



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.

DESAIN TOKOH 3D DALAM GAME “PA BALLE ADVENTURE”

Laporan Tugas Akhir

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



Nama : Bryan Budi Putra

NIM : 14120210050

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 : Bryan Budi Putra

NIM : 14120210050

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir/Skripsi:

DESAIN TOKOH 3D DALAM GAME “PA BALLE ADVENTURE”

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, 2 Juli 2018



Bryan Budi Putra

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR
DESAIN TOKOH 3D DALAM GAME "PA BALLE ADVENTURE"

Oleh

Nama : Bryan Budi Putra
NIM : 14120210050
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 16 Juli 2018

Pembimbing



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

Penguji



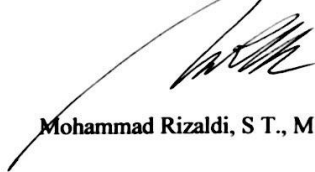
Lalitha Talitha Pinastika, M.Ds.

Ketua Sidang



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

Ketua Program Studi



Mohammad Rizaldi, S T., M.Ds.

iv

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan yang Maha Esa karena melalui berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul “Desain tokoh 3D dalam *game Pa Balle Adventure*”. Laporan ini disusun untuk memperoleh salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Desain.

Penulis melihat bahwa nilai – nilai adat budaya di Indonesia khususnya Sulawesi Selatan telah mengalami pergeseran. Adat pernikahan di Sulawesi Selatan telah mengalami pergeseran oleh karena itu penulis ingin melestarikannya dengan cara membuat *game* dengan tema adat pernikahan di Sulawesi Pernikahan.

Terdapat elemen – elemen penting dalam *game* yang membuat penulis ingin membahas topik ini, salah satunya adalah tokoh. Tokoh yang ada di dalam *game* mempunyai fungsi untuk mewakili pemain dalam dunia *game*. Maka dari itu penulis ingin membahas mengenai desain tokoh 3D dalam *game*. Penulis berharap agar laporan ini berguna untuk menambah wawasan dan informasi bagi pengembang *game* agar dapat merancang karakter yang baik.

Penulis menyadari selama menyusun laporan ini, berbagai pihak telah memberikan fasilitas, membantu, membina, dan membimbing. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

2. Agatha Maisie Tjandra, S.Sn., M.Ds., selaku Dosen Pembimbing tugas akhir
3. Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds, selaku Ketua Sidang pada sidang tugas akhir
4. Lalitya Talitha, M.Ds. selaku penguji pada sidang tugas akhir
5. Josef Arga dan Ryan Budi Putra selaku teman sekelompok yang bersama – sama menyelesaikan tugas akhir ini
6. Orang tua yang selalu mendampingi penulis dalam seluruh proses pembuatan tugas akhir

Tangerang, 2 Juli 2018



Bryan Budi Putra

ABSTRAKSI

Perancangan ini di latar belakang oleh beberapa pergeseran nilai – nilai adat pada pernikahan khususnya di Sulawesi Selatan. *Game* digital sebagai media interaktif yang dapat menyampaikan konten budaya secara lebih menarik. Salah satu elemen dalam *game* digital adalah tokoh. Tokoh dianggap dapat mewakili pemain sekaligus unsur budaya baik secara visual maupun konseptual. Dalam perancangan ini digunakan metode kualitatif pengumpulan data sebagai landasan dari perancangan karakter. Kemudian dilakukan uji coba perancangan. Sehingga didapatkan hasil berupa PC (*Playable Character*) dan NPC (*Non Playable Character*) yang dapat diaplikasikan kedalam *game* “Pa Balle Adventure” sekaligus mengangkat tema budaya sulawesi selatan.

Kata kunci: Pa bale ansamble, tokoh *game*, 3d digital *game*

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



ABSTRACT

The author wants to design a 3D character in the game Pa Balle Adventure. The design is based on customary values that have changed at weddings, especially in South Sulawesi. Digital games as an interactive medium that can convey cultural content more attractive. One of the element in this game digital is the character. Character is considered to represent player as well as cultural elements both visually and conceptually. This design using qualitative data collection method as the foundation of character design. Then test the design. So the results obtained in the form of PC (Playable Character) and NPC (Non Playable Character) that can be applied into the game “Pa Balle Adventure” as well as the cultural theme of South Sulawesi.

Keywords: Traditional Musical Instruments, 3D Character, Game

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR DESAIN TOKOH 3D DALAM GAME “PA BALLE ADVENTURE”	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAKSI.....	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Tugas Akhir.....	3
1.5. Manfaat Tugas Akhir.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1. Media Interaktif.....	5

2.1.1.	<i>Game Digital</i>	6
2.2.	<i>3 Dimensional Character</i>	8
2.3.	Desain Tokoh	10
2.3.1.	Elemen Dasar dari Karakter Desain	15
2.3.2.	Tipe-tipe Kepribadian manusia	18
2.3.3.	Desain Karakter Berdasarkan Usia	19
2.3.4.	<i>Non Playable Character</i>	20
2.3.5.	Psikologi Warna	21
2.4.	Animasi Karakter	23
2.4.1.	Prinsip Dasar Animasi	25
2.5.	Daerah Asal Baju Adat dan Alat Musik	28
2.5.1.	Baju Adat Sulawesi Selatan	28
2.5.2.	Aksesoris Pakaian Pernikahan Makassar	29
2.5.3.	Alat Musik Sulawesi Selatan	33
BAB III METODOLOGI DAN PERANCANGAN		35
3.1.	Gambaran Umum	35
3.2.	Metodologi Penelitian	35
3.2.1.	Studi Eksisting Animasi 3D dan Desain Karakter	36

3.2.2.	Kuesioner	39
3.3.	Metodologi Perancangan.....	44
3.3.1.	Konsep	44
3.3.2.	<i>Mood Board</i>	45
3.3.3.	Sinopsis	46
3.3.4.	Sketsa dan <i>Model Sheet</i>	47
3.3.5.	Perancangan Pra Visualisasi	51
BAB IV	ANALISIS	93
4.1.	Analisis Perancangan	93
4.1.1.	Analisis Karakter Isogi	93
4.1.2.	Analisis Karakter Maggie	95
4.2.	Analisis <i>User</i>	100
BAB V	PENUTUP.....	93
5.1.	Kesimpulan.....	93
5.2.	Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA.....		xiv

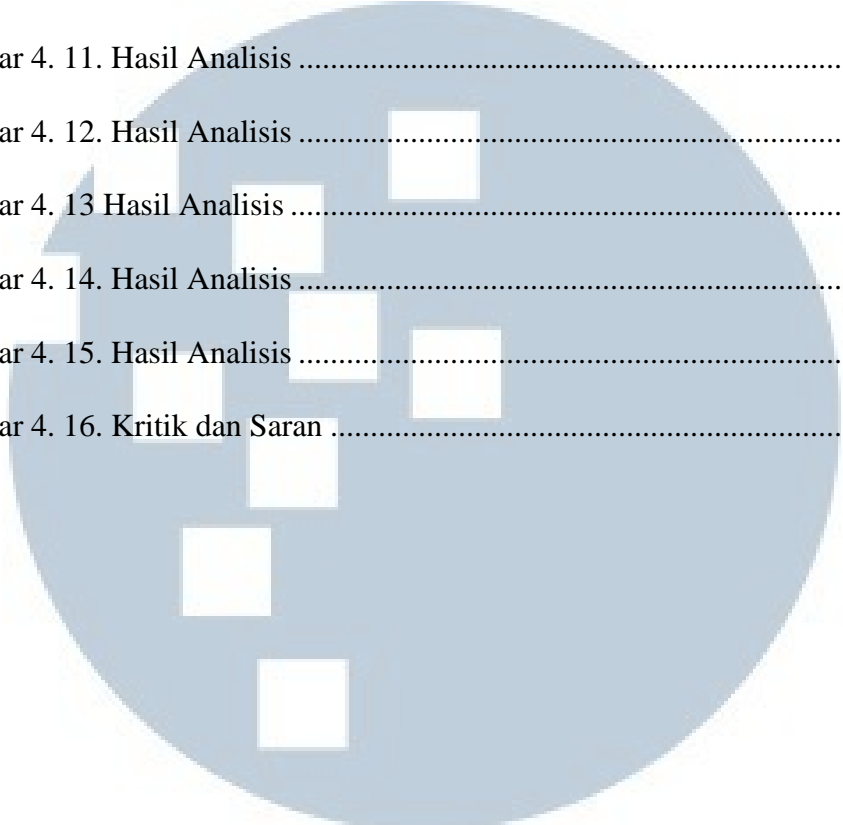
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Hello Kitty.....	11
Gambar 2. 2. Flinstone.....	11
Gambar 2. 3. The Wolf.....	12
Gambar 2. 4. Mushu.....	13
Gambar 2. 5. Cinderella.....	13
Gambar 2. 6. Putri dalam Film Shrek.....	14
Gambar 2. 7. Santa Claus.....	16
Gambar 2. 8. Batman.....	16
Gambar 2. 9. Maleficent.....	17
Gambar 2. 10. Unsur Warna.....	23
Gambar 2. 11. Baju Pengantin Makassar.....	29
Gambar 2. 12. Baju Bodo.....	30
Gambar 2. 13. Gelang.....	31
Gambar 2. 14. Konde.....	31
Gambar 2. 15. Kalung.....	32
Gambar 2. 16. Baju Bella.....	33
Gambar 2. 17. Gampang.....	34
Gambar 2. 18. Pui - Pui.....	34

Gambar 3. 1. Gocco of War	36
Gambar 3. 2. A Hat in Time.....	37
Gambar 3. 3. Portal Knights.....	38
Gambar 3. 4. Kuesioner	39
Gambar 3. 5. Kuesioner	40
Gambar 3. 6. Kuesioner	41
Gambar 3. 7. Hasil Kuesioner	42
Gambar 3. 8. Hasil Kuesioner	42
Gambar 3. 9. Hasil Kuesioner	43
Gambar 3. 10. Hasil Kuesioner	43
Gambar 3. 11. <i>Moodboard</i> Ukuran Kepala.....	45
Gambar 3. 12. <i>Moodboard</i> Pakaian Adat Makassar	46
Gambar 3. 13. Sketsa Bentuk Dasar Kepala	47
Gambar 3. 14. Sketsa Tokoh Isogi	48
Gambar 3. 15. Sketsa Mahkota Maggie.....	49
Gambar 3. 16. Sketsa Kalung Maggie	49
Gambar 3. 17. Sketsa Maggie	50
Gambar 3. 18. A Hat in Time yang Merupakan Referensi Tokoh Isogi.....	52
Gambar 3. 19. Referensi Baju Pernikahan Makassar.....	52
Gambar 3. 20. Aksesoris Pengantin Makassar.....	53

Gambar 3. 21. Referensi Wajah dengan Bentuk Dasar Kotak	54
Gambar 3. 22. Sketsa Isogi	55
Gambar 3. 23. <i>Screenshot Progress</i>	56
Gambar 3. 24. <i>Screenshot Progress</i>	56
Gambar 3. 25. <i>Screenshot Progress</i>	57
Gambar 3. 26, Unwrap UVW	58
Gambar 3. 27. Unwrap	58
Gambar 3. 28. Tokoh Isogi	59
Gambar 3. 29. <i>Jump Cycle</i>	60
Gambar 3. 30. <i>Jump Cycle</i>	60
Gambar 3. 31. <i>Run Cycle</i>	61
Gambar 3. 32. <i>Run Cycle</i>	61
Gambar 3. 33. Referensi Bentuk Tubuh.....	62
Gambar 3. 34. Referensi Bentuk Wajah Segitiga	63
Gambar 3. 35. Referensi Hidung Maggie	64
Gambar 3. 36. Referensi Jari Maggie.....	64
Gambar 3. 37. Referensi Baju dan Aksesoris	65
Gambar 3. 38. Sketsa Maggie	66
Gambar 3. 39. <i>Screenshot Progress</i>	67
Gambar 3. 40. <i>Screenshot Progress</i>	67
Gambar 3. 41. <i>Screenshot Progress</i>	68
Gambar 3. 42. UVW	69

Gambar 3. 43. UVW	69
Gambar 3. 44. <i>Unwrap</i>	70
Gambar 3. 45. <i>Screenshot</i> Tokoh Maggie	71
Gambar 3. 46. Pui – pui	72
Gambar 3. 47. Pui – pui	73
Gambar 3. 48. UVW	74
Gambar 3. 49. <i>Unwrap</i>	74
Gambar 3. 50. Pui – pui	75
Gambar 3. 51. Sketsa Ganrang	76
Gambar 3. 52. UVW Ganrang	77
Gambar 3. 53. <i>Unwrap</i> Ganrang	77
Gambar 3. 54. Ganrang	78
Gambar 4. 1. Wajah Isogi	94
Gambar 4. 2. Karakter Isogi	95
Gambar 4. 3. Penyederhanaan Aksesoris	96
Gambar 4. 4. Penyederhanaan Aksesoris	96
Gambar 4. 5. Gelang	97
Gambar 4. 6. Sketsa Maggie	97
Gambar 4. 7. Hidung yang Panjang dan Melengkung	98
Gambar 4. 8. Jari yang Panjang dan Melengkung	98
Gambar 4. 9. Perbandingan Maggie dan Isogi	99
Gambar 4. 10. 3D Maggie	99



Gambar 4. 11. Hasil Analisis	101
Gambar 4. 12. Hasil Analisis	101
Gambar 4. 13 Hasil Analisis	101
Gambar 4. 14. Hasil Analisis	102
Gambar 4. 15. Hasil Analisis	102
Gambar 4. 16. Kritik dan Saran	103

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA