



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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.

Perancangan *Interactive Campaign* Mengenalkan *Game Lokal*

Untuk Remaja Di Jakarta



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Mahendra Raihan

00000011384

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2022

Perancangan *Interactive Campaign* Mengenalkan *Game Lokal*

Untuk Remaja Di Jakarta



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Mahendra Raihan

00000011384

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2022

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Mahendra Raihan

Nomor Induk Mahasiswa : 0000011384

Program Studi : Interactive Design

Interactive campaign dengan judul:

PERANCANGAN *INTERACTIVE CAMPAIGN* MENGENALKAN *GAME* LOKAL UNTUK REMAJA DI JAKARTA

.....
.....
merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 2 Maret 2022



(Mahendra Raihan)

M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**Perancangan *Interactive Campaign* Mengenalkan *Game* Lokal
Untuk Remaja**

Oleh
Nama : Mahendra Raihan
NIM : 00000011384
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni Dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa 14 Juni 2022
Pukul 09.00 s.d 09.45 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds.
<<0310019201/E023987>>

Penguji



Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.
<<0308078801/E034812>>

Pembimbing



Ken Natasha Violetta, S.Sn., M.Ds.
<<0309089201/E066120>>

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/E04387

N U S A N T A R A

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

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mahendra Raihan
NIM : 00000011384
Program Studi : Interactive Design
Fakultas : Desain Komunikasi Visual
Jenis Karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

**PERANCANGAN *INTERACTIVE CAMPAIGN* MENGENALKAN *GAME*
LOKAL UNTUK REMAJA DI JAKARTA**

.....
.....
Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 2 Maret 2022

Yang menyatakan,

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Mahendra Raihan)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan YME karena telah memberikan arahan kepada penulis untuk membuat tugas akhir ini. Tujuan dari tugas akhir ini adalah mengenalkan *game* lokal kepada masyarakat di Jakarta agar *game* lokal mendapatkan *support* dan menyebarkan ketenaran *game* lokal

Mengucapkan terima kasih

1. Dr. Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Duulay, S. Sn., M. Ds., selaku Dekan Fakultas Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Ken Natasha Violeta, S.Sn., M.Ds, sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga tugas akhir ini bisa membantu mahasiswa yang mengambil tugas akhir serupa dengan penulis dan membantu menyebarkan *game* lokal di Indonesia

Tangerang, 2 Maret 2022



UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA
(Mahendra Raihan)

Perancangan *Interactive Campaign* Untuk Mengenalkan Game Lokal Untuk Remaja Di Jakarta

(Mahendra Raihan)

ABSTRAK

Penulisan proposal tugas akhir ini disusun berdasarkan hasil pembelajaran penulis di Universitas Multimedia Nusantara dan ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.). Dilatarbelakangi oleh penulis yang melihat kondisi game lokal yang jarang dimainkan oleh masyarakat lokal. Padahal game lokal tersebut mempunyai potential bisa bersaing dengan game asing

Selama proses penyusunan ini, penulis mendapatkan banyak pengalaman mengenai kondisi game lokal. Penulis juga mendapatkan tips bagaimana cara mengenalkan game lokal ke masyarakat. Penulis ingin berterima kasih kepada keluarga, teman dan pihak lain yang telah membantu penulis dalam penyusunan proposal tugas akhir ini.. Metode pengambilan data akan dilakukan dengan membuat *google forms* dan wawancara dengan *gamers*, studio lokal dan Asosiasi *Game Indonesia*. Dengan adanya proposal tugas akhir ini, penulis berharap dapat membantu masyarakat untuk meningkatkan perhatian kepada game yang dibuat oleh developer lokal

Kata kunci: *Interactive Campaign Game Lokal, Game, Developer lokal*

Designing an Interactive Campaign to Introduce Local

Games for Teenagers in Jakarta

(Mahendra Raihan)

ABSTRAK (English)

The writing of this final project proposal was prepared based on the results of the author's learning at Multimedia Nusantara University and was written as a requirement to obtain a Bachelor of Design (S.Ds.) degree. Based on the author's view of the condition of local games that are rarely played by local people. Even though these local games have the potential to compete with foreign games

During the preparation process, the author gained a lot of experience regarding local game conditions. The author also gets tips on how to introduce local games to the community. The author would like to thank family, friends and other parties who have helped the author in preparing this final project proposal. The data collection method will be done by making google forms and interviews with gamers, local studios and the Indonesian Game Association. With this final project proposal, the author hopes to help the community to increase attention to games made by local developers

Keywords: *Interactive Campaign Game Lokal, Game, Local Developer*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRAK (<i>English</i>).....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir.....	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Perancangan Desain.....	5
2.1.1 Elemen Desain.....	5
2.1.1.1 Garis.....	5
2.1.1.2 Bentuk.....	6
2.1.1.3 Warna.....	7
2.1.1.4 Tekstur.....	8
2.1.2 Prinsip Desain.....	10
2.1.2.1 Format.....	10
2.1.2.2 Keseimbangan.....	10
2.1.2.3 Hierarki Visual.....	10
2.1.2.4 Irama.....	10
2.1.2.5 Kesatuan.....	11
2.1.2.6 Hukum Organisasi Peseptual.....	11

2.2	<i>Campaign</i>	12
2.2.1	Jenis Kampanye.....	12
2.2.2	Pesan Kampanye.....	13
2.2.3	Strategi AISAS.....	13
2.3	<i>Game</i>	14
2.3.1	Jenis <i>Game</i>	15
2.3.2	<i>Genre Game</i>	16
2.3.3	Unsur <i>Game</i>	17
2.4	<i>Website</i>	18
2.4.1	<i>Interactive Design</i>	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN		20
3.1	Metodologi Penelitian.....	20
3.1.1	Metode Kualitatif.....	20
3.1.1.1	<i>Interview</i>	20
3.1.2	Metode Kuantitatif.....	25
3.1.2.1	Kuesioner.....	25
3.1.3	Studi <i>Existing</i>	36
3.1.3.1	<i>BAPAREKRAF Game Online 2021</i>	36
3.1.4	Studi Referensi.....	38
3.1.4.1	<i>Steam Greenlight</i>	38
3.2	Metode Perancangan.....	39
BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN		42
4.1	Strategi Perancangan.....	42
4.1.1	Perencanaan.....	42
4.1.2	Penggunaan Teori Kampanye.....	42
4.1.3	Analisa Komunikasi.....	42
4.1.4	Implementasi.....	42
4.1.5	Evaluasi Dan Orientasi.....	43
4.1.6	Strategi Media Berdasarkan <i>AISAS</i>	43
4.1.7	<i>Ideas</i>	44
4.1.8	<i>Design</i>	47
4.1.9	<i>Website Design</i>	53

4.2	<i>Analisis Alpha</i>	65
4.2.1	<i>Analisis Visual</i>	66
4.2.2	<i>Analisis Fitur</i>	66
4.2.3	<i>Analisis Interaktivitas</i>	67
4.2.4	<i>Analisis Pendapat User</i>	68
4.2.5	<i>Hasil Perbaikan</i>	69
4.3	<i>Analisis Perancangan Beta</i>	74
4.3.1	<i>Analisis Visual</i>	74
4.3.2	<i>Analisis Konten</i>	81
4.3.3	<i>Analisis Interaktivitas</i>	85
4.3.4	<i>Analisis Beta Test</i>	85
4.4	<i>Budgeting</i>	92
BAB V PENUTUP		95
5.1	<i>Simpulan</i>	95
5.2	<i>Saran</i>	96
DAFTAR PUSTAKA		xvi
LAMPIRAN		xvii



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Hasil kuesioner pertanyaan pertama.....	26
Tabel 3.2 Hasil kuesioner pertanyaan kedua.....	26
Tabel 3.3 Hasil kuesioner pertanyaan ketiga.....	27
Tabel 3.4 Hasil kuesioner pertanyaan keempat.....	27
Tabel 3.5 Hasil kuesioner pertanyaan kelima.....	28
Tabel 3.6 Hasil kuesioner pertanyaan keenam.....	29
Tabel 3.7 Hasil kuesioner pertanyaan ketujuh.....	29
Tabel 3.8 Hasil kuesioner pertanyaan kedelapan.....	30
Tabel 3.9 Hasil kuesioner pertanyaan kesembilan.....	30
Tabel 3.10 Hasil kuesioner pertanyaan kesepuluh.....	31
Tabel 3.11 Hasil kuesioner pertanyaan kesebelas.....	31
Tabel 3.12 Hasil kuesioner pertanyaan keduabelas.....	32
Tabel 3.13 Hasil kuesioner pertanyaan ketigabelas.....	32
Tabel 3.14 Hasil kuesioner pertanyaan keempatbelas.....	33
Tabel 3.15 Hasil kuesioner pertanyaan kelimabelas.....	33
Tabel 3.16 Hasil kuesioner pertanyaan keenambelas.....	34
Tabel 3.17 Hasil kuesioner pertanyaan ketujuhbelas.....	34
Tabel 3.18 Hasil kuesioner pertanyaan kedelapanbelas.....	34
Tabel 3.19 Hasil kuesioner pertanyaan kesembilanbelas.....	35
Tabel 3.20 Hasil kuesioner pertanyaan keduapuluh.....	35
Tabel 3.21 SWOT BAPAREKRAF <i>Game Online 2021 Online</i>	37
Tabel 3.22 SWOT <i>Steam Greenlight</i>	38
Tabel 4.1 tabel icon.....	56
Tabel 4.2 tabel analisis visual.....	66
Tabel 4.3 tabel analisis fitur.....	66
Tabel 4.4 tabel analisis interaktivitas.....	67
Tabel 4.5 analisis pendapat user.....	68
Tabel 4.6 tabel tombol.....	80
Tabel 4.7 analisis pendapat user.....	86
Tabel 4.8 Tabel Budget desain dan konten website.....	92
Tabel 4.9 Tabel Budget domain website.....	92

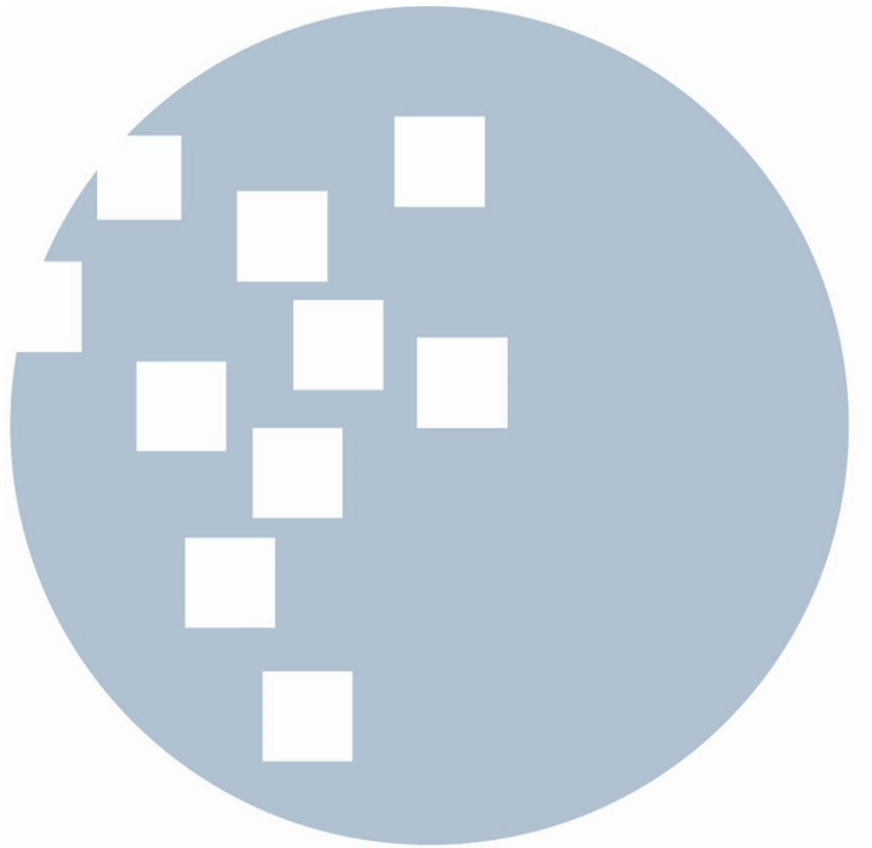
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Garis.....	6
Gambar 2.2 Bentuk.....	7
Gambar 2.3 Bentuk.....	8
Gambar 2.4 Warna.....	9
Gambar 2.5 Warna.....	9
Gambar 2.6 Hukum Organisasi Pesepual.....	11
Gambar 3.1 <i>Interview</i> dengan Ibnu Raziq.....	15
Gambar 3.2 <i>Interview</i> dengan Vania Marita Oel.....	21
Gambar 3.3 <i>Interview</i> dengan Ongky Prayudi.....	22
Gambar 3.4 Rumus slovin.....	24
Gambar 3.5 BAPAREKRAF <i>Game Online 2021</i>	26
Gambar 3.6 <i>Steam Greenlight</i>	36
Gambar 4.1 Mindmap.....	38
Gambar 4.2 User Journey.....	45
Gambar 4.3 Moodboard.....	47
Gambar 4.4 Color Pallette.....	48
Gambar 4.5 Font Berlin Sans FB.....	49
Gambar 4.6 Brawler.....	49
Gambar 4.7 Balsamic sans.....	50
Gambar 4.8 Sitemap.....	50
Gambar 4.9 Flowchart.....	51
Gambar 4.10 Low Fidelity Wireframe.....	52
Gambar 4.11 Alternatif Logo.....	53
Gambar 4.12 Logo Akhir.....	54
Gambar 4.13 Contoh Grid.....	54
Gambar 4.14 Referensi website game.....	58
Gambar 4.15 Contoh showcase games.....	60
Gambar 4.16 Contoh news.....	61
Gambar 4.17 Contoh Developer.....	61
Gambar 4.18 High Fidelity.....	62
Gambar 4.19 Baju Go Games Indonesia.....	63
Gambar 4.20 Prototype Go games indonesia.....	64
Gambar 4.17 Perbaikan visual pada dreadout.....	65
Gambar 4.18 Perbaikan visual pada bagian developer.....	69
Gambar 4.19 Penambahan fitur pada news.....	70
Gambar 4.21 Penambahan interaksi pada pemilihan games.....	70
Gambar 4.22 Gambar Showcase Game.....	71

Gambar 4.23 Gambar Showcase Game.....	72
Gambar 4.24 Gambar Memilih Games.....	73
Gambar 4.25 Gambar Showcase Games.....	74
Gambar 4.26 Gambar News.....	75
Gambar 4.27 Gambar Developer.....	76
Gambar 4.28 Teks judul Go Games Indonesia.....	76
Gambar 4.29 Body text Go Games Indonesia.....	77
Gambar 4.30 Headline text Go Games Indonesia.....	77
Gambar 4.31 Pilihan games Go Games Indonesia.....	78
Gambar 4.32 Showcase games Go Games Indonesia.....	79
Gambar 4.33 Berita Go Games Indonesia.....	79
Gambar 4.34 Developer Go Games Indonesia.....	82
Gambar 4.35 Penilaian Analisis Visual.....	82
Gambar 4.36 Penilaian Analisis Konten.....	88
Gambar 4.37 Penilaian Analisis Interaktivitas.....	90
Gambar 4.38 Penilaian Keseluruhan Website.....	91
Gambar 4.39 Perbaikan pada katalog games Pasca Beta Test.....	92



DAFTAR LAMPIRAN



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA