

**PERANCANGAN *GAME* MENGENAI CERITA
RAKYAT KI SINAR PAMULANG UNTUK
REMAJA DI TANGERANG SELATAN**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Rivan Leonardo Tantra
00000032491**

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

**PERANCANGAN GAME MENGENAI CERITA
RAKYAT KI SINAR PAMULANG UNTUK
REMAJA DI TANGERANG SELATAN**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Rivan Leonardo Tantra

00000032491

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

2025

i

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Rivan Leonardo Tantra
Nomor Induk Mahasiswa : 00000032491
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

PERANCANGAN *GAME* MENGENAI CERITA RAKYAT KI SINAR

PAMULANG UNTUK REMAJA DI TANGERANG SELATAN

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, 16 Juni 2025



(Rivan Leonardo Tantra)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *GAME* MENGENAI CERITA RAKYAT KI SINAR PAMULANG UNTUK REMAJA DI TANGERANG SELATAN

Oleh

Nama Lengkap : Rivan Leonardo Tantra
Nomor Induk Mahasiswa : 00000032491
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 16 Juni 2025
Pukul 13.00 s.d. 13.45 WIB dan dinyatakan
LULUS

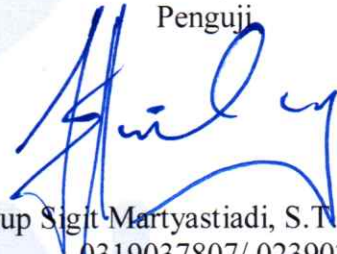
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



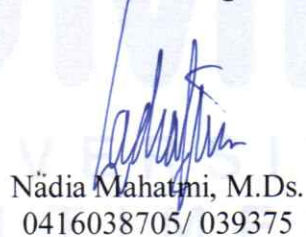
Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds.
03525039401/ 077724

Penguji



Dr. Sn. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.
0319037807/ 023902

Pembimbing



Nädia Mahatmi, M.Ds.
0416038705/ 039375

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 : Rivan Leonardo Tantra
Nomor Induk Mahasiswa : 00000032491
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN GAME MENGENAI
CERITA RAKYAT KI SINAR
PAMULANG UNTUK REMAJA DI
TANGERANG SELATAN**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- ☐ 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, 16 Juni 2025


(Rivan Leonardo Tantra)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karunia-Nya, tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik. Tugas akhir yang berjudul “Perancangan game mengenai cerita rakyat Ki Sinar Pamulang untuk remaja di Tangerang Selatan” disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Universitas Multimedia Nusantara.

Adapun tujuan pembuatan karya ilmiah ini adalah untuk mengintegrasikan nilai-nilai budaya dan moral dalam sebuah game interaktif yang diharapkan dapat meningkatkan kesadaran dan apresiasi generasi muda terhadap warisan budaya lokal. Tidak lupa, 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. Nadia Mahatmi, M.Ds., selaku Pembimbing pertama 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. Khoirulloh Van Hotten, game creator yang telah bersedia menjadi narasumber dan berbagi wawasan berharga mengenai pengembangan *game* berbasis narasi.
7. Yosua Victor Sebastianta, S.S., ahli cerita rakyat dan filolog, yang telah memberikan pandangan mendalam mengenai cerita rakyat dan relevansinya dalam pengembangan *game* ini.
8. Richard Marx yang telah membantu dalam pencarian narasumber untuk wawancara.
9. Agus Cafe Corner, pemilik sekaligus tempat yang telah memperbolehkan penulis untuk melakukan observasi, yang tidak hanya menjadi sumber informasi tetapi juga memberikan ketenangan pikiran selama proses penulisan laporan ini

Semoga karya ilmiah ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang desain game dan media digital, serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya. Harapan penulis, hasil dari tugas akhir ini dapat menginspirasi inovasi dalam penyampaian nilai-nilai moral dan pelestarian budaya melalui game edukatif, dan dapat digunakan sebagai salah satu sarana pembelajaran yang efektif bagi generasi remaja.

Tangerang, 16 Juni 2025



(Rivan Leonardo Tantra)



PERANCANGAN GAME MENGENAI CERITA RAKYAT KI SINAR PAMULANG UNTUK REMAJA DI TANGERANG SELATAN

(Rivan Leonardo Tantra)

ABSTRAK

Tangerang Selatan sebagai kota urban yang berkembang pesat menghadapi tantangan berupa menurunnya keterlibatan generasi muda terhadap warisan budaya lokal, seperti cerita rakyat Ki Sinar Pamulang. Cerita ini memuat nilai-nilai moral seperti gotong royong, keberanian, dan kepedulian sosial yang menjadi bagian dari identitas budaya lokal. Namun, di tengah derasnya arus modernisasi, nilai-nilai tersebut kian terabaikan. Hal ini turut diperburuk oleh minimnya media edukatif yang sesuai dengan preferensi remaja, yang pada akhirnya berkontribusi pada fenomena menurunnya kesadaran moral, seperti sikap apatis, individualisme, dan perilaku sosial menyimpang di kalangan pelajar. Berdasarkan survei APJII dan Katadata (2023), lebih dari 69% pengguna internet di Indonesia bermain game online selama lebih dari 3 jam per hari, menunjukkan bahwa game digital merupakan media yang dekat dengan keseharian remaja. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah game berbasis cerita rakyat Ki Sinar Pamulang yang menggabungkan nilai edukatif dan budaya lokal, dengan pendekatan interaktif berupa alur cerita bercabang, dialog moral, dan elemen visual bernuansa lokal. Metode yang digunakan meliputi tahapan analisis data, pengembangan konsep, pembuatan prototipe, dan uji coba pengguna untuk mengevaluasi efektivitas game. Hasil perancangan menunjukkan bahwa game ini berpotensi meningkatkan ketertarikan remaja terhadap cerita rakyat, sekaligus menyampaikan pesan moral dengan cara yang lebih relevan dan kontekstual. Dengan demikian, perancangan ini diharapkan menjadi kontribusi dalam pelestarian budaya dan edukasi karakter melalui media digital yang adaptif terhadap perkembangan generasi muda.

Kata kunci: *game*, cerita rakyat, pelestarian budaya, edukasi moral, remaja.

GAME DESIGN BASED ON KI SINAR PAMULANG'S FOLK STORIES FOR TEENAGERS IN SOUTH TANGERANG

(Rivan Leonardo Tantra)

ABSTRACT (English)

South Tangerang, as a rapidly developing urban city, faces the challenge of decreasing involvement of the younger generation with local cultural heritage, such as the folk tale of Ki Sinar Pamulang. This story contains moral values like mutual cooperation, bravery, and social concern—integral parts of local cultural identity. However, amidst the tide of modernization, these values are increasingly neglected. This issue is further exacerbated by the lack of educational media that aligns with teenagers' preferences, ultimately contributing to the phenomenon of declining moral awareness, such as apathy, individualism, and deviant social behavior among students. According to a survey by APJII and Katadata (2023), over 69% of internet users in Indonesia spend more than 3 hours a day playing online games, indicating that digital games are a medium that resonates with the daily lives of teenagers. Therefore, this research aims to design a game based on the folklore of Ki Sinar Pamulang that combines educational values and local culture, with an interactive approach featuring branching storylines, moral dialogues, and locally-themed visual elements. The methods used include data analysis stages, concept development, prototype creation, and user testing to evaluate the effectiveness of the game. The design results indicate that this game has the potential to enhance teenagers' interest in folklore while conveying moral messages in a more relevant and contextual manner. Thus, this design is expected to contribute to the preservation of culture and character education through digital media that is adaptive to the development of the younger generation.

Keywords: *game, folk tales, cultural preservation, moral education, teenagers.*

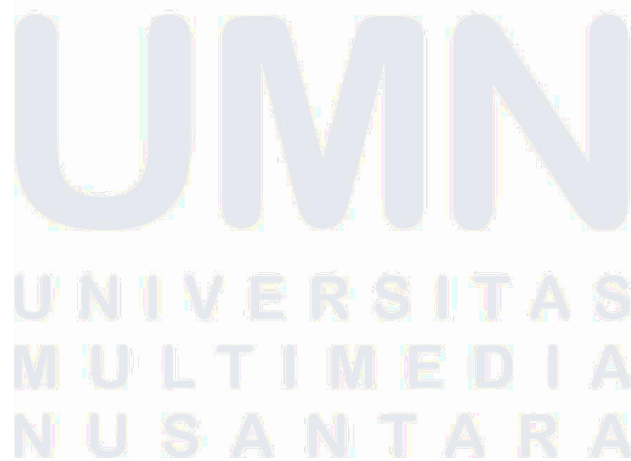
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT (English).....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir.....	5
1.5 Manfaat Tugas Akhir.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 <i>Game</i>	6
2.1.1 Definisi <i>Game</i>	6
2.1.2 Perkembangan <i>Game</i> dalam Industri <i>Game</i>	13
2.1.3 Prinsip Desain dalam Pengembangan <i>Game</i>	16
2.2 <i>Storytelling</i> dalam <i>Game</i>	22
2.2.1 Struktur Cerita dalam <i>Game</i>	22
2.2.2 Teknik Penulisan Skenario Non-Linear.....	24
2.2.3 Implementasi Mekanisme Pilihan dalam <i>Game</i>	25
2.3 Perancangan <i>Game</i> untuk Remaja Tangerang Selatan.....	26
2.3.1 Karakteristik dan Preferensi Remaja dalam Bermain.....	26
2.3.2 Psikologi Remaja dalam Pengambilan Keputusan.....	27
2.4 Cerita Rakyat: Definisi, Peran, dan Relevansi.....	28
2.4.1 Definisi Cerita Rakyat.....	28

2.4.2 Fungsi dan Peran Cerita Rakyat dalam Budaya Lokal.....	30
2.4.3 Cerita Rakyat di Tangerang Selatan dan Nilai-nilainya.....	31
2.5 Kajian tentang Ki Sinar Pamulang.....	32
2.5.1 Latar Belakang Cerita Ki Sinar Pamulang.....	32
2.5.2 Nilai-nilai Buday dalam Cerita Ki Sinar Pamulang.....	33
2.5.3 Ringkasan Temuan.....	35
2.6 Penelitian yang Relevan.....	35
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....	40
3.1 Subjek Perancangan.....	40
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan.....	42
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	44
3.3.1 Observasi.....	45
3.3.2 Wawancara.....	46
3.3.3 <i>Focus Group Discussion</i>	50
3.3.4 Kuesioner.....	50
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN.....	54
4.1 Hasil Perancangan.....	54
4.1.1 Perancangan Tahap <i>Initiation</i>	54
4.1.2 Perancangan Tahap <i>Pre-Production</i>	102
4.1.3 Perancangan Tahap <i>Production</i>	126
4.1.4 Perancangan Tahap <i>Testing</i>	147
4.2 Pembahasan Perancangan.....	161
4.2.1 Analisis <i>Market Validation/ Beta Test</i>	163
4.2.2 Analisis Desain <i>Layout</i> Buku.....	165
4.2.3 Analisis Desain <i>Figure</i> Akrilik.....	166
4.2.4 Anggaran.....	167
BAB V PENUTUP.....	169
5.1 Simpulan.....	169
5.2 Saran.....	169
DAFTAR PUSTAKA.....	xvi
LAMPIRAN.....	xxi

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	40
Tabel 4.1 SWOT Cerita Rakyat Ki Sinar Pamulang.....	65
Tabel 4.2 Tabel Skala.....	97
Tabel 4.3 SWOT <i>Game</i> "Coffee Talk".....	113
Tabel 4.4 SWOT <i>Manhwa</i> "Return of the Mount Hua Sect"	121
Tabel 4.5 SWOT <i>Game</i> "Crazy Ones"	126
Tabel 4.6 Aset Karakter.....	136
Tabel 4.7 Aset <i>Background</i>	138
Tabel 4.8 Aset <i>Scene</i>	136
Tabel 4.9 Aset UI.....	140
Tabel 4.10 Tabel Data Hasil <i>Prototype Day</i>	142
Tabel 4.11 Hasil Revisi	148
Tabel 4.12 Finalisasi Karakter.....	149
Tabel 4.13 Penambahan Ekspresi	154
Tabel 4.14 Finalisasi <i>Scene</i>	157
Tabel 4.15 <i>Tracing Background</i>	160
Tabel 4.16 <i>Reusable</i> Desain	161
Tabel 4.17 Estimasi Anggaran Pembuatan <i>Game</i> Naratif Sederhana	186



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Interaktivitas <i>Game</i> Berbasis Narasi “The Walking Dead”	7
Gambar 2.2 <i>Quest Log Game</i> “The Witcher 3”	8
Gambar 2.3 <i>Tutorial Game</i> “Family Island”	8
Gambar 2.4 <i>Feedback</i> Pemilihan Opsi Dialog <i>Game</i> “Dead in Vinland”	9
Gambar 2.5 Tingkat Kepercayaan Karakter <i>Game</i> “The Eminence in Shadow”. ..	10
Gambar 2.6 “Duolingo”	11
Gambar 2.7 Simulasi Kehidupan “The Sims”	11
Gambar 2.8 Aksi <i>Game</i> “Tekken 8”	12
Gambar 2.9 Eksplorasi <i>Game</i> “The Legend of Zelda: Breath of The Wild”	12
Gambar 2.10 Pilihan Narasi pada <i>Game</i> “Life is Strange: Before the Storm”	13
Gambar 2.11 Grafis <i>NPC Game</i> “Covert Protocol”	14
Gambar 2.12 VR <i>Game</i> “Beat Saber”	15
Gambar 2.13 AR <i>Game</i> “Pokémon GO”	15
Gambar 2.14 <i>Gacha Game</i> “Zenless Zone Zero”	16
Gambar 2.15 MDA pada <i>Game</i> “Stardew Valley”	18
Gambar 2.16 <i>Core Gameplay Loop</i> pada <i>Game</i> “Genshin Impact”	19
Gambar 2.17 <i>Positive Feedback Loop</i> pada <i>Game</i> “Genshin Impact”	20
Gambar 2.18 <i>Negative Feedback Loop</i> pada <i>Game</i> “Mario Kart”	21
Gambar 2.19 <i>Flow Game</i> “Dark Souls”	22
Gambar 2.20 <i>Checkpoint</i> pada <i>Game</i> “Celeste”	23
Gambar 2.21 Alur Linear dengan Cabang Kecil	24
Gambar 2.22 Alur Bercabang Sepenuhnya	25
Gambar 2.23 Alur Konvergen	25
Gambar 2.24 Alur Skenario Non-Linear	26
Gambar 4.1 Cover Buku Ki Sinar Pamulang	56
Gambar 4.2 Tampilan Bab 1	57
Gambar 4.3 Tampilan Bab 2	58
Gambar 4.4 Tampilan Bab 3	59
Gambar 4.5 Tampilan Bab 4	60
Gambar 4.6 Tampilan Bab 5	61
Gambar 4.7 Tampilan Bab 6	62
Gambar 4.8 Ilustrasi dan Tata Letak pada Buku Ki Sinar Pamulang	63
Gambar 4.9 Tampilan <i>Game</i> “Reigns”	66
Gambar 4.10 Foto Observasi Noel	68
Gambar 4.11 Foto Observasi Aufa	68
Gambar 4.12 Foto Observasi Nopal	69
Gambar 4.13 Foto Observasi Fatan	70
Gambar 4.14 Foto Observasi Rio	71
Gambar 4.15 Foto Observasi Braja	72
Gambar 4.16 Foto FGD	73
Gambar 4.17 Profil Khoirulloh Van Hotten	85
Gambar 4.18 Wawancara dengan Khoirulloh Van Hotten	86

Gambar 4.19 <i>Link</i> Elemen UI yang dibagikan Khoirulloh Van Hotten.....	87
Gambar 4.20 Sprite Sheet UI Saran dari Khoirulloh Van Hotten.....	88
Gambar 4.21 Wawancara dengan Yosua Victor Sebastianta, S.S.,	90
Gambar 4.22 Diagram Persentase Ketertarikan Remaja terhadap Cerita Rakyat..	94
Gambar 4.23 Diagram Persentase Cerita Rakyat menurut Remaja	95
Gambar 4.24 Diagram Persentase dari mana Remaja Mengetahui Cerita Rakyat	96
Gambar 4.25 Diagram Persentase dalam Mengetahui Cerita Ki Sinar Pamulang	98
Gambar 4.26 Diagram Persentase Nilai Moral dalam Cerita Ki Sinar Pamulang	98
Gambar 4.27 Diagram Persentase Alasan Generasi Remaja Kurang Tertarik.....	99
Gambar 4.28 Diagram Persentase Media yang Dipilih Remaja.....	100
Gambar 4.29 Diagram Persentase Versi yang Dipilih Remaja.....	100
Gambar 4.30 Diagram Persentase Fitur yang Dipilih Remaja	101
Gambar 4.31 Diagram Persentase <i>Device</i> yang Dipilih Remaja	101
Gambar 4.32 Logo <i>Developer Toge Productions</i>	103
Gambar 4.33 Halaman Awal <i>game</i> “Coffee Talk”	103
Gambar 4.34 UI <i>Game</i> “Coffee Talk”	104
Gambar 4.35 Ekspresi Karakter Sesuai dengan Konteks Percakapan	105
Gambar 4.36 UI <i>Serving Mechanics</i>	105
Gambar 4.37 Ekspresi Karakter Senang saat Pesanan Sesuai	106
Gambar 4.38 Ekspresi Karakter Kecewa saat Pesanan Tidak Sesuai	107
Gambar 4.39 Karakter Freya	108
Gambar 4.40 <i>Scene Good Ending</i>	109
Gambar 4.41 <i>Scene Bad Ending</i>	110
Gambar 4.42 Perubahan Karakter Neil dan <i>Scene Secret Ending</i>	111
Gambar 4.43 <i>List Soundtrack</i> “Coffee Talk”	112
Gambar 4.44 <i>Cover Manhwa</i> “Return of the Mount Hua Sect”	114
Gambar 4.45 Visual Karakter Chung Myung	115
Gambar 4.46 Sebelum dan Sesudah <i>Time Travel</i>	116
Gambar 4.47 Efek Visual <i>Motion Blur</i> dan Cahaya Spiritual	117
Gambar 4.48 Ekspresi-ekspresi Karakter Chung Myung	118
Gambar 4.49 Murid-murid <i>Mount Hua Sect</i>	118
Gambar 4.50 Murid-murid <i>Wudang Sect</i>	119
Gambar 4.51 Latar Tempat pada <i>Manhwa</i>	119
Gambar 4.52 Logo <i>Game</i> “Crazy Ones”	121
Gambar 4.53 Karakter <i>Game</i> “Crazy Ones”	122
Gambar 4.54 UI Menu dan <i>Login Screen Game</i> “Crazy Ones”	123
Gambar 4.55 Tampilan Cerita dan Pilihan Dialog <i>Game</i> “Crazy Ones”	124
Gambar 4.56 Pertempuran Kartu dan <i>Gacha Game</i> “Crazy Ones”	124
Gambar 4.57 <i>Mindmap</i>	128
Gambar 4.58 <i>Moodboard</i>	128
Gambar 4.59 <i>Timeline Three act Structure dalam Game</i>	129
Gambar 4.60 <i>Flowchart Stage 1</i>	131
Gambar 4.61 <i>Flowchart Stage 2</i>	132

Gambar 4.62 <i>Flowchart Stage 3</i>	133
Gambar 4.63 <i>Core Game Loop</i>	135
Gambar 4.64 <i>UI Game</i>	143
Gambar 4.65 <i>UI Transisi</i>	144
Gambar 4.66 <i>UI QTE</i>	144
Gambar 4.67 <i>Karma Font</i>	145
Gambar 4.68 <i>Sketsa Logo</i>	146
Gambar 4.69 <i>Hasil Logo</i>	147
Gambar 4.70 <i>Tampilan Pilihan Bercabang</i>	163
Gambar 4.71 <i>Mini-game Tanya Jawab dengan Warga dan Pilihan Jawaban</i>	163
Gambar 4.72 <i>Tampilan Autosave dan Checkpoint</i>	164
Gambar 4.73 <i>QTE saat Berpakaian</i>	165
Gambar 4.74 <i>Dialog Feedback setelah QTE Gagal/berhasil</i>	165
Gambar 4.75 <i>Dialog Konflik Warga yang Memfitnah Raka</i>	167
Gambar 4.76 <i>Pemilihan Kalimat saat Melawan Suramanta</i>	167
Gambar 4.77 <i>Tampilan Gagal Melawan Suramanta</i>	168
Gambar 4.78 <i>Tampilan Mengalahkan Suramanta</i>	169
Gambar 4.79 <i>Tampilan Memilih menendang Suramanta</i>	169
Gambar 4.80 <i>Tampilan Memilih Tidak Menendang Suramanta</i>	170
Gambar 4.81 <i>Penjelasan Menjala Ikan</i>	171
Gambar 4.82 <i>Asal-usul Bayi</i>	172
Gambar 4.83 <i>Informasi Ranca Mandak dari Suramanta</i>	173
Gambar 4.84 <i>Boss fight Ranca Mandak Pemilihan Tiga Kalimat Sakral</i>	174
Gambar 4.85 <i>Tampilan Gagal Melawan Ranca Manda</i>	175
Gambar 4.86 <i>Tampilan Berhasil Memilih Tiga Kalimat Sakral</i>	176
Gambar 4.87 <i>QTE Mengubur Bayi</i>	177
Gambar 4.88 <i>Winning Condition</i>	178
Gambar 4.89 <i>Reward Penyelesaian Game</i>	179
Gambar 4.90 <i>Foto Partisipan</i>	182
Gambar 4.91 <i>Dokumentasi</i>	182
Gambar 4.92 <i>Tampilan Buku</i>	184
Gambar 4.93 <i>Layout Buku</i>	184
Gambar 4.94 <i>Desain Akrilik dan Mockup</i>	185

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xxi
Lampiran Form Bimbingan & Spesialis.....	xxix
Lampiran Kuesioner.....	xxxii
Lampiran Transkrip Wawancara.....	xxxii

