

**PERANCANGAN *INTERACTIVE STORYTELLING*
MENGENAI CERITA RAKYAT NYAI ANTEH SANG
PENUNGGU BULAN**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Sherafina Nicole
00000055693**

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

**PERANCANGAN *INTERACTIVE STORYTELLING*
MENGENAI CERITA RAKYAT NYAI ANTEH SANG
PENUNGGU BULAN**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Sherafina Nicole

00000055693

**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 : Sherafina Nicole

Nomor Induk Mahasiswa : 00000055693

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

PERANCANGAN *INTERACTIVE STORYTELLING* MENGENAI CERITA RAKYAT NYAI ANTEH SANG PENUNGGU BULAN

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, 24 Juni 2025



(Sherafina Nicole)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN *INTERACTIVE STORYTELLING* MENGENAI CERITA
RAKYAT NYAI ANTEH SANG PENUNGGU BULAN**

Oleh

Nama Lengkap : Sherafina Nicole
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055693
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 19 Juni 2025
Pukul 13.45 s.d. 14.30 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

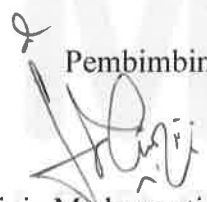
Ketua Sidang


Edo Tirtadarma, M.Ds.
0324128506/ 071279

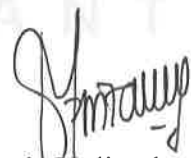
Penguji


Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds.
0325039401/ 077724

Pembimbing


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

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 : Sherafina Nicole
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055693
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ ~~S2~~* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *INTERACTIVE*
STORYTELLING MENGENAI CERITA
RAKYAT NYAI ANTEH SANG
PENUNGGU BULAN

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, 09 Juni 2025



(Sherafina Nicole)

* 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 dan syukur penulis panjatkan atas kesempatan dan selesainya penyusunan perancangan dan laporan Tugas Akhir ini yang mengangkat cerita rakyat Nyai Anteh Sang Penunggu Bulan yang mengandung nilai moral sosial yang dalam mengenai hubungan antara keluarga dan pasangan.

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. Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc., 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 dan peserta diskusi yang telah membantu dalam proses riset dan validasi data.

atas partisipasi dan kerjasamanya dalam perancangan tugas akhir ini. Dengan adanya perancangan *interactive storytelling* ini, diharapkan cerita rakyat Nyai Anteh Sang Penunggu Bulan dapat tersampaikan dengan baik dan lebih dikenal sehingga pesan moralnya pun dapat berguna dan relevan bagi pembacanya. Perancangan ini juga ditujukan sebagai salah satu bentuk upaya pelestarian budaya Indonesia melalui pendekatan yang baru dalam penyampaian cerita rakyat.

Tangerang, 09 Juni 2025



(Sherafina Nicole)

PERANCANGAN *INTERACTIVE STORYTELLING*
MENGENAI CERITA RAKYAT NYAI ANTEH SANG
PENUNGGU BULAN

(Sherafina Nicole)

ABSTRAK

Cerita rakyat sebagai salah satu bentuk kekayaan budaya Indonesia yang memiliki nilai moral dan sosial, namun sering kali cerita rakyat mengandung tema dan topik yang tidak cocok untuk audiens anak-anak atau remaja, di antaranya adalah pembunuhan, perselingkuhan, dan seputarnya. Tema-tema ini lebih sesuai disampaikan pada audiens dewasa yang secara usia akan lebih memahami masalah dan relevansinya dengan kehidupan sosial karena fenomena tersebut nyata terjadi, menjadikan cerita rakyat sebagai cermin yang reflektif akan norma sosial. Komik interaktif ini dirancang sebagai salah satu upaya pelestarian budaya, sekaligus sebagai media penyampaian cerita rakyat pada audiens dewasa dengan menggunakan visual dan pengalaman bermain yang baru. Tujuan dari media cerita interaktif ini, selain sebagai pelestarian budaya, adalah pemberian kelegaan secara emosional dan menginspirasi audiens untuk menjauhi tindakan yang disampaikan dalam cerita dengan memanfaatkan rasa iba yang mungkin dirasakan audiens untuk para karakter. Perancangan ini akan mengikuti tahapan dan metode desain menurut *Design Thinking* oleh Tim Brown dan ditujukan terutama untuk usia 25-35 tahun.

Kata kunci: Cerita interaktif, cerita rakyat, Nyai Anteh Sang Penunggu Bulan

DESIGNING AN INTERACTIVE STORYTELLING OF THE FOLKLORE NYAI ANTEH SANG PENUNGGU BULAN

(Sherafina Nicole)

ABSTRACT (English)

Local folklore is one of the forms that a culture takes and contains within it valuable moral lessons, though on the other hand, these stories tend to contain topics that are not suitable for a young audience, including but not limited to murder, adultery, and such. These themes are better suited for adults, who may feel more relevance and could understand the idea better. These phenomena also happen occur in real life, therefore making folklore reflective of real issues due to human nature. As such, this interactive storytelling will be designed as an attempt to preserve the local culture and as a way of telling a tale to an older audience in the form of something that could capture them through visual and experience. The goal of the interactive storytelling, other than preserving culture, is to give the audience a sense of emotional relief and feel inspired through fear and pity for the characters that they would avoid such misfortunes happening to themselves. This research and design follow the methods of Design Thinking by Tim Brown and is primarily directed to age 25-35 years old.

Keywords: *Interactive storytelling, folklore, Nyai Anteh Sang Penunggu Bulan*



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT (English)</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Desain Komunikasi Visual	4
2.1.1 <i>Interactive Storytelling</i>	4
2.1.2 <i>Elemen Interactive Storytelling</i>	6
2.1.3 <i>User Experience</i>	13
2.1.4 <i>User Interface</i>	15
2.1.5 <i>Storytelling</i>	25
2.2 Karya sastra.....	29
2.2.1 <i>Cerita Rakyat</i>	29
2.3 Budaya Jawa Barat	32
2.3.1 <i>Pakaian Tradisional</i>	32
2.3.2 <i>Bangunan</i>	36
2.4 <i>Penelitian yang Relevan</i>	40
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	44

3.1 Subjek Perancangan	44
3.2 Batasan Perancangan	45
3.3 Metode dan Prosedur Perancangan	46
3.3.1 <i>Empathize</i>	46
3.3.2 <i>Define</i>	46
3.3.3 <i>Ideate</i>	47
3.3.4 <i>Prototype</i>	47
3.3.5 <i>Testing</i>	47
3.4 Teknik dan Prosedur Perancangan	47
3.4.1 Wawancara	48
3.4.2 Kuesioner	49
3.3.3 <i>Focus Group Discussion</i>	53
3.3.4 Studi Eksisting	54
3.3.5 Studi Referensi	54
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	55
4.1 Hasil Perancangan	55
4.1.1 <i>Empathize</i>	55
4.1.2 <i>Define</i>	80
4.1.3 <i>Ideate</i>	87
4.1.4 <i>Prototype</i>	121
4.1.5 <i>Testing</i>	129
4.2 Pembahasan Perancangan	137
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	137
4.2.2 Analisis Desain <i>Interactive Storytelling</i>	148
4.2.3 Anggaran	160
BAB V PENUTUP	162
5.1 Simpulan	162
5.2 Saran	162
DAFTAR PUSTAKA	xvi
LAMPIRAN	xviii

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	40
Tabel 3.1 Daftar Pertanyaan Kuesioner	50
Tabel 4.1 Kategori Cerita & <i>Entertainment</i>	58
Tabel 4.2 Kategori terkait topik <i>unfaithfulness</i>	63
Tabel 4.3 Data diri singkat Partisipan FGD	68
Tabel 4.4 Analisa SWOT <i>Webtoon</i> “Anteh”	72
Tabel 4.5 Analisa SWOT Episode 453 <i>Opera van Java</i>	74
Tabel 4.6 Analisa SWOT <i>game</i> Coral Island.....	75
Tabel 4.7 Keterangan <i>buttons</i>	108
Tabel 4.8 Keterangan Interpretasi Hasil Indeks	129
Tabel 4.9 Kategori Visual	130
Tabel 4.10 Kategori Konten & <i>Writing</i>	132
Tabel 4.11 Kategori Interaktivitas.....	133
Tabel 4.12 Analisis Karakter.....	148
Tabel 4.13 Perkiraan Anggaran.....	160



DAFTAR GAMBAR

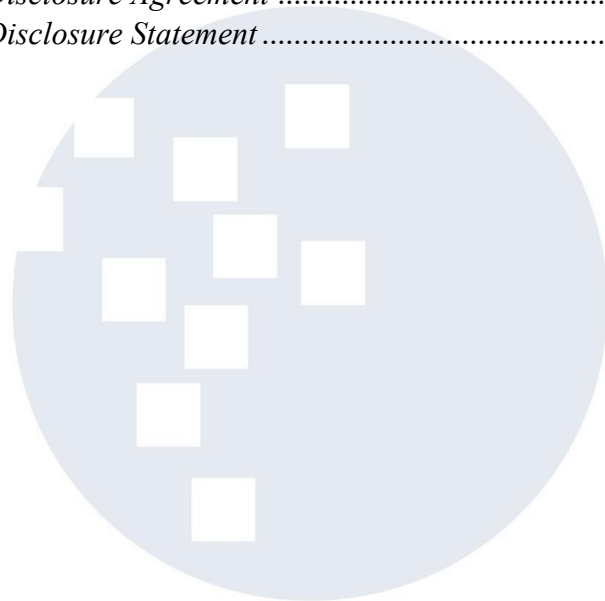
Gambar 2.1 <i>Interactive storytelling</i>	5
Gambar 2.2 Ilustrasi karakter dari Kosan 95	7
Gambar 2.3 Ilustrasi spot	7
Gambar 2.4 Ilustrasi ikon.....	8
Gambar 2.5 Ilustrasi pola	8
Gambar 2.6 Ilustrasi logo.....	9
Gambar 2.7 Ilustrasi iklan Heinz Ketchup	9
Gambar 2.8 Ilustrasi ilmiah anatomi tumbuhan.....	10
Gambar 2.9 Contoh infografis.....	10
Gambar 2.10 Ekspresi emosi karakter	11
Gambar 2.11 Penggambaran frustrasi karakter.....	11
Gambar 2.12 Pernyataan motivasi karakter	12
Gambar 2.13 Penggambaran <i>character development</i>	13
Gambar 2.14 Contoh <i>Flow chart</i> dalam <i>Zero Escape</i>	15
Gambar 2.15 UI <i>Diegetic</i> dalam <i>The Great Ace Attorney Chronicles</i>	16
Gambar 2.16 UI <i>Spatial</i> dalam <i>The Great Ace Attorney Chronicles</i>	16
Gambar 2.17 UI <i>Meta</i> dalam <i>The Great Ace Attorney Chronicles</i>	17
Gambar 2.18 UI <i>Non-Diegetic</i> dalam <i>The Great Ace Attorney Chronicles</i>	18
Gambar 2.19 Hitam sebagai simbol kebangsawanan.....	19
Gambar 2.20 Abdi dalem	19
Gambar 2.21 Prajurit Patangpuluhan	20
Gambar 2.22 Janur kental	20
Gambar 2.23 Garmen tarian tradisional Jawa	20
Gambar 2.24 <i>Typeface Sans Serif</i>	21
Gambar 2.25 <i>Layout</i> dalam <i>The Hungry Lamb</i>	22
Gambar 2.26 Contoh <i>single column grid</i>	23
Gambar 2.27 Contoh <i>multicolumn grid</i>	23
Gambar 2.28 Contoh <i>modular grid</i>	24
Gambar 2.29 <i>Button icons</i>	24
Gambar 2.30 <i>Control & Navigation Bar</i> dalam <i>The Hungry Lamb</i>	25
Gambar 2.31 Setelan baju Pangsi.....	32
Gambar 2.32 Setelan baju Bedahan	33
Gambar 2.33 Pakaian adat bangsawan Sunda.....	34
Gambar 2.34 Pakaian adat rakyat biasa wanita.....	34
Gambar 2.35 Pakaian adat kelas menengah wanita	35
Gambar 2.36 Pakaian adat bangsawan Sunda wanita	36
Gambar 2.37 Tata letak kampung Sunda	36
Gambar 2.38 Bentuk atap Jolopong	37
Gambar 2.39 Bentuk atap Tagog anjing	38
Gambar 2.40 Bentuk atap Badah heuay	38

Gambar 2.41 Bentuk atap Perahu kumureb	39
Gambar 2.42 Bentuk atap Capit gunting.....	39
Gambar 2.43 Bentuk atap Julang ngapak.....	40
Gambar 4.1 Foto dengan narasumber	55
Gambar 4.2 Suasana saat FGD.....	67
Gambar 4.3 <i>Preview Webtoon “Anteh”</i>	70
Gambar 4.4 Episode “Nyai Anteh Penjaga Bulan” OVJ	72
Gambar 4.5 Cuplikan Episode	72
Gambar 4.6 <i>Coral Island</i>	74
Gambar 4.7 Karakter Putri Miranjani	74
Gambar 4.8 UI & mekanisme eksplorasi <i>Path to Nowhere</i>	76
Gambar 4.9 Interaksi karakter dalam <i>The Great Ace Attorbey Chronicles</i>	77
Gambar 4.10 <i>The Hungry Lamb</i>	78
Gambar 4.11 <i>Artstyle Hades & Hades II</i>	79
Gambar 4.12 <i>Key visual</i> Lokapala	79
Gambar 4.13 <i>User persona</i> primer.....	81
Gambar 4.14 <i>User persona</i> sekunder.....	82
Gambar 4.15 <i>User journey 1</i>	83
Gambar 4.16 <i>User journey 2</i>	84
Gambar 4.17 <i>Information architecture Main Menu</i>	85
Gambar 4.18 <i>Sitemap</i> perancangan.....	86
Gambar 4.19 <i>User flow chart</i>	87
Gambar 4.20 <i>Mindmap</i>	88
Gambar 4.21 <i>Big ideas</i>	89
Gambar 4.22 <i>Mindmap</i> karakter	91
Gambar 4.23 Model kebaya Jawa Barat	92
Gambar 4.24 <i>Moodboard</i> Anteh	93
Gambar 4.25 Konsep karakter Anteh.....	93
Gambar 4.26 Proses dan <i>sprite</i> karakter Anteh.....	94
Gambar 4.27 Aset Candramawat	95
Gambar 4.28 <i>Moodboard</i> Putri Endahwarni.....	95
Gambar 4.29 Konsep karakter Putri Endahwarni	96
Gambar 4.30 Proses dan <i>sprite</i> karakter Putri Endahwarni	97
Gambar 4.31 <i>Moodboard</i> Pangeran Anantakusuma	98
Gambar 4.32 Konsep Pangeran Anantakusuma.....	98
Gambar 4.33 Proses dan <i>sprite</i> Pangeran Anantakusuma.....	99
Gambar 4.34 <i>Moodboard</i> Teh Irma	99
Gambar 4.35 Proses dan <i>sprite</i> Teh Irma.....	100
Gambar 4.36 Kumpulan referensi latar tempat	101
Gambar 4.37 Kompilasi <i>background</i> eksplorasi.....	101
Gambar 4.38 Visual rumah Anteh	102
Gambar 4.39 Visual Istana Pakuan	102
Gambar 4.40 Visual kamar kediaman Putri Endahwarni.....	103

Gambar 4.41 Kompilasi <i>background</i> dan mekanisme interaktif	103
Gambar 4.42 Proses ilustrasi <i>key visual Main menu</i>	104
Gambar 4.43 Proses ilustrasi CG Putri Endahwarni	105
Gambar 4.44 Proses ilustrasi CG Anteh	105
Gambar 4.45 Pilihan font	106
Gambar 4.46 <i>Colour palette</i>	107
Gambar 4.47 <i>Text box</i> dialog	109
Gambar 4.48 Referensi logo	110
Gambar 4.49 Sketsa ide-ide logo	110
Gambar 4.50 Logo final	111
Gambar 4.51 Kondisi karakter aktif dan inaktif	112
Gambar 4.52 <i>Microinteraction</i> pada <i>story progress</i>	113
Gambar 4.53 <i>Preview</i> mekanisme	113
Gambar 4.54 Referensi <i>banner</i> Steam	117
Gambar 4.55 Proses dan hasil <i>banner</i> Steam	118
Gambar 4.56 <i>Mock-up</i> tampilan halaman Steam	119
Gambar 4.57 Referensi <i>tweet</i> promosional pada X	119
Gambar 4.58 Proses penggambaran ilustrasi promosional	120
Gambar 4.59 <i>Mock-up tweet countdown</i> rilis pada X	120
Gambar 4.60 <i>Low fidelity Main Menu</i>	122
Gambar 4.61 Alternatif tampilan <i>Main Menu</i>	122
Gambar 4.62 <i>Low fidelity scene</i> dialog	123
Gambar 4.63 <i>Low fidelity base</i> eksplorasi	123
Gambar 4.64 <i>Low fidelity Pause</i> menu	124
Gambar 4.65 <i>Low fidelity Story progress</i>	125
Gambar 4.66 <i>High fidelity Main menu</i>	125
Gambar 4.67 <i>High fidelity scene</i> dialog	126
Gambar 4.68 <i>High fidelity Pause & Story progress</i> menu	127
Gambar 4.69 <i>High fidelity</i> eksplorasi	128
Gambar 4.70 Proses <i>prototyping</i>	129
Gambar 4.71 <i>Prototype Day</i>	130
Gambar 4.72 Penyesuaian pengaturan <i>delay</i>	135
Gambar 4.73 <i>Update</i> pengaturan <i>overlay mini-dialog</i>	136
Gambar 4.74 Penyesuaian kontras <i>buttons</i>	136
Gambar 4.75 Wawancara <i>beta test</i> 1	139
Gambar 4.76 Wawancara <i>beta test</i> 2	142
Gambar 4.77 Wawancara <i>beta test</i> 3	145
Gambar 4.78 Kompilasi <i>background environment</i>	154
Gambar 4.79 <i>Mock-up</i> dan kompilasi ilustrasi	155
Gambar 4.80 <i>Mock-up</i> dan kompilasi tampilan UI	156
Gambar 4.81 Eksplorasi dan <i>examine</i> dapur	157
Gambar 4.82 Kompilasi media sekunder	158
Gambar 4.83 Ilustrasi promosional <i>countdown</i> peluncuran	159

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xviii
Lampiran Form Bimbingan & Spesialis	xxii
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxvii
Lampiran <i>Non-Disclosure Statement</i>	xxx



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA