



### **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 KARAKTER UNTUK GAME “*THE MESSENGER*”**

## **Laporan Tugas Akhir**

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



Nama : Christoper Cliff  
NIM : 14120210289  
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 : Christoper Cliff

NIM : 14120210289

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

### **PERANCANGAN KARAKTER UNTUK GAME “*THE MESSENGER*”**

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, 8 Januari 2018

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Cliff', with a horizontal line underneath.

Christoper Cliff

**HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR**

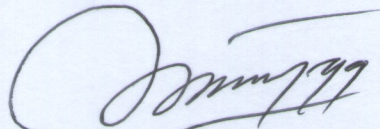
**PERANCANGAN KARAKTER UNTUK GAME**  
**“THE MESSENGER”**

Oleh

Nama : Christoper Cliff  
NIM : 14120210289  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain

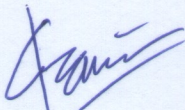
Tangerang, 22 Januari 2018

Pembimbing



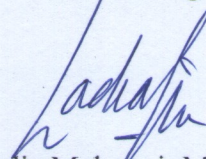
Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.

Penguji



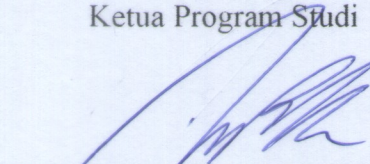
Fransisca Retno. S.R., S.Ds., M.Sn.

Ketua Sidang



Nadia Mahatmi, M.Ds.

Ketua Program Studi



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

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena rahmatnya, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir “Perancangan Karakter untuk *Game* “THE MESSENGER””. Penulisan tugas akhir ini bertujuan untuk pemenuhan salah satu syarat kelulusan S1 Universitas Multimedia Nusantara. Penulis tertarik untuk merancang karakter karena memiliki tingkat kesulitan tersendiri. Ketika karakter tersebut menjadi hidup dan bergerak dalam dunia yang kita ciptakan, timbul suatu kepuasan dalam hati. Proses merancang yang membutuhkan perhatian khusus terutama kecocokannya dengan periode sejarah yang diambil, serta hal-hal teknis dalam pengerjaan, cukup mengasah dan memutar otak.

Banyak hal yang penulis dapatkan seiring penyusunan laporan ini, Banyak pula nilai-nilai yang membuat penulis menjadi lebih cinta pada negara kita Indonesia dari mempelajari sejarah nasional. Mengunjungi museum dan perpustakaan nasional, naik-turun kereta dan keliling Jakarta merupakan pengalaman yang berharga bagi penulis.

Kepada orang-orang di bawah ini yang sangat mendukung dan berjasa dalam pembuatan tugas akhir:

1. Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds., sebagai Ketua Program Studi
2. Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.. sebagai dosen pembimbing
3. Soekarjo, penjaga Museum Sasmitaloka
4. Petugas museum dan pusjarah TNI

5. Anggota kelompok yang sangat sabar dan berdedikasi dalam pengerjaan tugas akhir ini: Febrian Jonathan, Raditya Febianto, dan Jeshen Budianto.
6. Kepada grup Arte et Marte dan juga Vina Aprilia yang terus memberikan dukungan secara batin.
7. Keluarga yang tidak putus-putus berdoa untuk saya, dan menjaga supaya saya tidak lupa makan.

Tangerang, 07 Januari 2018



Christoper Cliff

## ABSTRAKSI

*Game* dapat digunakan untuk menarik pemain untuk masuk dan menghayati kejadian serta menciptakan hubungan dengan karakter dalam *game* tersebut. *Game* “*The Messenger*” dibuat untuk mengenalkan pemain pada karakter pahlawan nasional pada pemain. Oleh karena itu, penting untuk mendesain karakter pahlawan nasional yang dapat menarik minat pemain secara visual serta dapat menciptakan suatu kedekatan dengan pemain. Hanya saja, karakter pahlawan nasional tersebut tetap harus dapat dikenali sebagai pahlawan nasional yang dimaksud. Dengan kata lain secara visual, karakter pahlawan nasional tersebut tidak boleh mendapat perubahan yang terlalu signifikan menjadi suatu karakter baru. Metode penelitian bersifat kualitatif di antaranya berupa studi literatur dan observasi.

Kata kunci : Desain, Karakter, Pahlawan Nasional



## **ABSTRACT**

*Game can be used to catch player's interest to involve and create a bond with the character inside the game. In "The Messenger" game, player will be introduce to national hero or patriot. Therefore, it is important to design this patriot as a character and spark interest in player visually and create an empathy link between player and character in game. However, the character can still be recognize as the referred patriot. In other words, visually, the character should not get a significant change thus recognize as new character. Method that will be used in this research are qualitative such as literature study and observation.*

*Keyword : Design, Character, Patriot*

## DAFTAR ISI

PERANCANGAN KARAKTER UNTUK <i>GAME “THE MESSENGER”</i> .....	I
LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT .....	II
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....	IV
KATA PENGANTAR.....	V
ABSTRAKSI.....	VII
<i>ABSTRACT</i> .....	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XII
DAFTAR LAMPIRAN .....	XVII
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah .....	3
1.4. Tujuan Tugas Akhir .....	3
1.5. Manfaat Tugas Akhir .....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>5</b>
2.1. <i>Game</i> .....	5
2.2. Elemen-Elemen dalam <i>Game</i> .....	6
2.3. Karakter .....	8

2.3.1.	Desain Karakter.....	17
<b>2.4.</b>	<b>Model Digital .....</b>	<b>23</b>
2.4.1.	<i>Mapping</i> dan Tekstur .....	24
<b>2.5.</b>	<b><i>Action Based Role Playing Game</i> .....</b>	<b>26</b>
<b>2.6.</b>	<b>Militer.....</b>	<b>27</b>
2.6.1.	Sejarah Militer.....	28
2.6.2.	Tujuan Militer .....	28
2.6.3.	Peran Militer.....	28
2.6.4	Angkatan Darat .....	29
<b>BAB III METODOLOGI DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>31</b>
<b>3.1.</b>	<b>Gambaran Umum Tugas Akhir/Skripsi .....</b>	<b>31</b>
<b>3.2.</b>	<b>Metodologi Penelitian .....</b>	<b>31</b>
3.2.1.	Wawancara.....	31
3.2.2.	Observasi Lapangan .....	32
3.2.3.	Studi <i>Existing</i> (Referensi) .....	33
<b>3.3.</b>	<b>Metodologi Perancangan.....</b>	<b>38</b>
3.3.1.	Agresi Militer Belanda Kedua .....	39
3.3.2	Prajurit Belanda.....	41
3.3.3.	Prajurit Indonesia .....	48
<b>3.4.</b>	<b>Perancangan .....</b>	<b>61</b>
<b>BAB IV ANALISIS .....</b>		<b>77</b>
<b>4.1.</b>	<b>Analisis Perancangan.....</b>	<b>77</b>

4.1.1.	Analisis Desain .....	77
4.1.2.	Analisis User .....	86
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>89</b>
5.1.	<b>Kesimpulan .....</b>	<b>89</b>
5.2.	<b>Saran .....</b>	<b>89</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>XVIII</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>XXI</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Skema Tetrad dari Schell .....	6
Gambar 2.2. Piramida kebutuhan oleh Abraham Maslow .....	12
Gambar 2.3. Interpersonal Circumplex oleh Strong et al (1988).....	13
Gambar 2.4. Friendly dan Hostile .....	13
Gambar 2.5. Dominant dan Submissive.....	14
Gambar 2.6. Kemarahan .....	14
Gambar 2.7. Ketakutan .....	15
Gambar 2.8. Kesedihan .....	15
Gambar 2.9. Kebahagiaan .....	15
Gambar 2.10. Terkejut .....	16
Gambar 2.11. Jijik.....	16
Gambar 2.12. proporsi badan menurut Sloan.....	18
Gambar 2.13. Tipe badan menurut Sloan.....	18
Gambar 2.14. Tipe muka menurut Sloan dari kiri ke kanan; kotak, bulat dan segitiga).....	20
Gambar 2.15. Teori warna menurut Sloan .....	22
Gambar 2.16. Arti warna mengutip Sloan .....	22
Gambar 2.17. Objek terdiri dari poly .....	24
Gambar 2.18. Texture .....	24
Gambar 2.19. highpoly dan lowpoly.....	25
Gambar 2.20. Normal Map .....	26
Gambar 3.1. Pak Soekarjo.....	31

Gambar 3.2. Kunjungan ke Museum Satria Mandala .....	33
Gambar 3.3. “Call of Duty Black Ops” .....	33
Gambar 3.4. John F. Kennedy dalam “COD – Black Ops” .....	34
Gambar 3.5. John F. Kennedy .....	35
Gambar 3.6. “Mahardika” .....	35
Gambar 3.7. Jenderal Soedirman dalam Mahardika .....	36
Gambar 3.8. Jenderal Soedirman .....	36
Gambar 3.9. KNIL .....	41
Gambar 3.10. KST .....	42
Gambar 3.11. Pasukan Penerjun Payung .....	42
Gambar 3.12. Tanda Kepangkatan KNIL 1950 .....	43
Gambar 3.13. Contoh pangkat jenderal KNIL .....	43
Gambar 3.14. Tanda Kepangkatan KNIL dikenakan di pundak .....	44
Gambar 3.15. Baret merah KST dan pin pasukan terjun payung .....	45
Gambar 3.16. Tampak depan dan belakang seragam serdadu Belanda tahun 1940 .....	45
Gambar 3.17. Helm M1927 .....	46
Gambar 3.18. <i>Tunics</i> .....	46
Gambar 3.19. Puttee .....	47
Gambar 3.20. Mannlicher Model 1895 .....	47
Gambar 3.21. Steyr-Mannlicher Bayonet 1895 .....	48
Gambar 3.22. Dutch Model 1894 Army Revolver .....	48
Gambar 3.23. Seragam TNI 1945 .....	52

Gambar 3.24. Foto Prajurit TNI 1945 .....	52
Gambar 3.25. Tanda Kepangkatan TNI AD tahun 1945-1950 .....	53
Gambar 3.26. Jenderal Oerip Soemoharjo mengenakan tanda kepangkatan .....	53
Gambar 3.27. Bren .....	55
Gambar 3.28. Owen .....	55
Gambar 3.29. Nambu .....	56
Gambar 3.30. Granat .....	56
Gambar 3.31. Tanda Kepangkatan TNI – AU 1945 -1950 .....	57
Gambar 3.32. Tanda Kepangkatan TNI – AL 1945 -1950 .....	59
Gambar 3.33. Perwira Muda TNI .....	64
Gambar 3.34. Sketsa awal Wahyu .....	64
Gambar 3.35. Wahyu .....	65
Gambar 3.36. Sketsa Gestur Wahyu .....	65
Gambar 3.37. Jenderal Oerip Soemoharjo .....	66
Gambar 3.38. Sketsa Awal Bambang .....	66
Gambar 3.39. Sersan Bambang .....	67
Gambar 3.40. Sketsa Gesture Bambang .....	67
Gambar 3.41. Sketsa awal Jenderal Soedirman .....	68
Gambar 3.42. Sketsa Gestur Jenderal Soedirman .....	68
Gambar 3.43. Referensi Prajurit Belanda .....	69
Gambar 3.44. Sketsa Awal Prajurit Belanda .....	69
Gambar 3.45. Sketsa gerakan dengan Senapan .....	70
Gambar 3.46. Sketsa gerakan dengan pistol .....	70

Gambar 3.47. Sketsa gerakan dengan Pisau.....	70
Gambar 3.48. Model Sheet Jenderal Soedirman.....	71
Gambar 3.49. Model Sheet Sersan Bambang.....	71
Gambar 3.50. Sketsa muka Bambang .....	71
Gambar 3.51. Model Prajurit Belanda .....	72
Gambar 3.52. Modelsheet KNIL.....	72
Gambar 3.53. 3D Wahyu .....	73
Gambar 3.54. 3D Sersan Bambang .....	73
Gambar 3.55. Detail Wajah Bambang .....	74
Gambar 3.56. 3D Jenderal Soedirman .....	74
Gambar 3.57. Detail Wajah Jenderal Soedirman.....	75
Gambar 3.58. 3D Prajurit KNIL .....	75
Gambar 3.59. Model Saber Jenderal Soedirman.....	76
Gambar 3.60. Model Senjata Karabin.....	76
Gambar 4.1. Wahyu .....	78
Gambar 4.2. Model Wahyu.....	78
Gambar 4.3. Model Sersan Bambang .....	79
Gambar 4.4. Jenderal Soedirman .....	80
Gambar 4.5. Prajurit Belanda.....	81
Gambar 4.6. Wajah Prajurit Belanda .....	82
Gambar 4.7. Model 3D Prajurit Belanda .....	82
Gambar 4.8. Sersan Bambang dalam <i>game</i> .....	83
Gambar 4.9. Sersan Bambang dan Prajurit KNIL .....	83



Gambar 4.10. Jenderal Soedirman dalam <i>game</i> .....	84
Gambar 4.11. Prajurit KNIL dalam <i>game</i> .....	84
Gambar 4.12. <i>Screenshot</i> “Medal of Honor – Pacific Assault”.....	85
Gambar 4.13. Geraldio Claudrel Caesar .....	86
Gambar 4.14. Audy Fernando.....	87
Gambar 4.15. Jonathan Vincent Bayuputera .....	87
Gambar 4.16. Julio Vikry.....	88

## **DAFTAR LAMPIRAN**

<b>LAMPIRAN A: LEMBAR BIMBINGAN .....</b>	<b>XXII</b>
---	-------------