

**GAME EDUKASI “BABAJU ADAIK” BERBASIS *FLASH FOR*  
*ANDROID* TENTANG PAKAIAN ADAT MINANGKABAU**

**KARYA AKHIR**

*Diajukan Kepada Universitas Negeri Padang  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Memnyelesaikan  
Program Serjana Desain Komunikasi Visual*



**MUTIARA VITONALIKA  
16027019 / 2016**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
DEPARTEMEN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

**2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN KARYA AKHIR**

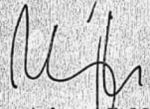
**GAME EDUKASI PAKAIAN ADAT  
MINANGKABAU "BABAJU ADAIK"  
BERBASIS *FLASH FOR ANDROID***

**Nama** : Mutiara Vitonalika  
**NIM** : 16027019/2016  
**Program Studi** : Desain Komunikasi Visual  
**Departemen** : Seni Rupa  
**Fakultas** : Bahasa dan Seni

**Padang, 21 November 2022**

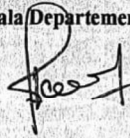
**Disetujui dan disahkan oleh:**

**Dosen Pembimbing**



**Drs. Ariusmedi, M.Sn.**  
**NIP. 19620602.198903.1.003**

**Kepala Departemen Seni Rupa**



**Eliva Pebriyeni, S.Pd., M.Sn.**  
**NIP. 19830201.200912.2.001**

**HALAMAN PENGESAHAN**

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

**Judul** : *Game Edukasi Pakaian Adat Minangkabau "Babaju Adaik" Berbasis Flash For Android*  
**Nama** : Mutiara Vitonalika  
**NIM/BP** : 16027019/2016  
**Program Studi** : Desain Komunikasi Visual  
**Departemen** : Seni Rupa  
**Fakultas** : Bahasa dan Seni

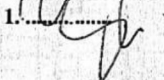
**Padang, 21 November 2022**

**Tim Penguji**


**Nama/NIP**

**Tanda tangan**

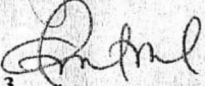
**1. Pembimbing** : Drs. Ariusmedi, M.Sn.  
NIP. 19620602.198903.1.003

1. 

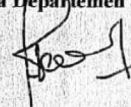
**2. Penguji I** : Dra. Zubaidah A. M.Sn.  
NIP. 19570425.198602.2.001

2. 

**3. Penguji II** : Dini Faisal, S.Ds., M.Ds  
NIP. 19840909.201404.2.003

3. 

**Mengetahui  
Kepala Departemen Seni Rupa**



**Eliva 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 Edukasi "Bakau Adait" Berbasis Flash For Android  
Tentang game pakaian adat Minangkabau

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, 1 20  
Saya yang menyatakan,



MUTIARA UTONALKA

NIM. 2021019

## **GAME EDUKASI “BABAJU ADAIK” BERBASIS *FLASH FOR ANDROID* TENTANG PAKAIAN ADAT MINANGKABAU**

**Mutiara Vitonalika<sup>1</sup>, Ariusmedi<sup>2</sup>**  
Program Studi Desain Komunikasi Visual  
Fakultas Bahasa Dan Seni  
Universitas Negeri Padang  
Email : [mvitonalika@gmail.com](mailto:mvitonalika@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Tujuan dari Perancangan *Game* Edukasi Pakaian Adat Minangkabau “Babaju Adaik” Berbasis *Flash For Android* adalah meningkatkan minat dan pengetahuan anak mengenai pakaian adat Sumatera Barat, karena kurangnya minat anak dalam membaca buku dan tingginya penggunaan Android pada saat ini, Oleh karena itu penulis penulis merancang media dalam bentuk *Game* Edukatif yang berisi tentang kebudayaan Minangkabau dalam beragam pakaian adat perempuan minang, dalam perancangan ini penulis menggunakan metode R&D atau metode *research and Development Metode R&D (Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifitasan produk tersebut. Metode analisis karya menggunakan 5W+1H. Perancangan pendekatan kreatif menggunakan tujuan kreatif dan strategi kreatif. *Game* edukasi ini diharapkan agar anak dapat mempelajari kebudayaan Minangkabau terkhususnya pakaian adat gadih Minangkabau melalui aplikasi berbasis Android. Adapun media pendukung dari perancangan ini seperti : Poster, Banner, Sticker, Gantungan Kunci, Pin, Botol Tumbler, Instagram, Youtube dan Facebook.

**Kata Kunci** : Game Edukasi, Aplikasi Android, Pakaian Adat Gadih Minangkabau

## KATA PENGANTAR

Assalammu'alaikum Wr.Wb

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya dan tidak lupa salawat beserta salam kepada Nabi besar Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan Karya Akhir yang penulis buat dengan judul **“Game Edukasi Pakaian Adat Minangkabau “Babaju Adaik” berbasis *Flash For Android*”** dapat diselesaikan dengan baik.

Karya akhir ini diajukan sebagai salah satu persyaratan dalam menempuh jenjang pendidikan S1 program studi Desain Komunikasi Visual Departemen Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang. Dalam menyelesaikan karya akhir ini penulis banyak mendapatkan bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, diantaranya penulis ucapkan terimakasih kepada:

Terimakasih kedua Orang tua yang selalu memberikan Do'a dan dukungan baik moral maupun materil kepada penulis, tiada hentinya memberi semangat pada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Karya Akhir ini.

Terimakasih kepada ketiga saudara dari penulis selalu memberi dukungan serta semangat membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini sehingga dapat menyelesaikan Karya Akhir ini .

1. Ibuk Eliya Pebriyeni S.Pd., M.Sn. selaku kepala departemen Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

2. Bapak Drs. Ariusmedi, M.Sn. Selaku dosen pembimbing penulis yang telah membimbing, mengarahkan dan meluangkan waktunya untuk penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir dari awal hingga selesai.
3. Ibu Dini Faisal, S.Ds., M.Ds. dan Ibuk Dra. Zubaidah A, M.Sn. selaku Dosen Penguji I dan II yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam karya akhir ini.
4. Dr.M.Nasrul Kamal,M.Sn. sebagai Penasehat Akademik yang telah memberikan bimbingan dan arahan dari awal memulai perkuliahan hingga selesai kuliah pada tahun ini.
5. Bapak dan Ibuk dosen Departemen Seni Rupa dan prodi Desain Komunikasi Visual beserta para staf.
6. Rekan-rekan mahasiswa/i Seni Rupa Prodi DKV khususnya angkatan 2016 yang selalu memberi semangat, dukungan dan masukan dalam Tugas Akhir yang penulis buat.

Penulis menyadari dalam penulisan Karya Akhir ini masih ada kekurangan, untuk itu penulis membutuhkan saran dan kritikan yang bersifat membangun. Semoga laporan karya akhir ini memberikan manfaat bagi yang membacanya dan penulis sendiri.

Padang, 30 Agustus 2022

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	3
C. Batasan Masalah .....	3
D. Rumusan Masalah .....	3
E. Orisinalitas.....	4
F. Manfaat Perancangan .....	4
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>5</b>
<b>A. Kajian Praksis.....</b>	<b>5</b>
1. Pengertian Pakaian Adat.....	5
2. Sejarah Pakaian Adat.....	6
3. Data Visual .....	8
<b>B. Kajian Teoritis .....</b>	<b>9</b>
1. Prinsip Game .....	9
2. Prinsip Desain Game .....	10
3. Sound.....	10
4. Durasi Waktu.....	11
5. Warna .....	12
6. Tipografi.....	15
<b>C. Karya Relevan .....</b>	<b>19</b>
<b>D. Kerangka Konseptual .....</b>	<b>21</b>
<b>BAB III METODOLOGI PERANCANGAN .....</b>	<b>22</b>
A. Metode Perancangan.....	22
B. Metode Pengumpulan Data .....	23
C. Metode Analisis Data .....	24
D. Pendekatan Kreatif .....	25
E. Media Utama dan Media Pendukung .....	26
<b>BAB IV PERANCANGAN VISUAL.....</b>	<b>30</b>
A. Perancangan Media.....	30
1. Media Utama .....	30



2. Media Pendukung.....	30
B. Proses Perancangan Karya Utama .....	33
C. Program Kreatif .....	38
1. Konsep verbal.....	38
2. Konsep Visual .....	40
a. Warna .....	40
b. Konsep Style.....	41
c. Tipografi.....	42
d. Logo.....	44
e. Ilustrasi .....	45
f. Karakter .....	45
g. Game Babaju Adaik .....	47
h. Karya Utama .....	49
i. Karya Pendukung .....	53
1) Layout Kasar.....	53
2) Layout Komprehensif.....	56
j. Final Desain Media Pendukung .....	57
k. Uji Kelayakan.....	60
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>62</b>
A. Kesimpulan.....	62
B. Saran .....	62
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>64</b>

## DAFTAR TABEL

1. Kerangka Konseptual .....	21
2. Sketsa Perancangan .....	33
3. Uji Kelayakan .....	60

## DAFTAR GAMBAR

1. Contoh menempatkan persatuan kesatuan .....	6
2. Pakaian Adat Sumatera Barat: Jenis, Fungsi .....	7
3. Cosmophost .....	8
4. Cosmophost .....	8
5. Cosmophost .....	8
6. Spectrum RGB .....	13
7. Spectrum CMYK .....	14
8. Jenis Font Serif .....	16
9. Jenis Font Sans Serif .....	17
10. Jenis Font Script .....	17
11. Jenis Font Dekoratif .....	18
12. Tajwid Mania Menu .....	19
13. Tajwid Mania Options .....	20
14. Tittle screen .....	33
15. Page Choose .....	33
16. In Game .....	33
17. False Page .....	34
18. True Page .....	34
19. Theory Page .....	35
20. Theory Map .....	35
21. Game Map .....	35
22. Instruction .....	36
23. Settings .....	36
24. Succeed Game .....	37
25. Out Game .....	37
26. Warna yang mewakili Pakaian Karakter .....	40
27. Warna brand Babaju Adaik .....	41

28. Konsep Gaya Visual Fun and Playfull .....	42
29. Font Bright Gesture .....	43
30. Font Calibri .....	43
31. Sketsa Logo .....	44
32. Konsep Logo .....	44
33. Konsep Icon Aplikasi .....	45
34. Karakter Awal .....	45
35. Karakter .....	46
36. Karakter .....	46
37. Karakter .....	46
38. Karakter .....	47
39. Karakter .....	47
40. CorelDraw Project Babaju Adaik .....	48
41. Flash Project Babaju Adaik .....	48
42. Flash Project Babaju Adaik .....	48
43. Halaman Mulai .....	49
44. Halaman Menu Utama .....	49
45. Halaman Peta Materi .....	50
46. Halaman Materi .....	50
47. Halaman Materi .....	50
48. Halaman Peta game .....	51
49. Halaman Game “Salah” .....	51
50. Halaman Game ”Benar” .....	51
51. Halaman Pengaturan .....	52
52. Halaman Petunjuk .....	52
53. Halaman Keluar .....	52
54. Layout Kasar Poster .....	53
55. Layout Kasar Sticker .....	53
56. Layout Kasar Pin .....	53
57. Layout Kasar Banner .....	54
58. Layout Kasar Gantungan Kunci .....	54

59. Layout Kasar Notebook .....	54
60. Layout Kasar Instagram .....	55
61. Layout Kasar Youtube .....	55
62. Layout Kasar Facebook .....	55
63. Layout Komprehensif Banner .....	56
64. Layout Komprehensif Poster .....	56
65. Layout Komprehensif Pin .....	56
66. Banner Babaju Adaik .....	57
67. Poster Babaju Adaik .....	57
68. Notebook Babaju Adaik .....	58
69. Pin Babaju Adaik .....	58
70. Sticker Babaju Adaik .....	58
71. Tumblr Babaju Adaik .....	59
72. Youtube Babaju Adaik .....	59
<b>73. Facebook Babaju Adaik .....</b>	<b>59</b>
74. Instagram Babaju Adaik .....	60

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>LAMPIRAN 1</b> .....	<b>66</b>
<b>LAMPIRAN 2</b> .....	<b>67</b>
<b>BIODATA</b> .....	<b>68</b>

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### A. Latar Belakang Masalah

Dalam kamus besar bahasa Indonesia “Game” dapat diartikan sebagai permainan. Permainan merupakan bagian dari bermain, dan bermain juga bagian dari permainan, keduanya saling berhubungan, permainan merupakan suatu kegiatan yang kompleks yang didalamnya terdapat peraturan, play dan budaya. Permainan adalah sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan, dalam permainan terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan permainan.

Alasan menggunakan Game sendiri bertujuan untuk menghibur, karena game digemari oleh berbagai kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa, Game sebenarnya penting untuk otak, untuk meningkatkan konsentrasi dan melatih kita dalam menyelesaikan suatu masalah yang terdapat pada game tersebut.

Indonesia merupakan negara kepulauan yang sangat luas, masyarakat disetiap daerah memiliki beragam kebudayaan, bahasa, hingga tradisi masing-masing. Ada beberapa budaya yang salah satunya budaya dari Padang, Sumatera Barat namun ada beberapa tradisi yang belum terlalu populer, sehingga harus lebih diperkenalkan lagi kepada

masyarakat, salah satunya yaitu pakaian adat Minangkabau, pakaian adat bundo kanduang untuk wanita.

Saat ini kepedulian dan rasa bangga dalam melestarikan budaya kurang tertanam di Generasi muda Indonesia terkhususnya di Sumatera Barat. Minat Generasi muda terkhususnya anak-anak untuk mempelajarinya terbilang kurang, dikarenakan mereka lebih tertarik untuk mempelajari kebudayaan asing, dan salah satu faktor penyebabnya adalah kurangnya informasi tentang budaya yang dimiliki. Generasi muda Minangkabau harus melestarikan dan tahu mengenai pakaian adat Minangkabau jika tidak, dikhawatirkan salah satu warisan budaya ini akan hilang. Berdasarkan perihal tersebut penulis tertarik untuk membuat sebuah game tentang pakaian adat Minangkabau, karena penulis ingin memperkenalkan dan meningkatkan kecintaan generasi muda terhadap pakaian adat Minangkabau yang merupakan warisan budaya dari Sumatera Barat, sehingga tidak hilang seiring berjalannya waktu.

Perkembangan teknologi saat ini membuat sebuah game dapat diaplikasikan pada smartphone Android untuk generasi muda sekarang yang notabeneanya malas membaca. Game melalui smartphone Android ini bisa dimanfaatkan sebagai media dalam memberikan Informasi dan pengetahuan tentang budaya sehingga dapat meningkatkan kecintaan dan minat anak bangsa terhadap budayanya sendiri. Dengan demikian, judul dari laporan karya akhir ini adalah “Game Edukasi pakaian adat Minangkabau “Babaju Adaik” berbasis Flash for Android”.



## B. Identifikasi Masalah

Bertitik tolak dari latar belakang yang telah dikemukakan, terdapat masalah-masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Penggunaan Game sebagai media Edukasi untuk anak-anak sebagai media hiburan menjadi pilihan yang memungkinkan untuk menghilangkan kejenuhan dan juga memenuhi waktu luang.
2. Penggunaan pakaian adat Minangkabau sebagai Game Edukasi karena Kurangnya minat generasi muda dalam melestarikan kebudayaan dalam pakaian adat Minangkabau dikarenakan kurangnya informasi atau pengetahuannya menyangkut budaya itu sendiri.
3. Penggunaan game yang berbasis flash android untuk memudahkan anak-anak yang kebanyakan sudah menggunakan android untuk bermain.

## C. Batasan Masalah

Sesuai dengan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, untuk merancang sebuah Game Edukasi mengenai pakaian adat Minangkabau untuk generasi muda.

## D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka penulis mencoba merumuskan masalah yaitu melalui perancangan game edukasi sebagai Media Promosi yang berisi suatu kebudayaan dalam berpakaian adat perempuan Minangkabau

#### E. Orisinilitas

Permasalahan yang diangkat penulis adalah sesuatu yang faktual dan bukan mengada-ngada, serta pemecahan masalah yang di kemukakan betul betul baru dan jauh dari duplikasi.

#### F. Tujuan Berkarya

Tujuan perancangan

Adapun tujuan perancangan ini dibentuk:

Game Edukatif yang berisi tentang kebudayaan Minangkabau dalam beragam pakaian adat perempuan minang, meningkatkan minat dan pengetahuan anak mengenai pakaian adat Sumatera Barat.