



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 KARAKTERISASI BARONG DAN RANGDA
KEDALAM VISUAL KARAKTER *GAME* TIGA DIMENSI
BERJUDUL ‘GUARDIAN OF BALI ISLAND’**

Laporan Tugas Akhir

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



Nama : Suhandra

NIM : 14120210387

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 : Suhandra

NIM : 14120210387

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir/Skripsi:

PERANCANGAN KARAKTERISASI BARONG DAN RANGDA KEDALAM VISUAL KARAKTER *GAME* TIGA DIMENSI BERJUDUL

'GUARDIAN OF BALI ISLAND'


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, 08 Januari 2018



Suhandra



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

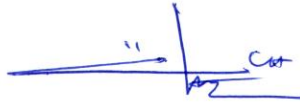
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN KARAKTERISASI BARONG DAN RANGDA KEDALAM
VISUAL KARAKTER GAME TIGA DIMENSI BERJUDUL
'GUARDIAN OF BALI ISLAND'

Oleh

Nama Suhandra
NIM 14120210387
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Seni & Desain

Tangerang, 19 Januari 2018

Pembimbing



Muhammad Cahya Daulay, S Sn., M.Ds.

Penguji



Nadia Mahatmi, M.Ds.

Ketua Sidang



Mohammad Rizaldi, S T , M.Ds.

Ketua Program Studi



Mohammad Rizaldi, S T., M.Ds.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan yang Maha Esa, karena berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan judul ‘Perancangan karakterisasi barang dan rangda kedalam visual karakter game 3 dimensi berjudul ‘Guardian of Bali Island’’. Laporan ini di susun sebagai Tugas dan syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain.

Penulis melihat fenomena perkembangan video game di dunia, Penulis ingin memperkenalkan salah satu budaya indonesia ke dunia melalui media game. Salah satu budaya tersebut telah diwariskan sebagai warisan budaya dunia. Melihat fenomena positif tersebut penulis pun tertarik untuk mengangkat mahluk mitologi barang dan rangda melalui media game.


Terdapat beberapa aspek penting dalam game yang membuat penulis ingin mengangkat salah satunya adalah karakter. Karakter pada game merupakan kunci utama pada dalam penyampaian ide cerita dan pesan dalam game. oleh karena itu penulis ingin membahas tentang merancang visualisasi karakter barang dan rangda menjadi suatu karakter yang unik.

Dalam proses pengumpulan data untuk laporan ini, penulis mendapatkan banyak pengetahuan tentang cara merancang karakter yang dapat menarik perhatian pemain. Oleh sebab itu, penulis berharap agar tulisan ini dapat menginspirasi sesama *game developer* agar dapat merancang karakter yang baik dalam game.

Penulis menyadari bahwa banyak pihak telah mendukung dan membantu proses penyelesaian proposal ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual
2. Muhammad Cahya Daulay, S.Sn., M.Ds selaku Dosen pembimbing Tugas Akhir
3. Agatha Maisie Tjandra, S.Sn., M.Ds selaku Dosen Pembimbing akademik
4. Rr.Mega Iranti Kusumawardani, M.Ds Selaku dosen Academic Writing.
5. Esaam Hassan dan Faiz Anwarrudin selaku teman sekelompok yang telah berjuang menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Semua Pihak yang telah membantu dalam menyempurnakan laporan Tugas Akhir ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu
7. Orang tua yang selalu mendampingi penulis dalam seluruh proses pengerjaan tugas akhir.

Tangerang, 08 Januari 2018


Suhandra



ABSTRAKSI

Pada dasarnya *game* telah menjadi hiburan yang dapat dinikmati semua orang, setiap *game* memiliki berbagai macam aturan dan objektifitas yang harus dicapai atau diselesaikan, Dalam setiap *game* terdapat beberapa elemen penting yang saling berhubungan, salah satunya adalah *character design*, bertujuan untuk menarik perhatian pemain dalam memainkan *game* tersebut dan mendukung cerita yang ada,. Peranan *character design* pada *game* menjadi hal yang sangat penting karena setiap *game* akan memiliki karakter yang membawakan alur cerita ke pemain, maka dari itu agar permainan tidak menjadi bosan maka diperlukan desain karakter yang menarik dengan menggunakan unsur nusantara.

Data mengenai *Character design* dan beberapa elemen – elemen yang harus diperhatikan dalam mendesain karakter dikumpulkan melalui studi literatur dan dijadikan sebagai acuan dalam mendesain karakter dalam game

Kata kunci: *Character, design, game*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRACT

Game has become entertainment that everyone can enjoy. Every game has its own rules and an objective that must be achieved or completed, and there are some games that have an good story. Every game have some important element to supporting other element. One of the element is Character design. Character design intend to attract player attention for keep playing the game by using nusantara element.Character design is important part in game development, because character are the appealing part and can arrange player to finish the objective. Material about character design and some important element in character design are gathered by studying literature.

Keywords: Character, design, game

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

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	3
1.4. Tujuan Tugas Akhir	3
1.5. Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1. <i>Game</i>	5
2.2. <i>Game Design</i>	6
2.3. Desain karakter dalam <i>game</i>	8
2.4. <i>Archetype</i>	10
2.4.1. <i>Hero</i>	11
2.4.2. <i>Shadow</i>	11
2.4.3. <i>Mentor</i>	11

2.4.4.	<i>Helpers</i>	11
2.4.5.	<i>Guardian</i>	11
2.4.6.	<i>Trickster</i>	12
2.4.7.	<i>Herald</i>	12
2.5.	<i>3 Dimensional Character</i>	12
2.6.	<i>Character Hierarchy</i>	15
2.7.	<i>Basic Shape</i>	19
2.8.	<i>Anthropomorphism</i>	21
2.9.	Teori Warna	23
2.9.1.	Teori warna dalam <i>game</i>	29
2.10.	Proses Pembuatan karakter dalam <i>game</i>	29
2.11.	Barong.....	33
2.11.1.	Barong Ket	34
2.12.	Rangda	34
2.12.1.	Simbol pada rangda	36
BAB III METODOLOGI		38
3.1.	Gambaran umum.....	38
3.1.1.	Sinopsis	39
3.1.2.	Bagan Kerja	34
3.2.	Konsep	40

3.3.	Praproduksi	40
3.3.1.	Character Development.....	41
3.3.2.	Sketsa	60
3.4.	Produksi	70
3.4.1.	<i>Model Sheet</i>	71
3.4.2.	<i>Character Modelling</i>	72
3.4.3.	<i>Character Retopology</i>	81
3.4.4.	<i>Texturing</i>	84
3.5.	Pascaproduksi	87
BAB IV ANALISA		88
4.1.	Analisa Konsep	88
4.2.	Analisa Karakter Ked.....	89
4.2.	Analisa Karakter Kalika.....	97
BAB V PENUTUP.....		105
5.1.	Kesimpulan	105
5.2.	Saran	105
DAFTAR PUSTAKA.....		XIV
LAMPIRAN.....		XVI

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>Interpersonal Circumplex Star Wars Character</i>	9
Gambar 2.2. Contoh <i>Iconic</i>	15
Gambar 2.3. Contoh <i>Simple</i>	16
Gambar 2.4. Contoh <i>Broad</i>	17
Gambar 2.5. Contoh <i>Comedy relief</i>	18
Gambar 2.6. Contoh <i>Lead Character</i>	19
Gambar 2.7. Contoh <i>Realistic</i>	17
Gambar 2.8. <i>Basic Shape</i> pada karakter Mario.....	20
Gambar 2.9. <i>Basic Shape</i> pada karakter <i>Wreck-it ralph</i>	20
Gambar 2.10. <i>Basic Shape</i> pada karakter <i>Don Paolo</i>	21
Gambar 2.11. Desain awal karakter Bambi.....	22
Gambar 2.12. <i>Color Wheel</i>	23
Gambar 2.13. Warna Merah.....	24
Gambar 2.14. Warna Kuning.....	24
Gambar 2.15. Warna Biru.....	25
Gambar 2.16. Warna Ungu.....	25
Gambar 2.17. Warna Hijau.....	26
Gambar 2.18. Warna Oranye.....	26
Gambar 2.19. Warna Hitam.....	27
Gambar 2.20. Warna Putih.....	27
Gambar 2.21. Percampuran warna dengan <i>tint</i> dan <i>shades</i>	28
Gambar 2.22. Contoh <i>Achromatic Scheme</i>	28
Gambar 2.23. Contoh <i>Analogus Scheme</i>	29
Gambar 2.24. Contoh <i>Clash Scheme</i>	29
Gambar 2.25. Contoh <i>Complementary Scheme</i>	30
Gambar 2.26. Contoh <i>Monochromatic Scheme</i>	30

Gambar 2.27. Contoh <i>Neutral Scheme</i>	31
Gambar 2.28. Contoh <i>Tertiary Triad Scheme</i>	32
Gambar 2.29. Contoh <i>Primary Scheme</i>	32
Gambar 2.30. Contoh <i>Secondary Scheme</i>	33
Gambar 2.31. Contoh <i>Teritary Triad Scheme</i>	33
Gambar 2.32. Penerapan <i>virtual spaces</i> pada game <i>Braid</i>	34
Gambar 2.33. Penerapan fungsi <i>rules and mechanics</i> pada game <i>team fortress</i>	35
Gambar 2.34. Contoh Penerapan <i>Emotion</i> pada game <i>Silent Hill</i>	36
Gambar 2.35. .Contoh Proses <i>skinning</i> pada karakter <i>3D</i>	37
Gambar 2.36. Contoh Proses <i>Unwarp</i>	37
Gambar 2.37. Contoh Proses <i>texturing</i> pada karakter <i>3D</i>	38
Gambar 2.38. Barong Ket pada saat pementasan tari Barong	40
Gambar 2.39. Rangda Pada saat pementasan tari Barong.....	40
Gambar 3.1. Bagan Kerja.....	43
Gambar 3.2. Interpersonal Circumplex karakter.....	45
Gambar 3.3. Karakter dalam game <i>Yooka-laylee</i> menggunakan gaya visual <i>Stylized</i>	46
Gambar 3.4. Bentuk Karakter <i>Crash bandicoot</i> yang menggunakan Gaya visual <i>stylized</i>	47
Gambar 3.5. Bentuk Karakter <i>Yooka</i> merupakan bentuk Antropomorfis dari hewan bunglon	48
Gambar 3.6. Bentuk Karakter <i>Crash bandicoot</i> merupakan antropomorfime dari hewan bandicoot	48
Gambar 3.7. Karakter <i>Crash Bandicoot</i>	49
Gambar 3.8. Karakter <i>Koru</i> dari <i>Game The Last Tinker</i>	49
Gambar 3.9. Tapel Barong Ket.....	50
Gambar 3.10. Bentuk Wajah <i>Mario Bros</i>	50
Gambar 3.11. Bentuk Rambut <i>Sonic</i> Yang memanjang kebelakang	51

Gambar 3.12. Bentuk Ekor dari Karakter Spyro.....	51
Gambar 3.13. Bentuk Kuku dari Karakter Simba.....	52
Gambar 3.14. Bagian Kepala atau Tapel Barong Ket.....	53
Gambar 3.15. Bagian Celana Penari Barong Ket	53
Gambar 3.16. Karakter Zugtmoy	55
Gambar 3.17. Karakter <i>Old Hag Evil Queen</i>	55
Gambar 3.18. Bentuk Wajah Medusa	56
Gambar 3.19. Bentuk Wajah Maleficent	56
Gambar 3.20. Tapel Rangda Kalika.....	57
Gambar 3.21. Karakter Ursa yang memiliki Kuku dan Taring yang Panjang	57
Gambar 3.22. Tapel Rangda	58
Gambar 3.23. Gigi pada karakter Ursa	58
Gambar 3.24. Kostum Rangda.....	59
Gambar 3.25. Bentuk Rambut Karakter Kerrigan	60
Gambar 3.26. Proses Sketsa Ked 1	62
Gambar 3.27. Proses Sketsa Ked 2	62
Gambar 3.28. Proses Sketsa Ked 3	63
Gambar 3.29. Proses Sketsa alternatif Ked 1	63
Gambar 3.30. Proses Sketsa alternatif Ked 2.....	64
Gambar 3.31. Proses Sketsa alternatif Ked 3.....	64
Gambar 3.32. Sketsa Mahkota Kepala.....	65
Gambar 3.33. Sketsa Mahkota Kepala.....	65
Gambar 3.34. Sketsa Mahkota Badan.....	65
Gambar 3.35. Eksplorasi Sketsa Ked.....	66
Gambar 3.36. Penggabungan Sketsa Alternatif Ked.....	67
Gambar 3.37. Bentuk Dasar Sketsa Kalika 1.....	68
Gambar 3.38. Bentuk Dasar Sketsa Kalika 2.....	68
Gambar 3.39. Progres Sketsa Kalika 1	69

Gambar 3.40. Progres Sketsa Kalika 2	70
Gambar 3.41. Sketsa Alternatif Kalika	70
Gambar 3.42. Sketsa Mahkota Kepala.....	70
Gambar 3.43. Sketsa Alternatif Kalika	71
Gambar 3.44. Character Sheet Ked.....	72
Gambar 3.45. Character Sheet Kalika.....	72
Gambar 3.46. Perbandingan tinggi anak kecil, Ked, Kalika, dan Leak	73
Gambar 3.47. Bentuk Dasar Kepala Ked.....	74
Gambar 3.48. Proses Sculping Kepala Ked	74
Gambar 3.49. Bentuk Kepala Ked	75
Gambar 3.50. Bentuk Dasar Tubuh Ked.....	75
Gambar 3.51. Bulu Pada Tubuh Ked	76
Gambar 3.52. Bentuk Gigi dan Kuku Ked.....	76
Gambar 3.53. Bentuk Mahkota pada tubuh Ked.....	77
Gambar 3.54. Permata pada mahkota Ked.....	77
Gambar 3.55. Model <i>high Poly</i> Ked	78
Gambar 3.56. <i>Basic Sphere</i> Kepala Kalika.....	78
Gambar 3.57. Bentuk Dasar kepala Kalika.....	79
Gambar 3.58. Hasil sculping kepala Kalika	79
Gambar 3.59. Bentuk dasar Badan Kalika.....	80
Gambar 3.60. Hasil <i>Sculping</i> tubuh Kalika	80
Gambar 3.61. Hasil <i>Sculping</i> gigi, mata, dan lidah Kalika.....	81
Gambar 3.62. Hasil <i>Sculping</i> bagian Rambut.....	81
Gambar 3.63. Hasil <i>sculpting</i> mahkota.....	82
Gambar 3.64. Model <i>High poly</i> Kalika.....	82
Gambar 3.65. Hasil <i>Retopology</i> kepala Ked.....	83
Gambar 3.66. Hasil <i>retopology</i> Karakter Ked	84
Gambar 3.67. Hasil <i>Retopology</i> kepala Kalika.....	84

Gambar 3.68. Warna merah pada Ked.....	85
Gambar 3.69. Warna putih pada Ked.....	86
Gambar 3.70. Warna kuning pada Ked.....	86
Gambar 3.71. Warna merah pada Kalika.....	87
Gambar 3.72. Warna kuning pada Kalika.....	88
Gambar 3.73. Warna ungu pada Kalika.....	88
Gambar 3.74. <i>Color scheme</i> Ked dan Kalika	89
Gambar 3.75. Proses <i>Texturing</i> Ked	89
Gambar 3.76. Proses <i>Texturing</i> Kalika	90
Gambar 3.77. <i>Color</i> dan <i>Normal Map</i> Ked	84
Gambar 3.78. <i>Color</i> dan <i>Normal Map</i> Kalika	91
Gambar 3.79. Hasil <i>render</i> Ked.....	91
Gambar 3.80. Hasil <i>render</i> Kalika.....	80
Gambar 4.1. Barong Ket dan Rangda sebagai referensi	93
Gambar 4.2. <i>Interpresonal Circumplex</i> karakter	94
Gambar 4.3. Sketsa alternatif Ked	95
Gambar 4.4. <i>Default</i> wajah Ked.....	96
Gambar 4.5. <i>Basic shape</i> wajah Ked	97
Gambar 4.6. Bagian Gigi Barong Ket dan Ked	97
Gambar 4.7. Bagian kepala Barong Ket dan Ked	98
Gambar 4.8. Mahkota pada karakter Ked	99
Gambar 4.9. Bagian Badan dan Ekor Ked.....	100
Gambar 4.10. Kuku Karakter Ked	101
Gambar 4.11. Bagian Kaki Ked.....	102
Gambar 4.12. Sketsa Alternatif Kalika	103
Gambar 4.13. <i>Basic Shape</i> Kalika	104
Gambar 4.14. Bagian wajah Kalika	105
Gambar 4.15. Tapel Rangda dan Bagian Wajah.....	106

Gambar 4.16. Mahkota Kalika badan depan, badan belakang dan kepala.....	106
Gambar 4.17. Tampak Rambut Kalika	107
Gambar 4.18. Perbandingan tinggi anak kecil, Ked, Kalika, dan Leak	108
Gambar 4.19. Perbandingan <i>Scale</i> Ked dengan Kalika	108
Gambar 4.20. Bagian gaun Kalika.....	109
Gambar 4.21. Bagian Kuku Kalika.....	110



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: KARTU KONSULTASI BIMBINGAN..... XVI

LAMPIRAN A: KARTU KONSULTASI BIMBINGAN.....XVII



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA