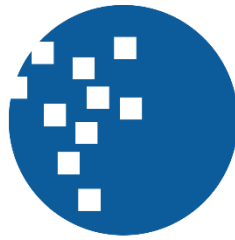


**PEMBUATAN *INTERACTIVE STORYTELLING***

**“DAPATKAN HAKMU”**



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**SKRIPSI**

**Felicia Setiawan**

**00000020640**

**PROGRAM STUDI JURNALISTIK**

**ILMU KOMUNIKASI**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2022**

**PEMBUATAN *INTERACTIVE STORYTELLING***

**“DAPATKAN HAKMU”**



Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana Jurnalistik

**Felicia Setiawan**

**0000020640**

**PROGRAM STUDI JURNALISTIK**

**ILMU KOMUNIKASI**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2022**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Felicia Setiawan

Nomor Induk Mahasiswa : 00000020640

Program studi : Jurnalistik

Skripsi dengan judul: Pembuatan *Interactive Storytelling* “Dapatkan Hakmu” merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk skripsi yang telah saya tempuh.

Tangerang, 28 Maret 2022



Felicia Setiawan

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul: Pembuatan *Interactive Storytelling* “Dapatkan Hakmu”

Oleh

Nama : Felicia Setiawan

NIM : 00000020640

Program Studi : Jurnalistik

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Telah disetujui untuk diajukan pada

Sidang Ujian Skripsi Universitas Multimedia Nusantara

Tangerang, 28 Maret 2022

Pembimbing



Adi Wibowo Octavianto, S.Sos.,M.Si,  
0329107501

Ketua Program Studi Jurnalistik



Samiaji Bintang Nusantara S.T.,M.A.

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul  
Pembuatan Interactive Storytelling “Dapatkan Hakmu”

Oleh  
Nama : Felicia Setiawan  
NIM : 00000020640  
Program Studi : Jurnalistik  
Fakultas : Ilmu Komunikasi

Telah diujikan pada hari Rabu, 6 April 2022  
Pukul 13.00 s/d 14.30 dan dinyatakan  
LULUS  
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Sita Winiawati Dewi, S.I.  
Kom.,MAPS  
NIK 072914

Penguji



Rossalyn Ayu Asmarantika, S.Hum.,  
M.A.  
0320058905

Pembimbing



Adi Wibowo Octavianto, S.Sos.,M.Si.  
0329107501

Ketua Program Studi Jurnalistik



Samiaji Bintang Nusantara S.T.,M.A.

## HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Felicia Setiawan

NIM : 00000020640

Program Studi : Jurnalistik

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul *Pembuatan Interactive Storytelling “Dapatkan Hakmu”*.

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 28 Maret 2022

Yang menyatakan,



Felicia Setiawan

U M M N  
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena dapat menyelesaikan skripsi berbasis karya dengan judul “Pembuatan *Interactive Storytelling* “Dapatkan Hakmu”.

Skripsi berbasis karya ini diajukan kepada Program Strata 1, Program Studi Jurnalistik, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Multimedia Nusantara. Skripsi berbasis karya ini tidak akan dapat terselesaikan dengan baik tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin berterima kasih kepada pihak yang telah mendukung penulis hingga dapat menyelesaikan skripsi berbasis karya ini kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Ir. Andrey Andoko, M.Sc., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara.
3. Samiaji Bintang Nusantara S.T.,M.A., selaku Ketua Program Studi Jurnalistik Universitas Multimedia Nusantara.
4. Adi Wibowo Octavianto, S.Sos.,M.Si, sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya skripsi berbasis karya ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Bapak Fajar dan Bapak Indra yang sudah bersedia untuk diwawancarai sebagai narasumber dan menceritakan pengalamannya bekerja dengan hak yang tidak terpenuhi,
7. Bapak Susilo Andi Darma dan Bapak Pramogi Rizki Muharel yang juga bersedia menjadi narasumber sebagai pakar hukum untuk menjelaskan mengenai hak ketenagakerjaan yang ada di Indonesia.

8. Grisella Etienne sebagai ilustrator dalam pembuatan *interactive storytelling* “Dapatkan Hakmu” dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis juga menyadari bahwa skripsi berbasis karya ini masih memiliki banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna sehingga penulis sangat menerima jika adanya kritik dan saran agar skripsi berbasis karya ini bisa menjadi lebih baik lagi. Penulis berharap karya ini dapat bermanfaat bagi dan memberikan inspirasi bagi pembaca.

Tangerang, 28 Maret 2022



Felicia Setiawan

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



# PEMBUATAN *INTERACTIVE STORYTELLING* “DAPATKAN

## HAKMU”

Felicia Setiawan

### ABSTRAK

Berkembangnya teknologi membuat segala kegiatan tidak lepas dari internet. Hanya dengan memanfaatkan internet setiap orang dapat dengan mudah memperoleh informasi. Mengikuti perkembangan zaman, berita maupun informasi tidak lagi disajikan melalui televisi dan media *online* saja. Bahkan sekarang informasi dapat diberikan dengan inovasi terbaru dengan lebih interaktif. Dalam pembuatan karya ini penulis akan membuat *interactive storytelling* dengan *linear narrative with side branches*. *Interactive storytelling* ini memiliki satu tokoh utama, Pembaca akan mengikuti jalan cerita tokoh utama dengan adanya opsi interaktif di beberapa *scene*. Interaktifitas tersebut berisi informasi tentang pendapat pakar dan informasi lainnya. Kisah tokoh menggunakan peristiwa nyata yang dialami oleh tokoh tersebut selama bekerja di perusahaan sehingga hanya memiliki satu hasil akhir sesuai dengan yang dialami oleh tokoh utama. Di tengah cerita akan ada opsi bagi pembaca untuk memperoleh informasi tentang hak tenaga kerja dalam undang-undang. Dengan *interactive storytelling* ini diharapkan pembaca tidak hanya mengerti alur cerita serta permasalahan tokoh, tetapi menjadi lebih mengerti tentang hak-hak ketenagakerjaan yang ada di Indonesia. Penulis memberikan *interactive storytelling* ini dengan nama “Dapatkan Hakmu”. *Interactive storytelling* ini dapat diakses dengan link <https://dapatkanhakmu.com>. Konsep yang digunakan dalam pembuatan karya ini adalah *interactive storytelling*, hak-hak ketenagakerjaan, *Narrative arc*, dan bahasa pemrograman.

**Kata kunci:** Hak Ketenagakerjaan, *Interactive Storytelling*, *Bahasa Pemrograman*

**Cluster:** *Innovation Based*

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

# **MAKING INTERACTIVE STORYTELLING “DAPATKAN HAKMU”**

Felicia Setiawan

## **ABSTRACT (English)**

*The development of technology makes all activities can not be separated from the internet. Only by utilizing the internet can anyone easily obtain information. Keeping up with the times, news and information are no longer presented through television and online media only. Even now information can be provided with the latest innovations more interactively. In making this work, the author will make interactive storytelling with a linear narrative with side branches. This interactive storytelling has one main character, the reader will follow the main character's storyline with interactive options in several scenes. The interactivity contains information about expert opinions and other information. The story of the character uses real events experienced by the character while working at the company so that it only has one end result in accordance with what was experienced by the main character. In the middle of the story there will be an option for readers to obtain information about labor rights in the law. With interactive storytelling, it is hoped that readers will not only understand the storyline and the problems of the characters, but will also understand more about labor rights in Indonesia. The author provides this interactive storytelling with the name "Dapatkan Hakmu". This interactive storytelling can be acces by link <https://dapatkanhakmu.com>. The concepts used in the making of this work are interactive storytelling, labor rights, Narrative arc, and programming languages.*

**Keywords:** *Employment Rights, Interactive Storytelling, Programming Language*

**Cluster:** *Innovation Based*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iv
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>ABSTRAK</b> .....	viii
<b>ABSTRACT (English)</b> .....	ix
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>1.1 Latar Belakang Penelitian</b> .....	1
<b>1.2 Tujuan Karya</b> .....	7
<b>1.3 Kegunaan Karya</b> .....	8
<b>BAB II KERANGKA KONSEP</b> .....	9
<b>2.1 TINJAUAN KARYA SEJENIS</b> .....	9
2.1.1 Rebuilding Haiti .....	9
2.1.2 The Boat .....	10
2.1.3 Petualangan ke Hutan Sagu Sungai Tohor .....	12
<b>2.2 TEORI ATAU KONSEP YANG DIGUNAKAN</b> .....	13
2.2.1 <i>Interactive Storytelling</i> .....	13
2.2.2 <i>Narrative Arc</i> .....	17
2.2.3 Hak Ketenagakerjaan .....	19
2.2.4 Bahasa Pemrograman .....	21
<b>BAB III RANCANGAN KARYA</b> .....	24
<b>3.1 TAHAPAN PEMBUATAN</b> .....	24

3.1.1	Membuka <i>text editor</i> .....	24
3.1.2	Melakukan pengecekan saat halaman yang bagus menjadi buruk .....	30
3.1.3	Melakukan validasi dokumen .....	30
<b>3.2</b>	<b>ANGGARAN</b> .....	31
<b>3.3</b>	<b>TARGET LUARAN/PUBLIKASI</b> .....	31
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL</b> .....	35
<b>4.1</b>	<b>PELAKSANAAN</b> .....	35
4.1.1	Membuka Text Editor.....	35
4.1.2	Melakukan pengecekan saat halaman yang bagus menjadi buruk .....	44
4.1.3	Melakukan Validasi Dokumen .....	45
<b>4.2</b>	<b>EVALUASI</b> .....	67
<b>BAB V</b>	<b>SIMPULAN SARAN</b> .....	70
<b>5.1</b>	<b>SIMPULAN</b> .....	70
<b>5.2</b>	<b>SARAN</b> .....	72
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	74
<b>LAMPIRAN</b>	.....	78

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Anggaran membuat karya .....	31
Tabel 4.1 Daftar narasumber .....	38
Tabel 4.2 Alpha testing .....	50
Tabel 4.3 Feedback <i>tester</i> pertanyaan pertama paragraf .....	59
Tabel 4.4 Feedback <i>tester</i> pertanyaan kedua paragraf .....	61
Tabel 4.5 Feedback <i>tester</i> skala linier .....	64



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Artikel yang memberitakan kasus PHK AICE.....	4
Gambar 1.2 Data perangkat yang paling banyak mengunjungi halaman web.....	5
Gambar 1.3 Perbandingan tiap generasi.....	7
Gambar 2.1 Halaman utama <i>interactive storytelling</i> Rebuilding Haiti.....	9
Gambar 2.2 Halaman utama <i>interactive storytelling</i> The Boat.....	11
Gambar 2.3 Halaman utama <i>interactive storytelling</i> Petualangan ke Hutan Sagu Sungai Tohor.....	12
Gambar 2.4 Tipe Linear Narrative Side Branches .....	<b>1Error! Bookmark not defined.</b>
<b>No table of figures entries found.</b> Gambar 3.1 Struktur dokumen.....	28
Gambar 3.2 Karakter Indra .....	32
Gambar 3.3 Warna website .....	32
Gambar 3.4 Tampilan website .....	34
Gambar 4.1 Text editor .....	42
Gambar 4.2 Halaman awal.....	46
Gambar 4.3 Halaman interaktif dengan dua opsi.....	47
Gambar 4.4 Halaman dengan link di kalimat.....	48
Gambar 4.5 Halaman video.....	49
Gambar 4.6 Perbaikan kalimat.....	57
Gambar 4.7 Pembagian umur <i>tester</i> .....	58



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Formulir Konsultasi Skripsi.....	76
Lampiran B Hasil turnitin .....	79
Lampiran C Screenshoot membagikan link interactive storytelling dan kuisisioner .....	81
Lampiran D Tester alpha testing.....	82
Lampiran E Design interactive storytelling di Twine .....	83
Lampiran F Prototype interactive storytelling di Figma.....	84
Lampiran G Transkrip wawancara.....	87



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA