



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 ILUSTRASI PADA ASET 2D DALAM GAME
VR “ASENG’S ADVENTURE: PECINAN”**

Laporan Tugas Akhir

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



Nama : Hadi Wongso

NIM : 14120210037

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 : Hadi Wongso

NIM : 14120210037

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

PERANCANGAN ILUSTRASI PADA ASET 2D DALAM GAME VR

“ASENG’S ADVENTURE: PECINAN”

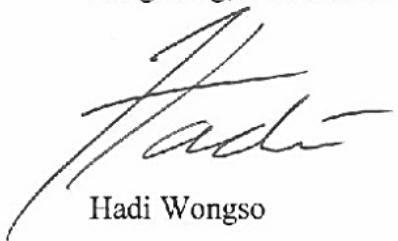
dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya Tugas Akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan narasumber.

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, 3 Januari 2018



A handwritten signature in black ink, appearing to read "Hadi". Below the signature, the name "Hadi Wongso" is printed in a standard font.

Hadi Wongso

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN ILUSTRASI PADA ASET 2D DALAM *GAME*

VR “ASENG’S ADVENTURE: PECINAN”

Oleh

Nama : Hadi Wongso

NIM : 14120210037

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 23 Januari 2018

Pembimbing



Nadia Mahatmi, M.Ds.

Ketua Sidang

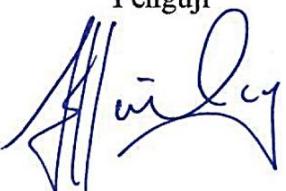


Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.

Ketua Program Studi



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


Yusup S. Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.

KATA PENGANTAR

Ide konsep perancangan datang saat penulis dan tim berdiskusi untuk menggarap Tugas Akhir bersama. Pada awalnya, penulis dan tim ingin membuat sebuah *game* yang memperkenalkan makanan tradisional Nusantara kepada generasi muda Indonesia. Hal ini didasari dari fenomena dimana banyak generasi muda Indonesia yang hanya mengetahui makanan khas negara lain tanpa tahu tentang makanan khas negerinya sendiri. Namun, setelah mempertimbangkannya kembali, penulis dan tim akhirnya mengambil salah satu budaya di Indonesia, yaitu budaya Tionghoa yang telah mengalami proses akulturasi dengan budaya Indonesia.

Kedatangan pedagang Tiongkok ke Nusantara pada abad ke-10 memperkaya budaya yang ada di Indonesia. Bangsa Tionghoa yang datang saat itu membawa sebuah budaya baru yang sebelumnya tidak ada di Indonesia. Budaya itu kemudian diserap dan mengalami proses akulturasi yang sangat panjang. Hasil dari proses akulturasi ini melahirkan suatu kebudayaan Tionghoa khas Indonesia yang dikenal dengan budaya Peranakan Tionghoa, singkatnya budaya Tionghoa di Indonesia. Budaya Tionghoa hadir di Indonesia dalam setiap sendi kehidupan bangsa ini. Namun begitu, masih banyak orang yang menganggap bahwa budaya Tionghoa di Indonesia bukanlah bagian dari budaya Bangsa Indonesia, hingga muncul praktik rasisme yang banyak terjadi di Indonesia.

Budaya Tionghoa Indonesia hadir dalam beragam bentuk, mulai dari adat istiadat, arsitektur, musik, tarian, hingga makanan. Walaupun begitu, masih banyak generasi muda Indonesia yang masih tidak tahu mengenai makanan khas Peranakan Tionghoa di Indonesia, padahal hampir setiap hari dikonsumsi oleh mereka. Atas

dasar tersebut, penulis dan tim memutuskan untuk membuat sebuah *game* VR yang hadir sebagai media edukasi sekaligus bentuk penyadaran kepada masyarakat dan generasi muda mengenai kebudayaan Tionghoa di Indonesia.

Penulis pun ingin mengucapkan terima kasih dan rasa syukur atas bantuan dan motivasinya dari orang-orang yang ada di sekitar penulis. Untuk itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara.
2. Nadia Mahatmi, M.Ds. selaku Pembimbing Tugas Akhir yang telah memberikan arahan, motivasi, dan dukungan kepada penulis selama perancangan Tugas Akhir ini.
3. Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds., dan Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech. selaku Ketua Sidang dan Penguji.
4. Bernadus Boy Dozan Poerniawan, S.Sn. selaku narasumber yang telah memberikan banyak ilmu serta informasi mengenai perancangan ilustrasi dalam perancangan Tugas Akhir ini.
5. Agatha Maisie Tjandra, S.Sn., M.Ds., dan Thomas Simpson, S.Ds. selaku dosen yang telah memberikan arahan, dukungan, dan masukan dalam perancangan *game* ini.
6. Perseus selaku teman-teman tim yang telah berjuang bersama dalam perancangan Tugas Akhir ini. Febrian Marshal selaku 3D *Artist*, dan Hadi Purnama selaku *Interaction Designer*.

7. SMA Dharma Putra yang telah memberi ijin penulis dan tim melakukan *testplay* untuk data perancangan.
8. Alfate dan Jonathan James Kapoyos selaku teman yang telah bersedia menyediakan *background music* untuk perancangan *game* penulis dan tim.
9. Richard Harjono dan Ayu Erlyanda selaku teman yang memberi motivasi sekaligus selalu meluangkan waktu untuk memberi pendapat mengenai perancangan yang penulis lakukan.
10. Selly selaku teman yang selalu memberi motivasi lewat foto *idol* favorit penulis hingga penulis kembali semangat dalam mengerjakan perancangan yang penulis lakukan.
11. Orangtua dan keluarga besar penulis yang selalu memberikan motivasi dan perhatian penuh kepada penulis.
12. Pihak-pihak lainnya yang terlibat, baik secara langsung maupun tidak langsung dalam perancangan Tugas Akhir ini.

Tangerang, 23 Januari 2018



Hadi Wongso

ABSTRAKSI

Indonesia dikenal sebagai negara dengan keragaman budaya yang dimiliki, salah satunya budaya Tionghoa. Bangsa Tionghoa yang datang ke Indonesia pada abad ke-10 melahirkan Peranakan Tionghoa di Indonesia. Proses akulterasi antara dua budaya yang berbeda pun terjadi, termasuk akulterasi dalam bidang kuliner. Pada mulanya, resep makanan Peranakan disampaikan secara lisan dan tertulis. Namun, bentuk penyampaian informasi seperti ini memiliki beragam kekurangan. Akhirnya, ilustrasi dua dimensi menjadi alternatif yang dipakai untuk menyampaikan informasi.

Penggunaan ilustrasi tidak sebatas pada poster dan media cetak saja, tetapi juga digunakan sebagai aset *game*. *Game* telah menjadi suatu gaya hidup terutama di kalangan remaja dan dewasa muda. Maka dari itu, penulis memilih untuk membuat ilustrasi yang digunakan sebagai aset *game* dalam *game VR* “Aseng’s Adventure: Pecinan”. Hal ini sebagai bentuk inovasi guna menyampaikan informasi tentang budaya kuliner Peranakan Tionghoa lewat *game*.

Kata kunci: ilustrasi, kuliner, Peranakan Tionghoa, aset *game*, *game VR*



ABSTRACT

Indonesia is known as a country with cultural diversity, one of them is Chinese culture. The Chinese who came to Indonesia in 10th century created the Tionghoa Peranakan in Indonesia. The process of acculturation between two different cultures occurred, including in culinary field. At first, the Peranakan food recipes are delivered through writing and orally. However, these methods have various weakness. Finally, two-dimensional illustrations become alternatives that used to convey information.

Illustrations used not only in poster and other print media, but also used as a game asset. Games have become a lifestyle, especially among teenagers and young adults. Thus, the author chose to create illustrations for game assets in VR game “Aseng’s Adventure: Pecinan”. This is a new form to convey information about the Tionghoa Peranakan culinary through game.

Keywords: illustration, culinary, Tionghoa Peranakan, game assets, VR games



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAKSI.....	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR DIAGRAM.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Tugas Akhir.....	3
1.5. Manfaat Tugas Akhir.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1. Tinjauan <i>Mobile VR Game</i>	5
2.1.1. Pengertian Aset Game	6
2.2. Pengertian Ilustrasi	8

2.2.1.	Pembagian Jenis Ilustrasi	10
2.2.2.	Informasi dari Ilustrasi	14
2.2.3.	<i>Layout</i> dan Tipografi.....	17
2.2.4.	Ilustrasi sebagai Aset <i>Game</i>	20
2.3.	Kebudayaan Tionghoa	20
2.3.1.	Makanan Khas Tionghoa	21
2.3.2.	Warna dalam Kebudayaan Tionghoa	35
BAB III METODOLOGI DAN PERANCANGAN		37
3.1.	Gambaran Umum Tugas Akhir	37
3.2.	Metodologi Penelitian.....	37
3.2.1.	Studi Literatur	37
3.2.2.	Penyebaran Kuesioner.....	38
3.2.3.	Wawancara.....	44
3.2.4.	Studi <i>Existing</i>	46
3.3.	Metodologi Perancangan	52
3.4.	Perancangan.....	53
3.4.1.	Tahap <i>Brainstorming & Mind Mapping</i>	53
3.4.2.	<i>Moodboard</i>	54
3.4.3.	Sketsa & Foto Referensi.....	57
3.4.4.	<i>Coloring</i>	59



3.4.5. <i>Layouting</i>	60
BAB IV ANALISIS	64
4.1. Analisis Perancangan	64
4.1.1. Analisis Desain	64
4.1.2. Analisis <i>User</i>	70
BAB V PENUTUP	74
5.1. Kesimpulan	74
5.2. Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA	xviii



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Evolusi Perangkat <i>Game Digital</i>	5
Gambar 2.2. <i>Smartphone</i>	6
Gambar 2.3. Gaya Surealisme, Diagram, dan Abstraksi.....	11
Gambar 2.4. Gaya (A) <i>Realism</i> , (B) <i>Hyperrealism</i> , (C) <i>Stylized Realism</i> , dan (D) <i>Sequential Imagery</i>	12
Gambar 2.5. Gaya <i>Trends</i> , <i>Chocolate Box</i> , dan <i>Shock</i>	13
Gambar 2.6. Teks dengan <i>Background</i> Rumit	16
Gambar 2.7. Ilustrasi Cara Pemakaian <i>Seat Belt</i>	17
Gambar 2.8. <i>Playable Area</i> pada Resolusi yang Berbeda	20
Gambar 2.9. Siomay.....	22
Gambar 2.10. Lontong Cap Go Meh.....	23
Gambar 2.11. Soto	24
Gambar 2.12. Bakso.....	25
Gambar 2.13. Bakcang.....	26
Gambar 2.14. Pangsit	27
Gambar 2.15. Mie Ayam.....	28
Gambar 2.16. Cakwe.....	29
Gambar 2.17. Capcay	30
Gambar 2.18. Fuyunghai	31
Gambar 2.19. Bakpao.....	31
Gambar 2.20. Nasi Goreng.....	32
Gambar 2.21. Lumpia	33

Gambar 2.22. Nasi Tim Ayam	34
Gambar 2.23. Kuluyuk	34
Gambar 3.1. <i>Screen Capture Game "Chinese Recipes – Asian Cuisine"</i>	46
Gambar 3.2. Ilustrasi Pangsit yang Tidak Realis	47
Gambar 3.3. Aplikasi "Chinese Food Maker"	48
Gambar 3.4. Gaya Visual yang Tidak Konsisten	49
Gambar 3.5. Proses Memasak pada <i>Game "Cooking Mama Let's Cook!"</i>	49
Gambar 3.6. Gaya Ilustrasi Makanan Tidak Konsisten	50
Gambar 3.7. Tampilan <i>Board Game Waroong Wars</i>	51
Gambar 3.8. Ukuran Huruf pada Kartu.....	52
Gambar 3.9. Bagan Perancangan	53
Gambar 3.10. <i>Mind Mapping</i>	54
Gambar 3.11. Referensi Gaya Visual.....	55
Gambar 3.12. <i>Color Scheme</i> dan Tipografi	56
Gambar 3.13. Foto Referensi	57
Gambar 3.14. Eksplorasi Sketsa.....	58
Gambar 3.15. Hasil <i>Outline</i>	58
Gambar 3.16. Proses Digitalisasi	59
Gambar 3.17. Hasil Ilustrasi Makanan.....	60
Gambar 3.18. Sketsa <i>Layout</i> Kartu Resep dan Kartu Bahan	61
Gambar 3.19. Alternatif <i>Layout</i> Kartu Bahan dan Resep	62
Gambar 3.20. <i>Layout</i> Akhir Kartu Resep.....	63
Gambar 4.1. Ilustrasi Fuyunghai dan Udang	65

Gambar 4.2. Visual Ilustrasi Kartu Bahan dan Kartu Resep.....	66
Gambar 4.3. Visualisasi Buku Resep.....	67
Gambar 4.4. <i>Hierarchical Grids</i> pada Aset Kartu	68
Gambar 4.5. <i>Hierarchical Grids</i> pada Kartu Resep Bagian Belakang	69
Gambar 4.6. Tipografi yang Digunakan	70
Gambar 4.7. Foto Dokumentasi <i>Testplay</i>	72



DAFTAR DIAGRAM

Diagram 3.1. Tingkat Kesadaran Responden terhadap Budaya Tionghoa	38
Diagram 3.2. Pengetahuan Responden tentang Budaya Tionghoa	39
Diagram 3.3. Wawasan Responden terhadap Kuliner sebagai Budaya	39
Diagram 3.4. Wawasan Responden akan Makanan Khas Peranakan Tionghoa...	40
Diagram 3.5. Sumber Informasi Responden	41
Diagram 3.6. Persentase Pengalaman Responden dalam Bermain <i>Game</i>	41
Diagram 3.7. Persentase Jenis <i>Game</i> yang Pernah Dimainkan oleh Responden..	42
Diagram 3.8. Persentase Responden dengan Pengalaman Bermain <i>Game VR</i>	43
Diagram 3.9. Persentasi Ketertarikan Responden akan <i>Game VR</i>	43
Diagram 3.10. Ketertarikan Responden terhadap <i>Cooking Game VR</i>	44



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: KARTU BIMBINGAN	xxi
LAMPIRAN B: SURAT IJIN WAWANCARA	xxii
LAMPIRAN C: SURAT IJIN TESTPLAY KELOMPOK	xxv
LAMPIRAN D: FOTO BERSAMA NARASUMBER	xxvi
LAMPIRAN E : <i>TIMELINE PERANCANGAN</i>.....	xxvii

