



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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 BERDASARKAN
KASUS KERUSAKAN LINGKUNGAN DI HUTAN
MANGROVE PADA MOBILE GAME “MUARA”**

Laporan Tugas Akhir

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



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Audrey Simananda
NIM : 00000011045
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 : Audrey Simananda

NIM : 00000011045

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

PERANCANGAN KARAKTER UTAMA BERDASARKAN KASUS

KERUSAKAN LINGKUNGAN DI HUTAN MANGROVE PADA MOBILE

GAME “MUARA”

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, 7 Desember 2018



Audrey Simananda

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN KARAKTER BERDASARKAN
KASUS KERUSAKAN LINGKUNGAN DI HUTAN
MANGROVE PADA MOBILE GAME “MUARA”

Oleh

Nama : Audrey Simananda

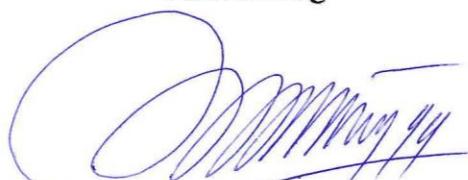
NIM : 00000011045

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 10 Januari 2019

Pembimbing



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

Pengaji



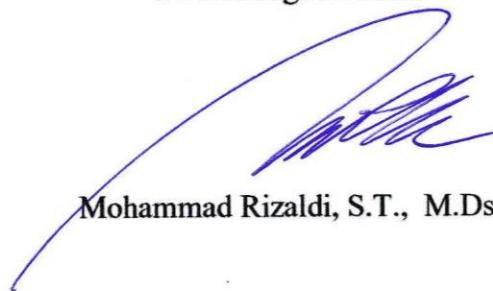
Nadia Mahatmi, M.Ds.

Ketua Sidang



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

Ketua Program Studi



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

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa. Atas berkah dan karuniaNya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir berjudul “Perancangan Karakter Berdasarkan Kasus Kerusakan Lingkungan Di Hutan Mangrove Pada Mobile Game “Muara”. Penulis mengangkat topik ini atas keprihatinan penulis akan kerusakan yang dialami hutan mangrove selama bertahun-tahun.

Perancangan ini bertujuan sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana desain (S.Ds). Selain itu, perancangan karakter ini berguna untuk membantu meningkatkan pengetahuan masyarakat mengenai hutan mangrove. Penulis juga berhadap dengan adanya laporan ini bisa membantu mahasiswa selanjutnya dalam menulis atau merancang perancangan yang serupa.

Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada orang-orang yang membantu dan membimbing penulis menyelesaikan Tugas Akhir. Penulis mengucapkan terima kasih kepada khususnya:

1. Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds. selaku kepala program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
2. Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds. selaku dosen pembimbing yang telah membimbing penulis dari awal sampai akhir penggerjaan Tugas Akhir.
3. Dennis Tanuwijaya dan Franstino, selaku partner Tugas Akhir.
4. Teman-teman peminatan *Interactive Design*, teman-teman penulis dalam perkuliahan.
5. Teman-teman peminatan Animasi, teman-teman penulis dalam perkuliahan

6. Keluarga penulis yang selalu percaya dan mendukung penulis.

Tangerang, 7 Desember 2018



Audrey Simananda

Kata-kunci: batik mangrove, batik krisik, media pembelajaran

Abstraksi

Indonesia mengalami masalah abrasi pantai selama bertahun-tahun tanpa menyadari adanya solusi yang sudah tersedia sejak lama, yaitu hutan mangrove. Tetapi, hutan mangrove saat ini mengalami kerusakan yang parah karena ulah manusia yang melakukan alih fungsi hutan mangrove menjadi pemukiman, industri, perkebunan, tetapi yang paling memperparah kerusakan adalah pertambakan. Maka karena itu saya ingin meningkatkan pengetahuan masyarakat mengenai pentingnya hutan mangrove. Melalui Tugas Akhir ini, saya akan menciptakan karakter dalam game untuk membantu menyebarkan pengetahuan dalam melestarikan hutan mangrove ini. Penulis menggunakan survei dan teori dasar untuk mempelajari bagaimana cara membuat karakter untuk menarik perhatian pemain sehingga mereka bisa lebih mengerti mengenai hutan mangrove. Hasil akhir dari perancangan ini adalah sebuah *mobile game* yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat mengenai hutan mangrove. Hasil dari perancangan ini terbukti berhasil merancang karakter yang menarik pemain untuk memainkan *game* tersebut.

Kata kunci: hutan mangrove, *stealth*, karakter, media pembelajaran



Abstraction

Indonesia has experienced coastal abrasion problems for years without realizing the existence of a solution that has been available for a long time, namely mangrove forests. However, mangrove forests are currently experiencing severe damage because of human activities that make the conversion of mangrove forests into settlements, industries, plantations, but the most aggravating damage is aquaculture. So because of that I want to increase people's knowledge about the importance of mangrove forests. Through this final project, I will create characters in the game to help spread knowledge in preserving this mangrove forest. The author uses surveys and basic theories to learn how to create characters to attract players' attention so that they can better understand mangrove forests. The final result of this design is a mobile game that aims to increase public knowledge about mangrove forests. The results of this design proved successful in designing characters that attract players to play the game.

Keywords: mangrove forest, stealth, character, learning media



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
KATA PENGANTAR.....	III
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	III
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XII
DAFTAR LAMPIRAN	XVII
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	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 <i>Game</i>	4
2.2 <i>Genre</i>	5
2.2.1 <i>Action Adventure</i>	5
2.2.2 <i>Strategy</i>	6
2.3 <i>Three Dimensions Character</i>	6

2.3.1	<i>The Physical Character</i>	7
2.3.2	<i>Sociology Character</i>	7
2.3.3	<i>Psychological Character</i>	8
2.4	<i>Character Roles</i>	9
2.4.1	<i>Protagonist</i>	9
2.4.2	<i>Antagonist</i>	10
2.4.3	<i>Sidekick</i>	12
2.5	Teori Perancangan Karakter.....	13
2.5.1	<i>Brainstorming and Concept Character</i>	13
2.5.2	<i>Visual Metaphors</i>	14
2.5.3	<i>Mind Map, Research, Moodboard</i>	15
2.5.4	<i>Thumbnail Development</i>	15
2.5.5	<i>Final Character Drawing and Model Sheet</i>	19
2.6	<i>Colors</i>	20
2.7	<i>Color Psychology</i>	24
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		26
3.1	Wawancara.....	26
3.2	Observasi Hutan Mangrove.....	31
3.3	Observasi Referensi Karakter	34
3.4	Studi Pustaka.....	37
3.5	Studi Eksisting	37
3.6	Kuesioner	45
3.7	<i>Game “Muara”</i>	46

3.8	Metodologi Perancangan.....	46
3.9	<i>Story</i>	47
3.10	<i>Characters</i>	48
3.11	<i>Brainstorming and Concept Character</i>	52
3.11.1	<i>Visual Metaphors</i>	58
3.11.2	<i>Mind Map, Research, Moodboard</i>	61
3.11.3	<i>Thumbnail Development</i>	67
3.11.4	<i>Final Character Drawing and Model Sheet</i>	73
3.12	Animasi Karakter	75
3.12.1	Anisa	76
3.12.2	Musuh.....	77
	BAB IV ANALISIS	79
4.1	Analisis Perancangan	79
4.2	Analisis Desain.....	79
4.3	Analisis User	82
4.3.1	Analisa Prototype Day.....	82
4.3.2	<i>Testplay</i>	84
	BAB V PENUTUP.....	86
5.1	Simpulan	86
5.2	Saran.....	86
	DAFTAR PUSTAKA.....	XVIII

DAFTAR GAMBAR

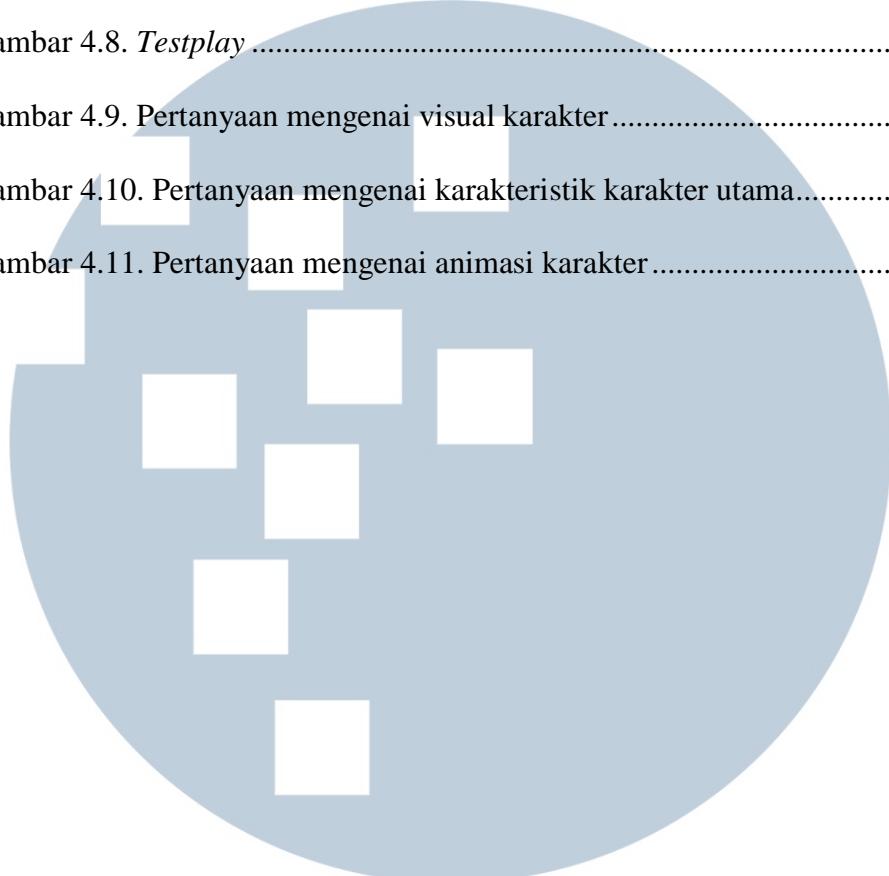
Gambar 2.1. Contoh <i>action adventure game</i>	5
Gambar 2.2. Contoh <i>strategy game</i>	6
Gambar 2.3. Professor Layton	7
Gambar 2.4. Kingdom Hearts	8
Gambar 2.5. Last of Us	9
Gambar 2.6. Nathan Drake sebagai <i>protagonist</i> dalam seri Uncharted.....	10
Gambar 2.7. Sephiroth sebagai <i>antagonist</i> dalam Final Fantasy VII	12
Gambar 2.8. Elizabeth sebagai <i>sidekick</i> dalam Bioshock Infinite	13
Gambar 2.9. <i>Visual Metaphors</i>	14
Gambar 2.10. <i>Mindmap, Research, and Moodboard</i>	15
Gambar 2.11. <i>Thumbnail Sketch</i>	16
Gambar 2.12. <i>Thumbnail Sketch 2</i>	17
Gambar 2.13. <i>Thumbnail Sketch 3</i>	18
Gambar 2.14. <i>Character Silhouette</i>	19
Gambar 2.15. <i>Final Sketch</i>	20
Gambar 2.16. <i>Color Wheel</i>	21
Gambar 2.17. <i>Mixed Color</i>	22
Gambar 2.18. <i>Complementary Color</i>	22
Gambar 3.1. Wawancara dengan Gerry	29
Gambar 3.2. Wawancara dengan Beatrice	31
Gambar 3.3. Hutan Mangrove.....	32
Gambar 3.4. Hutan Mangrove.....	32

Gambar 3.5. Hutan Mangrove.....	33
Gambar 3.6. Referensi Anisa	34
Gambar 3.7. Referensi Dewi Sri Mara.....	35
Gambar 3.8. Referensi Rendra dan anak buah	35
Gambar 3.9. Referensi Rendra dan anak buah.....	36
Gambar 3.10. Valiant Hearts.....	38
Gambar 3.11. Valiant Hearts Characters.....	39
Gambar 3.12. <i>Gameplay</i>	41
Gambar 3.13. Ori and The Blind Forest.....	42
Gambar 3.14. Ori and The Blind Forest.....	43
Gambar 3.15. Neighbours From Hell.....	44
Gambar 3.16. Neighbours From Hell.....	45
Gambar 3.17. Bagan Perancangan	46
Gambar 3.18. Proses sketsa Anisa	52
Gambar 3.19. Proses sketsa Dewi Sri Mara.....	52
Gambar 3.20. Proses sketsa Rendra	53
Gambar 3.21. Proses sketsa anak buah Rendra.....	54
Gambar 3.22. Konsep awal	54
Gambar 3.23. Referensi.....	55
Gambar 3.24. Eksplorasi <i>visual style</i> Rendra dan anak buah	55
Gambar 3.25. Eskplorasi <i>visual style</i> Dewi Sri Mara dan Anisa	56
Gambar 3.26. Sketsa Dewi Sri Mara.....	56
Gambar 3.27. Sketsa anak buah.....	57

Gambar 3.28. Sketsa Rendra	57
Gambar 3.29. Lineart Anisa	58
Gambar 3.30. <i>Visual Metaphors</i> anak buah	58
Gambar 3.31. <i>Visual Metaphors</i> Dewi Sri Mara	59
Gambar 3.32. <i>Visual Metaphors</i> Rendra.....	59
Gambar 3.33. <i>Visual Metaphors</i> Anisa	60
Gambar 3.34. <i>Moodboard</i> Anisa 1.....	161
Gambar 3.35. <i>Moodboard</i> Anisa 2.....	62
Gambar 3. 36. <i>Moodboard</i> Anisa 3.....	63
Gambar 3.37. <i>Moodboard</i> Peri Dewi Sri Mara.....	64
Gambar 3.38. <i>Moodboard</i> Rendra 1	65
Gambar 3. 39. <i>Moodboard</i> Rendra 2	65
Gambar 3.40. <i>Moodboard</i> anak buah Rendra 1	66
Gambar 3. 41. <i>Moodboard</i> anak buah Rendra 2	67
Gambar 3.42. <i>Thumbnail</i> Anisa 1	68
Gambar 3.43. Konsep awal <i>thumbnail</i>	68
Gambar 3.44. <i>Thumbnail</i> Anisa 2	68
Gambar 3.45. <i>Thumbnail</i> Anisa 3	69
Gambar 3.46. <i>Thumbnail</i> Peri 1	69
Gambar 3.47. <i>Thumbnail</i> anak buah	69
Gambar 3.48. <i>Thumbnail</i> Rendra.....	70
Gambar 3. 49. Kuesioner <i>Testplay</i>	70
Gambar 3.50. <i>Final Thumbnail</i> Anisa.....	71

Gambar 3.51. <i>Final Thumbnail</i> Peri	71
Gambar 3.52. <i>Final Thumbnail</i> Rendra	72
Gambar 3.53. <i>Final Thumbnail</i> anak buah.....	72
Gambar 3.54. <i>Model Sheet</i> Anisa.....	73
Gambar 3.55. <i>Model Sheet</i> Rendra	73
Gambar 3.56. <i>Model Sheet</i> Dewi Sri Mara	74
Gambar 3.57. <i>Model Sheet</i> anak buah.....	74
Gambar 3.58. <i>Model Sheet</i> anak buah.....	75
Gambar 3.59. Implementasi karakter di dalam <i>game</i>	75
Gambar 3.60. <i>Sprite</i> animasi <i>idle</i>	76
Gambar 3.61. <i>Sprite</i> animasi berjalan	76
Gambar 3.62. <i>Sprite</i> animasi memanjat	77
Gambar 3.63. <i>Sprite</i> animasi melempar batu.....	77
Gambar 3.64. <i>Sprite</i> animasi <i>idle</i>	78
Gambar 3.65. <i>Sprite</i> animasi <i>idle</i>	78
Gambar 3.66. <i>Sprite</i> animasi berjalan	78
Gambar 4.1. Anisa Final	79
Gambar 4.2. Analisis Karakter.....	80
Gambar 4.3. Dewi Sri Mara <i>final</i>	81
Gambar 4.4. Rendra <i>final</i>	81
Gambar 4.5. Anak buah <i>final</i>	82
Gambar 4.6. Visual Karakter	83
Gambar 4.7. Kritik dan Saran	83

Gambar 4.8. <i>Testplay</i>	84
Gambar 4.9. Pertanyaan mengenai visual karakter	84
Gambar 4.10. Pertanyaan mengenai karakteristik karakter utama.....	85
Gambar 4.11. Pertanyaan mengenai animasi karakter	85



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1: Transkrip Wawancara	xx
LAMPIRAN 2: Mindmap	xxxii
LAMPIRAN 3: Kuesioner Prototype	xxxii
LAMPIRAN 4: Kuesioner Testplay	xxxvi
LAMPIRAN 5: Kartu Bimbingan Skripsi	xliii

