



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

***ADVERGAME VISIT INDONESIA***

Nama : Elisa Christine  
NIM : 07120210012  
Fakultas : Seni dan Desain  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

**SKRIPSI**

**Diajukan sebagai salah satu syarat  
untuk memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn)**



**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2011**

**PENGESAHAN SKRIPSI**

***ADVERGAME VISIT INDONESIA***

Oleh

Nama : Elisa Christine

NIM : 07120210012

Fakultas : Seni dan Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tangerang, 3 Agustus 2011

Dewan Penguji

Ketua Penguji

(Desi Dwi Kristanto, M.Ds)

Dosen Penguji

(M.S.Gumelar, M.A.)

Dosen Pembimbing

(Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.)

Ketua Program Studi

(M.S.Gumelar, M.A.)

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini adalah karya ilmiah saya sendiri, bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain atau lembaga lain, dan semua karya ilmiah orang lain atau lembaga lain yang dirujuk dalam skripsi ini telah disebutkan sumber kutipannya serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Tangerang 3 Agustus 2011

(Elisa Christine)

# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## ABSTRAK

Indonesia mempunyai banyak kebudayaan, namun promosi budaya tersebut mungkin masih rendah. *Game* dapat dipakai sebagai sebuah alat promosi yang menarik karena *game* menawarkan interaktivitas. Selain itu, desain dan visualisasi *game* harus menggambarkan kebudayaan Indonesia. Budaya Indonesia dapat digambarkan melalui elemen-elemen *game* seperti *background*, karakter desain, motif dan elemen pendukung lainnya.

Melalui tampilan yang menggambarkan Indonesia, diharapkan pemain dapat dengan mudah mendapat informasi mengenai Indonesia.

# UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## ABSTRACT

*Indonesia has a lot of cultures, but its promotion might still low. Game can be used as an attractive promotion tool, because it offers interactivity. In addition, design and game visualization should reflect Indonesia`s culture. The culture can be depicted from the elements of the game, such as background, character design, motif and other supporting elements.*

*Through game visualization which reflects Indonesia`s culture, hopefully the players can easily obtain information about Indonesia.*

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas hikmat yang sudah diberikan-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “*Advergame Visit Indonesia*”. Tujuan dari penyusunan tugas akhir ini adalah sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn) pada Universitas Multimedia Nusantara. Penulis berharap agar skripsi ini dapat memperluas ilmu pengetahuan para pembaca, khususnya mengenai budaya Indonesia yang dituangkan dalam bentuk *visual game*.

Skripsi ini membahas mengenai penggambaran budaya Indonesia dalam *game* yang ditunjukkan melalui desain grafis *game*. Apakah budaya Indonesia dapat diperkenalkan melalui elemen-elemen grafis dalam *game*.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak oleh sebab itu, maka melalui kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Orang tua yang selalu mendoakan, memberi motivasi dan selalu memberi saran atas penulisan skripsi ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech., selaku dosen pembimbing tugas akhir yang telah membimbing penulis selama penulisan skripsi dan pembuatan karya ini.
3. M.S. Gumelar, M.A, selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual UMN yang selalu memberikan dukungan bagi penulis.

4. Dr. Hadi Sutopo, S.Kom, MMSI, yang membantu dan memberikan masukan dalam pembuatan karya *game* ini.
5. Dosen Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara yang telah membimbing dan memberikan pengajaran atas ilmu seni dan desain selama kuliah.
6. DKV Troopers: segenap mahasiswa DKV angkatan 2007 atas kebersamaan baik dalam suka maupun duka selama pembuatan skripsi ini.
7. Dicky Hartono, atas motivasi dan bantuannya dalam mengatasi masalah-masalah *scripting* dalam *game*, sehingga *game* flash ini dapat berjalan dengan baik.
8. Antonio Uno Daniswara, yang membantu dalam masalah-masalah *scripting* dalam *game* flash ini.
9. Paramitha Devi yang membantu memberikan motivasi dan menemani jalan pembuatan tugas akhir dari awal sampai akhir, serta memberikan saran mengenai penulisan skripsi ini.
10. Putri Sanggabuaana yang membantu memberikan masukan dalam skripsi ini.
11. Susi Kristianti, Agatha Maisie, Yasti Jwalita dan Dhea Mutiarafitri Muchtiarsyah yang telah menemani proses pembuatan skripsi ini, seperti mencari data di perpustakaan, melakukan diskusi, dan memberi motivasi.
12. Pihak-pihak lain yang telah membantu saya dalam pembuatan skripsi ini, langsung maupun tak langsung.



Akhir kata penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah banyak membantu, dan semoga skripsi ini dapat berguna bagi para pembaca dalam memperluas ilmu pengetahuannya, khususnya mengenai budaya Indonesia. Mohon maaf jika terdapat banyak kekurangan dalam penulisan. Oleh karena itu, penulis menerima segala saran dan kritik yang bersifat membangun untuk penulisan ini.

Tangerang, Agustus 2011

Penulis

(Elisa Christine)

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR ISI

Halaman Cover	
Halaman Pengesahan Skripsi	
Abstrak.....	i
<i>Abstract</i> .....	ii
Kata Pengantar.....	iii
Daftar Isi .....	vi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Perumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan .....	5
BAB II TELAAH LITERATUR.....	7
2.1 Latar Belakang Indonesia.....	7
2.2 <i>Advergame</i> .....	7
2.3 <i>Advergame</i> untuk anak-anak.....	9
2.4 <i>Advertising</i> .....	11
2.5 <i>Game</i> .....	14
2.6 Teori Atom.....	17
2.7 Komponen dan Unsur dalam <i>Game</i> .....	19
2.8 Elemen Visual dan Prinsip Desain.....	20

2.9 Animasi.....	22
2.10 Persepsi.....	23
2.11 <i>Psychology of Game</i> .....	27
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>32</b>
3.1 Gambaran Umum Karya.....	32
3.2 Metode Penelitian.....	32
3.3 Teknik Operasional.....	33
3.4 Sasaran Penelitian.....	35
3.5 Variabel.....	35
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	36
3.7 Teknik Analisis.....	36
<b>BAB IV ANALISA DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>36</b>
4.1 Tahapan Pembuatan Karya.....	36
A. Pra-produksi.....	36
B. Produksi.....	36
C. Pasca Produksi.....	36
4.2 Perangkat Lunak.....	38
4.3 Pembahasan Pra-Produksi.....	39
4.3.1 Konsep.....	39
4.3.2 Pengumpulan Data.....	40
4.3.3 Cerita.....	40
4.3.4 <i>Mini Game</i> .....	41
4.3.5 <i>Storyboard</i> .....	42
4.4 Pembahasan Proses Produksi.....	43
4.4.1 Proses Desain.....	43



4.4.2 Karakter.....	43
4.4.3 Analisa Grafis.....	44
4.4.4 <i>Game</i> .....	65
4.5 Strategi Penyampaian Informasi.....	66
4.6 Kesulitan yang dihadapi.....	67
4.7 Solusi.....	68
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	69
5.1 Kesimpulan.....	69
5.2 Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA