

PUBLIKASI ILMIAH
TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENGEMBANGAN IP DALAM BENTUK GAME
DENGAN MENGADAPTASI KOMIK “VE’S GIFT”**



Afifa Alifia
NIM 1800254033

Pembimbing:

1. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
2. Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I.

**PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2021

HALAMAN PENGESAHAN
PUBLIKASI ILMIAH TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI

Judul:

**PENGEMBANGAN IP DALAM BENTUK GAME
DENGAN MENGADAPTASI KOMIK “VE’S GIFT”**

Disusun oleh:

Afifa Alifia
1800254033

Publikasi Ilmiah Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Animasi ini telah disetujui oleh Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal.....

Pembimbing I



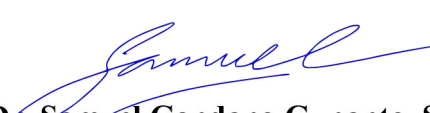
Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
NIDN 0016108001

Pembimbing II



Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I.
NIDN 0023017613

Mengetahui,
Ketua Program Studi



Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
NIP 19801016 200501 1 001

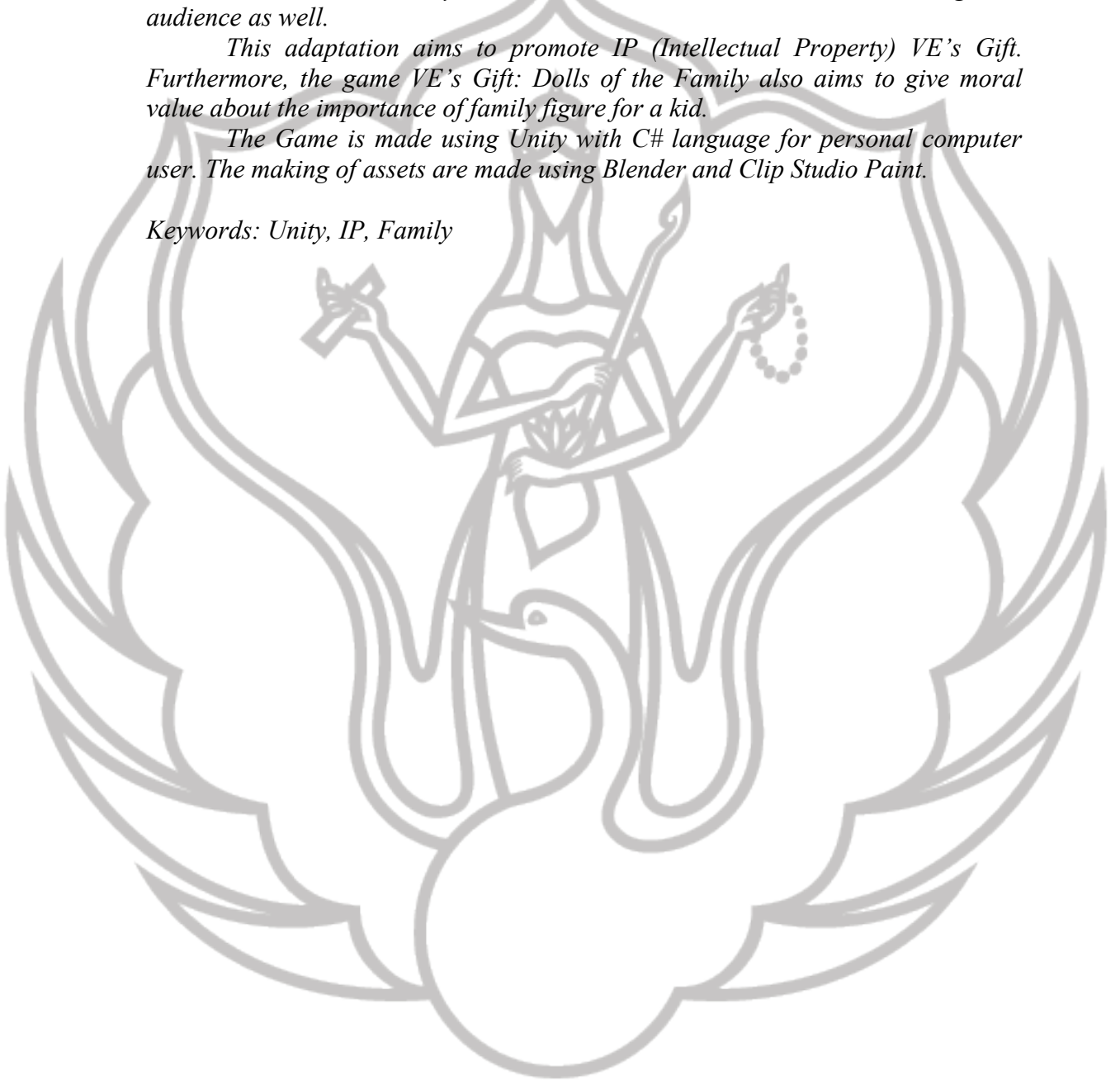
ABSTRACT

VE's Gift: Dolls of the Family is a 3D game made based on a digital comic adaptation VE's Gift, created by author in 2019. VE's Gift that has been known as a comic and only has comic reader audience, will now have gamer audience as well.

This adaptation aims to promote IP (Intellectual Property) VE's Gift. Furthermore, the game VE's Gift: Dolls of the Family also aims to give moral value about the importance of family figure for a kid.

The Game is made using Unity with C# language for personal computer user. The making of assets are made using Blender and Clip Studio Paint.

Keywords: Unity, IP, Family



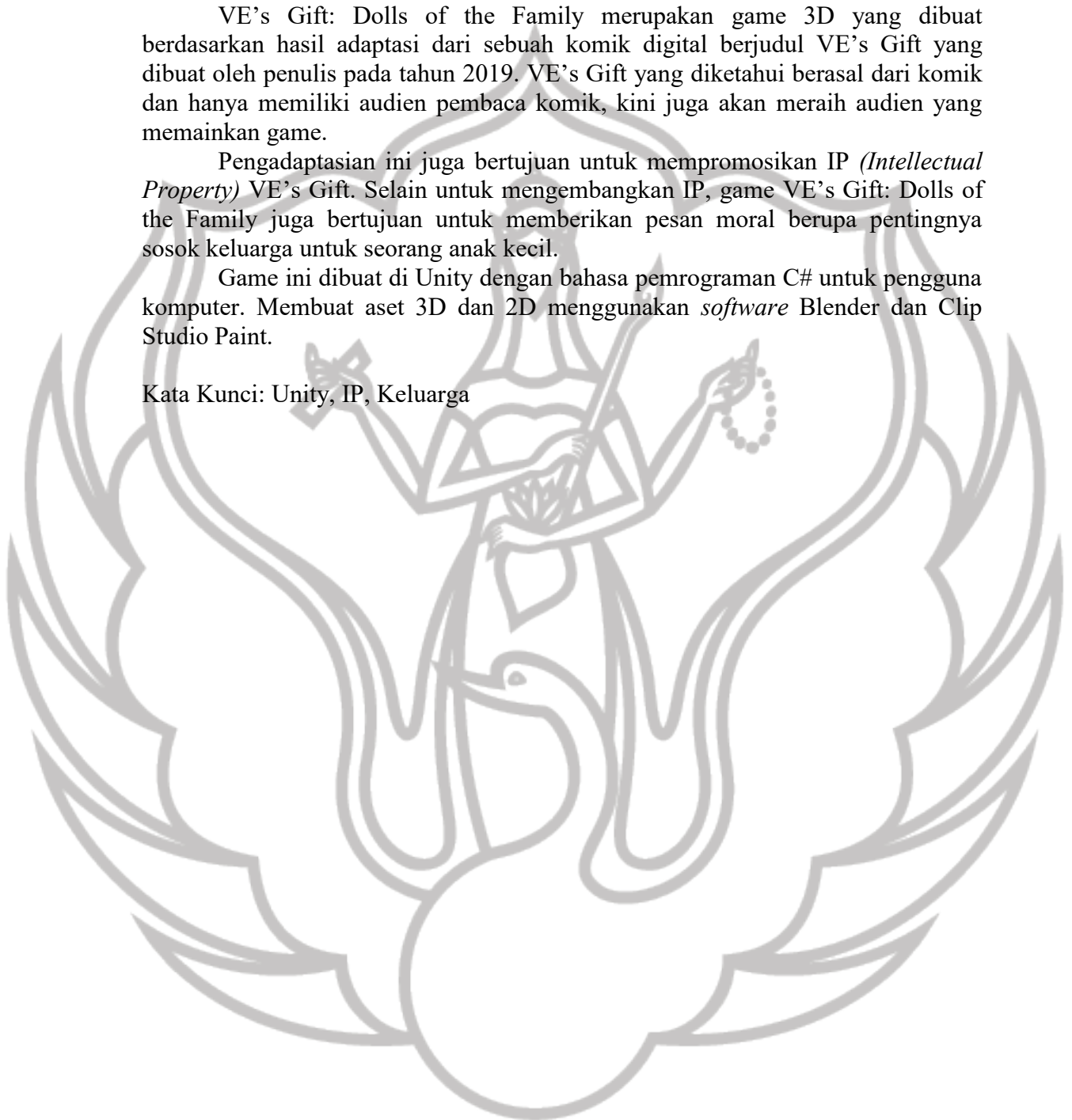
ABSTRAK

VE's Gift: Dolls of the Family merupakan game 3D yang dibuat berdasarkan hasil adaptasi dari sebuah komik digital berjudul VE's Gift yang dibuat oleh penulis pada tahun 2019. VE's Gift yang diketahui berasal dari komik dan hanya memiliki audien pembaca komik, kini juga akan meraih audien yang memainkan game.

Pengadaptasian ini juga bertujuan untuk mempromosikan IP (*Intellectual Property*) VE's Gift. Selain untuk mengembangkan IP, game VE's Gift: Dolls of the Family juga bertujuan untuk memberikan pesan moral berupa pentingnya sosok keluarga untuk seorang anak kecil.

Game ini dibuat di Unity dengan bahasa pemrograman C# untuk pengguna komputer. Membuat aset 3D dan 2D menggunakan *software* Blender dan Clip Studio Paint.

Kata Kunci: Unity, IP, Keluarga



PENDAHULUAN

Intellectual Property atau kekayaan intelektual merupakan kekayaan yang timbul atau lahir dari kemampuan intelektual manusia. Karya-karya yang timbul atau lahir dari kemampuan intelektual manusia dapat berupa karya-karya di bidang teknologi, ilmu pengetahuan, seni dan sastra. Karya-karya tersebut dilahirkan atau dihasilkan atas kemampuan intelektual manusia melalui curahan waktu, tenaga, pikiran, daya cipta, rasa dan karsanya. Dalam industri kreatif pada era digital saat ini, masyarakat sudah tidak asing lagi dengan *game*. *Game* dapat dimainkan di berbagai platform seperti PC, *smartphone*, dan yang lainnya, memudahkan *game* untuk dapat diakses.

VE's Gift: Dolls of the Family merupakan *game* yang dibuat berdasarkan hasil adaptasi dari sebuah komik digital berjudul VE's Gift yang dibuat oleh penulis pada tahun 2019 di platform Webtoon Canvas. Pengadaptasian produk dari komik ke *game* ini bertujuan untuk meraih lebih banyak audien. VE's Gift yang diketahui berasal dari komik dan hanya memiliki audien pembaca komik, kini juga akan meraih audien yang memainkan *game*. Pengadaptasian ini juga bertujuan untuk mempromosikan IP (*Intellectual Property*) VE's Gift, terutama pada karakter utama yang bernama Soren Rees. Serial Naruto, One Piece, atau Boku No Hero Academia merupakan contoh dari pengadaptasian produk yang berasal dari sebuah komik. Kini serial-serial tersebut telah diadaptasi menjadi *game* dan film animasi.

Selain untuk mengembangkan IP, *game* VE's Gift: Dolls of the Family juga bertujuan untuk memberikan pesan moral berupa pentingnya sosok keluarga untuk seorang anak kecil. Kehadiran orang tua (terutama ibu) dalam perkembangan emosi anak sangat penting. Pesan moral ini akan disampaikan saat audien memainkan *game* VE's Gift: Dolls of the Family berupa visualisasi menyeramkan akibat dari kurangnya perhatian dari orang tua terhadap anak kecil.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Pengadaptasian produk komik menjadi sebuah game.
2. Membuat game yang dapat memberikan pesan moral berupa pentingnya sosok keluarga bagi seorang anak kecil.
3. Mengembangkan IP karakter dalam sebuah game.

Dengan memiliki tujuan sebaagai berikut:

1. Mengadaptasi produk komik manjadi sebuah game.
2. Membuat game yang juga dapat memberikan pesan moral berupa pentingnya sosok keluarga untuk seorang anak kecil.



Referensi game Little Nightmares



Referensi game Dishonored



Referensi game A Plague Tale: Innocence

Genre *stealth* dan dunia dari game VE's Gift: Dolls of the Family sangat terinspirasi dari series game *Dishonored* dari Arkane Studios. *Dishonored* adalah game *first-person stealth adventure*. Cara game ini menyampaikan cerita dan keadaan dunianya sangatlah brilian. Semuanya memiliki ciri khas dan keunikan sendiri baik dari karakter, lingkungan, dan penyampaian cerita dalam game. Game

ini dapat membuat pemain seolah-olah berada di dunia tersebut dan menjadi karakter utama. Dari referensi ini, game *VE's Gift: Dolls of the Family* memiliki harapan agar bisa memberikan visual dan pengalaman terbaik selama memainkan game.

Game *VE's Gift: Dolls of the Family* juga menggunakan tema visual game *Little Nightmares* sebagai referensi. Terutama pada visual monster dan musik atmosfernya. Latar musik pada game ini sebagian besar menggunakan *ambience* untuk memperkuat atmosfer. *Little Nightmares* adalah game *puzzle-platformer horror adventure* yang dikembangkan oleh Tarsier Studios.

Selain bentuk visual dan *gameplay*, game ini juga dibuat untuk memberikan pesan moral tentang pentingnya sosok keluarga. Menurut Harmaini (2013) kehadiran orang tua dalam perkembangan jiwa anak sangat penting. Bila anak kehilangan kasih sayang dan perhatian dari orang tua, maka anak tersebut mengalami *deprivasi parental*. Apabila terjadi kegagalan dalam membangun emosi yang positif, maka hal tersebut akan mengarahkan seorang anak menjadi agresif. Moral yang ingin disampaikan dalam hal ini terdapat pada komik yang dibuat penulis. Mengadaptasi komik tersebut ke dalam game dapat meraih lebih banyak orang-orang untuk dapat menyampaikan pesan moral tentang pentingnya sosok keluarga bagi seorang anak kecil.

"Games and simulations lead to improved affective outcomes for university students such as attitudes, motivation, emotional involvement, self-efficacy and satisfaction" Ulas Vlachopoulos (2015:2).

Dengan adanya pesan moral yang disampaikan dengan bermain game ini, diharapkan pemain dapat meningkatkan sikap dan moral tidak hanya kepada anak kecil tapi juga orang lain.

"Games are effective tools for learning because they offer students a hypothetical environment in which they can explore alternative decisions without the risk of

failure. Thought and action are combined into purposeful behavior to accomplish a goal. Playing games teaches us how to strategize, to consider alternatives, and to think flexibly” (Martinson and Chu in TalakKiryk, 2010:4).

Pemain dapat juga belajar dan merasakan berada di dalam lingkungan kehidupan anak kecil, tujuannya untuk dapat merasakan apa yang dirasakan anak tersebut meskipun bersifat fiksional.

“It is important to realize that few modern games fall neatly into a single category of game type and game genre. Modern games take the best of all worlds and incorporate them into a thoroughly entertaining collection of game mechanics and storytelling conventions.” (Lindsay Grace, 2005:3)

Untuk membuat *game* lebih menarik, maka menggunakan genre lebih dari satu, yaitu *horror* dan *stealth*. *Game* juga bertemakan *fantasy*, dimana musuh berupa boneka yang berubah menjadi monster.

PEMBAHASAN

A. Penciptaan Karya

Proses penciptaan game dibuat dengan tahapan sebagai berikut:

1. Praproduksi

a. Riset referensi

Mencari dan mengumpulkan referensi visual, mekanik, serta audio dari game-game lain.

b. Penyesuaian konsep cerita pada game

Menyesuaikan bagian cerita dari komik yang akan dipakai untuk *game*. Dan menyusun cerita agar pemain yang tidak membaca komik juga bisa mengikuti alur cerita.

c. Merancang konsep visual, mekanik dan audio

Merancang mekanik, visual dan audio yang tepat untuk *game horror* dan *stealth*, serta menyesuaikan tema dan konsep dari komik.



Perbandingan visual Soren Rees pada komik dan *game*

2. Produksi

a. Pembuatan aset 3D

Membuat aset-aset 3D seperti model karakter, boneka, properti dan area map pada *game*. Pembuatan aset 3D dibuat berdasarkan karakter, lingkungan dari komik VE's Gift.

b. Pembuatan aset 2D dan UI

Membuat aset 2D seperti tekstur, lukisan, kertas gambar, catatan yang akan dimasukkan ke dalam *game*. Pembuatan UI (*User Interface*) seperti tombol menu, jurnal, dan simbol dalam *game*. Software yang digunakan adalah Clip Studio Paint.

c. Pemrograman game di Unity

Membuat program yang berawal dari pembuatan *prototype*, kemudian dilanjutkan dengan memasukkan aset-aset yang telah ada.

d. Pembuatan musik dan audio

Keperluan musik dan audio dibuat atau dibeli dari internet. Aset audio yang sudah ada kemudian dimasukkan ke dalam program.

3. Paskaproduksi

a. Optimisasi

Optimisasi *game* dilakukan untuk mengoptimalkan *game* saat dimainkan. Menyesuaikan setting agar tidak terlalu berat dengan kualitas visual yang bagus.

b. Game tester

Setelah sebagian besar *game* sudah di program, maka dilakukan *game testing*. Mencatat bagian mana saja yang masih cacat dan perlu perbaikan, juga apa saja yang harus diubah.

d. Perbaiki bug

Memperbaiki kekurangan-kekurangan dari hasil *game* yang sudah dites.

e. Export game

Meng-*export* game yang telah selesai diperbaiki dan siap untuk dipublikasi.

B. Hasil Penelitian



Tampilan visual game VE's Gift: Dolls of the Family

Dalam proses pembuatan game VE's Gift: Dolls of the Family, banyak pencapaian dan perubahan yang terjadi. Dimulai dari pembuatan game 3D bergenre *stealth-horror* dengan tema fantasi, yang diangkat dari komik digital berjudul "VE's Gift" yang dibuat oleh penulis. *Game* telah berhasil dibuat dengan beberapa perubahan yang ada dalam praproduksi.

Karakter VE tidak dimunculkan dalam game secara visual 3D dan bertemu dengan Soren, karena VE adalah karakter yang misterius dan adalah makhluk asing yang bukan dari Bumi. Ia yang membawa Soren ke skenario rumah keluarga Linell. Maka VE hanya memberikan narasi dan klu, seolah-olah ia selalu mengawasi pergerakan Soren.

Perubahan yang terjadi pada mekanik *game* adalah penggunaan tombol. Interaksi menggunakan tombol dihilangkan karena menyesuaikan lingkungan dan suasana yang ada. Desain rumah atau *mansion* keluarga Linell bertemakan *victorian-fantasy*. Maka alat yang ada di rumah tersebut tidak secanggih di dunia modern sekarang.

Selain mekanik *game*, optimisasi juga dilakukan agar pemain dapat menjalankan game dengan lancar dan lebih ringan. Saat *game* telah diuji oleh beberapa orang, ada yang dapat memainkan game dengan lancar dan *FPS* tinggi, ada juga yang saat memainkan *game*, mengonsumsi memori yang tinggi. Solusinya adalah dengan mengatur kualitas *game*. Setelah dilakukan pengujian oleh beberapa orang, ternyata masih menemukan beberapa *bug*. *Bug* yang ditemukan kemudian dicatat dan diperbaiki.

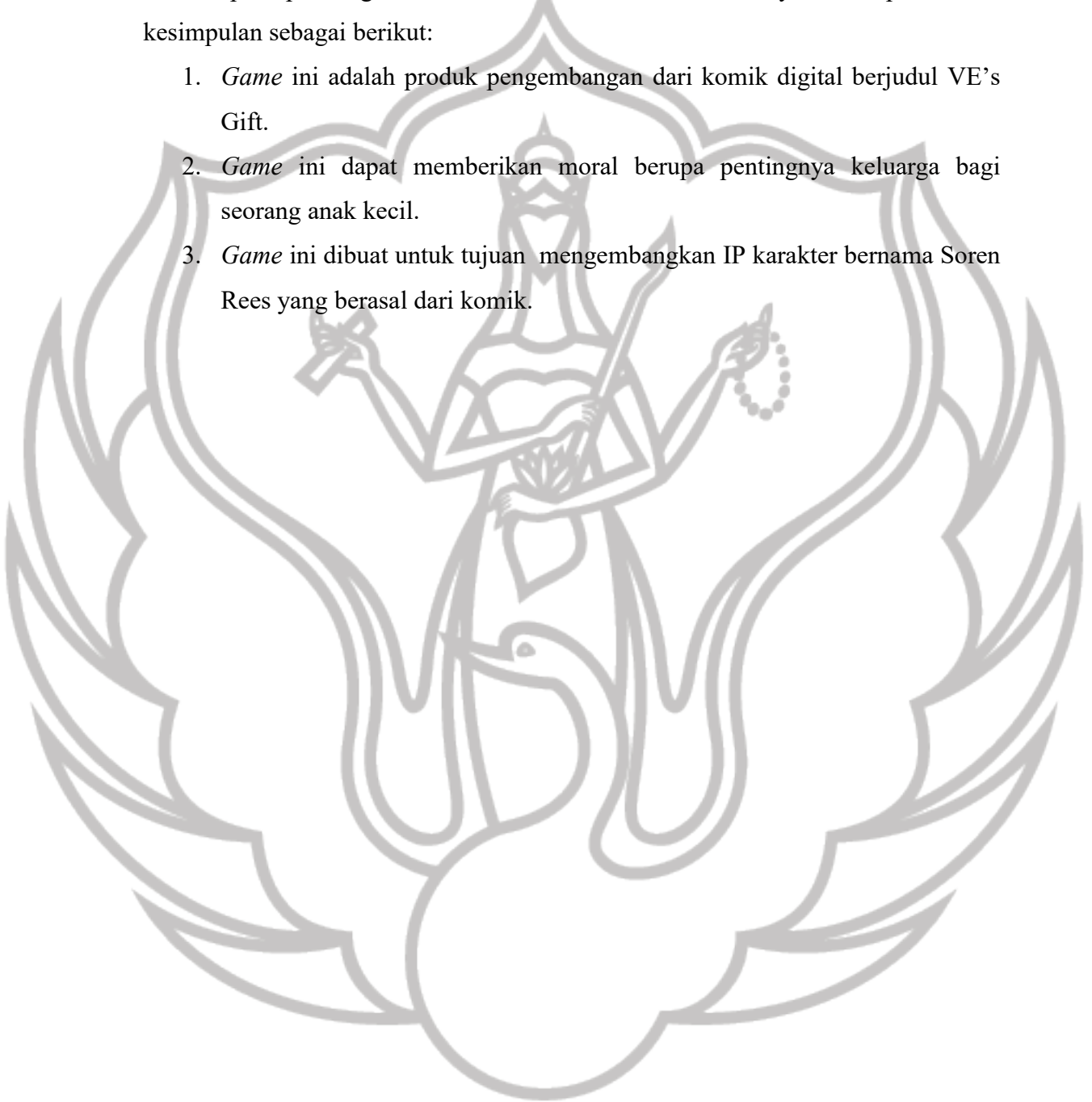
Beberapa game tester tidak memainkan game hingga akhir dan tidak menaruh perhatian pada catatan dalam game yang berisi isi cerita, mereka lebih fokus pada *gameplay*. Ada juga yang bermain dan membaca catatan agar lebih paham dengan cerita yang ingin disampaikan. Setelah memainkan game, mereka merasa kasihan terhadap sang gadis kecil yang memiliki masalah dalam keluarga, meskipun ada juga yang tidak, karena tidak membaca catatan.

Para *game tester* menyukai tampilan visual yang ada. Suasana yang gelap mendukung suasana dan tema horror. Musuh-musuh juga terlihat menyeramkan. Penciptaan *game* dari hasil adaptasi komik berjudul *VE's Gift* telah berhasil dilakukan.

KESIMPULAN

Dalam penciptaan game VE's Gift:Dolls of the Family ini, dapat dibuat kesimpulan sebagai berikut:

1. *Game* ini adalah produk pengembangan dari komik digital berjudul VE's Gift.
2. *Game* ini dapat memberikan moral berupa pentingnya keluarga bagi seorang anak kecil.
3. *Game* ini dibuat untuk tujuan mengembangkan IP karakter bernama Soren Rees yang berasal dari komik.



DAFTAR PUSTAKA

Bambang GS. 2018. INTELLECTUAL PROPERTY ANIMASI DI INDONESIA. Jurnal Bahasa Rupa. Vol 1 Nomor 2. 1

Direktorat Inovasi dan Kekayaan Intelektual IPB. <http://dik.ipb.ac.id/ki-hki/>
Direktorat Inovasi dan Kekayaan Intelektual IPB

Eka Wulandari. 2016. PROMOTING FUN LEARNING IN WRITING THROUGH GAMES. Journal of English Education, Literature, and Culture. Vol 1 Nomor 2.

Fahme, Minhaz-U-Salakeen & Khan, Tanimul. (2021). Game Feels and Effects. 10.1007/978-1-4842-6917-6_10.

Foster, Aroutis & Mishra, Punya. (2009). Games, claims, genres, and learning. Handbook of research on effective electronic gaming in education. 1. 33-50.

Grace, Lindsay. (2005). Game Type and Game Genre. Retrieved February. 22. 2009.

Harmaini. 2013. Keberadaan Orang Tua Bersama Anak. Jurnal Psikologi. Vol 9 Nomor 2. 1-2

Karpouzis, Kostas & Tsatiris, Georgios. (2021). AI in (and for) Games.

VE's Gift. 2019. https://www.webtoons.com/id/challenge/ves-gift/list?title_no=290118

Vlachopoulos, D., Makri, A. The effect of games and simulations on higher education: a systematic literature review. *Int J Educ Technol High Educ* **14**, 22 (2017). <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0062-1>

