



### **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 *VISUAL NOVEL*  
INTERAKTIF YANG DIADAPTASI DARI KISAH  
PANJI SEMIRANG**

**Laporan Tugas Akhir**

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



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Nama : Clarissa Laurenda Raharjo  
NIM : 14120210177  
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 : Clarissa Laurenda Raharjo

NIM : 141020210177

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

### **PERANCANGAN KARAKTER *VISUAL NOVEL* INTERAKTIF YANG DIADAPTASI DARI KISAH PANJI SEMIRANG**

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



Clarissa Laurenda Raharjo

**HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN KARAKTER *VISUAL NOVEL***  
**INTERAKTIF YANG DIADAPTASI DARI KISAH**  
**PANJI SEMIRANG**

Oleh

Nama : Clarissa Laurenda Raharjo  
NIM : 14120210177  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 12 Januari 2018

Pembimbing

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

Penguji

  
Prima Murti Rane Singgih, S.Sn., M.Ds.

Ketua Sidang

  
Nadia Mahatmi, M.Ds.

Ketua Program Studi

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

iv

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis haturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, oleh karena karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan perancangan karakter *visual novel* interaktif ini.

Karakter merupakan unsur yang selalu ditemui di hampir seluruh media hiburan, baik *game*, film, animasi, dan tak terkecuali *visual novel* interaktif. Karakter dinilai sebagai bagian yang sangat penting dalam media *visual novel* interaktif. Hal ini dikarenakan peran karakter yang dapat membimbing pengguna dan menjadi ikon dalam sebuah *visual novel*. Tentu saja, karakter yang baik memerlukan perancangan yang baik pula.

Selama merancang dan menuliskan laporan ini, penulis belajar banyak hal mengenai perancangan karakter. Jalur dalam perancangan karakter ini tidak selalu mulus, tak jarang penulis menemui kesulitan dan kehabisan ide dalam merancang karakter. Akan tetapi, dari kesulitan-kesulitan tersebut penulis dibimbing dan belajar bagaimana merancang karakter yang baik dan benar.

Akhir kata, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada Bapak Rizaldi selaku ketua program studi dan dosen pembimbing, Fritz Malindo Wijaya dan Rudi Rachman I. selaku konsultan *visual novel* dan cerita rakyat, Cindy Handoyo dan Ignatius Budi selaku konsultan dalam perancangan karakter, teman-teman dan keluarga penulis yang tak henti-hentinya memberikan semangat dan dorongan dalam pembuatan laporan ini.

Tangerang, 8 Januari 2018



Clarissa Laurenda Raharjo

## ABSTRAKSI

Kisah Panji Semirang merupakan kisah Panji yang unik dan paling terkenal di antara hikayat panji lainnya. Kisah ini dapat diadaptasi dan disampaikan dengan media *visual novel* interaktif. *Visual novel* merupakan novel *digital* yang dilengkapi dengan gambar atau *visual*. Salah satu unsur *visual* yang penting dalam *visual novel* atau VN adalah desain karakter. Desain karakter dibutuhkan sebagai salah satu bagian dari pengalaman imersi yang dirasakan pengguna ketika membaca *visual novel*. Perancangan mula-mula dilakukan dengan membentuk kepribadian karakter tersebut, yang dimulai dari mengenali beberapa *archetype* umum yakni *hero*, *shadow*, *fool*, *anima/animus*, *mentor*, *trickster*. Kepribadian karakter merupakan dasar dari perancangan dan tidak kalah penting dari perancangan desain secara *visual*. Proses perancangan *visual* karakter antara lain membuat siluet, *thumbnail*, menentukan bentuk karakter, dan menentukan warna.

Kata kunci : *visual novel* interaktif, desain karakter, *visual*, kepribadian karakter

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



## **ABSTRACT**

*Panji Semirang story is the most unique and popular Panji story among others. The said story can be adapted and told via interactive visual novel. Visual novel is a digital novel equipped with images or visuals. One of important visual elements in visual novel or VN is character design. Character design is needed as one of immersion experience which will be perceived by the user as they went through the visual novel. In the beginning, character design is started with molding the character's personality, which would be perceiving the basic archetypes such as hero, shadow, fool, anima/animus, mentor, trickster. Character's personality is the basic of character design and is as important as visual design. Visual character design includes creating sillhouetes, thumbnailing, figuring out the shapes and color.*

*Keywords: interactive visual novel, character design, visual, character personality*

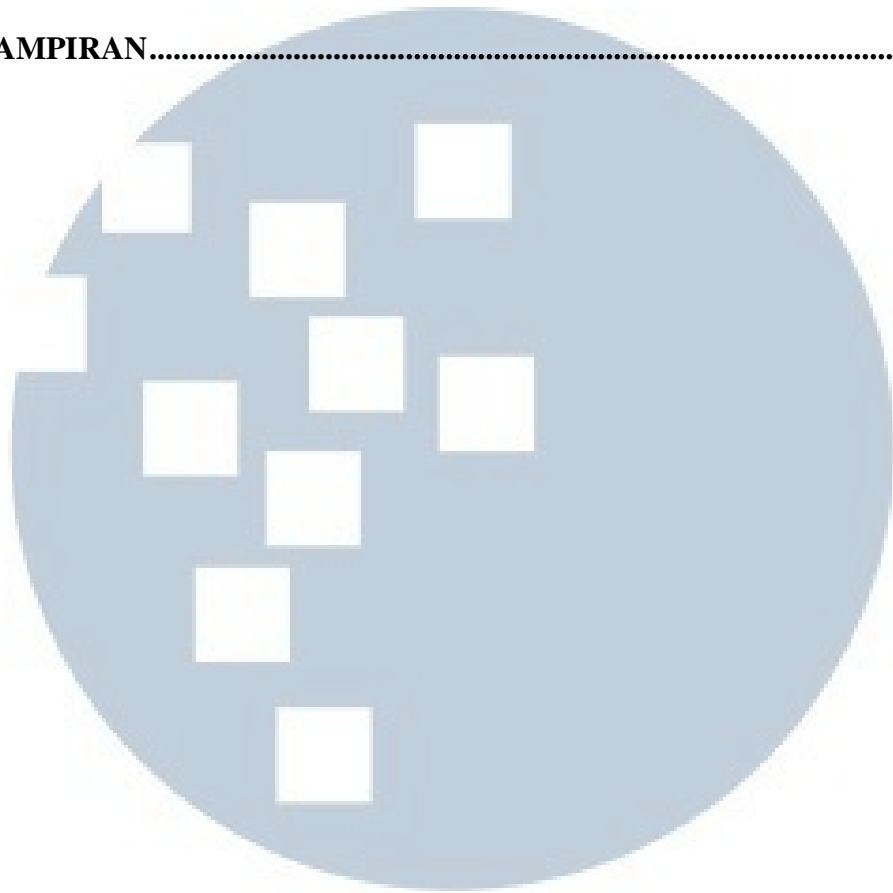
UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT .....</b>	<b>II</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....</b>	<b>IV</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>V</b>
<b>ABSTRAKSI.....</b>	<b>VII</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>VIII</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>IX</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>XII</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>XIX</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Tugas Akhir .....	4
1.5. Manfaat Tugas Akhir .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>5</b>
2.1. Cerita Rakyat.....	5
2.2. Perempuan Yang Berperilaku Maskulin .....	7
2.3. Media Interaktif.....	7
2.4. <i>Visual Novel</i> .....	8

2.5.	Karakter.....	10
2.5.1.	<i>Character Development</i> .....	10
2.6.	Perancangan Karakter .....	20
2.6.1.	Warna .....	23
2.7.	Ekspresi Pada Karakter .....	31
2.8.	<i>Shapes</i> .....	37
2.9.	<i>Art Style</i> Pada Visualisasi Karakter .....	40
<b>BAB III METODOLOGI DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>43</b>
3.1.	Gambaran Umum Tugas Akhir/Skripsi .....	43
3.2.	Metodologi Penelitian .....	43
3.2.1.	Wawancara.....	44
3.2.2.	Studi Eksisting (Referensi) .....	49
3.3.	Metodologi Perancangan.....	70
3.4.	Perancangan .....	78
<b>BAB IV ANALISIS .....</b>		<b>97</b>
4.1.	Analisis Perancangan .....	97
4.1.1.	Analisis Desain .....	97
4.1.2.	Analisis User .....	106
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>108</b>
5.1.	Kesimpulan .....	108
5.2.	Saran.....	109
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>XIV</b>



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.4.1 <i>Visual novel</i> .....	9
Gambar 2.5.1. Superman, <i>hero</i> dalam DC Comics.....	11
Gambar 2.5.2 Darth Vader, antagonis dari Star Wars.....	11
Gambar 2.5.3 Beast Boy, <i>fool</i> dari Teen Titans .....	12
Gambar 2.5.4 Yennefer, <i>anima</i> dari Witcher III : Wild Hunt.....	13
Gambar 2.5.5 Vesemir, <i>mentor</i> dalam Witcher III : Wild Hunt .....	14
Gambar 2.5.6 Radovid, raja licik dalam Witcher III : Wild Hunt .....	14
Gambar 2.5.7 Crash Bandicoot, salah satu karakter <i>humanoid</i> .....	17
Gambar 2.5.8 Griffin, salah satu karakter <i>monster</i> .....	17
Gambar 2.5.9 Ariel, salah satu karakter <i>hybrid</i> .....	18
Gambar 2.5.10 <i>Ectomorph, mesomorph, endomorph</i> .....	19
Gambar 2.5.11 Berdasarkan usia .....	19
Gambar 2.5.12 Tinggi badan manusia berdasarkan standar .....	20
Gambar 2.6.1 Siluet karakter .....	21
Gambar 2.6.2 <i>Thumbnail</i> .....	23
Gambar 2.6.3. <i>Tint, tone, shade</i> .....	24
Gambar 2.6.4 <i>Color wheel</i> .....	25
Gambar 2.6.5 Primer, sekunder, tersier .....	25
Gambar 2.6.6 Worthington Foulfellow dengan jubahnya.....	26
Gambar 2.6.7 Skema warna <i>analogous</i> .....	27
Gambar 2.6.8 Sadness, contoh karakter dengan skema warna <i>analogous</i> dari animasi Inside Out.....	27

Gambar 2.6.9 Skema warna <i>complementary</i> .....	28
Gambar 2.6.10 Joy, karakter dengan skema warna <i>complementary</i> .....	28
Gambar 2.6.11 Skema warna <i>split-complementary</i> .....	29
Gambar 2.6.12 Genie, salah satu karakter dengan skema <i>split-complementary</i> ...	29
Gambar 2.6.13 Skema warna <i>triadic</i> .....	30
Gambar 2.6.14 Superman, karakter dengan skema <i>triadic</i> .....	30
Gambar 2.6.15 Skema warna <i>tetradic</i> .....	30
Gambar 2.6.16 Wario, salah satu karakter dengan skema warna <i>tetradic</i> .....	31
Gambar 2.7.1 Ekspresi wajah sedih .....	32
Gambar 2.7.2 Contoh ekspresi marah .....	33
Gambar 2.7.3 Contoh ekspresi gembira.....	34
Gambar 2.7.4 Contoh ekspresi takut .....	34
Gambar 2.7.5 Contoh ekspresi jijik.....	35
Gambar 2.7.6 Contoh ekspresi terkejut.....	36
Gambar 2.8.1 Anpanman, salah satu contoh karakter dengan bentuk dasar lingkaran.....	38
Gambar 2.8.2 Goku, contoh karakter dengan bentuk dasar segitiga.....	39
Gambar 2.8.3 Cell, contoh karakter dengan bentuk dasar segitiga terbalik.....	39
Gambar 2.8.4 Hulk, contoh karakter dengan bentuk dasar persegi .....	40
Gambar 2.9.1 Contoh <i>art style anime/manga</i> .....	42
Gambar 2.9.2 Contoh <i>art style semi realism</i> .....	42
Gambar 3.2.1 Contoh halaman pada <i>VN Last Window</i> .....	50

Gambar 3.2.2 Pencampuran gaya <i>manga</i> dan semi-realis untuk VN <i>Last Window</i>	51
Gambar 3.2.3 Gestur dan pose percaya diri pada Phoenix Wright	52
Gambar 3.2.4 Gestur-gestur lain dari Phoenix Wright	52
Gambar 3.2.5 Gestur karakter lain dalam Phoenix Wright (1)	53
Gambar 3.2.6 Gestur karakter lain dalam Phoenix Wright (2)	53
Gambar 3.2.7 Hua Mulan dalam animasi Mulan	54
Gambar 3.2.8 Mulan sebelum menyamar menjadi laki-laki	55
Gambar 3.2.9 Mulan setelah menyamar menjadi laki-laki	55
Gambar 3.2.10 Avatar : The Legend of Korra	56
Gambar 3.2.11 Korra	57
Gambar 3.2.12 Patung Dewa Wisnu mengendarai Garuda	59
Gambar 3.2.13 Garuda	59
Gambar 3.2.14 Lady Tremaine	60
Gambar 3.2.15 Bentuk segitiga terbalik yang diaplikasikan pada kepala Lady Tremaine	60
Gambar 3.2.16 Maleficent	61
Gambar 3.2.17 <i>Evil Queen</i>	62
Gambar 3.2.18 <i>Mother Gothel</i>	62
Gambar 3.2.19 Nyi Roro Kidul	63
Gambar 3.2.20 <i>Prince charming</i>	64
Gambar 3.2.21 Karakter <i>prince charming</i> dengan bentuk dasar persegi	65
Gambar 3.2.22 Bentuk persegi dapat ditemukan pada wajah <i>prince charming</i>	65

Gambar 3.2.23 Contoh atribut.....	66
Gambar 3.2.24 Contoh atribut.....	66
Gambar 3.2.25 Contoh gestur dan atribut pertunjukkan seni.....	67
Gambar 3.2.26 Contoh gestur .....	67
Gambar 3.2.27 Contoh atribut.....	68
Gambar 3.2.28 Gestur berkacak pinggang yang diterapkan pada Panji Semirang	68
Gambar 3.2.29 Gestur berdiri dan pakaian yang diterapkan pada karakter-karakter wanita .....	69
Gambar 3.2.30 Gestur memegang senjata .....	69
Gambar 3.2.31 Pelayan-pelayan kerajaan.....	69
Gambar 3.3.1 Referensi <i>artstyle</i> .....	70
Gambar 3.3.2 Referensi pewarnaan dan <i>shading</i> .....	70
Gambar 3.3.3 Referensi atribut Panji Semirang (1).....	71
Gambar 3.3.4 Referensi atribut Panji Semirang (2).....	71
Gambar 3.3.5 Referensi atribut Panji Semirang (3).....	72
Gambar 3.3.6 Referensi atribut Panji Semirang (4).....	72
Gambar 3.3.7 Referensi atribut Panji Semirang (5).....	73
Gambar 3.3.8 Sketsa, <i>thumbnail</i> /eksplorasi Panji Semirang .....	73
Gambar 3.3.9 Sketsa awal pakaian Panji Semirang.....	74
Gambar 3.3.10 Konsep awal Panji Semirang.....	74
Gambar 3.3.11 Referensi atribut Paduka Liku (1).....	75
Gambar 3.3.12 Referensi atribut Paduka Liku (2).....	75
Gambar 3.3.13 Referensi atribut Paduka Liku (3).....	76



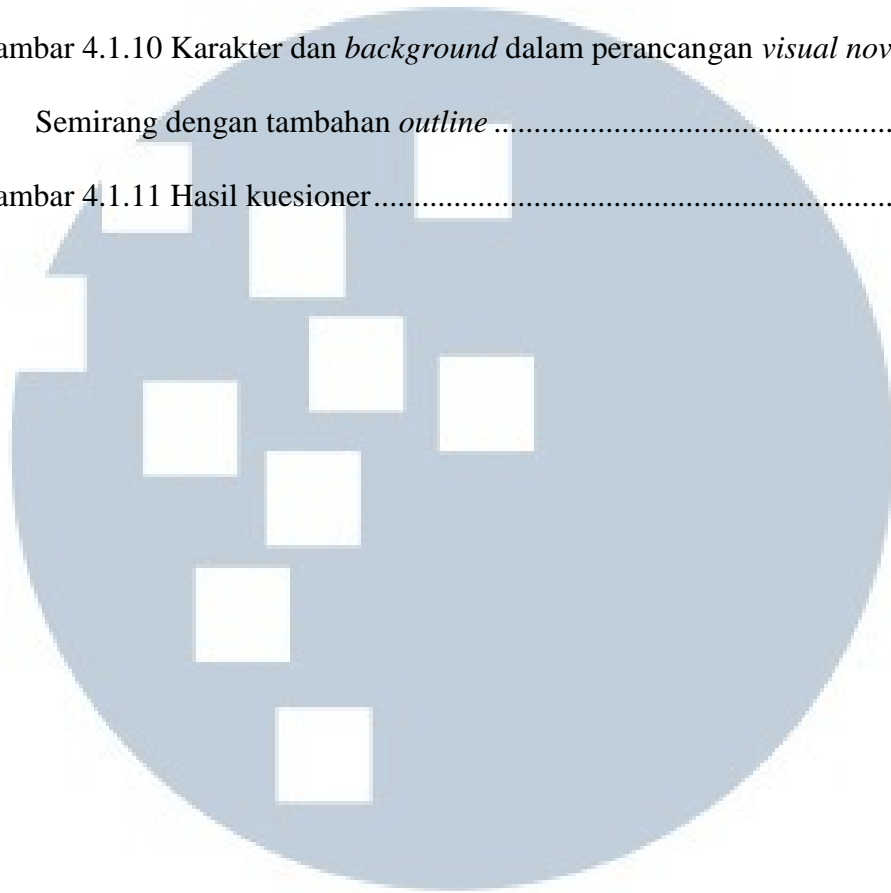
Gambar 3.3.14 Konsep awal Paduka Liku.....	76
Gambar 3.3.15 Referensi Inu Kertapatih (1).....	77
Gambar 3.3.16 Referensi Inu Kertapatih (2).....	77
Gambar 3.3.17 Referensi dari karakter pangeran <i>Prince Charming</i> .....	78
Gambar 3.4.1 <i>Mindmap</i> dan <i>brainstorm</i> perancangan karakter Panji Semirang ..	78
Gambar 3.4.2 <i>Mindmap</i> dan <i>brainstorm</i> perancangan Inu Kertapatih.....	79
Gambar 3.4.3 Siluet dan <i>thumbnail</i> .....	80
Gambar 3.4.4 Eksplorasi Panji Semirang 1 .....	80
Gambar 3.4.5 Eksplorasi Panji Semirang 2 .....	81
Gambar 3.4.6 Eksplorasi atribut Panji Semirang 1 .....	81
Gambar 3.4.7 Eksplorasi atribut Panji Semirang 2 .....	82
Gambar 3.4.8 Eksplorasi Paduka Liku 1.....	82
Gambar 3.4.9 Eksplorasi Paduka Liku 2.....	83
Gambar 3.4.10 Eksplorasi Paduka Liku 3.....	83
Gambar 3.4.11 Eksplorasi Inu Kertapatih 1 .....	84
Gambar 3.4.12 Eksplorasi Inu Kertapatih 2.....	84
Gambar 3.4.13 Sketsa Kuda Perwira .....	85
Gambar 3.4.14 Perbandingan <i>artstyle</i> awal (atas) dengan yang digunakan sekarang (bagian bawah tengah) .....	86
Gambar 3.4.15 Foto model orang Indonesia.....	87
Gambar 3.4.16 Perbandingan <i>artstyle</i> yang digunakan dalam visualisasi.....	87
Gambar 3.4.17 Perbandingan tinggi berdasarkan kepala warga Asia dan barat... ..	88
Gambar 3.4.18 Tinggi badan karakter.....	88

Gambar 3.4.19 Tinggi Panji Semirang berdasarkan kepala.....	89
Gambar 3.4.20 Tinggi Inu Kertapatih berdasarkan kepala .....	89
Gambar 3.4.21 Tinggi Paduka Liku berdasarkan kepala .....	90
Gambar 3.4.22 Alternatif warna Panji Semirang .....	91
Gambar 3.4.23 Alternatif warna Paduka Liku .....	91
Gambar 3.4.24 Alternatif warna Inu Kertapatih .....	91
Gambar 3.4.25 <i>Shading</i> .....	92
Gambar 3.4.26 Perbandingan tinggi .....	93
Gambar 3.4.27 Ekspresi dan gestur Panji Semirang.....	94
Gambar 3.4.28 Gestur dan ekspresi Panji Semirang 2.....	94
Gambar 3.4.29 Gestur dan ekspresi Paduka Liku .....	95
Gambar 3.4.30 Gestur dan ekspresi Inu Kertapatih .....	95
Gambar 3.4.31 Gestur dan ekspresi Kuda Perwira, karakter figuran.....	96
Gambar 4.1.1 Tampak atas Panji Semirang .....	97
Gambar 4.1.2 Atribut final Panji Semirang .....	98
Gambar 4.1.3 Paduka Liku.....	100
Gambar 4.1.4 Inu Kertapatih.....	101
Gambar 4.1.5 Perbandingan pose dan gestur pada Panji Semirang.....	102
Gambar 4.1.6 Gestur dan ekspresi Paduka Liku .....	103
Gambar 4.1.7 Gestur dan ekspresi Inu Kertapatih .....	104
Gambar 4.1.8 Ekspresi dan gestur Kuda Perwira .....	105
Gambar 4.1.9 Karakter dan <i>background</i> dalam perancangan <i>visual novel</i> Panji Semirang .....	105

Gambar 4.1.10 Karakter dan *background* dalam perancangan *visual novel* Panji

Semirang dengan tambahan *outline* ..... 106

Gambar 4.1.11 Hasil kuesioner ..... 107



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: WAWANCARA DENGAN FRITZ MALINDO WIJAYA. .....	XVII
LAMPIRAN B: WAWANCARA DENGAN RUDI RACHMAN I. ....	XXII
LAMPIRAN C : WAWANCARA DENGAN IGNATIUS BUDI DAN CINDY HANDOYO.....	xxiii
LAMPIRAN D : HASIL KUESIONER.....	xxvi
LAMPIRAN E : KARAKTER-KARAKTER FIGURAN.....	xxxI

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA