

## **TUGAS AKHIR**

# **PERANCANGAN *GAME VISUAL NOVEL* DONGENG “*FLOWER GARDEN*” SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN KARAKTER ANAK REMAJA PEREMPUAN INDONESIA**



Disusun Guna Melengkapi dan Memenuhi Persyaratan  
Mencapai Gelar Sarjana Seni Rupa  
Program Studi Desain Komunikasi Visual

Disusun oleh :

**Inne Khusnulia Jannah**

**C0713028**

**PROGRAM STUDI S1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
UNIVERSITAS SEBELAS MARET  
2017**

## LEMBAR PERSETUJUAN

Proposal Tugas Akhir dengan Judul:  
**PERANCANGAN *GAME VISUAL NOVEL* DONGENG '*FLOWER GARDEN*'  
SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN KARAKTER ANAK REMAJA  
PEREMPUAN INDONESIA**

Telah disetujui untuk dipertahan dihadapan Tim Penguji Proposal Tugas Akhir (TA).  
Pada tanggal 8 Mei 2017

Menyetujui,

Pembimbing I



Anugrah Irfan Ismail, S.Sn., M.Sn

NIP. 198307022008121003

Pembimbing II



Arief Imam Santoso, S.Sn., M.Sn

NIP. 197903272005011002

Koordinator Tugas Akhir (TA)



Ercilia Rini Octavia, S.Sn., M.Sn.

NIP. 198010112008122001

## PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan Judul

### PERANCANGAN GAME VISUAL NOVEL DONGENG “FLOWER GARDEN” SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN KARAKTER ANAK REMAJA PEREMPUAN INDONESIA

Telah disahkan dan diterima oleh Panitia dalam Sidang Tugas Akhir  
Prodi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Universitas Sebelas Maret  
Pada tanggal: 26 Juli 2017

Tim Penguji:


Ketua Sidang Tugas Akhir

**Drs. Mohamad Suharto, M.Sn.**  
NIP. 195612201986031003

(  )

Sekretaris Sidang Tugas Akhir

**Esty Wulandari, S.Sos., M.Si.**  
NIP. 198010112008122001

(  )

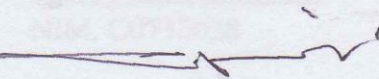
Penguji I

**Anugrah Irfan Ismail, S.Sn., M.Sn.**  
NIP. 198307022008121003

(  )

Penguji II

**Arief Imam Santoso, S.Sn., M.Sn.**  
NIP. 197903272005011002

(  )



Disahkan:





## PERNYATAAN

Dengan ini penulis menyatakan bahwa Pengantar Karya Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Game Visual Novel Dongeng “Flower Garden” sebagai Media Pendidikan Karakter Anak Remaja Perempuan Indonesia”, beserta isinya dan seluruh karya desain yang penulis sertakan adalah benar-benar karya sendiri, dan penulis tidak melakukan penjiplakan baik seluruhnya maupun sebagian, dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat akademik.

Atas pernyataan ini, penulis siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada penulis, apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap keaslian karya ini.

Surakarta, 26 Juli 2017

Penulis

  
METERAI  
TEMPEL  
00075AEF052687307  
6000  
ENAM RIBU RUPIAH  
Inne Khusnulita Jannah  
NIM. C0713028

## PERSEMBAHAN



Karya ini saya persembahkan untuk :

Keluarga dan teman-teman tercinta yang telah mendukung Tugas Akhir saya, dan  
didedikasikan untuk seluruh anak remaja perempuan Indonesia.

## MOTTO



*“Dream as if you will live forever, and live as if you’ll die today.”*

(Bermimpilah seperti kau akan hidup selamanya, dan hiduplah seperti kau akan mati hari ini.)

-One Ok Rock –

*“Cara terbaik menikmati hidup adalah dengan menjadi anak kecil selamanya.”*

-Sakata Gintoki-

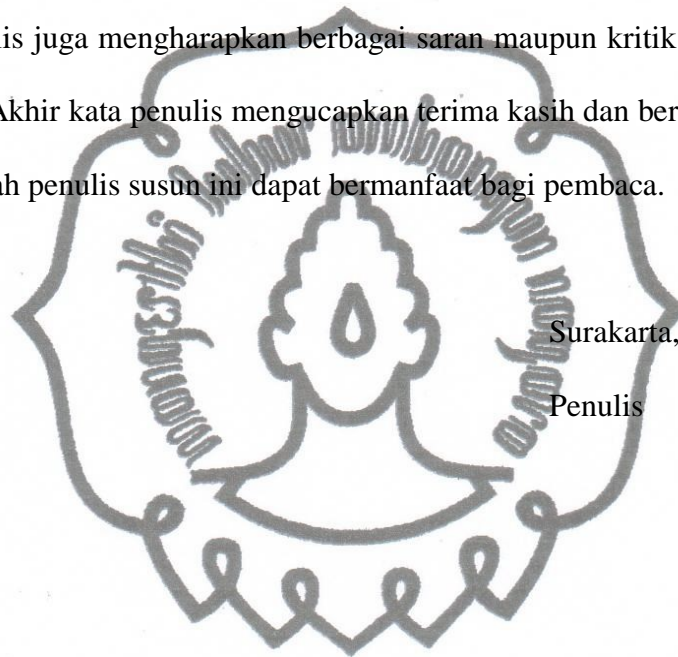
## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan Pengantar Karya Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Game Visual Novel Dongeng “Flower Garden” Sebagai Media Pendidikan Karakter Anak Remaja Perempuan Indonesia”. terselesaikannya karya Tugas Akhir ini juga tidak lepas dari bantuan berbagai pihak yang telah member banyak dukungan dan bimbingan. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih pada :

1. Drs. Ahmad Adib, M.Hum, Ph.D selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Sebelas Maret Surakarta.
2. Dr. Deny Tri Ardianto, S.Sn, Dipl.Art selaku Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual
3. Angrah IrfanIsmail,S.Sn. selaku pembimbing I yang telah memberikan pengarahan serta kritik yang membangun.
4. Arief Imam Santoso, S.Sn., M.Sn. selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan arahan, masukan, dan saran yang bermanfaat dalam Tugas Akhir ini.
5. Seluruh Dosen dan karyawan Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Sebelas Maret Surakarta, khususnya S1 Desain Komunikasi Visual.

6. Keluarga dan teman-teman serta pihak lain yang berkontribusi besar dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan ini masih jauh dari sempurna dikarenakan keterbatasan penulis. Penulis mengucapkan maaf yang sebesar-besarnya apabila terdapat hal-hal yang kurang berkenan. Oleh karena itu penulis juga mengharapkan berbagai saran maupun kritik dari semua pihak terkait. Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih dan berharap semoga apa yang telah penulis susun ini dapat bermanfaat bagi pembaca.



Surakarta, 26 Juli 2017

Penulis



## **Perancangan *Game Visual Novel* Dongeng “*Flower Garden*” Sebagai Media Pendidikan Karakter Anak Remaja Perempuan Indonesia**

---

Inne Khusnuliah Jannah<sup>1</sup>

Anugrah Irfan Ismail, S.Sn.<sup>2</sup> Arief Imam Santoso, S.Sn, M.Sn.<sup>3</sup>

### **ABSTRAKS**

2017. Pengantar karya Tugas Akhir ini berjudul Perancangan *Game Visual Novel* Dongeng “*Flower Garden*” Sebagai Media Pendidikan Karakter Anak Remaja Perempuan Indonesia. Adapun permasalahan yang dikaji adalah: (1) Bagaimana perancangan *game visual novel* “*Flower Garden*” sebagai media pendidikan karakter anak remaja perempuan melalui pelajaran moral yang didapatkan pemain secara tidak langsung dari *game* tersebut. (2) Bagaimana perancangan media promosi *game visual novel* “*Flower Garden*” agar anak remaja putri usia 10-15 tahun tertarik memainkan *game* tersebut. Melalui *game visual novel* ini, pemain dapat belajar menentukan mana hal yang benar dan yang salah dengan pengalaman yang didapatkan langsung dari *game* sebagai tokoh utama, karena setiap pilihan yang dibuat oleh tokoh utama (pemain) akan menentukan akhir kisah dari sang tokoh utama. Setiap babak pilihan mengandung nilai-nilai pendidikan karakter Indonesia yang menjadi poin utama dari *game*. Hal ini. *Game* ini diharapkan mampu memberikan dampak positif terhadap anak remaja perempuan Indonesia agar mereka mampu membedakan hal yang baik dan yang buruk serta mengembangkan moralitas yang ada di dalam diri mereka. Juga *game* ini diharap mampu menjadi inovasi media baru untuk anak dalam membaca dongeng di era digital ini.

---

<sup>1</sup>Mahasiswa Prodi S1 Desain Komunikasi Visual FSRD UNS

<sup>2</sup>Dosen Pembimbing I

<sup>3</sup>Dosen Pembimbing II

***The Designing of Fairytale Visual Novel Game “Flower Garden” as a Character (Building) Education Media for Teenage Girls in Indonesia***

---

Inne Khusnulia Jannah<sup>4</sup>

Anugrah Irfan Ismail, S.Sn.<sup>5</sup> Arief Imam Santoso, S.Sn, M.Sn.<sup>6</sup>

**ABSTRACT**

Inne Khusnulia Jannah, 2017. *Introduction of this final project is entitled The Designing of Fairytale Visual Novel Game “Flower Garden” as a Character Education Media for Teenage girls in Indonesia. The problems that will be discussed are: (1) How is the designing of fairytale visual novel game “Flower Garden” as a character (building) education media for teenage girls through the moral lesson within the game. (2) How is the design of advertising media of visual novel game “Flower Garden” so that teenage girls on 10-15 years old will be interested to play the game. Through this visual novel game, the player can learn to decide which one is right and wrong using their experience gained from the game as the main character, because every options made by the main character (the player) will decide the ending story of the main character. Every chapter contains character educational values in Indonesia which becomes the main point of the game.*

*This game is hoped to be able to give a positive effect towards teenage girls in Indonesia so that they can differ between good and bad things and develop their morality.*

---

<sup>4</sup>The student of Visual Communication Design Faculty of Fine Art and Design Sebelas Maret University

<sup>5</sup>Guide Lecture I

<sup>6</sup>Guide Lecture II

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR ORISINALITAS .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN MOTTO.....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAKS .....</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	<b>xviii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
Latar Belakang Masalah .....	1
Rumusan Masalah.....	4
Tujuan Perancangan.....	4
Manfaat Perancangan.....	4
Kerangka Pikir .....	5
Metode Penelitian .....	7
Objek dan Subjek Penelitian .....	7
Sasaran dan Lokasi Penelitian.....	7
Jenis Data dan Sumber Data.....	8
Teknik Pengumpulan Data.....	8
Analisa Data .....	9
<b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>	<b>10</b>
Dongeng.....	10
Definisi Dongeng .....	10

Tahap Menyajikan Dongeng Sesuai Usia .....	11
Karakteristik Dongeng .....	12
<i>Game</i> .....	13
Definisi <i>Game</i> .....	13
Elemen-elemen dalam <i>game</i> .....	13
<i>Visual Novel Game</i> .....	14
Elemen-elemen dalam <i>Visual Novel</i> .....	15
Pendidikan Karakter.....	18
18 Nilai dalam Pendidikan Karakter.....	19
Manfaat Dongeng dalam Pendidikan Karakter.....	22
Remaja.....	22
Media Promosi.....	23
<b>BAB III IDENTIFIKASI DATA</b> .....	24
Dinas Pendidikan Surakarta.....	24
Profil Dinas Pendidikan Surakarta.....	24
Visi dan Misi .....	24
Tujuan.....	25
Program .....	26
Dongeng Bawang Merah Bawang Putih.....	26
Versi Labu .....	26
Versi Ikan Emas Ajaib .....	30
Cinderella .....	33
Pesan Moral.....	35
Target .....	36
Target Audience.....	36
Komparasi .....	37
“ <i>Mori no Monogatari (Forest Story)</i> ” .....	37
“ <i>Dandelion</i> ” .....	38
Analisis SWOT .....	40

<b>BAB IV KONSEP PERANCANGAN .....</b>	<b>42</b>
Metode Perancangan .....	44
Konsep Kreatif .....	44
Konsep Kreatif <i>Game</i> .....	44
Mekanisme <i>Game</i> .....	41
Cerita .....	45
Poin Pendidikan Karakter .....	52
Estetika .....	53
Teknologi .....	53
Konsep Kreatif Media Pendukung .....	54
<i>USP (Unique Selling Proposition)</i> .....	54
<i>Positioning</i> .....	54
Standar Visual .....	55
Logo .....	55
Format Desain .....	56
Tipografi .....	56
<i>UI (User Interface)</i> .....	57
Gaya Ilustrasi .....	58
Warna .....	60
Pemilihan Media .....	60
Media Utama .....	60
Media Pendukung .....	60
<i>Media Placement</i> .....	62
<i>Media Placement</i> Utama .....	62
<i>Media Placement</i> Pendukung .....	62
Prediksi Biaya .....	63

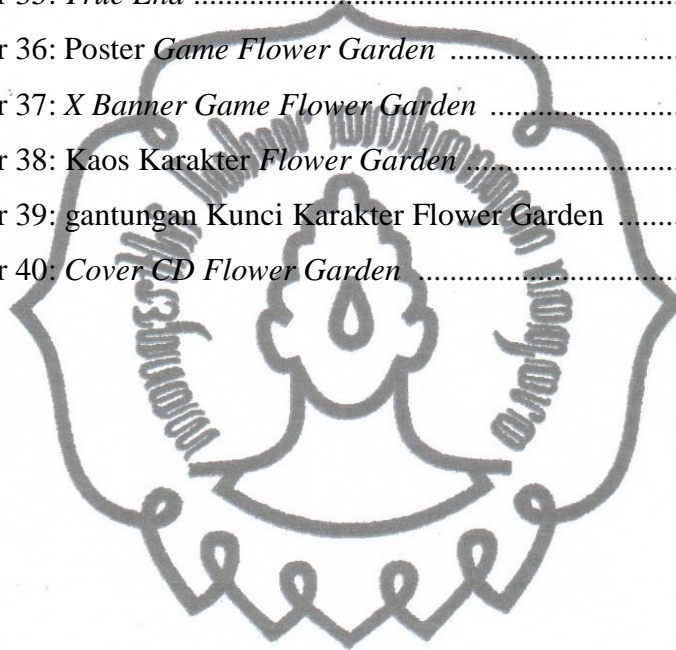


<b>BAB V VISUALISASI KARYA .....</b>	<b>64</b>
Visualisasi Karakter .....	64
Visualisasi <i>Background</i> .....	69
<i>Collection Gallery</i> .....	72
Logo .....	74
Visualisasi <i>Game</i> .....	75
Media Pendukung .....	82
Poster.....	82
X Banner .....	83
Kaos.....	84
Gantungan Kunci.....	85
Cover CD.....	86
<b>BAB VI PENUTUP .....</b>	<b>87</b>
Kesimpulan .....	87
Saran .....	87
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>89</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>90</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Penampilan <i>Game 'Mori no Monogatari (Forest Story)'</i> .....	30
Gambar 2: Penampilan <i>Game Dandelion</i> .....	31
Gambar 3: Logo <i>Game Cute Demon Crashes</i> .....	48
Gambar 4: Logo <i>Game Dandelion</i> .....	48
Gambar 5: Halaman Utama <i>Game Area-X</i> .....	50
Gambar 6: Potongan Adegan <i>Game Area-X</i> .....	50
Gambar 7: Potongan Halaman Komik ' <i>304<sup>th</sup> Classroom</i> ' .....	51
Gambar 8: Potongan Adegan <i>Game Always Remember Me</i> .....	52
Gambar 9: Potongan Adegan <i>Game Backstage Pass</i> .....	52
Gambar 10: Karakter Melati .....	64
Gambar 11: Karakter Mawar .....	65
Gambar 12: Karakter Edhelweiss .....	66
Gambar 13: Karakter Ikan Mas Ajaib .....	67
Gambar 14: Karakter Ibu Matahari .....	67
Gambar 15: Karakter Daffodil .....	68
Gambar 16: Karakter Ayah Wijaya .....	68
Gambar 17: <i>Background</i> Rumah .....	69
Gambar 18: <i>Background</i> Danau .....	70
Gambar 19: <i>Background</i> Sekolah .....	71
Gambar 20: <i>Background</i> Jalan .....	72
Gambar 21: <i>CG 1 : Intro</i> .....	72
Gambar 22: <i>CG 2</i> .....	73
Gambar 23: <i>CG 3</i> .....	73
Gambar 24: Logo <i>Game Flower Garden</i> .....	74
Gambar 25: <i>Main Menu</i> .....	75
Gambar 26: <i>Gameplay</i> .....	75
Gambar 27: <i>Choose Route</i> .....	76
Gambar 28: <i>Exit Game Confirm</i> .....	77

Gambar 29: <i>Exit Gameplay Confirm</i> .....	77
Gambar 30: <i>UI Quick Save/Load</i> .....	78
Gambar 31: <i>Menu Extra</i> .....	79
Gambar 32: <i>Bad End</i> .....	80
Gambar 33: <i>Good End 1</i> .....	80
Gambar 34: <i>Good End 2</i> .....	81
Gambar 35: <i>True End</i> .....	81
Gambar 36: <i>Poster Game Flower Garden</i> .....	82
Gambar 37: <i>X Banner Game Flower Garden</i> .....	83
Gambar 38: <i>Kaos Karakter Flower Garden</i> .....	84
Gambar 39: <i>gantungan Kunci Karakter Flower Garden</i> .....	85
Gambar 40: <i>Cover CD Flower Garden</i> .....	86



## DAFTAR TABEL

Tabel 1: Analisis SWOT .....	33
Tabel 2: Prediksi Biaya .....	55



## DAFTAR BAGAN

Bagan 1 : Kerangka Pikir Perancangan <i>Game “Flower Garden”</i> .....	5
Bagan 2 : Metode Perancangan <i>Game “Flower Garden”</i> .....	35

