

**KARAKTER GAME BERBASIS TOKOH RAUT  
GOLEK SUNDA****Donny Trihanondo-NIM : 27107025  
Program Studi Magister Desain**

Karakter wayang golek memiliki ciri khas yang tidak dimiliki oleh karakter-karakter populer lainnya dalam hal makna-makna yang ada di baliknya. Selain itu wayang golek juga memiliki kelebihan dari wayang lainnya dalam hal bentuk visual trimatra dan visualisasinya yang lebih beragam, terlebih setelah adanya kelompok Giriharja dengan pembaharuannya. Wayang golek biasa menggunakan cerita Ramayana atau Mahabarata beserta tokoh-tokohnya yang memiliki sifat yang berbeda-beda. Ada tokoh yang memiliki sifat baik dan adapula tokoh yang memiliki sifat jahat. Wayang golek memiliki takaran yang pas antara sifat dan asosiasi bentuk visualnya, membuatnya sebagai tontonan yang memiliki *spirit*. Penelitian ini mencoba membawa takaran antara sifat tokoh dan asosiasi bentuk visual tersebut ke dunia karakter game.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *research and development*, meneliti karakter visual *golek* Sunda untuk kemudian mengembangkannya sebagai karakter *game*. Penelitian sendiri menggunakan metode kualitatif, memaparkan data-data yang ditemukan dan membuat kesimpulan dari data-data tersebut. Kesimpulan yang didapatkan kemudian dijadikan dasar untuk pengembangan karakter, sehingga menghasilkan karya yang benar-benar baru dan berbeda. Oleh karena itu, penelitian ini diawali dengan pengumpulan data dan uraian mengenai wayang golek dan teori karakter yang didapat dari studi pustaka maupun wawancara.

Hasil dari penelitian ini adalah bentuk karakter baru yang berbeda dari karakter yang biasa terdapat di dunia *game*. Keunikan didapat dari kekhasan wayang dalam menyajikan bentuk visual yang sejalan dengan sifat karakter yang ditampilkan.

*Kata Kunci : Karakter, game, golek sunda.*

---

**GAME CHARACTER DESIGN USING  
THE FORM  
OF SUNDANESE PUPPETRY CHARACTERS**

Golek puppetry's characters have its distinctive side that could not be found in other popular characters in the context of the meaning behind its form. Moreover, it has more advantage compared to another *wayang* (Indonesian puppetry) in its 3 dimensional form and richness of visualization, especially after the reformation by Giriharja group. Golek puppetry usually performed with Ramayana or Mahabarata story derived from India, complete with different personalities of characters within the story. There are characters that play the good behavior, but there are also characters that play bad behavior. Golek puppetry has its own measurement for the relation between the personality of a character and its visual appearance, making golek puppetry as an entertainment with spirit. This research tries to take the measurement of personality and visual appearance to the game characters world.

The methods used in this research are based on research and development method, implementing research on the side of *golek* and developing characters based on the research conclusion. The research itself implementing qualitative methodology, explaining data and try to find solutions. Moreover, this research is equipped with preliminary data-collection and narratives about golek and characters derived from literatures and interviews.

A result from this research is a new kind of characters that have its distinctive side compared to usual characters in the gaming world. Uniqueness is come out from the distinctive side of *golek* puppetry in performing visual form that's match with the personality of the characters performed.

*Keywords : Game, character, sundanese puppetry.*

---

**PERANCANGAN GAME *PARTICIPATORY* BATIK NITIKI**

**Chandra Tresnadi-Nim: 27107027**  
**Program Studi Magister Desain**

Perkembangan industri game dan teknologi game merupakan satu aspek dari *interaction design*. Salah satu isu pada kehadiran industri game adalah perilaku sebagian pemain dalam melakukan sedikit komunikasi dan interaksi di luar dunianya. Tesis proyek ini adalah upaya pemecahan masalah melalui perancangan interaksi *realtime human-computer* menggunakan sentuhan dan *gesture* yang disebut game *participatory*.

Perancangan game *participatory* menggunakan pendekatan metode deskriptif-kualitatif yang merupakan penggabungan beberapa bidang, yaitu: *interactive gesture* yang membidangi permasalahan teknologi, *visual-kinetic communication* berhubungan dengan pemaknaan dan pesan, serta batik cap sebagai pembentuk muatan tema dan konsep visual.

Gagasannya adalah menggunakan tema visual dunia batik Indonesia (teknik batik cap dan pola ragam hias) sebagai pembentuk *gameplay participatory* yang dikendalikan oleh *gesture* manusia pada perangkat *multi-touch screen*.

Tujuannya adalah menghasilkan rancangan karya alternatif berupa aplikasi game digital yang memiliki pola interaksi *participatory* dengan tetap memerhatikan muatan informasi pendidikan melalui dunia batik yang telah dikenal, dekat, dan menjadi kebanggaan masyarakat Indonesia.

Game *participatory* baik ditempatkan pada ruang-ruang publik seperti museum, terminal transportasi, atau pusat perbelanjaan sebagai wahana interaksi dan komunikasi antar pemain secara fisik dan nyata.

Kata kunci : batik Indonesia, game digital, game *participatory*, *interaction design*, *interactive gesture*, *multi-touch screen*, *visual-kinetic communication*.

---

**DESIGN OF *PARTICIPATORY* GAMING BATIK NITIKI**

The growth of game industry and its technology is one of the aspect of interaction design which still evolving in this era. One of the issue in raised gaming industry is a certain gamer behavior due to lack of communications and interaction with the outside world. This thesis project is one of the effort to overcome the problem by creating a realtime human-computer interaction using touch and gesture that called participatory gaming.

This project used descriptive-qualitative method which combines a few areas such as interactive gesture (technology), visual-kinetic communication (message), and batik stamp (visual concept).

The idea is to visualize batik world (batik stamp and patterns) in gaming using touch and gesture as the main controller and multi-touch screen as the media.

The purpose is to create an alternate media which bridges Indonesian value (batik) and technology that contains educational media using gaming application.

Participatory gaming is suitable to be placed in public spaces such as museum, airport, and mall as an interactive media for users in real world and time.

Key words : Indonesian batik, digital gaming, interaction design, interactive gesture, multi-touch screen, participatory gaming, visual-kinetic communication.

## PENGARUH GAME COUNTER STRIKE TERHADAP PERILAKU KONSUMEN DI KOTA BANDUNG

**Mega Fitriani A.P-NIM 27107036**  
**Program Studi Magister Desain**

*Videogames* menurut *Office Dictionary of Defense Modelling & Simulation* yang diterjemahkan sebagai suatu kompetisi fisik dan mental yang dilakukan para pemain untuk mencapai tujuan-tujuan di bawah aturan yang ditetapkan dalam jalan cerita. *Videogames* merupakan bentuk kombinasi antara seni, teknologi dan produk ekonomi. Budaya dan ideologi telah disadari oleh negara-negara *superpower* sebagai kunci kemenangan dalam peperangan dan propaganda global, maka *games* sebagai sebuah produk yang demikian *personalized* dan erat kaitannya dengan aspek kejiwaan si pengguna (*gamers*), disisipkan di dalamnya misi-misi ideologis agar menghasilkan pencitraan tertentu terhadap suatu negara, dalam hal ini tentunya negara ideologi yang dianut oleh negara pengembang *games*.

Konten dan karakter yang dikembangkan dalam sebuah *game*, jika ditinjau dari sudut pandang desain merupakan bentuk upaya sistematis pengembang *game* untuk menciptakan *added value* dalam produknya sehingga menghasilkan produk yang memiliki nilai ekonomis dan propaganda politis. Konten dan karakter yang demikian banyak ditemukan pada *game* ber-genre *First Person Shooter (FPS)*, khususnya pada *game Counter Strike*. Produk *game Counter-Strike* yang menampilkan konten peperangan dengan karakter *terrorist* dan *counter-terrorist*, secara visual menggiring konsumennya kepada pencitraan dan doktrinasi tertentu sehingga menghasilkan perilaku yang khas bagi kelompok konsumen penggunaannya.

Penelitian dengan topik Pengaruh *Game Counter-Strike Terhadap Perilaku Konsumen Games* di Kota Bandung bertujuan untuk mengungkap sejauh mana pengaruh yang diakibatkan oleh aktivitas konsumsi *games Counter-Strike* terhadap konsumennya. Penelitian dilakukan melalui metode kualitatif dan kuantitatif untuk mengkaji aspek-aspek visual, semiotika serta hubungan korelasional antara produk *games* dan perilaku konsumen.

Secara ilmiah, ditemukan beberapa kesimpulan yang dihasilkan melalui analisa terhadap objek penelitian yang telah ditentukan, sebagai berikut. *Pertama* : *Games FPS* merupakan sebuah produk *games* yang mampu meraih pangsa pasar cukup besar di Indonesia, khususnya di kota-kota besar. *Kedua* : Kehadiran jenis produk *games FPS on-line* memberikan dampak berganda terhadap sosial-ekonomi di bidang *games* baik berupa terbukanya lapangan pekerjaan, perkembangan jaringan dalam masyarakat, meningkatnya *sosial-ties* diantara kelompok konsumen serta meningkatnya pengetahuan mengenai teknologi yang sedang berkembang terkait *games* dan bidang yang terkait di dalamnya. *Ketiga* : Frekuensi bermain *games* bagi masyarakat Indonesia tidak memiliki kontribusi besar dalam kaitannya dengan usia. *Keempat* : Ketersediaan waktu luang yang dimiliki kelompok konsumen *games* terbukti memiliki hubungan yang relatif sedang terhadap frekuensi bermain *games*. *Kelima* : Diketahui bahwa frekuensi bermain *game online* bagi masyarakat kita berhubungan kuat dengan rata-rata pendapatan per bulan. *Keenam* : *Games Counter-Strike* secara utuh mampu mempengaruhi aspek kognitif-afektif-konatif para *gamers* sebagai konsumen tetapnya.

Kata kunci : *Games, Counter Strike, First Person Shooter, Perilaku Konsumen Games (Gamers)*

## THE INFLUENCE OF COUNTER-STRIKE GAMES TO CONSUMER BEHAVIOR IN BANDUNG CITY

According to *Office Dictionary of Defense Modelling & Simulation* games defined as physical and mental competition in order to reach specific objectives under rules that stated in a gameplay. Videogames or most popular games formed as combination of arts, technology and economic product. Related to those, cultural and ideology were used as a "new weapon" of global war that used by modern states, thus, games as a product that very personalized and have strong relation with the mental aspects of gamers, used as a way to spread the ideology that brings into the product itself.

Content and character that developed by game designer into the game products was passed systematic process that creating some added value in order to creating products that have both economic value and political propaganda. These content and character that have some political issues can be found in the Counter-Strike games product that produced since 2003 and widely spread all over the world, included that Indonesia. This Counter-Strike product scientifically forming a specific group or market segmen behavior that related and influenced by it content of product.

The research with topic: The Influence of Content and Character of Counter-Strike to Games Consumer Behavior in Bandung City aimed to reveal and measures the impacts that result by gaming-consuming activity to the specific market segment in Bandung City. Research has been done by qualitative and quantitative approach in order to reach comprehensive conclusion of analytical process. The qualitative will be used to analyze the aspects of Counter-Strike visual and semiotics, mean while the quantitative used to measuring the impacts or co relational index related with the behavior of the market by statistical method.

Scientifically, the research process have reached several conclusion which are : *First* : The First Person Shooter games, specifically Counter-Strike product is the one most saleable and have large amount of market segmen in Indonesia, specifically Bandung City; *Second* : The appearance of multi-player games resulting widely multiplier-effects in gaming economic system such as the employing fields, the development of social network and social ties among the Counter-Strike gamers and the increasing of people knowlegde related with game technology; *Third* : Game consuming frequencies are not have much relation with the age of its gamers age profile; *Fourth* : The presences of leisure time have "adequate" level of relations with the gaming consumption; *Fifth* : For the Bandung gamers, the online games consumption is strongly related with the amount of montly income that stated as spending/buying power; *Sixth* : Counter-Strike gaming activity formely resulting cognitive-affective-connative impacts to its gamers.

Keywords: *Games, Counter Strike, First Person Shooter, Gamers Behaviour*

## KAJIAN RUPA KAIN TENUN BADUY

Wahyu Nugraha-Nim:27106308  
Program Studi Magister Desain

Kain tenun Baduy menjadi objek penelitian tesis, yang dikaji dari pendekatan disiplin budaya rupa. Kajian difokuskan pada penggalian unsur rupa, yang dikaitkan dengan sistem Budaya *Sunda Wiwitan*. Melalui pendekatan sistem budaya ini dimaksudkan untuk memperoleh pemaknaan dari unsur-unsur rupa yang menjadi simbol budaya Baduy. Dianalisis melalui kajian rupa yang didasari oleh pendekatan kebudayaan (Baduy), sehingga menghasilkan temuan yang lebih komprehensif tentang kain tenun Baduy Dalam dan Baduy Luar.

Hasil penelitian menjawab beberapa masalah penting. Pertama, bahwa kain tenun merupakan bahan sandang seluruh aktivitas hidup Baduy. Tidak ada perbedaan kain tenun untuk bahan busana kegiatan berladang, di rumah, atau upacara adat. Semua kegiatan hidup adalah *amalan tapa* (berbakti kepada Batara Hyang). Kedua, mengenai unsur rupa, khususnya garis, bentuk, dan warna. Secara khusus, garis menghasilkan motif-motif geometris yang sederhana, sebagai jalinan benang lungsi dan pakan. Paduan dan pertemuan garis tegak dan mendatar, atau padanan kontras dua arah yang berbeda, sebagai simbol kehidupan Baduy. Ada hubungannya pula dengan garis dan bentuk pada sistem pananggalan yang abstrak-geometris. Yang ketiga, simbol rupa tersebut berkaitan dengan makna dalam kehidupan dan filosofi budaya tradisi Baduy (dalam konteks *Sunda-Wiwitan*). Ada teori warna Baduy serta paduan antara perbedaan kontras dalam kesatuan sebagai prinsip keharmonisan rupa yang tidak terlepas dari sistem budayanya. Yang terakhir, pada kain tenun Baduy terdapat pergeseran nilai budaya yang tampak pada kain tenun Baduy Luar. Ada dua faktor penyebabnya yaitu ekonomi dan pariwisata. Masyarakat Baduy Luar inilah yang kemudian mendapat pengaruh budaya luar. Interaksi budaya menyebabkan adanya pergeseran dalam berbagai karya budayanya. Pengaruh budaya luar terhadap kain tenun Baduy tampak pada penggunaan warna. Baduy Dalam menggunakan warna hitam dan putih, sedangkan Baduy Luar menggunakan warna-warna yang lebih umum dan variatif. Motif pada kain tenun Baduy Dalam hanya menggunakan perulangan garis vertikal sedangkan pada Baduy Luar memadukan garis tebal dan tipis ke arah vertikal dan horizontal yang membentuk kotak-kotak, dan adanya motif hias geometris yang berbentuk segi tiga.

Kata Kunci:

*Pergeseran, kain tenun, rupa, Sunda-Wiwitan.*

## THE VISUAL STUDY OF THE BADUY'S WOVEN CLOTH

Baduy's woven cloth being theses research object, which is studied from the discipline of kinds of art cultures approach. The study focused on the exploration of art unsure that correlated to *Sunda Wiwitan* culture system. The culture system approach means to symbolized the art unsure which described Baduy's culture. It analyzed by the art study based on culture approach of Baduy, thus it goal to find the woman cloth of outside or inside Baduy's more comprehensive.

The result of the study is indeed able to answer several essential problem. First issue is the function of woven cloth as the material for clothing in all activities of the *Baduy*. The study finds that the *Baduy* Use the same kinds of woven cloth for farming, doing household chores, and carrying out traditional rituals. In other words, the *Baduy* use the same woven cloth for various purposes because they believe that all activities in live are regular practices of good deed (*amalan tapa*) dedicated to *Batara Hyang/God*. Second problem deals with the visual features of woven cloth, particularly line, form, color. Due to combination of warp and woof, the line of the woven cloth produces simple geometrical motifs. The combination and the blend of vertical and horizontal line are the symbol of two different directions. This has to do with points of the compass, namely North-South, West-east. The geometrical motif is produced as a result of the knowledge system of the *Baduy* who mainly live in an agricultural culture. This way of life is represented by the firm, straight, and vertical lines. There is also a relationship between the line and the calendar system. This relationship is expressed through abstracted and geometrical line. Third issue is the relationship between visual symbol and the meaning as well as the philosophy of life. This relationship represents one of the traditions in the *Baduy*, namely *Sunda-Wiwitan*. The *Baduy* have a concept concerning color. They believe that there is unity in the differences and contrast in color. Moreover, the combination of color symbolizes the principle of harmony. All in all, all creation of *Baduy's* woven cloth always relate to their cultural system. The last, there's a friction of culture values appeared of the outside Baduy woven clothing. There are two factors as the reason, namely economics and tourism. This outside Baduy people that influenced from the other culture. The culture interaction caused the friction of its various cultural works. The influence of the other culture to the Baduy woven cloth appeared on the color using. The inside Baduy used black and white color, while the outside Baduy more vary in color. The inside Baduy woven cloth motives used the repetition vertical lies only otherwise the outside Baduy combined the thick and thin lines vertically and horizontally which form the cubicle pattern and the triangle geometrical ornament motives.

Key words :

Friction, woven cloth, kinds of art, *Sunda Wiwitan*.

**STUDI KARAKTER PADA GAME SIMULASI  
KATEGORI *ROLE PLAYING GAME*  
Studi Kasus Terhadap Konsep Karakter Pada *Neverwinter Nights***

**DIDA IBRAHIM A-NIM : 27107043  
Program Studi Magister Desain**

*Role Playing Games* (RPG) merupakan permainan berbasis digital berbeda dengan permainan lain yang sejenis. Sesuai dengan istilah yang digunakan, permainan ini merupakan sebuah simulasi peran, para pemain diajak untuk memerankan tokoh/ karakter dalam setiap tema permainan.

Karakter dalam RPG merupakan sebuah konsep yang merujuk pada cerita, dia dianggap hidup, maka proses penciptaan dan pembentukannya tidak terbatas pada kekuatan visual, ada pembentuk lain yang penting untuk dikonstruksi, meliputi identitas, eksistensi, dan realitas. Sebagai bagian dari bentuk representasi simulasi, tokoh merupakan sebuah konsep karakter yang dikonstruksi, dimanipulasi, dan direproduksi. Penggambaran kualitas perwujudannya melibatkan konsep pembentukan kepribadian/ perwatakan (arketipe), peristiwa (narasi), ruang dan waktu (simulakrum).

Penelitian ini mengungkap segala permasalahan pembentukan karakter dari sisi non-visual, karakter dianalisis dari sisi kombinasi variasi pembentukan perwatakan dan perilaku. Dari beberapa pendekatan yang digunakan lebih ditekankan pada teori psikoanalisis, meliputi premis Arketipe dan Identitas Naratif. Pendekatan lain adalah melalui pemahaman konsep ruang dan waktu, dalam hal ini merujuk pada teori Simulakra. Teori ini dirujuk karena game digital merupakan bagian dari konsep simulasi.

Hasil dari pendekatan teori ini akan menjadi landasan penokohan dalam permainan RPG, karena basis permainan ini menawarkan konsep cerita dan penokohan yang akan dimainkan oleh pemainnya. Setiap informasi karakter menjadi pokok terpenting dalam pengembangan penokohan dan karakteristik dari karakter yang akan diciptakan, karena dia berada pada konsep simulasi realitas, upaya pereliasan antara konsep cerita dan perilaku serta sikap karakter menjadi hal yang sangat signifikan.

**Kata Kunci:** Karakter – Identitas Virtual – Realitas Representasi

---

**CHARACTER STUDY AT  
SIMULATION *ROLE PLAYING GAMES*  
A Case Study Toward Character Concept in *Neverwinter Nights***

*Role Playing Games* (RPG) are diverge digital based games that others alike. Apt to its terminology, these games is a role simulation, challenge the players to play a cast of the character in a game theme comprised.

RPG characters model based on story, it's a living entity, the creation process does not end by its visual imperative, there are other quintessence to construct, pervade its identity, existence, and reality. Part of simulation representation forms, these personages concept have constructed, manipulated, and reproduced. The quality of form figure involved personal character premises (archetype), events (narrative), time and spaces (simulacrum).

These researches divulge every portion of subject that covered character forms at non-visual elevation, character consider from its qualities and stance variation. From several closure have concerned into psychoanalysis premises, pervade Archetype and Narrative Identity theory. Other approach into perceptive of time and spaces, in these case the simulacra theory. These premise applied refer to argument that digital games part of simulation perception.

The aim of this closure will be a stand of role cast at the game, because the found of these games incite narrative concept that'll task by its players. Character information is an important quintessence of its improvement based on its characteristic identity that'll create by players. Because it's part of the simulation reality, the relation between story concept and activities will be a significant entities.

**Keywords:** Character – Virtual Identity – Representation Reality

**EDUCATION GAME SEBAGAI MEDIA PENUNJANG  
PEMBELAJARAN DAN TERAPI BAGI ANAK AUTIS  
DI YAYASAN TOTAL SYSTEM KOPO BANDUNG**

**Asep Kusdinar- 27107041  
Program Studi Magister Desain**

Anak dengan autisme merupakan salah satu elemen nyata dalam masyarakat Indonesia yang memiliki hak yang sama dalam pendidikan dan perkembangan. Stigma yang melekat pada anak-anak dengan autisme yang diberikan masyarakat Indonesia pada umumnya justru menekan perkembangan dan penyembuhan anak pengidap autisme menjadi bagian masyarakat yang lebih baik. Beberapa lembaga pendidikan kemudian didirikan untuk menampung potensi dan melaksanakan pendidikan untuk anak dengan autisme.

Dalam pelaksanaan pendidikan yang telah dilakukan di tengah-tengah masyarakat, terdapat kendala dalam meningkatkan hasil pembelajaran dan terapi bagi anak-anak dengan autisme tersebut. Untuk mengkaji keternyataan dalam bidang pendidikan anak dengan autisme dilakukan penelitian dengan fokus pemberian *education games* sebagai saran penunjang pendidikan bagi anak dengan autisme di Yayasan Total System Bandung. Pada lembaga ini dilaksanakan bentuk-bentuk pembelajaran konvensional bagi anak dengan autisme yang secara ilmiah-praktis menarik untuk dikaji dan perlu mendapatkan strategi penunjang pendidikan dan terapi inovatif bagi anak dengan autisme.

Melalui metode penelitian eksperimen-kuasi, penelitian dengan topik *Education Game Sebagai Media Penunjang Pembelajaran dan Terapi Bagi Anak Dengan Autism* di Yayasan Total System Bandung bertujuan untuk mengungkap sejauh mana pemberian *education games* mampu memberikan pengaruh positif terhadap kegiatan pembelajaran dan terapi akademik bagi anak dengan autisme.

Berdasarkan hasil analisa yang telah dilakukan, penelitian ini menghasilkan beberapa kesimpulan yaitu : *Pertama*, Produk *education games* yang digunakan sebagai media penunjang pendidikan bagi anak dengan autisme di Yayasan Total System meliputi jenis *education games* Bobby Bola, Aku Senang Sekolah dan Tebak Gambar. Ketiga jenis *education games* ini memiliki konten pendidikan dan hiburan yang diminati peserta didik; *Kedua*, Dalam menggunakan produk *education games*, anak dengan autisme memiliki kecenderungan yang sama dalam hal perilaku bermain dengan anak-anak normal . Perbedaan yang mencolok adalah perlunya bimbingan dan pengawasan atas perilaku yang berlebihan dalam menanggapi stimuli yang diberikan produk *games* tersebut; *Ketiga*, Pemberian *education games* bagi anak dengan autisme dapat dilakukan dengan melakukan penyesuaian antara konten *games* dan kurikulum pendidikan yang ingin dicapai; *Keempat*, *Education games* mampu digunakan sebagai media penunjang pendidikan, jika mengacu pada data peningkatan hasil pembelajaran pra dan pasca pemberian *education games*.

Kata Kunci : *Education Games, Autism, Pembelajaran, Terapi*

Children with autism are one of the components in Indonesian society. They have the equal rights in their education and development. However, the stigma attached to the autism children given by the society precisely inhibits their development and treatment to be a better part of the society. Therefore, some educational institutions were established to facilitate and educate the children with autism.

There are some obstacles to improve the learning and healing of the autistic children in system of education applied in our society. To analyze the issue related to the education of autistic children, this experiment focuses on the educational games as the supporting media to educate the children with autism in *Yayasan Total System Bandung*. There are several kinds of conventional learning methods applied in the institution which are interesting to be analyzed scientifically. Furthermore, the methods still need supporting strategy for education and innovative therapy to help the children with autism.

The present study entitled *Educational Games as the Supporting Media Learning and Therapy the Autistic Children in Totl System Institution Bandung* aims to reveal how far the educational games can give some positive influences toward the learning activity and academic therapy for the autistic children by employing the quasi-experiment.

According to the analysis, the study has found answers to the research problem. First, the educational games applied as the supporting media for the autistic children in *Yayasan Total System* include *Boby Bola, Aku senang Sekolah* and *Tebak Gambar*. The threegames consist of educational content and entertainment liked by the children. Second, in applying the educational games, the autiscis children have the same tendency with the normal children in terms of behavior to play. The different point is the needs of supervision and guidance on the matter of exaggerating response toward the stimulus given in the games. Third, the educational games can be applied to the autistic children by adjusting the content of the games to the curricular objectives. Fourth, educational games can be applied as the supporting means of education. Particularly, the games can help the autistic children in *Yayasan Total System* to socialize and communicate among one another. These refer to the improvement of the learning result before and after the educational games and given.

Key words : *Educational games, autism, learning, therapy*

**RELASI GAME SIMULASI DENGAN ASPEK KECERDASAN EMOSI  
(STUDI KASUS GAME THE SIMS PADA REMAJA USIA 12-15 TAHUN DI KOTA BANDUNG)**

**Nani Sulyani-27107039  
Program Studi Magister Desain**

Penelitian membahas kontribusi *videogame* sebagai media yang dapat menstimulir aspek kecerdasan emosi. Game *The Sims* yang dirilis oleh Maxis Com. (2000) dipilih sebagai studi kasus dalam penelitian ini.

Penelitian bertujuan untuk mengetahui konten game dan visual game *The Sims* yang memiliki relasi dengan aspek kecerdasan emosi (khususnya aspek relasi sosial). Selain itu, untuk mengetahui fakta relasi sosial remaja yang bermain game *The Sims*. Penelitian dilakukan menggunakan pendekatan studi kasus. Sampel adalah remaja usia 12-15 tahun yang bermain game *The Sims* di kota Bandung, yang dimulai pada bulan oktober 2008 hingga bulan Februari 2009.

Penelitian memperoleh temuan bahwa game *The Sims* bermanfaat untuk dunia pendidikan karena mengandung elemen yang memiliki relasi dengan aspek kecerdasan emosi. Pada konten game maupun pada visual game *The Sims* dianalisis melalui *Gameplay Experience* terdapat unsur yang dapat menjadi stimulan dalam mengembangkan aspek relasi sosial dalam kecerdasan emosi. Penelitian juga menemukan fakta bahwa remaja usia 12-15 tahun yang bermain game *The Sims* memiliki relasi sosial yang baik.

Kata kunci: *gameplay experience*, kreativitas dan kecerdasan emosi.

---

**THE RELATIONS OF SIMULATION GAME AND EMOTIONAL QUOTIENT  
(CASE STUDY: THE SIMS GAME FOR TEENAGER WITH 12–15 YEARS OLD IN BANDUNG CITY)**

The research worked through the contribution of videogame as a media that can be stimulate emotional quotient aspect of the teenager. The Sims game that has been released by Maxim Com. (2000) as the object of the research.

The research purposed to revealed game content and visual of The Sims game. The Sims game has relation with emotional quotient aspect (especially in social aspect). In other hand, the research aimed to investigate social relation fact on The Sims gamers. Research method is using study case phenomenological, with sample of research are the teenagers that have 12 – 15 years old in Bandung City, that has been done since October 2008 to February 2009.

Research have been found conclusion that The Sims useful for education field based on the game that have relation with emotional quotient aspect. On The Sims gaming content and visual that have a gameplay experience factor that can be stimulate for the development of social relations. The research have been revealed that the teenager with 12 – 15 years old that become Sims gamers, they have an excelent social relations in their social lives.

Keywords: Gameplay Experience, Creativity and Emotional Quotient

**PENGEMBANGAN GAME INTERAKTIF BERDASARKAN DONGENG FOLKLOR TRADISIONAL  
INDONESIA  
“SANG KANCIL”  
(GAME EDUKASI UNTUK ANAK-ANAK USIA SEKOLAH DASAR)**

**Edy Purwantoro-27107035  
Program Studi Magister Desain**

Di era teknologi informasi komunikasi yang sedemikian canggih ini, telah membawa budaya global yang diusung oleh budaya barat, memasuki celah-celah kehidupan manusia yang paling pribadi, bahkan dapat mempengaruhi perilaku kehidupan mereka di masa depan. Dengan dukungan teknologi ini, budaya global, menyampaikan berbagai media masa yang bisa merubah perilaku itu, antara lain adalah radio, televisi, film, internet, telepon genggam dan *game technology*.

*Game technology* yang umum disebut dengan game interaktif, akhir-akhir ini berkembang sangat pesat dan menjadi konsumsi tidak hanya bagi anak-anak atau remaja tapi juga sampai pada orang dewasa, karena dapat diakses di mana-mana dalam bentuk *video game*, *console game*, *personal computer game*, *game on-line*, *game watch*, hingga di ponsel game. Jenisnya pun beragam, dari *jenis skill & action game*, *strategy game* hingga *multimedia massive role playing game* (MMPRG), mampu menyihir pengguna untuk duduk berjam-jam bermain dengan perangkat teknologi moderen ini.

Game atau permainan, tidak hanya sebagai media penghiburan (*entertainment*) saja, tapi juga bisa sebagai media pembelajaran atau pendidikan. Permainan sebagai simulasi, merupakan representasi dari dunia kehidupan yang sebenarnya. Permainan dianggap sebagai bagian dari kebudayaan, bahkan lebih tua dari kebudayaan itu sendiri. Oleh karenanya, meskipun permainan merupakan kegiatan main-main, harus ditanggapi dengan serius kandungan yang ada di dalamnya. Sebab bagi anak-anak sebagai pelaku pemain, permainan bisa saja mempengaruhi sikap dan perilakunya di masa perkembangannya saat itu dan di masa depan nantinya.

Persoalannya materi isi game interaktif dari budaya global tidak semuanya mencerminkan budaya Indonesia, sehingga dapat menimbulkan krisis identitas bagi generasi muda, khususnya bagi anak-anak usia sekolah dasar, karena tidak mengenal akar budaya mereka sendiri dan rasa percaya diri mereka akan budayanya sendiri. Untuk mencegah arus budaya global yang begitu besar, perlu adanya media tandingan yang berfungsi sebagai penetrasi budaya sekaligus membangkitkan rasa percaya diri anak-anak dengan memperkenalkan budaya Indonesia sebagai identitas dan landasan pijakan yang kokoh dimana mereka berdiri.

