

**PERANCANGAN KOMIK STRIP DIGITAL MENGENAI  
GAME GENRE *TABLETOP ROLE PLAY GAME* (TRPG)  
UNTUK PEMULA**



**KARYA DESAIN**

**Oleh NAMA : Tasya Dwi Ismayudha**

**NIM: 1812537024**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2023**

**PERANCANGAN KOMIK STRIP DIGITAL MENGENAI  
GAME GENRE *TABLETOP ROLE PLAY GAME* (TRPG)  
UNTUK PEMULA**



**PENCIPTAAN/PERANCANGAN**

**Disusun oleh :**

**Tasya Dwi Ismayudha**

**1812537024**

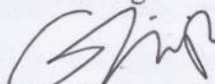
Tugas Akhir ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa Institut Seni  
Indonesia Yogyakarta Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Desain Komunikasi Visual

2023

**Tugas Akhir Perancangan berjudul :**

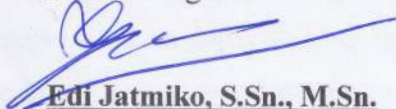
PERANCANGAN KOMIK STRIP DIGITAL MENGENAI GAME TRPG  
UNTUK PEMULA diajukan oleh Tasya Dwi Ismayudha, NIM 182537024  
Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni  
Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah  
dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 14 Juni  
2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I


**Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn.**

NIP 19810412 200604 1 004 / NIDN 0012048103

Pembimbing II


**Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn.**

NIP 19850103 201504 1 001 / NIDN 0030198507

Cognate


  
**Indira Maharsi, S.Sn., M.Sn.**

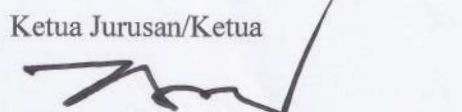
NIP 19720909 200812 1 001 / NIDN 0009097204

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota


  
**Daru Tunggul Aji, S.S., M.A**

NIP 19870103 201504 1 002 / NIDN 0003018706

Ketua Jurusan/Ketua


  
**Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.**

NIP 19770315 200212 1 005/NIDN 0015037702

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

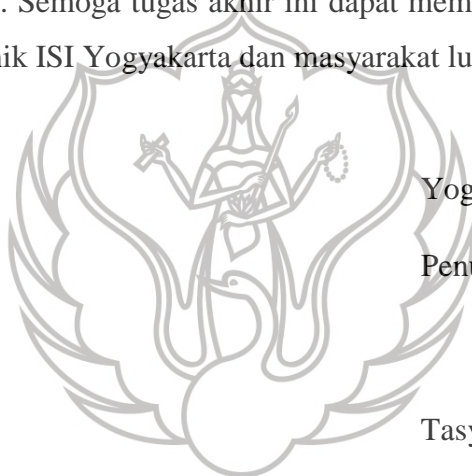


  
**Prof. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum**

NIP 19691108 199303 1 001/NIDN 000811690

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan yang Maha Esa karena berkat rahmat dan hidayat-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Komik Strip Digital Mengenai Tabletop Role Play Game (TRPG) Untuk Pemula” dengan lancar. Tugas Akhir ini dirancang sebagai salah satu syarat kelulusan pendidikan S-1 di Program Studi Desain Komunikasi Visual di Institut Seni Indonesia. Pada tugas akhir ini, penulis merancang sebuah komik strip digital tentang permainan game genre TRPG yang dipublikasikan di media sosial. Penulis sadar bahwa masih terdapat banyak kekurangan dari segi penulisan maupun di dalam karya ini. Oleh karena itu, penulis akan sangat menghargai adanya kritik dan saran dari pembaca. Semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat dan ilmu bagi *civitas* akademik ISI Yogyakarta dan masyarakat luas.



Yogyakarta, 2023

Penulis,

Tasya Dwi Ismayudha

NIM. 1812537024

## UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat, bimbingan dan kasih karunia-NYA yang dilimpahkan, sehingga akhirnya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul PERANCANGAN KOMIK STRIP DIGITAL MENGENAI GAME TRPG UNTUK PEMULA. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah membantu serta mendukung penulis dalam menyusun dan menyelesaikan skripsi ini, yaitu kepada:

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Timbul Raharjo, M. Hum., Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MT., Ketua Jurusan Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Daru Tunggal Aji, S.S., M.A., Ketua Prodi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain
5. Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn., Sebagai Dosen Pembimbing I telah membantu dan membimbing proses perancangan dan proses membuat Tugas Akhir.
6. Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn. Sebagai Dosen Pembimbing II telah membantu dan membimbing proses perancangan dan proses membuat Tugas Akhir.
7. FX. Widyatmoko, S.Sn., M.Sn., Sebagai Dosen Wali
8. Kepada Para Dosen dan Karyawan Fakultas Seni Rupa dan Desain, Program studi Desain Komunikasi Visual.
9. Kepada Bapak Supardi dan Ibu Ari Yuswati, Orang tua Kandung penulis yang telah memberikan dukungan baik secara moril, materil, spiritual kepada penulis selama kuliah hingga menyelesaikan Tugas Akhir,
10. Kepada Bapak Endin dan Ibu Desi Primasari, Orang Tua Angkat penulis yang telah memberikan dukungan baik dengan membantu penulisan serta moril dan spiritual selama kuliah hingga menyelesaikan Tugas Akhir.

11. Aditya Kresna Pribasi, Kakak penulis yang membantu baik secara ilmu, moral, spiritual selama masa kuliah penulis hingga Tugas Akhir.
12. Teman – Teman Sayur Entertainment Shabpol , Naya, Dogi, Yona, Nau, Bella, dan Amu yang selalu menemani, membantu, dan mendukung penulis.
13. Teman – Teman Sarangsa, Dildul, Lisa, Oddy, Ajet, aurel dan lain-lain yang menemani dan membantu penulis selama masa kuliah.
14. Teman – Teman Mochi Circle Kim, Vani, Jo, Nizar, Ibu Tia, Maudi, Abil, dan Dinda yang membantu dan mendukung penulis membuat perancangan komik.
15. Teman – Teman Eorzean Mochi Hilde, Clip, Bea, Sapu yang membantu penulis dalam game TRPG dan game DnD.
16. Teman – Teman FC Query Mochi, Hikaya, Koh, Shih, Aeris, Agy, Sen, Timmy, Kiwi, dan lain – lain, yang telah membantu menambahkan wawasan penulis dalam permainan game TRPG dan menhibur penulis selama proses kuliah hingga Tugas Akhir.
17. Teman – Teman Server Oceana Materia Sephirot, yang sudah menemani penulis setiap malam selama proses pengerjaan Tugas Akhir.
18. Dan Kepada Para pihak yang tidak bisa disebutkan secara satu-satu.

## PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Tasya Dwi Ismayudha

NIM : 1812537024

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyerahkan karya ilmiah berupa Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Komik Strip Digital mengenai game genre tabletop role play (TRPG) untuk Pemula”. Dengan ini menyatakan bahwa saya menyetujui untuk:

1. Memberikan hak bebas royalti kepada Perpustakaan ISI Yogyakarta atas penulisan karya ilmiah saya demi pengembangan ilmu pengetahuan.
2. Memberikan hak menyimpan, mengalih mediakan, serta menampilkannya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikannya, serta menampilkannya dalam bentuk softcopy untuk kepentingan akademis kepada Perpustakaan ISI Yogyakarta tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Perpustakaan ISI Yogyakarta dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Sukabumi, 26 Juni 2023

Yang Menyatakan,

Tasya Dwi Ismayudha

## ABSTRAK

### **Perancangan Komik Strip Digital mengenai game genre tabletop role play (TRPG) untuk pemula Oleh Tasya Dwi Ismayudha**

Permainan anak di Era milenial di Indonesia bahkan dunia dipengaruhi internet teknologi dan digital, hal ini mempengaruhi berbagai aspek kehidupan termasuk cara anak-anak bermain, dalam Era milenial ini, anak-anak tidak lagi terbatas pada permainan tradisional seperti berlari-lari, petak umpet atau bermain sepak bola. Sebaliknya permainan anak-anak di era milenial berorientasi pada perkembangan teknologi dan digital. Persebaran informasi permainan menggunakan media komik digital 4 panel diunggah ke platform sosial media Instagram, Cara menyampaikan informasi dasar mengenai game DnD nantinya akan dibuat melalui alur cerita tentang pemain DnD. Sinopsis dari cerita komik perancangan ini yaitu sekelompok pemain DnD berpindah dunia ke dunia permainan DnD dan para pemain ini berusaha membantu dan menjelaskan ke kekawan nya yang baru saja mempelajari tentang permainan ini. Keunikan dari cerita dan isi komik perancangan ini sendiri yaitu berasal dari cerita pengalaman dan cerita permainan dari beberapa pemain. Game *TRPG* atau *table-top role play game*, dikenal juga sebagai *turn base role playing game* atau *tactical roleplaying game*, adalah sebuah permainan yang memerlukan pemain untuk menyusun strategi. Banyak pemula yang merasa kewalahan mencerna informasi dari permainan *dungeon and dragon* dan membutuhkan media informasi lain yang memiliki visual unik dan mudah untuk dibaca. Untuk mempelajari permainan *DnD* Dengan elemen visual dan penyampaian informasi dalam komik, komik strip ini dapat diakses dengan mudah karena dipublikasikan dalam media social intagram, metode 5 W + 1H metode analisis data dalam penyusunan perancangan ini

**Kata kunci :** TRPG, komik strip, digital



**ABSTRACT*****Designing Digital Comic Strip about TRPG Game Genre for Beginner******By Tasya Dwi Ismayudha***

*Children's play in the millennial era in Indonesia and even the world is influenced by technological and digital internet, this affects various aspects of life including the way children play, in this millennial era, children are no longer limited to traditional games such as running, hide and seek or playing football. On the contrary, children's games in the millennial era are oriented towards technological and digital developments. The distribution of game information using 4-panel digital comic media is uploaded to the Instagram social media platform, How to convey basic information about the DnD game will later be made through a storyline about DnD players. The synopsis of this comic story is that a group of DnD players move the world to the DnD game world and these players try to help and explain to their friends who have just learned about this game. The uniqueness of the story and content of this design comic itself is provided that it is from the experience stories and game stories of several players. A TRPG or table-top role play game, also known as a turn base role playing game or tactical roleplaying game, is a game that requires players to strategize. Many beginners feel overwhelmed digesting information from the Dungeon and Dragon game and need another information medium that has unique visuals and is easy to read. to learn DnD games With visual elements and information delivery in comics, this comic strip can be accessed easily because it is published in social media intagram, the 5 W + 1H method of data analysis in the preparation of this design*

*Keywords: TRPG, comic strip, digital*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>UCAPAN TERIMAKASIH.....</b>	<b>v</b>
<b>PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Batasan Masalah .....	4
D. Tujuan Perancangan .....	5
E. Manfaat Perancangan .....	5
F. Metode Perancangan .....	6
G. Metode Analisis Data.....	7
H. Definisi Operasional .....	8
I. Skematika Perancangan .....	10
<b>BAB II IDENTIVIKASI DAN ANALISIS.....</b>	<b>11</b>
A. <b>Studi Eksisting</b> .....	11
B. <b>Studi Pustaka</b> .....	14
<b>1. Tinjauan Literasi Tentang Komik</b> .....	14
1. Pengertian Komik .....	14
2. Sejarah Perkembangan Komik .....	14
3, Bentuk dan Jenis Komik .....	14
4. Format Media Komik .....	19
5. Elemen Komik Strip Digital .....	19
6. Teknik Pembuatan Komik Digital .....	27

<b>BAB III KONSEP DISAIN</b> .....	45
<b>A. Konsep Media</b> .....	45
1. Tujuan Media .....	45
1. Strategi Media.....	45
<b>B. Konsep Kreatif</b> .....	46
1. Tujuan Media .....	46
2. Strategi Media .....	46
2. Judul Buku .....	47
3. Sinopsis .....	47
4. Gaya Visual.....	47
5. <i>Storyline</i> .....	48
1. Deskripsi Karakter Utama dan Pendukung .....	69
2. Gaya Panel / Layout / Balon .....	72
3. <i>Tone Warna</i> .....	74
4. Tipografi .....	75
5. Sampul Depan dan Belakang .....	76
6. Finishing .....	77
<b>C. Program Media</b> .....	77
<b>BAB IV PROSES DISAIN</b> .....	78
<b>A. Logo Judul Komik</b> .....	78
1. Referensi Logo .....	78
2. Proses Perancangan Logo .....	79
3. Logo Final .....	81
<b>B. Desain Karakter</b> .....	82
1. Referensi Sketsa Awal Karakter .....	83
2. Desain Final Karakter .....	105
<b>C. Desain Layout</b> .....	111
1. Desain Layout Komik .....	111
2. Desain Feeds Instagram .....	112
<b>D. Sketsa Komik Strip Digital</b> .....	121
<b>E. Hasil Karya Final Komik Strip Digital</b> .....	127
<b>F. Media Pendukung</b> .....	139
a. Komik Cetak .....	139
b. Dadu d20.....	140
c. Poster A5 .....	140
d. Poster A4.....	141

e. Standee .....	142
f. Sticker .....	143
<b>BAB V KESIMPUN</b> .....	144
<b>A. Kesimpulan</b> .....	144
<b>B. Saran</b> .....	146
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	148
<b>LAMPIRAN</b>	



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh Komik Strip bersambung .....	15
Gambar 2. 2 Contoh kartun komik.....	16
Gambar 2. 3 Contoh Buku Komik.....	16
Gambar 2. 4 Contoh Novel grafis .....	17
Gambar 2. 5 Contoh Komik Web .....	18
Gambar 2. 6 Contoh Ilustrasi Komik .....	20
Gambar 2. 7 Contoh panel komik .....	21
Gambar 2. 8 Contoh Parit Komik.....	21
Gambar 2. 9 Contoh <i>Bird Eye view</i> .....	22
Gambar 2. 10 Contoh <i>High angle</i> .....	23
Gambar 2. 11 Contoh <i>Low Angle</i> .....	23
Gambar 2. 12 Contoh <i>Eye Level</i> .....	23
Gambar 2. 13 Contoh <i>Frog Eye</i> .....	24
Gambar 2. 14 Contoh Balon Ucapan .....	25
Gambar 2. 15 Contoh Balon pikiran.....	25
Gambar 2. 16 Contoh Captions.....	26
Gambar 2. 17 Contoh Onomatope.....	26
Gambar 2. 18 Contoh Symbolia .....	27
Gambar 2. 19 Contoh Kop Komik .....	27
Gambar 2. 20 Contoh Komputer dan Alat digital.....	28
Gambar 2. 21 Sesi Kegiatan Online permainan DnD .....	34
Gambar 2. 22 Cover buku DnD volume 1-3 1974.....	35
Gambar 2. 23 Cover buku panduan game DnD 1979 dan 1991 .....	36
Gambar 2. 24 Cover buku “Player Handbook” 1995 .....	36
Gambar 2. 25 Dadu D20 .....	37
Gambar 2. 26 Cover Komik “Quick Start” .....	38
Gambar 2. 27 Cover Komik “Comic of The Dinner Table” .....	39
Gambar 2. 28 Grafik Responden 1 .....	40
Gambar 2. 29 Grafik Responden 2.....	41

Gambar 2. 30 Grafik Responden 3 .....	41
Gambar 2. 31 Grafik Responden 4 .....	41
Gambar 2. 32 Grafik Responden 5 .....	42
Gambar 2. 33 Contoh Halaman Komik Strip .....	42
Gambar 3. 1 Contoh chibi 1 .....	48
Gambar 3. 2 Contoh chibi 2 .....	48
Gambar 3. 3 Contoh pixel art .....	48
Gambar 3. 4 Layout panel kosong .....	74
Gambar 3. 5 Contoh layout panel .....	74
Gambar 3. 6 Tone Warna .....	75
Gambar 3. 7 Contoh Komik cell-shade .....	75
Gambar 3. 8 Typeface Ancient Modern Tales .....	76
Gambar 3. 9 Typeface Pixel Azure Bonds .....	76
Gambar 3. 10 Typeface Hey comic .....	77
Gambar 3. 11 Contoh sampul depan .....	77
Gambar 4. 1 Contoh Logo 1 .....	78
Gambar 4. 2 Contoh Logo 2 .....	78
Gambar 4. 3 Contoh Logo 3 .....	79
Gambar 4. 4 Contoh Logo 4 .....	79
Gambar 4. 5 Rancangan Logo 1 .....	79
Gambar 4. 6 Rancangan Logo 2 .....	80
Gambar 4. 7 Rancangan Logo 3 .....	80
Gambar 4. 8 Logo Final .....	80
Gambar 4. 9 Warrior of light “altheas aoivee” – Refferensi karakter altheas .....	81
Gambar 4. 10 Desain sketsa awal Altheas .....	81
Gambar 4. 11 Warrior of light “Clip Studio” – Refferensi karakter Clip .....	82
Gambar 4. 12 Desain sketsa awal Clip .....	82
Gambar 4. 13 Warrior of light “Bea C’sheilly” – Refferensi karakter Bea .....	83
Gambar 4. 14 Desain sketsa awal Bea .....	83
Gambar 4. 15 Warrior of light “Hilde Ruvia” – Refferensi karakter Hilde .....	84

Gambar 4. 16 Desain sketsa awal hilde .....	84
Gambar 4. 17 Warrior of light “sasapu sapopoe” – Refferensi karakter Sapu .....	85
Gambar 4. 18 Desain sketsa awal sapu .....	85
Gambar 4. 19 Dadu d20 Refferensi karakter Dewa dadu .....	86
Gambar 4. 20 Desain sketsa awal dewa dadu .....	86
Gambar 4. 21 goblin - Refferensi karakter goblin .....	88
Gambar 4. 22 Desain sketsa awal goblin .....	88
Gambar 4. 23 Desain final altheas .....	88
Gambar 4. 24 Desain final clip .....	88
Gambar 4. 25 Desain final Bea .....	89
Gambar 4. 26 Desain final Hilde .....	89
Gambar 4. 27 Desain final sapu .....	90
Gambar 4. 28 Desain final dewa dadu .....	90
Gambar 4. 29 Desain final goblin .....	91
Gambar 4. 30 Desain <i>layout</i> komik .....	91
Gambar 4. 31 Desain sketsa layout feeds Instagram .....	92
Gambar 4. 32 Desain Final layout feeds Instagram .....	93
Gambar 4. 33 Desain Layout Feeds Instagram bagian awal .....	94
Gambar 4. 34 Desain Pengenalan altheas di feeds .....	94
Gambar 4. 35 Desain karakter altheas di feeds .....	94
Gambar 4. 36 Desain Pengenalan clip di feeds .....	97
Gambar 4. 37 Desain karakter clip di feeds .....	97
Gambar 4. 38 Desain Pengenalan hilde di feeds .....	98
Gambar 4. 39 Desain karakter hilde di feeds .....	98
Gambar 4. 40 Desain Pengenalan bea di feeds .....	99
Gambar 4. 41 Desain karakter bea di feeds .....	99
Gambar 4. 42 Desain Pengenalan sapu di feeds .....	100
Gambar 4. 43 Desain karakter sapu di feeds .....	100
Gambar 4. 44 Desain Pengenalan bea di feeds .....	101
Gambar 4. 45 Desain karakter sapu di feeds .....	101
Gambar 4. 46 sketsa komik halaman 1 - 6 .....	102
Gambar 4. 47 sketsa komik halaman 7 - 12 .....	102

Gambar 4. 48 sketsa komik halaman 13 - 18.....	103
Gambar 4. 49 sketsa komik halaman 19 - 24.....	104
Gambar 4. 50 sketsa komik halaman 25 - 30.....	105
Gambar 4. 51 sketsa komik halaman 31 - 32.....	106
Gambar 4. 52 komik final halaman 1 .....	107
Gambar 4. 53 komik final halaman 2 .....	108
Gambar 4. 54 komik final halaman 3 .....	109
Gambar 4. 55 komik final halaman 4 .....	110
Gambar 4. 56 komik final halaman 5 .....	111
Gambar 4. 57 komik final halaman 6 .....	112
Gambar 4. 58 komik final halaman 7 .....	113
Gambar 4. 59 komik final halaman 8 .....	114
Gambar 4. 60 komik final halaman 9 .....	115
Gambar 4. 61 komik final halaman 10 .....	116
Gambar 4. 62 komik final halaman 11 .....	117
Gambar 4. 63 komik final halaman 12 .....	118
Gambar 4. 64 komik final halaman 13 .....	119
Gambar 4. 65 komik final halaman 14 .....	120
Gambar 4. 66 komik final halaman 15 .....	121
Gambar 4. 67 komik final halaman 16 .....	122
Gambar 4. 68 komik final halaman 17 .....	123
Gambar 4. 69 komik final halaman 18 .....	124
Gambar 4. 70 komik final halaman 19 .....	125
Gambar 4. 71 komik final halaman 20 .....	126
Gambar 4. 72 komik final halaman 21 .....	127
Gambar 4. 73 komik final halaman 22 .....	128
Gambar 4. 74 komik final halaman 23 .....	129
Gambar 4. 75 komik final halaman 24 .....	130
Gambar 4. 76 komik final halaman 25 .....	131
Gambar 4. 77 komik final halaman 26 .....	131
Gambar 4. 78 komik final halaman 27 .....	133
Gambar 4. 79 komik final halaman 28 .....	134



Gambar 4. 80 komik final halaman 29 .....	135
Gambar 4. 81 komik final halaman 30 .....	136
Gambar 4. 82 komik final halaman 31 .....	137
Gambar 4. 83 komik final halaman 32 .....	138
Gambar 4. 84 komik cetak .....	139
Gambar 4. 85 dadu d20 .....	140
Gambar 4. 86 Poster A5 .....	141
Gambar 4. 87 Poster A4 Sapu dan Bea .....	141
Gambar 4. 88 Poster A4 Hilde dan Clip .....	142
Gambar 4. 89 Poster A4 Altheas .....	142
Gambar 4. 90 Standee .....	142
Gambar 4. 91 Sticker .....	143



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A Latar Belakang

Permainan anak di Era milenial di Indonesia bahkan dunia dipengaruhi internet, teknologi dan digital, hal ini mempengaruhi berbagai aspek kehidupan termasuk cara anak-anak bermain, di Era milenial ini, anak-anak tidak lagi terbatas pada permainan tradisional seperti berlari-lari, petak umpet atau bermain sepak bola. Sebaliknya permainan anak-anak di Era milenial berorientasi pada perkembangan teknologi dan digital.

Permainan adalah alat atau sebuah barang yang pada umumnya dimainkan untuk suatu kegiatan menghibur, hiburan atau kesenangan. Selain menjadi alat hiburan, permainan juga terkadang digunakan sebagai media pendidikan dan juga pada jaman ini dapat menjadi salah satu bidang pekerjaan profesional. Telah dicatat bahwa permainan tertua oleh sejarah ada pada abad 3000 BC, berjudul "*Royal Game of Ur*". Permainan sendiri memiliki banyak jenis dan genre, contohnya ada *board game* dan *digital game*. Salah satu spesifikasi genre game yang akan dibahas adalah *TRPG* atau *table-top role playing game* dan dikenal juga sebagai *turn base role playing game* atau *tactical roleplaying game*. Lalu apa itu *TRPG*? *TRPG* adalah sebuah permainan yang memerlukan pemain untuk menyusun strategi, dikarenakan sistem yang membuat pemain bergiliran dengan pemain lain, pilihan pemain nantinya akan mempengaruhi cerita atau alur permainan tersebut.

Salah satu jenis game *TRPG* yang cukup dikenal yaitu *DnD* atau *dungeon and dragon*. *DnD* adalah satu jenis game kooperatif *TRPG* yang memiliki latar belakang cerita fantasi dengan tujuan dalam permainan yang memerlukan kertas karakter, buku aturan, dan dadu d20. permainan ini dirilis pada Januari tahun 1974 oleh "*Wizard of the Coast*" dan dirancang oleh Gary Gygax dan Dave Arneson dibawah perusahaan *Gygax Tactical Studies*. Pada tahun 1977 dan 1979 rilis pertama buku dasar dari permainan *DnD*, dan pada tahun 1981 – 2014 telah rilis buku - buku paduan dasar game *DnD* edisi kedua hingga edisi yang terbaru yaitu buku ke lima. game *DnD* ini sendiri memerlukan lebih dari

3 orang pemain untuk memainkannya. Setiap permainan *DnD* terdiri dari seorang “*dungeon master*” atau singkatnya *DM*, *dungeon master* memiliki peran penting dalam permainan *DnD*. Salah satu peran *DM* yaitu menjadi wasit, menjelaskan cerita, membantu pemain, membuatkan pilihan, memantau alur permainan, serta memberikan petunjuk kepada hadiah dan tujuan para pemain. Para pemain *DnD* harus bisa bekerja sama agar melewati rintangan, *event*, pertarungan, teka teki, dan halangan lainnya agar dapat melanjutkan cerita dan memenuhi tujuannya. Dalam awal permainan *DnD*, *DM* biasanya menceritakan sinopsis dunia permainan *DnD* yang akan dimainkan dan para pemain akan membuat karakter mereka untuk nantinya dimainkan dalam dunia fantasi tersebut. Dalam pembuatan karakter *DnD*, ada banyak info yang harus dituliskan atau dibuat. Maka dari itu, untuk karakter permainan *DnD* biasanya mereka memiliki lembar karakter tersendiri atau dikenal juga sebagai “*character sheets*”. Lembaran karakter ini biasanya terdiri dari biodata karakter, seperti nama, penampilan, ras, kelas, skill, latar belakang, barang bawaan, kelemahan dan kelebihan, dan juga hal-hal yang lain. Karakter yang telah dibuat oleh pemain nantinya akan berinteraksi dengan dunia cerita fantasi *DnD* yang telah dibuat dan dirancangan oleh *dungeon master*.

Pengalaman dari permainan *Dungeon and Dragon* ini sudah sering digunakan sebagai media pembelajaran atau alat edukasi oleh sistem Pendidikan di berbagai tempat di luar negeri. Salah satunya yaitu pemain profesional *dungeon and dragon* bernama Zac Clay, yang merupakan mantan guru band SMP yang berasal dari San Francisco Bay. Beliau membuat klub *dungeon and dragon* yang buka untuk anak – anak sekolah. “aku mempunyai banyak murid yang mengakui bahwa pembelajaran bahasa Inggris kurang disukai oleh anak-anak akan tetapi mereka sangat suka membaca buku cerita fantasi, buku komik, dan buku serta cerita yang berkaitan dengan *dnd*” (Zac Clay). Zac Clay juga berkata “aku mempunyai murid yang berkata tidak menyukai matematika, akan tetapi dalam permainan *DnD*, mereka menyukai cara menghitung untuk mendapat jumlah serangan tertinggi dari bermacam sihir dan senjata dalam dunia *DnD*.”. kelebihan dari permainan *Dungeon and Dragon* ini yaitu dapat membantu para siswa mempelajari struktur Bahasa

dengan lebih baik, serta mengajarkan siswa berlatih dalam kreatifitas, sifat pemimpin dan skill sosial.

Dikarenakan salah satu hal tersebut, game *DnD* mulai diminati banyak pemula yang ingin memulai mempelajari game tersebut. Akan tetapi banyak pemula yang merasa kewalahan mencerna informasi dari permainan *Dungeon and Dragon* dan membutuhkan media informasi lain yang memiliki visual unik dan penyampaian informasi yang cepat. Maka dari itu banyak pemula yang menggunakan salah satu sumber informasi termudah agar dapat mencari media informasi yang lebih unik untuk mempelajari permainan *DnD*, sumber informasi tersebut adalah internet. Dengan majunya internet pada jaman sekarang, sudah banyak orang membuat media media unik untuk menyampaikan informasi mengenai permainan *Dungeon and Dragon*. Salah satu contohnya yaitu komik mengenai pengalaman pemain memainkan game *Dungeon and Dragon*. Komik salah satu media informasi yang memiliki visual dan bentuk penyampaian yang mudah dimengerti serta banyak diminati. Komik merupakan salah satu bentuk seni populer yang pada perkembangannya menjadi bagian dari disiplin desain komunikasi visual. Sebagai media visual, komik menjadi sangat fleksibel dan mampu diterjemahkan dalam berbagai bentuk sesuai dengan tujuan yang diinginkan (Terra Bajraghosa, 2020).

Komik sendiri memiliki banyak jenis dan genre akan tetapi salah satu jenis yang akan diangkat yaitu jenis komik strip 4 panel. Komik strip adalah jenis bentuk komik yang terdiri dari potongan-potongan gambar yang dibentuk menjadi beberapa panel dan membentuk sebuah cerita. Komik strip ini terbagi menjadi 2 bentuk yaitu cetak dan digital, bentuk komik strip cetak biasanya ada pada surat kabar, majalah, serta komik cetak itu sendiri. Akan tetapi komik strip bentuk digital, biasanya diunggah ke internet seperti sosial media, *website*, dan lain-lain. Pada saat ini komik strip digital sudah menjadi salah satu bentuk komik yang populer pada saat ini. Dengan menggunakan komik strip digital, para pemain pemula dari permainan *dungeon and dragon*, dapat mempelajari informasi dasar permainan tersebut dari pengalaman cerita pemain yang sudah memainkan permainan tersebut dengan mudah. Salah satu

komik strip baik digital dan cetak yang mengenai permainan *dungeon and dragon* yaitu komik strip berjudul “*Critical hits in the Classroom*” oleh Phil McAndrew. Komik tersebut menceritakan permainan *dungeon and dragon*, pengalaman yang ia dapatkan memainkan permainan tersebut, dan juga pendapat orang-orang disekitar dia terhadap permainan tersebut. Akan tetapi komik oleh Phil McAndrew sendiri kurang bisa dijadikan sebagai cerita komik menjelaskan tentang aturan dasar game TRPG *dungeon and dragon* dan komiknya hanya menceritakan pengalaman ia dan teman – temannya terhadap permainan *DnD*.

Maka dari itu komik strip digital ini akan digunakan untuk menambah salah satu media informasi yang lebih menarik dalam menyampaikan cerita dan aturan dasar permainan *dungeon and dragon*. Dengan elemen visual dan penyampaian informasi dalam komik, *target audience* dari perancangan ini, yang mana adalah para pemula dan peminat game *DnD* dapat mengakses komik ini dan membacanya dengan mudah. Karena media komik sudah tidak asing oleh para pembacanya, dan format komik digital sudah bisa diakses oleh siapa saja. Perancangan ini nantinya akan menggunakan komik strip digital yang nantinya akan diunggah ke sosial media, isi dari komik tersebut yaitu aturan dasar permainan *dungeon and dragon* serta cerita pengalaman permainan *dnd* baik dari sudut pandang pemula dan sudut pandang pemain yang sudah berpengalaman mengenai petualangan mereka dalam dunia fantasi *dungeon and dragon*. Selain menjadi media informasi, komik ini juga nantinya dapat menjadi salah satu contoh koleksi komik yang menyampaikan cerita permainan *dungeon and dragon*.

## **B Rumusan masalah**

Bagaimana cara merancang sebuah komik dengan *visual* yang menarik sebagai alat media informasi dasar mengenai game genre *TRPG* atau *Tabletop role play* serta *DnD*.

## C Batasan Masalah

### I. Batasan konten

Perancangan ini membahas mengenai informasi dasar mengenai game *tabletop roleplaying game* dan mengutamakan contoh atau pengalaman cerita game *dungeon and dragon* atau singkat nya *DnD* kepada para pemula atau peminat memainkan game tersebut.

### II. Batasan Media

#### a. Format media

Komik digital

Komik Instagram 4 panel

Komik Instagram 4 panel adalah bentuk komik yang baru baru ini aja dibentuk mengikuti platform digital social media Instagram. Komik ini biasa nya berisi dari hanya beberapa panel dan mengikuti ukuran upload platform Instagram.

#### b. Distribusi media

Komik akan di publikasikan melalui social media Instagram

#### c. Media pendukung

Media pendukung untuk perancangan ini yaitu, poster, stiker, dadu d20, dan standee.

### III. Batasan target audience

Hasil akhir dari perancang ini berharap agar bisa membantu memudahkan target audience utama yaitu kalangan dewasa muda agar bisa memahami game genre *tabletop roleplaying*.

## D Tujuan perancangan

Tujuan perancangan komik ini adalah memberikan media informasi yang lebih menarik baik secara visual dan cara penyampaian informasi untuk para pemula yang berminat untuk memulai permainan *TRPG*.

## **E Manfaat perancangan**

### 1. Pembaca :

Semoga perancangan yang penulis buat dapat membantu menyampaikan informasi dan meningkatkan peminat pemain mengenai game genre *TRPG*

### 2. Institusi

Semoga dari perancangan yang penulis buat dapat Menambahkan wawasan dan ilmu terhadap perancangan mengenai game genre *TRPG*.

### 3. Mahasiswa desain komunikasi visual

Semoga dari perancangan yang penulis buat dapat menambah motivasi dan peluang dalam perancangan terkait game dan dalam berkarya.

### 4. Dunia perkomikan Indonesia :

Semoga dari perancangan ini yaitu dapat menambah wawasan dan jenis mengenai komik bertema game genre *TRPG*.

### 5. *Target audience*

Semoga dari perancangan ini yaitu bisa menyampaikan informasi dan wawasan tentang game genre *TRPG* dengan mudah dimengerti dan visual yang menarik perhatian.

## **F Metode perancangan**

### a. Kajian pustaka

Kajian pustaka merupakan kumpulan teori yang sudah pernah dibaca dan dianalisis, serta didapat dari berbagai macam sumber dan biasa digunakan untuk bahan tambahan atau dasar dalam kegiatan penelitian. Perancangan ini berdasarkan dari Buku “D&D player handbook” serta buku-buku guide mengenai game “D&D” oleh “*Wizard of the Cost*”.

### b. Observasi

Observasi adalah sebuah proses penulisan data informasi pada suatu objek atau topik melalui kegiatan pengamatan. Observasi topik game *TRPG* untuk perancangan nantinya akan dilakukan secara digital, melalui forum chat serta social media seperti Instagram, twitter, facebook, discord, dan

youtube. Dengan menggunakan observasi digital perancangan ini dapat mendapatkan data lapangan secara luas dan teliti tentang target audience yang memiliki latar belakang bermacam-macam dan target akhir perancangan nantinya.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah pengumpulan data penelitian melalui catatan dan data lapangan yang nantinya akan digunakan untuk menjadi salah satu informasi penelitian. Untuk informasi mendukung perancangan ini nantinya akan menggunakan dokumentasi dari sesi permainan game D&D dan akan dijadikan salah satu data akhir pada hasil perancangan.

d. Survey

Survey adalah salah satu bentuk proses pengumpulan data penelitian menggunakan wawancara narasumber serta kuesioner berisi pertanyaan yang berkaitan dengan objek atau topik penelitian pada skala besar. Perancangan ini nanti akan mengadakan survey berisi mengenai beberapa pertanyaan terkait topik game genre TRPG.

e. Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data dalam skala kecil dengan bertatap langsung atau berkomunikasi langsung pada narasumber. Untuk topik game genre TRPG dan *Dungeon and Dragon*, nanti akan diadakan sesi wawancara dengan para pemain berpengalaman tentang game tersebut serta sesi wawancara pada para pemula yang baru saja memainkan game genre TRPG tersebut.

## G. Metode Analisis Data

Perancangan komik sebuah komik sebagai media informasi tentang cara membuat game genre tactical role play akan menggunakan metode 5W+1H yaitu :

a. *What* (Apa)

Yaitu, merancang komik sebagai media informasi mengenai dasar dasar game genre *tabletop role play* atau *TRPG*.



b. *Who* (Siapa)

ditujukan kepada para peminat pemula yang ingin memainkan permainan ini.

c. *Where* (Dimana)

Perancangan ini akan dipublikasikan secara *online* di media sosial seperti Instagram. Selain itu perancangan ini juga akan dicetak dalam jumlah terbatas.

d. *When* (Kapan)

Perancangan ini dilakukan pada tahun 2023.

e. *Why* (Kenapa)

Perancangan dibuat karena kurangnya minat serta kurang pengaplikasian informasi yang menarik serta menyenangkan untuk pembuatan game genre *tactical role play*.

f. *How* (Bagaimana)

Untuk proses perancangan ini dilakukan dengan pengumpulan data lalu perancangan komik dengan data yang disediakan, seperti perancangan alur penyampaian informasi, *style* yang akan digunakan untuk komik, *concept art*, *storyboard*, sketsa, hingga finishing.

#### H. Definisi operasional

No.	Variable	Definisi operasional	indikator
1	Table top Role Playing Game (TRPG)	<i>TRPG</i> adalah sebuah permainan yang memerlukan pemain untuk menyusun strategi, dikarenakan sistem yang membuat pemain bergiliran dengan pemain lain, pilihan pemain nantinya akan mempengaruhi cerita atau alur permainan tersebut.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• game kooperatif memerlukan lebih dari 2 pemain</li> <li>• memiliki komponen seperti aturan dasar, asset permainan, dadu d20, dan lembaran karakter</li> <li>• permainan yang memiliki latar belakang cerita fantasi</li> <li>• Selain menjadi hiburan permainan ini juga bisa</li> </ul>

			menjadi media edukasi dan mengasah skill.
2	Tingkat pendidikan	Tingkat Pendidikan formal yang telah ditempuh dengan predikat kelulusan dengan bukti keterangan ijazah	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rendah : SD tidak lulus, SD lulus</li> <li>• Sedang : tamat SMP/MTS</li> <li>• Tinggi : tamat SMA, tamat perguruan tinggi</li> </ul>
3	Usia	Lama waktu hidup sejak dilahirkan hingga sampai lanjut usia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Muda : 0 – 25 tahun</li> <li>• Menengah : 26 – 39 tahun</li> <li>• Tua : 40 – 60 tahun</li> </ul>
4	Komik Strip digital	komik diartikan sebagai cerita bergambar yang umumnya mudah dicerna dan lucu.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memiliki halaman, dan alur cerita</li> <li>• Bisa diakses siapa saja melalui internet</li> <li>• Bisa berbentuk digital dan bisa berbentuk cetak</li> <li>• Mempunyai visual atau gambar</li> <li>• Mudah untuk dibaca</li> </ul>

## I. Skematika Perancangan.

