

## ABSTRAK

### PERANCANGAN *GAME* NUSANTARA *THE STORY OF US*

Oleh:  
Riyan Paramita  
NRP 1364005

Indonesia adalah negara yang memiliki banyak cerita rakyat sebagai suatu budaya yang diwariskan dari generasi ke generasi. Cerita rakyat dari Indonesia memiliki banyak manfaat seperti mengenalkan identitas Indonesia itu sendiri, suatu media pembelajaran yang tidak membosankan, dan cerita-cerita yang ada mengingatkan diri kita pada moral dan berperilaku baik. Namun, pada era modern ini cerita rakyat mulai dilupakan. Maka dari itu tujuan perancangan ini adalah memperkenalkan kembali cerita rakyat yang ada di Indonesia baik yang belum maupun yang sudah dikenal remaja saat ini sehingga budaya Indonesia bisa terus diingat dan diwariskan kepada generasi selanjutnya. Media utama yang digunakan adalah media *game* yang dapat dimainkan pada gawai; hal ini sedang banyak diminati dan sudah menjadi bagian dari gaya hidup remaja saat ini. Media utama didukung oleh media promosi berupa poster dan media sosial. Melalui perancangan *game* cerita rakyat ini, peneliti berharap remaja saat ini dapat lebih mengenal dan mencintai budaya Indonesia.

Kata Kunci : *game, cerita rakyat, kebudayaan, nusantara*

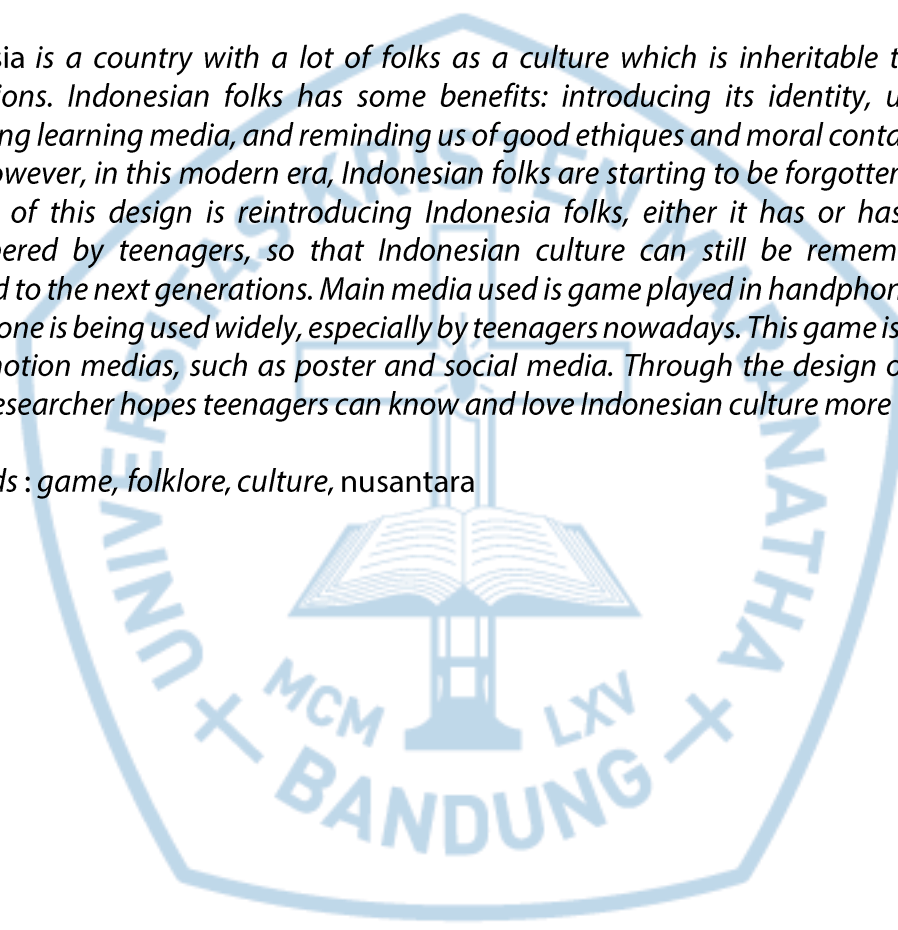
## **ABSTRACT**

### **GAME DESIGN OF NUSANTARA THE STORY OF US**

*Submitted by:*  
Riyan Paramita  
NRP 1364005

*Indonesia is a country with a lot of folks as a culture which is inheritable to the next generations. Indonesian folks has some benefits: introducing its identity, used as an interesting learning media, and reminding us of good ethiques and moral contained in the folks. However, in this modern era, Indonesian folks are starting to be forgotten. Thus, the purpose of this design is reintroducing Indonesia folks, either it has or has not been remembered by teenagers, so that Indonesian culture can still be remembered and inherited to the next generations. Main media used is game played in handphone, because handphone is being used widely, especially by teenagers nowadays. This game is supported by promotion medias, such as poster and social media. Through the design of this folks game, researcher hopes teenagers can know and love Indonesian culture more and more.*

*Keywords : game, folklore, culture, nusantara*



## DAFTAR ISI

|  |           |
|--|-----------|
| HALAMAN JUDUL .....                            | i         |
| DAFTAR ISI.....                                | ix        |
| DAFTAR GAMBAR .....                            | xiii      |
| DAFTAR TABEL.....                              | xv        |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                  | <b>16</b> |
| 1.1 Latar Belakang.....                        | 16        |
| 1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup.....        | 17        |
| 1.3 Tujuan Perancangan .....                   | 18        |
| 1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data.....    | 18        |
| 1.5 Skema Perancangan.....                     | 19        |
| <b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>              | <b>20</b> |
| 2.1 Teori cerita rakyat.....                   | 20        |
| 2.2 Pengertian Game mobile .....               | 22        |
| 2.3 Interaksi Manusia dan Komputer .....       | 24        |
| 2.4 Teori User Interface dan GUI.....          | 25        |
| 2.4.1 Teori User Interface .....               | 25        |
| 2.4.2 Pengertian Dari GUI .....                | 26        |
| 2.5 Estetika Paradoks .....                    | 30        |
| <b>BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH .....</b> | <b>31</b> |
| 3.1 Data dan Fakta.....                        | 31        |
| 3.1.1 Perusahaan atau Lembaga Terkait .....    | 32        |

|                                       |   |           |
|---------------------------------------|---|-----------|
| 3.1.2                                 | Data Tentang Gejala / Fenomena yang Terjadi.....                | 32        |
| 3.1.3                                 | Tinjauan Karya Sejenis .....                                    | 34        |
| 3.1.4                                 | Hasil Kuesioner.....  | 36        |
| 3.2                                   | Analisis Terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta ..... | 43        |
| 3.2.1                                 | Analisis STP.....   | 43        |
| 3.2.2                                 | Analisis SWOT .....   | 44        |
| <b>BAB IV PEMECAHAN MASALAH .....</b> |   | <b>46</b> |
| 4.1                                   | Konsep Komunikasi .....   | 46        |
| 4.2                                   | Konsep Visual .....   | 48        |
| 4.2.1                                 | Dunia Cerita Rakyat.....  | 50        |
| 4.2.2                                 | Karakter.....   | 55        |
| 4.3                                   | Konsep Media.....   | 72        |
| 4.4                                   | Karya .....   | 73        |
| 4.5                                   | Media Promosi.....  | 77        |
| 4.5.1                                 | Timeline .....  | 77        |
| 4.5.2                                 | Perhitungan Budgeting media Promosi.....                        | 78        |

## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| Gambar 1.1. Kerangka Skema Perancangan.....                      | 19 |
| Gambar 2.1. Diegetik .....                                       | 27 |
| Gambar 2.2. Penggunaan Efek Darah.....                           | 28 |
| Gambar 2.3. Penggunaan Simbol Pada Karakter.....                 | 28 |
| Gambar 2.4. HUD .....  | 29 |
| Gambar 3.1. Logo Agate Studio .....                              | 32 |
| Gambar 3.2. Tampilan <i>Game</i> Legenda Nusantara.....          | 35 |
| Gambar 3.3. Tampilan Karakter <i>Game</i> Legenda Nusantara..... | 35 |
| Gambar 3.4. Tampilan <i>game</i> Legenda Nusantara.....          | 35 |
| Gambar 3.5. Tampilan <i>game</i> Legenda Nusantara.....          | 36 |
| Gambar 3.6. Opsi 1 .....   | 40 |
| Gambar 3.7. Opsi 2 .....   | 40 |
| Gambar 3.8. Opsi 3 .....   | 40 |
| Gambar 4.1. Logo Nusantara .....                                 | 48 |
| Gambar 4.2. Peta Indonesia masa Zaman es.....                    | 50 |
| Gambar 4.3. Pebagian empat elemen.....                           | 51 |
| Gambar 4.4. Sketsa awal peta Indonesia .....                     | 51 |

|  |    |
|--|----|
| Gambar 4.5. Sketsa peta Indonesia kedua .....  | 52 |
| Gambar 4.6. Peta Indonesia dalam game .....    | 52 |
| Gambar 4.7. Sketsa dunia bawah air .....       | 53 |
| Gambar 4.8. Dunia bawah air .....              | 54 |
| Gambar 4.9. Sketsa Awang Garang .....          | 56 |
| Gambar 4.10. Awang Garang .....                | 57 |
| Gambar 4.11. Baju teluk balanga .....          | 57 |
| Gambar 4.12. Pola naga-naga .....              | 58 |
| Gambar 4.13. Pedang jenawi .....               | 58 |
| Gambar 4.14. Sketsa batu menangis .....        | 60 |
| Gambar 4.15. Batu menangis .....               | 60 |
| Gambar 4.16. Motif talawang .....              | 62 |
| Gambar 4.17. Baju adat dayak .....             | 62 |
| Gambar 4.18. <i>Javan Langur</i> .....         | 64 |
| Gambar 4.19. Sketsa lutung kasarung .....      | 65 |
| Gambar 4.20. Lutung kasarung .....             | 65 |
| Gambar 4.21. Baju adat kalangan menengah ..... | 67 |
| Gambar 4.22. Baju adat kalangan atas .....     | 67 |
| Gambar 4.23. Sketsa Putri Duyung .....         | 69 |
| Gambar 4.24. <i>Putri Duyung</i> .....         | 70 |
| Gambar 4.25. Cendrawasih .....                 | 71 |

|  |    |
|--|----|
| Gambar 4.26. Cendrawasih.....            | 72 |
| Gambar 4.27. Home screen.....            | 73 |
| Gambar 4.28. Pilihan mode permainan..... | 73 |
| Gambar 4.29. Main quest screen.....      | 74 |
| Gambar 4.30. Quest screen.....           | 75 |
| Gambar 4.31. Battle screen.....          | 75 |
| Gambar 4.32. Character sheet screen..... | 76 |
| Gambar 4.33. Shop screen.....            | 76 |
| Gambar 4.34. Setting screen.....         | 77 |

**DAFTAR TABEL**

|   |    |
|---|----|
| Tabel 4.1. Timeline promosi.....        | 78 |
| Tabel 4.2. Budgeting Media Promosi..... | 78 |
| Tabel 4.3. Budgeting Gimmick.....       | 79 |