

## **Laporan Skripsi**

# **Visual Novel Cerita Rakyat “Batu Batungkat” Untuk Menyampaikan Nilai Budaya Kalimantan**



**Disusun Oleh:**

**Dean Paul Pratama Putra Raharjo (17.N2.0012)**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA  
SEMARANG**

# **Laporan Skripsi**

## **Visual Novel Cerita Rakyat “Batu Batungkat” Untuk Menyampaikan Nilai Budaya Kalimantan**

**Diajukan dalam Rangka Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana  
Komputer**



**Disusun Oleh:**

**Dean Paul Pratama Putra Raharjo (17.N2.0012)**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA  
SEMARANG**

## ABSTRAK

Indonesia merupakan negara kepulauan yang menjadi salah satu negara di Dunia yang memiliki keberagaman budaya paling banyak yang tersebar dari Sabang sampai Merauke. Keberagaman inilah yang membuat Indonesia memiliki banyak suku-suku yang mempunyai kebudayaan mereka masing-masing, oleh sebab itulah kurangnya literasi budaya menjadi hal yang biasa di Indonesia. Salah satunya adalah Suku Dayak yang berada di pulau Kalimantan atau yang sering disebut sebagai pulau Borneo. Suku Dayak ini adalah salah satu suku yang cukup tidak diketahui oleh banyak masyarakat Indonesia tidak seperti suku-suku lainnya. Oleh karena itu penulis menyusun dan mengembangkan Visual Novel sebagai media pembelajaran untuk menyebarkan literasi Kebudayaan Suku Dayak terhadap masyarakat Indonesia.

Visual Novel ini akan berdasarkan dari sebuah cerita rakyat terkenal di Kalimantan Tengah, tepatnya di Desa Kudangan, Kabupaten Lamandau. “Batu Batungkat” merupakan judul dari cerita tersebut dan dengan cerita rakyat itu penulis mengembangkan game yang bernama Visual Novel “Batu Batungkat”. Visual Novel “Batu Batungkat” mempunyai gameplay interaktif dan unik bagi pemainnya dan dari segi cerita serta plot yang sudah disusun pemain akan menjelajahi tema yang telah ditawarkan game ini. Selama memainkan Visual Novel “Batu Batungkat” pemain akan disuguhi oleh trivia-trivia yang akan muncul di tengah game.

Diharapkan dengan adanya Visual Novel “Batu Batungkat” pemain bisa memahami lebih dalam yang namanya literasi budaya, terutama Kebudayaan Suku Dayak. Selain itu diharapkan pemain bisa merasa bahwa cerita dan trivia-trivia yang ada terasa menyenangkan dan memuaskan sehingga bisa diterima di masyarakat Indonesia lebih luas.

**Kata Kunci :** Literasi Budaya, Kebudayaan Suku Dayak, “Batu Batungkat”, Visual Novel

## ABSTRACT

Indonesia is an archipelagic country which is one of the countries in the world that has the most cultural diversity from Sabang to Merauke. This diversity is what makes Indonesia has many tribes that have their own culture and that is why a lack of cultural literacy is commonplace in Indonesia. One of them is the Dayak tribe who are on the island of Kalimantan or what is often referred to as the island of Borneo. The Dayak tribe is one of the tribes that is quite unknown to many Indonesian people, unlike other tribes. Therefore the author compiled and developed a Visual Novel as a learning medium to spread Dayak cultural literacy to Indonesian society.

This visual novel will be based on a famous folklore in Central Kalimantan, in Kudangan Village, Lamandau Regency to be precise. "Batu Batungkat" is the title of the story and with the folklore the author developed a game called the Visual Novel "Batu Batungkat". The Visual Novel "Batu Batungkat" has interactive and unique gameplay for the players and in terms of the story and plot that has been prepared the player will explore the themes that this game has to offer. While playing the Visual Novel "Batu Batungkat" players will be presented with trivia that will appear in the middle of the game.

It is hoped that with the Visual Novel "Batu Batungkat" players can understand more deeply what is called cultural literacy, especially the Culture of the Dayak Tribe. Apart from that, it is hoped that players can feel that the stories and trivia are fun and satisfying so that they can be accepted in the wider Indonesian society.

**Keywords:** Cultural Literacy, Culture of the Dayak Tribe, "Batu Batungkat", Visual Novel.