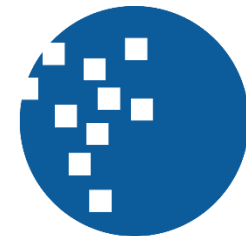


**PERANCANGAN GIM INTERAKTIF *STORYTELLING*
MENGENAI CERITA RAKYAT MIRAH DARI MARUNDA**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Chrystelyn
00000066350

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

**PERANCANGAN GIM INTERAKTIF *STORYTELLING*
MENGENAI CERITA RAKYAT MIRAH DARI MARUNDA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Chrystelyn

00000066350

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

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Chrystelyn
Nomor Induk Mahasiswa : 00000066350
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 INTERAKTIF *STORYTELLING* MENGENAI
CERITA RAKYAT MIRAH DARI MARUNDA**

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, 25 Maret 2025



(Chrystelyn)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN GIM INTERAKTIF *STORYTELLING* MENGENAI CERITA RAKYAT MIRAH DARI MARUNDA

Oleh

Nama Lengkap : Chrystelyn
Nomor Induk Mahasiswa : 00000066350
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 20 Juni 2025
Pukul 11.15 s.d. 12.00 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds.
0310019201/ 023987

Penguji


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

Pembimbing


Christina Flora, S.Ds., M.M.
0305049703/ 074901

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 : Chrystelyn
Nomor Induk Mahasiswa : 00000066350
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/~~S2~~* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN GIM INTERAKTIF
STORYTELLING MENGENAI
CERITA RAKYAT MIRAH DARI
MARUNDA

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



(Chrystelyn)

* 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.

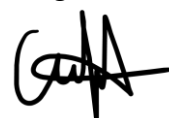
KATA PENGANTAR

Dengan penuh rasa syukur atas berkah dan rahmat Tuhan Yang Maha Esa, penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang berjudul “PERANCANGAN GIM INTERAKTIF *STORYTELLING* MENGENAI CERITA RAKYAT MIRAH DARI MARUNDA” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain. Tugas akhir ini bertujuan untuk memperkenalkan cerita rakyat Mirah dari Marunda. Penulis berharap dengan adanya perancangan gim interaktif *storytelling*, cerita Mirah dari Marunda semakin dikenal oleh remaja di Jakarta. Penulis ingin mengucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya 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. Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds., selaku ketua sidang yang telah memimpin jalannya sidang.
5. Cennywati, S.Sn., M.Ds., selaku dosen penguji yang sudah bersedia untuk menguji penulis pada sidang.
6. Christina Flora, S.Ds., M.M., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
7. Drs. Yahya Andi Saputra, M.Hum, selaku narasumber yang telah membantu penulis dalam memberikan informasi tentang Mirah dari Marunda.
8. Keluarga penulis yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga perancangan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi mahasiswa/i yang akan melakukan perancangan yang serupa sebagai sumber pembelajaran dan referensi.

Tangerang, 9 Juni 2025



(Chrystelyn)

PERANCANGAN GIM INTERAKTIF *STORYTELLING* MENGENAI CERITA RAKYAT MIRAH DARI MARUNDA

(Chrystelyn)

ABSTRAK

Indonesia merupakan negara kepulauan yang memiliki berbagai macam budaya di dalamnya. Salah satu budaya Indonesia adalah cerita rakyat. Cerita rakyat merupakan sebuah kisah yang diceritakan secara lisan dan diwariskan secara turun temurun. Pada era globalisasi, keberadaan budaya Indonesia mulai terkikis sedikit demi sedikit. Hal ini membuat berbagai cerita rakyat tidak lagi dikenal oleh masyarakat. Salah satu cerita rakyat yang masih jarang dikenal adalah cerita rakyat Betawi, Mirah dari Marunda. Cerita rakyat ini memiliki berbagai pesan moral yang dapat dipetik oleh anak remaja. Oleh karena itu, perancangan ini bertujuan untuk merancang sebuah gim interaktif *storytelling* mengenai cerita rakyat Mirah dari Marunda. Metodologi yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah metode penelitian *Human Centered Design*, dan mengumpulkan data dengan metode kualitatif dan kuantitatif, yaitu wawancara, FGD, kuesioner. Hasil dari perancangan ini adalah sebuah gim interaktif *storytelling* yang menceritakan tentang kisah Mirah sebagai seorang jagoan dari kampungnya. Dengan adanya gim ini, diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan remaja mengenai salah satu budaya yang ada di Indonesia. Kesimpulan dari perancangan ini menekankan pada pentingnya pemanfaatan teknologi dalam upaya memperkenalkan nilai-nilai budaya tradisional untuk generasi muda.

Kata kunci: cerita rakyat, Mirah dari Marunda, interaktif, gim, remaja

DESIGNING INTERACTIVE STORYTELLING GAME ABOUT THE FOLKLORE OF MIRAH FROM MARUNDA

(Chrystelyn)

ABSTRACT (English)

Indonesia is an archipelagic country that has various cultures in it. One of Indonesia's cultures is folklore. Folklore is a story that is told orally and passed down from generation to generation. In the era of globalization, the existence of Indonesian culture has begun to disappear little by little. This makes various folklore no longer known by the public. One of the folklore that is still rarely known is the Betawi folklore, Mirah from Marunda. This folklore has various moral messages that can be learned by teenagers. Therefore, this study aims to design an interactive storytelling game about the Mirah from Marunda. The methodology that will be used for this research is Human Centered Design, and the required data will be collected using qualitative and quantitative methods, namely interviews, FGDs, questionnaires. The result of this design is an interactive storytelling game that tells the story of Mirah as a hero from her village. With this game, it is hoped that it can increase teenagers' knowledge about one of the cultures in Indonesia. The conclusion of this study emphasizes the importance of utilizing technology in an effort to introduce traditional cultural values to the younger generation.

Keywords: *folklore, Mirah from Marunda, interactive, game, teenagers*

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	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
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 Interaktif <i>Storytelling</i>	4
2.1.1 Alur Cerita.....	4
2.1.2 Interaksi Dalam <i>Storytelling</i>	5
2.2 Gim	7
2.2.1 Genre	8
2.2.2 Aset	12
2.2.3 <i>User Interface (UI)</i>	23
2.2.4 <i>User Experience (UX)</i>	34
2.2.5 Warna.....	36
2.2.6 Ilustrasi	45
2.3 Cerita Rakyat	50
2.3.1 Ciri-ciri Cerita Rakyat	51
2.3.2 Fungsi Cerita Rakyat.....	51

2.3.3 Cerita Rakyat Mirah dari Marunda	52
2.4 Penelitian yang Relevan.....	54
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	57
3.1 Subjek Perancangan	57
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	58
3.2.1 <i>Inspiration</i>	58
3.2.2 <i>Ideation</i>	59
3.2.3 <i>Implementation</i>	59
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	59
3.3.1 Wawancara	60
3.3.2 <i>Focus Group Discussion</i>	61
3.3.3 Kuesioner	62
3.3.4 Studi Eksisting.....	63
3.3.5 Studi Referensi	64
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	65
4.1 Hasil Perancangan	65
4.1.1 <i>Inspiration</i>	65
4.1.2 <i>Ideation</i>	80
4.1.3 <i>Implementation</i>	102
4.1.4 Kesimpulan Perancangan.....	108
4.2 Pembahasan Perancangan.....	109
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	109
4.2.2 Analisis Desain Karakter.....	113
4.2.3 Analisis Desain Gim Mirah	116
4.2.4 Analisis Pada <i>Environment</i>	118
4.2.5 Analisis Tipografi.....	121
4.2.6 Analisis Logo	121
4.2.7 Analisis Desain Media Sekunder	122
4.2.8 Anggaran.....	123
BAB V PENUTUP.....	125
5.1 Simpulan	125
5.2 Saran	125

DAFTAR PUSTAKA.....	xvi
LAMPIRAN.....	xx



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	55
Tabel 4.1 Hasil Data Kuesioner Usia.....	71
Tabel 4.2 Hasil Data Kuesioner Pertanyaan 1	71
Tabel 4.3 Hasil Data Kuesioner Pertanyaan 2	72
Tabel 4.4 Hasil Data Kuesioner Pertanyaan 3	72
Tabel 4.5 Hasil Data Kuesioner Pertanyaan 4	73
Tabel 4.6 Hasil Data Kuesioner Pertanyaan 5	74
Tabel 4.7 Hasil Data Kuesioner Pertanyaan 6	74
Tabel 4.8 Hasil Data Kuesioner Pertanyaan 7	75
Tabel 4.9 Hasil Data Kuesioner Pertanyaan 8	75
Tabel 4.10 SWOT pada Cerita Rakyat Betawi 1	76
Tabel 4.11 SWOT Pada Gim Larut.....	78
Tabel 4.12 SWOT Pada Gim The Last Star.....	79
Tabel 4.13 Pertanyaan Alpha Test 1	102
Tabel 4.14 Pertanyaan Alpha Test 2	103
Tabel 4.15 Pertanyaan Alpha Test 3	103
Tabel 4.16 Pertanyaan Alpha Test 4	104
Tabel 4.17 Pertanyaan Alpha Test 5	104
Tabel 4.18 Pertanyaan Alpha Test 6	105
Tabel 4.19 Pertanyaan Alpha Test 7	105
Tabel 4.20 Pertanyaan Alpha Test 8	106
Tabel 4.21 Pertanyaan Alpha Test 9	106
Tabel 4.22 Anggaran.....	123



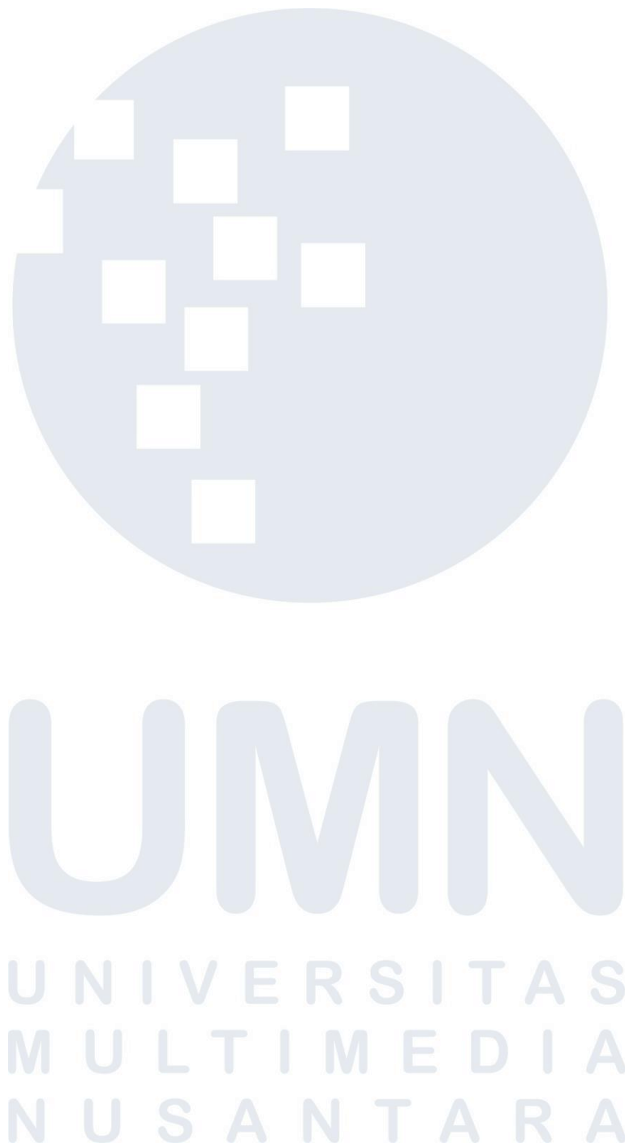
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Piramida Freytag	4
Gambar 2.2 Contoh Gim Action-Adventure	8
Gambar 2.3 Contoh Gim Genre Platformer	9
Gambar 2.4 Contoh gim First-Person Shooter	9
Gambar 2.5 Contoh Role-Playing Game	10
Gambar 2.6 Contoh Gim Sandbox	10
Gambar 2.7 Contoh Gim Massively Multiplayer Online	11
Gambar 2.8 Contoh Gim Visual Novel	12
Gambar 2.9 Contoh Pencarian Keyword	13
Gambar 2.10 Contoh Research untuk Karakter	14
Gambar 2.11 Thumbnail Sebuah Karakter	14
Gambar 2.12 Ekspresi dan Pose Karakter	15
Gambar 2.13 Sketsa Karakter dengan Berbagai Warna Palet	15
Gambar 2.14 Hasil Akhir Desain Karakter	16
Gambar 2.15 Karakter The Young Hero, Sora	17
Gambar 2.16 Karakter <i>The Reluctant Hero</i> , Laharl	17
Gambar 2.17 Karakter <i>The Best Friend</i> , Kairi	18
Gambar 2.18 Karakter <i>The Special Person</i> , Aerith	18
Gambar 2.19 Karakter <i>The Mentor</i> , Auron	19
Gambar 2.20 Karakter <i>The Veteran</i> , Shepard	19
Gambar 2.21 Karakter <i>The Gambler</i> , Aventurine	20
Gambar 2.22 Karakter <i>The Seductress</i> , EVA	20
Gambar 2.23 Karakter <i>The Hardened Criminal</i> , Niko	21
Gambar 2.24 Karakter <i>The Cold, Calculationg Villain</i> , Galenth Dysley	21
Gambar 2.25 Berbagai Macam <i>Enviroment</i> pada gim Cursed Crown	22
Gambar 2.26 Aset <i>Object</i>	22
Gambar 2.27 Font Serif	25
Gambar 2.28 <i>Font Sans Serif</i>	25
Gambar 2.29 <i>Font Script</i>	25
Gambar 2.30 <i>Font Display</i>	26
Gambar 2.31 <i>Font Monospaced</i>	26
Gambar 2.32 <i>Font Decorative</i>	27
Gambar 2.33 Contoh <i>Narrative Text</i>	27
Gambar 2.34 Contoh <i>Instructional Text</i>	28
Gambar 2.35 Contoh <i>Interface Text</i>	28
Gambar 2.36 Contoh <i>Environmental Text</i>	28
Gambar 2.37 Contoh <i>HUD Text</i>	29
Gambar 2.38 Contoh <i>Collectible Text</i>	29
Gambar 2.39 Contoh <i>Single-Column Grid</i>	33

Gambar 2.40 Contoh <i>Multicolumn Grids</i>	33
Gambar 2.41 Contoh <i>Modular Grid</i>	34
Gambar 2.42 <i>UX Honeycomb</i>	35
Gambar 2.43 <i>Hue</i>	37
Gambar 2.44 <i>Saturation</i>	37
Gambar 2.45 <i>Value</i>	38
Gambar 2.46 <i>Color Temperature</i>	39
Gambar 2.47 Warna Merah.....	40
Gambar 2.48 Warna Kuning	40
Gambar 2.49 Warna Biru	41
Gambar 2.50 Warna Jingga.....	41
Gambar 2.51 Warna Hijau	42
Gambar 2.52 Warna Ungu	42
Gambar 2.53 Warna Pink.....	43
Gambar 2.54 Warna Coklat.....	43
Gambar 2.55 Warna Hitam	44
Gambar 2.56 Warna Putih.....	44
Gambar 2.57 Warna Abu-abu	45
Gambar 2.58 Contoh Karikatur.....	46
Gambar 2.59 Contoh ilustrasi Buku Anak	47
Gambar 2.60 Contoh Ilustrasi Iklan	47
Gambar 2.61 Ilustrasi Surat Kabar.....	48
Gambar 2.62 Contoh Ilustrasi Majalah	49
Gambar 4.1 Wawancara bersama dengan Wakil Ketua LKB.....	66
Gambar 4.2 FGD Bersama Dengan Remaja	69
Gambar 4.3 Buku Cerita Rakyat Betawi 1	76
Gambar 4.4 Gim Larut oleh Senja Games	77
Gambar 4.5 Gim ‘The Last Star’ oleh Tanaw	79
Gambar 4.6 <i>User Persona 1</i>	80
Gambar 4.7 <i>User Persona 2</i>	81
Gambar 4.8 <i>User Journey 1</i>	81
Gambar 4.9 <i>User Journey 2</i>	82
Gambar 4.10 <i>Mindmap</i>	83
Gambar 4.11 <i>Font Sophiecomic</i>	84
Gambar 4.12 <i>Font Century</i>	84
Gambar 4.13 <i>Moodboard</i>	85
Gambar 4.14 <i>Color Palette</i> Gim Mirah	86
Gambar 4.15 Logo Gim Mirah.....	86
Gambar 4.16 <i>Information Architecture</i>	87
Gambar 4.17 <i>Flowchart</i>	88
Gambar 4.18 Naskah Cerita Gim Mirah	88
Gambar 4.19 Desain Karakter Mirah Sehari-hari	89
Gambar 4.20 Desain Karakter Mirah Menggunakan Pakaian Pernikahan	90

Gambar 4.21 Desain Karakter Asni Sehari-hari	90
Gambar 4.22 Desain Karakter Asni Menggunakan Pakaian Pernikahan.....	91
Gambar 4.23 <i>Sprite 2D Platformer</i> Mirah dan Asni.....	91
Gambar 4.24 Desain Karakter Bang Bodong.....	91
Gambar 4.25 Desain Karakter Tirta	92
Gambar 4.26 Sketsa dan Hasil <i>Environment 1</i>	93
Gambar 4.27 Sketsa dan Hasil <i>Environment 2</i>	93
Gambar 4.28 Sketsa dan Hasil <i>Environment 3</i>	94
Gambar 4.29 Sketsa dan Hasil <i>Environment 4</i>	94
Gambar 4.30 Aset <i>Dialogue Box</i>	95
Gambar 4.31 Aset-aset <i>Button, Slider</i> dan <i>Health Bar</i>	95
Gambar 4.32 <i>Low Fidelity</i> Gim Mirah.....	96
Gambar 4.33 <i>High Fidelity Main Menu</i> dan Halaman Pengaturan.....	96
Gambar 4.34 <i>High Fidelity</i> untuk visual novel.....	96
Gambar 4.35 <i>High Fidelity</i> untuk <i>Mini Game 2D Platformer</i>	97
Gambar 4.36 <i>Scene</i> pada Unity Gim Mirah	97
Gambar 4.37 Proses Pembuatan Visual Novel Pada Unity Dengan Fungus	98
Gambar 4.38 C#script untuk Main Menu dan Pengaturan <i>Volume</i>	98
Gambar 4.39 <i>Sprite</i> Mirah dan Asni yang sudah diberikan <i>bone</i>	99
Gambar 4.40 <i>Animation</i> pada <i>Sprite</i> Mirah dan Asni.....	99
Gambar 4.41 C#script Mirah agar dapat jalan, lompat dan serang.....	100
Gambar 4.42 C#script Asni agar dapat bergerak	100
Gambar 4.43 Sketsa dan Hasil <i>Acrylic Standee</i>	101
Gambar 4.44 Sketsa dan Hasil gambar <i>Button Pin</i>	102
Gambar 4.45 Perbaikan 1	107
Gambar 4.46 Perbaikan 2	108
Gambar 4.47 Perbaikan 3	108
Gambar 4.48 <i>In-depth</i> Interview 1	110
Gambar 4.49 <i>In-depth</i> Interview 2	111
Gambar 4.50 <i>In-depth</i> Interview 3	112
Gambar 4.51 Mirah	114
Gambar 4.52 Asni	114
Gambar 4.53 Bang Bodong.....	115
Gambar 4.54 Tirta	116
Gambar 4.55 <i>Main Menu</i> Gim Mirah	117
Gambar 4.56 <i>Gameplay</i> Visual Novel	117
Gambar 4.57 <i>Mini Game 2D Platformer</i>	118
Gambar 4.58 <i>Environment</i> Depan Rumah Mirah dan Bang Bodong.	119
Gambar 4.59 <i>Environment</i> Rumah Panggung.....	119
Gambar 4.60 <i>Environment</i> Pelaminan	120
Gambar 4.61 <i>Environment</i> Pada <i>Mini Game 2D Platformer</i>	120
Gambar 4.62 Button dengan Font Century	121
Gambar 4.63 Font <i>Sophiecomic</i> pada Bagian Visual Novel	121

Gambar 4.64 Logo Gim Mirah In-game	122
Gambar 4.65 <i>Mock Up Acrylic Standee</i>	123
Gambar 4.66 <i>Mock Up Button Pin</i>	123



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin (maks. 20%)	xx
Lampiran Form Bimbingan & Spesialis	xxi
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxiii
Lampiran <i>Consent Form</i>	xxix
Lampiran Hasil Kuesioner	xxx
Lampiran Hasil Kuesioner Alpha Test.....	xxxiv
Lampiran Transkrip Wawancara.....	xxxvii
Lampiran Transkrip <i>In-Depth Interview</i> 1	xlvi
Lampiran Transkrip <i>In-Depth Interview</i> 2	li
Lampiran Transkrip <i>In-Depth Interview</i> 3	liv
Lampiran Dokumentasi Wawancara	lvi
Lampiran Dokumentasi Focus Group Discussion.....	lvi
Lampiran Naskah Cerita Gim Mirah.....	lvii
Lampiran Hasil Final Media Utama.....	lxiii
Lampiran Hasil Final Media Sekunder	lxvi