Dongeng Sang Kancil, sebagai bagian dari budaya folklor tradisional Indonesia, memiliki kisah-kisah yang sarat makna dan nilai-nilai pendidikan dan merupakan simbolisasi dari karakter ideal anak-anak Indonesia pada masa lalu, yang cerdas, pandai dan selalu menghindari dari kekerasan. Namun seiring dengan perkembangan jaman, karakter Sang kancil tenggelam oleh gelombang budaya global sehingga hampir dilupakan orang, khususnya anak-anak. Dalam kesempatan ini, menjadi hal yang menarik untuk diangkat sebagai materi tema bermain (*gameplay*) dalam game interaktif yang berbasis pada budaya tradisional Indonesia.

Hal menarik lainnya, bahwa bahasa rupa tradisional Indonesia yang cenderung menggunakan sistem Ruang-Waktu-Datar (RWD), memiliki kesamaan struktur cara wimba pada tampilan (*interface*) beberapa game interaktif yang ada. Sehingga dimungkinkan untuk menjadi materi perupa yang berkaitan dengan konsep desain komunikasi visual pada game interaktif.

Melalui pendekatan metoda kualitatif, tesis ini mencari rumusan tepat dalam merancang game interaktif yang mengandung muatan lokal dan berciri khas budaya Indonesia secara umum, sehingga dapat diterima oleh para pemain game, khususnya anak-anak usia sekolah dasar, menjadi kebanggaan anak-anak Indonesia dan diharapkan mampu bersaing dengan game interaktif luar yang lebih maju teknologinya.

Dengan menggali folklor Indonesia sebagai bentuk budaya tradisional, dan mengambil dongeng Sang Kancil sebagai bahan kajian dalam merumuskan tema dasar cerita untuk materi permainan (*gameplay*), selain juga membahas bahasa rupa tradisional dan keterkaitannya dengan desain tampilan (*interface*) game interaktif, diharapkan dapat merumuskan konsep umum, tema cerita dan konsep desain game interaktif sebagai pedoman dalam merancang game teknologi yang berlandaskan pada keilmuan desain komunikasi visual.

Kata Kunci: game interaktif, folklor Indonesia, dongeng Sang Kancil, bahasa rupa.

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE GANE BASED ON INDONESIAN TRADITIONAL FOLKLORE OF  
“SANG KANCIL”  
(EDUCATION GAME FOR ELEMENT SCHOOL AGED CHILDREN)**

In this sophisticated era of information and communication technology, global culture has been taken along with western culture, entered human's personal life spaces, even influenced their future life behaviour. With the support of this technology, global culture has delivered various mass media such as radio, television, film, internet, hand phone and game technology, that can change behaviour.

Game technology, generally called interactive game, has been developed rapidly lately. It has become the consumption of not only children or teenagers but also adults, because it can be accessed anywhere in the form of video game, console game, personal computer game, on-line game, game watch, to game phone cell. The types are also various, from skill & action, strategy to multimedia massive role playing game (MMPRG), so witching yhat the users can sit for hours playing with this modern technology software.



Game is not only entertainment media but also learning and education media. Game as simulation represents the real life world. Game is considered as a part of culture, even older than the culture itself. Therefore, although game is play activity, the contents of it should be seriously noted attentively, because for children as the palyers, a game can influence their attitudes and behaviour in their development age as well as their future time.

The problem is that not all the contents of interactive game from global culture reflects the Indonesian culture. This will lead young neneration to have identity crisis, especially for elementery school age children, because they are not acquainted with their own culture root and they do not have self confidence toward their own culture. To prevent such a big global culture flow, there is a need to provide comparable media to penetrate culture as well as to arouse the children's self confondence by introducing Indonesian culture as identity and a strong base where they stand.

"Sang Kancil" fairy tale as a part of Indonesian traditional culture has meaningful stories and education values; and symbolizes ideal caharacters of Indonesian children in the past, among others are smart, clever and always avoid violence. Yet, in accordance with development of era, Sang Kancil character is almost dissappeared and forgotten along with the global culture flow. Therefore, Sang Kancil cahraction becomes an interesting theme of gamepaly in interactive game based on Indonesian traditional culture.

Another Interesting thing is that Indonesian traditional visual language which tends to use flat-time-space or *Ruang-Waktu-Datar* (RWD) has similar structure to that wimba method at the interface of some exiting interactive games; and makes it possible to become fine art material related to the concept of visual communication design in interactive game.

By employing qualitative methodology, this thesis is aimed to find out appropriate formulation in designing interactive game with local contents of special characteristics of Indonesia in general. So that it can be accepted by game players, especially elementary shooll aged children, becomes Indonesian children pride; and is expected to be able to compete with the more advanced technology for foreign interactive game.

By discovering Indonesian folklore as a form of traditional culture, and choosing Sang Kancil story as the study material in formulation yhe basic theme of the story to be the gamepaly material, and also to study the traditional visual language and its interrelatedness with interface of interactive game, this study is expected to be able to formulate the general concept, the design concept of story theme and interactive game as the orientation in designing technology game based on the scientific study of visual communicatin design.

Keywords: interactive game, Indonesian folklore, Sang Kancil fairy tale, visual language.

**KAJIAN DESAIN GAME EDUKASI SEBAGAI SARANA PENGENALAN PENEMPATAN RAGAM HIAS PADA PADMASANA DI BALI**

**I Putu Suarbawa-27107047**  
**Program Studi Magister Desain**

Berkembangnya media massa tidak terlepas dari kemajuan teknologi dan informasi. Ini ditandai dengan berlangsungnya pergeseran dari bentuk media searah menjadi paket multimedia interaktif yang merupakan integrasi dari berbagai jenis media sekaligus. Video game adalah bentuk dari multimedia interaktif yang pada perkembangannya saat ini digunakan sebagai sarana hiburan. Gabungan antara interaktivitas dengan multimedia yang banyak dimanfaatkan dalam game teknologi telah terbukti menjadi sesuatu yang begitu adiktif. Potensi seperti ini akan sangat bermanfaat jika dimanfaatkan secara positif, game yang berfungsi sebagai sebuah media *edutainment*, suatu media yang menggabungkan unsur edukasi (*education*) dengan hiburan (*entertainment*) atau belajar sambil bermain.

Masalah yang dialami dari dalam adalah kesukaran untuk memindahkan pengetahuan budaya dari generasi pemegang ke generasi penerusnya. Sejalan dengan perkembangan teknologi dan arus globalisasi maka ragam hias tradisional Bali yang merupakan salah satu kekayaan budaya tersebut perlu diperkenalkan kepada generasi muda sejak usia dini.

*Kata Kunci : Multimedia iteraktif, video game, ragam hias, edukasi.*

---

**A STUDY OF EDUCATIVE GAME DESIGN AS A MEANS  
FOR INTRODUCING PLACEMENT OF DECORATION REGISTER  
OF PADMASANA IN BALI**

The development of mass media is tightly related to the advance of technology and information. This is indicated by the shift of forms, from the forms of one way media into sets of interactive multimedia which is an integration of several forms of media at once. Video game is one of the forms of interactive multimedia which has been used as means of entertainment. The combination of interactivity and multimedia which is used in technological game has been proven to be something addictive. This potential will be very beneficial if it is applied properly; as a game which functions as an *edutainment* medium (a medium that combines the elements of education and entertainment), or “learning by playing”.

When cultural knowledge is being unpopular among people, the apprehension about the collapse of Balinese culture seems to come near. Unless the culture conservation is conducted, the next generations will suffer from a loss of the valuable Balinese culture. The existing inner problem is the difficulty to transfer the cultural knowledge from the elder generation to the younger generation continuously. This process works by conducting a research first and observation, this is a trivial attempt to use and apply the advance of technology for educational purpose. The creation of the game is an introduction of the Balinese traditional decoration register in Padmasana. In harmony with the development of technology and globalization, the Balinese traditional decoration register which is one of the country’s cultural assets needs to be introduced to the young generation early.

The model of the game which is being developed is an adventure puzzle which gives challenge to the players to arrange the Balinese traditional decoration ornaments in Padmasana. This game is a trivial work that shows the possibility of an interactive multimedia-based-technology game to present materials of education and knowledge. It seems beneficial mainly because the multimedia can build attractive interactivity and non-linear-storyline. By using this approach, the materials included in a technological game can be presented to users through an interesting way.

*Keyword: Interactive multimedia, video game, decoration register, education.*

## REPRESENTASI SIMBOL ZIONISME PADA SAMPUL ALBUM GRUP BAND DEWA

**Twin Agus Pramonojati- 27106311**  
**Program Studi Magister Desain**

Sejak awal kemunculan grup band DEWA di tahun 1992, dalam tampilan sampul album mereka banyak sekali terdapat simbol-simbol atau lambang yang merepresentasikan kepercayaan mistik kuno. Tentunya ini menjadi suatu hal yang cukup menarik, dimana bentuk simbol-simbol mistik kuno tersebut secara visual serta makna ternyata memiliki keterkaitan falsafah serta ajaran dengan Zionisme. Dari identifikasi masalah tersebut, ada tiga hal utama yang akan menjadi pembahasan dalam penelitian ini. *Pertama*, mengenai tampilan visual sampul album DEWA serta makna simbol yang merepresentasikan Zionisme. *Kedua*, mengurai struktur simbolik dari visual album serta simbol-simbol Zionisme. Dan ketiga, mengkaji struktur relasi antara sampul album DEWA dan Zionisme.

Penelitian ini menggunakan pendekatan semiotik dengan metode analisis teks (*textual analysis*) secara holistik-sistemik. Visual dari masing-masing sampul album ditampilkan dan diteliti menggunakan analisis text. Tampilan simbol-simbol di dalam album yang diketahui merepresentasikan Zionisme kemudian dikaji dengan pendekatan semiotik. Penjabaran makna dari simbol-simbol yang ada akan didasarkan pada referensi serta relasi dengan dokumen-dokumen ataupun literatur yang mengungkap data mengenai makna simbolik, sejarah, serta fenomena sosial budaya dari Zionisme. Objek (bentuk representasi) diambil dengan cara *internal sampling*, yaitu memilih sampul kaset album DEWA yang dianggap merepresentasikan simbol Zionisme.

DEWA secara konsisten telah menyebarkan simbol-simbol ajaran Yahudi Zionis dari mulai album pertama mereka *DEWA 19* (1992), *Terbaik-Terbaik* (1995), *Pandawa Lima* (1997), *The Best of DEWA 19* (1999), *Bintang Lima* (2000), *Cintailah Cinta* (2002), hingga album *Laskar Cinta* (2004). Simbol Yahudi dalam sampul-sampul kaset album DEWA dengan cerdik diletakkan dengan berbagai cara dan hanya bisa dilihat dengan cara-cara tertentu. Ada yang dibuat terbalik, disamarkan, diputar dan hanya bisa dibaca di depan cermin. Pola pemunculan simbol memiliki ciri serta tema tersendiri. Masing-masing album memberikan penekanan yang kuat pada satu atau dua buah simbol yang dijadikan tema simbol pada suatu album. Sedangkan struktur relasi yang ditarik dalam penelitian ini berkaitan dengan profil Ahmad Dhani, Zionisme, text dan lirik album, serta tampilan visual simbol-simbol Zionisme dalam album DEWA. Representasi Zionisme melalui tampilan simbol yang terdapat dalam sampul album DEWA disimpulkan memiliki keterkaitan secara bentuk dan makna dengan simbol-simbol dari ajaran atau paham *okultisme*, *paganisme*, *kaballah* serta *teosofi*, serta pergerakan-pergerakan rahasia Yahudi seperti, *Illuminati* dan *Freemasonry*.

Since early existance of band group DEWA in 1992, in their album cover appearance a lot of symbols which represent trust of ancient mystique. It is of course become interesting enough, where the ancient mystique symbols form visually and also meaning in the reality have related with philosophy and also teaching with Zionism. From identifying that problems, there are three things to become solution in this research. First, concerning visual appearance of DEWA album cover and also symbol meaning which are represents Zionism. Secondly, decomposing symbolic structure from album visualization and also symbols of Zionism. And third, studying relationship structure between DEWA album cover and Zionism.

This research use approach of semiotic with analysis textual method by holistik-sistemik. Visual from each album cover presented and examined with analysis of text. Symbols appearance in album cover that identifying represents Zionism will be studied with approach of semiotic. Formulation of meaning of existing symbols will be related on reference and also relationship with documents or literature expressing data concerning symbolic meaning, history, and also social phenomenon of culture of Zionism. Object (representation form) taken with internal sampling by chosening DEWA album cassette cover that assumed represent of Zionism symbol.

DEWA consistently have propagated Jewis Zionist symbols from starting their first album DEWA19 (1992), *Terbaik-Terbaik* (1995), *Pandawa Lima* (1997), *The Best of DEWA 19* (1999), *Bintang Lima* (2000), *Cintailah Cinta* (2002), until *Laskar Cinta* (2004). Jewis symbol in DEWA album cassette cover are artfully put down variously and only can be seen certain in the way of. There is which made with inversed, disguised, to be turned around and only can be read by front of mirror. Pattern appearance of symbol have characteristic and also separate theme. Each album gives strong emphasis at one or two symbol wich taken as symbol theme at one particular album. While relation structure which are pulled in this research relate to profile of Ahmad Dhani, Zionism, album lyric and text, and also visual appearance of symbols of Zionism in DEWA album. Representation of Zionism through symbol appearance in DEWA album cover concluded to have relevant formed and mean with symbols of understanding or teaching of ocultism, paganism, kaballah and also theosophy, and also movements of Jew secret like, *Illuminati* and of *Freemasonry*.

**KAJIAN BENTUK PADA SANGGUL PUTRI KARATON JAWA  
(STUDI KASUS UPACARA JUMENENGAN; PERNIKAHAN; PEMAKAMAN)**

**Fitri Wijayanti-NIM : 27106020  
Program Studi Magister Desain**

Tata rambut merupakan salah satu artefak yang dimiliki seluruh budaya di dunia. Tata rambut selain berkaitan dengan budaya juga memiliki keterkaitan dengan religi, politik, sosial, dan lain-lain. Tata rambut juga dapat berkaitan dengan kedudukan, peranan, dan status sosialnya. Sanggul merupakan salah satu jenis tata rambut yang digunakan hampir seluruh wilayah Indonesia.

Sanggul merupakan salah satu tanda pengenalan putri yang penting di dalam karaton. Keterkaitan putri sebagai keturunan raja sebagai pusat kosmos kehidupan rakyat Jawa menunjukkan putri memiliki kedudukan yang penting. Perbedaan penggunaan sanggul dalam upacara tertentu menunjukkan bahwa sanggul permaisuri juga memiliki keterkaitan dengan peristiwa atau kegiatan yang dilaksanakan.

Politik adu domba Belanda berhasil memecah kerajaan Mataram Islam menjadi dua kakaratonan yakni karaton Surakarta dan Yogyakarta. Akibat perpecahan ini menimbulkan perang dingin antara keduanya hingga saat ini. Wujud perang dingin tersebut juga tampak pada artefak sanggulnya. Inti kebudayaan dan falsafah masyarakat, makna dan simbol sanggul yang satu diwujudkan melalui dua gaya sanggul yang berbeda. Perbedaan-perbedaan ini menjadikannya mewarnai keberagaman kebudayaan Jawa yang menarik.

---

**FORM REVIEW ON JAVANESE KARATON PRINCESS  
(CASE STUDY RITUAL JUMENENGAN; MARRIAGE; FUNERAL)**

Hair is one of the artifacts owned by the whole culter in the world. Hairstyle associated with a culture other than also have relevance to the religious, political, social, and others. Hair can also be related to the position, role, and social status. Knot is one type of hairstyle that is used almost the entire territory of Indonesia.

Knot is one of the princess's important badges in the palace. Linkages of royal princess as a center of the Javanese folk life cosmos shows that Javanese princess Java has an important position. Differences in the ceremonial use of certain knot shows that bun empress also have relevance to the event or activity conducted.

Dutch's sheep fights Political managed to break the Islamic Mataram kingdom into two kakaratonan of Surakarta and Yogyakarta. As a result, this split led to the cold war between the two until now. The realization of the cold war also appear in knot artifacts. The core philosophy of culture and society, meaning and symbols of one knot is realized through two different knot styles. These differences made the Javanese cultural diversity interesting.

## TIPOLOGI DAN TINGKAT USABILITAS *INTERFACE DESIGN* PANEL KONTROL PADA PRODUK MESIN CUCI DI INDONESIA

**Eri Naharani Ustazah-27107001**  
Program Studi Magister Desain

*Isi.* *Interface design* pada mesin cuci adalah desain pada piranti yang menginteraksikan manusia dengan alat yaitu berupa panel kontrol. Panel kontrol tersebut merupakan representasi fungsi-fungsi operasional produk. Panel kontrol mesin cuci memiliki variasi yang beragam. Berdasarkan hal tersebut perlu untuk dikaji, bagaimana tipologi dan tingkat usabilitas (derajat efektifitas, kemudahan dipahami dan dipelajari, kemudahan dioperasikan dan aspek kesan bentuk) pada tampilan desain antarmuka (*interface*) panel kontrol mesin cuci di Indonesia. Fakta tentang hal ini perlu diperoleh karena pemahaman dalam pengoperasian produk adalah kunci dalam penerimaan dan keberhasilan daya guna produk.

Pada penelitian ini terdapat dua studi, studi tipologi desain antarmuka (*interface design*) dan tingkat usabilitas *interface design*. Studi tipologi menganalisa variasi komponen pada panel kontrol mesin cuci menggunakan metode komparatif dan dideskripsikan secara kualitatif. Studi tingkat usabilitas menggunakan metode *usability test*, data hasil eksperimen dianalisa secara kuantitatif, yaitu berupa penghitungan kadar kesalahan (*error rate*) pada tiap tugas (*task*) dan analisa *heuristic* pada aspek kinerja serta aspek kesan oleh pengguna dalam eksperimen.

Hasil analisa menunjukkan tipologi variasi desain pada *interface design* panel kontrol mesin cuci didasarkan jenis mesin cuci. Tipologi *interface design* tiap jenis mesin cuci pada sampel penelitian ini terdiri dari variable-variabel, antara lain : nama program terdapat 2 variasi tipe istilah, konfigurasi (*lay out*) terdapat 3 variasi, kontrol *power* (4 tipe kontrol), kontrol *menu* (3 tipe kontrol), skema warna ( 2 variasi jenis skema), label ( 3 macam, yaitu teks, *icon*, kode huruf), *display indicator* (2 tipe, yaitu lampu dan layar). Hasil eksperimen menunjukkan fungsi-fungsi pada panel kontrol tidak semuanya dioperasikan dengan benar oleh pengguna karena tidak paham dengan kontrol dan keterangan fungsinya. Terjadi kesalahan dalam navigasi, pemilihan program pencucian dan mengoperasikan tombol yang tidak perlu .

Kesimpulan dari penelitian ini adalah variasi yang digunakan pada desain *interface* panel kontrol mesin cuci berkorelasi terhadap tingkatan kualitas pemahaman pengguna. Desain antarmuka (*interface design*) panel kontrol mesin cuci yang beredar di Indonesia belum dipahami dan kurang efektif dalam pengoperasiannya. Semakin baik latar belakang pengalaman dan pendidikan semakin baik pula kualitas pemahaman pengguna. Aspek kinerja (*performance*) dan aspek kesan (*image/ impression*) usabilitas dari *interface design* panel kontrol mesin cuci berkorelasi sebanding, yaitu desain yang dengan tingkat usabilitas baik dalam aspek kinerja (*performance*) memiliki aspek kesan (*image/impression*) yang baik pula. Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi masukan untuk langkah perbaikan desain *interface* panel kontrol produk mesin cuci agar mudah dipahami/dipelajari dan dioperasikan sehingga pendaayagunaannya menjadi lebih optimal.

Kata Kunci : Tipologi, Usabilitas, *Interface Design*, Panel Kontrol, Mesin Cuci.

## TYPOLOGY AND USABILITY OF WASHING MACHINE *INTERFACE DESIGN* CONTROL PANEL IN INDONESIA

*Content.* Washing machine interface design is the design of device in which human interact with the control panel of the tool. The term “control panel” means representation of operational functions of product. The control panel designs of washing machines have many variations. Considering that phenomenon, it is necessary to find out the interface design typologies and the usability evaluation of the washing machines panel control. The usability evaluation in this case is based on effectiveness, learn ability and access ability. Moreover, it also evaluates the interface appearance aspect of the control panel to build image/ impression.

There are two studies in this research; the study about interface design typologies and the usability evaluation of interface design. The study of interface design typologies covers analysis of washing machine control panel components using comparative methods in qualitative description, while the other study is about usability evaluation of washing machine control panel. The usability evaluation is using experimental methods. The data collected from the experimental method are analyzed quantitatively. These data consist of error rate calculations on every tasks and heuristic analysis of performance and impression aspects by user in operating the simulator or research object.

The result of analysis shows variation typologies of washing machine control panel design based on system type of washing machine. The variables of design variation typologies are program name (there are two variation of program names), lay out / configuration (there are three variations of configurations), power control (there are four types of power controls), menu control (there are three types of menu controls), color scheme (there are two variations of color schemes), label (there are three types of labels, which are identified by its text, icon and letter code), display indicator (there are two types of indicator, lamp and screen). The experiment indicates that not all functions of control panel are operated correctly by the users because users don’t completely understand the control and the statement of function. The fallacies tend to occur when operating navigation, selecting washing programs and operating unnecessary buttons.

As the conclusion, there is correlation between variation types which are used in design of washing machine control panel interface variables and quality of learn ability by the user. The interface design of washing machine control panel which exist in Indonesia is not understandable enough by the user. Besides, the operating function by user are not effective enough. The usability of operating washing machine control panel will be better if there is repetitive practice learning. When analyzing opinions of users, it was found that performance and image/ impression aspects of washing machine control panel interface design usability have significant correlations. A good performance of interface design is likely to get good image/ impression from the user. This research can be a reference for designing better control panel interface design of washing machine, so that the new design of control panel will be easier to understand and more optimal to operate.

Keywords : Typology, Usability, Interface Design, Control Panel, Washing Machine.

**RANCANGAN  
GAME PETUALANGAN  
LUTUNG KASARUNG  
SEBAGAI WAHANA PENGENALAN BUDAYA SUNDA**

**MARDI-27107032  
Program Studi Magister Desain**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah mendorong munculnya berbagai jenis permainan, mulai dari yang manual sampai permainan digital modern. Era globalisasi juga memudahkan manusia untuk mengetahui perkembangan di berbagai negara belahan dunia. Hampir tiap hari informasi silih berganti seakan tiada henti, baik berkenaan dengan politik, ekonomi, ilmu pengetahuan, sosial budaya, teknologi, maupun permainan.

Permainan modern yang populer saat ini adalah game, baik di handphone, komputer maupun internet (online). Melalui game kita mengenal berbagai genre dan pola permainan yang sangat beragam. Dengan tampilan visual, sound, dan strategi permainan yang bervariasi mereka menjadi addict. Permainan game telah berdampak positif sekaligus negatif bagi anak. Secara tidak langsung anak sebagai user aktif untuk mengalahkan musuh-musuh dalam game agar menjadi pemenang. Adegan kekerasan, peperangan, saling mematikan, saling memukul lawan seakan menjadi biasa dalam game. Aksi-aksi tersebut tentunya kurang sesuai dengan budaya tradisi kita yang mengutamakan kedamaian, keadilan, kekeluargaan, persatuan dan kearifan dalam kehidupan yang telah diajarkan oleh nenek moyang sejak dahulu.

Dengan mengikuti perkembangan game menjadikan keberadaan cerita rakyat tradisional kita semakin terlupakan. Dalam kajian para ilmuwan sosial dan humaniora, cerita rakyat merupakan salah satu upaya melestarikan budaya asli bangsa. Selain itu cerita rakyat dipercaya mengandung pesan moral yang dapat ditanamkan kepada anak untuk membentuk perkembangan jiwa. Pada masa sebelum tahun 1970-an masih banyak para juru cerita atau juru pantun yang menceritakan tentang kisah perjuangan dan kesaktian nenek moyang kita. Pesan moralnya dapat dijadikan teladan bagi anak-anak agar selalu berjiwa ksatria, berbuat baik kepada siapapun bahkan binatang, dan menghindari perbuatan yang kurang baik.

Dengan fenomena itu diperlukan rancangan media permainan modern yang dapat memberikan pembelajaran moral, khususnya bagi anak usia 8-12 tahun yang sedang berada dalam proses pembentukan diri menyesuaikan dengan lingkungan sekitar.

Untuk itu rancangan permainan ini memilih cerita rakyat yang mengandung pesan moral yaitu Legenda Lutung Kasarung. Game Petualangan Lutung Kasarung mengangkat kearifan lokal tradisional dapat menjadi game yang sesuai dengan budaya bangsa Indonesia.

---

The development of science and technology has encouraged the emergence of various kinds of game ranging from manual to modern digital ones. The globalization era also facilitates the development that takes place in various countries. Almost every day, nonstop information that pertains to politics, economy, science, technology, socio-culture, and games changes significantly.

The most popular modern play at present is games either those found in the mobile phones, computers or (online) internet. We know many genres of games and their various patterns. Visual appearance, sound, and various game strategies cause people to be addicted. Playing games has both positive and negative impacts. Indirectly, children as users actively defeat enemies in games in order to be the winner. The scene of violence, battles, killing and hitting one another seem to be common in games. Such actions are less suitable with our tradition and culture that prioritize over peace, justice, goodwill, unity and wisdom in our lives that have been taught by our ancestors since a long time ago.

Keeping up to date with games causes our traditional folktales to be forgotten. According to sociologists and humanity, folktales are one of the ways to preserve a nation's native culture. In addition, it is believed that folktales contain moral messages that can be inculcated into children to shaping their mental development. Before the era of 1970s, there were still a lot of narrators who narrated the story of our ancestors' struggle and their supernatural powers. Their moral messages can be taken as a model for children in order to have a knightly soul, do good deeds to anybody even animals, and avoid doing anything bad.

With such phenomena, game development designs that can provide users with moral learning are needed, especially for 8 to 12 year-old children who are in the process of shaping their self-identity and adjusting themselves to their surrounding environment.

Therefore, this game design chooses folktales that contain moral messages i.e. Lutung Kasarung. Lutung Kasarung adventure game that focuses on traditional, local wisdom is expected to be a suitable game for the Indonesian nation's cultures.

**KODE BUDAYA INDONESIA PADA IKLAN TELEVISI 'CAHAYA ASA'**  
**Studi semiotika iklan televisi PT. Gudang Garam, Tbk yang bertemakan Rumahku Indonesiaku**

**Freddy Yusanto-27106313**  
**Program Studi Magister Desain**

Iklan Cahaya Asa, sebagai rangkaian tema besar dari 'Rumahku Indonesiaku' adalah sebuah iklan korporat dari perusahaan rokok Gudang Garam. Iklan ini menggunakan berbagai macam tanda, yang 'notabene' merupakan artefak budaya Indonesia. Membahas tentang budaya, tidak bisa lepas dari pembahasan tentang aspek kehidupan sosial yang konvensional atau sebuah 'kebiasaan', atau aturan yang telah disepakati oleh komunitas tertentu. Tanda-tanda yang telah terorganisasi dalam sebuah sistem dapat disebut juga sebagai sebuah kode.

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah penelitian semiotik, yang dilakukan dengan cara menganalisa rekaman dari Iklan Cahaya Asa. Berdasarkan rekaman iklan Cahaya Asa, maka tanda-tanda dalam iklan tersebut akan dikupas dengan menggunakan kajian textual analysis, untuk mengetahui makna dari tanda-tanda yang ada di dalamnya. Tanda-tanda dalam iklan Cahaya Asa dibagi ke dalam 3 kelompok, yaitu artefak budaya, figur manusia serta setting. Dari ketiga kelompok tersebut, analisis akan fokus pada kelompok primary sign artefak budaya, sedangkan setting serta figur manusia diposisikan sebagai data penunjang dalam melakukan analisa kode budaya. Penelitian ini mengacu pada teori semiotika, yang akan menganalisa hubungan antar jenis tanda (ikon, indeks, simbol), makna tanda (denotasi dan konotasi) serta kode dalam iklan Cahaya Asa.

Pada tingkat jenis tanda, artefak, setting serta figur manusia dalam iklan Cahaya Asa telah merepresentasikan ikon, indeks dan simbol dari budaya Indonesia. Analisa pada makna tanda, menunjukkan bahwa seluruh artefak dan setting dari objek dalam iklan Cahaya Asa telah mendenotasikan artefak dan setting yang sebenarnya di Indonesia.

Pada makna konotasi, artefak dalam iklan Cahaya Asa telah meminjam makna konotasi dari artefak yang sebenarnya. Pada analisa sistem tanda, jika dikaji secara terpisah, maka beberapa artefak, setting dan figur manusia hanya merepresentasikan pada tingkatan jenis tanda (ikon, indeks, simbol), serta makna tanda (denotasi & konotasi).

Sedangkan pada tingkatan sistem tanda, makna pada sebuah artefak yang telah dikonvensional oleh suatu masyarakat tertentu, dalam tampilan artefak pada iklan Cahaya Asa, tidak dapat merepresentasikan makna tersebut.

Keyword : Iklan Cahaya Asa, Kode Budaya Indonesia

**INDONESIAN CULTURAL CODE ON "CAHAYA ASA" TV COMMERCIAL**  
**A semiotics study on PT. Gudang Garam, Tbk TV commercial with Rumahku Indonesiaku as its theme**

PT. Gudang Garam, a cigarette company, launched "Cahaya Asa" as the part of "Rumahku Indonesiaku"; a theme which is used as its company corporate advertisement. This advertisement uses some codes where they all are Indonesian cultural artefacts. Talking about culture, it can not be separated from the analysis of the conventional social life aspect, or "a habit", or a rule which has been agreed by certain community. The codes which have been organised in a system called a code, as well.

A semiotic research is chosen as the research approach; it is done by analysing the record of "Cahaya Asa" TV commercial. Based on the record, the codes on it will be analysed using textual analysis to find the meaning inside. The codes on "Cahaya Asa" are divided into three parts; they are cultural artefact, human figure, and setting. From those criteria, the analysis is focused on the cultural artefact primary sign, while human figure and setting are positioned as the supporting data in doing the cultural code analysis. This research refers to the semiotics theory; which analyses the relationship between the codes (icon, index, and symbol), code meanings (denotation and connotation) and the code on "Cahaya Asa".

For some levels of signs, artefacts, setting and human figures on "Cahaya Asa", they all have represented the icon, index, and symbol of Indonesian culture. The analysis of code meaning shows that all artefacts and the meaning of its object on "Cahaya Asa" has made a denotation towards the real artefact and setting in Indonesia.

For the connotation meaning, the artefact on "Cahaya Asa" has absorbed the connotation meaning from the real artefact. For the analysis of code system, if it is separately analysed, some artefacts, setting, and human figure just represent on the codes level (icon, index, and symbol) and the code meaning (denotation and connotation). On code system level, the code on artefact which has been agreed by certain community can not represent that meaning, as seen on "Cahaya Asa".

**DOKUMENTASI  
BUSANA TARI SUNDA KARYA TUBAGUS OEMAY MARTAKUSUMAH  
MELALUI MEDIA INFORMASI DIGITAL**

**Yooke Kusdariyati-27107050  
Program Studi Magister Desain**

Penelitian ini diawali dengan kelangkaan tulisan dan busana tari Sunda karya Tubagus Oemay Martakusumah serta belum tersedianya pendokumentasian busana tari Sunda secara visual dalam bentuk media informasi digital, meskipun tari Sunda dan busananya merupakan aset bangsa Indonesia yang perlu untuk dilestarikan. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui ciri-ciri, fungsi, serta tujuan dari busana tari Sunda karya Tubagus Oemay Martakusumah, sehingga diharapkan dapat melengkapi perbendaharaan keilmuan dan memperkaya khasanah budaya Jawa Barat. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif, dengan teknik pengumpulan data secara pengamatan langsung atau observasi, wawancara, dokumentasi dan studi pustaka. Berdasarkan data hasil penelitian, busana dan aksesoris tari Sunda karya Tubagus Oemay Martakusumah menggunakan siger, apok, baju kutung, kacih, celana sontog, sinjang, soder atau selendang, kekewer, tutup rasa, stagen, sabuk, susumping, kilat bahu, gelang tangan, gelang kaki, tutup sanggul, kalung susun, solempang, keris dan ronce melati. Busana tari putri karakter lenyep memakai kain sinjang dan apok / kemben, busana tari putri lanyap memakai kain sinjang dan baju kutung, busana tari putri gagah memakai celana sontog, sinjang dodot dan baju kutung. Tarian karakter binatang diambil dari ciri khas binatang tersebut seperti bulu ekor, kuncung / jambul, leher yang panjang, dan warna bulu yang menarik pada tari Merak, sayap, kumis, dan warna yang beraneka ragam pada tari Kukupu. Pemilihan warna pada busana tari Sunda karya Tubagus Oemay Martakusumah adalah warna-warna berani / cerah seperti merah, kuning, dan hijau. Adapun ciri khas dan keunikannya adalah corak sinjang Lereng Alit atau Parang Rusak serta ornamen bajunya berbentuk sederhana yaitu bentuk bulat dan bentuk lonjong, kemudian saat ini bentuk itu dikembangkan dengan mengambil bentuk stilasi dari tumbuhan seperti bentuk bunga dan bentuk daun. Dokumentasi busana tari Sunda dalam bentuk digital dapat menjadi media pembelajaran untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada peserta didik yang menarik dan tidak membosankan, sesuai dengan tuntutan zaman.

**Kata Kunci :** Busana tari Sunda, Tubagus Oemay Martakusumah, Media Informasi Digital.

**DOCUMENTATION OF  
SUNDANESE DANCE ATTIRE OF TUBAGUS OEMAY MARTAKUSUMAH  
USING DIGITAL INFORMATION MEDIA**

This research began with the scarcity of writings and Sundanese dance attire of Tubagus Oemay Martakusumah along with the unavailability of visually Sundanese dance attire in form of digital information media, even though the Sundanese dance and its attire were the assets of Indonesian nation that need to be preserved. The aim of this observation is to know the characteristics, functions, and objectives of Sundanese dance attire of Tubagus Oemay Martakusumah, thus, it is expected to complete the repertoire of knowledge and to enrich the wealth of West Java culture. The method used in this research is qualitative method, with collecting data technique through direct observation, interview, documentation and library work. Based on the results of the research, the attire and accessories of Sundanese dance of Tubagus Oemay Martakusumah using siger, apok, baju kutung, kacih, celana sontog, sinjang, soder or shawl, kekewer, tutup rasa, stagen, sabuk, susumping, kilat bahu, bracelet, anklet, tutup sanggul, kalung susun, solempang, keris and tassel of jasmine. Lenyep character of female dance attire using sinjang and apok/kemben, female dance attire of lanyap using sinjang and baju kutung, female dance attire of gagah using sontog, sinjang dodot and baju kutung. Animal character dance is taken from the features of the animal such as tail, kuncung / jambul, long neck, and the attractive colors of Merak dance, wings, moustache, and the colorful of Kukupu dance. The choice of color in Sundanese dance of Tubagus Oemay Martakusumah is striking colors such as red, yellow, and green. The feature is the motif of Lereng Alit sinjang or Parang Rusak and the ornament of the attire is simple, that is, round and oval, then at this time it is developed to take the form of plant stilation such as flower and leaf. Documentation of Sundanese dance attire in the form of digital information media could be an interesting learning media for conveying messages or information to the learners, in accordance with the demand of time.

**Keywords :** Sundanese Dance Attire, Tubagus Oemay Martakusumah, Digital Information Media.



## MAKNA TANDA DALAM IKLAN KAMPANYE PILKADA JABAR DI TELEVISI

SANDI EKAYUDA- 27106315

Permasalahan utama tesis ini menyangkut pemahaman mengenai makna tanda iklan kampanye pemilihan kepala daerah di televisi melalui kajian semiotik dengan studi kasus Iklan Kampanye Pemilihan Calon Gubernur dan Wakil Gubernur Jawa Barat (Pilgub Jabar) tahun 2008. Lebih tegasnya lagi, pertanyaan tesis ini menyangkut persoalan-persoalan tentang : (1). Bagaimana mengetahui jenis tanda berupa ikon, indeks, dan simbol dalam iklan kampanye Pilgub Jabar 2008; (2). Bagaimanakah mengetahui relasi tanda berupa metafora dan metonimi dalam iklan kampanye Pilgub Jabar 2008; (3). Adakah kode yang terdapat dalam iklan kampanye Pilgub Jabar 2008.

Tujuan utama penulisan tesis ini adalah untuk : (1). Mengetahui jenis tanda berupa ikon, indeks, dan simbol dalam konsep visual iklan kampanye Pilgub Jabar 2008; (2). Mengetahui relasi tanda berupa metafora dan metonimi dalam iklan kampanye Pilgub Jabar 2008 (3). Mengetahui kode yang terdapat dalam iklan kampanye Pilgub Jabar 2008. Tesis yang diajukan bermaksud menjawab permasalahan mengenai Makna Tanda dalam Iklan Kampanye Pilgub Jabar 2008 di Televisi dengan pendekatan semiotik melalui serangkaian penelitian dan analisis.

Metode pengkajian dilakukan dengan melihat secara langsung rangkaian gambar hidup yang telah di-capture, lalu iklan dianalisis dan diuraikan menjadi 3 bagian, yaitu: Pertama, dikaji melalui pendekatan semiotik dengan 3 jenis tanda yaitu ikon, indeks, dan simbol. Kedua, ditinjau melalui pendekatan semiotik dengan relasi tanda berupa metafora dan metonimi. Ketiga, diuraikan melalui pendekatan semiotik dengan 5 kisi-kisi kode, yaitu kode hermeneutik, kode semantik, kode simbolik, kode narasi, dan kode kebudayaan.

Dari hasil pengkajian ditemukan jika Iklan Kampanye Pilgub Jabar 2008 sangat penuh dengan tanda-tanda. Pertandaan denotatif yang meliputi jenis (ikon, indeks, simbol) dan relasi tanda (metafora dan metonimi) memiliki ciri yang sama, yaitu mengajak memilih pasangan masing-masing melalui penonjolan tokoh atau figur calon. Sedangkan pertandaan konotatif berupa kode menunjukkan bahwa iklan ketiga pasang calon mengandung kelima jenis kode yaitu hermeneutik, semantik, simbolik, narasi, dan kebudayaan. Iklan yang lebih menonjolkan ketokohan calon ditujukan bagi sempurnanya pencitraan mereka di hadapan para calon memilih.

Keywords: Makna Tanda, Iklan, Politik, Televisi, Semiotik

## THE MEANING OF SIGNS IN TELEVISION AD CAMPAIGN OF WEST JAVA GOVERNOR ELECTION

The main problems of this thesis is related to the understanding about the meaning of campaign advertisement of district leader in the television through semiotic studies based on a case study of campaign advertisement of West Java Governor and Vice Governor Elections in 2008. Particularly, questions in this paper are related to the following problems: (1) How to know certain signs such as icon, index, and symbol in campaign advertisement of West Java Governor Election 2008. (2) How to know the relations between metaphora and metonymy signs in the campaign of West Java Governor Election 2008 (3) Is there any code in the campaign advertisement of West Java Governor Election 2008.

The main objectives of this thesis are (1) To know types of code such as icon, index, and symbol in the visual concept of campaign advertisement of West Java Governor Election 2008. (2) To know connections between metaphora and metonymy signs in the campaign advertisement of West Java Governor Election 2008. (3) And to know code available in the campaign advertisement of West Java Governor Campaign 2008. This proposed thesis aims to answer problems related to the meaning of campaign advertisement in West Java Governor Election 2008 in the television by semiotic approach through research and analysis.

Research methode was made through direct abservation to a number of captured video, the advertisement was analysed and explained in three sections namely, first, a research using semiotic approach with 3 signs namely, icon, index, and symbol. Second, a research using semiotic approach with sign relations of metaphora and metonymy. Third, explained through semiotic approach with 5 basic codes namely, hermeneutic code, semantic code, symbolic code, naration code, and cultural code.

Based on the result of the research we found that campaign advertisement of West Java Governor Election has become a tool of message and idea deliver, full of signs in term of type, relation, and code. Denotative signs included type and relation sign have the same character, is to vote the candidates by show their value add. Meanwhile the conotative signs through codes showed in all campaign advertisement by hermeneutic, semantic, symbolic, naration, and cultural code. The campaign advertisement that appeared by showing the candidates value add have aims to make them perfect on voters view.

Keywords: The Meaning of Sign, Advertising, Politics, Television, Semiotic

## PENGARUH VISUAL GAME DIGITAL PADA EKSPRESI GAMBAR ANAK PRASEKOLAH

**Tati Marhamah-27107037**  
**Program Studi Magister Desain**

Usia prasekolah merupakan suatu fase perkembangan fisik dan mental manusia yang sangat unik dan sarat dengan peristiwa belajar yang cukup menentukan bagi perkembangan pada fase selanjutnya. Pada fase ini, seorang anak akan terus melakukan proses “merekam” peristiwa-peristiwa belajar yang dianggap menarik dan menyenangkan. Pada fase ini muncul pula pengidolaan pada bentuk-bentuk atau pengalaman yang dianggap baik dan dijadikan sumber inspirasi dalam, sebagai bentuk aktivitas ekspresi. Sumber inspirasi tersebut dapat berasal berbagai media, salah satunya digital game.

Penelitian didasari oleh permasalahan mengenai bentuk-bentuk ekspresi anak yang dipengaruhi oleh stimulus aktivitas rutin yang dilakukannya, salah satunya bermain games. Bermain games secara sosial masih dipertentangkan sebagai sebuah aktivitas yang membawa manfaat tinggi terhadap perkembangan kejiwaan anak usia prasekolah namun demikian juga berdampak negatif. Pada kenyataannya, aktivitas bermain games tidak dapat dilepaskan dengan rutinitas anak usia prasekolah, terutama di perkotaan. Pada perkembangan selanjutnya, produk games memberikan beragam stimulus yang menghadirkan memori menyenangkan dan digunakan sebagai referensi dalam bentuk-bentuk ekspresi yang diciptakan oleh anak usia prasekolah tersebut.

Hingga saat ini masih terdapat dikotomi mengenai dampak digital game terhadap perkembangan kejiwaan anak, sehingga penggunaan digital game sebagai media pembelajaran formal masih dipertentangkan. Dengan menggunakan metode penelitian kualitatif, secara ilmiah, penelitian ini bertujuan mengungkap pengaruh digital game terhadap ekspresi gambar anak usia prasekolah. Dengan pendekatan ini, dilakukan pengukuran secara kualitatif mengenai komponen pengalaman bermain digital game yang digunakan kembali oleh anak sebagai sumber imajinasi berkreasi dalam bentuk gambar ekspresi.

Penelitian yang dilakukan dengan menggunakan lima orang anak usia prasekolah dengan sebelas buah gambar ekspresi yang mereka buat sebagai sampel, dilakukan analisa terhadap obyek-obyek visual, bahasa rupa dan ikonisitas yang muncul dalam gambar-gambar tersebut. Diketahui bahwa terdapat hubungan yang cukup kuat antara aktivitas bermain digital game yang dilakukan anak dengan bentuk kreasi dalam gambar ekspresi. Hubungan tersebut berupa munculnya karakter-karakter dalam digital game dan peristiwa visual yang dituangkan ke dalam bingkai gambar ekspresi dengan konten dan tema yang relatif paralel. Bentuk-bentuk ikonisitas yang muncul dalam ekspresi gambar anak berada pada tingkatan yang berbeda, bergantung pada intensitas dan jenis digital game yang dimainkan. Diketahui pula bahwa tayangan televisi yang memiliki konten sama dengan digital game akan memperkuat imajinasi dan keterikatan anak dengan karakter yang mereka sukai.

Secara ringkas, penelitian menghasilkan beberapa temuan berikut: Pertama, game digital merupakan salah satu media interaktif yang digunakan anak sebagai sarana belajar dan bermain; Kedua, dalam usia pra-sekolah, aktivitas belajar dapat dimodifikasi sedemikian rupa dengan menggunakan sarana-sarana belajar anak yang mendorong kreativitas dan merangsang komunikasi verbal dan non-verbal secara menyenangkan, salah satunya melalui media gambar, Ketiga, secara ilmiah, terbukti bahwa terdapat pengaruh yang cukup erat antara kebiasaan bermain digital game dengan daya imajinasi anak terhadap penggambaran suatu tokoh atau peristiwa; Keempat, terjadi penyaluran bentuk-bentuk tanda (ikonisitas) mulai dalam bentuk yang paling sederhana hingga dalam bentuk yang cukup variatif dalam ekspresi gambar yang dihasilkan anak usia prasekolah; Kelima, terdapat perbedaan yang cukup signifikan antara gambar yang dipengaruhi oleh digital games dan gambar yang tidak terpengaruh. Hal ini terlihat dari konten cerita, bentuk objek dan sumber rujukan yang digunakan dalam proses penciptaan karya-karya tersebut; Keenam, anggapan bahwa bermain digital game dapat membawa pengaruh buruk terhadap kemerdekaan berkreasi, secara ilmiah dapat dibuktikan bahwa anggapan tersebut kurang tepat; Ketujuh, digital game jika diberikan dalam porsi yang proporsional dapat menjadi sarana pembelajaran yang komunikatif dan memiliki nilai positif cukup tinggi bagi proses pembelajaran anak usia prasekolah.

Kata kunci: Game digital, memori, imajinasi, ekspresi, gambar

## THE INFLUENCE OF DIGITAL VISUAL GAME TOWARD THE DRAWING EXPRESSION OF SCHOOL-AGED CHILDREN

Pre-School age is a unique phase of physical and mental development of a human being exposed with learning experience which is considered determining further phases of development. Nowadays, children keep 'recording' learning experiences considered interesting and enjoyable. At this age, idolatry toward various learning experiences considered good becomes sources of inspiration manifested in various expression activities. The sources of inspiration may derived from various media, one of them is digital game.

The study is based on the problem related to the types of children's expression influenced by stimulants of their routine activities, one of them is playing games. In society, whether playing games is beneficial for psychological development of pre-school aged children is still under debate. However, the fact is that playing games activity is unseparable from the daily routine of the pre-school aged children, especially in urban area. At further development, games products give various stimulus recalling enjoyable memories and used as the reference in expression types created by the pre-school aged children.

Up to now, there has been a dichotomy on the impacts of digital games toward children's psychological development. Therefore, the use of digital games as formal learning media is still under debate. By using qualitative research methodology, scientifically, the study is aimed to identify the influence of digital game toward the drawing expressions of pre-school aged children. By using this approach, qualitative measurement on components of playing experience digital games used by children as sources of imagination in creating picture expression of various types is also carried out.

Eleven drawing expression samples created by five pre-school aged children were analysed in terms of their visual objects, facial expression and iconography emerging from the picture samples. The analysis shows that there is a significant relationship between digital game playing activity and creation types of drawing expression. The relation is manifested in the emerging of characters in digital game and visual happening expressed in picture expression frames with relatively parallel contents and themes. The types of iconography emerging in their drawing shows various levels depending on the intensity and type of digital game played. It is also identified that television presentation with the same contents as the digital game will strengthen the children's imagination and interest on the characters they like.

In short, the study on the influence of digital visual games on the drawing expression of the pre-school aged children are as follows: first, digital game is one of the interactive media used by children as a means of learning and playing; second, at the pre-school age, learning activities can be modified in such a way by using children's learning facilities motivating creativity and stimulating verbal and non verbal communication comfortably, through picture media; third, the influence of children's digital playing habit with their imagination power toward the illustration of characters or events is scientifically proven; forth, the distribution iconography types ranging from the simplest type to the more variative ones in drawing expressions created by pre-school aged children has taken place; fifth, there is significant differences between pre and post gaming children expression. This significances indicate by the content of story, object shape and references that used to create their drawing; sixth, the assumption that playing digital game causes bad influences to the liberty of creation, it can be proven that scientifically, the assumption is not totally correct; seventh, if digital game is given proportionally, it can be a communicative learning tool and has high positive value to the learning process of the pre-school aged children.

Keywords: digital game, memory, imagination, expression

**ANALISIS GAME MANAGEMEN DAN  
PERANCANGAN GAME KAMPUNG BADUY****Heni Mardiana-27107049**  
**Program Studi Magister Desain**

Game digital merupakan produk yang beredar di masyarakat dan belum optimal dimanfaatkan untuk edukasi. Oleh karena itu perlu pemanfaatan game digital yang potensial sebagai media untuk menyampaikan informasi dan pesan kepada generasi masa kini, untuk diarahkan kepada hal yang mendidik. Misalnya mengenalkan Kampung Baduy dalam bentuk game digital.

Kampung Baduy layak untuk diangkat sebagai konsep dalam perancangan game manajemen, karena terinspirasi dengan Baduy yang terkenal dengan kearifan lokal/ nilai budaya dan kedekatannya dengan alam dan lingkungan yang masih dipertahankan masyarakat Baduy hingga saat ini.

Melalui studi pustaka, dan observasi, menggali informasi tentang Baduy, menganalisa game manajemen, diantaranya game Theme Hospital dan Age of Empires 3 untuk dijadikan landasan dalam perancangan game Kampung Baduy. Menggali pengetahuan tentang game itu sendiri dan mengaitkan dengan teori yang relevan, dan teori perkembangan anak, agar konsep perancangan game Kampung Baduy dapat disesuaikan dengan psikografis pemainnya, yaitu untuk anak-anak berusia 14-18 tahun.

Rancangan konsep game Kampung Baduy dibuat, dengan harapan supaya generasi masa kini dapat lebih menghargai dan mencintai kearifan lokal/ yang ada pada masyarakat Baduy, sebagai salahsatu kekayaan budaya bangsa. Kata kunci : Kearifan lokal masyarakat Baduy, Kampung Baduy, Game digital.

---

**ANALIZE THE MANAGEMENT AND GAME DESIGN  
BADUY VILLAGE**

Games is a digital product circulating in the community and it has not been optimally utilized for education. Therefore, the need to use digital games as a potential medium for delivering information and messages to generation of the present, directed to the things that educate. For example, to introduce Baduy Village in the form of digital games.

Baduy Village is eligible to be appointed as a concept in management game design, as inspired by the famous Baduy wisdom with local cultural value and proximity to nature and environment that still maintained by Baduy community to this day.

Through literature study, observations and information about the Baduy axcavate, analyzins the management game such as Theme Hospital and Age of empires 3 to implement the foundation in game design Baduy Village. Knowledge of the digital game itself and associate with the relevant theory, and theory of child development, so that the concept of game design Kampung Baduy can be adjusted with psicografis of players, for child 14-18 years old.

The concept of Baduy Village game is made, with the hope that the present generation can better appreciate and love the wisdom local and the value of culture of the Baduy society, as one of the many culture in Indonesia.

Keyword : Wisdom of Baduy society, Baduy Village, Digital game

**PEMANFAATAN GAME SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI  
ISU PEMANASAN GLOBAL BAGI REMAJA**

**Pasca Susena Handiman-27107034  
Program Studi Magister Desain**

Isu pemanasan global telah banyak dibahas dalam berbagai media, seperti media cetak, televisi, hingga internet. Pemanasan global mendapatkan begitu banyak perhatian karena dampak yang membahayakan eksistensi manusia di muka bumi, hingga kini telah banyak berdiri beragam institusi yang dikhususkan untuk menanggulangi isu pemanasan global.

Perlu kesadaran dari setiap manusia untuk mencegah efek pemanasan global, hal ini hendaknya dibangun dari generasi muda karena dampak pemanasan global akan sangat terasa dalam 30 tahun ke depan. Untuk menyadarkan manusia diperlukan

sebuah media yang tepat, seperti apa yang dikatakan oleh Laswell bahwa setiap pesan haruslah dikomunikasikan dengan baik.

Media *game* merupakan hal yang kini sangat digemari oleh generasi muda, kemampuannya untuk mengakomodasi konten berupa teks, gambar, video, audio, interaktifitas adalah keunggulan dari media ini. Dengan memanfaatkan kelebihan yang dimilikinya, *game* dapat diciptakan sebagai media edutainment. *Game* tentang pemanasan global diharapkan dapat menarik perhatian generasi muda sebagai generasi yang akan hidup 30 tahun ke depan dan mendorong mereka untuk memberikan solusi mengurangi dampak pemanasan global.

---

**THE USE OF VIDEO GAME AS COMMUNICATION MEDIA FOR GLOBAL WARMING ISSUE**

Issues about global warming has discussed widely within media, such as newspaper, television and internet. Global warming caught many attention because of its shocking impact on human existency, until now lots of institution built specifically to overcome the effect of global warming.

This issue must be communicated in order to prevent the effect of global warming, this effect would come in 30 years and affect mostly teenagers. In order to prevent the global warming effect, a media that can accomodate messages about global warming for teenagers is required.

Game is a media that most nowadays teenagers like, it has features to accomodate text, image, video, sound and interactivity. With all of game features, we could create a media that teenagers like with educational content inside. A game about global warming that expected to catch teenagers attention and make them understand about definition, impact, solution to prevent the effect of global warming.

---

**EKSPLORASI VISUAL RUANG, WAKTU  
DAN PENGEMBANGAN KARAKTER DALAM GAME  
LIL'FLIPSCAPE**

**Rianti Hidayat-NIM: 27107026  
Program Studi Magister Desain**

*Game* di Indonesia kini mendapat perhatian lebih dalam berbagai lapisan masyarakat termasuk di bidang akademik. Antusiasme masyarakat terhadap *game* terbukti bukan hanya dari banyaknya penikmat *game* sebagai media hiburan tetapi juga dari desain *game* yang pesat beberapa tahun belakangan ini. *Game* itu sendiri sebagai media merupakan gabungan dari berbagai unsur seperti *storytelling*, *character development*, *game world*, *user experience*, dan psikologi komunikasi. Unsur-unsur tersebut sekarang ini populer digabungkan dengan konten budaya untuk menjadi *game* bertema budaya. Meskipun begitu, *game* sekarang ini cenderung memaksimalkan kualitas grafis dari *game* sebagai ruang saja dan tidak kepada aspek waktu. Indonesia sendiri memiliki banyak suku yang budayanya memiliki pemahaman dunia bukan hanya sebagai ruang tapi juga memiliki unsur waktu. Oleh karena itu, penelitian ini ditujukan untuk menciptakan *game* eksplorasi ruang waktu dan pengembangan karakter dengan tujuan agar Indonesia dapat mengejar ketertinggalannya dalam industri *game*. Penelitian ini akan menggunakan metodologi kualitatif dengan pendekatan psikologi kognitif yang mengobservasi aplikasi ruang dan waktu dalam *game* yang ada sekarang ini. Observasi tersebut dikaitkan dengan teori bahasa rupa dan penelitian sebelumnya mengenai ruang waktu dalam *game*. Hasil observasi kemudian dikategorikan untuk disilangkan dengan konten yang diusulkan, yakni budaya visual Dayak menggunakan teori *Manga Matrix*. Hasil penyilangan tersebut akan diaplikasikan dalam pengembangan desain *game* versi demo yang bereksplorasi dengan ruang waktu. Dari berbagai unsur pembentuk *game* ditemukan bahwa visualisasi ruang waktu dapat diterjemahkan ke dalam layar dunia yang kompleks dengan waktu berbeda dan berdasarkan pemahaman budaya Dayak. Konsep *layer* tersebut dapat diaplikasikan dalam berbagai aspek visual hingga *gameplay* untuk membentuk konsep permainan yang baru.

Kata kunci: ruang, waktu, karakter, *game*, eksplorasi visual

---

**TIME, SPACE VISUAL EXPLORATION  
AND CHARACTER DEVELOPMENT IN LIL'FLIPSCAPE GAME**

Game in Indonesia nowadays got more attention in academic and various aspect of society. People enthusiasm towards game showed in perceiving games not only as entertainment media but with growing amount of game design in few years past. Game itself as media consist of storytelling, character development, game world, user experience, and cognitive psychology. All those aspect combined with local culture become cultural themed game. Even so, a lot of games showed their content focused only in space and not specifically in time aspect. Meanwhile, Indonesia as country with a lot of cultural tribe which perceives that this world consist not only in space but also involves time. This research intended to create time space visual exploration and character in game on purpose of filling the gap of Indonesia position in game industry. This research will use qualitative methodology with cognitive psychology to observe how time and space applied in game nowadays. The result then will be observed with visual language theory and previous research of time in game. The result of the observation will be carried out to be catagorized and cross-checked with Dayak as proposed cultural content using Manga Matrix method. The analysis result will be applied in development of game which explore time and space. From the game elements time and space then founded to be potentially applied as complex layered concept with different time in game world concept based on Dayak's cultural content. All those concept potentially applied in visual game elements to gameplay in order to create new game concept.

*Keywords: space, time, character, game, visual exploration*

**PENGEMBANGAN DESAIN KARAKTER PADA GAME ADVENTURE  
BERDASARKAN VISUALISASI RAUT WAYANG GOLEK**

**Asep Taufik Himawan-NIM : 27107031  
Program Studi Magister Desain**

Kesenian wayang golek telah diakui oleh masyarakat internasional sebagai salah satu karya seni milik bangsa Indonesia yang adiluhung, bahkan telah dianggap sebagai aset dunia yang perlu dilestarikan. Hal ini tentu saja menjadi kebanggaan tersendiri bagi bangsa Indonesia. Di lain pihak, kondisi yang memprihatinkan justru terjadi di kalangan para generasi muda Indonesia (termasuk juga anak-anak Sekolah Dasar) yang cenderung bersikap apatis dan sudah mulai tampak gejala sikap yang tidak *respect* terhadap kesenian yang satu ini. Kecenderungan minat mereka lebih mengarah kepada produk-produk budaya yang datang dari luar negeri/produk impor, yang salah satunya adalah jenis permainan elektronik (*video game*). Bertitik tolak dari kenyataan ini, penulis mencoba mengangkat karakteristik visual/raut wayang golek untuk diaplikasikan menjadi karakter pada sebuah *game* bergenre *adventure*. Hal ini diharapkan dapat menjadi suatu bentuk upaya pelestarian seni tradisi.

Konteks cerita pada *game adventure* ini diadaptasi dari serat Ramayana dengan lakon “Anoman Obong”, yang mengangkat karakteristik visual/raut tokoh wayang golek Anoman (sebagai karakter utama/*hero*) yang memiliki raut satria-pongawa, Rama (raut satria-raja), Shinta (satria-putri), Rahwana (raja-buta), Prahasta (pongawa), Sarpanaka (raut buta-puteri), dan Batara Guru (raut dewa).

Sedangkan sistematika permainan (*leveling*) dirancang menjadi tiga level dengan tingkat kesulitan yang berkembang secara linear, artinya sistem permainan level berikutnya lebih sulit dari level sebelumnya. Setiap level memiliki *noise*/rintangan, yaitu musuh-musuh Anoman berwujud karakter golek yang memiliki raut buta/raksasa. Dalam pada itu, *reward* berupa mahkota emas bisa diperoleh manakala *user* menyelesaikan setiap level tersebut dengan sempurna, artinya nilai perolehan (poin) yang didapat selama *gameplay* mencapai nilai atau skor maksimal.

(Kata kunci : raut wayang golek, desain karakter, *game adventure*).

---

**THE DEVELOPMENT OF CHARACTER DESIGN ON ADVENTURE GAME BASED ON VISUALISATION OF  
WOODEN PUPPET FEATURE**

Wooden puppet art has been acknowledged by international society as one of the greatest Indonesian artworks that it is even considered as world asset which is needed to be preserved. This, therefore, is a certain pride for Indonesians. On the other hand, a lamen table condition comes about at Indonesian young generations (even elementary school students) that they tend to be apathetic and there has been indication of behavior that they do not have a respect to this art. Their tendency of interest tend to foreign culture products/imported products than the local ones, it is ; video game. As a matter of this fact, writer try to bring the visual characteristic/wooden puppet feature up into the surface to be applied on to character on adventure game genre. This is expected to be a traditional art preservation.

The adventure game story context is adapted from Ramayana epic with “Anoman Obong” as title which it show visual characteristic/wooden puppet protagonist of Anoman (main character/*hero*) who has knight-warrior feature, Rama (knight-king feature), Shinta (knight-princess), Rahwana (king-giant), Prahata (warrior), Sarpanaka (giantess-princess feature), and Batara Guru (god feature). The levelling is designed into three levels that the difficulty level moves linear, which meant, the next level is more difficult then the previous one. Every level has noise/barrier, that is; Anoman enemies are wooden puppet characters who has giant feature. Meanwhile, golden crown reward is able to be reached when the user can complete every level perfectly, it means, points that are collected during gameplay reach maximum points.

( Keywords : wooden puppet feature, character design, *adventure game*).

**KLASIFIKASI ORNAMEN BALI SEBAGAI REFERENSI PEMBUATAN GAME  
(STUDI KASUS PURA TAMAN PULE DESA MAS UBUD, GIANYAR-BALI)**

**Nyoman Saja-27107051  
Program Studi Magister Desain**

Ornamen Bali sangat perlu dilestarikan sebagai artefak budaya untuk menggali nilai-nilai filosofi, simbol dan estetika. Ornamen Bali pada pura Taman Pule Desa Mas Ubud Gianyar Bali terkait erat dengan kehidupan agama Hindu dan adat masyarakat Bali yang bersifat relegius, sehingga arsitektur tradisional Bali sangat terkait erat sebagai penempatan ornamen Bali yang bersinergi dalam tiga kerangka dasar agama Hindu yaitu; *Tatwa* (filsafat), *Susila* (etika) dan *Upacara* (ritual).

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui perwujudan bentuk dan jenis ornamen yang digunakan serta mengetahui makna simbolik dan filosofi yang dipaparkan dalam bentuk ensiklopedi media digital interaktif yang komunikatif. Penelitian ini menggunakan metode Etnografi yaitu sebuah riset yang didasarkan pada kultur konsep yang tersusun, dengan kombinasi teknik pengamatan, wawancara, dan analisis dokumen. Peneliti berperan langsung dalam bagian budaya Bali dan mencatat serta merekam data yang diperoleh di lapangan, dengan tidak mengadakan pembatasan pengamatan dan tidak ada pembatasan dari akhir studi, kecuali keterbatasan waktu dari peneliti.

Data dikumpulkan melalui studi kepustakaan, studi lapangan dan teknik wawancara dengan tokoh agama, bendesa adat, *sangging* dan *undagi*. Observasi dan teknik dokumentasi untuk mendapatkan rekaman gambar-gambar dan foto-foto sebagai data visual. Agar memperoleh akurasi, validitas, reliabilitas data yang mendukung pembahasan, maka analisis yang dikembangkan ditempuh dengan mengidentifikasi dan mengklasifikasikan berbagai informasi tertulis, lisan, dan visual secara cermat dan kritis. Kemudian dilanjutkan dengan menganalisis data menggunakan analisis tekstual dan kontekstual.

Hasil penelitian menstrukturkan ornamen Bali menjadi; bentuk geometri; (*tapak dara*, *swastika*, *patra mesir*), bentuk tumbuh-tumbuhan (*flora*; *patra samblung*, *punggel*, *olanda*, *pae*, *mas-masan*, *ganggong*, *patra sari*, *patra cina*), bentuk binatang (*fauna*; *karang gajah*, *karang goak*, *keras*, *garuda*, *lembu*), dan bentuk fantasi: (fantasi Dewa, fantasi manusia, fantasi buta kala). Ornamen Bali disamping berfungsi sebagai hiasan juga berfungsi sebagai mitologi, ritual dan simbolis. *Undagi* dan *sangging* dalam mewujudkan ornamen Bali selalu berpedoman pada etika, logika dan estetika yang berorientasi pada ukuran tubuh manusia. Ornamen Bali menjadi sakral apabila memenuhi syarat ritual agama Hindu dengan upacara "*pamlaspas*" dan "*Pasupati*".

*Kata kunci* : ornamen, makna simbolik, game teknologi, filosofi etnik, religius Hindu.

**BALINESE ORNAMENT CLASSIFICATION AS REFERENCE FOR GAME CONSTRUCTION  
(STUDI KASUS PURA TAMAN PULE DESA MAS UBUDGIANYAR-BALI)**

A Balinese ornament is urgently preserved as an artifact in order to have its philosophical, symbolical and esthetic value. Balinese ornaments at Taman Pule temple are associated with Hindus life. It is not separable from custom and spiritual of Hindus which moves under the three leases scheme of Hindus life, namely; Tatwa, Etika and Ritual.

The goal of this research is to know types of ornament and structure, and to know meanings it conveys, to know what symbolical and philosophical meanings it has. These meanings will be conveyed in a communicative interactive digital encyclopedia media this research applies an ethnographic method, that is a method which bases its work upon the culture of well arranged concept involving the role of observation, interview and document analysis in the effort of a data collection. Data a collected through a library study, a field study, an interview technic from main sources, like a religious leader, a village custom leader, a Balinese traditional building contraction (*undagi*), in order to get visual data, documentation technic will also be of great importance, pictures or photo for the Pura Taman Pule. In order to have a validity, a rehability and an accuracy, the analysis is driven to cover a step of identification, classification of written as well as unwritten information. The data is analyzed through textual and contextual analysis.

The result of this research distinguishes six shapes, namely; geometrical shapes (like: *Tapak dara*, *Swastika*, *Patra mesir*), flora shapes (like: *Patra samblung*, *punggel*, *olanda*, *pae*, *mas-masan*, *ganggong*, *patra sari*, *patra cina*), fauna shapes (like: *karang gajah*, *karang goak*, *keras*, *garuda*, *lembu*), his own made shapes and shapes derwed from fantasy (like: god fantasy, human being fantasy, wills fantasy). An *undagi* (a Balinese traditional expert on building) does not place an ornament any where he likes. Balinese ornament does not only function as a decoration. It also conveys symbolical meaning, mythology and it is used in rituals of Hindus ceremony. Both an *undagi* and *sangging* always bases his work upon logic, ethic and esthetic. Human body part measurement, are used as a measurements to build up his ornament. The symbols are used as ritual paraphernalia shouly after the purification ceremony, an ensoulment ceremony (*pasupati*), and gods and goddesses an embody (*prayascita* ceremony) and *pemelaspas* ceremony.

*Keyword*: ornament, symbolic meaning, game technology, ethnic philosophy, Hindu religious.



**BENTUK GERABAH KARAT DALAM KONTEKS TRADISI GERABAH PLERED****Gita Winata-27107019****Program Studi Magister Desain**

Gerabah karat merupakan salah satu jenis gerabah dalam tradisi gerabah Plered yang memiliki karakteristik yang berbeda dengan bentuk gerabah Plered lainnya, yaitu dengan permukaan menyerupai karat logam yang menimbulkan kesan kuno atau antik. Fenomena bentuk gerabah karat juga menunjukkan adanya gejala yang berbeda dengan bentuk gerabah lainnya dalam tradisi gerabah Plered secara umum terutama dari segi gagasan yang berkaitan dengan material dan proses produksi.

Penelitian ini berupaya untuk mengidentifikasi karakteristik bentuk gerabah karat, faktor-faktor yang berkaitan dengan material dan proses produksinya, serta bagaimana hubungannya dengan tradisi gerabah Plered. Dalam kerangka tujuan tersebut dalam penelitian ini digunakan pendekatan estetik untuk menganalisis unit-unit dasar pembentuk gerabah secara visual dan digunakan pendekatan teknis untuk menganalisa material dan proses produksinya, sedangkan pendekatan budaya digunakan untuk melihat hubungan secara umum dalam konteks tradisi gerabah Plered sebagai sumber yang melatarbelakangi pembuatannya.

Dari hasil analisis menunjukkan bahwa secara umum gerabah karat memiliki karakteristik bentuk yang khas pada sisi jenis, warna, tekstur, struktur, kontur, dan proporsi, dengan menggunakan beberapa material dan teknik baru dalam proses produksinya. Pencapaian karakteristik bentuk gerabah karat tersebut diperoleh dari hasil eksplorasi material dan eksperimen teknik dalam proses produksinya. Bentuk gerabah karat merupakan upaya pengembangan ragam jenis produk gerabah Plered dengan tetap berorientasi pada pengetahuan dari pewarisan tradisi pembuatan gerabah Plered sebelumnya. Gerabah karat menunjukkan partisipasi aktif dalam tradisi gerabah Plered, yang berdampak positif dalam pengembangan karakter personal dan perekonomian masyarakat pengrajin gerabah Plered pada umumnya.

Kata kunci: bentuk, material, produksi, gerabah karat, tradisi.

---

**RUSTY POTTERY FORMS IN THE CONTEXT OF PLERED'S POTTERY TRADITION**

Rusty pottery is one of pottery making technique that has specific unique character that distinguished them from other Plered's pottery making tradition, it's the visual of it's surface that looks like a rust of a metal which gives ancient or antiques impression. The phenomenon of rusty pottery also shows different kinds of forms than other Plered's pottery tradition form shows generally, especially in the ideas related with the material and production process.

This research tries to identify the characteristic of rusty pottery form, factors that influence the material usage and production processes, also the connection with Plered's pottery tradition. In terms of these purposes, this research uses not only aesthetical approaches to analyze the basic units of pottery making forms and technical approaches to analyze material and production process, but also use cultural approach to see the relation in the context of traditional Plered's pottery making as a source that gives backgrounds to the making of rusty pottery.

The result of this analysis shows, with several new kind of materials and different techniques could gives rusty pottery a new unique characteristic in forms, colours, textures, structures, contours and proportions. The achievements of characteristic in rusty pottery form is a result of material exploration and technical experiment in production process. Rusty pottery is form of an effort to develop Plered's pottery making tradition that stays oriented to the knowledge of pottery making heritage in Plered. Rusty pottery shows an active participation in Plered's pottery tradition and gives a positive result in developing personal characteristic and also the economics of people in Plered.

Keyword: Forms, Material, Production, Rusty Pottery, Tradition.

## KAJIAN RAGAM HIAS MAHKOTA BINOKASIH KERAJAAN PAJAJARAN

ARI AHADRIAN- 27106314  
Program Studi Magister Desain

Mahkota Binokasih Sanghyang Pake (sering disebut mahkota Binokasih) merupakan artefak dari kerajaan Pajajaran atau disebut juga kerajaan Sunda II (1297 -1579 M). Kerajaan Pajajaran adalah sebuah kerajaan penting bagi masyarakat Sunda. Raja Pajajaran yang utama bernama Niskalawastukancana (biasa disebut Prabu Siliwangi) dan putranya bernama Prabu Susuk Tunggal. Daerah kekuasaan kerajaan Pajajaran meliputi daerah yang dibatasi sungai Citarum ke barat, sedangkan dari sungai Citarum ke timur merupakan kekuasaan kerajaan Galuh- sebuah kerajaan yang masih bersaudara dengan kerajaan Pajajaran. Melihat kedudukan kerajaan Pajajaran yang penting bagi masyarakat Sunda, maka mahkota Binongkasih memiliki nilai budaya yang penting bagi masyarakat di Tatar Pasundan.

Kajian visual terhadap ragam hias mahkota Binongkasih, bermaksud untuk mengetahui kekayaan jenis motif hias pada jaman kerajaan Pajajaran. Kekayaan motif ini, dapat dianggap mewakili jenis motif yang berkembang pada jamannya. Hal ini didasarkan pada fungsi mahkota yang memiliki nilai simbolik bagi kekuasaan raja, sehingga motif yang ada pada mahkota dapat dipastikan motif yang terpilih, baik secara pembentukan visual maupun konsep estetikanya.

Untuk memahami ragam hias pada mahkota Binokasih, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif, yaitu melakukan penafsiran terhadap bentuk-bentuk visual mahkota Binokasih berdasarkan fungsi simbolik mahkota. Fungsi simbolik ini dihubungkan dengan latar belakang budaya kerajaan Pajajaran.

Berdasarkan hasil analisis, terhadap ragam hias pada mahkota Binokasih diperoleh kesimpulan bahwa struktur bentuk mahkota menyerupai bentuk atap yang terdapat pada candi Hindu. Ragam hias menunjukkan motif hias flora dan fauna yang distilasikan seperti gaya stilasi pada motif motif pada wayang golek.

*Kata kunci; ragam hias-mahkota; Kerajaan Pajajaran*

#### THE STUDY OF DECORATION MANNER OF *BINOKASIH SANGHYANG PAKE CROWN OF PAJAJARAN KINGDOM*

*Binokasih Sanghyang Pake crown* which is often called *Binokasih crown* is an artifact of *Pajajaran kingdom* or *Sundanese kingdom II* (1297-1579 C). *Pajajaran kingdom* is an urgent kingdom for Sundanese people. The first king of *Pajajaran* is *Niskalawastukancana* (usually called *Prabu Siliwangi*) and his son's named *Prabu Susuk Tunggal*. The authority area of *Pajajaran kingdom* comprises the area that limited *Citarum river* to the west, while from the *Citarum river* to the east is the authority of *Galuh kingdom* – a family kingdom of *Pajajaran*. Considering the urgent position of this kingdom for the sundanese people, the *Binokasih crown* has a cultural value to its people in *Pasundan land*.

Visual study to the decoration manner of *Binokasih crown* means to know the rich of decoration motive of *Pajajaran kingdom era*. The rich of motive represent the motive in its era. It is based on the crown function which has a symbolic value to the king's authority, furthermore the motive of the crown is the chosen one, whether visually or aesthetically.

Qualitative research method use to comprehend the decoration manner of *Binokasih crown*, by interpreting the form of *Binokasih crown* visually based on the simbolyc function of the crown then correlated to the *Pajajaran kingdom* cultural background.

Based on the analysis to the decoration manner of *Binokasih crown*, the writer concluded that the structure of the crown seems like the roof of the Hindus temple. The decoration showed the flora and fauna motives which stylist to the motives of wooden puppet.

Key word: decoration, crown, Pajajaran Kingdom.

## KAJIAN VISUALISASI NILAI ISLAM FILM AYAT-AYAT CINTA

Agus Hakim-27106319  
Program Magister Seni Rupa dan Desain

Film yang memiliki latar kebudayaan dan misi teologi Islam serta mengandung nilai-nilai *dakwah Islam*, tidaklah hanya menampilkan adegan dan nilai-nilai Islam dalam arti yang retorik, tetapi lebih luas dalam arti adegan dan nilai-nilai estetik Islam itu sendiri. Pembuatan film tersebut sedapatnya harus dikuasai dengan baik, benar dan tepat oleh penyelenggara dan penggiat film tersebut. Sebab jika tidak, bisa-bisa sudah dianggap benar tetapi malah hasilnya bisa menyesatkan atau salah interpretasi dari opini. Sebab untuk berbicara atas nama Islam sebagaimana atas nama Tuhan bagi agama-agama lainnya, akan menghadapi tanggung jawab yang berat.

Penelitian ini mencoba mengamati, mengkaji, dan menginterpretasikan secara mendalam visualisasi nilai-nilai Islam yang terlihat dalam film *Ayat-Ayat Cinta*. Metodologi yang ditulis dengan menggunakan metodologi studi Islam berdasarkan pendapat Prof. Dr. H. Abuddin MA. Kajian yang dituju adalah pada visualisasi hubungan laki-laki dan perempuan yaitu, hukum pernikahan dalam Islam, poligami, hubungan persahabatan suami dan istri, pergaulan laki-laki dan perempuan yang bukan muhrimnya, hubungan manusia dengan Allah SWT selaku pencipta dan hubungan manusia dengan manusia selaku ciptaan-Nya, (*hablumminallah* dan *hablumminannas*) serta sanksi hukuman yang dikenakan bagi warga negara Islam.

Film *Ayat –Ayat Cinta* adalah film yang memiliki latar kebudayaan dan misi teologi Islam. film ini adalah film yang tercipta dengan aturan-aturan estetika Islam. Sang sutradara berupaya memvisualkan nilai-nilai Islam dengan kehati-hatian, keengganan membuat generalisasi dan sikap yang sangat empiris terhadap fakta-fakta. Adanya kecenderungan membatasi diri pada karyanya sambil menghubungkannya dengan konteks sejarah dan aturan nilai, *dakwah* dan *syaria*h Islam. Namun ditemukan adanya ketidaksesuaian dalam *syaria*h Islam yaitu, adanya visualisasi sentuhan dan berpelukan antara laki-laki dan perempuan yang bukan muhrimnya. Tokoh Aisha yang tidak komitmen bahwa ia adalah tokoh yang sempurna mengenakan jilbab, namun pada realitasnya wajah Aisha yang tidak memakai jilbab juga divisualkan. Kemudian dalam akad pernikahan, divisualkan sumpah dan janji atas nama Allah SWT. Secara *syaria*h Islam bersumpah atas nama Allah tidak diperbolehkan.

Kata kunci : *film, nilai Islam, dakwah, syaria*h, *muhrim*.

## VISUALIZATION STUDY OF ISLAMIC VALUE IN AYAT-AYAT CINTA FILM

The film with Islamic theological cultural background and mission as well *dakwah Islamic* values does not only represent Islamic scenes and values in the rhetoric sense, but also with the wider sense of Islamic esthetic scenes and values per se. As well as possible, the film making skill is mastered in good, proper and accurate ways by the film organizers and activists. If not, it could be considered as the correct one, but the production can be misleading or it results in misinterpreted opinion. Because presenting something on behalf of Islam as well as in the relation of God in the case of other religions, it will have heavy responsibility.

This research attempts to observe, study, and interpret deeply the visualization of Islamic values appearing in the film *Ayat-Ayat Cinta*. The methodology using the Islamic study is based on the opinion of Prof. Dr. H. Abuddin, M.A. The study focuses on the visualization of male and female relationships, i.e. marriage laws according to Islam, polygamy, the relationship between husbands and wives, social intercourse between man and women as not their *muhrim*, the relationship between men and God as the creator and human-to-human relationship as His-creation, (*hablumminallah* and *hablumminannas*) as well as punishment sanction enforced for Islamic citizens

The *Ayat-Ayat Cinta* is a film with Islamic theological cultural background and mission. This film is created based on Islamic esthetic rules. The film director attempts carefully visualized Islam values, reluctance to make generalization and highly empirical attitudes to the facts. There is a tendency to make self-restriction in his work while relating to historical context and values rules, Islamic *dakwah* and *sharia*h. But it has been found visually that this film has some inconsistencies with the Islamic *sharia*h. Firstly, there is visualization of touching and embracing of man of women who have not married yet. Then, the character of Aisha who has no commitment is also visualized. She is a perfect figure that should wear jilbab, but in some scenes, Aisha does not wear jilbab. Furthermore, in marriage ritual scene, it is visualized that oath and promise in the name of Allah SWT, and according to Islamic *syaria*h, in the name of Allah SWT is not allowed.

Keywords: *film, islamic value, dakwah, syaria*h, *muhrim*

**DESAIN GAME SIMULASI PERACIKAN JAMU TRADISIONAL JAWA  
DENGAN KAJIAN PENDEKATAN KARAKTERISTIK  
BUDAYA MASYARAKAT JAWA**

**EUNIKE TIARA SEMBIRING – 27107054  
Program Studi Magister Desain**

Game simulasi sebagai media yang dapat mensimulasikan aspek-aspek nyata melalui layar interaktif sebuah *Game play* dapat menjadi media pembelajaran yang efektif bagi partisipan Game untuk mendapatkan pengetahuan mengenai sebuah konten game. Jamu tradisional Jawa merupakan produk tradisi Indonesia yang keberadaannya dapat memudar akibat perubahan nilai-nilai budaya dalam masyarakat modern. Penelitian ini bertujuan untuk memperkenalkan kembali Jamu tradisional Jawa sebagai sebuah produk tradisi bangsa kepada masyarakat melalui media Game simulasi. Jamu sebagai konten lokal dalam *gameplay* dihadirkan melalui desain Game yang merepresentasikan nilai-nilai budaya Masyarakat Jawa sebagai ruang tempat tradisi minum Jamu berasal. Representasi nilai budaya tersebut ditampilkan melalui tampilan antarmuka Game, desain karakter game, pergerakan (*motion*) yang divisualisasikan pada layar Game, *environment* atau ruangbermain dalam *gameplay* sebagai sebuah entitas Game sebagai produk kreatif

---

**SIMULATION GAME DESIGN OF COMPUING JAVANESE TRADITIONAL JAMU INGREDIENTS USING  
THE CULTURAL VALUES OF JAVANESE SOCIETY**

Simulation Game intended to simulate aspects of reality on activities in the real worl through an interactive screen of game play. Simulation Game allows people to learn better by simulate certain activities and generates new information from the simulation the experience from screen. Javanese herbal medicines (Jamu) in Indonesia often represent their ancient origins and their status as traditional medicine. Jamu is an artifact of traditional Javanese people that the knowledge's of its mixture has been faded due to the changes of values in modern age of society. This research aims to re-introducing Javanese traditional Jamu as a local content thorough designing an interactive simulation Game of compounding Jamu and ingredients in PC platform. Game design interactively provides informmation regarding raw materials of Jamu and will allow the game participant to be involved in a virtual simulation activity of doing sequences in Jamu mixing. The Game interface's is emphasized the traditional values Javanese's society that is implemented in the design of its characters,game interface,motions,art working, virtual enviroments of the game play as an entity of the simulation Game design as a creative product.

**PERMASALAHAN DESAIN KEMASAN PLASTIK  
(STUDI KASUS: KEMASAN KERIPIK OLEH-OLEH DI KOTA BANDUNG)**

**Masvilia Faisal Adenan-27106012  
Program Studi Magister Desain**

Keripik merupakan salah satu makanan ringan yang dijual di berbagai toko oleh-oleh di Kota Bandung. Kemasan untuk keripik harus yang kedap terhadap udara dan air untuk menjaga kerenyahan keripik tersebut. Bahan yang biasa dipakai untuk kemasan keripik adalah plastik. Data dalam penelitian ini diambil dari toko oleh-oleh yang dipilih terbagi dalam tiga kategori berdasarkan kelas ekonomi masyarakat, yaitu: (a) toko untuk kelas menengah ke atas (Kartika Sari dan Prima Rasa), (b) toko untuk kelas menengah (Karya Umbi dan Snack Corner), dan (c) toko untuk kelas menengah ke bawah (Pasar Baru dan Pasar Kosambi).

Berdasarkan data penelitian, plastik yang dipakai sebagai kemasan keripik adalah berjenis PP (*polypropylene*) 03, 06, 08, dan 010. Kemasan plastik keripik dalam penelitian ini dapat dikategorikan berdasarkan jenis plastik, cara mengemas, dan cara memajang. Selain itu, diteliti juga mengenai label kemasan keripik yang dibedakan berdasarkan jenis dan penempatan label, serta informasi yang terdapat pada label. Dari hasil analisis, didapat bahwa semakin tipis plastik, maka semakin mudah untuk dibuka, semakin cepat kusam, dan semakin besar kemungkinan kontaminasi. Jenis plastik yang dipakai tidak dipengaruhi oleh jenis keripik, tapi justru dipengaruhi oleh jenis toko yang menjual keripik tersebut. Hal yang sama ditemukan pada cara mengemas dan memajang. Jenis dan penempatan label pada kemasan keripik berbeda-beda tergantung kepada produsen yang mengemas keripik tersebut. Sama halnya dengan informasi yang terdapat di dalam label.

Produsen yang juga membuat label tersebut menentukan informasi apa saja yang akan dicantumkan pada label. Permasalahan yang ditemukan dalam penelitian ini adalah (1) kemasan yang sulit dibuka, (2) tidak dapat ditutup kembali setelah dibuka, (3) kemasan yang dikotak tidak kedap udara, (4) tidak tahan terhadap panas, (5) bentuknya sulit untuk dipajang, dan (6) sulit terurai di dalam tanah. Dalam kaitannya dengan lingkungan, plastik kemasan keripik memang tidak dapat dipakai kembali dan langsung dibuang sehingga dapat mencemari lingkungan. Untuk mengatasi hal tersebut, sebaiknya dilakukan daur ulang (*recycle*) dan penggunaan kembali (*reuse*).

Kata kunci: kemasan, plastik, keripik, lingkungan

---

**PROBLEMS OF PLASTIC PACKAGING DESIGN  
(A CASE STUDY: CRISPY CHIPS PACKAGING IN BANDUNG)**

Crispy chip, or known as *keripik*, is one of the popular Indonesian snacks. It can be found in every snack store in Bandung. These deep fried crisps need an airtight and waterproof packaging to keep the crispy chip crunchy. For that reason, plastic is used for crispy chip packaging. On this research, the samples were taken from Bandung snack stores that had been categorized based on the socioeconomically class: (a) upper middle (Kartika Sari and Prima Rasa), (b) middle (Karya Umbi and Snack Corner), and (c) lower middle (Pasar Baru and Pasar Kosambi).

Based on the research data, the material used for crispy chips packaging are *polypropylene* (PP) 03, 06, 08, and 10. This research analyzed the crispy chips packaging and label. The packaging is categorized based on the type of the plastic, how to pack, and how to display. The label is categorized based on the type and the place, and the information displayed on it. The result of this research shows that the thinner the plastic is, the easier to open it, the sooner it fades, and the easier it is contaminated. The type of plastic used is not influenced by the type of the crispy chips, but by the type of the stores instead. It is also applied on how it packed and displayed. The variety of the label types and places depends on the producers that pack the chips. They also decide on what information to display on the labels.

This research also shows some problems that found on the packaging, namely: (1) it is not easy to unwrap, (2) it cannot be rewrapped, (3) the plastic that has been stapled is not airtight, (4) it is not heat resistant, (5) it is not displayable, and (6) the plastics are not biodegradable. In the environmental point of view, the packaging plastic cannot be reused and people litter it so that can cause pollution. To solve this environmental problem it is suggested to be recycled or remade to other shapes products.

Keywords: packaging, plastic, crispy chips, environment

**PENGETAHUAN BAHAN DAN ALAT TEKNIK PENGECORAN LOGAM KUNINGAN SEBAGAI KONTEN  
PENCiptaan GAME INTERAKTIF**

**Dede Rahmat-NIM: 27107028  
Program Studi Magister Desain**

Sekolah menengah kejuruan (SMK) merupakan lembaga pendidikan yang bertujuan untuk menciptakan lulusan atau tenaga menengah profesional di bidangnya masing-masing. Beberapa kelompok program keahlian telah diselenggarakan di Indonesia, seperti kelompok seni dan kerajinan dan kelompok diluar itu, seperti kelompok teknik, manajemen, pariwisata, tata boga dan sebagainya. Kelompok seni dan kerajinan menyelenggarakan program keahlian untuk seni musik, seni tari, seni karawitan, seni teater dan sebagainya, sedangkan untuk kelompok seni rupa terbagi menjadi program keahlian seni rupa, kriya logam, kriya kayu, kriya tekstil, kriya kulit dan kriya keramik. Beberapa kompetensi telah diprogramkan untuk dipelajari di sekolah menengah kejuruan (SMK) kelompok seni dan kerajinan yang disesuaikan dengan program keahlian masing-masing. Salah satunya adalah program keahlian kriya logam yang bertujuan membekali peserta didik dengan keterampilan, pengetahuan, dan sikap agar kompeten dalam mendesain produk kriya logam untuk benda hias dan perhiasan serta melaksanakan proses pekerjaan produk kriya logam berdasarkan urutan kerja tiap kompetensi dan melaksanakan *quality control* untuk hasil produk kriya logam untuk benda hias dan perhiasan.

Adanya tuntutan untuk melaksanakan belajar tuntas (*mastery learning*) pada suatu kompetensi mendorong guru untuk berusaha meningkatkan metode dalam penyampaian materi pembelajarannya, agar daya serap materi oleh siswa dapat ditingkatkan. Dari sekian banyak materi kompetensi yang diajarkan, salah satunya adalah kompetensi pengecoran logam yang memerlukan pengembangan dalam penyampaian materinya, khususnya materi pengetahuan bahan dan alat pengecoran logam agar siswa dapat mengenal lebih jauh tentang kompetensi ini, sehingga siswa paham betul akan kompetensi yang dipelajarinya. Salah satu upaya yang dikembangkan adalah dengan memberikan metode demonstrasi seperti *game* interaktif pada kompetensi pengecoran logam.

Keberadaan *game* saat ini sangat disukai kalangan anak-anak dan remaja termasuk siswa sekolah menengah kejuruan, untuk itu dengan diupayakannya metode pemberian materi melalui *game* interaktif diharapkan dapat meningkatkan gairah siswa dalam mempelajari dan menghayati materi sebagai wujud tanggung jawab keprofesionalannya.

(Kata kunci : sekolah menengah kejuruan, kompetensi cor logam, game interaktif)

**SUBSTANCES AND APPLIANCES KNOWLEDGE OF BRASS METAL MOULDING TECHNIQUE AS CONTENT  
OF CREATING INTERACTIVE GAME**

**Dede Rahmat-NIM 27107028  
Program Studi Magister Desain**

Vocational high school is an educational institution whose purpose is to produce professional graduate or personells in their own fields. There are some expertise program group in Indonesia such as art and handicraft group and other group such as technique, management, tourism, food science group and so on. Art and handicraft group has expertise program for music art, dancing art, traditional music art and drama art, and so on. Fine art group is divided into fine art expertise program, metal craft, wooden craft, textile craft, leather craft, and ceramics craft. Some of the competences have been programmed in art and handicraft vocational high school (SMK) group and have been adjusted with their own expertise programs. One of the programs is metal craft expertise program whose purpose is provide the students with skills, knowledge, and attitudes to be competent in designing metal craft products for ornaments and decorations, as well as performing quality control for metal craft products or ornaments and decorations.

The demand for performing mastery learning in a competency motivates teachers to develop methods in giving study materials, in order to increase the student ability in absorbing material. One of many competency materials, which is taught is metal moulding competency which needs developments in giving the materials, especially substances and appliances knowledge of metal moulding. It is given in order to make students know farther about this competency, so the students will fully understand with the competency that is studied. One of the efforts which is developed by giving demonstration method such as interactive game in metal moulding competency.

The game existency nowadays is liked by children and teenagers including Vocational high school students. For that reason, it is strove for a method of giving materials through interactive game. It is hoped that the game can increase student's enthusiasm in learning and fully comprehend the materials as forms of professionalism responsibility.

(Key words: vocational high school, metal moulding competency, interactive game)

**KODE PROPAGANDA PESAN IDEOLOGIS PENGUASA DALAM FILM G 30 S PKI**

**H.J. HENDRAWAN-NIM. 27106318**  
**Program Studi Magister Desain**

Dalam konteks politik kekuasaan, film kerap dimanfaatkan menjadi media atau alat kekuasaan. Hegemoni atas media menjadi simbol absolutisme kepentingan penguasa atas domain kekuasaannya. Film G 30S PKI adalah salah satu film yang dianggap berhasil mewakili kepentingan kekuasaan tersebut. Film G 30S PKI menarik sebagai bahan penelitian karena; (a) merupakan film semi dokumenter Indonesia yang sarat dengan muatan politis, (b) merupakan film politik yang mempropagandakan kepentingan ideologis penguasa, (c) merupakan film fenomenal karena tafsir realitas (sejarah)-nya yang kontroversial dan memicu polemik.

Penelitian film G 30S PKI akan lebih difokuskan pada relasi antara pihak penguasa dengan film itu sendiri. Dalam konteks penelitian ini pihak penguasa berada dalam posisi sebagai “produsen realitas” dan film sebagai “pembawa pesan realitas”. Dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana operasi tanda dan kode bekerja, kemudian propaganda visual dan verbal yang digunakan, dan pesan ideologis penguasa apa sajakah yang terbangun dari mitos – mitos dalam film G 30S PKI tersebut.

Metodologi analisis teks secara interpretatif melalui pendekatan semiotik struktural digunakan untuk membongkar operasi tanda dan kode dalam film G 30S PKI dengan menangkap makna denotasi maupun konotasinya, menafsirkan relasi metafor dan metoniminya dan memetakan struktur konsep sintaktik dan paradigmatis yang bekerja didalamnya. Nilai – nilai yang terdapat dalam teori mitos, ideologi, hegemoni dan propaganda visual dalam konteks kekuasaan digunakan sebagai pisau analisa untuk mempertajam penelitian atas film G 30S PKI tersebut.

Film G 30S PKI adalah film politik yang dibuat dari sudut pandang “Sang Pemenang”. Dalam film ini ditemukan operasi tanda serta kode – kode yang dimanfaatkan sebagai media untuk mentransformasikan kepentingan penguasa. Melalui penelitian film G 30S PKI inilah bisa diketahui pesan – pesan ideologis penguasa rejim orde baru Suharto, terbentuk dari propaganda mitos yang secara dominan mengimpresi realitasnya.

*Kata kunci: Semiotika Film, Hegemoni, Propaganda, Mitos dan Ideologi Penguasa*

---

In the context of the politics of power, film is often used as a media or tool to demonstrate political message. The hegemony of media is being the symbol of the absolutism of the power determination of its authority domain. G 30S PKI is one of the movies which is considered as a successful film determination of the power. The reasons why the film is interested to be study: (a) an Indonesian semi-documenter film which is fully contained by messages, (b) a political film which contains propaganda of the ideological of power, (c) a phenomenal film for its controversial and polemic trigger of the reality (history) meanings.

The research of the film G 30S PKI is focused on the relationship between the power and the film it self. In the context of this research, the power is considered as the “producer of reality”, while the film is considered as “massagger of reality”. This research takes place in order to find out how the sign operations and codes are functioning, the verbal and visual propaganda used in the film, and the ideology messages of the power that constructed through the myths exposed in the film. The methodology of interpretative text analysis through semiotic structural approach is used in this research to reveal the sign operations and codes in the film G 30S PKI by grasping its denotative and connotative meanings, perceiving the metaphor and metonymy relationship, and then make into scheme the structure of syntagmatic and paradigmatic concepts. The values in the theories of myths, ideology, hegemony and visual propaganda in the context of power are used as the analysis tool to sharpen the research of the film G 30S PKI.

The film G 30S PKI is political film which is produced from “The Winner” point of view. Sign operations and codes found in this film is used to transform the power determination. The ideological messages of the power of the new era Suharto’s regime which formed through the myths propaganda which dominantly impressed the reality can be revealed through the research of the film G 30S PKI.

*Keywords: Semiotic of Film, Hegemony, Propaganda, Myths and Ideological Power*