

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN GAME EDUKASI “BAJAU ISLAND”
DENGAN PENDEKATAN *NARRATIVE DESIGN* UNTUK
PENGENALAN BUDAYA SUKU BAJAU
(Game Designer & Narrative Design)

TUGAS AKHIR KARYA SENI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan



Disusun Oleh :

Haikal Rafif Arkananta

NIM 2291345013

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PERMAINAN
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2026

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN GAME EDUKASI “BAJAU ISLAND”
DENGAN PENDEKATAN *NARRATIVE DESIGN* UNTUK
PENGENALAN BUDAYA SUKU BAJAU

(Game Designer & Narrative Design)

TUGAS AKHIR KARYA SENI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan



Disusun Oleh :

Haikal Rafif Arkananta

NIM 2291345013

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PERMAINAN
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA

2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Game Edukasi “Bajau Island” Dengan Pendekatan Narrative Design Untuk Pengenalan Budaya Suku Bajau
Penulis : Haikal Rafif Arkananta
NIM : 2291345013
Program Studi : Teknologi Permainan (Konsentrasi: *Game Designer*)
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Senin, tanggal 20 Juli 2026

Disahkan oleh:

Ketua Penguji,



Yuyun Khairunisa, S.SI., M.Kom

NIP.198612282010122005

Anggota 1



Hadi Rudiya, S.Pd., M.M.Inov.

NIP. 199509192025061004

Anggota 2



Prily Fitria Aziz, S Kom., M Kom.

NIP.199104192019032015

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain



Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I.

NIP. 197711132010121001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan game edukasi “Bajau Island”
dengan pendekatan *Narrative Design*
untuk pengenalan budaya Suku Bajau

Penulis : Haikal Rafif Arkananta
NIM : 2291345013
Program Studi : Teknologi Permainan
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di ..*Jakarta*....., ...*20 Juni 2026*...

Pembimbing 1

Yeni Nurhasanah, S.Pd, M.T
NIP.198607062019032010

Pembimbing 2

Prily Fitria Aziz, M.Kom
NIP.198607062019032010

Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Teknologi Permainan

Prily Fitria Aziz, M.Kom
NIP.199104192019032015

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Haikal Rafif Arkananta
NIM	: 2291345013
Program Studi	: Teknologi Permainan
Jurusan	: Desain
Tahun Akademik	: 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
Perancangan Game Edukasi "Bajau Island" dengan Pendekatan Narrative
Design untuk Pengenalan Budaya Suku Bajau.
**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, 30 Juni 2026
Yang menyatakan



Haikal Rafif Arkananta
2291345013

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Haikal Rafif Arkananta
NIM : 2291345013
Program Studi : Teknologi Permainan
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: Perancangan Game Edukasi "Bajau Island" dengan Pendekatan Narrative Design untuk Pengenalan Budaya Suku Bajau, beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif 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

Jakarta, 30 Juni 2026
Yang menyatakan



Haikal Rafif Arkananta
2291345013

ABSTRAC

This study aims to design an educational game entitled Bajau Island as an interactive medium for introducing the maritime culture of the Bajau people to young audiences. The research is motivated by the limited use of educational games that integrate local culture with engaging gameplay. This study applies the Narrative Design theory to deliver cultural values through storytelling and gameplay, while the Game Development Life Cycle (GDLC) is used as the development method. A descriptive qualitative approach was employed through literature studies, visual reference observation, and cultural data analysis. The game combines underwater exploration, fish-catching mechanics, environmental storytelling, dialogues, and cutscenes to represent the daily life of the Bajau community. Beta testing involving 21 respondents produced an average score of 85.65%, indicating that the game is easy to understand, engaging, and effective as a cultural learning medium. The study concludes that integrating Narrative Design with GDLC successfully produces an educational game that supports cultural learning through immersive gameplay.

Keyword : Bajau culture, Cultural Education, Educational game, GDLC, Narrative Design

Penelitian ini bertujuan merancang game edukasi Bajau Island sebagai media interaktif untuk memperkenalkan budaya maritim Suku Bajau kepada generasi muda. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih terbatasnya game edukasi yang mengintegrasikan budaya lokal dengan pengalaman bermain yang menarik. Penelitian menggunakan teori Narrative Design untuk menyampaikan nilai budaya melalui cerita dan gameplay, serta metode Game Development Life Cycle (GDLC) sebagai kerangka pengembangan game. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif melalui studi literatur, observasi referensi visual, dan analisis data budaya. Hasil penelitian berupa game edukasi yang menggabungkan mekanik eksplorasi bawah laut, menangkap ikan, *environmental storytelling*, dialog, dan *cutscene* untuk merepresentasikan kehidupan masyarakat Suku Bajau. Hasil beta testing terhadap 21 responden memperoleh nilai rata-rata 85,65%, yang menunjukkan bahwa game mudah dipahami, menarik, dan efektif sebagai media pembelajaran budaya. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan Narrative Design dan metode GDLC berhasil menghasilkan game edukasi yang mampu mengenalkan budaya Suku Bajau melalui pengalaman bermain yang imersif.

Kata Kunci : Budaya Suku Bajau, Edukasi budaya, Game edukasi, GDLC, Narrative Design

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. Proposal ini disusun dalam rangka mengajukan proyek pembuatan game berjudul "BAJAU ISLAND". Penulis yakin bahwa game ini dapat menjadi sarana edukasi yang menyenangkan, sambil menggugah minat pemain terhadap sejarah dan keterampilan suku Bajau.

Metode pengembangan yang penulis pilih adalah GDLC (*Game Development Life Cycle*), sebuah pendekatan sistematis yang melibatkan tahap-tahap seperti konseptualisasi, perencanaan, pengembangan, pengujian, dan implementasi. Pendekatan ini memastikan bahwa setiap langkah diambil dengan hati-hati, sehingga game yang dihasilkan bukan hanya menghibur, tetapi juga memiliki kualitas yang baik dan relevan. Proposal TA 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.Dwi Riyono, S.T., M.Ak., Ph.D., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
- 2.Mawan Nugraha, S.Si., M.Acc., Ph.D., Wakil Direktur Bidang Akademik dan Kerja Sama.
- 3.Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I., Ketua Jurusan Desain.
- 4.Dr. Yudha Pradana, S.Pd., M.Pd., Sekretaris Jurusan Desain.

5. Prily Fitria Aziz, S.Kom., M.Kom., Koordinator Program Studi Teknologi Permainan dan Dosen Pembimbing II.

6. Hadi Rudiya, S.Pd., M.M.Inov., Sekretaris Program Studi Teknologi Permainan.

7. Yeni Nurhasanah, S.Pd., M.T., selaku Dosen Pembimbing I.

8. Para dosen dan tenaga kependidikan di Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah memberikan pelayanan kepada mahasiswa selama menempuh pendidikan di kampus ini. 8. Ibu dan Ayah yang selalu mendukung dan menyemangati dari jauh.

9. Sahabat seperjuangan saya Fawas, Rifki yang selalu saling mendukung.

10. *Support System* saya Sonia Aprianisa yang selalu menemani dan mendukung.

Jakarta, 16 Juli 2026



Haikal Rafif Arkananta

NIM 2291345013

DAFTAR ISI

DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABLE	xi
BAB I KAJIAN SUMBER	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN SUMBER.....	11
A. Narrative Design dalam Game	11
B. Game Development Life Cycle (GDLC)	13
C. GDLC pada Game Edukasi	13
D. Game Design Document	14
E. Budaya Bajau dalam Kajian Akademik	15
F. Representasi Pembelajaran Budaya Lokal dalam Game.....	16
G. Hasil penelitian yang relevan	18
BAB III METODELOGI PENGKAJIAN	19
A. Data/Objek Penelitian	19
B. Teknik pengumpulan data	19
C. Teknik analisis data	20
D. Penjelasan karya	21
E. Langkah kerja	23
F. Tempat dan Waktu Penelitian	26
G. Software yang digunakan.....	27
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	32
A. Initiation	32
B. Pre-production	34
C. Production.....	45
D. Testing.....	76
E. Tabael Originalitas.....	82
BAB V PENUTUP.....	83
A. Kesimpulan.....	83
B. Saran	84
DAFTAR PUSTAKA.....	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Logo Unity.....	27
Gambar 2. 2. Logo Github	28
Gambar 2. 3. Logo Canva	29
Gambar 2. 4. Logo Microsoft Word	30
Gambar 2. 5. Gambar Lenovo LOQ	33
Gambar 2. 6. Gambar CoreLoop	34
Gambar 2. 7. Gambar Flowchart	35
Gambar 2. 8. Gambar rancangan Layout	36
Gambar 2. 9. Gambar Rancangan Menu Utama.....	37
Gambar 2. 10. Gambar Rancangan UI Pause	38
Gambar 2. 11. Gambar Rancangan UI Option.....	39
Gambar 2. 12. Gambar Rancangan UI Health	40
Gambar 2. 13. Gambar Rancangan UI Oksigen.....	41
Gambar 2. 14. Gambar UI Gagal.....	42
Gambar 2. 15. Gambar Layout pada Game Bajau Island	45
Gambar 2. 16. Gambar UI Menu Utama.....	46
Gambar 2. 17. Gambar UI Option	47
Gambar 2. 18. Gambar UI Pause	48
Gambar 2. 19. Gambar UI Loading	49
Gambar 2. 20. Gambar Cut Scene & Dialog Level 1	50
Gambar 2. 21. Gambar Cut Scene & Dialog level 2.....	52
Gambar 2. 22. Gambar Cut Scene & Dialog Level 3	55
Gambar 2. 23. Gambar Cut Scene & Dialog Level 4	58
Gambar 2. 24. Gambar Cut Scene & Dialog Level 5	60
Gambar 2. 25. Gambar Cut Scene & Dialog Level 6	63
Gambar 2. 26. Gambar Cut Scene & Dialog Level 7	66
Gambar 2. 27. Gambar Cut Scene & Dialog Level 8	68
Gambar 2. 28. Gambar Cut Scene & Dialog Level 9	71
Gambar 2. 29. Gambar Cut Scene & Dialog Level 10	73
Gambar 2. 30. Gambar Uploud Itch.io.....	82

DAFTAR TABLE

Table 1 Hasil Penelitian yang Relevan.....	18
Table 2 Narrative Gamplay / Mekanik.....	43
Table 3 Narrative Environmental Storytelling.....	43
Table 4 Rancangan Desain Level.....	44
Table 5 Alpha Testing.....	76
Table 6 Beta Testing	78
Table 7 Sekala Likert.....	81
Table 8 Tabel Originalitas.....	82

DAFTAR LAMPIRAN

A.	LAMPIRAN BIODATA MAHASISWA	88
B.	Lampiran Lembar Bimbingan Tugas Akhir	89
C.	Lampiran Dokumentasi Uji Proposal Tugas Akhir.....	91
D.	Lampiran Diagram Kuesioner Beta Testing	92
E.	Lampiran Feedback Pemaian	97
F.	Dokumentasi Penyebaran Kuesioner Beta Testing.....	98