

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Pada saat ini cerita rakyat Timun Mas di Indonesia yang kaya akan nilai moral dan budipekerti mulai dilupakan terutama pada generasi muda, hal ini tentunya berbanding terbalik dengan gencarnya masuknya budaya asing melalui media digital yang membuat budaya tersebut lebih dikenal oleh generasi muda. Sehingga untuk menyikapinya Agate studio akan segera mengembangkan *game mobile* cerita rakyat Timun Mas untuk anak-anak umur 5 – 12 tahun.

Dalam pengembangan sebuah *game* selain membutuhkan *game play* yang baik dan menarik, Agate studio juga membutuhkan desain karakter, aset, *user interface game* dan media promosi yang baik dan efektif.

Proses selanjutnya adalah memproduksi konsep menjadi *assets game*. Perancangan karakter dan *user interface game* merupakan hal yang sangat diperlukan untuk menunjang kualitas dalam *game* yang akan dirancang baik dari pemilihan bentuk karakter, pemilihan gaya visualisasi, tata letak *layout* serta warna pada desain, sehingga menghasilkan identitas yang baik untuk target *audience*. Setelah *game* siap *lauching* diperlukan juga media promosi untuk mempromosikan *game* tersebut kepada masyarakat, sehingga penulis juga diminta untuk sekaligus merancang media promosi berupa video animasi yang memiliki durasi antara 20-25 detik dikarenakan budaya visual lebih cocok diterapkan untuk target audience (anak-anak) dan durasi video dirasa cukup singkat untuk *advertising* media sosial.

Dalam proses perancangan terkadang tidak sesuai dengan kenyataan. Proses demi proses tentu melewati banyak kendala dari segi teknis maupun desain. Banyak yang harus diketahui dan dipelajari lebih banyak lagi untuk menghasilkan konsep perancangan *game* sesuai harapan.

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

- Danandjaja, James. 2007. *Folklore Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng dan lain-lain*. Jakarta:Grafiti Pers.
- Daryanto, S.S, 2000, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, Surabaya: Appolo
- Dunia Anak, Tim. 2013. *Legenda dan Dongeng Nusantara Paling Terkenal Sepanjang Masa*. Jakarta: Tim Dunia Anak.
- Ibung, Dian. 2009. *Mengembangkan Nilai Moral pada Anak*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
- J. Von Neumann, O. Morgenstern.1953. *Theory of Games Economic and Behavior*. Osmania University Library. USA.
- Lal, Raj. 2013. *Digital Design Essentials. United States of America*: Rockport Publisher
- Rogers, Scott. 2010. *Level Up! The Guide to Great Video Game Design*. United Kingdom: John Wiley & Sons.
- Sanyoto, Sadjiman. E. 2010. *Nirmana Elemen-Elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Triyadi, Dedi. 2010. *Ayo bikin iklan! Memahami Teori dan Praktek Iklan Media Lini Bawah*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo

B. Jurnal

Lindsay, Grace. 2005. *“Game Types and Genres”*

C. Tautan

<http://indonesiapro gaming.blogspot.com/2012/07/pengertia-game.html>
diases pada tanggal 10 Maret 2014

<http://mycandycrushsaga.info/film/film-kartun-cerita-rakyat-timun-mas-youtube.html> 15 Maret 2014.

<http://www.kolomayah.info/> diakses tanggal 2 April 2014.

<http://www.adicita.com/artikel/detail/id/202/Pengertian-Legenda-Cerita-Rakyat> diakses pada 15 Mei 2014.

<http://health.kompas.com/read/2012/07/26/11015524/> diases pada tanggal 30 juni 2014

<https://prezi.com/kdjbcpsnek3/target-market-target-audience/> diakses pada 6 juni 2015

<http://ammidiana.blogspot.com/2014/10/analisis-company-profile-agate-studio.html> diakses pada 30 Juni 2015

<http://ekonomiplanner.blogspot.com/2014/06/pengertian-periklanan.html> diakses pada tanggal 30 Juni 2015

<http://lahamadi.blogspot.com/2012/11/analisis-cerita-rakyat.html> diases pada tanggal 30 juni 2015

<http://www.ekomarwanto.com/2013/05/aktivitas-marketing-above-line-dan.html> diases pada tanggal 30 juni 2015

<https://belajarpemasaran.wordpress.com/2009/01/27/atl-btl-ttl/> diases pada tanggal 30 juni 2015

<http://blog.massiveimpact.com/> diakses pada 2 juli 2015

<http://segitiga.net/opinion/role-playing-game-game-pembentuk-karakter>
diakses pada 2 juli 2015

http://droidengaruda.blogspot.com/2012/11/pengertian-game-hd-android_20.html diakses pada 2 juli 2015.

<http://nina-linnaa.blogspot.com/2013/01/desain-antarmuka-pada-ui-video-games.html> diakses pada 6 juli 2015

<http://beritaislamimasakini.com/antarmuka-pemakai-user-interface.htm>
diakses pada 6 juli 2015

<http://autotekno.sindonews.com/read/992582/133/kurusetra-game-lokal-angkat-kebudayaan-indonesia-1429690591> diakses para 6 juli 2015

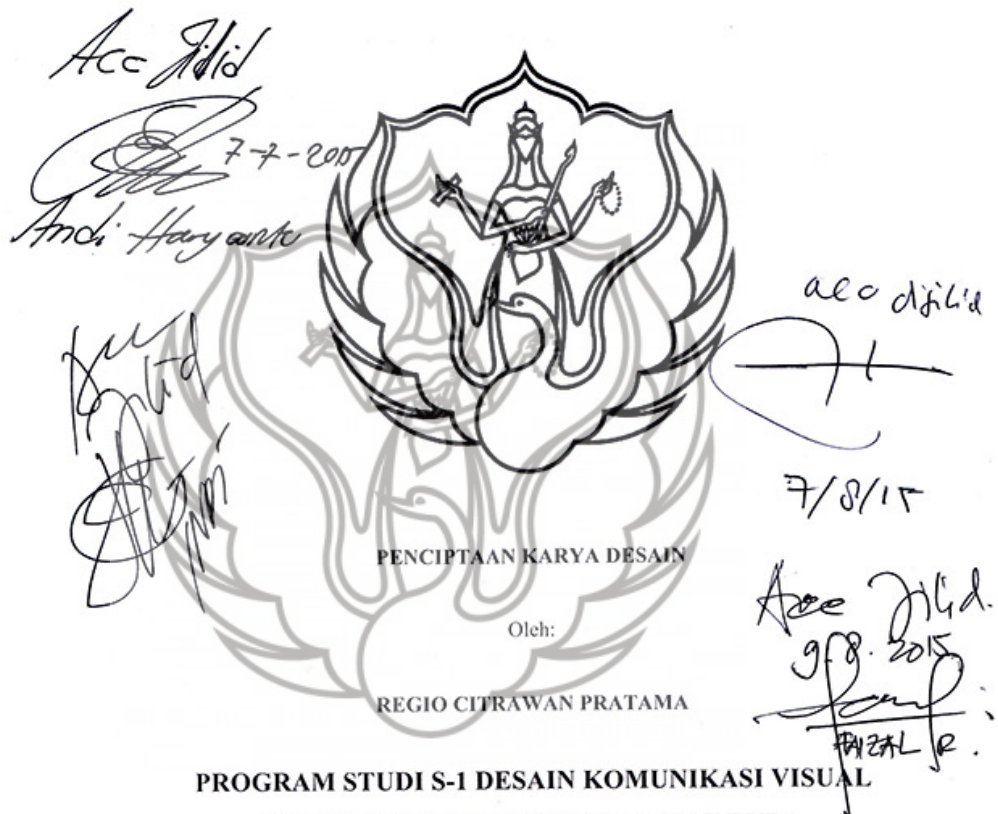
<http://www.lautanindonesia.com/blog/images/264/upload-1230343579-698.jpg> diakses pada 9 juli 2015

<http://muaraart.blogspot.com/2014/07/sejarah-pengertian-motif-teknik-corak.html> diakses pada 9 juli 2015

http://ulongfirdausfauzy.blogspot.com/2013/06/kategori-dan-fungsi-sosial-cerita-rakyat_647.html diases pada tanggal 10 juni 2015.

