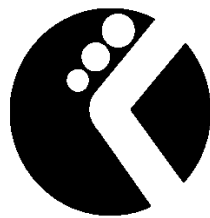


LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN MEKANIK *QUEST* DAN NARASI FIKSI SEJARAH RA
KARTINI MENGENAI EMANSIPASI WANITA PADA GAME “DIVIJA”
(*GAME DESIGNER*)

Diajukan sebagai salah satu persyaratannya untuk memperoleh gelar Sarjana
Terapan



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
POLITEKNIK NEGERI
Media Kreatif

Disusun Oleh:

Jasmine Ardinda Putri (NIM. 20210037)

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PERMAINAN

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2024

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN MEKANIK *QUEST* DAN NARASI FIKSI SEJARAH RA
KARTINI MENGENAI EMANSIPASI WANITA PADA GAME “DIVIJA”
(*GAME DESIGNER*)

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana
Terapan



Disusun Oleh:

Jasmine Ardinda Putri (NIM. 20210037)

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PERMAINAN

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2024

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Mekanik Quest Dan Narasi Fiksi
Sejarah RA Kartini Mengenai Emansipasi Wanita
Pada Game “DIVIJA”

Penulis : Jasmine Ardinda Putri
NIM : 20210037
Program Studi : Desain
Jurusan : D4 Teknologi Permainan

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim
Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif
pada hari
Kamis, 19 Juli 2024

Disahkan oleh:

Ketua Penguji,

Nofiandri Setvasmara, S.T., M.Ak., M.T.

NIP. 197811202005011005

Anggota 1

Muh. Sallir, S.Pd., M.T.

NIP. 198307102023211017

Anggota 2

Prilly Fitria Azis, S.Kom., M.Kom

NIP. 199104192919032015

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain

Trifajar Yurmama Sulyanti, S.Kom., M.T

NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Mekanik Quest Dan Narasi Fiksi Sejarah RA
Kartini Mengenai Emansipasi Wanita Pada Game “DIVIJA”
Penulis : Jasmine Ardinda Putri
NIM : 20210037
Program Studi : Teknologi Permainan
Jurusan : Desain

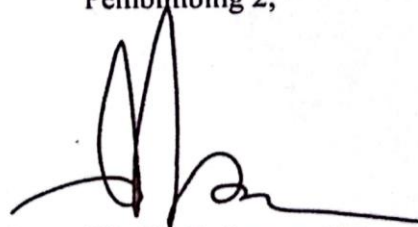
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disic
Ditandatangani di Jakarta, 10 Juli 2024

Pembimbing 1,



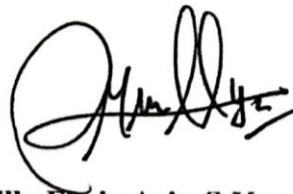
Rudy Cahyadi, M.T.
NIP. 197503192008121002

Pembimbing 2,



Iham Khalid Setiawan, ST.
NIP. 0904420012

Mengetahui,
Kordinator Program Studi, Teknologi Permainan



Prilly Fitria Azis, S.Kom., M.Kom
NIP. 199104192919032015

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jasmine Ardinda Putri
NIM : 20210037
Program Studi : Teknologi Permainan
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023-2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: **Perancangan Mekanik *Quest* Dan Narasi Fiksi Sejarah RA Kartini Mengenai Emansipasi Wanita Pada *Game* “DIVIJA”** adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 10 Juli 2024
Yang menyatakan,

A8F1FAKX846583658
Jasmine Ardinda Putri
NIM. 20210037

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jasmine Ardinda Putri
NIM : 20210037
Program Studi : Teknologi Permainan
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023-2024

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: **Perancangan Mekanik Quest Dan Narasi Fiksi Sejarah RA Kartini Mengenai Emansipasi Wanita Pada Game “DIVIJA”** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.



ABSTRAK

This research aims to design the mechanics of quests and a historical fiction narrative focusing on RA Kartini and her struggle for women's emancipation in Indonesia, implemented in the game "Divija". The game is designed to educate players about the values of RA Kartini's struggle through an interactive and immersive gameplay experience. The developed quest mechanics combine historical elements with engaging gameplay, allowing players to follow RA Kartini's journey in advocating for women's rights. The narrative is integrated with the quest mechanics to create a cohesive and captivating gaming experience. Through interactions with characters and events in the game, players are expected to feel RA Kartini's spirit of struggle and understand its impact on the development of women's rights in Indonesia. The results of this design show that the integration of historical elements with interactive gameplay can increase players' interest in and understanding of the history of women's emancipation.

Keywords: Women's emancipation, level design, quest mechanics, historical fiction narrative, RA Kartini, gameplay

Penelitian ini bertujuan untuk merancang mekanik *quest* dan narasi fiksi sejarah yang berfokus pada RA Kartini dan perjuangannya dalam emansipasi wanita di Indonesia, yang diimplementasikan pada *game* "Divija". *Game* ini dirancang untuk mengedukasi pemain tentang nilai-nilai perjuangan RA Kartini melalui pengalaman bermain yang interaktif dan mendalam. Mekanik *quest* yang dikembangkan menggabungkan elemen-elemen sejarah dengan *gameplay* yang menarik, memungkinkan pemain untuk mengikuti perjalanan RA Kartini dalam memperjuangkan hak-hak wanita. Narasi ini diintegrasikan dengan mekanik *quest* untuk menciptakan pengalaman bermain yang kohesif dan menarik. Melalui interaksi dengan karakter-karakter dan peristiwa dalam *game*, pemain diharapkan dapat merasakan semangat perjuangan RA Kartini dan memahami dampaknya terhadap perkembangan hak-hak wanita di Indonesia. Hasil dari perancangan ini menunjukkan bahwa penggabungan elemen sejarah dengan mekanik *quest* yang interaktif dapat meningkatkan minat dan pemahaman pemain tentang sejarah emansipasi wanita dengan tingkat keberhasilannya mencapai 88,2%.

Kata Kunci : Emansipasi wanita, desain level, mekanik *quest*, narasi fiksi sejarah, RA Kartini, desainer *game*, *gameplay*

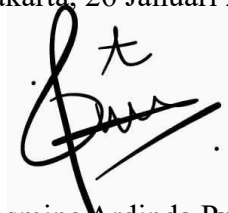
PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal tugas akhir ini dengan baik. Laporan ini disusun dalam rangka mengajukan proyek pembuatan *game* berjudul "DIVIJA".

Laporan Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Dengan itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Ibu Dr. Tipri Rose Kartika., MM., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik
3. Ibu Trifajar Yurmama Supriyanti, S.Kom., MT., Ketua Jurusan Desain
4. Ibu Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., Sekretaris Jurusan Desain.
5. Ibu Prilly Fitria Aziz, S.Kom., M.Kom., Koordinator Program Studi Teknologi Permainan.
6. Muh. Sakir, S.Pd., M.T., Sekretaris Program Studi Teknologi Permainan.
7. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
8. Ibu dan Ayah yang selalu mendukung dan menyemangati dari jauh
9. Sahabat saya Rival, Hilmi, Arya, Kinoy, Iki yang selalu saling mendukung

Jakarta, 26 Januari 2024,



Jasmine Ardinda Putri

20210037

DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR..... | ii |
| LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR..... | iii |
| PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME | iv |
| PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH | v |
| ABSTRAK | vi |
| PRAKATA..... | vii |
| DAFTAR ISI | viii |
| DAFTAR GAMBAR | x |
| DAFTAR TABEL..... | xii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiii |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 2 |
| C. Batasan Masalah..... | 2 |
| D. Rumusan Masalah | 3 |
| E. Tujuan Penelitian..... | 3 |
| F. Manfaat Penelitian | 3 |
| BAB II KAJIAN SUMBER..... | 5 |
| A. <i>Game</i> Edukasi..... | 5 |
| B. Visual Novel | 5 |
| C. <i>Puzzle</i> | 5 |
| D. <i>Quest</i> | 6 |
| E. NPC | 6 |
| F. Fiksi Sejarah..... | 6 |
| G. Metode Agile | 7 |
| H. Emansipasi Wanita | 7 |
| BAB III METODE KAJIAN | 9 |
| A. Jenis Kajian | 9 |
| B. Subjek Kajian | 9 |
| C. Teknik Pengumpulan Data | 18 |
| BAB IV HASIL KAJIAN DAN PEMBAHASAN | 22 |

| | | |
|----------------|--------------------|----|
| A. | Hasil Kajian | 22 |
| B. | Pembahasan | 41 |
| BAB V | PENUTUP | 54 |
| A. | Kesimpulan..... | 54 |
| B. | Saran..... | 54 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 56 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 1 Wireframe dan Flowchart a | 13 |
| Gambar 2 Wireframe dan Flowchart b | 13 |
| Gambar 3 Wireframe Quest | 14 |
| Gambar 4 Pendopo Rumah RA Kartini..... | 15 |
| Gambar 5 Ruang Tengah Rumah RA Kartini..... | 15 |
| Gambar 6 Kamar RA Kartini | 15 |
| Gambar 7 Ruang Keluarga Rumah RA Kartini..... | 16 |
| Gambar 8 Ruang Makan Rumah RA Kartini | 16 |
| Gambar 9 Wireframe Maps Rumah RA Kartini a..... | 17 |
| Gambar 10 Wireframe Maps Rumah RA Kartini b..... | 17 |
| Gambar 11 Buku-buku Mengenai RA Kartini | 19 |
| Gambar 12 Wawancara Bersama Kak Gavin | 20 |
| Gambar 13 Wawancara Bersama Kak Ali..... | 20 |
| Gambar 14 Divija | 22 |
| Gambar 15 Roki | 24 |
| Gambar 16 Ibu..... | 24 |
| Gambar 17 Ayah..... | 25 |
| Gambar 18 Fiko | 26 |
| Gambar 19 Kevin | 26 |
| Gambar 20 Amel | 27 |
| Gambar 21 Putri | 28 |
| Gambar 22 RA Woerjan | 28 |
| Gambar 23 RMAA Sosroningrat..... | 29 |
| Gambar 24 RM Kartono..... | 30 |
| Gambar 25 Ngasirah | 31 |
| Gambar 26 Yu Emban | 32 |
| Gambar 27 Pak Atmo | 32 |
| Gambar 28 Maps Sekolah Divija | 33 |
| Gambar 29 Maps Rumah RA Kartini..... | 34 |
| Gambar 30 Implementasi UI..... | 35 |
| Gambar 31 UI Inventory | 35 |
| Gambar 32 UI Menu | 35 |
| Gambar 33 UI Lokasi Player..... | 35 |
| Gambar 34 Quest Box..... | 36 |
| Gambar 35 Quest Menyusun Panggung..... | 36 |
| Gambar 36 Scene Chapter 1 Quest 1 | 37 |
| Gambar 37 Cut Scene Prolog Chapter 2 | 38 |
| Gambar 38 Surat Kartini a | 38 |
| Gambar 39 Surat Kartini b | 39 |
| Gambar 40 Surat Kartini c | 39 |
| Gambar 41 Scene Chapter 2 Quest 6 | 40 |
| Gambar 42 Scene Chapter 2 Quest 6 b | 40 |
| Gambar 43 Quest Mlaku Ndhodhok | 41 |
| Gambar 44 Jenis Kelamin Responden | 43 |

| | |
|--|----|
| Gambar 45 Usia Responden..... | 43 |
| Gambar 46 Pertanyaan 1 Mengenai Narasi Cerita..... | 44 |
| Gambar 47 Pertanyaan 2 Mengenai Narasi Cerita..... | 44 |
| Gambar 48 Pertanyaan 3 Mengenai Narasi Cerita..... | 45 |
| Gambar 49 Pertanyaan 4 Mengenai Narasi Cerita..... | 46 |
| Gambar 50 Pertanyaan 5 Mengenai Narasi Cerita..... | 46 |
| Gambar 51 Pertanyaan 1 Mengenai Mekanik Quest..... | 47 |
| Gambar 52 Pertanyaan 2 Mengenai Mekanik Quest..... | 48 |
| Gambar 53 Pertanyaan 3 Mengenai Mekanik Quest..... | 48 |
| Gambar 54 Pertanyaan 4 Mengenai Mekanik Quest..... | 49 |
| Gambar 55 Pertanyaan 5 Mengenai Mekanik Quest..... | 50 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Table 1 <i>List</i> Pertanyaan | 42 |
| Table 2 Pernyataan Kuesioner Narasi Cerita | 51 |
| Table 3 Pernyataan Kuesioner Mekanik <i>Quest</i> | 52 |
| Table 4 Kriteria Skor Interpretasi..... | 53 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|----|
| Lampiran 1 Biodata Penulis | 57 |
| Lampiran 2 Salinan Lembar Bimbingan TA | 58 |
| Lampiran 3 Dokumentasi Uji Proposal TA..... | 59 |
| Lampiran 4 Transkrip Wawancara | 60 |
| Lampiran 5 Dokumentasi Foto Kegiatan terkait dengan TA | 63 |