waktu maghrib dan dapat mengurangi risiko tersebut. Metode penelitian yang digunakan yaitu studi pustaka. Metode ini melibatkan proses mencari, mengidentifikasi, mengevaluasi, dan mensintesis literatur yang relevan dengan topik penelitian dari berbagai sumber online. Selain itu metode ini dipilih karena mudahnya akses ke berbagai sumber literatur dari mana dan kapan saja, proses pencarian dan pengumpulan informasi bisa dilakukan dengan cepat, serta banyak sumber online yang tersedia secara gratis. Hasil penelitian menghadirkan cara lain yang lebih interaktif dan menyenangkan yaitu dengan media game dan tetap memunculkan unsur-unsur mitologi seperti kolong wewe yang sedang mengejar anak kecil pada waktu maghrib. dengan cara ini, masyarakat khususnya anak-anak remaja dapat teredukasi tentang mitos tersebut.

Kata kunci : Game, Mitos, Endless Runner

The myth about the danger of going out during Maghrib, which is orally passed down as the story of the "Kolong Wewe" ghost chasing children at Maghrib time, suggests that there is an increased risk of accidents due to reduced visibility during this period. To prevent this, people in the past created mythological stories to scare children so they wouldn't dare go outside at Maghrib time, thereby reducing the risk. The research method used is a literature review. This method involves searching, identifying, evaluating, and synthesizing relevant literature from various online sources. This method was chosen due to the ease of access to various literature sources anytime and anywhere, the speed of information search and collection, and the availability of many free online sources. The results of the research present an alternative, more interactive, and enjoyable approach using games, while still incorporating mythological elements like the Kolong Wewe ghost chasing children during Maghrib. Through this method, society, especially teenagers, can be educated about the myth.

Keywords: Game, Myth, Endless Runner

The art of



MAGHRIB RUN

Muhammad Gummara Mahendra



Edukasi masyarakat tentang bahaya keluar pada waktu maghrib melalui media hyper casual game odel endless runner

Muhammad Gumbara Mahendra
2200007234

Pembimbing I
Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.

Pembimbing 2
Tegar Andito, S.Sn., M.Sn.

Daftar isi

Pendahuluan.....	5
Eksplorasi.....	10
Desain Karya.....	21
Pembahasan.....	59
Indikator Capaian Akhir.....	64
Kesimpulan.....	65
Saran.....	66
Kepustakaan.....	67
Tim Produksi.....	69



O SFUSO
MEZZI LITRO
ANCO-ROSSO CH € 1,90
ANCO-ROSSO PV € 1,80
TO ROSSO € 2,00
PROV. PV. 1GP RW € 2,00
PROV. PV. 1GP € 2,00
PROV. PV. 1GP DMW € 2,00
PROV. PV. 1GP 15TE € 2,00
O... BIANCO € 2,00
ROSSO FUGCO PV € 2,00
CHARDONNAY 1ST PV € 2,00
LO SCEICCO € 2,20
BRICETTO OVADA € 2,00



Pendahuluan

Latar Belakang

Mitos bahaya keluar pada waktu maghrib sebagai sebuah edukasi pada masyarakat yang beredar secara lisan menyatakan bahwa adanya hantu kolong wewe yang mengejar anak kecil di waktu maghrib, yang mana pada waktu tersebut risiko kecelakaan meningkat akibat kondisi visibilitas yang kurang. Maka dari itu masyarakat dulu menciptakan cerita-cerita mitologi untuk menakuti anak-anak supaya tidak berani untuk keluar pada waktu maghrib dan dapat mengurangi risiko tersebut. Dengan proposal ini, penulis ingin menghadirkan dengan cara lain yang lebih interaktif dan menyenangkan yaitu dengan media game dan tetap memunculkan unsur-unsur mitologi seperti kolong wewe yang sedang mengejar anak kecil pada waktu maghrib. dengan cara ini, diharapkan masyarakat khususnya anak-anak remaja dapat teredukasi tentang mitos tersebut.

Rumusan Masalah

- Bagaimana cara memberikan edukasi dengan cara yang sederhana sekaligus dapat menghibur.
- Bagaimana cara mengimplementasikan mitos yang beredar di masyarakat menjadi sebuah Game.
- Apakah model endless runner pada hyper casual game efektif dalam meningkatkan pengetahuan masyarakat mengenai risiko dan konsekuensi keluar pada waktu maghrib.



Tujuan

- Memberikan edukasi dengan cara yang menghibur melalui media game.
- Waktu permainan yang singkat.
- Menyajikan permainan dengan aksesibilitas yang tinggi karena berbasis mobile.

Manfaat

- Membantu menjaga pikiran tetap tajam.
- Relaksasi.
- Meningkatkan kemampuan penglihatan perifer (peripheral vision).
- Menyediakan media edukasi yang menyenangkan.
- Melestarikan mitos yang ada pada masyarakat.
- Memberikan kesadaran tentang uniknya budaya Indonesia

