

**Perancangan Komunikasi Visual Menggunakan Game sebagai  
Pendukung dalam Pelestarian Budaya Jawa bagi Anak-anak Usia  
9 - 12 Tahun Di Kota Semarang**

**AKWILA NURSANTI**

(Pembimbing : Hanny Haryanto, S.Kom, M.T, Annas Marzuki Sulaiman, M.Sn)

*Desain Komunikasi Visual - S1, FIK, Universitas Dian*

*Nuswantoro*

*www.dinus.ac.id*

*Email : 114201000974@mhs.dinus.ac.id*

**ABSTRAK**

Indonesia merupakan negara kepulauan yang luas. Wilayah geografisnya begitu luas dan beragam sehingga Indonesia memiliki berbagai macam budaya yang melimpah dan beraneka ragam. Keberagaman budaya tersebut dapat terlihat dari setiap provinsi di Indonesia yang memiliki ciri khas budaya masing-masing. Salah satu diantaranya adalah budaya Jawa. Seiring berjalannya waktu keberlangsungan budaya Jawa di Jawa Tengah semakin terancam keberadaannya. Berbagai macam ancaman yang muncul mulai dari modernisasi, globalisasi, dan kemajuan teknologi yang semakin berkembang pesat. Dan patut disayangkan dengan banyaknya kemajuan yang terjadi justru sebagian besar anak-anak terbawa arus pengaruh budaya asing dan melupakan budaya warisan nenek moyangnya. Upaya pelestarian Budaya Jawa sudah dimasukkan dalam buku pelajaran, akan tetapi metode buku sebagai media pengenalan dan pelestarian kurang mempunyai daya tarik tersendiri bagi anak-anak karena buku membutuhkan minat baca yang tinggi, terlalu banyak tulisan, sedikit gambar, dan cenderung membuat anak cepat jenuh dalam membacanya. Berdasarkan hal tersebut, perancangan ini bertujuan untuk membuat alternative media pengenalan dan pelestarian budaya Jawa yang mendidik dan menghibur. Game "JAWAWI" menjadi hasil akhir dari perancangan ini, bergenre 2D action yang memiliki tujuan untuk mengenalkan sebagai upaya pelestarian budaya Jawa.

Kata Kunci : perancangan, permainan, Jawawi, pelestarian budaya Jawa

## **VISUAL COMMUNICATION DESIGN USING GAME TO SUPPORT JAVANESE CULTURE PRESERVATION FOR KIDS AGE OF 9 - 12 YEARS OLD AT SEMARANG**

**AKWILA NURSANTI**

(Lecturer : Hanny Haryanto, S.Kom, M.T, Annas Marzuki Sulaiman, M.Sn)

*Bachelor of Visual Communication Design - S1, Faculty of  
Computer Science, DINUS University*

*www.dinus.ac.id*

*Email : 114201000974@mhs.dinus.ac.id*

### **ABSTRACT**

Indonesia is a long archipelago country. The geographic area is so long and various so that Indonesia has various and rich culture. That various culture can be seen from everywhere province in Indonesia. Which have their own culture, one of them is Javanese Culture. Nowadays, Javanese culture in Central Java is threatened by modernization, globalization, and technology development. Children and young generation nowadays are more interested with foreign culture and forgetting their culture heritage. The preservation effort of Javanese culture is now including on school text book, but that method as a preservation media can't bring children and young generation interest, because books need a high interest of reading, too much words, lack of pictures, and easy to make kids getting bored. According to that things, this design program, aims to make alternative media and entertaining. "JAWAWI" game becomes the last result of thus design program, it has 2D action genre which aims to introducing and preservation Javanese culture effort.

Keyword : design, the game, JAWAWI, Javanese Culture preservation