<http://citizen6.liputan6.com/read/765755/optimasi-fanpage-facebook-untuk-bisnis> diakses pada 10 juli 2015

PERANCANGAN KARAKTER, *USER INTERFACE* DAN
MEDIA PROMOSI *GAME MOBILE* DUA DIMENSI
TENTANG CERITA RAKYAT INDONESIA TIMUN MAS
DENGAN MENGGUNAKAN *PLATFORM ANDROID*



PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2015



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
FAKULTAS SENI RUPA

Jalan Parangtritis km 6,5, Telepon (0274) 381590, Yogyakarta 55001

TA.03

**SURAT PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING
UNTUK MENGIKUTI UJIAN TUGAS AKHIR**

Semester ~~Gesah~~/Genap*) Tahun Akademik 2014/2015

Nama : REGIO CITRANAN PRATAMA
Nomor Mahasiswa : 1011978024
Jurusan/Program Studi : DESAIN / DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
Judul Tugas Akhir : ~~Penggunaan~~ / Pencilplan*)

PERANCANGAN GAME MOBILE 2D MULTI GEURE TENTANG CERITA

RAKYAT INDONESIA TANUN MAS DENGAN MENGGUNAKAN PLATFORM ANDROID

Dibertitahukan bahwa mahasiswa tersebut telah memenuhi syarat dan siap untuk mengikuti ujian tugas akhir (karya semi), pada bulan: JUNI tahun: 2015

Yogyakarta, 16 Juni 2015

Mengetahui,
Ketua Jurusan/Ket. Prodi*)

Menyetujui,
Dosen Pembimbing

M. Fatah Rochman, S.Sn., MT.
NIP. 19650522 199203 1003
Dosen Pembimbing II

*) coret yang tidak perlu

Dibuat rangkap empat:

1. TPTA-PS
2. Jurusan/Prodi
3. Akmawa (Subbag. Pendidikan)
4. Mahasiswa ybs

Andi Hartono, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19780221 200501 1002
Dosen Wali

Dr. Prayanto Widada, M.Sn.
NIP. 19640211 199303 2001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
FAKULTAS SENI RUPA

Alamat Jl. Parangtritis Km. 6,5 phone : (0274) 381590, Yogyakarta

**LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN TUGAS AKHIR
UNTUK KARYA TULIS DAN KARYA SENI/DESAIN**

Nama / NIM : REGIO CITRAWAN PRATAMA / 1011978024
Jurusan / Program Studi : DESAIN / DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
Semester : Gasal/Genap * Tahun Akademik : 2014/2015
Judul / Tugas Akhir : PERANCANGAN GAME MOBILE 2D MULTI GENRE TENTANG CERITA RAKYAT INDONESIA

Tanggal	Koreksi/sasaran/perubahan	tanda tangan pembimbing	
		I	II
2/4 2014	Konsultasi Bab I		
13/4 2014	- Proposal Fix - Lanjut Bab II		
20/5 2014	Konsultasi Bab II		
24/6 2014	Bab III		

M. Faizal Rochman .S.Sn.M.T
Pembimbing I

*) coret yang tidak perlu



KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
FAKULTAS SENI RUPA

Alamat Jl. Parangtritis Km. 6,5 phone : (0274) 381590, Yogyakarta

LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN TUGAS AKHIR
UNTUK KARYA TULIS DAN KARYA SENI/DESAIN

Nama / NIM : RBBIO CITRAWAN PRATAMA / 1011978024
Jurusan / Program Studi : DESAIN / DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
Semester : Gasal/Genap * Tahun Akademik : 2014 / 2015
Judul / Tugas Akhir : PERANCANGAN GAME MOBILE 2D MULTI GENRE TENTANG CERITA RAKYAT INDONESIA

Tanggal	Koreksi/sasaran/perubahan	tanda tangan pembimbing	
		I	II
6/4 2014	- konsultasi bab 1		
17/4 2014	Bab 11 konsultasi + Revisi		
24/5 2014	- konsultasi Bab 2 (perkembangan moral pada anak) - konsultasi Bab 3		
24/6 2014	- Bab 11 (lanjut semester brok) - REVISI Bab 3		
15/10 2014	- konsultasi Bab - konsultasi Bab 4		
20/2 2015	konsultasi - Bab 1 Bab 2 + REVISI Bab 3 + REVISI Bab 4 + REVISI		

*) coret yang tidak perlu

Andi Haryanto, S.Sn, M. Sn.
Pembimbing II



KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
FAKULTAS SENI RUPA

Alamat Jl. Parangtritis Km. 6,5 phone : (0274) 381590, Yogyakarta

LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN TUGAS AKHIR

UNTUK KARYA TULIS DAN KARYA SENI/DESAIN

Nama / NIM
Jurusan / Program Studi
Semester
Judul / Tugas Akhir

: REGIO CITRAWAN PRATAMA / 1011978024
: DESAIN / DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
: Gasal/Genap * Tahun Akademik : 2014 / 2015
: PERANCANGAN GAME MOBILE 2D MULTI GENRE TENTANG CERITA RAKYAT TIMUN MAS
INDONESIA
DESIAN MENGGUNAKAN PLATFORM ANDROID
Koreksi/sasaran/perubahan

Tanggal		tanda tangan pembimbing	
		I	II
18/5/2015	- Konsultasi Bab 2 + REVISI - Konsultasi Bab 3 + REVISI - Konsultasi Bab 4		
20/6/2015	- REVISI BAB 2 + konsultasi - REVISI BAB 3 + konsultasi - konsultasi Bab 4 + 5 - MAJU UJIAN TA		

*-coret yang tidak perlu

Pembimbing I/II *

LAMPIRAN

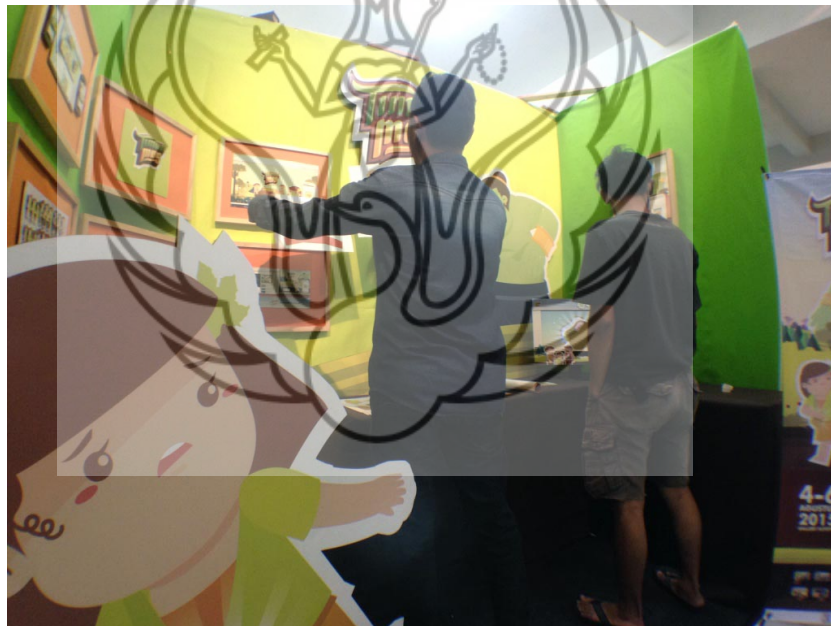
A. Poster Pameran



B. Display Pameran



Pameran Tugas Akhir DKV Institut Seni Indonesia Yogyakarta
4 Agustus- 6 Agustus 2015



Pameran Tugas Akhir DKV Institut Seni Indonesia Yogyakarta
4 Agustus- 6 Agustus 2015

B. Saran

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa perancangan tugas akhir ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu, penulis memohon maaf apabila terdapat kesalahan dalam penulisan bendel perancangan tugas akhir. Kritik dan saran sangat penulis hargai untuk menyempurnakan penulisan serupa dimasa yang akan datang. Besar harapan penulis agar perancangan tugas akhir ini dapat menginspirasi pihak lain bahwa teknologi *mobile* merupakan media alternatif yang efektif untuk mendapatkan informasi, dapat bernilai positif bagi semua pihak yang membutuhkan dan harapan penulis perancangan ini tidak hanya berhenti sampai disini dan akan terus dikembangkan.

