



PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir yang berjudul

PENCIPTAAN *GAME* “PUTRI HIJAU” BERDASARKAN CERITA RAKYAT SUMATERA UTARA

yang disusun oleh
Iqbal Farabi Lubis
NIM 1200033033

Telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Tugas Akhir Program Studi D-3 Animasi
FSMR ISI Yogyakarta, yang diselenggarakan pada tanggal 11 Januari 2016

Pembimbing I/Ketua Penguji



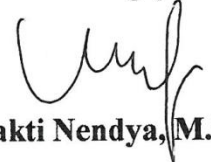
Samuel Gandang Gunanto, M.T.
NIP 1980 1016 2005011 001

Pembimbing II/Anggota Penguji



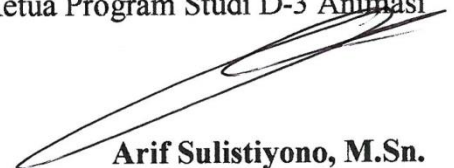
Troy, S.Kom.

Penguji Ahli



Matahari Bhakti Nendya, M.T.

Ketua Program Studi D-3 Animasi



Arif Sulistiyono, M.Sn.
NIP 19760422 200501 1 002

Mengetahui

Dekan,
Fakultas Seni Media Rekam

Drs. Alexandri Luthfi R., MS.
NIP 19580912 198601 1 001



KEMENTERIAN RISTEK DAN PENDIDIKAN TINGGI
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
PROGRAM STUDI ANIMASI (D-3)
Jl. Parangtritis Km 6, Yogyakarta 55001, Telp (0274) 384107

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan dibawah ini :

Nama : IQBAL FARABI LUBIS

No. Mahasiswa : 1200033033

Judul Tugas Akhir : PENCIPTAAN GAME “PUTRI HIJAU”
BERDASARKAN CERITA RAKYAT
SUMATERA UTARA

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 apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 28 Desember 2015

Yang menyatakan

Iqbal Farabi Lubis

KATA PENGANTAR

Puja dan puji beserta syukur hanya dipersembahkan kepada ALLAH SWT, yang telah menciptakan serta memelihara langit dan bumi beserta segenap isinya.

Shalawat serta salam khusus ditujukan kepada Rasulullah Muhammad SAW, yang telah menyampaikan ajaran Islam kepada segenap manusia dipermukaan bumi ini guna memperoleh keselamatan hidup di dunia serta menikmati ke bahagiaan hidup akhirat.

Dalam rangka melengkapi tugas serta memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli Maya dalam program studi Animasi pada Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta, penulis mengajukan sebuah laporan Tugas Akhir yang berjudul “PENCIPTAAN *GAME* PUTRI HIJAU BERDASARKAN LEGENDA SUMATERA UTARA”

Atas terselesaikannya karya Tugas Akhir ini, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Drs. Alexander Luthfi R., M.S., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam;
2. Arif Sulistiyono, M.Sn., selaku ketua jurusan prodi D-3Animasi Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Samuel Gandang Gunanto, M.T., selaku dosen pembimbing I;
4. Troy, S.Kom., selaku dosen pembimbing II;
5. Drs. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
6. Staf pengajar dan seluruh karyawan prodi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Ucapan terima kasih yang sama juga penulis sampaikan kepada Ayah dan Ibu tercinta, yang telah mendidik dan mengasuh penulis serta memberikan bantuan moral dan materi, guna kesuksesan penulis, baik dalam kegiatan studi maupun dalam berbagai aktivitas lainnya.

Berikutnya terima kasih kepada teman-teman yang telah membantu memberikan dukungan moral maupun tenaga sehingga mengukuhkan tekad dan semangat dalam penyelesaian karya Tugas Akhir ini.

Akhirnya kepada segenap pembaca yang rela memberikan kritik, serta untuk meluruskan yang bengkok dan menyempurnakan yang lurus, penulis terlebih dahulu mengaturnya ucapan terima kasih.



ABSTRAK

Game bertipe *Adventure side-scrolling*, dimana pemain berpetualang untuk menyelamatkan Putri Hijau yang ditawan oleh sang Raja. “Putri Hijau” sendiri merupakan sebuah cerita rakyat yang berasal dari Sumatera Utara dimana ia dikisahkan sebagai seorang putri yang sangat cantik dan membuat seorang Raja jatuh hati, namun Putri Hijau menolak lamaran sang Raja sehingga menimbulkan perang. Akhirnya Putri Hijau ditawan dan dibawa ke kerajaan Aceh dan pemain akan berperan sebagai Mambang Jazid yang merupakan kakak dari Putri Hijau untuk mengejar dan menyelamatkan Putri Hijau.

Cerita “Putri Hijau” dipilih karena memiliki alur yang menarik dan pesan yang cukup kuat. Media *game* dipilih sebagai sarana promosi agar lebih mudah diterima oleh masyarakat terutama anak-anak. Diharapkan dengan pembuatan *game* ini dapat menumbuhkan daya tarik masyarakat terhadap cerita daerah dan melestarikannya.

Kata kunci: *Video game, side-scrolling, adventure, cerita rakyat, 3D animation*

DAFTAR ISI

| | |
|---|-----|
| <u>Halaman Judul.....</u> | i |
| <u>Halaman Pengesahan</u> | ii |
| <u>Surat Pernyataan.....</u> | iii |
| <u>Kata Pengantar.....</u> | iv |
| <u>Abstrak.....</u> | vi |
| <u>Darftar Isi.....</u> | vii |
| <u>Daftar Gambar.....</u> | ix |
| <u>Bab 1. Pendahuluan.....</u> | 1 |
| 1.1 <u>Latar Belakang.....</u> | 1 |
| 1.2 <u>Rumusan Masalah.....</u> | 1 |
| 1.3 <u>Tujuan.....</u> | 2 |
| 1.4 <u>Sasaran.....</u> | 2 |
| 1.5 <u>Indikator Capaian Akhir.....</u> | 2 |
| <u>Bab 2. Eksplorasi.....</u> | 3 |
| 2.1 <u>Landasan Teori.....</u> | 3 |
| 2.2 <u>Tinjauan Karya.....</u> | 3 |
| <u>Bab 3. Perancangan.....</u> | 7 |
| 3.1 <u>Dokumen Konsep.....</u> | 7 |
| <u>Bab 4. Perwujudan.....</u> | 25 |
| 4.1 <u>Cerita.....</u> | 25 |
| 4.2 <u>3D Model Asset.....</u> | 25 |
| 4.3 <u>Background.....</u> | 29 |
| 4.4 <u>Foreground</u> | 30 |
| 4.5 <u>Terrain.....</u> | 32 |
| 4.6 <u>Game Mechanic.....</u> | 36 |
| <u>Bab 5. Pembahasan.....</u> | 46 |
| 5.1 <u>Elemen Formal.....</u> | 46 |
| 5.2 <u>Elemen Dramatis.....</u> | 51 |
| 5.3 <u>3D Model.....</u> | 54 |

| | |
|---------------------------------|----|
| <u>5.4 Prinsip Animasi.....</u> | 55 |
| <u>Bab 6. Penutup.....</u> | 59 |
| <u>Daftar Pustaka.....</u> | 60 |
| <u>Lampiran.....</u> | 61 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1 Legenda Putri Hijau..... | 3 |
| Gambar 2.2 <i>Kick & Fennick</i> | 4 |
| Gambar 2.3 <i>Kick & Fennick gameplay</i> | 4 |
| Gambar 2.4 <i>Lost Wind 2: Winter of the Meliodas</i> | 5 |
| Gambar 2.5 Pokemon XY..... | 6 |
| Gambar 2.6 Bidak Catur..... | 6 |
| Gambar 3.1 Desain karakter Mambang Jazid | 9 |
| Gambar 3.2 Desain karakter <i>enemy 1</i> | 10 |
| Gambar 3.3 Desain karakter <i>enemy 2</i> | 10 |
| Gambar 3.4 Desain karakter <i>boss stage 3</i> | 11 |
| Gambar 3.5 Desain rancangan <i>stage 1</i> | 11 |
| Gambar 3.6 <i>Terrain stage 1</i> | 12 |
| Gambar 3.7 Pohon dan rumput | 12 |
| Gambar 3.8 Bunga | 12 |
| Gambar 3.9 Jamur | 12 |
| Gambar 3.10 Kayu | 13 |
| Gambar 3.11 Trampolin | 13 |
| Gambar 3.12 Kayu dan barel | 13 |
| Gambar 3.13 Batu | 14 |
| Gambar 3.14 Semak | 14 |
| Gambar 3.15 <i>Wernidaya</i> | 14 |

| | |
|--|----|
| Gambar 3.16 Duri | 15 |
| Gambar 3.17 Prajurit musuh | 15 |
| Gambar 3.18 Desain rancangan <i>stage 2</i> | 15 |
| Gambar 3.19 <i>Terrain stage 2</i> , reruntuhan | 16 |
| Gambar 3.20 Batu | 16 |
| Gambar 3.21 Pilar | 17 |
| Gambar 3.22 <i>Wernidaya</i> | 17 |
| Gambar 3.23 Panglima Polem | 17 |
| Gambar 3.24 Desain rancangan <i>stage 3</i> | 18 |
| Gambar 3.25 <i>Terrain stage 3</i> | 18 |
| Gambar 3.26 Batu | 18 |
| Gambar 3.27 Semak | 19 |
| Gambar 3.28 Pohon kelapa | 19 |
| Gambar 3.29 <i>Wernidaya</i> | 20 |
| Gambar 3.30 Sultan Mughayat | 20 |
| Gambar 3.31 Kondisi saat pemain menyelesaikan <i>stage</i> | 20 |
| Gambar 3.32 Kondisi saat pemain gagal dalam <i>stage</i> | 21 |
| Gambar 3.33 Tampilan menu utama <i>game</i> “Putri Hijau” | 21 |
| Gambar 3.34 Menu <i>credit</i> | 22 |
| Gambar 3.35 <i>Cutscenes</i> dalam <i>game</i> “Putri Hijau” | 22 |
| Gambar 3.36 Tutorial | 22 |
| Gambar 3.37 Tampilan menu <i>quit</i> | 23 |
| Gambar 4.1 3D model M. Jazid | 25 |

| | |
|---|----|
| Gambar 4.2 3D model <i>enemy</i> 1 | 26 |
| Gambar 4.3 3D model <i>enemy</i> 2 | 26 |
| Gambar 4.4 3D model <i>boss</i> | 27 |
| Gambar 4.5 3D model kayu | 28 |
| Gambar 4.6 3D model jamur | 28 |
| Gambar 4.7 3D model batu | 28 |
| Gambar 4.8 3D model bunga | 28 |
| Gambar 4.9 3D model pohon | 28 |
| Gambar 4.10 3D model semak | 28 |
| Gambar 4.11 3D model kotak dan barel | 28 |
| Gambar 4.12 3D model trampolin | 28 |
| Gambar 4.13 <i>Background stage</i> hutan | 29 |
| Gambar 4.14 <i>Background stage</i> reruntuhan | 29 |
| Gambar 4.15 <i>Background stage</i> pantai | 29 |
| Gambar 4.16 <i>Foreground 1 stage</i> hutan | 30 |
| Gambar 4.17 <i>Foreground 2 stage</i> hutan | 30 |
| Gambar 4.18 <i>Foreground 3 stage</i> hutan | 30 |
| Gambar 4.19 <i>Foreground 1 stage</i> reruntuhan | 31 |
| Gambar 4.20 <i>Foreground 2 stage</i> reruntuhan | 31 |
| Gambar 4.21 <i>Foreground 1 stage</i> pantai | 31 |
| Gambar 4.22 <i>Terrain stage</i> hutan | 32 |
| Gambar 4.23 3D model <i>terrain stage</i> hutan (1) | 32 |
| Gambar 4.24 3D model <i>terrain stage</i> hutan (2)..... | 32 |

| | |
|--|----|
| Gambar 4.25 3D model <i>terrain stage</i> hutan (3) | 33 |
| Gambar 4.26 <i>Terrain stage</i> reruntuhan | 33 |
| Gambar 4.27 3D model <i>terrain stage</i> reruntuhan (1) | 33 |
| Gambar 4.28 3D model <i>terrain stage</i> reruntuhan (2)..... | 34 |
| Gambar 4.29 3D model <i>terrain stage</i> reruntuhan (3) | 34 |
| Gambar 4.30 <i>Terrain stage</i> pantai | 34 |
| Gambar 4.31 3D model <i>terrain stage</i> pantai (1) | 35 |
| Gambar 4.32 3D model <i>terrain stage</i> pantai (2)..... | 35 |
| Gambar 4.33 3D model <i>terrain stage</i> pantai (3) | 35 |
| Gambar 4.34 Mekanik trampolin | 36 |
| Gambar 4.35 Mekanik duri (1) | 36 |
| Gambar 4.36 Mekanik sulur (1) | 37 |
| Gambar 4.37 Mekanik sulur (2) | 37 |
| Gambar 4.38 Mekanik musuh | 38 |
| Gambar 4.39 Mekanik dinding | 38 |
| Gambar 4.40 Mekanik duri (2) | 39 |
| Gambar 4.41 Mekanik pilar | 39 |
| Gambar 4.42 Mekanik pintu rahasia | 40 |
| Gambar 4.43 Mekanik <i>unstable field</i> | 41 |
| Gambar 4.44 Mekanik <i>hanger</i> | 41 |
| Gambar 4.45 Mekanik musuh (2) | 42 |
| Gambar 4.46 Mekanik batu berjatuhan | 42 |
| Gambar 4.47 Mekanik dinding (2) | 43 |

| | |
|---|----|
| Gambar 4.48 Mekanik <i>drop field</i> | 43 |
| Gambar 4.49 Mekanik jembatan | 44 |
| Gambar 4.50 Mekanik pohon | 44 |
| Gambar 4.51 Mekanik <i>final boss</i> | 45 |
| Gambar 5.1 Tampilan dalam <i>game</i> | 46 |
| Gambar 5.2 <i>Health point</i> karakter | 47 |
| Gambar 5.3 <i>Heavy slash</i> | 48 |
| Gambar 5.4 <i>Stab</i> | 48 |
| Gambar 5.5 <i>Wernidaya</i> | 49 |
| Gambar 5.6 <i>Obstacle (1)</i> | 50 |
| Gambar 5.7 <i>Obstacle (2)</i> | 50 |
| Gambar 5.8 Bintang | 51 |
| Gambar 5.9 <i>Low poly modeling</i> | 35 |
| Gambar 5.10 <i>Squash</i> | 36 |
| Gambar 5.11 <i>Stretch</i> | 36 |
| Gambar 5.12 <i>Anticipations</i> | 37 |
| Gambar 5.13 <i>Follow trough</i> pada syal | 37 |
| Gambar 5.14 <i>Secondary action</i> pada tangan | 38 |
| Gambar 5.15 <i>Arcs</i> menyerang | 38 |
| Gambar 5.16 <i>Slow in 1</i> | 39 |
| Gambar 5.17 <i>Slow in 2</i> | 39 |
| Gambar 5.18 <i>Slow in 3</i> | 39 |



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di Indonesia banyak terdapat cerita rakyat yang diturunkan sejak dahulu dari mulut ke mulut seperti kisah yang sangat terkenal “Malin Kundang” ataupun “Sangkuriang”, dan setiap daerah di Indonesia paling tidak pasti memiliki 1 cerita rakyat atau legenda. Tapi sebagian rakyat Indonesia saat ini mungkin ada yang tidak tahu mengenai cerita legenda di daerah sendiri, karena legenda dan cerita rakyat ini sedikit demi sedikit termakan oleh perkembangan zaman dan tergantikan dengan cerita-cerita modern yang kebanyakan berasal dari luar negeri.

Untuk mengangkat kembali cerita rakyat daerah dibutuhkan sebuah inovasi dalam penyampaian cerita agar lebih mudah diterima oleh berbagai kalangan, salah satunya dengan menggunakan media *game*.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana menciptakan karya *game* cerita rakyat “Putri Hijau”?
2. Kenapa menggunakan cerita rakyat “Putri Hijau” sebagai dasar cerita dalam *game*?

1.3 Tujuan

1. Menghidupkan dan melestarikan cerita rakyat agar tidak hilang.
2. Membuktikan bahwa cerita dalam negeri memiliki kualitas yang tidak kalah dengan cerita luar negeri.
3. Memperkenalkan cerita rakyat dalam bentuk *game* sehingga lebih mudah diterima masyarakat khususnya anak-anak.

1.4 Sasaran

Target audien dalam pembuatan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Usia : 7-12 tahun
2. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan

3. Agama : Semua agama
4. Bahasa : Indonesia

1.5 Indikator Capaian Akhir

1. Penulisan Cerita
 - Menceritakan petualangan Mambang Jazid dalam menyelamatkan Putri Hijau.
2. Desain karakter
 - Desain karakter di ambil berdasarkan pakaian khas Deli dan Aceh.
3. Setting Dunia
 - Terdiri dari 3 *stage* yaitu hutan, reruntuhan dan pantai.
4. 3D model *character* dan *assets*
 - Model *character* dan *assets* menggunakan konsep *low poly*.
5. Animasi karakter
 - Animasi karakter terdiri dari berjalan, melompat, *dash*, memukul, terkena serangan.
6. *Background*
 - *Background game* terdiri dari background hutan, reruntuhan dan pantai.
7. *Texturing*
 - *Texture* karakter dan *environment* dibuat dengan *digital painting*.
8. *Background Music*
 - Musik akan berbeda disetiap *stage* dan disesuaikan dengan suasana didalam *stage*.
9. *Sound Effect*
 - *Sound effect* yang digunakan berupa efek memukul, berjalan, *dash*, melompat, menggunakan *skill*, menang, kalah,
10. *Mastering*
 - File *game* akan di *export* menjadi ekstensi .exe yang dapat dimainkan dalam perangkat komputer.
11. *Packaging*
 - Hasil akhir dalam *game* “Putri Hijau” akan berupa kepingan CD yang siap dimainkan.