

**PERANCANGAN *GAME* KAMPUNG BEKELIR SEBAGAI
MEKANISME PENDANAAN UNTUK PEMELIHARAAN**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Michelle Huang
00000055069

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PERANCANGAN *GAME* KAMPUNG BEKELIR SEBAGAI
MEKANISME PENDANAAN UNTUK PEMELIHARAAN**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Michelle Huang

00000055069

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Michelle Huang

Nomor Induk Mahasiswa : 00000055069

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan~~
~~Magang/ MBKM*~~ (coret yang tidak dipilih) saya yang berjudul:

PERANCANGAN *GAME* KAMPUNG BEKELIR SEBAGAI MEKANISME PENDANAAN UNTUK PEMELIHARAAN

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 penyimpangan dan penyalahgunaan dalam proses penulisan dan penelitian ini, 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, 18 Juni 2025



(Michelle Huang)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *GAME* KAMPUNG BEKELIR SEBAGAI MEKANISME PENDANAAN UNTUK PEMELIHARAAN

Oleh

Nama Lengkap : Michelle Huang
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055069
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

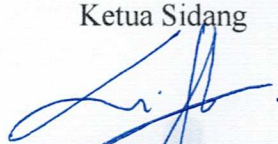
Telah diujikan pada hari Rabu, 18 Juni 2025

Pukul 10.30 s.d. 11.15 WIB dan dinyatakan

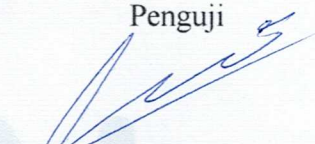
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

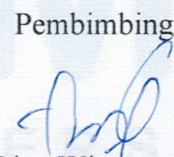
Ketua Sidang


Adhreza Brahma, M.Ds.
0304088702/ 042750

Penguji


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

Pembimbing


Dr. Ratna Cahaya Rina Wirawan Putri, S.Sos., M.Ds.
0324087506/ 023899

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Michelle Huang

Nomor Induk Mahasiswa : 00000055069

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)

Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *GAME* KAMPUNG
BEKELIR SEBAGAI MEKANISME
PENDANAAN UNTUK PEMELIHARAAN

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (pilih salah satu):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/ Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/ konferensi nasional/ internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 18 Juni 2025



(Michelle Huang)

* Pilih salah satu

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

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas karunia dan berkat-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan baik dan tepat waktu. Adapun dengan penyertaan-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan *Game* Kampung Bekelir sebagai Mekanisme Pendanaan untuk Pemeliharaan”. Tugas Akhir ini dibuat dengan tujuan memperoleh gelar Sarjana Desain di Universitas Multimedia Nusantara, serta menjadi referensi media dalam menyelesaikan permasalahan pengumpulan dana.

Penulisan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

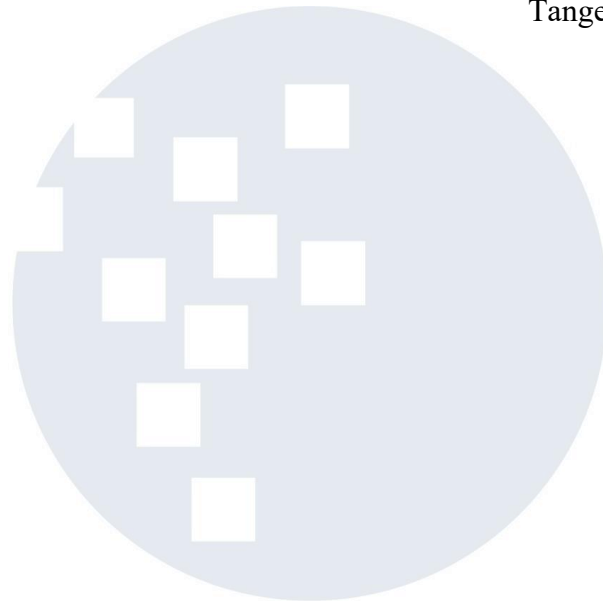
1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Dr. Ratna Cahaya Rina Wirawan Putri, S.Sos., M.Ds., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Narasumber wawancara dan kuesioner yang telah bersedia membantu dan mendukung proses berjalannya tugas akhir.

Dengan ini saya berharap agar karya ilmiah ini dapat menjadi manfaat bagi pembaca dan dapat memberikan dampak sosial dan ekonomi, terutama bagi Kampung Bekelir. Tugas Akhir ini juga diharapkan menjadi pedoman bagi mahasiswa ataupun orang yang membutuhkan referensi bagi perancangan lainnya.

Tangerang, 18 Juni 2025



(Michelle Huang)



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN *GAME* KAMPUNG BEKELIR SEBAGAI MEKANISME PENDANAAN UNTUK PEMELIHARAAN

(Michelle Huang)

ABSTRAK

Kampung Bekelir merupakan salah satu destinasi wisata kreatif di Kota Tangerang yang diresmikan pada tahun 2017. Kampung Bekelir ini dikenal akan perumahanarganya yang warna-warni dan terdapat berbagai mural yang menarik. Meskipun demikian, berdasarkan penelitian pendahuluan diketahui bahwa cat dan mural yang menjadi keunikan lokal tersebut sudah pudar dan hampir hilang. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pemeliharaan yang dilakukan terhadap cat dan mural pada Kampung Bekelir. Adapun berdasarkan penelitian pendahuluan, ditemui bahwa untuk melakukan pemeliharaan Kampung Bekelir dibutuhkan dana yang cukup besar. Penelitian ini bertujuan untuk membuat perancangan *game* Kampung Bekelir sebagai mekanisme pendanaan melalui pembelian dalam *game* untuk mendukung pemeliharaan Kampung Bekelir. Metode perancangan yang digunakan dalam penelitian mengacu pada buku *Game Design Workshop* karya Fullerton, yang terdiri atas *inspiration*, *conceptualization*, *prototyping*, *playtesting*, dan *iteration*. Teknik perancangan yang akan digunakan untuk mengumpulkan data yaitu melalui observasi, wawancara, kuesioner, wawancara kolektif, studi referensi, dan studi eksisting. Hasil dari perancangan ini adalah *game* Kampung Bekelir yang bertujuan sebagai mekanisme pendanaan untuk pemeliharaan Kampung Bekelir pada dewasa awal. Melalui perancangan tersebut, penulis mendapatkan kesimpulan bahwa *game* dapat digunakan sebagai sarana mekanisme pendanaan yang efektif untuk mendukung pemeliharaan Kampung Bekelir.

Kata kunci: Kampung Bekelir, Pendanaan, *Game*

KAMPUNG BEKELIR GAME DESIGN AS A FUNDING MECHANISM FOR MAINTENANCE

(Michelle Huang)

ABSTRACT (English)

Kampung Bekelir is one of the creative tourist destinations in Tangerang City which was inaugurated in 2017. Kampung Bekelir is known for its colorful housing and various interesting murals. However, based on preliminary research, it is known that the paint and murals that are the local uniqueness have faded and almost disappeared. This is due to the lack of maintenance carried out on the paint and murals in Kampung Bekelir. Based on preliminary research, it was found that to carry out the maintenance of Kampung Bekelir, a large amount of funds are needed. This study aims to create a Kampung Bekelir game design as a funding mechanism through in-game purchases to support the maintenance of Kampung Bekelir. The design method used in the study refers to the Game Design Workshop book by Fullerton, which consists of inspiration, conceptualization, prototyping, playtesting, and iteration. The design techniques that will be used to collect data are through observation, interviews, questionnaires, collective interview, reference studies, and existing studies. The result of this design is a Kampung Bekelir game that aims to be a funding mechanism for the maintenance of Kampung Bekelir in early adulthood. Through this design, the author concluded that games can be used as an effective funding mechanism to support the maintenance of Kampung Bekelir.

Keywords: *Kampung Bekelir, Funding, Game*

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 JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
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.....	5
2.1 <i>Game</i> Sebagai Salah Satu Media Interaktif.....	5
2.1.1 Elemen dalam Perancangan <i>Game</i>	6
2.1.2 Prinsip Desain dalam Perancangan <i>Game</i>	8
2.1.3 Elemen <i>UI</i> dan <i>UX</i> dalam <i>Game</i>	13
2.2 Kampung Tematik	22
2.3 Pendanaan Donasi.....	23
2.3.1 <i>Microtransaction</i>	24
2.4 Penelitian yang Relevan.....	25
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	28
3.1 Subjek Perancangan	28
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	30
3.2.1 <i>Inspiration</i>	30
3.2.2 <i>Conceptualization</i>	31

3.2.3 <i>Prototyping</i>	31
3.2.4 <i>Playtesting</i>	31
3.2.5 <i>Iteration</i>	31
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	32
3.3.1 Observasi	32
3.3.2 Wawancara	33
3.3.3 Kuesioner	36
3.3.4 Wawancara Kolektif	39
3.3.5 Studi Referensi	39
3.3.6 Studi Eksisting	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	41
4.1 Hasil Perancangan	41
4.1.1 <i>Inspiration</i>	41
4.1.2 <i>Conceptualization</i>	78
4.1.3 <i>Prototyping</i>	97
4.1.4 <i>Playtesting</i>	107
4.1.5 <i>Iteration</i>	116
4.1.6 Media Sekunder	118
4.1.7 Kesimpulan Perancangan	120
4.2 Pembahasan Perancangan	121
4.2.1 Analisis <i>Market Validation/ Beta Test</i>	121
4.2.2 Analisis Desain <i>Game</i>	130
4.2.3 Analisis Media Sekunder Poster	140
4.2.4 Analisis Media Sekunder <i>Website Banner</i>	141
4.2.5 Anggaran	144
BAB V PENUTUP	145
5.1 Simpulan	145
5.2 Saran	146
DAFTAR PUSTAKA	148
LAMPIRAN	xv

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	25
Tabel 4.1 Data Diri Responden.....	58
Tabel 4.2 Pengetahuan dan Persepsi terhadap Kampung Bekelir.....	60
Tabel 4.3 Pola dan Perilaku Berdonasi	61
Tabel 4.4 Preferensi dan Perilaku Pembelian dalam <i>Game</i>	62
Tabel 4.5 Ketertarikan dan Faktor Pendorong Berdonasi melalui <i>Game</i>	64
Tabel 4.6 <i>SWOT June's Journey</i>	69
Tabel 4.7 <i>SWOT Layton's Mystery Journey</i>	71
Tabel 4.8 <i>SWOT Honkai Star Rail</i>	74
Tabel 4.9 Interpretasi Persentase.....	108
Tabel 4.10 Analisis Desain Visual	109
Tabel 4.11 Analisis Kemudahan Navigasi	110
Tabel 4.12 Analisis Kesan Bermain <i>Game</i>	112
Tabel 4.13 Analisis Tujuan <i>Game</i>	114
Tabel 4.14 Analisis Kesimpulan Pertanyaan Terbuka	115
Tabel 4.15 Interpretasi Persentase.....	122
Tabel 4.16 Analisis Visual dan Tema	123
Tabel 4.17 Analisis Kemudahan Navigasi	124
Tabel 4.18 Analisis Nilai, Motivasi, dan Dampak	127
Tabel 4.19 Analisis Tujuan <i>Game</i>	128
Tabel 4.20 Anggaran.....	144



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tiga Komposisi Keseimbangan	9
Gambar 2.2 Kesatuan	10
Gambar 2.3 Kontras	11
Gambar 2.4 Hirarki	12
Gambar 2.5 Penekanan.....	12
Gambar 2.6 Ruang Kosong.....	13
Gambar 2.7 <i>Column Grid</i>	15
Gambar 2.8 <i>Modular Grid</i>	15
Gambar 2.9 Warna Komplementer	17
Gambar 2.10 Warna Analogus	18
Gambar 2.11 Warna Triadik	18
Gambar 2.12 Warna Split Komplimenter	19
Gambar 4.1 Pintu Masuk Kampung Bekelir (sesudah).....	42
Gambar 4.2 Pintu Masuk Kampung Bekelir (sebelum).....	43
Gambar 4.3 Pintu Masuk dengan Kerangka Payung	44
Gambar 4.4 Mural Penari.....	45
Gambar 4.5 Mural-Mural Kampung Bekelir	46
Gambar 4.6 Jalanan Kampung Bekelir	47
Gambar 4.7 Wawancara Pengelola Kampung Bekelir.....	48
Gambar 4.8 Wawancara Pemain <i>Game</i> Pertama	52
Gambar 4.9 Wawancara Pemain <i>Game</i> Kedua	54
Gambar 4.10 Wawancara Pemain <i>Game</i> Ketiga.....	56
Gambar 4.11 Wawancara Kolektif.....	66
Gambar 4.12 <i>June's Journey</i>	68
Gambar 4.13 <i>Layton's Mystery Journey</i>	70
Gambar 4.14 <i>Honkai Star Rail</i>	73
Gambar 4.15 <i>Give Back Bundle</i>	75
Gambar 4.16 <i>Pink Mercy Skin</i>	76
Gambar 4.17 <i>Quest to Conquer Cancer</i>	77
Gambar 4.18 <i>User Persona</i> Pertama.....	80
Gambar 4.19 <i>User Persona</i> Kedua	81
Gambar 4.20 <i>Mind Map</i>	82
Gambar 4.21 <i>Brainstorm</i>	83
Gambar 4.22 Pencarian <i>Big Idea</i>	84
Gambar 4.23 <i>Mood Board</i> dan <i>Reference</i>	86
Gambar 4.24 <i>Typography</i>	87
Gambar 4.25 <i>Color Palette</i>	87
Gambar 4.26 Referensi <i>Key Visual</i>	89
Gambar 4.27 Sketsa <i>Alternatif Key Visual</i>	89
Gambar 4.28 Perancangan <i>Key Visual</i>	90

Gambar 4.29 Referensi <i>Character</i>	92
Gambar 4.30 Sketsa <i>Character</i>	92
Gambar 4.31 Karakter Utama dan Karakter Pendamping	93
Gambar 4.32 <i>Information Architecture</i>	98
Gambar 4.33 <i>Flowchart</i>	99
Gambar 4.34 Referensi <i>Icons</i> dan <i>Buttons</i>	100
Gambar 4.35 Sketsa <i>Icons</i> dan <i>Buttons</i>	101
Gambar 4.36 <i>Icons</i> dan <i>Buttons</i>	101
Gambar 4.37 Referensi <i>Cutscene Illustration</i>	102
Gambar 4.38 Sketsa <i>Cutscene Illustration</i>	103
Gambar 4.39 <i>Cutscene Illustration</i>	103
Gambar 4.40 Referensi <i>Game</i> dan <i>Homescreen</i>	104
Gambar 4.41 Sketsa <i>Game</i> dan <i>Homescreen</i>	104
Gambar 4.42 Tampilan <i>Game</i> dan <i>Homescreen</i>	105
Gambar 4.43 <i>Low Fidelity</i>	106
Gambar 4.44 <i>High Fidelity</i>	106
Gambar 4.45 Visual <i>Homescreen</i>	117
Gambar 4.46 Tampilan <i>Game</i>	117
Gambar 4.47 Tutorial, <i>Skip</i> , dan Penjelasan	118
Gambar 4.48 Perancangan Poster	119
Gambar 4.49 Perancangan <i>Website Banner</i>	120
Gambar 4.50 Halaman <i>Main Menu</i>	131
Gambar 4.51 Karakter	133
Gambar 4.52 Halaman <i>Cutscene</i>	134
Gambar 4.53 Halaman <i>Homescreen</i>	135
Gambar 4.54 Halaman Fitur	137
Gambar 4.55 Halaman <i>Game</i>	139
Gambar 4.56 Media Sekunder Poster	140
Gambar 4.57 <i>Mockup</i> Poster	141
Gambar 4.58 Media Sekunder <i>Website Banner</i>	142
Gambar 4.59 <i>Mockup Website Banner</i>	143

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xv
Lampiran Form Bimbingan.....	xxi
Lampiran <i>Consent Form/Non-Disclosure Agreement</i>	xxiii
Lampiran <i>Non-Disclosure Statement</i>	xxx
Lampiran Hasil Kuesioner	xxxii
Lampiran Transkrip Wawancara.....	xxxv

