

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DEPAN	
HALAMAN SAMPUL DALAM	
HALAMAN PERSYARATAN GELAR	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN PENGKARYA	v
HALAMAN UCAPAN TERIMAKASIH	vi
HALAMAN DAFTAR ISI	iv
HALAMAN DAFTAR TABEL	vii
HALAMAN DAFTAR GAMBAR	xii
HALAMAN GLOSARIUM	xiii
HALAMAN ABSTRAK	xiv
HALAMAN ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penciptaan	5
C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan Karya	6
D. Tinjauan Karya	7
E. Landasan Teori	12
1. Upaya Pelestarian	12
2. Penyu	14
3. Ekosistem Laut	15
4. Media	16
5. Jenis-Jenis Media	17
6. Media Interaktif	18
7. Game	22
8. Jenis-Jenis Game	22
9. Elemen Dasar Game	25
10. Game Design	25
11. Aplikasi Unity Engine	26
12. Blender	27
13. Mobile/Mobile Games	27
F. Metode Perancangan	29
1. Persiapan	29

2. Perancangan	35
3. Perwujudan	37
4. Penyajian	39
BAB II KONSEP DAN PROSES PENCIPTAAN	40
A. Konsep Penciptaan	40
B. Proses Penciptaan	42
1. Brainstorming	42
2. Sketsa	45
3. Studi Tipografi	50
4. Studi Warna	51
5. Logotype	52
6. User Interface (UI)	54
7. Premis	55
8. Mekanisme Permainan	55
9. Level	56
C. Produksi	56
1. Aset	56
2. Game	60
BAB III HASIL DAN ANALISIS KARYA	64
A. Hasil Karya	64
1. Loading Screen	65
2. Main Menu	65
3. Gameplay	67
4. Game Over	68
B. Analisis Karya	69
1. Game	69
2. Poster	70
3. Social Media	70
4. Merchandise	71
BAB IV PENUTUP	74
A. Kesimpulan	74
B. Saran	75

DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN	80
DOKUMENTASI	
CV	



DAFTAR TABEL

Tabel

1. Evaluasi Tipografi Headline	49
2. Evaluasi Tipografi Bodytext	50
3. Psikologi Sifat Warna	51



DAFTAR GAMBAR

Gambar

1. Grafik Jumlah Sarang Telur Penyu	2
2. Tampilan Game Man Eater	8
3. Tampilan UI Informasi Hiu Game Man Eater	8
4. Tampilan UI dalam Game Man Eater	9
5. Tampilan Cover Game Hungry Shark World	10
6. Tampilan UI Hungry Shark World	11
7. Design Character Hungry Shark World	11
8. Tampilan Jenis-jenis Penyu di Indonesia	14
9. Gambar Konservasi Penyu Jambak Sea Turtle Camp	29
10. Gambar Wawancara di Jambak Sea Turtle Camp	30
11. Warna yang digunakan dalam Perancangan Design Character	45
12. User Interface dan Icon Game	47
13. Alternatif Sketsa Karakter 1	51
14. Alternatif Sketsa Karakter 2	52
15. Sketsa terpilih	53
16. Modeling Character	54
17. Texturing Character	55
18. Proses Rigging Character	56
19. Modeling Environment Asset Game	56
20. Item	57
21. Alternatif Logo Headline	58
22. Final Logotype	58
23. Pembagian Environment	59
24. Layout Environment	60
25. Pembuatan Gerak Animasi	61
26. Pembuatan Transisi Animasi	61
27. Pembuatan Script Transisi Animasi	62
28. Tampilan Main Menu Game	62
29. Loading Screen Game	64
30. Main Menu Game	65
31. Gameplay Game	66
32. Game Over Game	67
33. Hasil Game	68
34. Media Poster	69
35. Social Media	70
36. Merchandise Sticker	70
37. Merchandise T-Shirt	71

38. Merchandise Pin	71
39. Merchandise Gantungan Kunci	72



GLOSARIUM

Brainstorming (English) memiliki arti curah pendapat atau ilham.

Build (English) memiliki arti membangun.

Character (English) memiliki arti karakter.

Coloring (English) memiliki arti mewarnai.

Compact Disc (English) memiliki arti cakram padat.

Computer Assisted Instruction (English) memiliki arti instruksi bantuan komputer.

Environtment (English) memiliki arti lingkungan.

Feeds (English) memiliki arti umpan.

Fill (English) memiliki arti mengisi.

Font (English) memiliki arti huruf.

Game (English) memiliki arti permainan.

Game Design (English) memiliki arti desain permainan.

Game Rule (English) memiliki arti aturan permainan.

Interface (English) memiliki arti antarmuka.

Item (English) memiliki arti barang.

Launching (English) memiliki arti meluncurkan.

Layout (English) memiliki arti tata letak.

Mobile (English) memiliki arti seluler.

Mock-up (English) memiliki arti maket.

Modeling (English) memiliki arti merancang

Object (English) memiliki arti objek atau benda.

Player (English) memiliki arti pemain.

Rendering (English) memiliki arti membuat gambar melalui komputer.

Rigging (English) memiliki arti memasang

Screen (English) memiliki arti layar.

Script (English) memiliki arti alur naskah, tulisan.

Size (English) memiliki arti ukuran.

Software (English) memiliki arti perangkat lunak.

Sound (English) memiliki arti suara.

Smartphone (English) memiliki arti ponsel cerdas.

Style (English) memiliki arti gaya.

Style art (English) memiliki arti gaya seni.

Target Audience (English) memiliki arti target pemirsa.

Texture (English) memiliki arti tekstur.

Tools (English) memiliki arti peralatan.

Video Game (English) memiliki arti permainan video.

Web Based Learning (English) memiliki arti pembelajaran berbasis web.

ABSTRAK

Perancangan ini dengan judul Upaya Pelestarian Penyu di Ekosistem Laut Indonesia Melalui Media Interaktif Berbasis Digital, dilandasi masalah terhadap rasa ketidakpedulian para remaja terhadap keberlangsungan hidup penyu. Dengan adanya perancangan ini semoga dapat menumbuhkan rasa peduli terhadap kelestarian penyu mulai dari generasi muda. Dengan merencanakan sebuah perancangan untuk menumbuhkan rasa cinta dan peduli terhadap kelestarian penyu, perancangan ini menggunakan media interaktif berupa game dengan menggunakan metode analisis berupa AIDA+S untuk mengetahui seperti apa perancangan yang akan dibuat dan apakah perancangan ini sesuai dengan target audiens sehingga nantinya dapat memberikan informasi yang informatif, edukatif, dan komunikatif.

Hasil penelitian adalah media interaktif berbentuk *game* yang memberikan informasi-informasi mengenai pentingnya peran penyu yang dapat diunduh dan dimainkan. Aplikasi yang digunakan adalah *Blender3d*, *Adobe Photoshop 2020*, *Adobe Substance 3d Painter*, *Unity 2020.3.25f*, dan *Visual Studio*. Proses yang dilakukan adalah pengerjaan aset dari sketsa terpilih kemudian masuk proses *3d modeling*, *texturing*, *rigging* secara digital, kemudian di ekspor, *layout*, animasi, *programming*, dan di *build* menjadi aplikasi. Hasil dari perancangan ini dalam bentuk *game* digital yang dapat dimainkan melalui perangkat *android*.

Kata Kunci : Game, Pelestarian, penyu, Media, Interaktif

ABSTRACT

This design, entitled Efforts to Preserve Sea Turtles in Indonesian Marine Ecosystems Through Digital-Based Interactive Media, is based on the problem of teenagers' indifference to the survival of turtles. With this design, it is hoped that it can foster a sense of care for the sustainability of turtles starting from the younger generation. By planning a design to foster a sense of love and care for turtle conservation, this design uses interactive media in the form of games using an analytical method in the form of AIDA + S to find out what kind of design will be made and whether this design is in accordance with the target audience so that later it can provide information informative, educative, and communicative.

The result of the research is interactive media in the form of games that provide information about the important role of turtles that can be downloaded and played. The applications used are Blender3d, Adobe Photoshop 2020, Adobe Substance 3d Painter, Unity 2020.3.25f, and Visual Studio. The process carried out is to work on process, then export, layout, animation, programming, and build into applications. The results of this design are in the form of digital games that can be played via android devices.

Keywords : Game. Turtle, Conservation, Interactive, Media