

**PERANCANGAN GIM MENGENAI CERITA RAKYAT SI
JAMPANG UNTUK ANAK-ANAK USIA 9-12 TAHUN**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Tengku M. Farhan Pramuditya

00000047601

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

**PERANCANGAN GIM MENGENAI CERITA RAKYAT SI
JAMPANG UNTUK ANAK-ANAK USIA 9-12 TAHUN**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Tengku M. Farhan Pramuditya

00000047601

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Tengku M. Farhan Pramuditya
NIM : 00000047601
Program studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tesis/Skripsi/Tugas Akhir/Laporan Magang/MBKM saya yang berjudul:

PERANCANGAN GIM MENGENAI CERITA RAKYAT SI JAMPANG
UNTUK ANAK-ANAK USIA 9-12 TAHUN

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain; Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan karya ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan TIDAK LULUS. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 31/05/2024



(Tengku M. Farhan Pramuditya)

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN GIM MENGENAI CERITA RAKYAT SI JAMPANG UNTUK ANAK-ANAK USIA 9-12 TAHUN

Oleh

Nama : Tengku M. Farhan Pramuditya

NIM : 00000047601

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

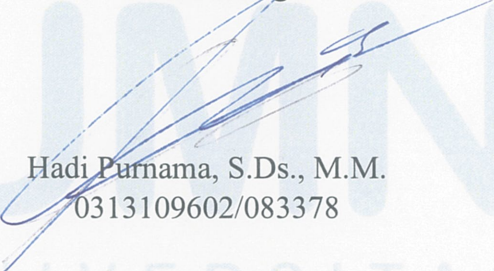
Fakultas : Seni dan Desain

Telah disetujui untuk diajukan pada

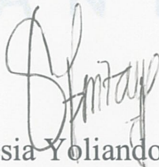
Sidang Ujian Tugas Akhir Universitas Multimedia Nusantara

Tangerang, 7 Juni 2024

Pembimbing


Hadi Purnama, S.Ds., M.M.
0313109602/083378

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN GIM MENGENAI CERITA RAKYAT SI JAMPANG UNTUK ANAK-ANAK USIA 9-12 TAHUN

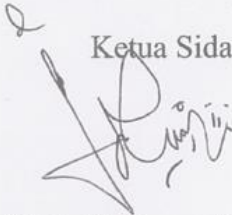
Oleh

Nama : Tengku M. Farhan Pramuditya
NIM : 00000047601
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 31 Mei 2024
Pukul 15.00 s.d 15.30 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan pengujian sebagai berikut.

Ketua Sidang



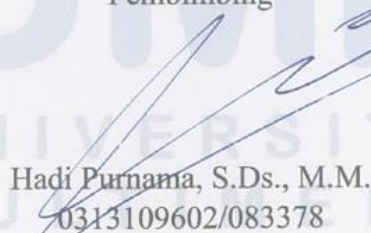
Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc.
0319098202/068502

Penguji




Cennywati, S.Sn., M.Ds.
1024128201/071277

Pembimbing



Hadi Purnama, S.Ds., M.M.
0313109602/083378

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Tengku M. Farhan Pramuditya
NIM : 00000047601
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/S1/S2
Judul Karya Ilmiah : Perancangan Gim Mengenai Cerita Rakyat
Si Jampang untuk Anak-Anak Usia 9-12
Tahun

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- Memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repositori Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan saya juga tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.

Saya tidak bersedia, dikarenakan:

- Dalam proses pengajuan untuk diterbitkan ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*)**.

Tangerang, 7 Juni 2024



(Tengku M. Farhan Pramuditya)

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI selama 6 bulan kedepan, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji syukur Penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas anugerah dan kesempatan yang diberikan untuk menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini, berjudul "Perancangan Gim Mengenai Cerita Rakyat Si Jampang Untuk Anak-Anak Usia 9-12 Tahun". Penulisan laporan ini menjadi cerminan dari perjalanan dan tantangan yang telah Penulis hadapi selama menjalani proyek ini. Dalam setiap bab dan halaman, Penulis berupaya mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh dari perjalanan akademis di kampus, serta menghadirkan sudut pandang yang segar dan inspiratif.

Diharapkan, laporan ini tidak hanya memberikan manfaat bagi Penulis pribadi, namun juga menjadi sumber motivasi dan panduan bagi sesama mahasiswa yang tengah mengarungi perjalanan serupa. Pentingnya memiliki motivasi yang kokoh dan inspirasi yang berkelanjutan dalam perancangan media interaktif di bawah topik yang sama menjadi sorotan utama yang ingin Penulis tekankan melalui kata-kata ini.

Mengucapkan terima kasih

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Hadi Purnama, S.Ds., M.M., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

6. Anak-anak SD sebagai narasumber FDG yang telah memberikan masukan lebih dalam mengenai topik laporan, sehingga informasi sesuai dengan tujuan akhir perancangan.

Dalam perjalanan ini, Penulis mengharapkan agar laporan Tugas Akhir ini tidak sekadar menjadi kumpulan informasi, tetapi juga menjadi wahana yang membawa pembaca pada pemahaman yang lebih mendalam mengenai media interaktif untuk anak sekolah dasar. Melalui setiap halaman, Penulis berupaya mengilhami pembaca untuk tidak hanya memahami, tetapi juga menghargai kreativitas dan ketelitian yang dibutuhkan dalam perancangan sebuah media interaktif yang mampu memberikan dampak positif pada anak-anak sekolah dasar. Semoga, dengan membaca laporan ini, pembaca, baik mahasiswa maupun profesional, dapat menemukan inspirasi dan wawasan baru dalam perancangan media interaktif yang relevan dan bermanfaat bagi perkembangan anak-anak.

Tangerang, 7 Juni 2024



(Tengku M. Farhan Pramuditya)

UMIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN GIM MENGENAI CERITA RAKYAT SI JAMPANG UNTUK ANAK-ANAK USIA 9-12 TAHUN

(Tengku M. Farhan Pramuditya)

ABSTRAK

Dalam era modern ini, media hiburan telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, terutama bagi anak-anak. Namun, perkembangan pesat dalam industri hiburan sering kali mengakibatkan pergeseran minat dari cerita-cerita tradisional, termasuk legenda dan cerita rakyat yang memiliki nilai-nilai budaya yang kaya. Oleh karena itu, sebagai langkah untuk mempertahankan warisan budaya dan menghadirkan kembali keindahan cerita-cerita rakyat bagi generasi muda, penelitian ini memilih untuk mengangkat salah satu cerita rakyat terkenal, yaitu Si Jampang, dan mengadaptasikannya ke dalam bentuk media interaktif yang sesuai dengan minat dan kebutuhan anak-anak sekolah dasar saat ini. Penulis menggunakan metode penelitian hybrid melalui kuesioner, FGD, dan studi referensi untuk memastikan kevalidan informasi yang akan digunakan. Selama proses penelitian, ditemukan bahwa anak-anak sekolah dasar menunjukkan minat yang tinggi terhadap pengalaman interaktif yang melibatkan legenda dan cerita rakyat. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa adaptasi Si Jampang ke dalam media interaktif mampu memperkuat pemahaman anak-anak tentang warisan budaya mereka. Sebagai kesimpulan, penelitian ini menegaskan pentingnya memanfaatkan teknologi untuk melestarikan dan menghidupkan kembali nilai-nilai budaya tradisional bagi generasi muda.

Kata kunci: Cerita, Budaya, Anak, Media, Interaktif, Gim

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

GAME DESIGN ABOUT THE JAMPANG FOLKLORE FOR CHILDREN AGED 9-12 YEARS OLD

(Tengku M. Farhan Pramuditya)

ABSTRACT (English)

In this modern era, entertainment media has become an integral part of daily life, especially for children. However, the rapid development of the entertainment industry often results in a shift of interest away from traditional stories, including legends and folklore that hold rich cultural values. Therefore, as a step to preserve cultural heritage and reintroduce the beauty of folklore to the younger generation, this study chooses to highlight a well-known folktale, Si Jampang, and adapt it into an interactive media format that suits the interests and needs of today's elementary school children. The author employs a hybrid research method through questionnaires, FGDs, and reference studies to ensure the validity of the information to be used. During the research process, it was found that elementary school children show a high interest in interactive experiences involving legends and folklore. The research results also indicate that the adaptation of Si Jampang into interactive media can enhance children's understanding of their cultural heritage. In conclusion, this study underscores the importance of leveraging technology to preserve and revitalize traditional cultural values for the younger generation.

Keywords: *Story, Culture, Children, Media, Interactive, Game*

U 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

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT (English)</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Tugas Akhir.....	5
1.5 Manfaat Tugas Akhir.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Teori Desain	7
2.1.1 Elemen Desain	8
2.1.2 Prinsip Desain Gim	13
2.2 Teori Ilustrasi Gim	16
2.2.1 Desain Konsep	17
2.2.2 <i>Storyboarding</i>	17
2.2.3 Desain Karakter	18
2.2.4 Desain Lingkungan	18
2.2.5 Desain Benda	19
2.2.6 Desain Antarmuka Pengguna	19
2.3 Teori Interaksi	20
2.3.1 Human-to-Computer Interaction	20

2.3.2	Human-to-Human Interaction Melalui Teknologi.....	21
2.3.3	Multi-Modal Interaction.....	21
2.3.4	Conversational Interaction.....	22
2.4	Cerita Rakyat Si Jampang.....	22
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	24
3.1	Metode Pengumpulan Data	24
3.1.1	Metode Kuantitatif.....	24
3.1.2	Metode Kualitatif	30
3.2	Metodologi Perancangan	33
3.2.1	<i>Game Development Life Cycle (GDLC)</i>	34
3.2.2	<i>Gameplay Assistance, Media Expansion, dan Social Integration (GAMES)</i>	36
BAB IV	STRATEGI & ANALISIS PERANCANGAN	37
4.1	Strategi Perancangan	37
4.1.1	<i>Game Development Life Cycle (GDLC)</i>	37
4.1.2	<i>Gameplay Assistance, Media Expansion, dan Social Integration (GAMES)</i>	44
4.2	Analisis Alpha	48
4.2.1	Analisis Visual	48
4.2.2	Analisis Antarmuka.....	49
4.2.3	Analisis Interaktivitas.....	49
4.2.4	Hasil Perbaikan.....	50
4.3	Budgeting	50
BAB V	PENUTUP	51
5.1	Simpulan.....	51
5.2	Saran.....	51
DAFTAR PUSTAKA	xvi
LAMPIRAN	xxi

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Metode G.A.M.E.S	44
Tabel 4.2 Budgeting	50



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

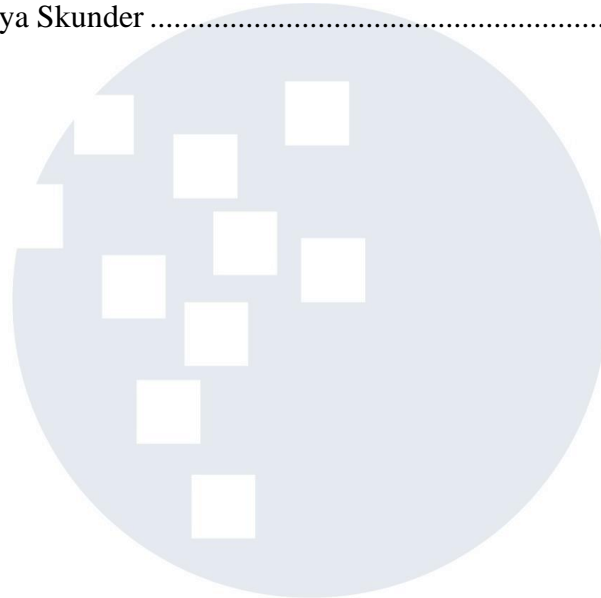
Gambar 2.1 <i>Form</i>	9
Gambar 2.2 <i>Elements of Art – Space!</i>	10
Gambar 2.3 <i>The Learn to Draw – Challenge 2: Value Scale</i>	11
Gambar 2.4 <i>The Learn to Draw – Challenge 2: Value Scale</i>	11
Gambar 2.5 Textures	12
Gambar 2.6 Gyms Badges	13
Gambar 2.7 Hall of Fame	13
Gambar 2.8 Final Fantasy VII Combat	14
Gambar 2.9 Game Flow	14
Gambar 2.10 What Is Game Balance?	15
Gambar 2.11 Link Picking Up an Item	15
Gambar 2.12 Game Testing	16
Gambar 2.13 Ryunosuke Naruhodo Sketches	17
Gambar 2.14 Leo Whitefang Intro Storyboards	17
Gambar 2.15 Zagreus Concept Art	18
Gambar 2.16 Environment Color Scripts Art	18
Gambar 2.17 Adamant Rail Sketches	19
Gambar 2.18 Dishonored 2 Powers Menu	19
Gambar 2.19 <i>The Meteoric Rise of HCI</i>	20
Gambar 2.20 Human-to-Human Interaction	21
Gambar 2.21 Multi-Modal Interaction	21
Gambar 2.22 The Conversational Interaction Loop	22
Gambar 2.23 Ilustrasi Si Jampang	23
Gambar 3.1 Hasil Kuesioner Informasi Mengenai Responden	25
Gambar 3.2 Hasil Pengetahuan Mengenai Si Jampang	26
Gambar 3.3 Hasil Ketertarikan Terhadap Cerita Rakyat	26
Gambar 3.4 Hasil Ketertarikan Terhadap Pelestarian Cerita Rakyat	27
Gambar 3.5 Hasil Pengangkatan Hiburan Tradisional	27
Gambar 3.6 Hasil Jenis Gim Termudah	28
Gambar 3.7 Hasil Luang Waktu Bebas setelah Sekolah	28
Gambar 3.8 Hasil Perangkat yang Digunakan Anak-Anak	29
Gambar 3.9 Hasil Priorital dalam Memilih Perangkat	29
Gambar 3.10 Hasil Lama Penggunaan Perangkat	30
Gambar 3.11 Siswa Anak-Anak SD dalam FGD	31
Gambar 3.12 CZAR: Decision (Prologue)	32
Gambar 3.13 Terowongan Barang Bekas	33
Gambar 4.1 Mind Map	37
Gambar 4.2 <i>Moodboard</i> Gaya Visual	38
Gambar 4.3 <i>Moodboard</i> Visual Lingkungan	39
Gambar 4.4 Palet Warna	39
Gambar 4.5 Tipografi Font	40

Gambar 4.6 Sketsa <i>Layout</i> dan Alur	41
Gambar 4.7 Revisi Sketsa <i>Level</i>	41
Gambar 4.8 <i>Thumbnailing</i> Karakter	41
Gambar 4.9 Sketsa Karakter	42
Gambar 4.10 Low-Fidelity	42
Gambar 4.11 Low-Fidelity	43
Gambar 4.12 Sketsa Poster	46
Gambar 4.13 Poster Final.....	47
Gambar 4.14 Sketsa Sticker	47
Gambar 4.15 Stiker Final	48
Gambar 4.16 Hasil Kuesioner Visual	48
Gambar 4.17 Hasil Kuesioner Antarmuka	49
Gambar 4.18 Hasil Kuesioner Interaktivitas	49
Gambar 4.19 Hasil Perbaikan	50



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Bimbingan Counseling Form.....	xxi
Lampiran B Transkripsi FGD	xxiii
Lampiran C Hasil Kuesioner Perancangan	xxix
Lampiran D Hasil Kuesioner Tes Alpha.....	xxxiv
Lampiran E Hasil Turnitin	xxxix
Lampiran F Karya Utama.....	xliii
Lampiran G Karya Skunder	xlvi



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA