

GAME DIGITAL “RAMADAN ADVENTURE”

TUGAS AKHIR

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds)



OLEH:

MUHAMMAD FAJRI

NIM: 19027071

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

DEPARTEMEN SENI RUPA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2023

PERSETUJUAN KARYA AKHIR

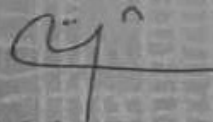
GAME DIGITAL "RAMADAN ADVENTURE"

Nama : Muhammad Fajri
NIM/BP : 19027071/2019
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 17 Juli 2023

Disetujui dan Disahkan oleh:

Dosen Pembimbing



Dwi Mutia Sari, S.Ds., M.Ds.
NIP. 19861023.201903.2.006

Mengetahui

Kepala Departemen Seni Rupa



Eliya Pebriyeni, S.Pd., M.Sn.
NIP. 19830201.200912.2.001

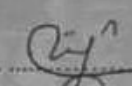


HALAMAN PENGESAHAN

**Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di depan Tim Penguji
Karya Akhir
Departemen Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang**

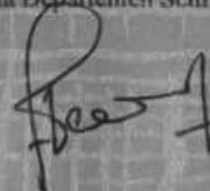
Judul : *Game Digital "Ramadan Adventure"*
Nama : Muhammad Fajri
NIM/BP : 19027071/2019
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 7 Agustus 2023

Tim Penguji:

	Nama /NIP	Tanda Tangan
1. Pembimbing	<u>Dwi Mutia Sari, S.Ds., M.Ds.</u> NIP. 19861023.201903.2.006	1. 
2. Penguji Satu	<u>Dini Faisal, S.Ds., M.Ds.</u> NIP. 19840909.201404.2.003	2. 
3. Penguji Dua	<u>Rifqi Aulia Zaim, S.Pd., M.Pd., T.</u> NIDN. 0028049101	3. 

**Mengetahui
Kepala Departemen Seni Rupa**



Eliya Pebriyeni, S.Pd., M.Sn.
NIP. 19830201.200912.2.001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, *Skripsi/Karya Akhir dengan judul **Game Digital Ramadan Adventure** adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, Juli 2023

Saya yang menyatakan,



Muhammad Fajri

NIM. 19027071

GAME DIGITAL “RAMADAN ADVENTURE”

Muhammad Fajri¹, Dwi Mutia Sari²
Program Studi Desain Komunikasi Visual, Departemen Seni Rupa,
Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang
Email: Muhammadfajri339@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah *game* edukatif berbasis android yang fokus pada pembelajaran tentang ibadah puasa. *Game* ini dirancang untuk memberikan pengalaman interaktif yang menyenangkan, seru dan edukatif bagi pengguna, khususnya anak-anak umur 6-12 tahun yang ingin mempelajari tentang ibadah puasa di bulan Ramadan.

Metode yang digunakan dalam pengembangan *game* ini adalah metode *design thinking*, yang melibatkan lima tahap proses, yaitu (*emphasize*) pemahaman, (*define*) definisi, (*ideate*) ide, (*prototype*) purwa-rupa dan, (*test*) pengujian. Dalam penelitian dan pengumpulan data, penulis menggunakan kuesioner, dan observasi sebagai data primer, dan data sekunder meliputi kajian pustaka dan internet. Pembuatan *game* edukasi dikembangkan dengan game engine *Construct 2*. *Game* yang dikembangkan hanya sebatas *prototype* sehingga dibutuhkan implementasi, dan penerapan yang lebih lagi, oleh karena itu masih diperlukannya penelitian lanjutan guna menyempurnakan *game* Ramadan *Adventure* ini.

Hasil penelitian berdasarkan uji kelayakan yang dilakukan oleh 5 orang anak mendapatkan hasil penilaian yaitu 4,16 (bagus), yang dimana uji kelayakan ini menilai 5 poin penilaian yang meliputi gambar/tampilan, cerita, suara karakter, musik, keseluruhan.

Oleh karena itu *game* ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan *game* edukatif yang bermanfaat untuk pembelajaran tentang ibadah puasa. Selain itu penelitian ini juga berpotensi menjadi landasan untuk pengembangan *game* edukatif berbasis android lainnya yang fokus pada pembelajaran agama dan budaya.

Kata Kunci : *Game* Edukasi, Android, Media Interaksi, Puasa, Ramadan

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji marilah kita ucapkan atas limpahan rahmat dan nikmat Allah yang telah dianugerahkan kepada penulis, sholawat beriringan salam juga mari hadiahkan kepada nabi kita Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir penulis dengan judul *Game Digital Ramadan Adventure*.

Selanjutnya penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada ibuk Dwi Mutia Sari selaku dosen pembimbing yang telah bersedia membantu penulis dalam memecahkan masalah yang penulis hadapi, dan juga saya ucapkan terima kasih kepada ibuk dosen penguji 1 Dini Faisal dan bapak dosen penguji 2 Rifqi Aulia Zaim yang telah memberikan masukan terhadap karya akhir penulis, serta penulis ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam perancangan tugas akhir dari awal hingga akhir.

Penulis Mengharapkan saran dan masukan yang bersifat positif dan membangun dari pembaca tugas akhir ini. Atas saran dan masukan yang diberikan penulis mengucapkan terimakasih. Akhir kata, penulis berharap agar tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi seluruh pembaca.

Padang, Juli 2023

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR BAGAN	ix
BAB I	
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Orisinalitas.....	4
F. Tujuan Perancangan.....	4
BAB II	
KAJIAN PUSTAKA.....	5
A. Kajian Praksis.....	5
1. Ramadan.....	5
2. Media Interaktif.....	6
3. Android	6
4. Ramadan Adventure.....	9
B. Kajian Teoritis	10
1. <i>Prototype</i>	10
2. <i>Game</i>	11
3. <i>Game</i> Edukasi	15
4. <i>Game Side Scrolling</i>	16
5. <i>Pixel Art</i>	17
6. <i>Concept Art</i>	17
7. Gestalt / Psikologi Bentuk.....	19
8. Tipografi.....	21

9. Psikologi Warna	22
10. <i>Construct 2</i>	23
11. Perancangan <i>Game Ramadan Adventure</i>	24
12. Tinjauan Desain Komunikasi Visual	27
C. Karya Relevan	28
D. Kerangka Konseptual	29
BAB III	
METODE PENELITIAN	30
A. Metode Perancangan	30
B. Metode Pengumpulan Data	33
1. Data Primer	33
2. Data Sekunder	36
C. Metode Analisis Data	37
BAB IV	
PEMBAHASAN	39
A. Konsep Desain <i>Game</i>	39
1. <i>Gameplay</i>	41
2. Segmentasi	42
3. Pendekatan Kreatif	43
4. Strategi Media	47
B. Perancangan <i>Game Ramadan Adventure</i>	48
1. <i>Concept Art</i>	48
2. Pembuatan Asset	59
3. <i>Flowchart</i>	69
4. <i>Use Case Diagram</i>	70
5. <i>Diagram Activity</i>	71
6. <i>Development Ramadan Adventure Menggunakan Construct 2</i>	73
7. Komprehensif	75
8. <i>Final</i>	86
C. Uji Kelayakan	91
BAB V	

PENUTUP.....	94
A. Kesimpulan	94
B. Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA	96
LAMPIRAN I	98
LAMPIRAN II.....	99

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>Game</i> Ayo Belajar Puasa oleh Saripudin.....	28
Gambar 2. <i>Empathy Map</i>	31
Gambar 3. <i>Obtainable Resource</i>	42
Gambar 4. Warna yang Digunakan.....	46
Gambar 5. <i>Font</i> 04B.....	46
Gambar 6. <i>Font</i> VCR OSD Mono.....	47
Gambar 7. <i>Moodboard</i> Hamza.....	49
Gambar 8. Eksplorasi Karakter Hamza.....	49
Gambar 9. Sketsa <i>Concept</i> Karakter Hamza.....	50
Gambar 10. <i>Final</i> Karakter Hamza.....	50
Gambar 11. Sketsa Musuh Es Krim.....	52
Gambar 12. Es Krim	52
Gambar 13. Sketsa Musuh Boba.....	53
Gambar 14. Boba	53
Gambar 15. Sketsa Musuh Donat.....	54
Gambar 16. Donat	54
Gambar 17. Sketsa Musuh Pizza.....	55
Gambar 18. Pizza	56
Gambar 19. Sketsa Musuh Ayam Goreng.....	56
Gambar 20. Ayam Goreng	57
Gambar 21. Konsep Perkotaan dan Konsep Dunia Fantasi	58
Gambar 22. <i>Concept Environment Game</i>	59
Gambar 23. <i>Sprite</i> Animasi Lompat Hamza	60
Gambar 24. <i>Sprite</i> Animasi Jalan Hamza	60
Gambar 25. <i>Sprite</i> Animasi <i>Idle</i> Hamza	60
Gambar 26. <i>Sprite</i> Animasi Kalah Hamza.....	61
Gambar 27. <i>Sprite</i> Animasi Musuh Donat.....	61
Gambar 28. <i>Sprite</i> Animasi Musuh Boba.....	61
Gambar 29. <i>Sprite</i> Animasi Musuh Es Krim	62
Gambar 30. <i>Sprite</i> Animasi Musuh Ayam Goreng.....	62

Gambar 31. <i>Sprite</i> Animasi Musuh Pizza.....	62
Gambar 32. <i>Sprite Asset</i> Dekorasi	63
Gambar 33. <i>Background Stage</i>	63
Gambar 34. <i>Tileset Stage</i>	64
Gambar 35. <i>Icon</i>	66
Gambar 36. <i>UI Main Menu</i>	66
Gambar 37. <i>Pop Up</i>	66
Gambar 38. <i>Storyboard</i>	68
Gambar 39. <i>Ilustrasi</i>	69
Gambar 40. Pembuatan Lembar Kerja Baru di <i>Construct 2</i>	73
Gambar 41. <i>Import Asset</i> ke Lembar Kerja di <i>Construct 2</i>	74
Gambar 42. Pengaturan <i>Event Sheet</i> di <i>Construct 2</i>	74
Gambar 43. <i>Export Project</i> ke <i>format</i> APK.....	75
Gambar 44. <i>Trailer</i>	80
Gambar 45. <i>Layout X-banner</i>	81
Gambar 46. <i>Alternatif X-banner</i>	81
Gambar 47. <i>Layout Poster</i>	82
Gambar 48. Alternatif Poster	82
Gambar 49. <i>Layout Artbook</i>	83
Gambar 50. <i>Artbook</i>	84
Gambar 51. <i>Layout</i> Konten Sosial Media.....	85
Gambar 52. Konten Sosial Media	85
Gambar 53. Stiker	86
Gambar 54. <i>Mock Up</i> Media Pendukung	86
Gambar 55. <i>Mock Up Trailer</i>	87
Gambar 56. <i>Mock Up X-banner</i>	88
Gambar 57. <i>Mock Up Poster</i>	89
Gambar 58. <i>Mock Up Booklet</i>	89
Gambar 59. <i>Mock Up</i> Konten Sosial Media	90
Gambar 60. Stiker <i>Final</i>	90
Gambar 61. Uji Kelayakan 1.....	91

Gambar 62. Uji Kelayakan 2.....	91
Gambar 63. Dokumentasi Komprehensif 1.....	99
Gambar 64. Dokumentasi Komprehensif 2.....	100

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Penjabaran Warna.	23
Tabel 2. <i>Flowchart Symbol</i>	25
Tabel 3. Komprehensif Media Utama.....	75
Tabel 4. Indikator Point Penilaian.....	92
Tabel 5. Penilaian <i>Game Ramadan Adventure</i>	93

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Konseptual.....	29
Bagan 2. Data Mengenai Puasa Pertama Kali Anak-anak Umur 6-12 tahun...	34
Bagan 3. Data Mengenai Seberapa Penting Ibadah Puasa.....	35
Bagan 4. Data Mengenai Seberapa Suka Anak-anak Bermain <i>Game</i>	35
Bagan 5. Data Ketertarikan Anak Bermain <i>Game</i> yang Menyenangkan.....	36
Bagan 6. Ketertarikan Anak untuk Memainkan <i>Game Ramadan Adventure</i> ...	36
Bagan 7. Data Ketertarikan Anak Tentang Dunia Fantasi	58
Bagan 8. <i>Flowchart Game</i>	70
Bagan 9. <i>Use Case Diagram Game</i>	71
Bagan 10. <i>Diagram Activity Game</i>	72

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era *digital* yang kita alami ini merupakan sebuah periode yang sangat berpengaruh terhadap kehidupan manusia, yang di mana era ini mengubah segala aspek yang berhubungan dengan manusia, salah satunya perkembangan dalam dunia hiburan seperti *game*, perkembangan *game* pada era *digital* dapat dilihat dari banyaknya perubahan pada *platform*, *genre*, teknologi, serta *experience player* yang semakin menarik dan *immersive*. Perkembangan teknologi memberikan kemudahan akses bagi berbagai kalangan untuk bermain *game*, dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa dapat mengakses *game* melalui *smartphone*. Perkembangan dalam aspek kemudahan akses *game* melalui *smartphone* ini tentunya bisa dimanfaatkan sebagai sarana pendidikan anak, walaupun *game* selalu memiliki stigma negatif di masyarakat, akan tetapi *game* sangat berpotensi sebagai media penyampaian edukasi yang efektif, Oleh karena itu penulis tertarik untuk menggunakan *smartphone* sebagai *platform* sistem yang akan digunakan dalam merancang karya akhir penulis.

Game sebagai media interaktif sangat berpotensi sebagai media penyampaian edukasi, karena, dengan menggunakan media *game* akan memberikan pengalaman yang menyenangkan, lebih menarik, efektif dan tidak monoton bagi anak untuk belajar. Selain itu *game* sebagai media interaktif juga dapat memberikan hiburan kepada anak-anak sehingga adanya peningkatan minat anak-anak dalam mempelajari hal yang ada di *game* tersebut.

Urgensi tentang pendidikan agama merupakan salah satu aspek yang sangat penting bagi kehidupan seorang Muslim terlebih untuk anak-anak yang beragama Islam, mereka perlu dikenalkan dengan ajaran agama Islam sejak usia dini, salah satunya tentang ibadah puasa wajib di bulan Ramadan. Tentunya dalam melaksanakan ibadah puasa ini terdapat jenis, rukun, syarat-syarat wajib, dan berbagai ketentuan-ketentuan dalam melaksanakan ibadah puasa, selain itu anak-anak juga tidak akan mudah untuk beradaptasi selama satu bulan untuk terbiasa melakukan ibadah puasa tersebut, oleh karena itu anak-anak perlu dikenalkan dengan ibadah puasa terlebih dahulu sebelum mereka tertarik dan mulai mempraktikkan sendiri.

Oleh karena itu pendidikan tentang puasa sangat penting dikomunikasikan kepada anak-anak dengan cara yang menyenangkan, salah satunya dengan menggunakan media *game* agar dapat menarik minat anak-anak untuk belajar berpuasa.

Berdasarkan penelitian awal berupa angket yang penulis sebar pada tanggal 26 maret 2023 melalui *google form*, terdapat 32 responden yang berumur 6-12 tahun menyatakan bahwa 81.3% mereka kesulitan dalam melaksanakan ibadah puasa pertama mereka.

Data juga menunjukan bahwa, seluruh responden sangat setuju bahwa ibadah puasa itu penting, dan dapat disimpulkan bahwa anak-anak sudah memiliki kesadaran atas pentingnya ibadah puasa bagi mereka.

Selain itu hasil data dari angket yang penulis sebar menyatakan 93,8% anak-anak juga suka bermain *game* dan anak-anak juga tertarik untuk

mempelajari hal yang terdapat dalam *game*, melalui *game* yang seru dan menyenangkan

Jadi dari pemaparan data diatas dapat disimpulkan bahwa media *game* sangat berpotensi dalam mengedukasi anak-anak mengenai ibadah puasa, tentunya menggunakan *game* yang seru dan menyenangkan, akan lebih efektif bagi anak-anak untuk menyerap segala informasi yang terdapat pada *game* yang mereka mainkan.

Berdasarkan permasalahan tersebut penulis tertarik untuk mengangkat isu tersebut menjadi sebuah karya akhir dengan judul “***Game Digital Ramadan Adventure***” menggunakan *game engine Construct 2*, berbasis android diharapkan melalui perancangan *prototype game* ini dapat meningkatkan minat anak untuk belajar untuk berpuasa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan pada bagian latar belakang sebelumnya, dapat disimpulkan masalah yang telah diidentifikasi sebagai berikut:

1. Ibadah puasa yang terbilang sulit untuk dilakukan oleh anak-anak perlu dibimbing dengan cara yang menyenangkan.
2. *Game* tentang edukasi ibadah puasa yang menyenangkan dan menarik masih sangat sulit ditemukan
3. Perlu adanya *game* yang bertujuan mengenalkan ibadah puasa kepada anak-anak untuk berpuasa dengan cara yang menyenangkan, seru, dan menantang.

C. Batasan Masalah

Dari pernyataan diatas maka didapatkanlah Batasan masalah yaitu

1. Perancangan *prototype game* Ramadan *Adventure*, sebagai media edukasi pengenalan ibadah puasa wajib ramadan.menggunakan *Construct*
2. Pengembangana game hanya sebatas *high-fidelity prototype*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, didapatkan rumusan masalah, yaitu :

1. Bagaimana cara mengembangkan *prototype game* Ramadan *Adventure* tentang edukasi ibadah puasa yang disukai anak-anak umur 6-12 tahun.
2. Bagaimana cara mengembangkan *prototype game* Ramadan *Adventure* menggunakan *engine game Construct 2*.

E. Orisinalitas

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, bahwa perancangan *prototype game* Ramadan *Adventure* sebagai media edukasi puasa. Penulis berupaya untuk menyampaikan edukasi tentang pengenalan ibadah puasa untuk anak-anak umur 6-12 tahun dengan *game* Ramadan *Adventure* yang bergenre *side scrolling, adventure*, yang disajikan dalam dunia imajinatif anak yang unik menggunakan *pixelated graphics*, berbasiskan *platform* android sebagai pembeda dengan karya lain.

F. Tujuan Perancangan

Dari rumusan masalah yang telah didapatkan, maka tujuan perancangannya ialah menciptakan *prototype game* Ramadan *Adventure* sebagai media edukasi pengenalan ibadah puasa untuk anak- anak umur 6-12 tahun.