

**PERANCANGAN GIM MENGENAI SEJARAH DAN
MAKNA TRADISI ANGPAU UNTUK REMAJA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Angel Leonhard

00000063081

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

**PERANCANGAN GIM MENGENAI SEJARAH DAN
MAKNA TRADISI ANGPAU UNTUK REMAJA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Angel Leonhard

00000063081

**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 : Angel Leonhard

Nomor Induk Mahasiswa : 00000063081

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

PERANCANGAN GIM MENGENAI SEJARAH DAN MAKNA TRADISI ANGPAU UNTUK REMAJA

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, 9 Juni 2025



(Angel Leonhard)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN GIM MENGENAI SEJARAH DAN MAKNA TRADISI ANGPAU UNTUK REMAJA

Oleh

Nama Lengkap : Angel Leonhard
Nomor Induk Mahasiswa : 00000063081
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

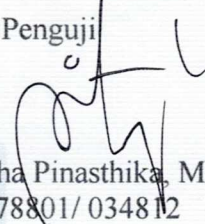
Telah diujikan pada hari Selasa, 17 Juni 2025
Pukul 09.00 s.d. 09.45 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

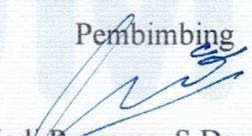
Ketua Sidang


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

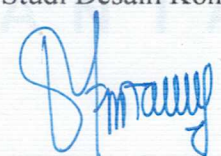
Penguji


Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.
0308078801/ 034812

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

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Angel Leonhard
Nomor Induk Mahasiswa : 00000063081
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/~~S2~~* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : Perancangan Gim Mengenai Sejarah dan
Makna Tradisi Angpau untuk Remaja

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, 9 Juni 2025

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Angel Leonhard)

* 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 kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat, rahmat, dan Karunia yang diberikan-Nya, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Gim Mengenai Sejarah dan Makna Tradisi Angpau untuk Remaja” dengan baik dan lancar. Perancangan ini merupakan salah satu syarat kelulusan untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.) di Universitas Multimedia Nusantara.

Selanjutnya, hasil perancangan ini tidak akan bisa diselesaikan dengan baik tanpa adanya bantuan dari beberapa pihak. Penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

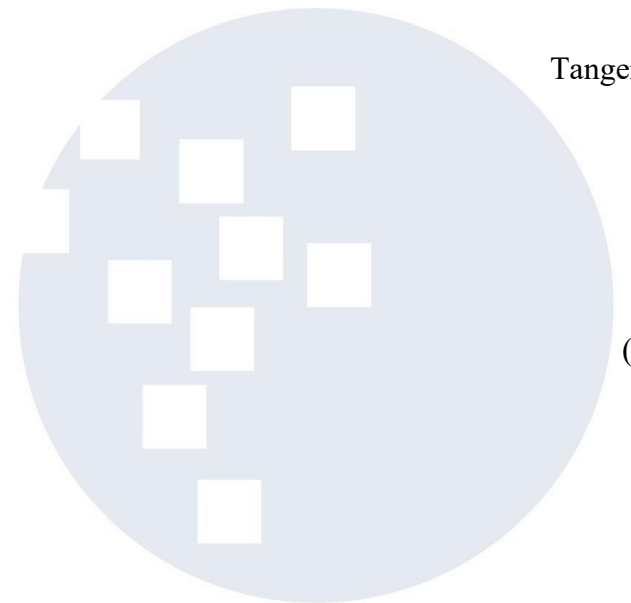
1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Hadi Purnama, S.Ds., M.M., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Siong Kiam, sebagai narasumber budayawan Tionghoa yang sudah meluangkan waktu dan bersedia untuk memberikan pengetahuan mengenai sejarah dan makna dari tradisi Angpau.
6. Johannes Tio, sebagai narasumber *technical engineer* gim yang sudah meluangkan waktu dan bersedia untuk memberikan pengetahuan seputar perancangan gim.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan dalam bentuk material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Teman-teman penulis yang selalu suportif dan menghibur penulis selama mengerjakan tugas akhir ini.

Penulis berharap semoga hasil penelitian ini bisa menjadi sumber informasi mengenai tradisi Angpau dan dapat berkontribusi dalam menanamkan nilai-nilai mendidik kepada remaja terutama pada kalangan Gen Z. Semoga penelitian ini juga bisa dijadikan sebagai panduan bagi mahasiswa kedepannya yang akan mengangkat topik serupa.

Tangerang, 9 Juni 2025



(Angel Leonhard)



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN GIM MENGENAI SEJARAH DAN MAKNA TRADISI ANGPAU UNTUK REMAJA

(Angel Leonhard)

ABSTRAK

Angpau merupakan bagian dari keberagaman tradisi yang ada di Indonesia. Tradisi ini telah diwariskan secara turun-temurun oleh masyarakat Indonesia yang merupakan keturunan Tionghoa. Angpau selalu identik dengan perayaan Imlek dan memiliki banyak makna atau simbolisme yang terkandung di dalamnya. Salah satu maknanya yaitu sebagai simbol kebaikan dan menjaga keharmonisan keluarga. Seiring berkembangnya zaman, nilai dan makna dalam tradisi ini kurang diperhatikan. Saat ini, para remaja khususnya Gen Z banyak yang mengartikan tradisi Angpau sebagai kegiatan sebatas mendapatkan atau membagikan uang saja. Oleh karena itu, penulis bertujuan untuk menciptakan media informasi interaktif seperti gim yang berisikan informasi terkait sejarah dan makna dari tradisi Angpau untuk remaja. Metode penelitian yang digunakan yaitu *mixed methods* meliputi wawancara, kuesioner, dan studi literatur. Metode perancangan menggunakan lima tahapan Design Thinking yang terdiri dari *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Gim dibuat menggunakan pendekatan interaktif dan *storytelling* yang dinilai lebih efektif untuk penyampaian pesan secara emosional kepada remaja. Diharapkan dengan dirancangnya gim ini dapat mengedukasi remaja mengenai sejarah dan makna dari tradisi Angpau, sekaligus mampu berkontribusi untuk pelestarian tradisi di Indonesia.

Kata kunci: Gim, Angpau, Remaja

GAME DESIGN ABOUT THE HISTORY AND MEANING OF THE RED ENVELOPE TRADITION FOR YOUTH

(Angel Leonhard)

ABSTRACT (English)

Red envelope is a part of diverse traditions in Indonesia. This tradition has been passed down from generations by Indonesian people who are of Chinese descent. Red envelope is always tied to the celebration of Lunar New Year and has many meanings or symbolism in it. One of them is as a symbol of kindness and to maintain family bond. As time goes by, the rules and meanings in this tradition are slowly neglected. Currently, the youth generation especially Gen Z interpret the Red envelope tradition as an activity limited to get or give money. Therefore, the author aims to create interactive information media such as a game that contains information related to the history and meaning of the Red envelope tradition for youth. The research method used is mixed methods including interviews, questionnaires, and literature studies. The design method uses five stages of Design Thinking consisting of empathize, define, ideate, prototype, and test. The game is made using interactive and storytelling approach which is considered more effective in conveying messages emotionally to youth. It is hoped that by designing this game, it can be used to educate youth about the history and meaning of the Red envelope tradition, while also being able to contribute to the preservation of traditions in Indonesia.

Keywords: *Game, Red Envelope, Youth*

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	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Gim	5
2.1.1 Gim Digital.....	5
2.1.2 Genre Gim.....	6
2.1.3 Mekanika Gim.....	9
2.1.4 <i>Flow and Immersion</i>	11
2.1.5 Elemen Visual.....	12
2.1.6 Prinsip Desain.....	16
2.1.7 Tipografi	20
2.2 Ilustrasi	24
2.2.1 <i>Self-Initiated Illustration</i>	25
2.2.2 <i>Vector Graphics</i>	25
2.3 Desain Karakter	26
2.4 <i>User Experience (UX)</i>	26

2.4.1 Usability	27
2.4.2 Engage-Ability	29
2.4.3 UX Research	32
2.5 User Interface (UI)	34
2.5.1 Prinsip User Interface	34
2.5.2 Elemen User Interface	35
2.5.3 Variasi User Interface	39
2.6 Digital Storytelling	41
2.6.1 The Special Characteristics of Digital Storytelling	41
2.6.2 Learning from Games	41
2.6.3 The Storyline in Linear and Interactive Narratives	42
2.7 Tahun Baru Imlek	42
2.7.1 Tradisi Imlek	43
2.7.2 Tradisi Angpau	43
2.8 Penelitian yang Relevan	44
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	47
3.1 Subjek Perancangan	47
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	48
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	51
3.3.1 Wawancara	51
3.3.2 Kuesioner	54
3.3.3 Studi Eksisting	57
3.3.4 Studi Referensi	58
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	59
4.1 Hasil Perancangan	59
4.1.1 Empathize	59
4.1.2 Define	89
4.1.3 Ideate	92
4.1.4 Prototype	104
4.1.5 Test	121
4.1.6 Kritik dan Saran Tambahan	129
4.1.7 Revisi Hasil Alpha Test	130

4.1.8 Kesimpulan Analisis	132
4.2 Pembahasan Perancangan.....	132
4.2.1 Beta Test	132
4.2.2 Analisis Media Utama.....	141
4.2.3 Analisis Media Sekunder.....	154
4.2.4 Anggaran.....	159
4.2.5 Kesimpulan Analisis	162
BAB V PENUTUP.....	163
5.1 Simpulan	163
5.2 Saran	164
DAFTAR PUSTAKA.....	xvi
LAMPIRAN.....	xix



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	45
Tabel 3.1 Pertanyaan Kuesioner	55
Tabel 4.1 Domisili Responden.....	63
Tabel 4.2 Pentingnya Nominal Uang	64
Tabel 4.3 Pengelolaan Uang Angpau.....	65
Tabel 4.4 Asosiasi tentang Angpau.....	66
Tabel 4.5 Warna Merah Angpau.....	66
Tabel 4.6 Pengeluaran Uang	67
Tabel 4.7 Makna Tradisi Angpau	68
Tabel 4.8 Sumber Informasi.....	70
Tabel 4.9 Pengetahuan Sejarah	71
Tabel 4.10 Makna Ucapan <i>Kiong Hi</i>	73
Tabel 4.11 Perangkat Responden.....	76
Tabel 4.12 Frekuensi Penemuan Konten Angpau.....	76
Tabel 4.13 Preferensi Media	77
Tabel 4.14 Analisis SWOT The Missing Red Envelopes	79
Tabel 4.15 Analisis SWOT Red Envelope Story	81
Tabel 4.16 Analisis SWOT The Lucky Red Envelope	83
Tabel 4.17 Analisis SWOT Threefold Recital	85
Tabel 4.18 Analisis SWOT Volcano Princess	87
Tabel 4.19 <i>Effectiveness Alpha Test</i>	122
Tabel 4.20 <i>Efficiency Alpha Test</i>	124
Tabel 4.21 <i>Engagement Alpha Test</i>	126
Tabel 4.22 <i>Error Tolerance Alpha Test</i>	127
Tabel 4.23 <i>Ease of Learning Alpha Test</i>	128
Tabel 4.24 Pertanyaan <i>Beta Test</i>	133
Tabel 4.25 Anggaran.....	160

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh <i>Video Game</i>	6
Gambar 2.2 <i>Adventure Game</i>	6
Gambar 2.3 <i>Casual Game</i>	7
Gambar 2.4 <i>Puzzle Game</i>	8
Gambar 2.5 <i>Platformer Game</i>	8
Gambar 2.6 <i>Flow Model</i>	12
Gambar 2.7 Implementasi Bentuk pada Karakter	13
Gambar 2.8 Warna	13
Gambar 2.9 <i>Hue, Saturation, Value</i>	15
Gambar 2.10 Tekstur Kayu pada <i>User Interface</i>	16
Gambar 2.11 Keseimbangan	17
Gambar 2.12 Kontras	17
Gambar 2.13 Pengulangan	18
Gambar 2.14 Skala dan Proporsi	18
Gambar 2.15 <i>Positive dan Negative Space</i>	19
Gambar 2.16 Kesatuan	20
Gambar 2.17 Variasi	20
Gambar 2.18 Anatomi Huruf	21
Gambar 2.19 <i>Serif</i>	22
Gambar 2.20 <i>Decorative</i>	22
Gambar 2.21 <i>Weight</i>	23
Gambar 2.22 <i>Structure</i>	23
Gambar 2.23 <i>Direction</i>	24
Gambar 2.24 <i>Self-Initiated Illustration</i>	25
Gambar 2.25 <i>Vector Graphics</i>	26
Gambar 2.26 Contoh <i>User Persona</i>	33
Gambar 2.27 Contoh <i>Journey Mapping</i>	33
Gambar 2.28 Contoh <i>User Flow</i>	34
Gambar 2.29 Teks Dialog	35
Gambar 2.30 <i>Images</i> dalam UI	36
Gambar 2.31 <i>Buttons</i>	36
Gambar 2.32 Tampilan <i>Menu</i>	37
Gambar 2.33 <i>Drop-down Menu</i>	37
Gambar 2.34 <i>Tab Menu</i>	38
Gambar 2.35 <i>Slider and Stepper</i>	38
Gambar 2.36 <i>Checkbox and Toggle Switch</i>	39
Gambar 2.37 <i>Start Screen</i>	40
Gambar 2.38 <i>Frontend Menus</i>	40

Gambar 2.39 Tradisi Barongsai	43
Gambar 2.40 Tradisi Angpau	44
Gambar 4.1 Wawancara Budayawan Tionghoa	60
Gambar 4.2 Wawancara Technical Engineer	62
Gambar 4.3 Grafik Usia Responden	64
Gambar 4.4 Grafik Pengetahuan Makna Angpau	68
Gambar 4.5 Grafik Pengetahuan <i>Kiong Hi</i>	72
Gambar 4.6 Grafik Durasi Pemakaian Internet	75
Gambar 4.7 Buku The Missing Red Envelopes	78
Gambar 4.8 Video Animasi Red Envelope Story	80
Gambar 4.9 Buku The Lucky Red Envelope	82
Gambar 4.10 Gim Threefold Recital	84
Gambar 4.11 Gim Volcano Princess	87
Gambar 4.12 <i>User Persona</i>	89
Gambar 4.13 <i>User Journey</i>	91
Gambar 4.14 <i>Mindmap</i> dan <i>Keywords</i>	93
Gambar 4.15 Kumpulan <i>Big Ideas</i>	93
Gambar 4.16 Gaya Visual Keseluruhan	95
Gambar 4.17 Gaya Visual Karakter	95
Gambar 4.18 <i>Moodboard</i> Kenneth	97
Gambar 4.19 <i>Moodboard</i> Viviana	98
Gambar 4.20 <i>Moodboard</i> Devon	99
Gambar 4.21 <i>Moodboard</i> Xian Yu	100
Gambar 4.22 <i>Moodboard</i> Karakter Tambahan	100
Gambar 4.23 <i>Moodboard</i> Tempat	101
Gambar 4.24 Tipografi	102
Gambar 4.25 <i>Flowchart</i>	103
Gambar 4.26 <i>User Flow</i>	103
Gambar 4.27 Sketsa Kenneth	105
Gambar 4.28 Sketsa Viviana	105
Gambar 4.29 Sketsa Devon	106
Gambar 4.30 Sketsa Xian Yu	106
Gambar 4.31 Proses Pembuatan Obyek	107
Gambar 4.32 Sketsa Kamar Kenneth	108
Gambar 4.33 Sketsa Desa Kuno	109
Gambar 4.34 Sketsa Isi Rumah Kuno	109
Gambar 4.35 Pembuatan UI <i>Pause Menu</i>	110
Gambar 4.36 Sketsa <i>Cutscene</i>	111
Gambar 4.37 Alternatif Sketsa Logo	112
Gambar 4.38 Sketsa Logo Final	113
Gambar 4.39 Sketsa Media Sekunder	113
Gambar 4.40 <i>Low Fidelity</i>	114
Gambar 4.41 Tampilan <i>Wireframing</i>	115

Gambar 4.42 Aset Karakter.....	115
Gambar 4.43 Aset UI	116
Gambar 4.44 Aset <i>Background</i>	116
Gambar 4.45 Aset <i>Items</i>	117
Gambar 4.46 Aset <i>Cutscene</i>	117
Gambar 4.47 Aset <i>Game World 1</i>	118
Gambar 4.48 Aset <i>Game World 2</i>	118
Gambar 4.49 Tampilan Instagram Feeds dan Story	119
Gambar 4.50 Tampilan Poster A4.....	120
Gambar 4.51 Kompilasi <i>Merchandise</i>	120
Gambar 4.52 <i>Prototype Day</i>	121
Gambar 4.53 Revisi Kontras	130
Gambar 4.54 Revisi <i>Cutscene</i>	131
Gambar 4.55 Revisi <i>Minigame</i>	131
Gambar 4.56 Partisipan A <i>Beta Test</i>	135
Gambar 4.57 Partisipan B <i>Beta Test</i>	136
Gambar 4.58 Partisipan C <i>Beta Test</i>	136
Gambar 4.59 Analisis Ilustrasi	142
Gambar 4.60 Analisis <i>Vector</i>	143
Gambar 4.61 Analisis <i>Text</i>	146
Gambar 4.62 Analisis <i>Images</i>	147
Gambar 4.63 Analisis <i>Buttons</i>	148
Gambar 4.64 Analisis <i>Menus</i>	148
Gambar 4.65 Analisis <i>Start Screen</i>	149
Gambar 4.66 Analisis <i>Settings</i>	150
Gambar 4.67 Analisis <i>Overlay</i>	151
Gambar 4.68 Tampilan <i>Gameplay</i>	151
Gambar 4.69 Tampilan Misi	152
Gambar 4.70 Tampilan <i>Collect Item</i>	152
Gambar 4.71 Tampilan <i>Minigame</i>	153
Gambar 4.72 Instagram Feeds.....	154
Gambar 4.73 Instagram Story	155
Gambar 4.74 Poster A4	156
Gambar 4.75 Angpau <i>Custom</i>	157
Gambar 4.76 Stiker <i>Sheet</i>	158
Gambar 4.77 Pin	158
Gambar 4.78 Totebag	159

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A: Hasil Persentase Turnitin.....	xix
Lampiran B: Form Bimbingan.....	xxi
Lampiran C: <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxvii
Lampiran D: <i>Consent Form</i>	xxix
Lampiran E: Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i>	xxx
Lampiran F: Transkrip Wawancara	xxxii

