



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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 *STORYTELLING DALAM VISUAL NOVEL*
INTERAKTIF ADAPTASI CERITA RAKYAT PANJI
SEMIRANG

Laporan Tugas Akhir

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



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Stefanie Maria
NIM : 14120210161
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 : Stefanie Maria

NIM : 14120210161

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

PERANCANGAN *STORYTELLING DALAM VISUAL NOVEL*

INTERAKTIF ADAPTASI CERITA RAKYAT PANJI

SEMIRANG

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, 3 Januari 2018



Stefanie Maria



HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN STORYTELLING DALAM VISUAL NOVEL INTERAKTIF ADAPTASI CERITA RAKYAT PANJI SEMIRANG

Oleh

Nama : Stefanie Maria

NIM : 14120210161

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 22 Januari 2018

Pembimbing

Aditya Satyagraha, S.Sn, M.Ds.

Penguji

Ketua Sidang

Yusup S. Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech. Agatha M. Tjandra, S.Sn., M.Ds.

Ketua Program Studi

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

KATA PENGANTAR

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Tuhan YME karena atas berkat dan rahmatNya penulis mampu menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini dengan baik.

Topik *storytelling* diangkat dalam tugas akhir ini karena dirasa menarik oleh penulis. Sebuah cerita dapat disampaikan dalam berbagai medium dan *audience* berpotensi untuk terlibat dalam cerita tersebut. Salah satu bentuk terlibatnya *audience* adalah kemungkinan mengubah jalannya cerita atau menentukan pilihannya sendiri.

Cerita dapat berinteraksi dengan *audience* apabila dikemas dalam bentuk *game*. Salah satu jenis *game* dengan cerita sebagai interaksi utamanya adalah *visual novel*. Penulis berharap, melalui tulisan ini pembaca dapat memahami daya tarik penyampaian cerita melalui media tersebut.

Penulis menyadari bahwa tulisan ini belum sempurna, namun laporan ini tidak akan selesai tanpa bantuan dan dukungan baik secara moril maupun materi dari:

1. Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds. selaku ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
2. Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds. yang telah membimbing penulis sepanjang pengerjaan Tugas Akhir ini.
3. Fritz Malindo Wijaya yang telah memberikan waktu untuk diwawancara dan menceritakan pengalamannya yang memberikan perspektif baru bagi penulis.

4. CEO Fifth Floor, Rudy Rachman I. untuk kesediaannya menjawab pertanyaan penulis mengenai perkembangan *visual novel* di Indonesia.
5. Leonarda Anggia M.Psi, Psikolog yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk bertanya mengenai target audiens dan menjawabnya dengan sabar.
6. Orang tua dan keluarga penulis yang setia menemani penulis dan mendengarkan saat penulis mulai *mental breakdown*.
7. Teman-teman satu tim: Clarissa Laurenda R. dan Bela Aron yang telah menghidupkan apa yang ditulis penulis dengan gaya visual mereka yang luar biasa.

Tangerang, 3 Januari 2018



ABSTRAKSI

Cerita rakyat adalah salah satu metode pengajaran nilai moral dan budaya dari generasi ke generasi berikutnya. Seiring perkembangan zaman, berbagai cara dilakukan untuk memperkenalkan cerita rakyat. Salah satunya dengan menggunakan *visual novel* yang sudah diadaptasi. Salah satu hal penting dalam perancangan *visual novel* adalah bagian *storytelling*-nya. Dalam *visual novel*, jalannya cerita berdasarkan apa yang dipilih oleh pemain. *Storytelling* yang baik diharapkan mampu menyampaikan informasi yang cukup kepada pemain untuk menyelesaikan *visual novel*. Perancangan visual novel berjudul “Panji Semirang dan Candra Kirana” ini menggunakan studi pustaka, studi *existing*, dan wawancara yang terkait tentang *storytelling*. Data inilah yang kemudian diolah dan digunakan dalam perancangan *storytelling* dalam *visual novel* adaptasi ini. Sehingga didapat hasil akhir dari perancangan ini berupa naskah dan storyboard yang diaplikasikan pada visualisasi *visual novel*.

Kata kunci: Cerita rakyat, perkembangan jaman, adaptasi, *storytelling*, *visual novel*



ABSTRACT

Folklore is one of the learning methods to educate morality and culture from generation to the next. As the world grows, many methods are done to introduce folklore. One of its methods is through a visual novel adaptation. One of the most important things in creating a visual novel is its storytelling. In visual novel, how the story plays out depends on what the player chose. A good storytelling should be able to give enough information for the player to finish the visual novel. Creating this visual novel titled “Panji Semirang dan Candra Kirana” uses book references, game references, and interviews, which are related to storytelling. These data then processed and used to create the storytelling in this visual novel adaptation. Therefore it resulted in written script and storyboard, which are implanted in the visualization of this visual novel.

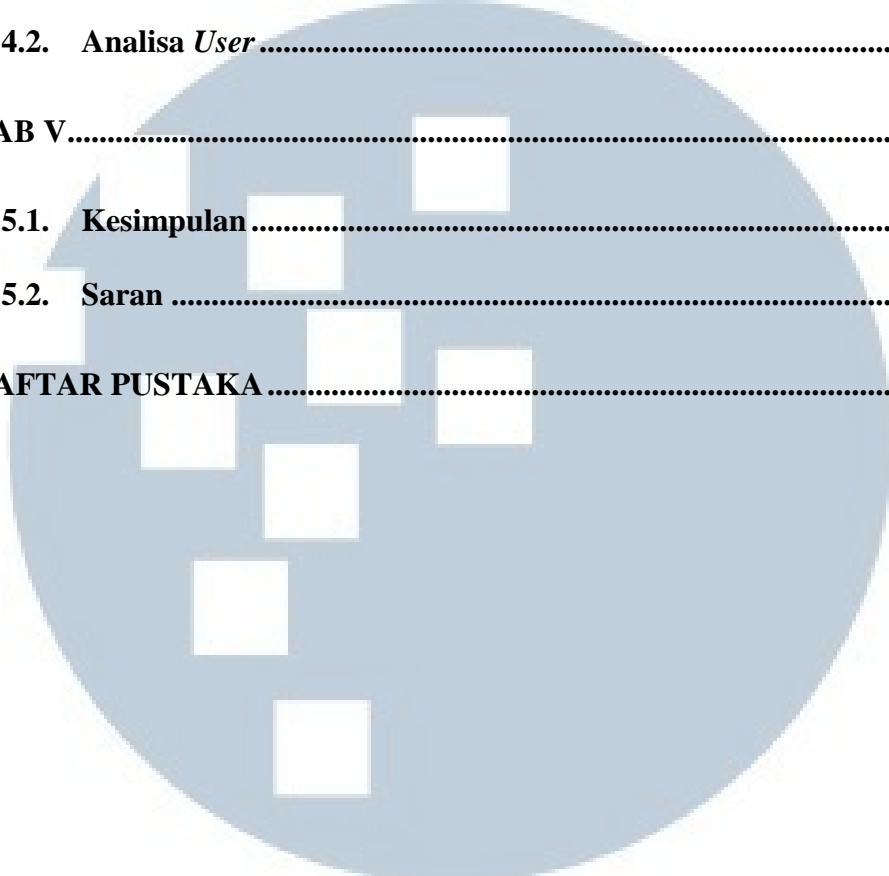
Keywords: Folklore, As the world grows, adaptation, storytelling, visual novel



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	IV
KATA PENGANTAR.....	V
ABSTRAKSI.....	VII
ABSTRACT	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XII
DAFTAR TABEL	XVI
DAFTAR LAMPIRAN	XVII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Tugas Akhir	4
1.5. Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1. Visual Novel	6
2.1.1. Interaktivitas dalam Visual Novel	10
2.2. Story	12

2.2.1. <i>Interactive Story for Games</i>	14
2.2.2. <i>Visual Storytelling</i>	21
2.2.3. Teori Adaptasi	26
2.3. Cerita Rakyat	28
BAB III METODOLOGI DAN PERANCANGAN	32
3.1. Gambaran Umum Tugas Akhir/Skripsi	32
3.2. Metodologi Penelitian	32
3.2.1. Wawancara.....	32
3.3. Panji Semirang	37
3.4. Studi <i>Existing</i>	39
3.4.1. Game Hasil Adaptasi.....	39
3.4.2. Metode <i>Storytelling</i> dalam <i>Game</i>	41
3.5. Kuesioner	44
3.6. Observasi.....	46
3.7. Metodologi Perancangan.....	48
3.8. Perancangan	49
BAB IV ANALISIS	69
4.1. Analisis Perancangan.....	69
4.1.1. Judul dan Cerita.....	69
4.1.2. <i>Mapping</i>	71
4.1.3. Visualisasi <i>Storyboard</i>	77
4.1.4. <i>Visual Storytelling</i> dalam Visualisasi.....	91



4.2. Analisa User	94
BAB V.....	98
5.1. Kesimpulan	98
5.2. Saran	98
DAFTAR PUSTAKA	XIV

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

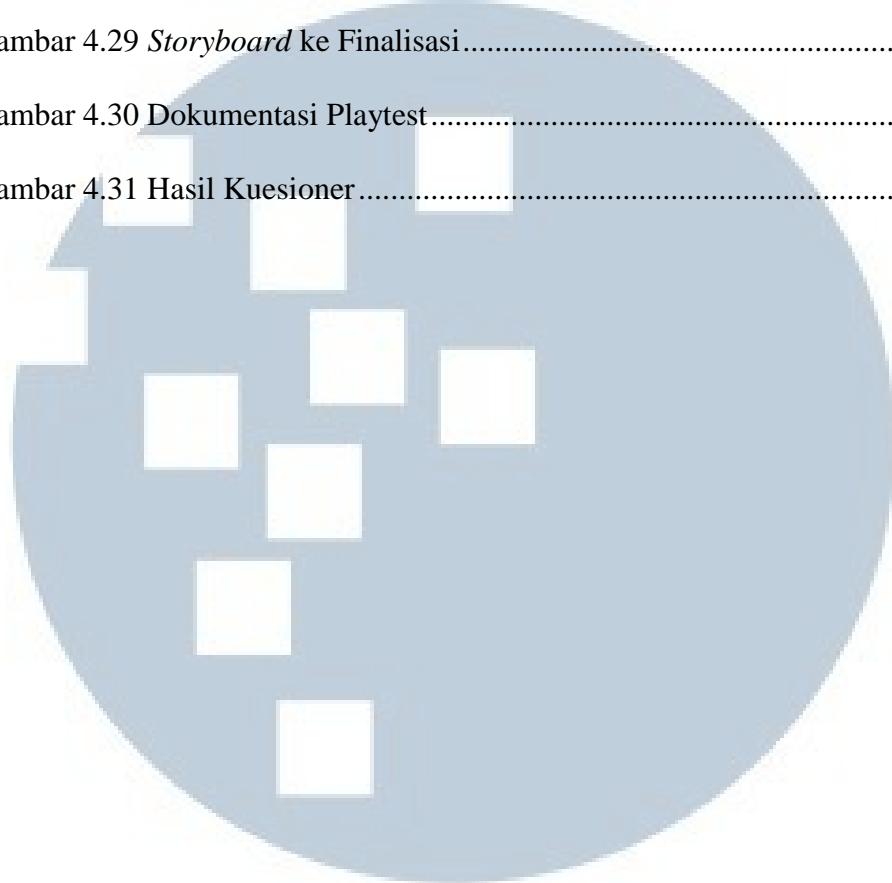
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Gameplay Screen di Visual Novel	7
Gambar 2.2 Contoh Pilihan dalam Cerita	8
Gambar 2.3 Contoh <i>Gameplay</i> RPG.....	9
Gambar 2.4 Contoh CG dari <i>Visual Novel</i>	10
Gambar 2.5 <i>Range</i> Emosi Karakter	12
Gambar 2.6 Skema Nodal, Modulated, Open, dan Mixed Plot.....	19
Gambar 2.7 Contoh <i>Casual Game</i>	20
Gambar 2.8 Contoh <i>Opening</i> dari Film.....	22
Gambar 2.9 Contoh Cara Memfokuskan Pembaca	24
Gambar 3.1 <i>Screenshot</i> Jawaban dari Fritz Malindo Wijaya.....	34
Gambar 3.2 <i>Screenshot Email</i> yang Dikirim Sebagai Jawaban	35
Gambar 3.3 Wawancara dengan Ahli Psikologi	36
Gambar 3.4 “Into the Dark Woods”.....	41
Gambar 3.5 <i>Main Menu</i> dari “Cinderella’s Spark”	41
Gambar 3.6 Halaman Depan “The House 2”	43
Gambar 3.7 Menu Utama <i>Heavy Rain</i>	43
Gambar 3.8 Hasil Kuesioner	45
Gambar 3.9 Foto saat melakukan observasi target audiens	47
Gambar 3.10 Skema metodologi perancangan.....	48
Gambar 3.11 Bagan <i>Mapping</i> 1 dari Plot Cerita.....	50
Gambar 3.12 Bagan <i>Mapping</i> 2 dari Plot Cerita.....	51
Gambar 3.13 Bagan <i>Mapping</i> 3 dari Plot Cerita.....	51

Gambar 3.14 Naskah Halaman 185-187	53
Gambar 3.15 <i>Storyboard</i> Halaman 185-187	53
Gambar 3.16 Naskah Halaman 200-202	54
Gambar 3.17 <i>Storyboard</i> Halaman 200-202	54
Gambar 3.18 Naskah Halaman 317	55
Gambar 3.19 <i>Storyboard</i> Halaman 317	55
Gambar 3.20 Naskah Halaman 321-322	56
Gambar 3.21 <i>Storyboard</i> Halaman 321-322	57
Gambar 3.22 Naskah Halaman 334	57
Gambar 3.23 <i>Storyboard</i> Halaman 334	58
Gambar 3.24 Naskah Halaman 448	58
Gambar 3.25 <i>Storyboard</i> Halaman 448	59
Gambar 3.26 Naskah Halaman 492	59
Gambar 3.27 <i>Storyboard</i> Halaman 492	60
Gambar 3.28 Naskah Halaman 507-509	60
Gambar 3.29 <i>Storyboard</i> Halaman 507-509	61
Gambar 3.30 Naskah Halaman 554-555	61
Gambar 3.31 <i>Storyboard</i> Halaman 554-555	62
Gambar 4.1 <i>Choice</i> 1.....	71
Gambar 4.2 <i>Choice</i> 2.....	72
Gambar 4.3 <i>Choice</i> 3 & 4	73
Gambar 4.4 <i>Choice</i> 5.....	74
Gambar 4.5 <i>Choice</i> 6.....	75

Gambar 4.6 <i>Choice</i> 7	76
Gambar 4.7 <i>Storyboard</i> Halaman 185-187	78
Gambar 4.8 <i>In-game Screenshot</i> Halaman 185	78
Gambar 4.9 <i>Storyboard</i> Halaman 200-202	79
Gambar 4.10 <i>In-game Screenshot</i> Halaman 201-202	79
Gambar 4.11 <i>Storyboard</i> Halaman 317	80
Gambar 4.12 <i>In-game Screenshot</i> Halaman 317	80
Gambar 4.13 <i>Storyboard</i> Halaman 321-322	81
Gambar 4.14 <i>In-game Screenshot</i> Halaman 321-322	82
Gambar 4.15 <i>Storyboard</i> Halaman 334	83
Gambar 4.16 <i>In-game Screenshot</i> Halaman 334	83
Gambar 4.17 <i>Storyboard</i> Halaman 448	84
Gambar 4.18 <i>In-game Screenshot</i> Halaman 448	84
Gambar 4.19 <i>Storyboard</i> Halaman 492	86
Gambar 4.20 <i>In-game Screenshot</i> Halaman 492	86
Gambar 4.21 <i>Storyboard</i> Halaman 507-509	88
Gambar 4.22 <i>In-game Screenshot</i> Halaman 507-509	88
Gambar 4.23 <i>Storyboard</i> Halaman 554-555	89
Gambar 4.24 <i>In-game Screenshot</i> Halaman 554-555	89
Gambar 4.25 Ekspresi Karakter Terhadap Situasi	91
Gambar 4.26 Salah satu CG	92
Gambar 4.27 <i>Storyboard</i> Halaman 319	92
Gambar 4.28 Contoh beberapa CG	93

Gambar 4.29 <i>Storyboard</i> ke Finalisasi.....	93
Gambar 4.30 Dokumentasi Playtest.....	95
Gambar 4.31 Hasil Kuesioner.....	96



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Perbandingan <i>Game</i> Adaptasi	41
Tabel 3.2 Tabel Perbandingan Metode Penyampaian Cerita	43
Tabel 3.3 Tabel CG Kecil	65
Tabel 3.4 Tabel CG Besar.....	68



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: Screenshot E-mail Wawancara.....	XVII
LAMPIRAN B: Transkrip Wawancara dengan Narasumber	
KETIGA.....	XXII
LAMPIRAN C: Data Observasi dan Kuesioner Target	
AUDIENS.....	XXVIII
LAMPIRAN E: Data Playtest.....	XXX
LAMPIRAN F: Storyboard.....	XXXIV

