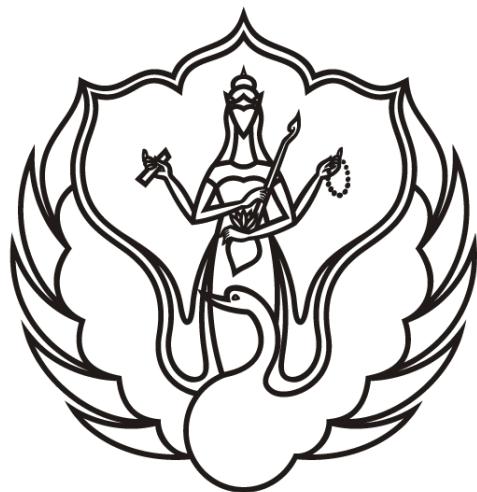


Laporan Tugas Akhir
Penciptaan Karya Seni

**PEMBUATAN GAME BERJUDUL “DIBAWA PERGI”
MENGGUNAKAN TEKNIK DIGITAL DAN PUPPET
TRADISIONAL**



Abiyan Akmal Suryabrata

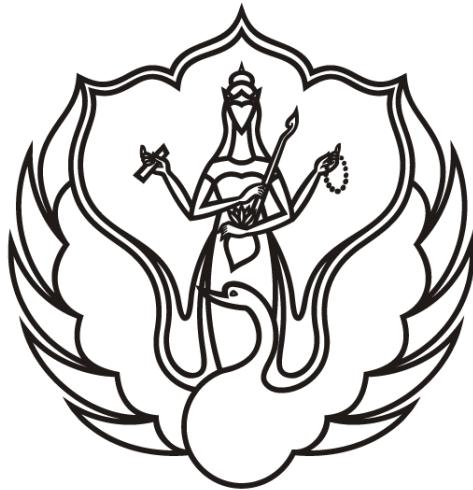
NIM 1800244033

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

2021

**PEMBUATAN GAME BERJUDUL “DIBAWA PERGI”
MENGGUNAKAN TEKNIK DIGITAL DAN PUPPET
TRADISIONAL**

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



Abiyan Akmal Suryabrata

1800244033

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**

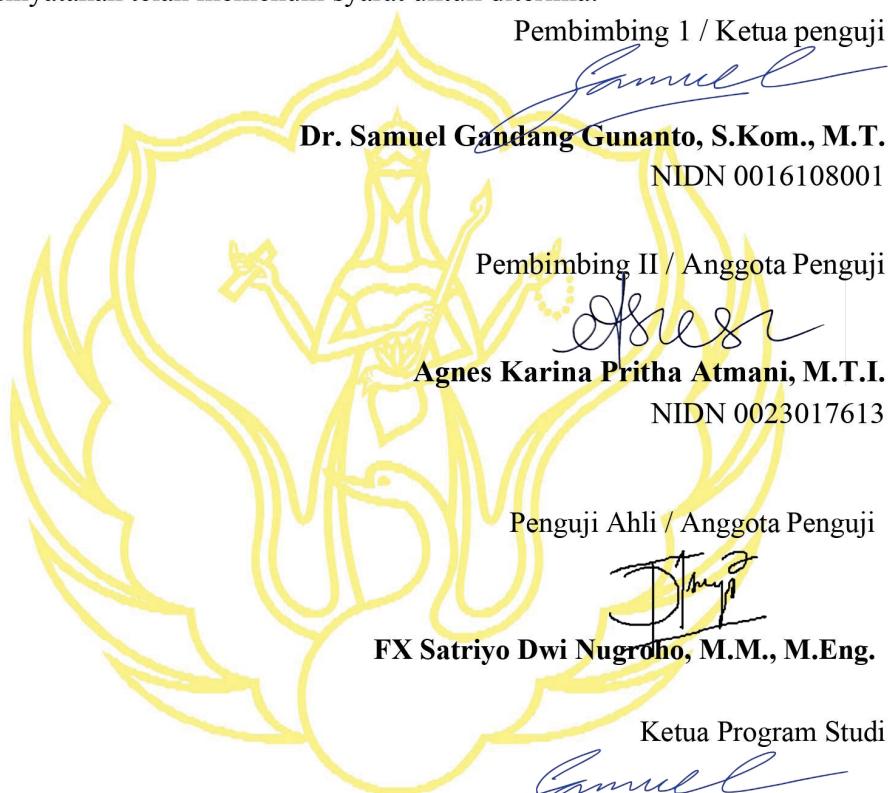
2021

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas akhir berjudul:

PEMBUATAN GAME BERJUDUL “DIBAWA PERGI” MENGGUNAKAN TEKNIK PUPPET DIGITAL DAN TRADISIONAL

diajukan oleh **Abiyan Akmal Suryabrata**, NIM 1800244033, Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi: 90446**), telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Pengaji Tugas Akhir pada tanggal, dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.



Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

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

Ketua Jurusan Televisi

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

**HALAMAN PERNYATAAN
ORISINALITAS KARYA ILMIAH**

Yang bertanda-tangan di bawah ini,

Nama : Abiyan Akmal Suryabrata

No. Induk Mahasiswa : 1800244033

Judul Proposal Tugas Akhir : **PEMBUATAN GAME BERJUDUL**

**“DIBAWA PERGI” MENGGUNAKAN
TEKNIK PUPPET DIGITAL DAN
TRADISIONAL**

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, 02 Juni 2021
Yang menyatakan

Abiyan Akmal Suryabrata
NIM 1800244033

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Abiyan Akmal Suryabrata
No. Induk Mahasiswa : 1800244033
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:

PEMBUATAN GAME BERJUDUL “DIBAWA PERGI” MENGGUNAKAN TEKNIK PUPPET DIGITAL DAN TRADISIONAL

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif 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, 02 Juni 2021
Yang menyatakan

Abiyan Akmal Suryabrata
NIM 1800244033

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat melalui masa perkuliahan di D-3 Animasi ISI Yogyakarta dengan penciptaan game 2D yang berjudul “Dibawa Pergi” hingga selesai. Karya ini diciptakan dalam rangka memenuhi syarat kelulusan program studi D-3 Animasi ISI Yogyakarta. Melalui banyak proses perkuliahan, karya ini merupakan hasil akhir dari setiap studi yang sudah ditempuh.

Game 2D “Dibawa Pergi” mengambil tema horor yang terinspirasi dari beberapa karya game yang berjudul “Limbo” sebuah karya *indie* sensasional pada platformer PC. Game 2D “Dibawa Pergi” menggunakan teknik tradisional dalam pembuatan *asset* karakternya.

Karya tugas akhir ini tidak akan tercipta tanpa adanya dukungan dari banyak pihak. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Kedua orang tua, Bapak dan Ibu yang memberikan do'a restu, kasih sayang dan dukungan material, serta semua pihak yang memberikan inspirasi pada karya ini;
2. Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Dr. Irwandi, M.Sn. selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
5. Lilik Kustanto, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Televisi;
6. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T. selaku Ketua Program Studi D3 Animasi, dosen pembimbing I, dan dosen wali;
7. Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I. selaku dosen pembimbing II
8. Seluruh staf pengajar dan karyawan prodi D3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta;
9. Segenap mahasiswa Animasi ISI Yogyakarta angkatan 2018;
10. Teman-teman yang telah membantu menyelesaikan terciptanya karya ini;

Semoga hasil akhir karya game 2D “Dibawa Pergi” memberikan manfaat baik dari hasil akhir karya dan laporan tugas akhir serta diharapkan kritik dan saran untuk perbaikan yang membangun di masa mendatang.

Yogyakarta, 02 Juni 2021

Abiyan Akmal Suryabrata

Halaman Persembahan

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT. Dengan selesainya tugas akhir *game* 2D “Dibawa Pergi” ini, penulis mempersembahkannya:

1. Allah SWT, karena rahmat dan pertolongan-Nya saya dapat berusaha untuk menulis dan menyelesaikan karya saya.
2. Keluarga Penulis, karena dukungan dan bantuannya penulis dapat menyelesaikan karya;
3. Segenap Civitas Akademika Institut Seni Indonesia Yogyakarta, staf pengajar, karyawan, dan seluruh mahasiswa;
4. Keluarga besar penghuni lab komputer Selattan Dekanat FSMR ISI Yogyakarta;
5. Seluruh mahasiswa animasi angkatan 18, karena berkat mereka saya mendapatkan pengalaman yang menyenangkan selama berkuliah;
6. Teman-teman dari ORICON dan Storyline, penghibur dikala bosan;
7. Saya sendiri, sebagai pembelajaran yang tidak terlupakan bagi saya

Abstrak

Game sudah menjadi media hiburan yang sangat populer dalam dunia modern ini baik dalam pembuatan dan penggunaan. Dalam pembuatan *game* sendiri teknik pembuatannya selalu berevolusi dari tahun ke tahun. Tugas akhir pembuatan game berjudul Dibawa Pergi ini akan menggabungkan kedua teknik yang terpaut jauh, yakni teknik digital dan tradisional dalam pembuatan *asset*. Kategori *asset* akan dibagi lagi menjadi *asset environment* dan statis yang tidak memiliki animasi bergerak, dengan *asset* karakter dan dinamis yang memiliki animasi bergerak.

Cara pembuatan *Asset* tradisional, *Asset* akan dibuat dengan menggunakan kertas dan akan diletakkan di sebuah alas berwarna kunci kroma dan digerakkan secara manual layaknya wayang/*puppet*, hasil dari gerakan akan difoto dan akan dilakukan proses kunci kroma untuk menghilangkan warna *background*. Selanjutnya, *file* gambar *asset* disimpan dalam ekstensi .png agar memiliki *background* transparan bisa dimasukkan ke dalam *Game Engine*.

Hasil dari pembuatan Tugas Akhir ini adalah, kedua *asset* yang berbeda cara pembuatannya dapat digabungkan. *Asset* tradisional memiliki keunikan dan daya tariknya tersendiri dalam segi estetika, akan tetapi perbedaannya tidak terlalu mencolok. Kemudian *asset* tradisional membutuhkan waktu yang lebih lama dan biaya yang lebih banyak dalam pembuatannya.

Kata kunci: *game*, teknik, pembuatan, *asset*, digital, tradisional.

Abstract

Games have become a very popular entertainment medium in this modern world both in terms of manufacture and use. In making the game itself, the technique of making it always evolves from year to year. The final project of making a game entitled Taken away will combine two techniques that are far apart, digital and traditional techniques in asset creation. Asset categories will be further subdivided into environmental and static assets that do not have animations, and character and dynamic assets that have animations.

The traditional way of making Assets, Assets will be made using paper and will be placed on a chroma key colored base and moved manually like a puppet/puppet, the results of the movement will be photographed and a chroma key process will be carried out to remove the background color. Furthermore, the asset image file is saved in the .png extension so that it has a transparent background that can be inserted into the Game Engine.

The result of this final project is that the two assets with different ways of making can be combined. Traditional assets have their own uniqueness and charm in terms of aesthetics, but the differences are not too striking and traditional assets take longer and cost more to manufacture.

Keyword: game, technique, puppet , asset, digital, traditional.

Daftar Isi

Halaman Judul	i
Halaman Pengesahan	ii
Halaman Pernyataan Orisinalitas Karya Ilmiah	iii
Halaman Persetujuan Publikasi	iv
Halaman Persembahan	v
Kata Pengantar	vi
Abstrak	vii
Daftar Isi	ix
Daftar Gambar	xi
Daftar Tabel	xii
 BAB I	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Tujuan	3
D. Sasaran	3
E. Indikasi Capaian Akhir	3
1.Praproduksi	3
2.Produksi	4
3.Paska Produksi	4
BAB II	5
A. Tinjauan Karya	5
B. Landasan Teori	7
BAB III	8
A. Deskripsi	8
B. Sinopsis	8
C. Cerita	9
D. Gameplay	9
E. Rancangan Visual	10
1.Rancangan Jebakan dan Platform	10

2.Rancangan Musuh	12
3.Rancangan Karakter	16
4.Rancangan <i>Environment</i>	16
5. <i>Game Layout</i>	18
6.Level Desain.....	19
7.Kontrol	22
8.Audio.....	22
F. Jadwal Pembuatan	23
BAB IV.....	24
A. Pra-Produksi.....	24
B. Produksi.....	25
C. Paska Produksi	34
BAB V.....	36
A. Pembahasan Game	36
B. Pembuatan Asset Tradisional	37
C. Gameplay	38
D. Jenis AI	38
E. Anggaran	39
BAB VI.....	40
A. Kesimpulan	40
B. Saran.....	41
Daftar Pustaka	42
Lampiran	43
Curriculum Vitae	44

Daftar Gambar

Gambar 2.1 Referensi Gameplay dari Limbo	5
Gambar 2.2 Referensi Karakter dari Murasaki Baby	6
Gambar 2.3 Referensi Karakter dari South Park.....	6
Gambar 3.1 Konsep Bambu Tajam	10
Gambar 3.2 Konsep Pisau Bulan Sabit	10
Gambar 3.3 Konsep Jebakan Squash	11
Gambar 3.4 Konsep Platfromer Ringkih.....	11
Gambar 3.5 Konsep Platfromer Melayang.....	12
Gambar 3.6 Konsep Karakter Nenek	12
Gambar 3.7 Referensi Line of Sight Assassin's Creed Chronicle China	13
Gambar 3.8 Konsep Laba-laba Raksasa.....	13
Gambar 3.9 Konsep Kelabang Penembak Racun.....	14
Gambar 3.10 Konsep Kepala Terbang A	14
Gambar 3.11 Konsep Kepala Terbang B.....	14
Gambar 3.12 Konsep Raksasa Menggelinding	15
Gambar 3.13 Konsep Laba-laba kecil	15
Gambar 3.14 Konsep Karakter Timi	16
Gambar 3.15 Guide Animasi Jalan Timi.....	16
Gambar 3.16 Desain Environment Hutan Bambu.....	17
Gambar 3.17 Konsep Asset Hutan Bambu.....	17
Gambar 3.18 Layout Menu	18
Gambar 3.19 Layout Level Select.....	18
Gambar 3.20 Layout Pause	18
Gambar 3.21 Desain Level 1 dan 2	19
Gambar 3.22 Desain Level 3	20
Gambar 3.23 Desain Level 4	20

Gambar 4.1 Prototype Game tanpa asset.....	26
Gambar 4.2 Prototype Game dengan asset.....	26
Gambar 4.3 Unity Sprite Editor	27
Gambar 4.4 Gambar Asset Tradisional	28
Gambar 4.5 Gambar Asset Tradisional yang sudah diproses.....	28
Gambar 4.6 Gambar Asset Animasi Timi Idle	28
Gambar 4.7 Gambar Asset Animasi Timi Crouch	29
Gambar 4.8 Gambar Asset Animasi Timi Run	29
Gambar 4.9 Gambar Asset Animasi Nenek	30
Gambar 4.10 Gambar Asset Animasi Laba Laba Raksasa.....	30
Gambar 4.11 Gambar Asset Animasi Laba Laba Kecil	31
Gambar 4.12 Gambar Asset Animasi Kelabang Penembak Racun Idle	31
Gambar 4.13 Gambar Asset Animasi Kelabang Penembak Racun Shoot	31
Gambar 4.14 Gambar Asset Environment	32
Gambar 4.15 Gambar Asset Jebakan Bambu	32
Gambar 4.16 Gambar Asset Monster Kepala.....	32
Gambar 4.17 Gambar Asset Squash	32
Gambar 4.18 Gambar Asset Sabit	33
Gambar 4.19 Gambar Asset Racun Kelabang.....	33
Gambar 4.20 Gambar Asset Check Point.....	33
Gambar 4.21 Gambar Asset Button untuk UI	33
Gambar 4.22 Poster Dibawa Pergi	35
 Gambar 5.1 Gambar Asset Tradisional	37
Gambar 5.2 Gambar Asset Tradisional yang sudah di proses.....	37

Daftar Tabel

Tabel 3.1 Tabel Deskripsi Game	8
Tabel 3.2 Tabel deskripsi kontrol Game	22
Tabel 3.3 Tabel Deskripsi Audio	22
Tabel 3.4 Tabel Jadwal.....	23
Tabel 4.1 Daftar Merchandise	35
Tabel 5.1 Tabel Daftar Anggaran.....	39

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Game sudah menjadi hiburan baru di kalangan masyarakat Indonesia sekarang. Perkembangan teknologi telah berkembang sangat pesat dalam satu dekade terakhir. Seiring perubahan zaman dan teknologi, perkembangan industri *game* di dunia ternyata menciptakan potensi bisnis dengan nilai yang cukup luar biasa, termasuk di Indonesia. Perkembangan *game* juga didukung dengan adanya perangkat yang dengan mudah dimiliki oleh seluruh kalangan masyarakat.

Game dapat dikategorikan melalui cara pembuatannya dan grafiknya, yaitu 2D atau 3D. Dalam pembuatan aset *game* 2D sendiri memiliki teknik yang berbeda-beda, salah satunya yang mulai kurang dilirik adalah teknik *cut out* atau juga bisa disebut *puppet*, padahal teknik tersebut memiliki sejarah yang erat dengan bidang animasi, bidang yang memiliki hubungan erat dengan *game*.

Menurut Satria et al (2017:250), *cut out* dapat juga dilihat sebagai 2D *puppet* animasi. Efek estetika *puppet* animasi, menurut Priebe (2009). Ciri khas *puppet* biasanya terbuat dari kertas, karton maupun kain yang digabungkan dengan *string* kertas kecil sehingga kertas tersebut dapat dipindah *frame by frame*. Bagian tubuh karakter juga dibuat terpisah agar setiap persendian dapat digerakkan, kemudian karakter serta *background* di letakkan di atas meja dengan posisi kamera mengarah ke bawah di mana karakter dan *background* tersebut diletakan.

“Gerakan animasi yang patah-patah seperti wayang merupakan ciri khas dari teknik *puppet*. Akan tetapi, dengan perkembangan teknologi yang cepat seperti sekarang, maka pembuatan film dengan teknik seperti *puppet* dapat dibuat menjadi lebih halus lagi dalam setiap gerakan karakternya. Hal tersebut berlaku pada animasi dalam *game*, di mana animasi yang dibuat dari komputer memiliki gerakan yang lebih halus, dan tidak jarang

memberikan kualitas gambar yang lebih jelas. Akan tetapi metode tradisional dapat menampakkan keaslian dari bentuk dan gerakan yang patah-patah seperti wayang dan boneka.” (Satria et al, 2017:256).

Dalam bukunya yang berjudul *Puppetry, Puppet Animation and the Digital Age*, (Giesen (2019:85) mengutip ucapan Bill Jones (1993),

“There’s an inherent charm as well as a certain reality (in stop motion) that you can’t get any other way. Real materials, real cloth, real puppets and there on the screen bathed in real light.”

Hal di atas mendorong saya untuk mencoba membuat sebuah *game* horor berjudul Dibawa Pergi yang menggabungkan dua teknik pembuatan *asset*, yaitu digital dan *puppet* tradisional. Dengan pembagian, sebagai berikut: karakter dengan metode pembuatan *asset* tradisional *puppet* dengan cara pembuatan *asset* menggunakan kertas atau karton yang dibentuk dan digerakkan secara manual dan difoto per pose, kemudian diproses dalam komputer; dan *background/environment* dengan metode pembuatan digital yang seluruhnya dibuat di dalam komputer. Alasan untuk mengaplikasikan karakter dibuat dengan teknik *puppet* tradisional agar memberikan karakteristik atau *puppet* yang lebih memiliki karakteristik layaknya *puppet* dan lebih menonjolkan karakter tersebut dalam lingkungan yang dibuat sepenuhnya dalam digital.

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana cara membuat *asset* karakter menggunakan metode *puppet* tradisional pada *game* “Dibawa Pergi”?
2. Bagaimana cara memadukan antara *asset* yang dibuat secara digital dan *puppet* tradisional pada *game* “Dibawa Pergi”?

C. Tujuan

Tujuan dari penulisan makalah:

1. Membuat sebuah *game* dengan genre horor berjudul Dibawa Pergi
2. Menggabungkan dua teknik pembuatan *asset*, yaitu digital pada *background* dan tradisional pada karakter.

D. Sasaran

- | | |
|---------------------|---------------------------|
| 1. Usia | : Remaja 15-20 tahun |
| 2. Jenis Kelamin | : Laki-laki dan Perempuan |
| 3. Status Sosial | : Pelajar |
| 4. Negara | : Indonesia |
| 5. Bahasa Pengantar | : Bahasa Indonesia |

E. Indikasi Capaian Akhir

1. Praproduksi

a. *Brainstorming* ide,

Menghasilkan konsep, sinopsis, ide dan judul dalam *game*.

Melakukan rencana riset terhadap produk yang ingin dibuat.

b. Riset konsep dan referensi,

Pengembangan sinopsis ke dalam cerita. Mendapatkan referensi untuk memperkuat *gameplay*, visual, dan konsep. Melakukan riset terhadap produk yang ingin dibuat.

c. Mendaata konsep *game*,

Pendataan dari seluruh konsep dan rencana. Mulai menyusun proposal.

d. Merancang konsep visual *game*,

Perancangan visual *game*, mencari referensi untuk karakter dan lingkungan. Tidak lupa, mencari perlengkapan untuk pembuatan *asset* dengan metode tradisional.

- e. Merancang konsep musik dan audio

Mulai mendata dan mendapatkan referensi audio dalam *game*.

2. Produksi

- a. Produksi aset visual *game*

Memulai pembuatan *asset game* dengan *asset* yang dibuat dengan metode tradisional sebagai prioritas.

- b. Pembuatan *dummy* oleh *programmer*

Pembuatan *game dummy*, di mana *game* masih berupa *prototype* tanpa *asset*.

- c. Penciptaan audio oleh *audio artist*

Penciptaan musik latar dan efek suara untuk *game*.

- d. Memasukkan aset ke dalam *dummy game*

Asset yang sudah siap mulai dimasukkan ke dalam *dummy*.

- e. Memasukkan audio ke dalam *game*

Musik latar dan efek suara yang sudah siap mulai dimasukkan ke dalam *game*.

- f. Testing *game*

Mencari *bug*, *error* atau kerusakan pada *game* untuk diperbaiki.

- g. Build *game*

Melakukan *export* *game* dari perangkat lunak *Unity*, agar *game* dapat dimainkan.

3. Paska Produksi

- a. Launching *game*

Melakukan *launching* di kampus ISI Yogyakarta, dalam acara pameran TA (Tugas Akhir).

- b. Publikasi pada pasar

Menyebarluaskan trailer atau poster melalui media internet.