# ABSTRAK

Anwar, S. 2019. *EKSPLORASI PUNOKAWAN DALAM PERANCANGAN ASSET GAME BERGAYA CHIBI UNTUK GENERASI MUDA SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN BUDAYA NUSANTARA.* Tugas Akhir. Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV). STIKI-Malang. Pembimbing: Subari, S.Kom, M.Kom Co.Pembimbing : Saiful Yahya, S.Sn., M.T.

**Kata Kunci**: Aset game, ponokawan, desain chibi

Permainan *mobile* adalah permainan yang dapat dimainkan di fitur telepon, *smartphone /tablet, smartwatch,* dan *portable media player* atau *graphing calculator.* Diperlukan aset *game* untuk mengembangkan sebuah *game.* Penelitian ini bertujuan untuk merancang aset *game* yang diperlukan untuk permainan *Mobile* Ponokawan. Penelitian ini menggunakan metode perancangan yang bersumber dari metode perancangan Sanyoto (2006). Konsep perancangan dalam penelitian ini meliputi *Thumbnail Layout*, *Rough Layout*, dan *Comprehensive Layout.* Desain final dalam penelitian ini berupa *asset game* Ponokawan. Sumber data yang digunakan dalam peneltian ini adalah data primer dan data sekunder. Data primer berupa data yang diambil dari hasil observasi dan telaah pustaka melalui buku *Rupa dan Karakter Wayang Purwa,* Sedangkan untuk data sekunder berupa referensi buku, jurnal penelitian yang sudah ada, dan mencari artikel-artikel yang terdapat di internet. Analisa data menggunakan rumus 5W+1H (*Who, What, When, Where, Why, dan How*)*.*

Berdasarkan hasil pengamatan selama perancangan, implementasi, dan proses pengujian yang dilakukan, maka diambil kesimpulan bahwa perancangan *asset game* Ponokawan ini meliputi *sprite, spriteset, tileset*, *icon*, dan *user interface* yang kemudian dapat digunakan untuk pengembangan permainan *mobile* Ponokawan. Desain karakter yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain karakter chibi yang lucu, sebagai aset untuk menarik minat para pengguna *game* mulai dari usia 8 tahun, atau yang sudah bisa mengoperasikan *Smartphone*. Karakter yang digunakan dalam perancangan ini meliputi Bagong, Semar, Petruk dan Gareng yang di desain menggunakan *Corel Draw dan Adobe Photoshop*. Penyajian desain Asset game dengan menggunakan *Adobe animated CC 2018* Selanjutnya penelitian ini diharapkan mampu dijadikan sebagai acuan untuk mengembangkan permainan *mobile* Ponokawan.

# *ABSTRACT*

Anwar*, S. 2019. THE EXPLORATION OF PONOKAWAN ON CHIBI STYLE GAME ASSETS FOR YOUNG GENERATION AS EFFORT TO PRESERVE ARCHIPELAGO CULTURE. Final Project. Study Program in Visual Communication Design (DKV). STIKI-Malang. Supervisor: Subari, S. Kom, M. Kom Co.Pembimbing: Saiful Yahya, S.Sn., MT*

***Keywords:*** *the game asset, ponokawan, chibi design*

*The mobile game is a game that can be played on a feature phone, a smartphone / tablet, smartwatch, and portable media players or graphing calculator. Game assets needed to develop a game. The purpose of this research to design a game assets required to play Mobile Punokawan. This study uses design method derived from the method of designing Sanyoto (2006). Design concept in this study include Thumbnail Layout, Rough Layout, and Layout Comprehensive. The final design in this study a Ponokawan game assets. The data used in this research is primary data and secondary data. The primary data of the data taken from the observation results and literature review through the book Art and Character Wayang Purwa, while for secondary data such as reference books, journals existing research, and search for articles that are on the internet. Analysis of the data using the formula 5W + 1H (Who, What, When, Where, Why and How).*

*Based on observations during the design, implementation, and testing processes conducted, it is concluded that the design assets Ponokawan game includes sprite, spriteset, tileset, icons, and user interfaces that can then be used for the development of mobile games Ponokawan. The character designs were used in this research is the design of a cute chibi character, as an asset to attract users of the game start from the age of 8 years, or who are able to operate the Smartphone. The characters used in this design include Bagong Semar, Petruk and Gareng that in the design using Corel Draw and Adobe Photoshop. Presentation Asset game design using Adobe animated CC 2018 Further research is expected to serve as a reference for developing mobile games Ponokawan.*