



### **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 *ENVIRONMENT 2D* PADA *VISUAL NOVEL***

**INTERAKTIF ADAPTASI CERITA RAKYAT “PANJI**

**SEMIRANG”**

**Laporan Tugas Akhir**

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



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Nama : Bela Aron  
NIM : 14120210168  
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 : Bela Aron

NIM : 14120210168

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

### **PERANCANGAN *ENVIRONMENT 2D* PADA *VISUAL NOVEL* INTERAKTIF ADAPTASI CERITA RAKYAT “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, 4 Januari 2018

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Bela Aron', written in a cursive style.

Bela Aron

**HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN *ENVIRONMENT 2D* PADA *VISUAL NOVEL***

**INTERAKTIF ADAPTASI CERITA RAKYAT “PANJI**

**SEMIRANG”**

Oleh

Nama : Bela Aron

NIM : 14120210168

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 25 Januari 2018

Pembimbing I



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

Pembimbing II



Nadia Mahatmi, M.Ds.

Penguji



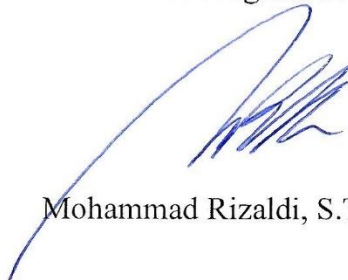
Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.

Ketua Sidang



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

Ketua Program Studi



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

## KATA PENGANTAR

Dibalik perancangan tugas akhir saya, terdapat alasan mengapa topik yang saya pilih relevan dengan keadaan masa sekarang, yaitu generasi muda mulai melupakan cerita rakyat, termasuk saya sendiri. Hal tersebut dikarenakan kurang menariknya cara penyampaian tersebut. Oleh karena itu saya membuat media interaktif visual novel untuk mengenalkan cerita tersebut kepada generasi sekarang dengan media yang lebih baru, yaitu *visual novel*. Salah satu elemen visual dalam *visual novel* adalah *environment*. Mendesain *environment* merupakan salah satu bidang yang familiar bagi saya, karena saya merasa lebih unggul di bidang tersebut. Tidak lupa dengan riset yang berkaitan dengan desain *environment* untuk *visual novel*. Tujuan utama dalam perancangan ini adalah mengenalkan cerita rakyat melalui media interaktif *visual novel* yang menarik bagi masyarakat.

Secara pribadi, dalam proses pengerjaan skripsi ini saya dapat belajar banyak dari berbagai macam hal. Banyak ilmu-ilmu yang saya dapat dalam proses merancang *environment*, selain itu juga menambah wawasan saya dalam membuat *environment* dengan baik. Saya berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dalam memahami proses perancangan *environment* yang saya buat.

Saya mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu saya menyelesaikan skripsi ini. Urutan nama sebagai berikut:

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

2. Fransisca Retno Setyowati Rahardjo, S.Ds., M.Sn. selaku pembimbing pertama saya yang telah memberikan arahan dan dukungan kepada penulis dalam perancangan tugas akhir ini.

3. Nadia Mahatmi, M.Ds. selaku pembimbing kedua saya yang telah memberikan arahan dan dukungan kepada penulis dalam perancangan tugas akhir ini.

4. Teman-teman selaku tim dalam pembuatan visual novel ini yang telah berjuang bersama dari awal hingga akhir. Clarissa Laurenda selaku *character artist* dan Stefanie Maria selaku *storywriter*.

5. Pihak dan teman-teman saya yang bersedia memberikan waktunya untuk membantu penulisan tugas akhir saya.

6. Orangtua penulis yang selalu memberikan dukungan penuh kepada penulis.

7. Pihak-pihak lainnya yang terlibat, baik secara langsung maupun tidak langsung dalam perancangan Tugas Akhir ini.

Tangerang, 4 Januari 2018



Bela Aron

## ABSTRAKSI

Cerita rakyat mulai dilupakan oleh generasi muda Indonesia, padahal cerita-cerita di Indonesia memiliki nilai budaya dan nilai moral yang baik untuk disampaikan kepada generasi muda. Kurangnya minat tersebut dikarenakan cara penyampaian cerita tersebut tidak terlalu mengikuti perkembangan zaman. Oleh karena itu untuk mengenalkan cerita-cerita tersebut diadaptasikan ke media yang lebih modern, yaitu dengan media interaktif. Salah satu media interaktif yang dapat menyampaikan cerita adalah *visual novel*, *visual novel* adalah novel interaktif berbentuk digital, dan salah satu elemen visualnya adalah *environment*.

*Environment* adalah salah satu elemen visual dalam media interaktif maupun *visual novel*. Elemen ini dapat membuat orang-orang tertarik memainkan media interaktif dan *game* tersebut.

Kata kunci: cerita rakyat, *visual novel*, *environment*.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



## **ABSTRACT**

*Folklore begins to be forgotten by the younger generations. Even though folklores in Indonesia have good cultural and moral values to conveyed on the yourger generations. The lack of interest is due to the way the delivery of the story is too old-fashioned. Therefore to introduce the stories, it needs to be adapted to a more modern media, the interactive media. One of the interactive media that can tell a story is visual novel, visual novel is a interactive digital novel, and one of the visual element of visual novel is environment.*

*Environemnt is a visual element of interactive media or visual novel. This elemen can attract people to play the interactive media or the visual novel.*

*Keywords: folklore, visual novel, environment.*

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....</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>xvi</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. <i>Interactive Media</i> .....	5
2.1.1 <i>Visual Novel</i> .....	5
2.2. <i>Environment</i> .....	7
2.2.1. Signifikansi dalam <i>Environment</i> .....	7

2.2.2.	<i>Environment dengan Mood</i> .....	7
2.2.3.	<i>Environment dengan Karakter</i> .....	8
2.3.	Ilustrasi .....	9
2.3.1.	Pengertian Ilustrasi .....	9
2.3.2.	Peran-peran ilustrasi .....	9
2.3.3.	Gaya ilustrasi .....	13
2.3.4.	Teori RWD dan NPM .....	13
2.3.5.	Target Audiens dan Gaya Visual .....	13
2.4.	Warna .....	14
2.5.	<i>Environment Design</i> .....	18
2.5.1.	<i>Foreground, Middleground, dan Background</i> .....	19
2.5.2.	Perspektif .....	20
2.5.2.1	<i>Atmospheric Perspective</i> .....	21
2.5.2.2	<i>Color Perspective</i> .....	21
2.5.2.2	<i>Linear Perspective</i> .....	22
2.5.3.	<i>Lighting pada Environment</i> .....	25
2.5.3.1	<i>Interior Lighting</i> .....	28
2.5.3.2	<i>Exterior Lighting</i> .....	29
2.5.4.	<i>Environment Pada Visual Novel</i> .....	29
2.6.	Teori Adaptasi .....	30
<b>BAB III METODOLOGI DAN PERANCANGAN</b> .....		<b>31</b>
3.1.	Gambaran Umum Tugas Akhir .....	31

3.2.	Metodologi Penelitian .....	31
3.2.1.	Wawancara.....	31
3.2.2.	Studi Eksisting (Referensi) .....	35
3.2.2.1	Kesimpulan Studi Eksisting.....	46
3.3.	Metodologi Perancangan .....	52
3.4.	Perancangan .....	52
3.4.1.	Ide .....	53
3.4.2.	Sinopsis Cerita .....	53
3.4.3.	Setting, Lokasi, Tema .....	53
3.4.4.	Referensi .....	54
3.4.4.2	Kerajaan Kediri.....	55
3.4.4.2	Referensi <i>Art Style</i> dan <i>Coloring Style</i> .....	57
3.4.4.3	Referensi Arsitektural.....	59
3.4.4.4	Referensi Vegetasi Alam.....	60
3.5.	Sketsa .....	63
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>xiv</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>xvi</b>


U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh gambar <i>visual novel</i> .....	5
Gambar 2.2 Contoh signifikansi dalam <i>environment</i> .....	7
Gambar 2.3 Contoh <i>environment</i> dan <i>mood</i> .....	8
Gambar 2.4 Contoh <i>environment</i> dan karakter .....	9
Gambar 2.5 Contoh ilustrasi sebagai informasi .....	10
Gambar 2.6 Contoh ilustrasi untuk anak-anak.....	11
Gambar 2.7 Contoh ilustrasi untuk sejarah dan budaya.....	11
Gambar 2.8 Contoh ilustrasi untuk medis.....	12
Gambar 2.9 Contoh <i>Hyperrealism</i> .....	13
Gambar 2.10 Contoh <i>Stylized Realism</i> .....	14
Gambar 2.11 Abu-abu.....	15
Gambar 2.12 Coklat .....	15
Gambar 2.13 Ungu.....	15
Gambar 2.14 Hitam.....	16
Gambar 2.15 Biru.....	16
Gambar 2.16 Merah .....	16
Gambar 2.17 Hijau.....	17
Gambar 2.18 Kuning.....	17
Gambar 2.19 Contoh <i>FGD</i> , <i>MGD</i> , dan <i>BGD</i> .....	20
Gambar 2.20 Contoh <i>atmospheric perspective</i> .....	21
Gambar 2.21 Contoh <i>color perspective</i> .....	22
Gambar 2.22 Contoh <i>one-point perspective</i> .....	23

Gambar 2.23 Contoh <i>two-point perspective</i> .....	24
Gambar 2.24 Contoh <i>three-point perspective</i> .....	25
Gambar 2.25 Contoh <i>sumber cahaya buatan</i> .....	26
Gambar 2.26 Contoh <i>cahaya jendela</i> .....	27
Gambar 2.27 Contoh <i>white balance</i> .....	27
Gambar 2.28 Contoh <i>god rays</i> .....	29
Gambar 3.1 Pertanyaan wawancara dengan Vifth Floor .....	33
Gambar 3.2 Pertanyaan wawancara dengan Fritz Malindo Wijaya.....	35
Gambar 3.11 Pencahayaan dan kedalaman pada <i>environment</i> . .....	37
Gambar 3.12 Salah satu <i>environment</i> yang ada pada <i>visual novel</i> ini. ....	37
Gambar 3.13 Papan tulis masih kotor karena aktifitas manusia. ....	38
Gambar 3.14 Salah satu <i>mood</i> misterius dalam <i>visual novel</i> ini.....	38
Gambar 3.15 Karakter dengan <i>environment</i> . .....	39
Gambar 3.16 Penggunaan <i>FGD</i> , <i>MGD</i> , dan <i>BGD</i> serta perspektif.....	39
Gambar 3.17 “Nusantara: The Legend of Winged Ones” .....	40
Gambar 3.18 “Nusantara: The Legend of Winged Ones” .....	41
Gambar 3.19 “Nusantara: The Legend of Winged Ones” .....	42
Gambar 3.20 “AIRIS” .....	43
Gambar 3.21 Metode perancangan .....	45
Gambar 3.22 <i>Moodboard artstyle</i> .....	50
Gambar 3.23 <i>Moodboard coloring style</i> .....	51
Gambar 3.24 <i>Moodboard</i> arsitektur dan properti .....	52
Gambar 3.25 <i>Moodboard</i> vegetasi alam.....	52

Gambar 3.26 <i>Moodboard</i> kolam.....	53
Gambar 3.27 <i>Moodboard</i> gerbang kerajaan .....	54
Gambar 3.28 <i>Moodboard</i> hutan 1 .....	55
Gambar 3.29 <i>Moodboard</i> hutan 2 .....	55
Gambar 3.30 <i>Moodboard</i> .....	56
Gambar 3.31 <i>Moodboard</i> .....	57
Gambar 3.32 Sketsa perbatasan kerajaan.....	57
Gambar 3.33 Sketsa perbatasan kerajaan.....	58
Gambar 3.34 Sketsa hutan 1 .....	58
Gambar 3.35 Sketsa hutan 1 .....	59
Gambar 3.36 Sketsa hutan 1 .....	59
Gambar 3.37 Sketsa hutan 2 .....	60
Gambar 3.38 Sketsa hutan 2 .....	60
Gambar 3.39 Sketsa hutan 2 .....	61
Gambar 3.40 Sketsa hutan 2 .....	61
Gambar 3.41 Sketsa kolam .....	62
Gambar 3.42 Sketsa ruang takhta .....	63
Gambar 3.43 Sketsa ruang takhta .....	63
Gambar 3.44 Sketsa alun-alun .....	64
Gambar 4.1 Perbatasan Kerajaan.....	65
Gambar 4.2 Perbatasan Kerajaan .....	67
Gambar 4.3 Perbatasan Kerajaan.....	68
Gambar 4.4 Perbatasan Kerajaan.....	69



Gambar 4.5 Hutan 1 .....	69
Gambar 4.6 Hutan 1 .....	70
Gambar 4.7 Hutan 1 .....	71
Gambar 4.8 Hutan 2 .....	71
Gambar 4.9 Hutan 2 .....	72
Gambar 4.10 Kolam .....	73
Gambar 4.11 Ruang Takhta .....	74
Gambar 4.12 Alun-alun .....	75
Gambar 4.13 Alun-alun .....	77
Gambar 4.14 Kamar Raja .....	77
Gambar 5.1 Hasil kuesioner .....	81

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA





**DAFTAR LAMPIRAN**

**LAMPIRAN A: KARTU BIMBINGAN 1 ..... xvi**

**LAMPIRAN B: KARTU BIMBINGAN 2 ..... xvii**

**UMMN**

**UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA**