

**PERANCANGAN *2D DIGITAL GAME* LEGENDA SITU
BAGENDIT UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Trisya Ulma Lavtesha
00000066812**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2026**

**PERANCANGAN *2D DIGITAL GAME* LEGENDA SITU
BAGENDIT UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Trisya Ulina Lavtesha

00000066812

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2026

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Trisya Ulina Lavtesha
Nomor Induk Mahasiswa : 00000066812
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

**PERANCANGAN *2D DIGITAL GAME* LEGENDA SITU BAGENDIT
UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR**

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, 6 Januari 2026



(Trisya Ulina Lavtesha)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Trisya Ulina Lavetsha
NIM : 00000066812
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : Perancangan *2D Game Digital* Legenda Situ Bagendit untuk Anak Sekolah Dasar

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan ~~Tugas/Project~~/Tugas Akhir*(coret salah satu) sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☒ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Saya mengakui bahwa saya telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkan dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 6 Januari 2026

Yang Menyatakan,



(Trisya Ulina Lavtesha)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
PERANCANGAN 2D DIGITAL GAME LEGENDA SITU BAGENDIT
UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR

Oleh

Nama Lengkap : Trisya Ulina Lavtesha
Nomor Induk Mahasiswa : 00000066812
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 6 Januari 2026
Pukul 13.00 s.d. 13.45 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Edo Tirtadarma, M.Ds.
0324128506/ 071279

Penguji


Jupiter Natanael, S.Ds., M.M.
4962776677130212/ 079634

Pembimbing


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

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 : Trisya Ulina Lavtesha
Nomor Induk Mahasiswa : 00000066812
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN 2D DIGITAL GAME
LEGENDA SITU BAGENDIT UNTUK
ANAK SEKOLAH DASAR

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, 6 Januari 2026



Trisya Ulina Lavtesha

* 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 penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa atas segala anugerah dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan *2D Digital Game* Legenda Situ Bagendit untuk Anak Sekolah Dasar” dengan tepat waktu. Tugas Akhir ini disusun dengan tujuan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.

Dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini, peneliti telah menerima banyak dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti ingin menyampaikan rasa 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. Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Teman-teman dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Dari pengerjaan Tugas Akhir ini, penulis menyadari bahwa masih ada kekurangan pada penulisan. Sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran membangun demi perbaikan di masa mendatang. Penulis berharap agar Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif terhadap pembaca.

Tangerang, 6 Januari 2026



(Trisya Ulina Lavtesha)

PERANCANGAN *2D DIGITAL GAME* LEGENDA SITU BAGENDIT UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR

(Trisya Ulina Lavtesha)

ABSTRAK

Indonesia memiliki kekayaan budaya yang beragam, salah satunya adalah cerita legenda. Namun, minat anak terhadap legenda semakin menurun akibat globalisasi dan digitalisasi yang membuat cerita legenda Indonesia menjadi kurang relevan seiring perkembangan zaman. Salah satu legenda yang terancam adalah legenda Situ Bagendit asal Garut, yang mengandung pesan moral tentang pentingnya berbagi dan kepedulian terhadap sesama— nilai fundamental dalam pembentukan karakter anak. Penyajian cerita ini umumnya bersifat satu arah dan tidak interaktif yang membuatnya kurang menarik untuk anak yang terbiasa dengan media digital yang interaktif. Sedangkan legenda Situ Bagendit memiliki kearifan lokal yang relevan dengan anak. Oleh karena itu, pelestarian legenda ini menjadi penting agar nilai budaya dan pesan moral yang terkandung di dalamnya tidak hilang seiring berjalannya waktu. Dengan demikian, perancangan ini dibuat untuk merancang *2D Digital Game* legenda Situ Bagendit pada anak Sekolah Dasar sebagai bentuk upaya pelestarian budaya Indonesia sekaligus penyampaian pesan moral secara lebih menarik dan relevan dengan generasi muda. Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan ini adalah *Mixed Methods*, meliputi Kuesioner, *Focus Group Discussion*, Wawancara, Studi Eksisting dan Studi Referensi.

Kata kunci: Legenda, Gim, Garut, Anak



2D DIGITAL GAME DESIGN OF THE LEGEND OF SITU

BAGENDIT FOR PRIMARY SCHOOL CHILDREN

(Trisya Ulina Lavtesha)

ABSTRACT (English)

Indonesia has a diverse cultural heritage, one of which is their local folklore. However, children's interest in folklores has been declining due to globalization and digitalization, which have made these stories seem less relevant over time. The legend of Situ Bagendit from Garut is one of the folktale at risk of being forgotten. Situ Bagendit conveys a moral message about the importance of sharing and compassion—fundamental values in shaping the character of children. The presentation of these stories is generally one-directional and lacks interactivity, making them less engaging for children used to interactive digital media. Meanwhile, The Legend of Situ Bagendit carries local wisdom that remains relevant to children. Thus, preserving this legend is essential to ensure its cultural values and moral messages are not lost over time. Therefore, this study aims to design a 2D Digital Game featuring The Legend of Situ Bagendit for children to preserve Indonesian cultural heritage while delivering moral messages more engaging and relevant for younger generations. The research methodology employed in this design process follows a Mixed methods, including Questionnaire, Focus Group Discussion, Interview, Existing Studies and Reference Studies

Keywords: Folklore, Game, Garut, Children



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
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	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 <i>Game Digital</i>	5
2.1.1 Elemen <i>Game</i>	5
2.1.2 Interaktivitas	18
2.1.3 <i>Storytelling</i>	22
2.1.4 Elemen <i>User Experience Game</i>	23
2.1.5 Elemen <i>User Interface Game</i>	25
2.2 Cerita Rakyat	39
2.2.1 Fungsi Cerita Rakyat	39
2.2.2 Jenis-jenis Cerita Rakyat	40
2.2.3 Legenda Situ Bagendit	42
2.3 Anak dan Literasi <i>Digital</i>	43
2.4 Penelitian yang Relevan	45
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	47

3.1 Subjek Perancangan	47
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	50
3.2.1 <i>Empathize</i>	50
3.2.2 <i>Define</i>	51
3.2.3 <i>Ideate</i>	51
3.2.4 <i>Prototype</i>	51
3.2.5 <i>Testing</i>	52
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	52
3.3.1 Kuesioner	52
3.3.2 Wawancara	53
3.3.3 <i>Focus Group Discussion</i>	57
3.3.4 Studi Eksisting	58
3.3.5 Studi Referensi	59
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	60
4.1 Hasil Perancangan	60
4.1.1 <i>Empathize</i>	60
4.1.2 <i>Define</i>	83
4.1.3 <i>Ideate</i>	87
4.1.4 <i>Prototyping</i>	96
4.1.5 <i>Testing</i>	114
4.1.6 Kesimpulan Perancangan	121
4.2 Pembahasan Perancangan	122
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	122
4.2.2 Analisis <i>Game</i>	125
4.2.3 Analisis Desain Poster	138
4.2.4 Analisis Desain <i>Merchandise</i>	139
4.2.5 Analisis <i>X Banner</i>	140
4.2.6 Analisis <i>Booth</i>	141
4.2.7 Anggaran	142
BAB V PENUTUP	144
5.1 Simpulan	144
5.2 Saran	144
DAFTAR PUSTAKA	146
LAMPIRAN	xvi

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Klasifikasi Jenjang Pembaca.....	43
Tabel 2.2 Penelitian yang Relevan.....	45
Tabel 3.1 Daftar Pertanyaan Kuesioner	52
Tabel 3.2 Daftar Pertanyaan <i>FGD</i>	58
Tabel 4.1 Hasil Kuesioner 1	61
Tabel 4.2 Hasil Kuesioner 2	62
Tabel 4.3 Hasil Kuesioner 3	63
Tabel 4.4 Hasil Kuesioner 4	63
Tabel 4.5 Hasil Kuesioner 5	64
Tabel 4.6 Tabel <i>SWOT</i> 1	77
Tabel 4.7 Tabel <i>SWOT</i> 2	78
Tabel 4.8 Alternatif <i>Big Idea</i>	88
Tabel 4.9 Tabel Narasi Cerita	95
Tabel 4.10 Proses Ilustrasi <i>Environment</i>	102
Tabel 4.11 Isi Katalog <i>Play Store</i>	109
Tabel 4.12 Hasil <i>Alpha Test</i> Bagian Visual	116
Tabel 4.13 Hasil <i>Alpha Test</i> Bagian Konten.....	117
Tabel 4.14 Hasil <i>Alpha Test</i> Bagian Interaktivitas.....	118
Tabel 4.15 Analisis Elemen Formal.....	134
Tabel 4.16 Analisis Elemen Dramatis.....	136
Tabel 4.17 Tabel Analisis <i>MDA Framework</i>	137
Tabel 4.18 Anggaran.....	142



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Single-player versus game</i>	6
Gambar 2.2 <i>Multiple Players versus Game</i>	6
Gambar 2.3 <i>Player versus Player</i>	7
Gambar 2.4 <i>Unilateral Competition</i>	7
Gambar 2.5 <i>Multilateral Competition</i>	8
Gambar 2.6 <i>Cooperative Play</i>	8
Gambar 2.7 <i>Team Competition</i>	8
Gambar 2.8 <i>Teori Flow</i>	13
Gambar 2.9 <i>Freytag's Dramatic Arc</i>	23
Gambar 2.13 <i>MDA Framework</i>	23
Gambar 2.14 <i>Warna Merah</i>	27
Gambar 2.15 <i>Warna Kuning</i>	27
Gambar 2.16 <i>Warna Kuning</i>	28
Gambar 2.17 <i>Warna Hijau</i>	28
Gambar 2.18 <i>Warna Ungu</i>	29
Gambar 2.19 <i>Warna Oranye</i>	29
Gambar 2.20 <i>Warna Hitam</i>	29
Gambar 2.21 <i>Warna Putih</i>	30
Gambar 2.22 <i>Warna Abu-abu</i>	30
Gambar 2.23 <i>Cool dan Warm Color Wheel</i>	31
Gambar 2.24 <i>Ilustrasi Editorial</i>	32
Gambar 2.25 <i>Ilustrasi Advertising</i>	33
Gambar 2.26 <i>Ilustrasi Technical</i>	33
Gambar 2.27 <i>Comics and Graphics Novel</i>	34
Gambar 2.28 <i>Desain Karakter The Circle</i>	35
Gambar 2.29 <i>Desain Karakter The Triangle</i>	35
Gambar 2.30 <i>Desain Karakter The Square</i>	36
Gambar 2.31 <i>Contoh Serif</i>	37
Gambar 2.32 <i>Contoh Sans Serif</i>	37
Gambar 2.33 <i>Contoh Display</i>	38
Gambar 2.34 <i>Contoh Monospaced</i>	38
Gambar 4.1 <i>Kuesioner dengan anak Sekolah Dasar</i>	60
Gambar 4.2 <i>Wawancara dengan Ilustrator Buku Anak</i>	66
Gambar 4.3 <i>Wawancara dengan Ilustrator Interaktif</i>	69
Gambar 4.4 <i>Wawancara dengan Guru</i>	71
Gambar 4.5 <i>Wawancara dengan Kebudayaan Garut</i>	73
Gambar 4.6 <i>FGD dengan Siswa</i>	75
Gambar 4.7 <i>Cover Buku Rebung Bertuah</i>	80
Gambar 4.8 <i>Gameplay A Raven Monologue</i>	81
Gambar 4.9 <i>Cover Game Florence</i>	82

Gambar 4.10 <i>User Persona</i>	84
Gambar 4.11 <i>User Journey</i>	85
Gambar 4.12 <i>Brand Mandatory</i>	86
Gambar 4.13 <i>Mindmap</i>	87
Gambar 4.14 <i>Moodboard</i>	90
Gambar 4.15 <i>Color Pallate</i>	90
Gambar 4.16 <i>Typography</i>	91
Gambar 4.17 <i>User Flow</i>	91
Gambar 4.18 <i>Flowchart 1</i>	92
Gambar 4.19 <i>Flowchart 2</i>	93
Gambar 4.20 <i>Flowchart 3</i>	93
Gambar 4.21 <i>Flowchart 4</i>	94
Gambar 4.22 Referensi Nyi Endit.....	97
Gambar 4.23 Final Desain Nyi Endit.....	97
Gambar 4.24 Alternatif Sketsa Desain Nyi Endit	98
Gambar 4.25 Referensi Abah Bagen.....	98
Gambar 4.26 Sketsa Alternatif Desain Abah Bagen.....	99
Gambar 4.27 Referensi Kakek Pengemis.....	100
Gambar 4.28 Final Desain Abah Bagen.....	99
Gambar 4.29 Sketsa Alternatif Desain Kakek Pengemis.....	100
Gambar 4.30 <i>Storyboard</i>	101
Gambar 4.31 Referensi <i>Environment</i>	102
Gambar 4.32 Proses Pengerjaan Ilustrasi 1	104
Gambar 4.33 Proses Pengerjaan Ilustrasi 2.....	104
Gambar 4.34 <i>Layout Game</i>	105
Gambar 4.35 <i>Asset User Interface Game</i>	106
Gambar 4.36 Referensi Pembuatan <i>Layout</i>	106
Gambar 4.37 Proses Pembuatan <i>Logo</i>	107
Gambar 4.38 Proses Pembuatan Poster.....	108
Gambar 4.39 <i>Grid Poster</i>	109
Gambar 4.40 Desain Katalog <i>Play Store</i>	110
Gambar 4.41 Proses Desain Gantungan Kunci.....	111
Gambar 4.42 Proses Desain Stiker.....	112
Gambar 4.43 Proses Desain <i>X Banner</i>	112
Gambar 4.44 <i>Grid X Banner</i>	113
Gambar 4.45 Proses Perancangan <i>Booth</i>	114
Gambar 4.46 Kegiatan <i>Alpha Test</i>	115
Gambar 4.47 Revisi <i>Alpha Test 1</i>	119
Gambar 4.48 Revisi <i>Alpha Test 2</i>	120
Gambar 4.49 Revisi <i>Alpha Test 3</i>	120
Gambar 4.50 Revisi <i>Alpha Test 4</i>	121
Gambar 4.51 Kegiatan <i>Beta Test</i>	123
Gambar 4.52 Analisis Kontras Warna <i>Frame</i>	126

Gambar 4.53 Analisis Kontras Warna <i>Environment</i>	127
Gambar 4.54 Analisis Perubahan <i>Mood</i> Warna.....	127
Gambar 4.55 Analisis Narasi	128
Gambar 4.56 Analisis Logo	129
Gambar 4.57 Analisis Siluet Bentuk Karakter.....	130
Gambar 4.58 Analisis Transformasi Desain Kakek.....	131
Gambar 4.59 <i>Main Menu</i>	132
Gambar 4.60 Analisis <i>Layout Game</i>	132
Gambar 4.61 Contoh <i>Visual Feedback Game</i>	133
Gambar 4.62 <i>Mock up Poster</i>	138
Gambar 4.63 <i>Mock up Merchandise</i>	139
Gambar 4.64 <i>Mock up X Banner</i>	140
Gambar 4.65 <i>Mock up Booth</i>	141



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase <i>Turnitin</i>	xvi
Lampiran Form Bimbingan.....	xviii
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xx
Lampiran <i>Non-Disclosure Statement</i>	xxviii
Lampiran Hasil Kuesioner	xxix
Lampiran Transkrip Wawancara.....	xxxii
Lampiran Transkrip <i>Focus Group Discussion</i>	lxiii
Lampiran Lampiran Dokumentasi	lxx

