

**USULAN
PENELITIAN PENGEMBANGAN DOSEN**



**PERANCANGAN PENGEMBANGAN TOKOH MANIK
ANGKERAN UNTUK MEDIA GAME INTERAKTIF CERITA
TERPISAHNYA JAWA DAN BALI BERBASIS ANDROID**

TIM PENGUSUL

**I DEWA GEDE AGUNG PANDAWANA, M.Si (0807038701)
I NYOMAN AGUS SUARYA PUTRA.,S.Sn.,M.Sn (0811128101)**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
STMIK STIKOM INDONESIA
DENPASAR
Juni 2018**

HALAMAN PENGESAHAN

- 1. Judul Penelitian** : Perancangan Pengembangan Tokoh Manik Angkeran untuk Game Interaktif cerita terpisahnya Jawa dan Bali berbasis android
- 2. Bidang Penelitian** : Penciptaan Seni
- 3. Ketua Peneliti**
- a. Nama Lengkap : I Dewa Gede Agung Pandawana
 - b. Jenis Kelamin : Laki laki
 - c. Disiplin Ilmu : Teknik Informatika
 - d. Pangkat/Golongan : III A
 - e. Jabatan Fungsional : Assisten Ahli
 - f. Program Studi : Teknik Informatika
- 4. Anggota Peneliti**
- a. Nama Lengkap : I Nyoman Agus Suarya Putra, S.S.n., M.Sn
 - b. Jenis Kelamin : Laki laki
 - c. Disiplin Ilmu : Penciptaan Seni
 - d. Pangkat/Golongan : III B
 - e. Jabatan Fungsional : Lektor
 - f. Program Studi : Teknik Informatika

Jumlah Biaya yang Diusulkan: Rp. 3.600.000,-

Mengetahui
Kepala Program Studi Teknik Informatika

Denpasar, 21 Juni 2018
Ketua Peneliti

I Putu Gede Budayasa, SST.Par., M.T.I
NIDN: 0820068402

: I Dewa Gede Agung Pandawana
NIDN: 0807038701

Menyetujui
Kepala Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat

Ida Bagus Ary Indra Iswara, S.Kom., M.Kom
NIDN: 0824048801

DAFTAR ISI

| | |
|--|-----------|
| USULAN..... | i |
| PENELITIAN PENGEMBANGAN DOSEN..... | i |
| HALAMAN PENGESAHAN | ii |
| RINGKASAN..... | 1 |
| BAB I PENDAHULUAN | 2 |
| 1.1. Latar Belakang..... | 2 |
| 1.2. Rumusan Masalah | 4 |
| 1.3. Batasan Masalah | 4 |
| 1.4. Tujuan Penelitian..... | 4 |
| 1.5. Manfaat Penelitian..... | 4 |
| 1.6. Luaran Penelitian..... | 4 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA | 6 |
| 2.1 Perancangan..... | 6 |
| 2.2 Manik Angkeran | 6 |
| 2.3 Multimedia | 6 |
| 2.4 Desain Komunikasi Visual | 7 |
| 2.5 Landasan Dasar Ide Penciptaan..... | 10 |
| 2.6 Semiotika | 11 |
| 2.7 <i>Game</i> | 13 |
| BAB III METODE PENELITIAN..... | 16 |
| 3.1. Tempat dan Waktu Penelitian | 16 |
| 3.2. Metode Penelitian | 16 |
| BAB IV BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN..... | 19 |
| 4.1 Anggaran Biaya | 19 |
| 4.2. Jadwal Penelitian | 19 |
| DAFTAR PUSTAKA | 20 |

RINGKASAN

Pada zaman dahulu cerita rakyat sering diceritakan oleh orang tua kepada anaknya disaat menjelang tidur. Imajinasi seorang anak berkembang ketika mendengar sebuah cerita. Anak-anak akan membayangkan tokoh, tempat, dan seperti apa peristiwa terjadi. Hal ini mampu meningkatkan imajinasi dan rasa ingin tahu anak. Namun dengan semakin berkembangnya zaman dan teknologi cerita rakyat mulai dilupakan. Cerita yang biasanya diceritakan oleh orang tua kepada anaknya mulai tergantikan oleh media televisi, dan gadget. Dengan kata lain tayangan pada media televisi, dan gadget pada zaman sekarang sangat mempengaruhi pemikiran dan polapikir anak-anak dibawah umur namun seperti yang kita ketahui tayangan-tayangan yang ada di televisi hampir tidak ada yang mencerminkan nilai-nilai positif, rata-rata semua hanya mempertontonkan hal-hal yang bersifat hiburan semata. Dengan tayangan yang kurang mendidik tersebut, pola fikir serta tingkah laku anak-anak di zaman sekarang menjadi berubah dan kurang memiliki nilai-nilai moral, nilai kesopanan, serta rasa cinta terhadap bahasa sendiri.

Cerita Manik Angkeran adalah sebuah cerita kuno budaya bangsa yang menceritakan tentang seorang anak yang durhaka kepada orang tuanya, seorang anak yang gemar berjudi , mencuri dan bermain main hingga pada akhir ceritanya iya mencuri dan memotong ekor naga besukih di Gunung Agung . Akibat perbuatannya iyaupun tewas. Karena bantuannya ayahnya yang bernama Begawan Sidimantra maka manik angkeran selamat atas restu dari naga Besukih. Pada akhirnya agar manik angkeran tak berulah lagi maka oleh Begawan Sidimantra, dipisahkanlah pulau Jawa dengan pulau Bali. Dalam penelitian ini akan diulas tentang tokoh Manik Angkeran yang selanjutnya akan dituangkan pada sebuah game interaktif berbasis android. Game ini nantinya mampu menyampaikan tentang cerita dari Manik Angkeran, Filosofi tokoh dalam budaya lokal, nilai nilai moral, serta tradisi. Game akan direncanakan dirancang dalam beberapa tahap yaitu : 1. Tahap perancangan karakter, 2. Tahap Perancangan Setting dan Level , 3. Tahap Penyempurnaan dan Scooring. Pada tahap pertama perancangan game di mulai dari tahap perancangan karakter manik Angkeran. Karakter Manik Angkeran dirancang dari filosofi budaya daerah bali dan jawa dengan meriset terhadap kehidupan sosiologis zaman peradaban. Karakter mengambil pola tokoh yang khas dari rancangan yang baru dan memiliki karakter budaya dari Indonesia.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Gunung Agung adalah gunung terbesar di pulau Bali. Banyak cerita dibalik kemegahannya. Salah satunya adalah cerita rakyat tentang terpisahnya pulau Jawa dan pulau Bali mengandung banyak pesan moral yang bernilai positif bagi anak-anak. Nilai-nilai positif tersebut akan secara otomatis tersalurkan kepada anak-anak ketika mereka mendengarkan cerita yang menarik. Pesan yang disampaikan dalam cerita rakyat dapat memberi petunjuk tentang tingkah laku dalam masyarakat, ajaran baik dan buruk, kegembiraan, kesedihan, serta derita. Dengan pesan-pesan moral yang bernilai positif diharapkan dapat melatih perasaan emosi dan perkembangan dalam proses pembentukan watak seorang anak apalagi di zaman global sekarang ini. Watak anak-anak sudah dipengaruhi oleh hal-hal negatif yang tersebar di media sosial yang bersifat digital. Hal-hal tersebut dapat kita lihat di media sosial dimana hampir setiap harinya muncul berbagai berita dan informasi mengenai penyimpangan moral dan nilai-nilai positif dalam kehidupan yang dilakukan oleh anak-anak dibawah umur.

Pada zaman dahulu cerita rakyat sering diceritakan oleh orang tua kepada anaknya disaat menjelang tidur. Imajinasi seorang anak berkembang ketika mendengar sebuah cerita. Anak-anak akan membayangkan tokoh, tempat, dan seperti apa peristiwa terjadi. Hal ini mampu meningkatkan imajinasi dan rasa ingin tahu anak. Namun dengan semakin berkembangnya zaman dan teknologi cerita rakyat mulai dilupakan. Cerita yang biasanya diceritakan oleh orang tua kepada anaknya mulai tergantikan oleh media televisi, dan gadget. Dengan kata lain tayangan pada media televisi, dan gadget pada zaman sekarang sangat mempengaruhi pemikiran dan pola pikir anak-anak dibawah umur namun seperti yang kita ketahui tayangan-tayangan yang ada di televisi hampir tidak ada yang mencerminkan nilai-nilai positif, rata-rata semua hanya mempertontonkan hal-hal yang bersifat hiburan semata. Dengan tayangan yang kurang mendidik tersebut, pola pikir serta tingkah laku anak-anak di zaman sekarang menjadi berubah dan kurang memiliki nilai-nilai moral, nilai kesopanan, serta rasa cinta terhadap bahasa sendiri. Hal tersebut dapat dibuktikan dari artikel-artikel yang membahas mengenai perilaku anak-anak dibawah umur yang semakin menyimpang dari hal-hal positif.

Melalui data-data dari Pusat Pelayanan Terpadu Pemberdayaan Perempuan Dan Anak (P2TP2A) Denpasar, mengenai jumlah kasus yang terjadi pada anak baik sebagai pelaku, maupun korban dari tahun 2014 sampai dengan juni 2016 mengalami peningkatan. Selain itu berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan penulis kepada Ketua P2TP2A yang membenarkan bahwa mental dan karakter anak-anak usia dini sangat rentan dan rawan terpengaruh hal-hal negatif, hal tersebut dikarenakan kebanyakan orang tua saat ini terlalu mementingkan pekerjaannya sehingga kurangnya waktu untuk menemani dan memperhatikan perkembangan anak, selain itu tayangan-tayangan pada televisi juga kurang memberikan contoh-contoh yang mencerminkan kecintaan terhadap budaya lokal.

Berdasarkan data kuisioner dari sebuah penelitian dari Batuaya (2017) yang telah disebar kepada orang tua yang memiliki anak kelas IV SD di SDN 1 Semarapura Tengah, daerah klungkung dengan hasil bahwa memang benar anak-anak mereka cenderung lebih menyukai animasi luar negeri dan mengikuti bahasa, adegan pada film

tersebut. Sehingga gaya berbicara anak-anak saat ini kurang mencerminkan kecintaan terhadap bahasa sendiri, dan budaya lokal khususnya di daerah Bali.

Beberapa animasi di stasiun televisi di Indonesia telah menayangkan beberapa film favorit anak, contohnya “Upin dan Ipin”, “Boboboy”, serta “Sang Kancil”. Tayangan animasi tersebut membuat anak-anak dengan mudah memahami maksud dari film animasi tersebut dikarenakan keunggulan dari film animasi 2 dimensi yaitu mampu menampilkan suatu bentuk yang tidak dapat ditampilkan dengan nyata, selain itu animasi 2 dimensi juga mampu menampilkan bentuk yang imajinatif. Namun dari segi bahasa, dan penyampaian pesan moral film-film diatas kurang menekankan pada nilai-nilai kecintaan terhadap bahasa sendiri baik itu bahasa Indonesia, maupun bahasa daerah sendiri. Anak-anak sangat menggemari tayangan tersebut namun mereka juga meniru bahasa yang dipergunakan pada film atau tayangan tersebut, hal ini membuktikan bahwa film animasi 2 dimensi yang dipertontonkan terhadap anak-anak cukup memberikan pengaruh terhadap pola pikir dan tingkah laku anak-anak tersebut, dapat dikatakan demikian karena faktanya setelah menonton tayangan tersebut anak-anak langsung dapat menceritakan kembali fenomena-fenomena yang terdapat pada film animasi 2 dimensi tersebut, dan mereka juga langsung mempergunakan bahasa-bahasa pada film animasi 2 dimensi tersebut untuk bercanda dan berkomunikasi dengan orang-orang sekitarnya. Disisi lainnya , teknologi digital seperti game pada android mampu mempengaruhi prilaku pada anak anak. Game yang lagi hits atau tren belakangan ini adalah mobile legend. Anak anak sangat menyukai game ini. Tokoh tokoh dalam game mampu diceritakan oleh anak anak dengan detail. Kekuatan, senjata, dan lain sebagainya. Namun game ini hanya bersifat hiburan semata tanpa mampu memberikan nilai moral atau nilai luhur budaya bangsa. Ketertarikan anak anak terhadap gambar tokoh dalam game menjadikan perubahan tingkah laku yang mengarah pada kekerasan fisik, mental dan pergeseran nilai moral. Jika hal ini dibiarkan tanpa adanya solusi maka ke depannya akan muncul tokoh tokoh penggerak yang mengandalkan kekerasan fisik, muncul tokoh yang berkepribadian negative sehingga takkan pernah ada yang menjunjung tinggi budaya bangsa Indonesia.

Cerita Manik Angkeran adalah sebuah cerita kuno budaya bangsa yang menceritakan tentang seorang anak yang durhaka kepada orang tuanya, seorang anak yang gemar berjudi , mencuri dan bermain main hingga pada akhir ceritanya iya mencuri dan memotong ekor naga besukih di Gunung Agung . Akibat perbuatannya iya pun tewas. Karena bantuannya ayahnya yang bernama Begawan Sidimantra maka manik angkeran selamat atas restu dari naga Besukih. Pada akhirnya agar manik angkeran tak berulah lagi maka oleh Begawan Sidimantra, dipisahkanlah pulau Jawa dengan pulau Bali. Dalam penelitian ini akan diulas tentang tokoh Manik Angkeran yang selanjutnya akan dituangkan pada sebuah game interaktif berbasis android. Game ini nantinya mampu menyampaikan tentang cerita dari Manik Angkeran, Filosofi tokoh dalam budaya lokal, nilai nilai moral, serta tradisi. Game akan direncanakan dirancang dalam beberapa tahap yaitu : 1. Tahap perancangan kharakter, 2. Tahap Perancangan Setting dan Level , 3. Tahap Penyempurnaan dan Scooring. Pada tahap pertama perancangan game di mulai dari tahap perancangan kharakter manik Angkeran. Kharakter Manik Angkeran dirancang dari filosofi budaya daerah bali dan jawa dengan meriset terhadap kehidupan sosiologis zaman peradaban. Kharakter mengambil pola tokoh yang khas dari rancangan yang baru dan memiliki kharakter budaya dari Indonesia.

1.2. Rumusan Masalah

Uraian di atas menyampaikan sangat pentingnya sebuah perancangan yang mampu mengkomunikasikan pesan moral dan diambil dari asal usul budaya bangsa . Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : “Bagaimana Merancang Pengembangan Tokoh Manik Angkeran untuk Game Interaktif cerita terpisahnya Jawa dan Bali berbasis android”?

1.3. Batasan Masalah

Dari uraian di atas , batasan masalah yang dapat disampaikan adalah

- a. Materi pada media berbasis android yang membahas tentang program tokoh Manik Angkeran yang diambil dari filosofi budaya bangsa
- Perancangan hanya berupa Karakter Manik Angkeran , yang meliputi tampilan 2D serta Animasi karakter sebelum di tempatkan pada sebuah game interaktif

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

- a. Memberikan alternatif solusi memperkenalkan cerita daerah Manik Angkeran yang berbentuk game interaktif berbasis android
- Menanamkan nilai moral yang berkarakter budaya bangsa tentang baik dan buruknya kehidupan, kejujuran, dan filosofi nilai-nilai sosial kemasyarakatan

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini meliputi :

- a. Perancangan Karakter Manik Angkeran akan memberikan khazanah baru dalam dari sebuah cerita daerah yang populer. Penelitian ini dapat dipergunakan untuk menginventarisir tanda-tanda visual yang membentuk karakter, khususnya bagi karakter yang lahir dan diceritakan pada cerita yang populer dan disampaikan turun temurun dengan adaptasi visual beragam.
- b. Perancangan karakter Manik Angkeran dapat dipergunakan sebagai bagian literasi visual untuk mempelajari dan mengenal tokoh cerita rakyat yang mampu menanamkan pesan moral dan sosial kepada anak dari usia dini
- c. Pemanfaatan teknologi *game* ini akan memberikan pengalaman visual dan interaksi yang berbeda bagi anak-anak untuk mengenal cerita rakyat yang berkembang di masyarakat. Pengembangan penelitian untuk objek penelitian serupa atau mengembangkan teknik, penelitian lain akan bermanfaat dalam pengembangan keilmuan yang mengolaborasi Teknik Informatika dan Desain Komunikasi Visual.

1.6. Luaran Penelitian

Hasil penelitian ini akan dipublikasikan dalam bentuk publikasi ilmiah hasil penelitian yaitu pada Jurnal Ilmiah Teknik Informatika atau Sistem Informasi ber-ISSN. Dengan dipublikasikannya dalam suatu jurnal ilmiah, diharapkan hasil dari penelitian akan semakin *valid* dan *reliable* karena akan melalui suatu mekanisme *assesment* dari mitra bestari pada Jurnal Ilmiah yang bersangkutan. Diharapkan juga dalam publikasi

tersebut akan menimbulkan dampak manfaat yang lebih luas karena pengetahuan (hasil penelitian) dapat diacu dan dimanfaatkan oleh masyarakat luas.

Tabel 1. Target Capaian Luaran

| No | Jenis Luaran | | indikator Capaian | | |
|----|--|--|-------------------|-----------|------|
| | | | TS | TS+1 | TS+2 |
| 1 | Jurnal Ilmiah ²⁾ | Internasional | Tidak ada | | |
| | | Nasional terakreditasi | draft | submitted | |
| | | Lokal Ber-ISSN | Tidak ada | | |
| 2 | Pemakalah dalam temu ilmiah ³⁾ | Internasional | Tidak ada | | |
| | | Nasional | Tidak ada | | |
| | | Lokal | Tidak ada | | |
| 3 | <i>Invited speaker</i> dalam temu ilmiah ⁴⁾ | Internasional | Tidak ada | | |
| | | Nasional | Tidak ada | | |
| | | Lokal | Tidak ada | | |
| 4 | <i>Visiting Lecturer</i> ⁵⁾ | Internasional | Tidak ada | | |
| 5 | Hak Kekayaan Intelektual (HAKI) ⁶⁾ | Paten | Tidak ada | | |
| | | Paten Sederhana | Tidak ada | | |
| | | Hak Cipta | Tidak ada | | |
| | | Merek Dagang | Tidak ada | | |
| | | Rahasia Dagang | Tidak ada | | |
| | | Desain Produk Industri | Tidak ada | | |
| | | Indikasi Geografis | Tidak ada | | |
| | | Perlindungan Varietas Tanaman | Tidak ada | | |
| | | Perlindungan topografi sirkuit terpadu | Tidak ada | | |
| 6 | Teknologi Tepat Guna ⁷⁾ | | Tidak ada | | |
| 7 | Model/Purwarupa/Desain/Karya seni/ Rekayasa Sosial ⁸⁾ | | produk | | |
| 8 | Buku Ajar (ISBN) ⁹⁾ | | Tidak ada | | |
| 9 | Tingkat Kesiapan Teknologi (TKT) ¹⁰⁾ | | 4 | | |

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Perancangan

Perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi sebagai perancangan sistem dapat dirancang dalam bentuk bagan alir sistem (system flowchart), yang merupakan alat bentuk grafik yang dapat digunakan untuk menunjukkan urutan-urutan proses dari sistem. Syifaun Nafisah, (2003 : 2).

2.1.1. Pengertian Perancangan Aplikasi

Konsep merancang multimedia merupakan aplikasi multimedia yang akan dibuat. Untuk dapat merancang konsep dalam membuat aplikasi multimedia dibutuhkan kreatifitas. Kreatifitas adalah kemampuan untuk menyajikan gagasan atau ide baru. Sedangkan inovasi merupakan aplikasi dari gagasan atau ide baru tersebut. Untuk menciptakan ide yang orisinal tidaklah mudah, maka dapat digunakan beberapa teknik untuk menciptakan ide, yaitu penyesuaian (adaptasi), Multimedia yang telah ada dianggap belum sesuai dengan lingkungan yang dituju.

2.2 Manik Angkeran

Manik Angkeran terpesona melihat emas, intan, dan permata di hadapannya. Tiba-tiba ada niat jahat yang timbul dalam hatinya. Karena ingin mendapat harta lebih banyak, dengan secepat kilat dipotongnya ekor Naga Besukih ketika Naga berputar kembali ke sarangnya. Manik Angkeran segera melarikan diri dan tidak terkejar oleh Naga. Tetapi karena kesaktian Naga itu, Manik Angkeran terbakar menjadi abu sewaktu jejaknya dijilat sang Naga.

Mendengar karnatian anaknya, kesedihan hati Sidi Mantra tidak terkatakan. Segera dia mengunjungi Naga Besukih dan memohon supaya anaknya dihidupkan kembali. Naga menyanggupinya asal ekornya dapat kembali seperti sedia kala. Dengan kesaktiannya, Sidi Mantra dapat memulihkan ekor Naga. Setelah Manik Angkeran dihidupkan, dia minta maaf dan berjanji akan menjadi orang baik. Sidi Mantra tahu bahwa anaknya sudah bertobat tetapi dia juga mengerti bahwa mereka tidak lagi dapat hidup bersama.

Dalam sekejap mata dia lenyap. Di tempat dia berdiri timbul sebuah sumber air yang makin lama makin besar sehingga menjadi laut. Dengan tongkatnya, Sidi Mantra membuat garis yang memisahkan dia dengan anaknya. Sekarang tempat itu menjadi selat Bali yang memisahkan pulau Jawa dengan pulau Bali.

2.3 Multimedia

2.3.1 Pengertian Multimedia

Menurut James A (1998,15) multimedia merupakan penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, audio, dan video dengan alat bantu (*tool*) dan koneksi (*link*) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya, dan berkomunikasi. Multimedia sering digunakan dalam informatika. Selain di dunia informatika, multimedia juga diadopsi oleh dunia game, dan juga untuk membuat *website*

Pada awalnya multimedia hanya mencakup media yang menjadi konsumsi indra penglihatan (gambar diam, teks, gambar gerak video, dan gambar gerak rekaan/animasi), dan konsumsi indra pendengaran (suara). Dalam perkembangan multimedia mencakup juga kinetik (gerak) dan bau yang merupakan konsumsi indra penciuman. Multimedia mulai memasukkan unsur kinetik sejak diaplikasikan pada pertunjukan film animasi 3D yang digabungkan dengan gerakan pada kursi tempat duduk penonton. Kinetik dan film animasi 3D membangkitkan *sense* realistis.

2.4 Desain Komunikasi Visual

Di Indonesia kegiatan desain dikelompokkan menjadi tiga bagian besar; Desain Produk Industri (*Industrial Design*), Desain Komunikasi Visual (*Visual Communication Design*), dan Desain Interior (*Interior Design*). Dari tiga bagian besar tersebut, pada penelitian ini hanya akan dibahas tentang Desain Komunikasi Visual, yaitu; profesi yang mengkaji dan mempelajari desain dengan berbagai pendekatan dan pertimbangan, baik yang menyangkut komunikasi, media, citra, tanda maupun nilai. Dalam buku berjudul *Desain Komunikasi Visual* yang ditulis oleh Supriyono, disebutkan bahwa desain komunikasi visual memiliki peran mengkomunikasikan pesan atau informasi kepada pembaca dengan berbagai kekuatan visual, seperti *typography*, ilustrasi, warna, garis, *lay out*, dan sebagainya dengan bantuan teknologi (2010 : 9).

Cenadi (1999:4) menjelaskan pengertian desain komunikasi visual sebagai desain yang mengkomunikasikan informasi dan pesan yang ditampilkan secara visual. Desainer komunikasi visual berusaha untuk mempengaruhi sekelompok pengamat. Mereka berusaha agar kebanyakan orang dalam target group (sasaran) tersebut memberikan respon positif kepada pesan visual tersebut. Oleh karena itu desain komunikasi visual harus komunikatif, dapat dikenal, dibaca dan dimengerti oleh target group tersebut.

4.1 Peranan Desain Komunikasi Visual Dalam Penyampaian Informasi

Dalam perkembangannya selama beberapa abad, Desain Komunikasi Visual menurut Cenadi (1999:4) mempunyai tiga fungsi dasar, yaitu sebagai sarana identifikasi, sebagai sarana informasi dan instruksi, dan yang terakhir sebagai sarana presentasi dan promosi.

A. Desain Komunikasi Visual Sebagai Sarana Identifikasi

Fungsi dasar yang utama dari desain komunikasi visual adalah sebagai sarana identifikasi. Identitas seseorang dapat mengatakan tentang siapa orang itu, atau dari mana asalnya. Demikian juga dengan suatu benda, produk ataupun lembaga, jika mempunyai identitas akan dapat mencerminkan kualitas produk atau jasa itu dan mudah dikenali, baik oleh baik oleh produsennya maupun konsumennya.

B. Desain Komunikasi Visual Sebagai Sarana Informasi dan Instruksi

Sebagai sarana informasi dan instruksi, desain komunikasi visual bertujuan menunjukkan hubungan antara suatu hal dengan hal yang lain dalam petunjuk, arah, posisi dan skala, contohnya peta, diagram, simbol dan penunjuk arah. Informasi akan berguna apabila dikomunikasikan kepada orang yang tepat, pada waktu dan tempat yang tepat, dalam bentuk yang dapat dimengerti, dan dipresentasikan secara logis dan konsisten.

C. Desain Komunikasi Visual Sebagai Sarana Presentasi dan Promosi

Tujuan dari desain komunikasi visual sebagai sarana presentasi dan promosi adalah untuk menyampaikan pesan, mendapatkan perhatian (atensi) dari mata (secara visual) dan membuat pesan tersebut dapat diingat; contohnya poster. Penggunaan

gambar dan kata-kata yang diperlukan sangat sedikit, mempunyai satu makna dan mengesankan. Umumnya, untuk mencapai tujuan ini, maka gambar dan kata-kata yang digunakan bersifat persuasif dan menarik, karena tujuan akhirnya adalah menjual suatu produk atau jasa.

2.4.2 Karakteristik Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif, yang dituangkan dalam media komunikasi visual dengan mengolah elemen desain yang terdiri atas gambar, huruf dan tipografi, warna, komposisi dan *layout*. Desain komunikasi visual bertujuan untuk menyampaikan informasi kepada target sasaran, baik secara visual (dapat dilihat dengan indra penglihatan), ataupun dengan audio visual (Tinarbuko, 2009: 23).

A. Manfaat

Desain komunikasi visual berperan untuk mengkomunikasikan pesan atau informasi kepada khalayak atau target audiens dengan berbagai kekuatan visual, seperti tipografi, ilustrasi, warna, garis dan bidang yang disusun semenarik mungkin (*layout*). Desain yang baik selalu didukung oleh ilustrasi (foto ataupun gambar), tipografi, dan unsur-unsur visual yang berkualitas, sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih komunikatif, nyaman dan menyenangkan.

B. Jenis dan Fungsi

Dalam buku “Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi”, dijelaskan bahwa, desain komunikasi visual berkaitan dengan periklanan. Istilah iklan berasal dari kata *i’lan* (bahasa Arab) yang artinya meneriakkan secara berulang-ulang. Istilah lain dari iklan adalah “reklame” yang mendapat pengaruh dari bahasa Perancis *reclame* yang asalnya dari bahasa Latin *reclamare* yang artinya menyerukan (Supriyono, 2010 : 127).

Iklan dibedakan menjadi dua, yaitu iklan komersial dan iklan non komersial. Iklan komersial menginformasikan atau menjual produk dari perusahaan kepada masyarakat tertentu agar orang mau membeli produknya, dan tentunya mengharapkan keuntungan finansial. Berbeda dengan iklan non komersial, bertujuan menyampaikan informasi atau pesan kepada masyarakat tanpa mengharapkan keuntungan finansial. Iklan non komersial disebut iklan layanan masyarakat, yang umumnya berisi himbauan kepada masyarakat untuk melakukan atau tidak melakukan suatu tindakan demi kebaikan (Supriyono, 2010: 128).

C. Pedoman Pengembangan Desain Komunikasi Visual

Sebelum merancang media komunikasi visual, perlu mengenal materi-materi dasar dan mengetahui cara penataan yang tepat, sehingga mampu menghasilkan komposisi desain yang menarik. Menurut Sanyoto dalam buku yang berjudul “Nirmana : Elemen-Elemen Seni dan Desain”, prinsip dasar dalam desain komunikasi visual, adalah keseimbangan. Keseimbangan merupakan kesamaan distribusi dalam bobot. Dengan adanya keseimbangan dalam desain, maka akan menampilkan suatu perasaan harmonis. Keseimbangan ada dua, yaitu keseimbangan simetris dan asimetris.

Buku yang berjudul “*Layout, Dasar dan Penerapannya*” karangan Surianto Rustan (2008), *layout* adalah tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu. Dalam buku ini dibahas tentang prinsip *layout*, contoh dan penerapannya dalam desain komunikasi visual, sehingga dapat memberikan pemahaman dalam merancang hingga proses penciptaan karya.

Menurut Suyanto dalam buku “Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan”, ada beberapa elemen dasar desain, yaitu :

1. Garis (*line*), adalah tanda yang dibuat oleh alat untuk menggambar melewati permukaan. Garis dapat dimaknai sebagai jejak dari suatu benda. Garis tidak memiliki kedalaman, hanya memiliki ketebalan dan panjang. Garis lengkung terkesan berirama, luwes, kadang-kadang bersifat riang, gembira. Garis lurus terkesan tenang, stabil, kokoh dan sungguh-sungguh (Hasanah, 2013).
2. Bentuk merupakan gambaran umum sesuatu atau formasi yang tertutup atau jalur yang tertutup. Bidang atau bentuk yang digunakan pada media informasi disesuaikan dengan tanda-tanda visual yang akan ditampilkan pada media informasi.
3. Kontras nilai digambarkan untuk menggambarkan rentang kecerahan dan kegelapan sebuah elemen visual. Kontras nilai merupakan salah satu cara untuk menciptakan kemudahan baca dengan menyusun kontras gelap-terang, sehingga dapat digunakan untuk menonjolkan pesan atau informasi, sekaligus menciptakan citra. Penggunaan warna gelap terang pada desain tersebut mampu menghasilkan dimensi pada gambar dwi matra.
4. Tekstur (*texture*) adalah nilai raba atau halus-kasarnya suatu permukaan. Tekstur ada dua macam, yaitu tekstur nyata dan tekstur semu. Tekstur dalam konteks desain komunikasi visual pada media pembelajaran lebih cenderung pada tekstur semu, yaitu kesan visual dari suatu bidang.

Selain elemen desain di atas, desain komunikasi visual juga menggunakan unsur-unsur visual dalam layout, yaitu teks (huruf dan tipografi), ilustrasi dan warna.

1. Teks dan tipografi, merupakan pemilihan jenis dan karakter huruf, serta cara pengelolannya akan sangat menentukan keberhasilan desain komunikasi visual. Huruf dipilih dengan pertimbangan nilai kemudahan baca. Tujuan dari desain komunikasi visual adalah menyampaikan informasi kepada pembaca secara cepat mudah dan menyenangkan.
2. Dalam buku “*Huruf Font Tipografi*” karangan Surianto Rustan (2010), membahas tentang karakter huruf dan tipografi, kepekaan dalam menganalisa hubungan antara bentuk visual huruf (aspek fisik) dan kepribadian yang dikandungnya. Relevansi dan kontribusi buku ini terkait dalam penciptaan, yaitu pemahaman dan penggunaan font yang tepat pada media. Pemilihan font, disesuaikan dengan kebutuhan pengguna yaitu anak-anak umur 5-11 tahun.
3. Ilustrasi merupakan gambar atau foto yang bertujuan menjelaskan teks dan untuk menciptakan daya tarik. Ilustrasi secara luas tidak terbatas pada gambar atau foto saja, namun dapat berupa garis, bidang bahkan susunan huruf bisa disebut ilustrasi. Ilustrasi yang digunakan pada media informasi sebagian besar adalah ilustrasi Hanuman.
4. Warna merupakan salah satu unsur visual yang mudah menarik perhatian pembaca. Warna (*color*) adalah elemen visual yang sangat kuat dan provokatif. Warna dapat dengan mudah menarik perhatian pembaca. Pemilihan warna perlu diperhatikan, apabila pemakaian warna tidak tepat, maka dapat merusak citra, mengurangi nilai keterbacaan bahkan dapat menghilangkan gairah baca.
5. Pemilihan warna pada media-media yang dirancang adalah kombinasi warna-warna primer dan sekunder, karena mampu kombinasi warna-warna tersebut akan menghasilkan kesan ceria, sama seperti karakter anak-anak umur 5-11 tahun.

6. Dalam buku “*Nirmana : Elemen-elemen Seni dan Desain*”, warna memiliki karakter dan simbolisasi, yaitu :
- Kuning : optimis, terang, hangat, cerah, riang, kegembiraan dan keramahan.
 - Bagi Agama Hindu dan Buddha, warna kuning digunakan dalam upacara-upacara agama dan lambang keagungan.
 - Oranye : Kemerdekaan, anugrah, kehangatan dan semangat.
 - Merah : energi, kuat, cepat, enerjik, semangat dan berani. Warna merah muda melambangkan kesehatan, kebugaran dan keharuman.
 - Warna merah jika dikombinasikan dengan warna hijau, maka menjadi simbol Natal.
 - Ungu : kebesaran, kejayaan, keningratan, kebangsawanan, kebijaksanaan, pencerahan, meningkatkan imajinasi, dan meningkatkan inspirasi.
 - Violet : kemuliaan, ilmu pengetahuan.
 - Biru : tenang, kebersihan, keagungan, keyakinan, keteguhan iman, kesetiaan, kebenaran, kemurahan hati, kecerdasan, stabil, keharmonisan, kesatuan, keteraturan, kepercayaan, keamanan, dan damai.
 - Hijau : alam, segar, sehat, muda, hidup, tumbuh, kesuburan, kesetiaan, abadi, keremajaan, pembaharuan, keyakinan, keimanan, dan kesanggupan.
 - Warna Masjid-masjid sering menggunakan warna hijau sebagai lambang keimanan.
 - Coklat : natural, kedekatan hati, kesopanan, kearifan, bijaksana, hemat dan hormat.
 - Putih : cerah, tegas, mengalah, suci, murni, kejujuran, tulus, damai, tentram, sopan, kehormatan, dan perdamaian.
 - Hitam : ketegasan, kekuatan, formalitas, keagungan (*elegance*), dan bijaksana.
 - Abu-abu : netral, ketenangan, kebijaksanaan, kerendahan hati, kesederhanaan, dan berani untuk mengalah.

2.5 Landasan Dasar Ide Penciptaan

Landasan dasar dari penciptaan seni ini, menggunakan beberapa teori dasar seperti teori tentang komunikasi dan estetika.

2.5.1 Teori Komunikasi

Komunikasi adalah proses pertukaran informasi di antara dua orang atau lebih melalui sistem tanda, symbol, dan isyarat. Media komunikasi mempermudah penyampaian pesan atau informasi kepada khalayak sasaran. Desain Komunikasi Visual adalah rancangan sarana komunikasi yang berisifat kasat mata atau dapat dilihat dengan indra penglihatan (Sanyoto, 2006: 8).

2.5.2 Teori Estetika

Estetika adalah suatu ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan. Menurut Djelantik, dalam Sachari, estetika merupakan suatu telaah yang berkaitan dengan penciptaan, apresiasi, dan kritik terhadap karya seni dalam konteks keterkaitan seni dengan kegiatan manusia dan peranan seni dalam perubahan dunia (2002: 3).

Nilai-nilai estetika di Indonesia, memiliki keterkaitan dengan kedalaman rasa dan kehalusan budi, yang memunculkan suatu kesantunan, kearifan, kebahagiaan dan

kesusilaan yang dijunjung tinggi. Estetika berkaitan dengan pendidikan manusia untuk menjadi lebih baik dari sebelumnya melalui proses pembelajaran (Sachari, 2002: 38).

2.6 Semiotika

Kajian literatur mengenai Semiotika merujuk pada sumber artikel 'Semiotika Analisis Tanda Pada Karya Desain Komunikasi Visual' oleh Sumbo Tinarbuko (2003) dan buku *Introducing Cultural and Media Studies: Sebuah Pendekatan Semiotik*, karya Thwaites, Tony, Lyod Davis, Warwick Mules. 2009. Semiotika adalah ilmu yang mempelajari tentang tanda. Tanda-tanda tersebut menyampaikan suatu informasi sehingga bersifat komunikatif. Keberadaannya mampu menggantikan sesuatu yang lain, dapat dipikirkan, atau dibayangkan. Cabang ilmu ini semula berkembang dalam bidang bahasa, kemudian berkembang pula dalam bidang desain dan seni rupa. Semiotika berasal dari kata Yunani *semeion*, yang berarti tanda. Ada kecenderungan bahwa manusia selalu mencari arti atau berusaha memahami segala sesuatu yang ada di sekelilingnya dan dianggapnya sebagai tanda. Penjelajahan semiotika sebagai metode kajian ke dalam berbagai cabang keilmuan-dalam hal ini Desain Komunikasi Visual dimungkinkan, karena menurut Yasraf A. Piliang ada kecenderungan untuk memandang berbagai wacana sosial sebagai fenomena bahasa. Artinya, bahasa dijadikan model dalam berbagai wacana sosial. Bertolak dari pandangan semiotika tersebut, jika seluruh praktik sosial dapat dianggap sebagai fenomena bahasa, maka semuanya—termasuk karya-karya desain komunikasi visual - dapat juga dipandang sebagai tanda-tanda. Hal itu dimungkinkan karena luasnya pengertian tanda itu sendiri. Ferdinand de Saussure merumuskan tanda sebagai kesatuan dari dua bidang yang tidak bisa dipisahkan - seperti halnya selembar kertas - yaitu bidang penanda (*signifier*) atau bentuk dan bidang petanda (*signified*): konsep atau makna. Berkaitan dengan piramida pertandaan ini (tanda-penanda-petanda), Saussure menekankan dalam teori semiotika perlunya konvensi sosial, di antaranya komunitas bahasa tentang makna satu tanda. Jadi kesimpulan Yasraf berdasar rumusan Saussure adalah satu kata mempunyai makna tertentu disebabkan adanya kesepakatan sosial di antara komunitas pengguna bahasa tentang makna tersebut.

Di dalam praktik bahasa, sebuah pesan yang dikirim kepada penerima pesan diatur melalui seperangkat konvensi atau kode, yang didefinisikan Umberto Eco di dalam *A Theory of Semiotic* sebagai "... aturan yang menjadikan tanda sebagai tampilan yang konkret dalam sistem komunikasi". Fungsi teks-teks yang menunjukkan pada sesuatu (mengacu pada sesuatu) dilaksanakan berkat sejumlah kaidah, janji, dan kaidah-kaidah alami yang merupakan dasar dan alasan mengapa tanda-tanda itu menunjukkan pada isinya. Tanda-tanda ini menurut Jakobson merupakan sebuah sistem yang dinamakan kode. Kode pertama yang berlaku pada teks-teks ialah kode bahasa yang digunakan untuk mengutarakan teks yang bersangkutan. Kode bahasa itu dicantumkan dalam kamus dan tata bahasa. Selain itu, teks-teks tersusun menurut kode-kode lain yang disebut kode sekunder, karena bahannya ialah sebuah sistem lambang primer, yaitu bahasa. Sedangkan struktur cerita, prinsip-prinsip drama, bentuk-bentuk argumentasi, sistem metrik, itu semua merupakan kode-kode sekunder yang digunakan dalam teks-teks untuk mengalihkan arti. Roland Barthes dalam bukunya *S/Z* seperti dikutip Yasraf A. Piliang mengelompokkan kode-kode tersebut menjadi lima kisi-kisi kode, yakni kode hermeneutik, kode semantik, kode simbolik, kode narasi, dan kode kebudayaan. Penjelasan sebagai berikut: Kode Hermeneutik, yaitu artikulasi

berbagai cara pertanyaan, teka-teki, respons, enigma, penangguhan jawaban, akhirnya menuju pada jawaban. Atau dengan kata lain, Kode Hermeneutik berhubungan dengan teka-teki yang timbul dalam sebuah wacana. Siapakah mereka? Apa yang terjadi? Halangan apakah yang muncul? Bagaimanakah tujuannya? Jawaban yang satu menunda jawaban lain. Kode Semantik, yaitu kode yang mengandung konotasi pada level penanda. Misalnya konotasi feminitas, maskulinitas. Atau dengan kata lain Kode Semantik adalah tanda-tanda yang ditata sehingga memberikan suatu konotasi maskulin, feminin, kebangsaan, kesukuan, loyalitas.

Kode Simbolik, yaitu kode yang berkaitan dengan psikoanalisis, antitesis, kemenduaan, pertentangan dua unsur, skizofrenia. Kode Narasi atau Proairetik yaitu kode yang mengandung cerita, urutan, narasi atau antinarasi. Kode Kebudayaan atau Kultural, yaitu suara-suara yang bersifat kolektif, anomin, bawah sadar, mitos, kebijaksanaan, pengetahuan, sejarah, moral, psikologi, sastra, seni, legenda. Kita semua seringkali menggunakan makna tetapi sering kali pula kita tidak memikirkan makna itu. Ketika kita masuk ke dalam sebuah ruangan yang penuh dengan perabotan, di sana muncul sebuah makna. Seseorang sedang duduk di sebuah kursi dengan mata tertutup dan kita mengartikan bahwa ia sedang tidur atau dalam kondisi lelah. Seseorang tertawa dengan kehadiran kita dan kita mencari makna; apakah ia mentertawai kita atau mengajak kita tertawa? Seorang kawan menyeberang jalan dan melambaikan tangannya ke arah kita, hal itu berarti ia menyapa kita. Makna dalam satu bentuk atau bentuk lainnya, menyampaikan pengalaman sebagian besar umat manusia di semua masyarakat. Yang disebut makna menurut Saussure tidak dapat ditemukan pada unsur itu sendiri, melainkan pada keterkaitannya dengan unsur lain. Semua makna budaya diciptakan dengan menggunakan simbol-simbol. Simbol mengacu pendapat James P. Spradley adalah objek atau peristiwa apapun yang menunjuk pada sesuatu. Semua simbol melibatkan tiga unsur: pertama, simbol itu sendiri. Kedua, satu rujukan atau lebih. Ketiga, hubungan antar simbol dengan rujukan. Semuanya itu merupakan dasar bagi keseluruhan makna simbolik. Sementara itu, simbol sendiri meliputi apapun yang dapat kita rasakan atau alami. Menggigil bisa diartikan dan dapat pula menjadi simbol ketakutan, kegembiraan atau yang lainnya. Mencengkeram gigi, mengerdipkan mata, menganggukkan kepala, menundukkan tubuh, atau melakukan gerakan lain yang memungkinkan, semuanya dapat merupakan simbol. Salah satu cara yang digunakan para pakar untuk membahas lingkup makna yang lebih besar adalah dengan membedakan makna denotatif dengan makna konotatif.

Spradley menjabarkan makna denotatif meliputi hal-hal yang ditunjuk oleh katakata (makna referensial). Sedangkan menurut Pierce, tahap denotatif, yaitu mencatat semua tanda visual yang ada. Misalnya, ada gambar manusia, binatang, pohon, rumah. Warnanya juga dicatat, seperti merah, kuning, biru, putih, dan sebagainya. Pada tahapan ini hanya informasi data yang disampaikan. Sementara Saussure mengidentifikasi makna denotatif sebagai makna-makna yang dapat dipelajari pada fisik benda-benda (prinsip anatomis, material, fungsional). Makna konotatif meliputi semua signifikansi sugestif dari simbol yang lebih daripada arti referensialnya. Menurut Pierce, dalam tahapan konotatif, kita membaca yang tersirat. Contohnya, gambar wajah orang tersenyum, dapat diartikan sebagai suatu keramahan, kebahagiaan. Tetapi sebaliknya, bisa saja tersenyum diartikan sebagai ekspresi penghinaan terhadap seseorang. Untuk memahami makna konotatif, maka unsur-unsur yang lain harus dipahami pula. Sedangkan catatan Saussure menyebutkan bahwa makna konotatif adalah makna-makna lebih dalam (idiologis, mitologis, teologis) yang melatari bentuk-bentuk fisik. Menurut

Judith Williamson dalam bukunya *Decoding Advertisement*, dalam teori semiotika iklan menganut prinsip peminjaman tanda sekaligus peminjaman kode sosial. Misalnya, iklan yang menghadirkan bintang film terkenal, figur bintang film tersebut dipinjam mitosnya, idiologinya, image-nya, dan sifat-sifat glamour dari bintang film tersebut.

2.7 Game

Game adalah sebuah sistem yang melibatkan pemain dalam sebuah konflik buatan, yang ditentukan oleh aturan, dan menghasilkan hasil yang terukur (Salen dan Zimmerman, 2003, 96).

Game adalah sebuah permainan komputer interaktif yang dikendalikan oleh mikroprosesor (Henry, 2010). *Game* atau dalam bahasa Indonesia disebut juga permainan tidaklah sembarang, dimana pada sebuah permainan biasanya terdapat aturan yang harus dipahami dan diikuti oleh penggunaannya. *Game* juga terbagi dalam beberapa jenis *game* yang berbeda-beda yang masing-masingnya mempunyai ciri khas tersendiri.

2.7.1 Jenis Game

Selama bertahun-tahun, game telah terbagi ke dalam banyak *genre* dan *subgenre* yang berbeda. Sebuah *genre* permainan digunakan untuk menggambarkan gaya permainan tersebut. Menurut Rogers (2010, 9) berikut merupakan beberapa *genre* dan *subgenre game* yang ada :

1. Action

Game yang membutuhkan koordinasi mata dan tangan dalam sebuah permainan. *Genre Action* memiliki beberapa *subgenre*, diantaranya :

- a. *Action-Adventure* : *genre* ini menekankan pada pengumpulan dan penggunaan barang, pemecahan teka-teki, dan jangka waktu dalam menyelesaikan sebuah cerita. Contohnya : Prince of Persia dan Tomb Raider.
- b. *Action-Arcade* : setiap permainan yang disajikan dalam *genre* ini menekankan pada penilaian dan jangka waktu bermain. Contohnya : Dig Dug, Dinner Dash.
- c. *Platformer* : *genre* permainan ini sering menampilkan maskot karakter yang bergerak (berlari, melompat, memantul) melalui sebuah lingkungan yang menantang. Gerakan menembak dan berkelahi juga terkadang ada didalam *genre game* ini. Contohnya : Super Mario World, Mario 64, dan Super Mario Galaxy.
- d. *Stealth* : sebuah *action game* dengan penekanan pada cara untuk menghindari musuh bukan dengan langsung melawan mereka. Contohnya : Metal Gears Series dan Thief.
- e. *Fighting* : Dalam *genre* permainan ini ada dua atau lebih pemain yang bertempur dalam satu arena. Yang membedakan *fighting genre* dan *action genre* adalah kemampuan pemain untuk mengendalikan karakter mereka untuk bertarung. Contohnya : The Street Fighters series dan The Mortal Kombat series.
- f. *Beat ' em up/hack ' n ' slash* : permainan ini menekankan pada cara pemain untuk bertahan dari setiap gelombang musuh yang datang sesuai dengan tingkat kesulitan yang ada. Contohnya : Double Dragon dan Puri Crashers.

1. Shooter

Permainan ini mengharuskan pemain untuk fokus menembak musuh yang ada. Seperti halnya *action game*, *genre* permainan ini telah berkembang dan dapat dibedakan kedalam beberapa *subgenre* antara lain :

- a. *First Person Shooter* : gaya permainan ini memperlihatkan pemain dari sudut *perspective* pemain. Pada *genre game* ini pemain mempunyai jarak pandang yang

lebih pribadi dibandingkan dengan *Third Person Shooter*. Contoh : Quake dan Team Fortress 2.

- b. *Shoot 'em up* : *game* ini memadukan gaya permainan *arcade* dan juga *shooter* , dimana pemain menembak musuh sambil menghindari bahaya. Karakter pemain dalam gaya permainan ini biasanya berupa pesawat (seperti pesawat luar angkasa). *Genre* permainan ini biasanya disajikan dalam beberapa sudut kamera yang berbeda. Contohnya : Space Invaders.
- c. *Third Person Shooter(TPS)* : permainan ini seolah-olah menempatkan kamera dibelakang karakter pemain, sehingga pemain mendapatkan sebagian ataupun pandangan penuh terhadap lingkungan permainan tersebut. Contohnya : Star Wars Battlefront dan Seri Grand Theft Auto.

2. *Adventure*

Permainan dengan gaya petualangan lebih fokus pada pemecahan teka-teki, pengumpulan barang, dan manajemen persediaan. Berikut merupakan beberapa *subgenre* gaya permainan ini :

- a. *Graphical Adventure* : gaya permainan ini mengharuskan pemain menggunakan *mouse* atau kursor untuk mengungkap petunjuk dan juga sekaligus sebagai navigasi. Contoh : Myst, Monkey Island, dan The Sam and Max series.
- b. *Role-Playing Game(RPG)* : *subgenre* ini didasarkan pada *game* seperti Dungeons and Dragons. Pemain memilih kelas karakter dan meningkatkan kemampuan statistik karakter mereka melalui pertempuran, eksplorasi, dan menemukan harta karun. Contohnya : Star Wars: Knights of the Old Republic dan the Mass Effect series.
- c. *Massively multiplayer online role - playing game (MMORPG)* : *game* ini hampir sama dengan *Role-Playing Game* namun gaya permainan ini dapat menggerakkan ratusan karakter secara bersamaan dalam sebuah lingkungan. Contohnya : World of Warcraft, dan DC Universe Online.
- d. *Survival/Horor* : pemain mencoba untuk dapat bertahan hidup dengan sumber daya yang terbatas. Contohnya : The Resident Evil series, dan The Silent Hill series.

3. *Construction/Management*

Game ini mengharuskan pemain untuk membangun dan memperluas sebuah lokasi dengan sumber daya yang terbatas. Contohnya : SimCity dan Zoo Tycoon.

4. *Life Simulation*

Gaya permainan ini hampir sama dengan *Construction/Management* , tapi hanya sekedar membangun dan memelihara hubungan dengan bentuk kehidupan buatan didalam permainan tersebut. Contohnya : The Sims

- a. *Pet Simulation* : *game* ini berdasarkan pada *Tamagochi* yang kemudian dikembangkan ke dalam simulasi memelihara hewan dengan cara memberi makan dan juga membangun hubungan. Contohnya : World of Zoo

5. *Music/Rhythm*

Dalam gaya permainan ini, pemain diharuskan untuk mencocokkan irama untuk mendapatkan *score*.

6. *Party*

Genre ini dirancang secara khusus agar beberapa pemain dapat bermain secara bersamaan. Contohnya : Mario Party and Buzz.

7. *Puzzle*

Genre ini menitik beratkan pada logika dan pola penyelesaian. Contohnya : The Incredible Machine dan Tetris.

8. *Sports*

Genre ini berdasarkan pada kompetisi atletik, walaupun dibuat secara ekstrim maupun tradisional. Contohnya : The Madden series dan the Tony Hawk series.

- a. *Sports Management* : gaya permainan ini masih berhubungan dengan olahraga tapi lebih kepada pengelolaan pemain ataupun tim. Contohnya : The FIFA Managers series, NFL Head Coach series.

9. *Strategy*

Genre game ini lebih kepada pemikiran dan perencanaan melalui cerita sejarah maupun cerita fiktif. Berikut merupakan beberapa *subgenre* dari *genre Strategy* :

- a. *Strategy real Time (RTS)* : *subgenre* ini berlatar pada ekspansi, eksplorasi, eksploitasi, dan pemusnahan. *RTS* telah menjadi *subgenre* yang dominan pada *genre Strategy*. Contohnya : Command and Conquer dan The Dawn of War Series.
- b. *Turn-Based* : *subgenre* permainan ini memiliki tenggang waktu yang lebih banyak sehingga pemain mempunyai waktu berfikir lebih banyak. Contohnya : The X-Com series, The Advance War series.
- c. *Tower Defense* : sebuah *subgenre* yang relatif baru, dimana pemain menciptakan menara penembak. Contohnya : Defense Grid : The Awakening dan Lock's Quest.

10. *Vehicle Simulation*

Genre game ini mengharuskan pemain mengendarai kendaraan, mulai dari mobil sport hingga sebuah kapal luar angkasa. Gaya permainan ini dapat memberikan pengalaman nyata mungkin bagi pemainnya. Contohnya : Lunar Lander, Densha De Go!64. Berikut beberapa *subgenre* dari *Vehicle Simulation* :

- a. *Driving* : pemain dapat merasakan pengalaman balapan dan juga meng-upgrade kendaraannya, mulai dari sepeda motor sampai ke *hovercrafts*. *Genre* ini dapat memberikan pengalaman yang lebih realistis atau lebih berorientasi pada tindakan. Contoh : the Gran Turismo series, the Nascar Racing series, wave Race, dan SSX.
- b. *Flying* : pemain seolah-olah sebagai seorang pilot pesawat, baik untuk menikmati penerbangan ataupun bertempur seperti terlihat pada the Ace Combat and Blazing Angels series. Bahkan dapat terbang hingga luar angkasa seperti dalam *game* Starfox dan the X-Wings/TIE Fighter series.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Tempat dan Waktu Penelitian

Proses penyusunan laporan, analisa data dan rancang bangun dilaksanakan di Kampus STMIK STIKOM Indonesia yang beralamat di Jalan Tukad Pakerisan No. 97 Denpasar Bali. Pengumpulan data dilakukan di berbagai tempat, khususnya tempat yang dapat menginformasikan tentang cerita Manik Angkeran, Gunung Agung, dan Besakih,. Penelitian juga akan dilakukan bekerja sama dengan kampus Institut Seni Indonesia di Jl. Nusa Indah, Denpasar. Waktu penelitian ini adalah selama 6 (enam) bulan.

3.2. Metode Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan dengan langkah-langkah metodologis yang dimulai dari pengumpulan data, perancangan, pembangunan aplikasi media informasi dan pengujian.

3.2.1 Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi akan dilakukan dengan melihat visualisasi karakter yang bersifat tradisi pada game game yang mampu mewakili khasanah budaya bangsa. Observasi untuk melihat dinamika pengaruh game terhadap kehidupan anak, visualisasi karakter yang disukai anak akan dilaksanakan melalui *web browsing* dan melihat secara langsung tanda-tanda visual penyusun dari sosok Manik Angkeran di Bali.

2. Dokumentasi

Dokumentasi yang dilakukan dengan mengumpulkan arsip arsip dari cerita Manik Angkeran, Gambar yang terkait tokoh Manik Angkeran baik dalam bentuk digital maupun riil yang diaplikasikan sebagai ilustrasi, wayang, *costum player*, seni tari dan yang diwujudkan menjadi bentuk animasi dan game.

3. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan narasumber yang mengetahui karakteristik Manik Angkeran dari budayawan, pelaku seni, hingga pendidik/pengajar. Narasumber pada penelitian ini adalah bapak I Made Taro, Budayawan yang banyak mengkaji dan menceritakan tentang cerita rayat tradisional.

4. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dalam meneliti lebih dalam mengenai *game* sebagai media komunikasi, tokoh pada cerita rakyat literasi media dan desain komunikasi visual, khususnya mengenai teori, teknik dan berbagai kemungkinan penerapan dan pengembangannya.

3.2.2 Analisa Data

Untuk mendapatkan pemahaman yang sesuai tentang karakter cerita rakyat, maka data-data yang sudah terkumpul selanjutnya akan diungkap melalui pendekatan kualitatif. Data audio-visual Manik Angkeran akan dianalisis dengan model kajian Semiotika Desain dengan pendekatan kajian budaya.

3.2.3 Perancangan

Perancangan Kharakter Manik Angkeran dalam game interaktif terpisahnya pulau Jawa dengan Pulau Bali akan dirancang dalam beberapa tahapan. Tahapan pertama adalah mengumpulkan literasi literasi visual, melakukan riset ilustrasi tokoh untuk memahami dan membentuk tokoh yang dirancang sesuai tujuan yang diharapkan. Tahapan kedua adalah adalah menterjemahkan sketsa gambar ke digital art berdasarkan pola hasil pengembangan atau inovasi. Membuat beberapa gambar sebagai bagian adegan dalam menyusun animasi. Tahapan ketiga adalah merancang animasi kharakter Manik Angkeran untuk game android. Adapun beberapa animasi karakter yang akan dibuat adalah animasi karakter dengan beberapa gerakan. Gerakan tersebut diantaranya seperti : gerakan berjalan, gerakan berlari (kanan kiri lurus), gerakan tendangan dan gerakan perang menggunakan tangan yang mengeluarkan cahaya laser.

Masing-masing gerakan ini dibuat menggunakan metode Animasi *Sprite*. Animasi *sprite* adalah salah satu cara untuk membuat animasi yang serupa dengan teknik animasi tradisional, yaitu dengan menjejerkan secara berurutan setiap gambar gerakan dari sebuah objek atau karakter pada sebuah kanvas dari kiri ke kanan. Urutan sejumlah gambar ini dapat disimpan dalam 1 file, biasanya file berekstensi PNG. File animasi *sprite* ini berisi sejumlah urutan gerakan karakter sekaligus baik dari gerakan berjalan, berlari, menendang dan memukul. Nantinya, file ini akan dibaca dan diterjemahkan oleh *engine* bernama Corona SDK, yang menggunakan bahasa pemrograman LUA. Dimana dengan menggunakan engine ini, file animasi *sprite* akan dibaca, diterjemahkan dan dapat menampilkan masing-masing gerakan dari karakter sesuai dengan keperluan.

Adapun rancangan tampilan dari aplikasi yang dibuat pada penelitian ini adalah terdiri dari Menu Utama, Menu Tampilan Animasi dan Menu Tentang Aplikasi. Berikut adalah tampilan ketiga menu tersebut :



Gambar 3.1. Rancang Antarmuka Aplikasi

Pada tampilan Menu Utama, akan terdapat gambar ilustrasi dari aplikasi yang dibuat beserta 2 tombol navigasi yaitu Tombol Tampilan Animasi dan Tombol Tentang Aplikasi. Ketika Tombol Tampilan Animasi diklik, maka akan tampil tampilan Menu Tampilan Animasi yang berisi gambar karakter serta 4 tombol navigasi untuk menampilkan masing-masing gerakan berbeda dari karakter yang dibuat. Keempat

tombol tersebut adalah tombol Berjalan, tombol Berlari, tombol Menendang, dan tombol Memukul. Sedangkan pada tampilan Tentang Aplikasi, terdapat keterangan tentang aplikasi yang dibuat seperti *engine* Corona SDK dan STMIK STIKOM Indonesia.

3.2.4. Pembangunan Aplikasi Media



Gambar 3.2 Proses Perancangan Aplikasi

Pembuatan animasi *sprite* karakter Manik Angkeran ini dimulai dengan perancangan sketsa 2 dimensi dari karakter dan gerakan apa saja yang akan dianimasikan. Setiap gerakan dari karakter akan dibuat satu per satu. Nantinya masing-masing gambar gerakan karakter tersebut disatukan pada sebuah kanvas yang peletakkannya diurutkan satu per satu pada kanvas tersebut sesuai urutan gerakan (berjalan, berlari, menendang dan memukul). Setelah itu, file berisi beberapa urutan gambar karakter ini disimpan dalam 1 file berekstensi PNG.

Setelah proses pembuatan file animasi selesai, selanjutnya file tersebut akan diproses untuk menjadi sebuah aplikasi mobile menggunakan *engine* Corona SDK yang menggunakan bahasa pemrograman LUA. Nantinya, file animasi *sprite* ini akan dibaca dan diterjemahkan oleh Corona SDK dan dapat menampilkan masing-masing gerakan dari karakter sesuai dengan keperluan. Pada tampilan animasi, agar dapat melihat masing-masing gerakan dari karakter yang berbeda-beda, disediakan 4 tombol yang jika nantinya diklik akan menampilkan 4 gerakan animasi karakter yang berbeda pula. Adapun keempat tombol tersebut adalah tombol Berjalan, Berlari, Menendang dan Memukul. Setelah aplikasi berhasil dibuat, maka dilanjutkan dengan pengujian pada beberapa perangkat keras *Handphone* dengan spesifikasi resolusi dan ukuran layar yang berbeda. Hal ini dimaksudkan untuk menguji fungsionalitas dari aplikasi serta menguji tampilan aplikasi terutama tampilan animasi gerakan pada *Handphone* yang memiliki resolusi dan ukuran layar yang berbeda.

BAB IV

BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN

4.1 Anggaran Biaya

Anggaran biaya disusun sesuai dengan format yang terlihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Format Ringkasan Anggaran Biaya Penelitian yang Diajukan


| No. | Jenis pengeluaran | Biaya yang Diusulkan (Rp) |
|--------|---------------------------------------|---------------------------|
| 1 | Gaji Dan Upah (Honorarium peneliti) | 500.000 |
| 2 | Bahan dan Pengolahan Data Penelitian | 1.500.000 |
| 3 | Biaya Penciptaan Karya Seni | 1 000 000 |
| 4 | Biaya Perjalanan Penelitian | 200.000 |
| 5 | Laporan dan Publikasi | 400.000 |
| Jumlah | | 3.600.000 |

4.2. Jadwal Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan dalam jangka waktu sembilan bulan dengan jadwal kegiatan sebagai berikut.

Tabel 4.2. Jadwal Penelitian

| No. | Kegiatan | Bulan ke | | | | | | | | |
|-----|-----------------------------------|----------|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 1. | Observasi dan Pengumpulan Data | | | | | | | | | |
| 2. | Analisis Data | | | | | | | | | |
| 3. | Merencanakan sistem dan kerja | | | | | | | | | |
| 4. | Penciptaan Karya | | | | | | | | | |
| 5. | Uji Kelayakan | | | | | | | | | |
| 6. | Penyusunan Laporan Penelitian | | | | | | | | | |
| 7. | Publikasi Ilmiah Hasil Penelitian | | | | | | | | | |

Keterangan:  menunjukkan pelaksanaan kegiatan

DAFTAR PUSTAKA

- Amrih, Pitoyo. 2014. *Hanoman : Akhir Bisu Sebuah Perang Besar*. Yogyakarta : Diva Press
- Cenadi, Christine Suharto. 1999. *Elemen-elemen dalam Desain Komunikasi Visual*. Nirmana Vol. 1, No. 1, Januari 1999: 1-11.
- Farbey, A.D. 1997. *How to Produce Succesfull Advertising (Kiat Sukses Membuat Iklan)*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Hall, Stuart, Hobson, Dorothy, Lowe, Andrew dan Wills, Paul. 2011. *Budaya, Media, Bahasa -Teks Utama Pencanang Cultural Studies, 1972-1979*. Yogyakarta : Jalasutra
- Henry, Samuel. 2010. *Cerdas dengan Game : Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Heriyanto, Trisno. 2009. *Game Hanoman Menuai Kontroversi*. Detikinet : <http://inet.detik.com/read/2009/04/20/140559/1118189/654/game-hanoman-menuai-kontroversi>. Diupdate : 20 April 2009 14:05 WIB, Diakses 27 April 2015, 16:00 WITA
- Kusmiati, A, S. Pudjiastuti dan P. Suptandar.1999. *Teori Dasar Desain Komunikasi Visual*. Jakarta: Djambatan
- Lessig, Lawrence. 2004. *Budaya Bebas: Bagaimana Media Besar Memakai Teknologi dan Hukum untuk Membatasi Budaya dan Mengontrol Kreativitas*. Yogyakarta : KUNCI Cultural Studies Center
- Mahastama, Aditya Wikan. 2014. *Pemanfaatan Computer Vision : Augmented Reality*. augmentedrealityindonesia.com
- Rajagopalachari, C. 2013. *Kitab Epos Ramayana*. Yogyakarta : IRCiSoD
- Rogers, S. 2010. *Level Up! The Guide to Great Video Game Design*. United Kingdom: John Willey & Sons.
- Sachari, Agus. 2012. *Estetika*. Bandung : Penerbit ITB
- Safanayong, Yongki. 2006. *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Jakarta : ARTE INTERMEDIA.
- Salen, K., dan Zimmerman, E. 2003. *Rules of Play – Game Design Fundamental*. Cambridge : MIT Press.
- Subramaniam, Kamala. 2001. *Ramayana*. Surabaya : Paramita
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta : ANDI.

Taylor, Mark dan Saarinen, Esa. 1994. *Imagologies: Media Philosophy*, London dan New York: Routledge

Tedjoworo, Hadrianus. 2011. Imagologi : Jalan (Kembali) Menuju Imjerialitas Seni. *Kompasiana* : <http://filsafat.kompasiana.com/2011/05/30/imagologi-jalan-kembali-menuju-imajerialitas-seni-367174.html>. *Diupdate* : 30 Mei 2011, *Diakses* : 26 April 2015

Thwaites, Tony, Lyod Davis, Warwick Mules. 2009. *Introducing Cultural and Media Studies: Sebuah Pendekatan Semiotik*. Yogyakarta : Jalasutra

Tinarbuko, Sumbo. 2003. *Semiotika Analisis Tanda Pada Karya Desain Komunikasi Visual*. NIRMANA Vol 5, No 1. Januari 2003 : 31-47

Lampiran 2: Format Susunan Organisasi Tim Peneliti/Pelaksana dan Pembagian Tugas

| No. | Nama/NIDN | Instansi Asal | Bidang Ilmu | Alokasi Waktu (Jam/Minggu) | Uraian Tugas |
|------------|---|------------------------|--------------------|-----------------------------------|---|
| 1. | I Nyoman Agus Suarya Putra, S.Sn., M.Sn / 08111128101 | STMIK STIKOM Indonesia | Penciptaan Seni | 5 Jam / minggu | Menganalisis Data Sistem Informasi Mahasiswa dan Merancang solusi berupa karya seni |
| 2. | I Dewa Gede Agung Pandawana | STMIK STIKOM Indonesia | Teknik Informatika | 5 Jam / minggu | Pengkajian pustaka dalam penelitian |

Lampiran 3: Format Biodata Ketua Tim Peneliti/Pelaksana

A. Identitas Diri Ketua Peneliti

| | | |
|---------------------------|-------------------------------|--|
| 1. | Nama Lengkap | I Dewa Gede Agung Pandawana, S.Kom., M.Si |
| 2. | Jenis Kelamin | L |
| 3. | Jabatan Fungsional | Asisten Ahli |
| 4. | NIK | 1002146 |
| 5. | NIDN | 0807038701 |
| 6. | Tempat dan Tanggal Lahir | Denpasar, 7 Maret 1987 |
| 7. | E-Mail | vandawaa@yahoo.com |
| 8. | Nomor HP | 081237681166 |
| 9. | Alamat Kantor | Jl. Tukad Pakerisan 97 Denpasar, Bali |
| 10. | Nomor Telepon/Faks | 0361 - 256 995/ 0361 - 246 875 |
| 11. | Lulusan yang Telah Dihasilkan | S1 = 45 Orang |
| 12. Mata Kuliah yg Diampu | a. | Algoritma dan Pemrograman |
| | b. | Struktur Data |
| | c. | Sistem Informasi Geografi |
| | d. | Pemrograman Dasar |

B. Riwayat Pendidikan

| | S-1 | S-2 |
|-----------------------|---|--|
| Nama Perguruan Tinggi | STMIK AKAKOM Yogyakarta | Universitas Udayanan Bali |
| Bidang Ilmu | Teknik Informatika | <i>Environmental Remote Sensing</i> |
| Tahun Masuk-Lulus | 2005-2009 | 2010-2012 |
| Judul Skripsi/Thesis | Aplikasi <i>Global Positioning System</i> Pada <i>Handphone</i> Menggunakan Java J2ME | Rainfall Diurnal Analysis Using Satellite Data : Case Study On Java Island and Surrounding |
| Nama Pembimbing | Sri Rejeki, S.Kom., M.Kom. | Prof. Ir. I Made Sudiana Mahendra, M.App.Sc., Ph.D |

C. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir

| No. | Tahun | Judul Penelitian | Pendanaan | |
|-----|-------|---|-----------|---------------|
| | | | Sumber | Jml (juta Rp) |
| 1. | 2012 | Sistem Pakar Diagnosa Awal Penyakit THT Dengan Metode <i>Certainy Factor</i> . | Institusi | 1.500.000 |
| 2. | 2013 | <i>Rainfall Diurnal Analysis Using Satellite Data : Case Study On Java Island and Surrounding</i> | Institusi | 2.000.000 |
| 3 | 2014 | Rancang Bangun Sistem Informasi Persediaan Dan Peminjaman Inventori Di | PDP | 14.830.000 |

| | | | | |
|---|------|--|-----------|------------|
| | | Stmik Stikom Indonesia | | |
| 4 | 2016 | Rancang Bangun Sistem <i>Single Identify integration</i> Berbasis LDAP Di STMIK STIKOM INDONESIA | Institusi | 3.325.000 |
| 5 | 2017 | Rancang Bangun Media Informasi Interaktif Berbasis Android Sebagai Media Informasi Program Studi STMIK STIKOM INDONESIA. | Institusi | 3.600.000 |
| 6 | 2017 | Aplikasi Game Cerita Rakyat Bali Sebagai Sarana Pendidikan Karakter Anak Berbasis Mobile | PDP | 17.500.000 |

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

| No. | Tahun | Judul Penelitian | Pendanaan | |
|-----|-------|---|-----------|---------------|
| | | | Sumber | Jml (juta Rp) |
| 1 | 2010 | Pemberdayaan Masyarakat di Kelurahan Beng- Kabupaten Gianyar | Institusi | 3.000.000 |
| 2. | 2012 | Pelatihan Microsoft Office dan Pemanfaatan Internet | Institusi | 3.500.000 |
| 3. | 2013 | Rekapitulasi Hasil Pemilihan Umum Kepala Daerah Bali 2013 untuk Kabupaten Badung | Institusi | 2.000.000 |
| 4. | 2015 | Pelatihan Sistem Administrasi Persuratan Kelurahan dan Desa Se-Kota Denpasar | Institusi | 2.000.000 |
| 5. | 2016 | Sosialisasi dan Edukasi Program 1 Juta Domain Bekerjasama Dengan Kementerian Komunikasi dan Informatika | Institusi | 2.000.000 |

E. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

| No. | Judul Artikel Ilmiah | Nama Jurnal | Volume/Nomor/Tahun |
|-----|----------------------------|---------------|---------------------|
| 1. | Sistem Pakar Diagnosa Awal | Jurnal S@CIES | Vol:4, No. 1, April |

| | | | |
|----|---|-------------------------------------|-----------------------------|
| | Penyakit THT Dengan Metode <i>Certainy Factor</i> . | | 2013, |
| 2. | <i>Rainfall Diurnal Analysis Using Satellite Data : Case Study On Java Island and Surrounding</i> | <i>Proceedings of the 34th ACRS</i> | Vol. 1, No. 1, Oktober 2013 |

F. Pemakalah Seminar Ilmiah (Oral Presentation) dalam 5 Tahun Terakhir

| No. | Nama Pertemuan Ilmiah/Seminar | Judul Artikel Ilmiah | Waktu dan Tempat |
|-----|---|---|--|
| 1. | 34 th Asian Confrence on Remote Sensing 2013 | <i>Rainfall Diurnal Analysis Using Satellite Data : Case Study On Java Island and Surrounding</i> | Selasa, 22 Oktober 2013 di Hotel Kartika Plaza Nusa Dua - Bali |

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Penelitian Pengembangan Dosen STIKI.

Denpasar, 21 Juni 2018

Hormat Saya,

(I Dewa Gede Agung Pandawana, S.Kom., M.Si)

A. Identitas Diri

| | | |
|----|--------------------------|----------------------------------|
| 1. | Nama Lengkap | I Nyoman Agus Suarya Putra. M.Sn |
| 2. | Jenis Kelamin | L |
| 3. | Jabatan Fungsional | Lektor |
| 4. | NIK | 0915196 |
| 5. | NIDN | 0811128101 |
| 6. | Tempat dan Tanggal Lahir | Pesedahan, 11 Desember 1981 |
| 7. | E-Mail | nyoebaliphotography@gmail.com |

| | | |
|---------------------------|------------------------------|---------------------------------------|
| 8. | Nomor HP | 081337099968 |
| 9. | Alamat Kantor | Jl. Tukad Pakerisan 97 Denpasar, Bali |
| 10. | Nomor Telepon/Faks | 0361 - 256 995/ 0361 - 246 875 |
| 11. | Lulusan yang Telah Dhasilkan | S1 = 45 Orang |
| 12. Mata Kuliah yg Diampu | | 1. Videography |
| | | 2. Eksperimen Kreatif |

B. Riwayat Pendidikan

| | S-1 | S-2 |
|-----------------------|---|---|
| Nama Perguruan Tinggi | Universitas Negeri Malang | Institut Seni Indonesia Denpasar |
| Bidang Ilmu | Desain Komunikasi Visual | Penciptaan Seni |
| Tahun Masuk-Lulus | 2000-2005 | 2011-2013 |
| Judul Skripsi/Thesis | Perancangan Media Periklanan Memo Arema | Desain Komunikasi Visual Promosi Legong Lasem dalam menunjang Pariwisata di Bali |
| Nama Pembimbing | Dra.Lilik Indirawati . | Prof.Dr. I Wayan Dibia S.ST.,MA |

C. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir

| No. | Tahun | Judul Penelitian | Pendanaan | |
|-----|-------|---|-------------|---------------|
| | | | Sumber | Jml (juta Rp) |
| 1. | 2014 | Perancangan aplikasi sosialisasi pemilihan dan pemungutan suara pemilu legislatif 2014 berbasis teknologi android pada komisi pemilihan umum provinsi bali. | Hibah Dikti | 15.000.000 |
| 2 | 2014 | Visual Efek Pada Iklan Stmik | PPDS | 4.300.000 |

| | | | | |
|---|------|--|---------|------------|
| | | Stikom Indonesia Sebagai Bentuk Kreativitas Penciptaan Karya Video Bagi Mahasiswa | | |
| 3 | 2015 | Rancang Bangun Media Informasi Interaktif STMIK STIKOM INDONESIA Berbasis Markerless Augmented Reality | PPDS | 4.700.000 |
| 4 | 2016 | Rancang Bangun Media Informasi Interaktif Berbasis Desktop Sebagai Media Informasi Program Studi STMIK STIKOM INDONESIA. | PPDS | 3.600.000 |
| 5 | 2016 | Imagologi Hanuman Melalui Literasi Media Dengan Pendekatan Augmented Reality | PDP | 11.600.000 |
| 6 | 2017 | Rancang Bangun Media Informasi Interaktif Berbasis Android Sebagai Media Informasi Program Studi STMIK STIKOM INDONESIA. | PPDS | 3.600.000 |
| 7 | 2017 | Sinergy Of Art and Animation technology in Multimedia Performance Art Creation Entitled Sadripu | Pribadi | 11.000.000 |

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

| No. | Tahun | Judul Penelitian | Pendanaan | |
|-----|-------|--------------------------------|-----------|---------------|
| | | | Sumber | Jml (juta Rp) |
| 1. | 2012 | Pelatihan Microsoft Office dan | Institusi | 3.500.000 |

| | | | | |
|----|------|--|-----------|-----------|
| | | Pemanfaatan Internet | | |
| 2. | 2013 | Rekapitulasi Hasil Pemilihan Umum Kepala Daerah Bali 2013 untuk Kabupaten Badung | Institusi | 2.000.000 |
| 3 | 2015 | Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Dan Pengendalian Penyakit Dan Hama Tanaman Jeruk Siem Di Desa Blancan, Kintamani, Bali | Institusi | 2200000 |

. Pemakalah Seminar Ilmiah (*Oral Presentation*) dalam 5 Tahun Terakhir


| No. | Nama Pertemuan Ilmiah/Seminar | Judul Artikel Ilmiah | Waktu dan Tempat |
|-----|---|---|------------------------------------|
| 1 | Eksplorasi Penciptaan dan Pengkajian Seni | Promosi Budaya Daerah dalam dunia pariwisata | Senin, 4 juli 2012 ISI Denpasar |
| 2 | Seminar Nasional Senapati Undhiksa | Perancangan Media Promosi Legong Lasem melalui Pendekatan Semantik | |
| 3 | Seminar Internasional Conmedia di Jojakarta | Sinergy Of Art and Animation technology in Multimedia Performance Art Creation Entitled Sadripu | 8 November 2017 |

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Penelitian Pengembangan Dosen STIKI

Denpasar, 21 Juni 2018

Pengusul,



(I Nyoman Agus Suarya Putra.M.Sn)

**URAT PERNYATAAN
KETUA PENELITI/PELAKSANA**

ang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : : I Dewa Gede Agung Pandawana

NIDN : 0807038701

Pangkat / Golongan : III A

Jabatan Fungsional : Asisten Ahli

engan ini menyatakan bahwa proposal penelitian saya dengan judul:

**PERANCANGAN PENGEMBANGAN TOKOH MANIK
ANGKERAN UNTUK MEDIA GAME INTERAKTIF CERITA
TERPISAHNYA JAWA DAN BALI BERBASIS ANDROID**

Judul Penelitian yang diusulkan dalam Hibah Penelitian Pengembangan Dosen STIKI untuk tahun anggaran 2018 **bersifat original dan belum pernah dibiayai oleh lembaga / sumber dana lain.**

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan mengembalikan seluruh biaya penelitian yang sudah diterima ke STMIK STIKOM Indonesia (STIKI).

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

Denpasar, 21 Juni 2018

Mengetahui,

Kepala LPPM STIKOM Indonesia,

Bagus Ary Indra Iswara, S.Kom., M.Kom
NIDN: 0824048801

Yang menyatakan,

I Dewa Gede Agung Pandawana ,M.Si
NIDN: 0807038701