



Perancangan *Game* "Si Pitung" untuk Kalangan Remaja

Bagas Pratama Raharjo

2019061009

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN JAYA

2024

**PERANCANGAN *GAME* "SI PITUNG" MENINGKATKAN
MINAT CERITA RAKYAT PADA KALANGAN REMAJA**

**PERANCANGAN *GAME* "SI PITUNG" MENINGKATKAN MINAT
CERITA RAKYAT PADA KALANGAN REMAJA**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh Gelar Sarjana
dalam Bidang (diisi nama program studi) pada Fakultas Teknologi dan
Desain, Universitas Pembangunan Jaya.

Bagas Pratama Raharjo

2019061009

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN JAYA
TANGERANG SELATAN

2024

PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR

PERANCANGAN GAME "SI PITUNG" MENINGKATKAN MINAT CERITA RAKYAT PADA KALANGAN REMAJA

Nama : Bagas Pratama Raharjo
NIM : 2019061009
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan dan dipertahankan dalam Sidang Tugas Akhir guna memperoleh gelar Sarjana Desain Strata Satu pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi dan Desain, Universitas Pembangunan Jaya.

Tangerang Selatan,

Menyetujui:

Pembimbing



(Rifki Risandhy, S.Des., M.Ds)
08.0823.016

Kepala Program Studi



(Retno Purwanti, S.Sn., M.Ds.)
08.0714.011

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN GAME "SI PITUNG" MENINGKATKAN MINAT CERITA RAKYAT PADA KALANGAN REMAJA

TUGAS AKHIR

Oleh :

Bagas Pratama Raharjo

2019061009

Telah dinyatakan lulus dalam ujian Sarjana

Pada Hari/Tanggal:

Pembimbing 1:

Rifki Risandhy, S.Des., M.Ds
NIP. 08.0823.016

Tanda Tangan



Tanggal

22-01-2024

Dosen Penguji:

Ratno Suprpto, S.Sn., M.Ds.
NIP. 08.0714.010

22-01-2024

Dr. Sri Wahyuning Septarina,
M.Ds.
NIP. 08.0823.017



22-01-2024

Mengetahui:

Kepala Program Studi
Desain Komunikasi Visual



Retno Purwanti, S.Sn., M.Ds.

NIP: 08.0714.011

Dekan Fakultas Teknologi dan
Desain



Danto Sukmajati, S.T., M.Sc.,

Ph. D.

NIP: 08.1022.024

SURAT PERNYATAAN

MENGENAI ORIGINALITAS TUGAS AKHIR, KESEDIAAN PUBLIKASI DAN PELIMPAHAN HAK CIPTA

Saya mahasiswa Universitas Pembangunan Jaya, yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bagas Pratama Raharjo
NIM : 2019061009
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa hasil Skripsi atau Tugas Akhir saya yang berjudul:

"PERANCANGAN GAME "SI PITUNG" UNTUK MENINGKATKAN MINAT CERITA RAKYAT PADA KALANGAN REMAJA"

1. Adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Apabila di kemudian hari diketahui bahwa Tugas Akhir ini merupakan hasil plagiarisme, maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan kelulusan dan atau pencabutan gelar Sarjana yang saya peroleh.
2. Adalah benar karya saya dengan arahan dari Tim pembimbing dan belum pernah diajukan dalam bentuk apa pun kepada Perguruan Tinggi mana pun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka di bagian akhir Tugas Akhir ini. Dengan ini saya melimpahkan Hak Cipta dari Tugas Akhir saya kepada Universitas Pembangunan Jaya dan memberikan hak pada Universitas Pembangunan Jaya untuk mempublikasikan Skripsi atau Tugas Akhir saya baik secara daring (*online*) ataupun cetak.

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tangerang Selatan, 19 Januari 2024

Tangerang Selatan, 19 Januari 2024
Peneliti,



Nama: Bagas Pratama Raharjo

NIM: 2019061009

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat limpahan Rahmat dan Karunia-NYA sehingga penulis dapat menyusun Tugas Akhir ini dengan baik dan tepat pada waktunya. Tugas Akhir dengan judul: **“TULIS JUDUL TUGAS AKHIR DENGAN LENGKAP”** ini ditujukan untuk memenuhi persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Desain Strata Satu pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi dan Desain, Universitas Pembangunan Jaya, Tangerang Selatan.

Tugas Akhir ini dibuat dengan berbagai observasi dan beberapa bantuan dari berbagai pihak untuk membantu menyelesaikan tantangan dan hambatan selama mengerjakan Skripsi atau Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan Skripsi atau Tugas Akhir ini, yaitu kepada:

1. Bapak Ir. Yudi Samyudia, Ph.D. Selaku Rektor Universitas Pembangunan Jaya
2. Bapak Danto Sukmajati, S.T.,M.Sc., Ph. D. Selaku Dekan Fakultas Teknologi dan Desain.
3. Ibu Retno Purwanti, S.Sn., M.Ds. Selaku Kepala Program Studi yang telah memberi bimbingan dan motivasi dalam menuntaskan proyek Tugas Akhir.
4. Bapak Rifki Risandhy, S.Des., M.Ds. Selaku Pembimbing Proyek Tugas Akhir yang senantiasa membimbing terkait proses pengerjaan Tugas Akhir.
5. Jajaran staf Administrasi Akademik di Universitas Pembangunan Jaya yang telah membantu dalam kebutuhan dokumen yang diperlukan untuk Tugas Akhir.
6. Bapak Adjie Triwibowo ST selaku pihak Interview yang telah mendukung, memberikan saran dan pencerahan dalam proses pengembangan proyek Tugas Akhir.
7. Orang Tua tercinta yang selalu memberikan kasih sayang, doa, dan bantuan selama proses pengerjaan Tugas Akhir
8. Teman-teman program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pembangunan Jaya yang ikut berkontribusi pada Percobaan Permainan yang dikembangkan oleh Peneliti

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih kurang sempurna. Oleh karena itu kritik dan saran dari pembaca sangat bermanfaat dan kami harapkan untuk penyempurnaan Tugas Akhir ini.

Penulis berharap agar Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Tangerang Selatan, 18 Januari 2024

Penulis