



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

PERANCANGAN TOKOH UNTUK *GAME*

BERJUDUL RAKSHATI

Laporan Tugas Akhir

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.)



Nama : Theodore Stephen
NIM : 14120210468
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2018

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Theodore Stephen

NIM : 14120210468

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir/Skripsi:

PERANCANGAN TOKOH UNTUK *GAME* BERJUDUL RAKSHATI

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya tugas akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Originalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan

gelar (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara

Tangerang, 1 Juli 2018

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Theodore Stephen Lee', written in a cursive style.

Theodore Stephen Lee

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN TOKOH UNTUK *GAME* BERJUDUL
RAKSHATI

Oleh

Nama : Theodore Stephen
NIM : 14120210468
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

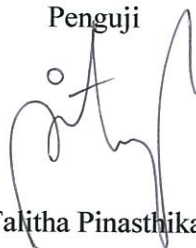
Tangerang, 16 Juli 2018

Pembimbing



Agatha Maisie Tjandra, S.Sn., M.Ds.

Penguji



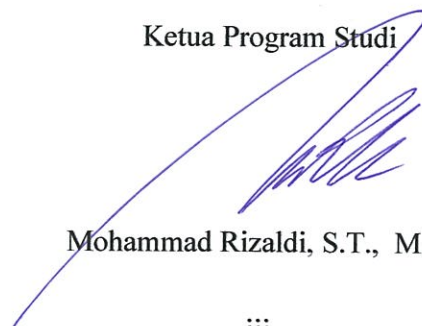
Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.

Ketua Sidang



Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.

Ketua Program Studi



Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds.

iii

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penelitian serta laporan ini.

Dalam sebuah game, tokoh mempunyai signifikansi yang tinggi, dikarenakan sebuah cerita diantarkan melalui tokoh. Hal ini juga menjadi alasan mengapa tokoh juga menjadi kunci imersi bagi pemain. Perancangan yang baik tentu menjadi penting dalam menyajikan tokoh game yang baik pula.

Selama perjalanan menulis penelitian ini, penulis menemukan dalam suatu perancangan tokoh dibutuhkan proses yang panjang untuk mencapai tokoh yang matang. Proses ini meliputi riset, membuat konsep, memulai perancangan hingga penyelesaian perancangan. Signifikansi dan konsistensi diperlukan sepanjang tahap perancangan, agar tokoh dapat menyampaikan pesan dengan sesuai.

Saya mengucapkan terimakasih sebesar – besarnya kepada Bapak Rizaldi selaku ketua program studi desain komunikasi visual. Untuk dosen pembimbing saya Ibu Agatha yang selalu sabar dan mendukung saya dalam proses perancangan saya. Terimakasih juga saya ucapkan kepada teman – teman dan keluarga yang kerap mendukung dan memberikan dorongan dalam proses perancangan ini sampai akhir.

Tangerang, 1 Juli 2018



Theodore Stephen Lee

ABSTRAKSI

Pariwisata di kabupaten Gianyar, Bali sedang mengalami penurunan terutama pada objek wisata Candi Gunung Kawi. Sedangkan pada industri kreatif Indonesia sedang mengalami kemajuan yang pesat, akan tetapi menurut kepala badan kreatif Triawan Munaf masih sangat minim sekali *developer* lokal membuat *games* yang memasukkan budaya Indonesia ke dalam *games*nya. Ada banyak elemen didalam *game*, akan tetapi salah satu yang paling terpenting adalah tokoh. Tokoh di dalam *game* merupakan media dimana cerita dan drama diceritakan, dan menjadi pintu masuk pemain ke dalam dunia *game*. Permasalahan yang ditemui oleh perancangan ini adalah memasukkan unsur budaya Bali ke dalam tokoh *games* dengan *genre strategy*. Untuk mengatasi masalah tersebut pencarian data dilakukan secara literatur dan eksisting, untuk memastikan perancangan tokoh yang sesuai secara budaya. Setelah data terkumpul perancangan dimulai dengan menggunakan metode *iterative design*. Saat perancangan selesai dan diterapkan *user test*, resepsi positif didapatkan terutama di salah satu karakter perancangan yaitu Garuda. Atas hasil tersebut perubahan dilakukan terhadap karakter lainnya agar lebih menonjol dibandingkan *environment* yang ada dan dapat bersinar seperti Garuda. Perubahan tersebut menyelesaikan perancangan, yang menghasilkan 4 tokoh protagonis yang memasukkan unsur budaya Bali dalam sebuah media *game* dengan *genre strategy*.

Kata kunci : *Mobile games, Tower defense, Tokoh, Cerita Rakyat Bali*

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRACT

Tourism at Gianyar, Bali is declining and Candi Gunung Kawi felt the most impact. Meanwhile Indonesia's creative industry is on the rise, but Indonesian culture is still not incorporated to games enough according to creative economy's head Triawan Munaf. There are many elements that made up games, and one of the most important element is figures. Figure is the media which story and drama comes in, and acts as a door to the game's world. The main problem faced in the designing, is to incorporated Bali's culture to the figures in the game with strategy genre. To solve the problem, data gathered in form of literature and existing to ensure a correct design. The designing process takes place after that uses iterative design. After the process finished, user reception is well received especially to one of the figures designed which is Garuda. Because of that reception, changes are made to other figures, so every figures can shine better especially from the background. That changes is the end of the designing process which resulted 4 figures that able to incorporated Bali's culture in a game with strategy genre.

Keywords: Mobile games, Tower defense, Character Design, Balinese Mythology

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	I
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	III
KATA PENGANTAR.....	III
ABSTRAKSI.....	V
ABSTRACT	VI
DAFTAR ISI.....	VII
DAFTAR GAMBAR.....	X
DAFTAR TABEL	XV
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1. Latar Belakang	1
2. Rumusan Masalah	2
3. Batasan Masalah.....	2
4. Tujuan Tugas Akhir	4
5. Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1. Game Design.....	5
2.2. Desain Tokoh	12
2.2.1. Archetypes.....	12
2.2.2. Cerita.....	15

2.2.3.	Aksesoris Psikologis	17
2.2.4.	Bentuk dan Siluet	22
2.2.5.	Warna	31
2.2.6.	<i>Clothing and Accessoires</i>	41
2.2.7.	<i>Cartoon Artstyle</i>	42
2.3.	Tokoh dalam Mitologi Hindu Bali	46
2.3.1.	Garuda	46
2.3.2.	Naga	51
2.3.3.	Dwarapala	55
2.3.4.	Ganesh	58
2.3.5.	Aksesoris dan Perhiasan Bali	67

BAB III METODOLOGI DAN PERANCANGAN 71

3.1	Gambaran Umum Tugas Akhir/Skripsi	71
3.2.	Metodologi Penelitian (expertise & user)	74
3.2.1.	Kuesioner	74
3.2.2.	Studi Eksisting (Referensi)	76
3.3.	Metodologi Perancangan.....	97
3.3.1.	<i>Pre-Production Phase</i>	97
3.3.2.	<i>Production Phase Ganesha</i>	102
3.3.3.	<i>Production Phase Garuda</i>	112
3.3.4.	<i>Production Phase Naga</i>	119
3.3.5.	<i>Production Phase Dwarapala</i>	128
3.3.6.	<i>Character Sheet</i>	135

BAB IV ANALISIS	140
1. Analisis Perancangan	140
4.1.1. Analisis Desain	140
4.1.2. Analisis Interaksi.....	160
4.1.3. Analisis User	164
BAB V PENUTUP.....	166
1. Kesimpulan	166
2. Saran.....	167
LAMPIRAN.....	XIV
DAFTAR PUSTAKA	XIV



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 2 Teori <i>Magic Circle</i>	6
Gambar 2. 3 Diagram Perbandingan Arti Dunia Nyata dengan <i>Games</i>	6
Gambar 2. 4 Diagram Proses Pembuatan <i>Games</i>	9
Gambar 2. 5 Diagram Proses Pembuatan <i>Games</i>	11
Gambar 2.6 Isi Pikiran Audiens Menurut Tillman Mengenai Enema	14
Gambar 2.13 Perbandingan Penampilan	18
Gambar 2.14 Piramida Hirarki Kebutuhan Manusia.....	19
Gambar 2.15 <i>Interpersonal Circumplex</i>	20
Gambar 2.16 Diagram Hubungan Antar Tokoh.....	21
Gambar 2.17 Desain Wajah Tokoh dengan Bentuk Dasar Kotak.....	23
Gambar 2.18 Desain Wajah Tokoh dengan Bentuk Dasar Segitiga	23
Gambar 2.19 Desain Wajah Tokoh dengan Bentuk Dasar Lingkaran	24
Gambar 2.20 Desain Badan Tokoh dengan Bentuk Dasar.....	25
Gambar 2.21 Bentuk Dasar Disesuaikan dengan Bentuk Tokoh.....	26
Gambar 2.22 Siluet Tokoh yang baik	29
Gambar 2.23 Contoh Tokoh yang Buruk.....	29
Gambar 2.24 Contoh Siluet Tokoh Dengan Detil Bantuan Garis Putih	30
Gambar 2.25 Diagram Warna Penjelasan Tillman	31
Gambar 2.26 <i>Colour Schemes Triad</i>	34
Gambar 2.27 <i>Colour Schemes Monochromatic</i>	34
Gambar 2.28 <i>Colour Schemes Complementary</i>	35
Gambar 2.29 <i>Colour Schemes Analogous</i>	35

Gambar 2.30 <i>Colour Schemes Mutual Complements</i>	36
Gambar 2.31 <i>Colour Schemes Split Complementary</i>	36
Gambar 2.32 <i>Colour Schemes Contrasting</i>	37
Gambar 2.33 <i>Colour Schemes Double Split Complementary</i>	37
Gambar 2.34 <i>Colour Schemes Tetrad</i>	38
Gambar 2.35 <i>Colour Schemes Polychromatic</i>	38
Gambar 2.36 <i>Colour Schemes Polychromatic</i>	39
Gambar 2.37 <i>Colour Schemes Cool</i>	39
Gambar 2.38 <i>Colour Schemes Warm</i>	40
Gambar 2.39 Suatu Ide dalam Tokoh	41
Gambar 2.40 Suatu Ide dalam Tokoh	43
Gambar 2.41 Pencerminan Sifat Binatang pada Tokoh	44
Gambar 2.42 Dewi Venus	45
Gambar 2.40 Patung Garuda	48
Gambar 2.41 Dugaan Asal Muasal Garuda	49
Gambar 2.42 Hasil Kerajinan Tangan Patung Garuda	50
Gambar 2.43 Garuda	51
Gambar 2.44 Hasil Kerajinan Tangan Patung Naga	53
Gambar 2.45 Patung Naga Ubud	54
Gambar 2.46 Naga	55
Gambar 2.47 Patung Dwarapala Jawa	57
Gambar 2.48 Dwarapala	58
Gambar 2.49 Simbol - Simbol pada Ganesha	59

Gambar 2.50 Patung Ganesha	61
Gambar 2.51 Patung Awal Ganesha	62
Gambar 2.52 Patung Ganesha Candi Prambanan	63
Gambar 2.53 Patung Ganesha Pulau Menjangan	64
Gambar 2.54 Patung Ganesha Pengrajin Patung Bali	65
Gambar 2.55 Patung Ganesha bewarna	66
Gambar 2.56 Perhiasan Bali	67
Gambar 2.57 Baju Adat Bali	68
Gambar 2.58 Tembok Candi Bali	68
Gambar 2.59 Motif Kain Pelong	69
Gambar 2.60 Tampilan <i>Main Menu</i> Castle Doombad	77
Gambar 2.61 Tampilan <i>In-Game</i> Castle Doombad	78
Gambar 2.62 Tampilan Musuh <i>Castle Doombad</i>	80
Gambar 2.63 Tampilan Menara Pertahanan <i>Castle Doombad</i>	81
Gambar 2.64 <i>Plants vs Zombies</i>	83
Gambar 2.65 <i>Peashooters</i>	84
Gambar 2.66 <i>Walnut</i>	85
Gambar 2.67 <i>FirePeashooter</i>	86
Gambar 2.68 <i>Kernel-put</i> Tanaman Jagung	86
Gambar 2.69 <i>Tall-nut</i>	87
Gambar 2.70 <i>Mushrooms</i>	88
Gambar 2.71 <i>Zombies</i>	89
Gambar 2.72 <i>Zombie Imp</i>	90

Gambar 2.73 <i>Fallout Shelter</i>	91
Gambar 2.74 <i>Fallout Shelter</i>	92
Gambar 2.75 Tampilan <i>Dungeon Inc</i>	94
Gambar 2.76 Tampilan Tokoh <i>Dungeon Inc</i>	95
Gambar 2.77 Mindmap	98
Gambar 2.78 <i>Moodboard</i> Kelompok.....	100
Gambar 2.79 <i>Colour Scheme</i> Perancangan.....	100
Gambar 2.80 <i>Colour Tone</i> Perancangan	101
Gambar 2.81 <i>Moodboard Ganesha</i>	102
Gambar 2.82 <i>Shape</i> Dasar Menara Ganesh.....	103
Gambar 2.83 Gajah	105
Gambar 2.84 Patung Ganesha Pengrajin Patung Bali.....	106
Gambar 2.85 Lukisan Ganesha	106
Gambar 2.86 <i>Shape</i> Dasar Menara Ganesha.....	107
Gambar 2.87 Sketsa Menara Ganesha dengan alternatif	108
Gambar 2.88 Sketsa Menara Ganesha dengan Detail	109
Gambar 2.89 Sketsa Menara Ganesha dengan <i>Shading</i>	110
Gambar 2.90 <i>Moodboard</i> Garuda	112
Gambar 2.91 <i>Shape</i> Dasar Menara Garuda.....	114
Gambar 2.92 Sketsa dan Alternatif Menara Garuda.....	115
Gambar 2.93 Sketsa Final Menara Garuda.....	116
Gambar 2.94 Hasil Perancangan Menara Garuda.....	118
Gambar 2.95 <i>Moodboard</i> Naga.....	119

Gambar 2.96 <i>Shape</i> Dasar Menara Naga	121
Gambar 2.97 <i>Shape</i> Dasar dengan Sketsa Kepala Menara Naga.....	122
Gambar 2.98 Sketsa Final Kepala Menara Naga	123
Gambar 2.99 Sketsa Final Kepala Menara Naga	125
Gambar 2.100 Cara Ular Menggulung Tubuhnya	126
Gambar 2.101 Sketsa Dasar Menara Naga	126
Gambar 2.102 Hasil Perancangan Menara Naga	127
Gambar 2.103 <i>Moodboard</i> Dwarapala.....	128
Gambar 2.104 <i>Shape</i> Dasar Menara Dwarapala	130
Gambar 2.105 <i>Shape</i> Dasar dengan Sketsa Menara Dwarapala	131
Gambar 2.106 Sketsa Final Menara Dwarapala.....	132
Gambar 2.107 Salah satu variasi warna Dwarapala.....	133
Gambar 2.108 Hasil Perancangan Menara Dwarapala	134
Gambar 2.109 Character Sheet Menara	135
Gambar 2.110 Hasil Perancangan Menara Ganesha.....	141
Gambar 2.111 Menara Ganesha pada <i>Environment</i>	145
Gambar 2.112 Hasil Perancangan Menara Garuda.....	146
Gambar 2.113 Menara Ganesha pada <i>Environment</i>	149
Gambar 2.114 Hasil Perancangan Menara Naga	150
Gambar 2.115 Menara Naga pada <i>Environment</i>	154
Gambar 2.116 Hasil Perancangan Menara Dwarapala	155
Gambar 2.117 Menara Dwarapala pada <i>Environment</i>	158
Gambar 2.133 Tabel Hubungan antar Tokoh.....	160



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Metode Perancangan	71
Tabel 3.2. Tabel Fungsi Menara	72

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA