



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

**Perancangan *Illustrated Gamebook* berjudul “Kinua and the  
Dagger’s Realm”**

**Laporan Tugas Akhir**

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.)



Nama : Candice Savira  
NIM : 14120210373  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**  
**TANGERANG**  
**2018**

## LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Candice Savira

NIM : 14120210373

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

**PERANCANGAN *ILLUSTRATED GAMEBOOK* BERJUDUL “KINUA AND THE DAGGER’S REALM”**

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya tugas akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Originalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan

gelar (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 10 Januari 2018



Candice Savira

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

### Perancangan *Illustrated Gamebook* berjudul: “Kinua and the Dagger’s Realm”

Oleh

Nama : Candice Savira  
NIM : 14120210373  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 19 Januari 2018

Pembimbing



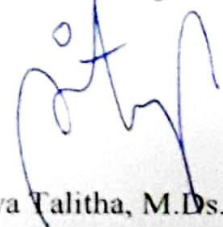
Nadia Mahatmi, M.Ds.

Penguji



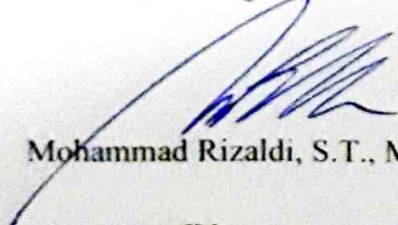
Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.

Ketua Sidang



Lalitya Talitha, M.Ds.

Ketua Program Studi



Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds.

IV

## KATA PENGANTAR

Ide perancangan *gamebook* ini datang dari dua sisi. Pertama, media interaktif baru apa yang dapat dikembangkan penulis? Kedua, pesan apa yang ingin disampaikan kepada audiens? Dari kedua pemikiran tersebut, penulis ingin membuat sebuah cerita fantasi menyerupai dongeng untuk menyampaikan pesan moral. Dan bentuk penyampaian cerita yang dapat dijangkau semua orang adalah buku.

Bagaimana membuat buku itu menjadi menarik di era yang serba digital? Dari pertanyaan tersebut, penulis teringat dengan seri buku yang pernah digemari penulis dan teman-teman penulis, namun sudah tidak dilanjutkan lagi, yaitu “Goosebumps Petualangan Maut”. Lalu, kebetulan pertama, salah satu film yang disukai penulis; “Tim Burton’s Alice in Wonderland” pada tahun itu menerbitkan adaptasi novel dalam bentuk *gamebook*. Kebetulan kedua, saat melihat *clearance sale* toko buku Periplus di Summarecon Digital Center, penulis menemukan sebuah *gamebook* menarik berjudul “Fighting Fantasy”. Selain itu, kepopuleran *game story-rich* dengan fitur pemilihan keputusan juga semakin meningkat. Contohnya adalah *game* “Life is Strange” dan *game* karya studio Telltale. Dari situlah penulis mendapat inspirasi untuk membuat suatu *gamebook* yang ditujukan pada audiens modern.

Penulis mendapatkan inspirasi cerita dan karakter yang dapat ditemui pembaca saat *travelling*, saat riset di internet, dan dengan bertukar pikiran dengan teman-teman penulis. Salah satu karakter penting dalam “Kinua and the Dagger’s

Realm” juga dibuat berdasarkan teman baik penulis. Perjalanan menempuh tugas akhir ini ditempuh bersama dengan penuh pengalaman yang semanis teh pucuk.

Semoga *gamebook* ini dapat memberi pengalaman dan hiburan yang unik dan selalu diingat oleh pembaca, serta semoga perancangan ini dapat membantu pihak-pihak yang membutuhkan.

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu proses perancangan tugas akhir ini, yaitu:

1. Tuhan YME
  2. Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
  3. Nadia Mahatmi, M.Ds. selaku pembimbing Tugas Akhir yang memberikan pengarahan, pencerahan, serta dukungan selama perancangan ini berlangsung.
  4. Papa, Mama, Rey, dan Oma yang dengan perhatian memberikan dukungan yang sangat berharga bagi penulis.
  5. Nadia Savitri selaku editor serta rekan dalam menuangkan ide cerita *gamebook* ini dalam bentuk tulisan dengan bahasa yang jelas dan tata bahasa yang benar.
  6. Teman-teman penulis yang mendukung, menemani, memberi masukan dan semangat selama proses perancangan ini: Miranti, Nato, Cycyn, Jackets, Debowl, Cindy, Rie, Ichita, Mr.Piggy, dan teman-teman
- Interactive Media Design 2014*

7. Pihak-pihak lain yang terlibat baik secara langsung atau tidak langsung dalam perancangan proyek ini.

Tangerang, 10 Januari 2018



Candice Savira

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



## ABSTRAKSI

Hidup adalah rangkaian jalan-jalan bercabang. Kehidupan seseorang saat ini hanyalah salah satu dari banyak cabang yang terdiri dari semua keputusan yang telah ia pilih. Seseorang dapat bertanya-tanya apa yang akan terjadi jika pada momen tertentu dirinya mengambil keputusan yang berbeda. Contoh media yang memungkinkan seseorang untuk mengeksplorasi banyak keputusan tanpa resiko adalah *gamebook*. Menurut Katz (1998), *gamebook* adalah buku di mana pembaca bisa membuat keputusan yang akan mempengaruhi alur narasi. Dalam *gamebook* pembaca bebas untuk memutuskan dan mengungkap misteri apa yang menanti pada kisah mereka. Dalam hal buku pada umumnya, sebuah survei tahun 2016 oleh Universitas Central Connecticut State tentang minat baca telah menempatkan Indonesia di posisi ke-60 dari total 61 negara. Namun, industri game di Indonesia sebaliknya terlihat cerah dan menjanjikan sebagai salah satu jajaran industri kreatifnya. Dengan *gamebook*, diharapkan masyarakat Indonesia akan memperoleh rasa ketertarikan membaca dan suatu apresiasi terhadap industri game lokal. Indonesia juga kaya dengan folklor dan budaya, maka buku yang diperuntukkan untuk warga negara Indonesia sudah sepantasnya memiliki tema yang menghormati folklor setempat. Penelitian proyek ini akan dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif seperti studi pustaka dan *forum group discussion*, serta dengan metode kuantitatif seperti survei. Untuk lebih memahami *gamebooks*, juga akan dilakukan sebuah studi *existing* tentang *gamebook-gamebook* yang telah diterbitkan dari masa ke masa. Hasil akhir penelitian ini berupa suatu *gamebook* bergambar yang interaktif dengan genre fantasi dan tema crossover folklor Indonesia.

Kata kunci: *game*, buku, folklor



## **ABSTRACT**

*Life is a series of branching paths. One's life right now is just one of the many routes made of all the options that he/she has chosen. One has to wonder what would happen if they chose differently. An example of a media that allows someone to explore many choices without a certain risk is a gamebook. According to Katz (1998), a gamebook is a book where the reader can make a decision which will affect the entire narrative. In gamebooks the reader is free to decide and unveil what mystery awaits on their path. In regards of books in general, a 2016 survey by Central Connecticut University about reading interests has put Indonesia on the 60<sup>th</sup> place from a total of 61 countries. However, the gaming industry in Indonesia is looking bright and promising as one of its creative industry lineups. With gamebooks, it is hoped that people of Indonesia will gain more reading interests and appreciation for its gaming industry. Indonesia is also rich of folklore and culture, as such it's only fitting that a book for the society would have a theme that respects the local folklores. This project research will be carried out by using qualitative methods such as analyzing literature references and a forum group discussion, also by quantitative methods such as a survey. To further understand gamebooks, a study on existing notable gamebooks will also be performed. The fruits of this research would be a fantasy illustrated interactive gamebook with Indonesian folklore crossover as its theme.*

*Keywords: game, book, folklore*

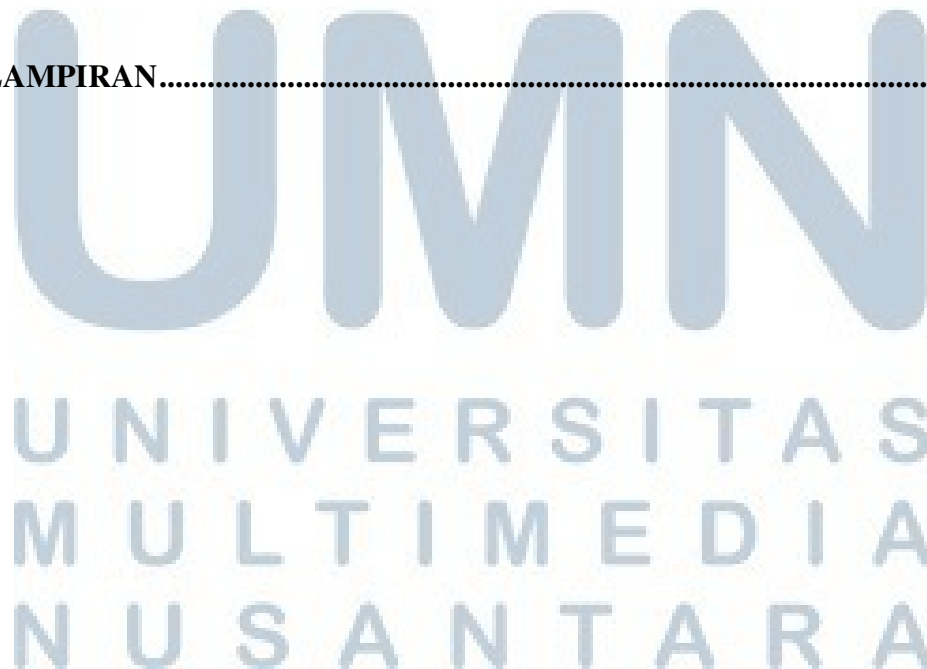
UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT.....	II
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	IV
KATA PENGANTAR.....	V
ABSTRAKSI.....	VIII
<i>ABSTRACTION</i> .....	IX
DAFTAR ISI.....	X
DAFTAR GAMBAR.....	XIII
DAFTAR TABEL .....	XVII
DAFTAR LAMPIRAN.....	XVIII
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	5
1.3. Batasan Masalah.....	5
1.4. Tujuan Tugas Akhir .....	6
1.5. Manfaat Tugas Akhir .....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>6</b>
2.1. Statistik Minat Baca dan Industri <i>Game</i> .....	6
2.2. Buku .....	8
2.2.1. Desain Buku.....	10
2.2.2. Ilustrasi.....	12

2.2.3. Layout.....	17
2.3. <i>Storytelling</i> .....	21
2.3.1. Cerita.....	22
2.3.2. Fantasi dan Folklor.....	25
2.3.3. <i>Crossover Fiction</i> .....	28
2.4. Desain Karakter.....	32
2.4.1. <i>Archetype</i> .....	33
2.4.2. Psikologi, Sosiologi, dan Fisiologi.....	35
2.5. Interaktivitas.....	41
2.5.1. Teori <i>Game</i> .....	42
2.5.2. <i>Gamebook</i> .....	48
2.5.3. Narasi Interaktif.....	51
<b>BAB III METODOLOGI DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>56</b>
3.1. Gambaran Umum Tugas Akhir.....	56
3.2. Metodologi Penelitian.....	58
3.2.1. <i>Forum Group Discussion</i> .....	58
3.2.2. Studi <i>Existing</i> .....	66
3.2.3. Kuesioner.....	86
3.3. Metodologi Perancangan.....	94
3.4. Perancangan.....	94
3.4.1. Interaktivitas.....	95
3.4.2. Cerita.....	98
3.4.3. Visualisasi.....	107

3.4.4. Desain Karakter dan <i>Special Item</i> .....	110
<b>BAB IV ANALISIS .....</b>	<b>132</b>
4.1. Analisis Perancangan .....	132
4.1.1. Cerita .....	132
4.1.2. Interaktivitas.....	135
4.1.3. Visualisasi.....	137
4.1.4. Perhitungan Biaya Produksi.....	142
4.2. Analisis <i>User</i> .....	143
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>148</b>
5.1. Kesimpulan .....	148
5.2. Saran.....	149
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>XIX</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>XXV</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Tabel Persentase Siswa Membaca dalam Seminggu Terakhir Menurut Jenis Bacaan dan Jenjang Pendidikan.....	6
Gambar 2.2. Bagan Perkembangan Pasar Utama <i>Mobile Game</i> dan VR.....	8
Gambar 2.3. Grafik Jumlah Pembaca Format-format Buku tahun 2015, dari Survey “Book Reading 2016” .....	9
Gambar 2.4. Andy Warhol: <i>Amiga Experiments For Commissioned Digital Work</i> .....	10
Gambar 2.5. Perbedaan <i>Bitmap/Pixel/Raster</i> dan <i>Vector/Bezier</i> .....	16
Gambar 2.6. Pemetaan warna berdasarkan <i>color theory</i> dalam desain logo.....	17
Gambar 2.7. Format <i>manuscript grid</i> .....	19
Gambar 2.8. <i>Layout</i> “The Many Adventures of Winnie The Pooh” .....	20
Gambar 2.9 Perbedaan huruf sans serif dan serif.....	21
Gambar 2.10. <i>Three-Act Story Structure</i> .....	23
Gambar 2.11. <i>The Hero’s Journey</i> .....	25
Gambar 2.12. <i>Crossover Fighting Game</i> Pertama: “X-Men vs. Street Fighter”...29	
Gambar 2.13. Disney’s “House of Mouse” .....	30
Gambar 2.14. Tokoh Dongeng dan Tokoh Orisinil dalam <i>Franchise</i> “Shrek”....31	
Gambar 2.15. <i>Your All Purpose Guide to Epic Movies</i> .....	34
Gambar 2.16. Siluet dan Model Karakter dari Game “Team Fortress 2”.....	37
Gambar 2.17. Perbedaan <i>Endomorph, Mesomorph, dan Ectomorph</i> .....	38
Gambar 2.18. Hasil survei Quantic Foundry: “Female Protagonist Option” .....	39
Gambar 2.19. Maslow’s <i>Hierarchy of Needs</i> .....	39

Gambar 2.20. Grafik hasil survei perbandingan fungsi psikologis orang dewasa yang bermain <i>game</i> dengan yang tidak bermain <i>game</i> .....	44
Gambar 2.21 Beberapa <i>Cover</i> “Choose Your Own Adventure”.....	47
Gambar 2.22. “Fighting Fantasy No. 7: Island of the Lizard King”.....	48
Gambar 2.23. Pemetaan narasi non-linear <i>branching paths</i> dalam buku “Choose Your Own Adventure: The Cave of Time”.....	50
Gambar 2.24. Struktur dramatisasi dan unsur-unsur plot.....	52
Gambar 2.25. Struktur <i>Nodal Plot</i> .....	53
Gambar 2.26. Struktur <i>Modulated Plot</i> .....	54
Gambar 2.27. Struktur <i>Open Plot</i> .....	55
Gambar 3.1. Skematika Perancangan.....	57
Gambar 3.2. <i>Dokumentasi Forum Group Discussion</i> .....	59
Gambar 3.3. <i>Cover</i> “Choose Your Own Adventures: Underground Kingdom ” versi cetak.....	67
Gambar 3.4. Halaman judul, tengah, dan salah satu <i>ending</i> “Choose Your Own Adventures: Underground Kingdom ” versi <i>e-book</i> .....	67
Gambar 3.5. Perbedaan nomor halaman versi e-book “Choose Your Own Adventure The Underground Kingdom” .....	71
Gambar 3.6. Beberapa <i>cover</i> seri “Goosebumps”.....	73
Gambar 3.7. <i>Cover</i> “Goosebumps Seri Petualangan Maut: Karnaval Hantu” ....	74
Gambar 3.8. Permainan Roda Keberuntungan dalam Goosebumps .....	78
Gambar 3.9. <i>Cover</i> “Alice Through the Looking Glass: A Matter of Time”.....	80

Gambar 3.10. Salah satu halaman berilustrasi dalam “Alice Through the Looking Glass: A Matter of Time” .....	80
Gambar 3.11. Halaman Pengambilan Rute & Fitur Interaktif pada “Alice Through the Looking Glass: A Matter of Time” .....	81
Gambar 3.12. Diagram Hasil Kuesioner: Profil Responden 1 .....	87
Gambar 3.13. Diagram Hasil Kuesioner: Profil Responden 2 .....	88
Gambar 3.14. Diagram Hasil Kuesioner: Tanggapan mengenai <i>Gamebook</i> .....	89
Gambar 3.15. Diagram Hasil Kuesioner: Tanggapan mengenai <i>Crossover Folklore</i> .....	90
Gambar 3.16. <i>Mindmapping</i> .....	93
Gambar 3.17. <i>Moodboard</i> “Kinua and the Dagger’s Realm”.....	94
Gambar 3.18. Simbol Poin.....	96
Gambar 3.19. Permainan Labirin dan Roda Keberuntungan.....	97
Gambar 3.20. Sketsa Pertama Perancangan <i>Wireframe</i> .....	100
Gambar 3.21. Sketsa Kedua Perancangan <i>Wireframe</i> .....	101
Gambar 3.22. Sketsa Kedua Perancangan <i>Wireframe</i> dan <i>Branching Paths</i> .....	102
Gambar 3.23. Sketsa Ketiga Perancangan <i>Wireframe</i> dan <i>Branching Paths</i> .....	103
Gambar 3.24. Gamedia Puri Indah Mall.....	108
Gambar 3.25. Gamedia Aeon Mall.....	109
Gambar 3.26. Gaya visual pada peringkat 1-10 LINE Webtoon.....	110
Gambar 3.27. Proses Perancangan Kinua 1.....	113
Gambar 3.28. Proses Perancangan Kinua 2.....	114



Gambar 3.29. Proses Perancangan Kinua 3.....	115
Gambar 3.30. Ilustrasi Final Kinua.....	116
Gambar 3.31. <i>Moodboard</i> Kinua.....	119
Gambar 3.32. <i>Color Wheel</i> .....	120
Gambar 3.33. <i>Moodboard</i> Shigura.....	121
Gambar 3.34. Tiga Satwa Nasional Indonesia.....	122
Gambar 3.35. <i>Moodboard</i> Koudo.....	125
Gambar 3.36. Siluet dan Perbandingan Tinggi Karakter <i>Original</i> .....	126
Gambar 3.37. Ragam Hias Kala.....	127
Gambar 3.38. Ilustrasi Karakter Ratu Kidul.....	128
Gambar 3.39. Referensi kerajinan kerang untuk jimat Ratu Kidul.....	130
Gambar 3.40. Museum Fauna Indonesia Komodo & Taman Reptil.....	130
Gambar 3.41. Desain Kartu Jimat dan Artefak.....	131
Gambar 3.42. Batik Dayak.....	131
Gambar 4 1. <i>Rules</i> “Kinua and the Dagger’s Realm”.....	136
Gambar 4.2. <i>Front Matter</i> .....	138
Gambar 4.3. <i>Layout</i> dan Tipografi buku.....	139
Gambar 4.4. <i>Layout Body of The Book 1</i> .....	139
Gambar 4.5. <i>Layout Body of The Book 2</i> .....	140
Gambar 4.6. Rancangan Cover Depan, Samping, dan Belakang.....	141
Gambar 4.7. Proses Pembuatan Ilustrasi Digital.....	142
Gambar 4.8. Biaya Produksi.....	143

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Kesimpulan <i>Forum Group Discussion</i> .....	65
Tabel 3.2. Studi <i>Existing</i> “Choose Your Own Adventures: Underground Kingdom”.....	68
Tabel 3.3. Studi <i>Existing</i> “Goosebumps Seri Petualangan Maut: Karnaval Hantu”.....	74
Tabel 3.4. Studi <i>Existing</i> “Alice Through the Looking Glass: A Matter of Time”.....	82



## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: KARTU KONSULTASI BIMBINGAN.....	XXV
LAMPIRAN B: FOTO DOKUMENTASI.....	XXVII
LAMPIRAN C: HASIL KUESIONER.....	XXIX
LAMPIRAN D: <i>WIREFRAME</i> .....	XLIV
LAMPIRAN E: KARYA.....	LI

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA