

# **GAME INTERAKTIF “ISTORYTELLING” DENGAN TEMA TIMUN MAS**

**TUGAS AKHIR**  
untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Ahli Madya  
Program Studi D-3 Animasi



Disusun oleh:

**Fransiscus Dwian Prayoga**  
NIM. 1300037033

**PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI  
JURUSAN TELEVISI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2017**

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir yang berjudul:

### GAME INTERAKTIF “ISTORYTELLING” DENGAN TEMA “TIMUN MAS”

Disusun oleh:  
**Fransiscus Dwian Prayoga**  
NIM. 1300037033

Pameran, penayangan, dan laporan tertulis Tugas Akhir karya seni animasi telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal ..... 21 APR 2017



**Samuel Gandang Gunanto, M.T.**  
Pembimbing I / Ketua Penguji




**Pandan Pareanom P., M.Kom.**  
Pembimbing II / Anggota Penguji



**Matahari Bhakti Nendya, M.T**  
Penguji Ahli / Anggota Penguji

Ketua Program Studi



**Tanto Harthoko, M.Sn.**  
NIP. 19710611 199803 1 002

Mengetahui,  
Dekan



**Marsudi, S.Kar., M.Hum.**  
NIP. 19610710 198703 1 002



## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan dibawah ini,

Nama : Fransiscus Dwian Prayoga

No. Induk Mahasiswa : 1300037033

Judul Tugas Akhir : GAME INTERAKTIF “ISTORYTELLING”  
DENGAN TEMA “TIMUN MAS”

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penciptaan Karya Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam daftar pustaka. Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 21 April 2017

Yang menyatakan

Fransiscus Dwian Prayoga

NIM. 1300037033

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kita panjatkan kepada Tuhan YME karena berkat Rahmat dan Karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini tepat pada waktunya dengan judul “Game Interaktif Istorytelling dengan tema Timun Mas”.

Tugas akhir ini disusun untuk memenuhi syarat kelulusan Program Diploma III Institut Seni Indonesia Yogyakarta dengan mengambil Jurusan Animasi.

Selama mengikuti proses Pendidikan Diploma III Animasi di Institut Seni Indonesia Yogyakarta ini hingga penyelesaian tugas akhir ini, berbagai pihak telah memberikan fasilitas, membantu, membina, membimbing, serta mendoakan penulis.

Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada:

1. Kedua orang tua Ayah, dan Ibunda tercinta, yang penulis sangat sayangi atas dukungan berupa motivasi dan doa yang tiada henti-hentinya.
2. Beneditte D.U atas dukungan, dan supportnya baik sesudah atau sebelum proses tugas akhir
3. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Tanto Harthoko, M.Sn., selaku ketua Program Studi D-3 Animasi.
5. Arif Sulistiyono, M.Sn selaku Dosen Animasi
6. Bapak Samuel Gandang Gunanto, M.T selaku Dosen Pembimbing 1
7. Bapak Pandan P. Purwacandra, selaku Dosen Pembimbing II
8. Matahari Bhakti Nendya, M.T selaku Dosen Penguji Ahli
9. Seluruh Staff pengajar dan karyawan Prodi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta
10. Semua Kru selama pembuatan Tugas Akhir
11. Temen-temen Kostan kuning dan Las Vegas

Demikian tugas akhir ini penulis susun, semoga hasil dari tugas akhir ini yang berjudul “Istorytelling: Timun Mas” dapat bermanfaat bagi banyak pihak termasuk penulis sendiri.

Yogyakarta, 21 April 2017

Fransiscus Dwian Prayoga



## ABSTRAKSI

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini, membuat tradisi atau kebiasaan lama saat ini semakin dilupakan. Salah satu tradisi lama yang semakin hilang adalah mendongeng. Perkembangan teknologi yang pesat ini membuat orang tua dan anak hanya fokus pada layar *gadget* miliknya, dan melupakan tradisi yang memberikan waktu kebersamaan dalam keluarga menjadi hilang. Muncul sebuah ide untuk menggabungkan tradisi atau kebiasaan lama itu dengan teknologi yang muncul sekarang ini. *Istorytelling* merupakan *game* interaktif yang menggunakan cerita rakyat sebagai *story* nya. *Game* yang dikemas dalam bentuk buku dongeng dengan menggunakan teknik 2.5D, dan memungkinkan pemain untuk berinteraksi dalam cerita dan *game*. *Game* ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran pembaca akan pentingnya cerita rakyat dan nilai moral yang terkandung didalam ceritanya, yang kemudian dikemas dalam sebuah aplikasi *game* untuk android.

**Kata Kunci :** Teknologi, Mendongeng, *Gadget*, *Game*, *Istorytelling*, Nilai Moral

## DAFTAR ISI

|                                    |     |
|------------------------------------|-----|
| HALAMAN PENGESAHAN .....           | ii  |
| HALAMAN PERNYATAAN .....           | iii |
| KATA PENGANTAR .....               | iv  |
| ABSTRAKSI .....                    | vi  |
| DAFTAR ISI.....                    | vii |
| DAFTAR GAMBAR .....                | x   |
| BAB I PENDAHULUAN.....             | 1   |
| A. Latar Belakang .....            | 1   |
| B. Rumusan Masalah .....           | 2   |
| C. Tujuan.....                     | 2   |
| D. Sasaran .....                   | 2   |
| E. Indikator Capaian Akhir.....    | 3   |
| BAB II EKSPLORASI .....            | 5   |
| A. Landasan Teori.....             | 5   |
| 1. Pengertian Game.....            | 5   |
| 2. Jenis-jenis game.....           | 6   |
| 3. Genre Game .....                | 7   |
| 4. Cerita Rakyat .....             | 10  |
| 5. Macam Jenis Cerita Rakyat ..... | 11  |
| 6. Istorytelling.....              | 13  |
| 7. Tahapan pertumbuhan anak.....   | 14  |
| B. Tinjauan karya.....             | 17  |
| BAB III PERANCANGAN .....          | 21  |
| A. Konsep.....                     | 21  |
| B. Dokumen Konsep.....             | 22  |

|                         |  |    |
|-------------------------|--|----|
| C.                      | Sinopsis .....                         | 22 |
| D.                      | Desain Karakter .....                  | 24 |
| E.                      | Environment .....                      | 28 |
| F.                      | Game UI (User Interface) .....         | 30 |
| G.                      | Gameplay .....                         | 32 |
| H.                      | Mockup.....                            | 36 |
| I.                      | Controls.....                          | 38 |
| J.                      | Musik dan Sound Effect.....            | 39 |
| BAB IV PERWUJUDAN ..... |  | 42 |
| A.                      | Praproduksi.....                       | 42 |
| 1.                      | Penentuan ide dan game design .....    | 42 |
| 2.                      | Naskah dan Sinopsis .....              | 42 |
| 3.                      | Desain Karakter .....                  | 43 |
| B.                      | Produksi.....                          | 43 |
| 4.                      | Pembuatan Game Skenario.....           | 43 |
| 5.                      | Pembuatan game asset .....             | 45 |
| C.                      | Pascaproduksi.....                     | 58 |
| 1.                      | Pemberian sound effect dan music ..... | 58 |
| 2.                      | Pengujian Beta Version .....           | 59 |
| 3.                      | Packaging.....                         | 60 |
| BAB V PEMBAHASAN .....  |  | 61 |
| A.                      | Pembahasan Karya .....                 | 61 |
| 1.                      | Istorytelling: Timun Mas .....         | 61 |
| 2.                      | Camera move dan Deep of Field .....    | 65 |
| BAB VI KESIMPULAN ..... |  | 67 |
| A.                      | Kesimpulan.....                        | 67 |



|                      |    |
|----------------------|----|
| B. Saran.....        | 67 |
| DAFTAR PUSTAKA ..... | 68 |
| LAMPIRAN.....        | 69 |



## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| Gambar 2.1 Gameplay dan Mainmenu CERI: Kancil dan Buaya Sumber : dokumentasi pribadi..... | 18 |
| Gambar 2.2 RIRI Game 1 .....  | 19 |
| Sumber: dokumentasi pribadi .....   | 19 |
| Gambar 2.3 RIRI Game 2 .....  | 19 |
| Sumber: dokumentasi pribadi .....   | 19 |
| Gambar 2.4 The Witcher 3 Wild Hunt Storybook.....   | 20 |
| Sumber: dokumentasi pribadi .....   | 20 |
| Gambar 3.1 Timun Mas Desain Karakter .....  | 25 |
| Gambar 3.2 Desain Karakter Mbok Sarni / Nenek .....                                       | 25 |
| Gambar 3.3 Desain Karakter Buto Ijo .....   | 26 |
| Gambar 3.4 Desain Karakter Kakek Pertapa Putih.....                                       | 27 |
| Gambar 3.5 Desain Karakter Kodok.....   | 27 |
| Gambar 3.6 Desain Karakter Burung biru .....  | 28 |
| Gambar 3.7 Environment dalam hutan Istorytelling: Timun mas .....                         | 29 |
| Gambar 3.8 Environment diatas gunung dibawah air terjun Istorytelling: Timun mas .....    | 29 |
| Gambar 3.9 Enviroment Rumah pada scene 1 .....  | 30 |
| Gambar 3.10 Buttons pada Istorytelling: Timun Mas .....                                   | 30 |
| Gambar 3.11 Text Box Story pada setiap scene Istorytelling: Timun Mas .....               | 31 |
| Gambar 3.12 Tutorial Box pada Game 2 dalam Istorytelling: Timun mas.....                  | 31 |
| Gambar 3.13 Contoh Scene 14 Istorytelling Timun Mas .....                                 | 32 |
| Gambar 3.14 Contoh Scene Game 1 Istorytelling Timun Mas bagian 1 .....                    | 34 |
| Gambar 3.15 Contoh Scene Game 1 Istorytelling Timun Mas bagian 2 .....                    | 34 |
| Gambar 3.16 Contoh Scene Game 1 Istorytelling Timun Mas bagian 3 .....                    | 35 |

|  |    |
|--|----|
| Gambar 3.17 Contoh Scene Game 1 Istorytelling Timun Mas bagian 3 ..... | 35 |
| Gambar 3.18 Mockup Title Screen .....                                  | 36 |
| Gambar 3.19 Mockup Mainmenu .....                                      | 37 |
| Gambar 3.20 Mockup Credit Menu .....                                   | 38 |
| Gambar 3.21 Folder musik dalam game Istorytelling: Timun Mas .....     | 41 |
| Gambar 4.1 Konsep Naskah Skenario Istorytelling: Timun Mas .....       | 44 |
| Gambar 4.2 Diagram Flowchart Istorytelling: Timun Mas .....            | 44 |
| Gambar 4.3 Proses Colouring Desain Karakter .....                      | 46 |
| Gambar 4.4 Proses pembuatan background Scene 7 .....                   | 47 |
| Gambar 4.5 Proses pembuatan dummy di Unity 3D .....                    | 47 |
| Gambar 4.6 Proses pembuatn game 1 .....                                | 48 |
| Gambar 4.7 Foto pengujian Beta pada anak usian 3 tahun dan ibu .....   | 59 |
| Gambar 4.8 Cover DVD Istorytelling: Timun Mas .....                    | 60 |
| Gambar 5.1 Contoh Scene 12 pada story Istorytelling: Timun Mas.....    | 61 |
| Gambar 5.2 Instruksi awal sebelum memulai permainan .....              | 62 |
| Gambar 5.3 Muncul panah setelah berhasil bermain.....                  | 62 |
| Gambar 5.4 CERI: Kancil dan Buaya game 3 melompati buaya.....          | 63 |
| Gambar 5.5 RIRI : Timun mas tampilan saat tombol atas disentuh .....   | 64 |
| Gambar 5.6 Visual yang muncul sebelum menekan raksasa hijau .....      | 64 |
| Gambar 5.7 Visual yang muncul setelah tombol raksasa ditekan .....     | 65 |
| Gambar 5.8 Pengaturan Deep of Field pada scene 3 .....                 | 66 |

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. *Latar Belakang*

Seiring berjalannya waktu dan berkembangnya teknologi di dunia termasuk Indonesia semakin hilang juga kesadaran akan tradisi atau kebiasaan lama yang memiliki nilai positif. Tradisi atau kebiasaan yang hilang tersebut tergantikan dengan tradisi baru yang tidak semua itu memiliki nilai positif. Pada kasus kali ini penulis ingin membahas salah satu tradisi yang hilang di Indonesia karena dampak perkembangan teknologi, yaitu mendongeng.

Sebelum adanya *gadget* seperti *smartphone*, *tablet*, dan *computer*, mendongeng merupakan salah satu hal yang sering dilakukan oleh masyarakat terlebih orang tua. Orang tua mendongengkan cerita kepada anaknya baik sebelum tidur maupun saat berkumpul bersama keluarga. Dongeng yang diceritakan pun beragam, ada yang berupa cerita rakyat, *myth*, *fable*, cerita seram, bahkan dongeng dari luar negeri tidak luput diceritakan orang tua melalui sebuah buku bacaan. Ceritanya pun beragam ada yang lucu, seram, sedih, bahkan mendidik ada dalam sebuah buku dongeng.

Namun saat ini semakin berkembangnya teknologi, orang tua justru lebih suka mengenalkan anak dengan *gadget*. Saat anak sedang rewel, atau meminta waktu orang tua bermain, orang tua justru memberikan *gadget* untuk menenangkan sang anak. Karena tidak semua aplikasi dalam sebuah *gadget* memiliki nilai yang positif, bahkan terlalu sering menggunakan *gadget* dapat merusak mental anak sejak kecil. Dari tindakan yang kurang tepat tersebut penulis ingin mengingatkan kembali tradisi penting, seperti menceritakan dongeng kepada anak.

Penulis berupaya membuat sebuah aplikasi *game* yang dimana orang tua dan anak dapat berinteraksi bersama dalam sebuah *game* yang berisikan cerita rakyat di Indonesia. Dengan berisikan *game* dan animasi interaktif didalamnya, penulis ingin anak tidak cepat merasa bosan dalam mendengarkan dan membaca cerita dongeng. Penulis ingin memanfaatkan perkembangan teknologi dan menggabungkannya dengan buku dongeng, yang dikemas menjadi sebuah aplikasi agar dapat dibawa kemana-mana.

Selain untuk anak, *istortelling* juga untuk orang tua, agar dapat dimanfaatkan untuk mengajarkan anak nilai moral yang terkandung dalam sebuah cerita rakyat, serta mengajak anak untuk berperan aktif dalam pembudayaan cerita rakyat yang ada di Indonesia.

#### **B. Rumusan Masalah**

Bedasarkan latar belakang diatas, dapat ditarik masalah yang diambil. Bagaimana membuat sebuah *game* interaktif yang berfungsi sebagai buku dongeng untuk anak.

#### **C. Tujuan**

1. Menghidupkan kembali *quality time* antar anak dan orang tua
2. Mengajarkan anak nilai penting dalam sebuah cerita rakyat
3. Mengajarkan anak tentang cerita rakyat yang ada di sekitarnya

#### **D. Sasaran**

|               |   |
|---------------|---|
| Umur          | : 3 tahun keatas dengan bimbingan orang tua |
| Jenis kelamin | : Laki-laki / Perempuan                     |
| Negara        | : Indonesia                                 |
| Bahasa        | : Indonesia                                 |

### ***E. Indikator Capaian Akhir***

1. Penulisan cerita

Cerita yang diambil merupakan kumpulan cerita dongeng yang ada di Indonesia. Dalam pembuatan *Istorytelling* ini mengambil cerita rakyat dari Jawa Tengah, yaitu Timun Mas

2. Pembuatan *Asset (BG, FG, Character, Items)*

*Asset* material baik *background(BG)*, *foreground(FG)*, *character*, dan *item* dalam sebuah *game* menggunakan *style* yang telah disesuaikan untuk anak-anak, dan jauh dari unsur pornografi, namun tetap menonjolkan sedikit pakaian daerah yang ada di Jawa Tengah.

3. *Animating*

Animasi yang digunakan dalam *Istorytelling* tidak banyak karena menghitung *game* ini merupakan buku cerita rakyat yang berisi dengan *mini game puzzle*, sebagian bahan edukasi untuk anak-anak. Animasi akan lebih banyak pada item-item pada *game*.

4. Pembuatan *Sound*

*BGM* dan *SFX* akan disesuaikan dengan tema per *scene* yang kemungkinan besar menggunakan musik dengan unsur kerajaan dan alat musik traditional

5. *Programming*

Dalam segi teknik, *programming* menggunakan *Unity 3D* sebagai *engine* dalam pembuatan *Istorytelling*, serta menggunakan bahasa pemrograman *C#*.

6. *Debugging*

Proses pemeriksaan *bug* pada sebuah *game*, dan melakukan eksekusi pada *bug* untuk segera dihilangkan.

7. *Compositing*

Pergantian *dummy asset* pada *game* dengan asset utama yang akan digunakan dan dilakukan penyesuaian terhadap *asset* baru itu

8. *Packaging*

Proses membuat *game* agar dapat dimainkan dalam sebuah *android* atau yang sering dikenal dengan *gadget* dengan menggunakan format *apk*.

