



**PERANCANGAN GIM CERITA RAKYAT JOURNEY OF  
DIGITRA**

**LAPORAN SKIPSI**

**Diajukan sebagian salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana**

**UNIVERSITAS  
MERCU BUANA**  
Revi Fadilah  
42318120025

**DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF  
UNIVERSITAS MERCU BUANA  
JAKARTA  
2023**

## LEMBAR PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Revi Fadilah  
NIM : 42318120025  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Judul Laporan Tugas Akhir : PERANCANGAN GIM CERITA RAKYAT  
JOURNEY OF DIGITRA

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir ini adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat, serta semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyakan dengan benar. Apabila ternyata ditemukan di dalam Laporan Tugas Akhir terdapat unsur plagiat, maka saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.

Jakarta, 23 Januari 2022

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA



Revi Fadilah

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir ini diajukan oleh:


Nama : Revi Fadilah  
NIM : 42318120025  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Judul Tugas Akhir : Perancangan GIM Cerita Rakyat Journey of Digitra

Telah berhasil dipertahankan pada sidang di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S1) pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.


Disahkan oleh:

Pembimbing : Anggi Almira Rahma, S.Ds.,M.Ds  
NIDN : 307079304  
Ketua Penguji : Anggi Almira Rahma, S.Ds.,M.Ds  
NIDN : 307079304  
Penguji 1 : Dr. Ariani Kusumo Wardhani, M.DsCs  
NIDN : 324078004  
Penguji 2 : Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn  
NIDN : 318017604

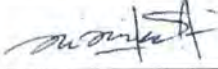
Digitally signed by  
Anggi Almira  
Rahma, S.Ds.,M.Ds  
Date: 2023.01.18  
13:07:27 +0700'



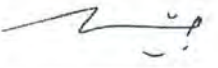
---



---



---



---

UNIVERSITAS

Jakarta, 25 Januari 2023

MERCU BUANA

Mengetahui,

Dekan  
Fakultas Desain dan Seni Kreatif



(Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn.)

Ketua Program Studi  
Desain Komunikasi Visual

(Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn)

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT atas segala berkat serta anugerah yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan judul **PERANCANGAN GIM CERITA RAKYAT JOURNEY OF DIGITRA** sebagai syarat untuk memperoleh gelar Strata Satu (S1) Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana Jakarta Barat.

Perancangan karya dan juga laporan ini tidak akan selesai tanpa dukungan dari beberapa pihak. Oleh karenanya, izinkanlah penulis berterima kasih sebanyak-banyaknya kepada :

1. Allah SWT
2. Keluarga saya yang telah banyak memberikan dukungan, baik moril maupun materil sejak awal sampai dengan akhir masa pendidikan
3. Prof. Dr. Ir. Andi Adriansyah, M.Eng selaku Rektor dan Dr. Ariani Kusumo Wardhani, M.Ds, CS selaku Wakil Rektor 3 Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama Universitas Mercu Buana
4. Bapak Hady Soedarwanto, ST., M.Ds selaku Dekan Fakultas Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana
5. Ibu Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Ds selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual dan juga sebagai Koordinator mata kuliah Tugas Akhir
6. Anggi Almira Rahma, M.Ds selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak membantu proses penulisan laporan dan juga perancangan karya Tugas Akhir
7. Anggi Almira Rahma, M.Ds dan Dr. Ariani Kusumo Wardhani, M.Ds, CS selaku penguji Tugas Akhir
8. Ndari Rumi dan Zirlygita Jamil selaku atasan saya di kanto BAZNAS yang telah memberikan waktu untuk mengerjakan Tugas Akhir disela-sela kerja
9. Roid Muhammad Fadel Aziz yang telah meluangkan waktu serta pemikiran dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

10. Aeri selaku developer Unity yang telah membantu dalam proses pembuatan game Tugas Akhir ini.
11. Rekan-rekan BAZNAS TV dan Bagian Desain yang telah berpartisipasi dalam pameran Tugas Akhir.

Penulis juga mengucapkan terima kasih atas kebaikan dan bantuan dari semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu dalam Tugas Akhir ini. Akhir kata, penulis mengharapkan kiranya hasil penulisan ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan bagi orang lain pada umumnya.

Jakarta, 23 Januari  
2023

**Revi Fadilah**



## HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Revi Fadilah  
NIM : 42318120025  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Judul Laporan Tugas Akhir : PERANCANGAN GIM CERITA RAKYAT  
JOURNEY OF DIGITRA

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan Laporan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 23 Januari 2022  
Yang menyatakan,



**Revi Fadilah**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN KARYA SENDIRI .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Perancangan .....	1
1.2 Judul dan Interpretasi Judul.....	2
1.2.1. Judul.....	2
1.2.2 Interpretasi Judul.....	2
1.3 Tujuan Perancangan .....	2
1.4 Permasalahan Perancangan .....	3
1.5 Manfaat Perancangan .....	4
<b>BAB II METODE PERANCANGAN .....</b>	<b>5</b>
2.1 Orisinalitas.....	5
2.2 Pemetaan Kematangan Konsep .....	7
2.2.1 Strategi Komunikasi .....	7
2.2.2 Strategi Perancangan.....	8
2.2.3 Strategi Visual.....	8
2.3 Kelompok Pengguna .....	9
2.4 Relevansi dan Konsekuensi Studi .....	10
2.4.1 Pengetahuan .....	10
2.4.2 Keterampilan.....	10
2.4.3 Kelengkapan Peralatan .....	10
2.4.4 Ketersediaan Material .....	11
2.4.5 Biaya perancangan dan produksi .....	11
2.5 Skema Proses Perancangan .....	13

2.6 Skema Proses Kerja.....	15
<b>BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN .....</b>	<b>18</b>
3.1 Aspek Komunikasi Karya Perancangan .....	18
3.2 Aspek Keindahan Karya Perancangan .....	19
3.3 Aspek Strategi Penyampaian Pesan .....	21
3.4 Aspek Biaya .....	24
<b>BAB IV KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN .....</b>	<b>26</b>
4.1 Konsep Dasar .....	26
4.2 Konsep Ukuran.....	28
4.3 Konsep Bentuk .....	28
4.4 Konsep Karakter .....	29
4.4.1 Digitra .....	30
4.4.2 Ibu Pertiwi.....	31
4.4.3 Nenek .....	32
4.4.4 Digital .....	34
4.5 Konsep Warna .....	34
4.6 Konsep Penyampaian Pesan.....	35
4.6.1 Narasi Visual Aktif Interaktif .....	35
4.6.2 Narasi Visual Aktif Linear.....	45
4.7 Konsep Kartu Dongeng.....	48
4.8 Konsep Mekanisme Game.....	51
4.9 Konsep Alur Game .....	54
4.10 Deskripsi Karya .....	55
4.11 Uji Desain.....	56
4.12 Hasil Uji Desain .....	59
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>64</b>
5.1 Kesimpulan.....	64
5.2 Saran.....	65
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>66</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>68</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Referensi Timun Mas (sumber: Jurnal Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Cerita Rakyat Timun Mas Berbasis Game 3D, Oleh: Kholid Fathoni)	5
Gambar 2 Referensi Gim Dongeng (sumber: Rancangan Pembuatan Game Multigenre Bertemakan Dongeng Dengan Judul “Fairy Tale Adventure oleh Emilio Rafael Seran”)	6
Gambar 3 Gim Journey of Digitra	6
Gambar 4 Ibu Pertiwi dan Peta Nusantara	7
Gambar 5 Potongan Cutscene	9
Gambar 6 Biaya game 3D	24
Gambar 7 Biaya game 2D	24
Gambar 8 Logo Journey of Digitra	26
Gambar 9 Sprite Digitra dan Nenek	27
Gambar 10 Dimensi Gim	28
Gambar 11 Ilustrasi dongeng Perpustakaan dan Journey of Digitra	29
Gambar 12 Konsep Karakter Digitra	30
Gambar 13 Sprite Digitra	31
Gambar 14 Konsep Ibu Pertiwi	31
Gambar 15 Konsep NPC Nenek	32
Gambar 16 Sprite Nenek	33
Gambar 17 Konsep Digital	34
Gambar 18 Konsep Warna	35
Gambar 19 Alur - Peta	35
Gambar 20 Alur Game Mulai	36
Gambar 21 Monolog NPC	36
Gambar 22 Dialog Digitra Menerima Tugas	36
Gambar 23 Misi Didapat - Cari Apel Untuk Nenek	37
Gambar 24 Digitra menuju lokasi Apel	37
Gambar 25 Digitra menuju lokasi Apel	38
Gambar 26 Mengumpulkan Apel	38
Gambar 27 Misi Selesai - Apel Terkumpul	39

Gambar 28 Antarkan Apel ke Nenek .....	39
Gambar 29 Nenek Ceritakan Dongeng – Video Animasi Dongeng .....	40
Gambar 30 Mendapatkan Kartu Dongeng .....	40
Gambar 31 Semua kartu terkumpul .....	41
Gambar 32 Portal Aneh.....	41
Gambar 33 Hint : Informasi Harus Disampaikan Dengan Tepat.....	42
Gambar 34 Hint : Sampaikan Dongeng Disaat yang tepat .....	42
Gambar 35 Hint : Elemen Pada Kartu Dongeng.....	43
Gambar 36 Hint : Elemen Digital .....	43
Gambar 37 Boss Battle.....	44
Gambar 38 Boss Battle.....	44
Gambar 39 Dongeng Tersebar ke Seluruh Nusantara.....	45
Gambar 40 Animasi Prolog.....	45
Gambar 41 Animasi Prolog.....	46
Gambar 42 Animasi Dongeng Telaga Warna .....	47
Gambar 43 Animasi Dongeng Telaga Warna .....	47
Gambar 44 Konsep Kartu.....	48
Gambar 45 Mekanisme - Elemen Digital.....	52
Gambar 46 Mekanisme - Elemen Kartu.....	52
Gambar 47 Mekanisme - Elemen Kartu.....	53
Gambar 48 Alu Game .....	54
Gambar 49 Journey of Digitra.....	55
Gambar 50 Proses Upload Game ke Playstore dan sedang Direview Google.....	56
Gambar 51 Booth Pameran Bersama Dosen Pembimbing .....	57
Gambar 52 Desain Booth Pameran .....	57
Gambar 53 Menjelaskan Rancangan di Booth Pameran.....	58
Gambar 54 Responden memberikan Komentar .....	58
Gambar 55 Lembar asistensi.....	68
Gambar 56 Pameris Dekavest 2022 .....	69
Gambar 57 Sebagai Karya Tugas Akhir Terbaik Versi Dosen .....	70
Gambar 58 Responden 1 .....	70
Gambar 59 Responden 2 .....	71

Gambar 60 Responden 3 .....	71
Gambar 61 Responden 4 .....	71
Gambar 62 Responden 5 .....	72
Gambar 63 Asistensi Tugas Akhir .....	73
Gambar 64 Nilai Tugas Akhir.....	74



## DAFTAR TABEL

Table 1 Kelompok Pengguna .....	9
Table 2 Biaya Pra Produksi.....	11
Table 3 Biaya Produksi .....	11
Table 4 Biaya Pamerani .....	12
Table 5 Biaya Keseluruhan .....	12
Table 6 Visual Storytelling (sumber: caputo (dalam Rahma, 2020. Narasi Visual Dalam Virtual Reality)).....	19
Table 7 Kartu Dongeng.....	51
Table 8 Komen Responden Pameran .....	62

