

ABSTRAK

Nama : Revi Fadilah
NIM : 42318120025
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan Tugas Akhir : PERANCANGAN GIM CERITA RAKYAT
JOURNEY OF DIGITRA
Dosen Pembimbing : Anggi Almira Rahma, M.Ds

Cerita Rakyat merupakan bagian dari kebudayaan yang bersifat nasional yang diwariskan turun-temurun yang dapat dimanfaatkan sebagai media pendidikan menanamkan nilai budi luhur yang ada dalam masyarakat kepada anak. Mudahnya akses informasi bebas di internet membuat dongeng dengan penyampaian lama seperti lisan dan tulisan mulai ditinggalkan. Fenomena eksistensi dongeng di era digital dan pentingnya melestarikan dongeng harus disampaikan kepada audiens harus mengikuti minat dan fenomena media yang ada agar relevan dan tidak bertentangan sehingga lebih mudah diterima oleh audiens. Media tersebut adalah media digital. Sudah ada usaha mendigitalisasi dongeng ditandai dengan terdapat 266 aplikasi dongeng di Google playstore, namun sebagian besar bergenre bacaan. Sedangkan mengutip dari kominfo.go.id menurut UNESCO minat baca masyarakat Indonesia hanya 0,001%. Dibutuhkan strategi menggunakan media digital yang menarik salah satunya adalah melalui gim yang merupakan media untuk menyajikan unsur interaktif untuk menarik minat audiens, sehingga audiens dapat dengan mudah memahami pesan. Interaksi yang dapat efektif menyampaikan pesan dalam gim adalah storytelling atau narasi visual. Karena dapat memotivasi, membujuk, atau membuat sebuah pesan mudah diingat

Kata Kunci: Gim, Cerita Rakyat, Narasi Visual

ABSTRACT

Name : Revi Fadilah
NIM : 42318120025
Study Program : Desain Komunikasi Visual
Title Report : PERANCANGAN GIM CERITA RAKYAT
JOURNEY OF DIGITRA
Counsellor : Anggi Almira Rahma, M.Ds

Folklore is part of a national culture that is passed down from generation to generation which can be utilized as an educational medium to instill noble values that exist in society to children. The easy access to free information on the internet makes fairy tales with old delivery such as oral and written begin to be abandoned. The phenomenon of the existence of fairy tales in the digital era and the importance of preserving fairy tales must be conveyed to the audience must follow the interests and phenomena of existing media to be relevant and not contradictory so that it is more easily accepted by the audience. The media is digital media. There have been efforts to digitize fairy tales marked by 266 fairy tale applications on Google playstore, but most of them are in the reading genre. Meanwhile, quoting from kominfo.go.id according to UNESCO, the reading interest of Indonesian people is only 0.001%. It takes a strategy to use attractive digital media, one of which is through games which are media to present interactive elements to attract audience interest, so that audiences can easily understand the message. Interaction that can effectively convey messages in games is storytelling or visual narrative. It can motivate, persuade, or make a message memorable.

Keywords: Games, Folklore, Visual Narrative