

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat, rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan pengantar karya tugas akhir yang berjudul “PERANCANGAN *GAME* SEBAGAI MEDIA KAMPANYE ANTI KORUPSI UNTUK REMAJA”. Penulisan pengantar ini dimaksudkan untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam menjalani ujian sidang tugas akhir pada program Desain Komunikasi Visual Telkom Creative Industries School.

Selama masa penyusunan tugas akhir ini, penulis mendapatkan banyak sekali bimbingan, baik berupa moril maupun materiil dari berbagai pihak, yang sudah tanpa pamrih mengiringi penulis sampai pada tahap ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan banyak ucapan terima kasih kepada :

1. Allah SWT., yang tanpa rahmat dan kehendak-Nya penulis tidak akan bisa menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
2. Orang tua dan adik-adikku beserta seluruh keluarga atas segala dukungan, perhatian dan do'a serta curahan kasih sayang yang tiada henti kepada penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Bapak Dr. Didit Widiatmoko M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Industri Kreatif Universitas Telkom.
4. Bapak Riksa Belasunda, Drs., S.ST., M.Ds., Selaku Dosen Pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk membimbing, mengarahkan, memberikan masukan, memberikan semangat dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Dosen-dosen Penguji dan seluruh Dosen DKV TCIS yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman yang tak ternilai harganya.

6. Seluruh teman-teman DKV TCIS, khususnya angkatan 2010 yang telah berjuang bersama-sama dari awal hingga akhir masa perkuliahan.

Dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan banyak terima kasih pula kepada semua orang yang tidak tersebut namanya, yang telah membantu penulis dalam segala hal, serta mengiringi penulis hingga pada titik ini. Semoga semua kebaikan yang mereka berikan mendapat imbalan yang berlipat dari Tuhan Yang Maha Esa.

Bandung, 1 Juli 2014

Penulis,

Arlin Marsya

## DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	i
DAFTAR GAMBAR .....	iii
DAFTAR TABEL.....	iv
DAFTAR GRAFIK.....	v
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	4
1.3 Rumusan Masalah .....	4
1.4 Ruang Lingkup.....	4
1.5 Tujuan Perancangan .....	5
1.6 Manfaat Perancangan .....	5
1.6.1 Bagi Penulis.....	5
1.6.2 Bagi Institusi.....	5
1.6.3 Bagi Masyarakat.....	5
1.7 Metode Penelitian.....	6
1.8 Metode Pengumpulan Data .....	6
1.9 Kerangka Perancangan .....	6
1.10 Pembabakan .....	8
BAB II DASAR PEMIKIRAN.....	9
2.1 Tinjauan Teoritik.....	9
2.1.1 Pengertian Media.....	9
2.1.2 Jenis-jenis Media .....	11
2.1.3 Pengertian Multimedia .....	12
2.1.4 Jenis-Jenis Multimedia .....	13
2.1.5 Pengertian Kampanye.....	13
2.1.6 Jenis-jenis Kampanye.....	14
2.1.7 <i>Game</i> (Permainan).....	14
2.1.8 <i>Game</i> Sebagai Media Kampanye .....	19

2.1.9	Pengertian Korupsi .....	20
2.1.10	Teori Desain Komunikasi Visual .....	23
2.2	Tinjauan Empirik.....	30
2.2.1	Pengertian Remaja.....	30
2.2.2	Perkembangan Remaja .....	30
2.2.3	Karakteristik Remaja.....	32
2.2.4	Peran Pemuda Dalam Memberantas Korupsi.....	34
<b>BAB III</b>	<b>DATA DAN ANALISIS MASALAH.....</b>	<b>35</b>
3.1	Data .....	35
3.1.1	Data Kuesioner .....	35
3.1.3	Data Khalayak Sasaran.....	39
3.2	Analisis Data .....	40
3.2.1	Matriks Perbandingan Proyek Sejenis.....	40
3.2.2	Analisis SWOT.....	42
<b>BAB IV</b>	<b>KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN.....</b>	<b>44</b>
4.1	Konsep Perancangan .....	47
4.1.1	Konsep Pesan .....	47
4.1.2	Bentuk Pesan .....	47
4.1.3	Strategi Kreatif .....	47
4.1.4	Konsep Visual .....	48
4.1.5	Strategi Media .....	48
4.2	Perancangan game Kampanye Anti Korupsi .....	47
4.2.1	Judul <i>Game</i> .....	50
4.2.2	<i>Genre Game</i> .....	50
4.2.3	<i>Storyline</i> .....	50
4.2.4	<i>Game Design Document (GDD)</i> .....	51
4.2.5	<i>Flowchart Game</i> .....	55
4.2.6	Karakter <i>Game</i> .....	55
4.2.7	Logo <i>Game</i> .....	58
4.2.8	Tipografi.....	59

4.2.9 Warna .....	59
4.2.10 Tombol .....	60
4.2.11 Objek Pendukung .....	60
DAFTAR PUSTAKA .....	51

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Perancangan.....	7
Gambar 3.1 Logo Komisi Pemberantasan Korupsi .....	33
Gambar 3.2 Struktur Organisasi Komisi Pemberantasan Korupsi.....	36
Gambar 4.1 <i>Flowchart Game</i> .....	55
Gambar 4.2 Referensi Karakter <i>Game</i> .....	56
Gambar 4.3 Revisi Karakter <i>Game</i> .....	56
Gambar 4.4 Logo <i>Game</i> .....	58
Gambar 4.5 Warna <i>Game</i> .....	59
Gambar 4.5 Tombol <i>Game</i> .....	60
Gambar 4.5 Objek Pendukung <i>Game</i> .....	60
Gambar 4.8 <i>Interface Game - Home</i> .....	61
Gambar 4.9 <i>Interface Game - Introduction 1</i> .....	61
Gambar 4.10 <i>Interface Game - Introduction 2</i> .....	62
Gambar 4.8 <i>Interface Game - Senjata Korupsi 1</i> .....	62
Gambar 4.8 <i>Interface Game - Senjata Korupsi 2</i> .....	63
Gambar 4.8 <i>Interface Game - Senjata Korupsi 3</i> .....	63
Gambar 4.8 <i>Interface Game - Level 1</i> .....	64
Gambar 4.8 <i>Interface Game - Level 2</i> .....	64
Gambar 4.8 <i>Interface Game - Berhasil</i> .....	65
Gambar 4.8 <i>Interface Game - Gagal</i> .....	65

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Perbandingan Proyek Sejenis.....	38
Tabel 3.2 Matriks Analisis SWOT.....	45
Tabel 4.1 Strategi Penyebaran Media .....	49
Tabel 4.2 <i>Game Design Document</i> .....	51
Tabel 4.3 Karakter <i>Game</i> .....	57

## DAFTAR GRAFIK

Grafik 3.1 Data Kuesioner 1 .....	33
Grafik 3.2 Data Kuesioner 2 .....	34
Grafik 3.3 Data Kuesioner 3 .....	34
Grafik 3.4 Data Kuesioner 4 .....	34
Grafik 3.5 Data Kuesioner 5 .....	35
Grafik 3.6 Data Kuesioner 6 .....	35
Grafik 3.7 Data Kuesioner 7 .....	35
Grafik 3.8 Data Kuesioner 8 .....	36
Grafik 3.9 Data Kuesioner 9 .....	36
Grafik 3.10 Data Kuesioner 10 .....	36