

**PERANCANGAN GIM DIGITAL UNTUK MENGENALKAN
ALAT MUSIK TRADISIONAL GUZHENG**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Jenna Sjaklif

00000067708

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

**PERANCANGAN GIM DIGITAL UNTUK MENGENALKAN
ALAT MUSIK TRADISIONAL GUZHENG**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Jenna Sjaklif

00000067708

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2026

i

Perancangan Gim Digital..., Jenna Sjaklif, Universitas Multimedia Nusantara

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Jenna Sjaklif
Nomor Induk Mahasiswa : 00000067708
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 DIGITAL UNTUK MENGENALKAN ALAT MUSIK TRADISIONAL GUZHENG

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 Desember 2025



(Jenna Sjaklif)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Jenna Sjaklif
NIM : 00000067708
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN GIM DIGITAL UNTUK
MENGENALKAN ALAT MUSIK TRADISIONAL
GUZHENG

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, 16 Desember 2025

Yang Menyatakan,



(Jenna Sjaklif)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN GIM DIGITAL UNTUK MENGENALKAN ALAT
MUSIK TRADISIONAL GUZHENG**

Oleh

Nama Lengkap : Jenna Sjaklif
Nomor Induk Mahasiswa : 00000067708
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

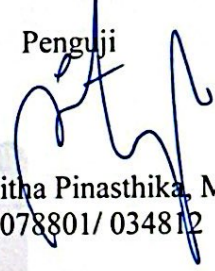
Telah diujikan pada hari Selasa, 6 Januari 2026
Pukul 16.45 s.d. 17.30 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

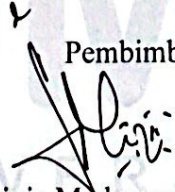
Ketua Sidang


Mariska Legfa, S.Ds., M.B.A.
0330118701/ 083675

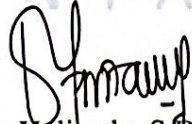
Penguji


Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.
0308078801/ 034812

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 : Jenna Sjaklif
Nomor Induk Mahasiswa : 00000067708
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN GIM DIGITAL UNTUK
MENGENALKAN ALAT MUSIK
TRADISIONAL GUZHENG

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, 16 Desember 2025



(Jenna Sjaklif)

* 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

Penulis panjatkan rasa terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya atas penyelesaian proposal ini. Perancangan proposal ini ditujukan kepada masyarakat muda yang ingin mengenal alat musik guzheng dengan lebih lanjut.

Tugas akhir ini bertujuan untuk menjadi acuan dan inspirasi bagi pembaca dalam mengenal alat musik guzheng. Hasil proposal ini jauh dari sempurna, maka penulis terhadap pada kritik dan saran untuk membangun perancangan proposal agar menjadi lebih baik. Atas perancangan laporan, penulis ingin 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 penulis yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Setiap narasumber, responden kuesioner, partisipan FGD dan *playtesting* yang telah meluangkan waktu serta memberikan jawaban sejujur-jujurnya, semoga proposal ini dapat memberikan manfaat bagi universitas, peneliti lain dan masyarakat umum dalam mengenali alat musik tradisional guzheng.

Tangerang, 16 Desember 2025



(Jenna Sjaklif)

PERANCANGAN GIM DIGITAL UNTUK MENGENALKAN ALAT MUSIK TRADISIONAL GUZHENG

(Jenna Sjaklif)

ABSTRAK

Guzheng merupakan salah satu alat musik tradisional asal Tiongkok yang paling terkenal. Sebagai salah satu peninggalan sejarah dari budaya Tionghoa yang kaya, guzheng dapat menjadi alat untuk melestarikan dan meregenerasikan budaya Tionghoa bagi generasi muda di Indonesia. Namun, rendahnya pengenalan terhadap alat musik ini di kalangan generasi muda dapat membuatnya menjadi bagian yang terlupakan. Ditemukan bahwa telah ada beberapa media interaktif yang mengenalkan guzheng melalui media digital. Namun, informasi yang diberikan belum mendalam serta tidak memiliki instruksi penggunaan yang jelas. Adanya persepsi negatif terhadap alat musik guzheng juga turut menghambat pengenalannya kepada generasi muda. Sehingga terdapat usulan solusi untuk merancang game berbasis *mobile site* untuk mengenalkan alat musik tradisional guzheng yang ditujukan pada anak-anak berusia 7 hingga 9 tahun di Tangerang. Rencana metodologi penelitian yang digunakan adalah dalam pendekatan kuantitatif dan kualitatif, termasuk wawancara, *focus discussion group* dan kuesioner untuk mendapatkan data yang relevan. Studi eksisting dan studi referensi juga dilakukan untuk mengetahui perancangan yang telah ada sebelumnya sebagai arahan serta referensi untuk fitur dan desain terhadap perancangan yang akan dilakukan. Metode perancangan yang digunakan merujuk pada metode *Game Design Workshop* oleh Tracy Fullerton. Perancangan yang dihasilkan adalah sebuah gim digital berbasis *mobile site* untuk mengenalkan alat musik guzheng.

Kata kunci: Gim Digital, Alat Musik, Guzheng, Anak-anak

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DIGITAL GAME DESIGN TO INTRODUCE THE TRADITIONAL MUSICAL INSTRUMENT GUZHENG

(Jenna Sjaklif)

ABSTRACT (English)

The guzheng is one of the most famous traditional Chinese musical instruments. As a historical legacy of rich Chinese culture, the guzheng can be a tool for preserving and regenerating Chinese culture for the younger generation in Indonesia. However, the low level of awareness of this instrument among the younger generation can make it a forgotten part. Several interactive media have been found to introduce the guzheng through digital media. However, the information provided is not in-depth and does not include clear instructions for use. The existence of negative perceptions of the guzheng also hinders its introduction to the younger generation. Therefore, a solution is proposed to design a mobile site-based game to introduce the traditional guzheng musical instrument aimed at children aged 7 to 9 years in Tangerang. The research methodology plan used quantitative and qualitative approaches, including interviews, focus group discussions, and questionnaires to obtain relevant data. Existing studies and reference studies were also conducted to identify previous designs as guidance and references for features and designs for the future design. The design method used refers to the Game Design Workshop method by Tracy Fullerton. The resulting design is a mobile site-based digital game to introduce the guzheng musical instrument.

Keywords: *Digital Game, Instrument, Guzheng, Children*

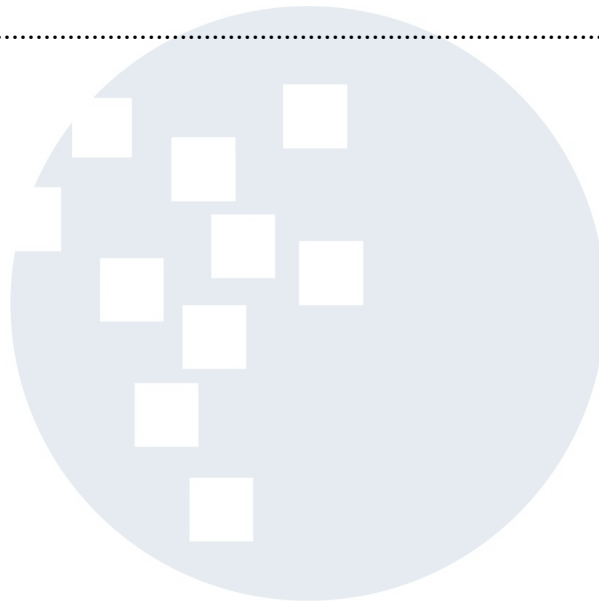
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

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	viii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
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.....	5
2.1 Gim Digital.....	5
2.1.1 Elemen Formal	5
2.1.2 Elemen Dramatis.....	8
2.1.3 <i>Level Design</i>	14
2.1.4 <i>User Experience (UX)</i>	16
2.1.5 <i>User Interface (UI)</i>	23
2.2 <i>Mobile Site</i>	34
2.3 Guzheng	35
2.3.1 Sejarah Guzheng	35
2.3.2 Notasi Musik Angka.....	36

2.3.3 Teknik Bermain.....	38
2.4 Penelitian yang Relevan.....	39
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....	42
3.1 Subjek Perancangan	42
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	46
3.2.1 <i>Ideation</i>	47
3.2.2 <i>Prototyping</i>	48
3.2.3 <i>Digital Prototyping</i>	48
3.2.4 <i>Playtesting</i>	49
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	48
3.3.1 Wawancara	49
3.3.2 <i>Focus Group Discussion</i>	53
3.3.3 Kuesioner	54
3.3.4 Studi Eksisting.....	59
3.3.5 Studi Referensi	60
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	60
4.1 Hasil Perancangan	60
4.1.1 <i>Ideation</i>	60
4.1.2 <i>Prototyping</i>	96
4.1.3 <i>Digital Prototyping</i>	109
4.1.4 <i>Playtesting</i>	133
4.1.5 Perancangan Media Sekunder	151
4.1.6 Kesimpulan Perancangan.....	156
4.2 Pembahasan Perancangan.....	157
4.2.1 Analisis Beta Test	157
4.2.2 Analisis Elemen Formal.....	161
4.2.3 Analisis Elemen Dramatis	161
4.2.4 Analisis <i>Level Design</i>	162
4.2.5 Analisis <i>User Experience</i>	163
4.2.6 Analisis <i>User Interface</i>	164
4.2.7 Analisis Media Sekunder	165

4.3 Anggaran	169
BAB V PENUTUP	170
5.1 Simpulan	170
5.2 Saran	171
DAFTAR PUSTAKA	xvii
LAMPIRAN	xxi



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Delapan Teknik Dasar Bermain Guzheng dengan Tangan Kanan	39
Tabel 2.2 Penelitian yang Relevan.....	40
Tabel 3.1 Tabel Pertanyaan Wawancara 1	50
Tabel 3.2 Tabel Pertanyaan Wawancara 2	52
Tabel 3.3 Tabel Berisi Pertanyaan FGD	54
Tabel 3.4 Tabel Daftar Pertanyaan Kuesioner	55
Tabel 4.1 Profil Partisipan FGD.....	66
Tabel 4.2 Tabel Hasil Pengumpulan Data Kuesioner	68
Tabel 4.3 Tabel Analisis SWOT Laiyin Guzheng	79
Tabel 4.4 Tabel Analisis SWOT Guzheng Extreme	80
Tabel 4.5 Tabel Analisis SWOT iGuzheng+	82
Tabel 4.6 Tabel Institut Mandatory.....	87
Tabel 4.7 Tabel List Efek Suara.....	124
Tabel 4.8 Tabel Jawaban Kesan Pertama Alpha Testing.....	134
Tabel 4.9 Tabel Jawaban Kesan dan Visual Alpha Testing.....	136
Tabel 4.10 Tabel Jawaban Konten dan Mekanisme Alpha Testing.....	138
Tabel 4.11 Tabel Jawaban Fitur yang Disukai Alpha Testing	141
Tabel 4.12 Tabel Jawaban Fitur yang Perlu Ditingkatkan Alpha Testing	142
Tabel 4.13 Tabel Jawaban Fitur yang Diinginkan Alpha Testing	144
Tabel 4.14 Tabel Profil Playtester.....	157
Tabel 4.15 Tabel Anggaran.....	169



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Flow Diagram.....	9
Gambar 2.2 Classic Dramatic Arc	13
Gambar 2.3 Contoh Empathy Map	16
Gambar 2.4 Contoh User Persona.....	17
Gambar 2.5 Contoh Sitemap	19
Gambar 2.6 Pembagian Area yang Mudah Dijangkau Oleh User	22
Gambar 2.7 Ilustrasi Warna Model RGB.....	24
Gambar 2.8 Contoh Font Serif dan Sans-Serif.....	25
Gambar 2.9 Contoh Font Script	26
Gambar 2.10 Variasi Dari Garis.....	28
Gambar 2.11 Contoh Ikon.....	28
Gambar 2.12 Contoh Ikon Dengan Label	29
Gambar 2.13 Contoh Perbandingan Ikon Dengan Gaya Berbeda.....	30
Gambar 2.14 Contoh Tombol	31
Gambar 2.15 Contoh Inner, Center dan Outer Border	31
Gambar 2.16 Elemen-elemen Responsive Layout Grid.....	33
Gambar 2.17 Tiga-Tipe Navigasi.....	34
Gambar 2.18 Perbedaan Tampilan Website dan Mobile Site	35
Gambar 2.19 Ilustrasi Zheng Pada Dinasti Han Barat	36
Gambar 2.20 Alat Musik Koto Dari Jepang.....	37
Gambar 2.21 Klasifikasi Not Angka Guzheng	38
Gambar 2.22 Durasi Not	38
Gambar 4.1 Dokumentasi Wawancara Bersama Pao Tjoe	62
Gambar 4.2 Dokumentasi Wawancara Bersama Soey Hong.....	64
Gambar 4.3 Dokumentasi FGD dengan Partisipan	66
Gambar 4.4 Tampilan Aplikasi Laiyin Guzheng	78
Gambar 4.5 Tampilan Aplikasi Guzheng Extreme	80
Gambar 4.6 Tampilan Aplikasi iGuzheng+	82
Gambar 4.7 Tampilan Kelas	84
Gambar 4.8 Statistik yang Muncul Ketika Menyelesaikan Pelajaran.....	84
Gambar 4.9 Contoh Tampilan Ketika Pengguna Membuat Kesalahan	85
Gambar 4.10 Tampilan Halaman Ensemble Stars	86
Gambar 4.11 Logo Sekolah Musik Gloriamus	87
Gambar 4.12 Hasil Perancangan Empathy Map	89
Gambar 4.13 User Persona Mainstream.....	90
Gambar 4.14 User Persona Extreme	91
Gambar 4.15 Mindmap	93
Gambar 4.16 Alternatif Big Idea.....	94

Gambar 2.17 Stylescape.....	95
Gambar 2.18 Information Architecture.....	96
Gambar 4.19 User Flow	97
Gambar 4.20 Flowchart Dari Level 1	98
Gambar 4.21 Flowchart Dari Scoring System Level 1	99
Gambar 4.22 Palet Warna Sebelum dan Sesudah	109
Gambar 4.23 Alternatif Font	110
Gambar 4.24 Identitas Guzheng Adventure.....	111
Gambar 4.25 Sketsa Ikon	112
Gambar 4.26 Digitalisasi Ikon Dengan dan Tanpa Grid.....	113
Gambar 4.27 Alternatif Tombol.....	114
Gambar 4.28 Grid dan Finalisasi Tombol.....	115
Gambar 4.29 Referensi Karakter Toca Boca World	116
Gambar 4.30 Referensi Hanfu Perempuan.....	117
Gambar 4.31 Referensi Hanfu Laki-laki.....	117
Gambar 4.32 Sketsa Awal Karakter	118
Gambar 4.33 Alternatif Gaya Ilustrasi	118
Gambar 4.34 Character Sheet Perempuan	119
Gambar 4.35 Character Sheet Laki-laki.....	119
Gambar 4.36 Referensi Kucing Keberuntungan	120
Gambar 4.37 Sketsa dan Finalisasi Karakter Kucing.....	120
Gambar 4.38 Gambar Arsitektur Kuil Buddhist	121
Gambar 4.39 Sketsa dan Digitalisasi Aset Latar Belakang.....	122
Gambar 4.40 Latar Belakang Level 1 dan 2	122
Gambar 4.41 Contoh Penggunaan Grid Dalam Interface	123
Gambar 4.42 Perancangan Efek Suara Menu	124
Gambar 4.43 Perancangan Efek Suara Select.....	124
Gambar 4.44 Perancangan Efek Suara Next.....	125
Gambar 4.45 Perancangan Efek Suara Confirm	125
Gambar 4.46 Perancangan Efek Suara Cancel.....	125
Gambar 4.47 Perancangan Efek Suara Achievement	126
Gambar 4.48 Perancangan Musik 1	126
Gambar 4.49 Perancangan Musik 2	127
Gambar 4.50 Low Fidelity Landing Page dan Home	128
Gambar 4.51 Low Fidelity Profile	128
Gambar 4.52 Low Fidelity Levels dan Play.....	129
Gambar 4.53 Low Fidelity Tutorial dan Play	130
Gambar 4.54 High Fidelity Landing Page dan Home.....	131
Gambar 4.55 High Fidelity Profile dan Edit	131
Gambar 4.56 High Fidelity Levels dan Cerita	132
Gambar 4.57 High Fidelity Tutorial Level 1	133

Gambar 4.58 High Fidelity Gim, Rewards dan Profile.....	133
Gambar 4.59 Hasil Iterasi Desain Karakter	146
Gambar 4.60 Hasil Iterasi Halaman Home	147
Gambar 4.61 Hasil Iterasi Fitur Back dan Next.....	148
Gambar 4.62 Hasil Penambahan Fitur Home dan Skip	149
Gambar 4.63 Hasil Iterasi Level	150
Gambar 4.64 Penambahan Fitur Story dan Rewards	151
Gambar 4.65 Perancangan Cover Image.....	152
Gambar 4.66 Post Instagram.....	153
Gambar 4.67 Perancangan Aset Tote Bag	154
Gambar 4.68 Sketsa Alternatif Stiker	155
Gambar 4.69 Desain Pin Button.....	155
Gambar 4.70 Dokumentasi Beta Test	158
Gambar 4.71 Mock-up Tampilan di Itch.io	166
Gambar 4.72 Mock-up Tampilan di Instagram.....	166
Gambar 4.73 Mock-up Tote Bag	167
Gambar 4.74 Mock-up Stiker.....	168
Gambar 4.75 Mock-up Pin Button.....	168



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xxi
Lampiran Form Bimbingan & Spesialis	xxv
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxviii
Lampiran <i>Consent Form</i>	xxxiii
Lampiran Hasil Kuesioner	xxxiv
Lampiran Transkrip Wawancara 1	xxxvi
Lampiran Transkrip Wawancara 2	xliii
Lampiran Transkrip FGD.....	li
Lampiran Transkrip Playtesting 1	lvii
Lampiran Transkrip Playtesting 2	lxii
Lampiran Transkrip Playtesting 3	lxvii
Lampiran Prototype.....	lxxi
Lampiran Drive Efek Suara dan Musik	lxxi

