

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

LAPORAN TUGAS AKHIR
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Ahli Madya
Program Studi D-3 Animasi



Disusun oleh:
Afifa Alifia
NIM 1800254033

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

2021

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir berjudul:

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

diajukan oleh **Afifa Alifia**, 1800254033, Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi: 90446**), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Ketua Penguji


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

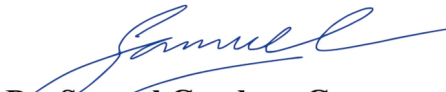
Pembimbing II / Anggota Penguji


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


Cognate / Anggota Penguji


Kathryn Widhiyanti, S.Kom., M.C.s.


Ketua Program Studi Animasi


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

Ketua Jurusan Televisi


Lilik Kustanto, S.Sn, M.A.
NIP 19740313 200012 1 001




Dr. Irwandi, M.Sn.
NIP 19771127 200312 1 002

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Yang bertanda-tangan di bawah ini,

Nama : Afifa Alifia

No. Induk Mahasiswa : 1800254033

Judul Tugas Akhir : **PENGEMBANGAN IP DALAM BENTUK GAME
DENGAN MENGADAPTASI KOMIK “VE’S GIFT”**

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penciptaan Karya Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam daftar pustaka. Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 2 Juni 2021

Yang menyatakan

Afifa Alifia

NIM 1800254033

*N.B.: * Asli 1 x bermaterai 6000*

**HALAMAN PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Afifa Alifia
No. Induk Mahasiswa : 1800254033
Program Studi : D-3 Animasi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*) atas karya seni/skripsi saya yang berjudul:

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

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Institut Seni Indonesia Yogyakarta berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta. Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 2 Juni 2021
Yang menyatakan

Afifa Alifia
NIM 1800254033

*N.B.: * Asli 1 x bermaterai 6000*

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa. Atas rahmat dan anugrah-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir berjudul “PENCIPTAAN GAME HORROR VE’S GIFT: DOLLS OF THE FAMILY”.

Dalam hal ini tidak lupa penulis ucapkan terimakasih terhadap bantuan dari pihak-pihak yang telah berkontribusi dengan memberikan bantuan baik secara langsung maupun secara tidak langsung, ucapkan terima kasih penulis berikan kepada:

1. Kedua Orang Tua
2. Institut Seni Indonesia Yogyakarta
3. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum selaku rektor ISI Yogyakarta
4. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn. selaku dekan Fakultas Seni Media Rekam
5. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom. selaku ketua Program Studi D-3 Animasi sekaligus dosen Pembimbing I.
6. Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I. selaku dosen Pembimbing II.
7. Pandan Pareanom Purwacandra, M.Kom. selaku Dosen Wali.
8. Seluruh staf pengajar dan karyawan program studi D-3 Animasi.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan baik dari penyusunan hingga tata bahasa penyampaian dalam laporan tugas akhir ini. Oleh karena itu, penulis dengan rendah hati menerima saran dan kritik dari pembaca. Penulis berharap semoga laporan ini dapat memberikan manfaat dan juga inspirasi untuk pembaca.

Yogyakarta, 02 Juni 2021

Afifa Alifia

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

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	I
LEMBAR PENGESAHAN.....	II
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH.....	III
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	IV
KATA PENGANTAR.....	V
ABSTRAK.....	VI
DAFTAR ISI.....	VII
DAFTAR GAMBAR.....	VIII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	2
C. Tujuan.....	2
D. Sasaran.....	2
E. Indikator Capaian Akhir.....	2
BAB II EKSPLORASI.....	5
A. Landasan Teori.....	5
B. Tinjauan Karya.....	6
BAB III PERANCANGAN.....	9
A. Judul.....	9
B. Sinopsis.....	10
C. Cerita.....	10
D. <i>Gameplay</i>	11
E. Desain Karakter.....	12
G. Desain Layout.....	17
H. Desain Level.....	18
I. <i>Control</i>	19
J. <i>Audio dan Sound Effect</i>	19
BAB IV PERWUJUDAN.....	21
A. Pembuatan Aset 3D.....	21
B. Pemrograman di Unity.....	30
C. Pembuatan Aset 2D.....	38
D. Paskaproduksi.....	40
BAB V PEMBAHASAN.....	43
BAB VI PENUTUP.....	45
A. Kesimpulan.....	45
B. Saran.....	45
DAFTAR PUSTAKA.....	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 . Game A Plague Tale: Innocence.....	7
Gambar 2 . Game Little Nightmares.....	7
Gambar 3 . Game Dishonored 2.....	8
Gambar 4 . Game Dishonored 2.....	8
Gambar 5 . Desain karakter Soren Rees.....	13
Gambar 6 . Desain karakter Linell Cohen.....	14
Gambar 7 Desain karakter VE.....	15
Gambar 8 Desain musuh.....	16
Gambar 9 Desain Lingkungan 1.....	16
Gambar 10 Desain Lingkungan 2.....	17
Gambar 11 Desain Lingkungan 3.....	17
Gambar 12 Desain level.....	18
Gambar 13 Model 3D Soren.....	21
Gambar 14 UV Map Soren.....	22
Gambar 15 Texture Soren.....	23
Gambar 16 Soren Rig.....	24
Gambar 17 Model 3D musuh.....	24
Gambar 18 . UV Map dan tekstur musuh.....	25
Gambar 19 . Model 3D musuh.....	25
Gambar 20 . Model mansion.....	26
Gambar 21 . Model mansion yang dipisah.....	26
Gambar 22 . Membuat material di Unity.....	27
Gambar 23 . Model furnitur.....	28
Gambar 24 . Model keperluan interior.....	28
Gambar 25 . Furnitur dari asset store 1.....	29
Gambar 26 . Furnitur dari asset store 2.....	29
Gambar 27 . Furnitur dari asset store 3.....	30
Gambar 28 . Animator controller di Unity.....	31
Gambar 29 . Script Player Movement.....	31
Gambar 30 . Objek dan collider.....	32
Gambar 31 . Indikator musuh.....	33
Gambar 32 . Kamera Cinemachine.....	33
Gambar 33 . Boneka objektif.....	34
Gambar 34 . Kertas pada notes system.....	35
Gambar 35 . Audio source.....	36
Gambar 36 . UI Menu.....	37
Gambar 37 . Lighting setting.....	37
Gambar 38 . Pembuatan aset 2D di Clip Studio Paint.....	38
Gambar 39 . Lukisan keluarga Linell.....	39
Gambar 40 . Lukisan yang dibuat Linell.....	39
Gambar 41 . Pengeditan audio di Audacity.....	40
Gambar 42 . Occlusion culling.....	41
Gambar 43 . Build setting.....	42

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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.

B. Rumusan Masalah

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.

C. Tujuan

Tujuan penulisan penciptaan karya ini adalah:

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

D. Sasaran

1. Usia: Remaja dan Dewasa, 17-24 tahun.
2. Jenis Kelamin: Perempuan dan laki-laki.
3. Status Sosial: Pelajar dan pekerja.
4. Negara: Indonesia.
5. Bahasa Pengantar: Bahasa Indonesia.

E. Indikator Capaian Akhir

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.

2. Produksi

a. Pembuatan aset 3D

Membuat aset-aset 3D seperti model karakter, boneka, properti dan area map pada *game*. Pembuatan aset 3D terdiri dari tahapan *sculpting* atau *modeling*, *UV mapping*, dan *texture*. *Software* yang digunakan adalah Blender.

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. Perbaikan bug

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

e. *Export game*

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