

LAPORAN TUGAS AKHIR  
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN *GAME*  
BERBASIS CERITA  
“INSOMNIAC STORY”**



**Emanuel Trisnajati**  
NIM 1400084033

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

**2018**

**PENCIPTAAN *GAME*  
BERBASIS CERITA  
“INSOMNIAC STORY”**

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



Disusun oleh:

**Emanuel Trisnajati**  
NIM. 1400084033

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

**2018**

## HALAMAN PENGESAHAN


Laporan Tugas Akhir yang berjudul:

### **PENCIPTAAN GAME BERBASIS CERITA “INSOMNIAC STORY”**

Disusun oleh:

**Emanuel Trisnajati**  
NIM. 1400084033

Pameran, penayangan, dan laporan tertulis Tugas Akhir karya seni animasi telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal .....11.....JUL.....2018.



*Samuel*  
**Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.**  
Pembimbing I / Ketua Penguji

*Arti Sulistiyono*  
**Arti Sulistiyono, M.Sn.**  
Pembimbing II / Anggota Penguji

*Rio Caesar*  
**Rio Caesar, S.Kom., M.T.**  
Penguji Ahli / Anggota Penguji

**Ketua Program Studi**

*Tanto Harthoko*  
**Tanto Harthoko, M.Sn.**  
NIP. 19710611 199803 1 002

Mengetahui,  
Dekan  
*Marsudi S.Kar.*  
**Marsudi S.Kar., M.Hum.**  
NIP. 19610710 198703 1 002



## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan dibawah ini,

Nama : Emanuel Trisnajati

No. Induk Mahasiswa : 1400084033

Judul Tugas Akhir : PENCIPTAAN *GAME*  
BERBASIS CERITA  
"INSOMNIAC STORY"

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, 8 Juni 2018

Yang menyatakan



Emanuel Trisnajati  
NIM. 1400084033

## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT, Tuhan semesta alam yang telah memberikan nikmat dan kasih sayang-Nya sehingga perkuliahan dan penciptaan karya tugas akhir dengan judul “Penciptaan *Game* Berbasis Cerita ‘Insomniac Story’” ini dapat terselesaikan. Karya tugas akhir ini tidak akan tercipta tanpa adanya dukungan dari banyak pihak. Ucapan terimakasih disampaikan kepada:

1. Kedua orangtua;
2. Almamater kebanggaan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Marsudi, S. Kar., M.Hum. selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam;
5. Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Televisi;
6. Tanto Harthoko, M.Sn. selaku Ketua Program Studi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam;
7. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T. selaku Dosen Pembimbing I;
8. Arif Sulistyono, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II;
9. Rio Caesar, S.Kom., M.T. selaku Dosen Penguji Ahli;
10. Mahendradewa Suminto, M.Sn. selaku Dosen Wali;
11. Staf pengajar dan seluruh karyawan Prodi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
12. Teman-teman angkatan 2012-2016 Prodi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;

Yogyakarta, 11 Juli 2018

Emanuel Trisnajati

## ABSTRAKSI

*Game* berbasis cerita “Insomniac Story” merupakan *game* bertema horor dengan *genre story-based point-and-click adventure*. *Game* ini menceritakan tentang seorang anak perempuan bernama Amanda yang mendapat sebuah pengalaman buruk ketika Ia ditinggal di rumah sendirian oleh kedua orangtuanya untuk beberapa hari. Pengalaman buruk yang dialami Amanda adalah adanya seseorang yang mengintai Amanda di rumahnya.

*Game* ini mengangkat unsur dalam psikologi sebagai konsep dasar dalam ceritanya. Bagian utama dalam psikologi yang diangkat dalam *game* ini adalah area terkait penyakit mental yang menyebabkan gangguan persepsi akan realitas. Cerita dalam *game* tidak memberitahukan secara jelas apakah orang misterius yang meneror Amanda itu nyata atau hanya halusinasinya saja, dan dua kemungkinan tersebut dapat diterima sebagai penjelasan yang masuk akal.

*Game* merupakan salah satu bentuk media penyampaian yang ada. *Game* “Insomniac Story” ini dibuat dengan maksud untuk menyampaikan cerita yang ada dalam bentuk yang menarik. *Game* ini memiliki *playtime* sekitar 10 – 15 menit. Tema horor diperlukan berbagi aspek pendukung agar dapat menunjukkan alur penceritaannya.

Kata kunci: *Game, Story Based, 2D, Point-and-Click, Adventure, Horror*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	1
C. Tujuan .....	2
D. Target Pemain .....	2
E. Indikator Capaian Akhir .....	3
1. Desain <i>Gameplay</i> .....	3
2. Cerita dan Penyampainnya.....	4
3. <i>Visual Style</i> .....	4
4. <i>Story Trigger</i> .....	4
5. Desain Musik dan <i>Sound Effect</i> .....	4
<b>BAB II EKSPLORASI .....</b>	<b>6</b>
A. Landasan Teori.....	6
1. <i>Game</i> .....	6
2. <i>Video Game</i> .....	8
3. <i>OOP</i> .....	10
4. Animasi .....	10
5. Insomnia.....	13
B. Tinjauan Karya.....	14
1. “Knock-knock” .....	15
2. “Neverending Nightmares” .....	16
3. “Fran Bow” .....	18
4. “Sally Face” .....	20
<b>BAB III PERANCANGAN .....</b>	<b>22</b>
A. Dokumen Konsep.....	22
1. Deskripsi <i>Game</i> .....	22
2. <i>Technical Details</i> .....	22
B. Konsep <i>Game</i> .....	23
1. Konsep .....	23
2. Cerita.....	23
3. Sistem Permainan.....	24
4. Tema .....	25

C. Jadwal Pembuatan Karya .....	26
D. Desain Karakter.....	27
1. Amanda .....	27
2. Monster .....	28
E. Desain Ruangan .....	29
F. <i>Sfx</i> dan Musik.....	30
<b>BAB IV PERWUJUDAN .....</b>	<b>31</b>
A. Praproduksi .....	31
1. Penciptaan Ide .....	31
2. Sinopsis .....	31
3. Desain <i>Gameplay</i> .....	32
4. Desain Karakter.....	32
5. Desain Ruangan .....	33
B. Produksi .....	34
1. Pembuatan Detail Cerita .....	34
2. Pembuatan <i>Sprite</i> .....	37
3. Membuat Animasi.....	41
4. Membuat Ilustrasi <i>Cutscene</i> .....	41
5. Membuat User Interface.....	42
6. Menyusun Aset .....	43
7. Membuat <i>Game Logic</i> .....	50
C. Pascaproduksi .....	51
1. Musik dan <i>Sound Effect</i> .....	51
2. Pengujian Versi Beta.....	52
<b>BAB V PEMBAHASAN .....</b>	<b>53</b>
A. Penerapan Teori .....	53
1. <i>Best Practice</i> .....	53
2. 12 Prinsip Animasi.....	54
B. <i>Gameplay</i> .....	55
1. Prosedur .....	55
2. Batasan .....	56
C. Cerita.....	56
1. Preposisi .....	56
2. Konflik .....	57
3. Penyelesaian.....	57
<b>BAB VI PENUTUP .....</b>	<b>58</b>
A. Kesimpulan .....	58
B. Saran .....	58



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Perincian total penjualan <i>video game</i> di Amerika Serikat pada tahun 2017 dilansir dari <a href="http://www.statista.com">www.statista.com</a> .....	3
Gambar 2.1 <i>Screenshot game</i> “Knock-knock” .....	15
Gambar 2.2 <i>Screenshot game</i> “Neverending Nightmares” .....	16
Gambar 2.3 <i>Screenshot game</i> “Fran Bow” .....	18
Gambar 2.4 <i>Screenshot game</i> “Sally Face” .....	20
Gambar 3.1 Tabel jadwal pembuatan <i>game</i> "Insomniac Story" .....	26
Gambar 3.2 Desain karakter Amanda .....	27
Gambar 3.3 Desain karakter monster.....	28
Gambar 3.4 Kamar 1 (“Kamar Amanda”) .....	29
Gambar 4.1 Desain awal karakter Amanda .....	32
Gambar 4.2 <i>Mockup</i> desain ruangan.....	33
Gambar 4.3 Denah rumah .....	33
Gambar 4.4 Proses implementasi deskripsi objek dan narasi .....	36
Gambar 4.5 Proses implementasi cerita untuk <i>cutscene</i> .....	37
Gambar 4.6 Proses pembuatan <i>sprite</i> karakter Amanda .....	38
Gambar 4.7 Proses pembuatan <i>sprite</i> karakter monster.....	38
Gambar 4.8 Proses pembuatan <i>character portrait</i> Amanda .....	39
Gambar 4.9 Proses pembuatan <i>character portrait</i> Bu Guru.....	39
Gambar 4.10 <i>Sprite</i> tembok ruangan .....	40
Gambar 4.11 Proses pembuatan komponen di ruangan "Kamar Amanda" .....	41
Gambar 4.12 Proses pembuatan animasi karakter .....	41
Gambar 4.13 <i>Opening cutscene</i> (Amanda duduk di kasur) .....	42
Gambar 4.14 <i>UI</i> narasi dalam <i>game</i> .....	43
Gambar 4.15 Proses penyusunan <i>UI</i> .....	43
Gambar 4.16 Proses penyusunan ruangan 1 (“Kamar Amanda”).....	44
Gambar 4.17 Proses penyusunan ruangan 2 (“Upstairs Hallway 1”) .....	44
Gambar 4.18 Proses penyusunan ruangan 3 (“Upstairs Hallway 2”) .....	44
Gambar 4.19 Proses penyusunan ruangan 4 (“Upstairs Bathroom”).....	45
Gambar 4.20 Proses penyusunan ruangan 5 (“Downstairs Hallway 1”) .....	45
Gambar 4.21 Proses penyusunan ruangan 6 (“Downstairs Hallway 2”) .....	45
Gambar 4.22 Proses penyusunan ruangan 7 (“Living Room”).....	46
Gambar 4.23 Proses penyusunan ruangan 8 (“Family Room”).....	46
Gambar 4.24 Proses penyusunan ruangan 9 (“Downstairs Hallway 3”) .....	46
Gambar 4.25 Proses penyusunan ruangan 10 (“Dining Room”) .....	47
Gambar 4.26 Proses penyusunan ruangan 11 (“Kitchen”) .....	47
Gambar 4.27 Proses penyusunan ruangan 12 (“Upstairs Bedroom 1”).....	47
Gambar 4.28 Proses penyusunan ruangan 13 (“Master Bedroom”) .....	48
Gambar 4.29 Proses penyusunan ruangan 14 (“Master Bedroom Hallway”).....	48

Gambar 4.30 Proses penyusunan ruangan 15 (“Master Bedroom Bathroom”) .....	48
Gambar 4.31 Proses penyusunan ruangan 16 (“Master Bedroom WIC”) .....	49
Gambar 4.32 Proses penyusunan ruangan 17 (“Foyer”).....	49
Gambar 4.33 Proses penyusunan ruangan 18 (“Upstairs Reading Room”).....	49
Gambar 5.1 Petunjuk untuk membersihkan noda di kasur .....	56



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Psikologi merupakan unsur yang menarik untuk digunakan sebagai dasar cerita *game* yang bertema horor. Selain merupakan eksposisi yang mudah dan masuk akal untuk cerita yang sebaliknya bersifat gaib, banyak hal-hal menarik yang bisa dieksplorasi dalam ilmu psikologi untuk digunakan sebagai konsep dasar dalam menceritakan sebuah cerita.

Bagian utama dalam psikologi yang diangkat dalam *game* ini adalah area terkait penyakit mental yang menyebabkan gangguan persepsi akan realitas. Cerita di dalam *game* tidak memberitahukan secara langsung apakah orang misterius yang meneror Amanda itu nyata atau hanya halusinasinya saja, dan dua kemungkinan tersebut dapat diterima sebagai penjelasan yang masuk akal.

*Game visual novel* maupun *point-and-click* bertema horor dengan mekanika serupa di mana pemain hanya mengikuti jalan cerita yang linear memang sudah banyak beredar dan sangat populer dalam *market*-nya. Bagaimanapun juga, yang membuat sebuah *game* dengan *genre* ini menarik adalah unsur cerita dan *style*-nya, dan *game* “Insomniac Story” ini mencoba menyajikan pengalaman yang menyenangkan bagi pemain. Dalam konteks ini, “menyenangkan” berarti membangkitkan keingintahuan atau minat pemain untuk mencoba, memainkan *game* ini, dan tertarik untuk tetap memainkannya.

### B. Rumusan Masalah

Kadang suatu *game* terlalu terpaku pada satu kategori saja. Jika suatu *game* punya cerita yang bagus, biasanya *gameplay*-nya tidak terlalu memuaskan, dan sebaliknya. Jadi, memadukan cerita dan mekanika sedemikian rupa sehingga dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi pemain merupakan

nilai penting dalam *game* ini. Selain itu, *game* ini juga berusaha untuk memberi dorongan pada pemain supaya tertarik dengan insomnia.

Laporan ini menjelaskan bagaimana membuat *game* dengan mekanika *point-and-click*, bagaimana mengimplementasikan tema horor ke dalam *game* ini, bagaimana mengimplementasikan unsur-unsur yang membuat *game* ini menarik, dan bagaimana menyampaikan informasi tentang insomnia kepada pemain.

### C. Tujuan

Tujuan dari *game* “Insomniac Story” ini adalah untuk memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi pemain dalam memainkan *game* ini. Selain itu, *game* ini diharapkan dapat mendorong pemain untuk mempertanyakan keberadaan si orang misterius, tokoh antagonis di dalam *game* ini; apakah dia nyata atau hanya halusinasi Amanda saja, sang tokoh utama, yang disebabkan oleh gangguan tidurnya. Dengan rasa ingin tahu terhadap hal tersebut, pemain kemudian diharapkan untuk terdorong mempelajari kasus serupa dalam dunia nyata sehingga memperluas pengetahuan dan persepsi pemain tentang insomnia.

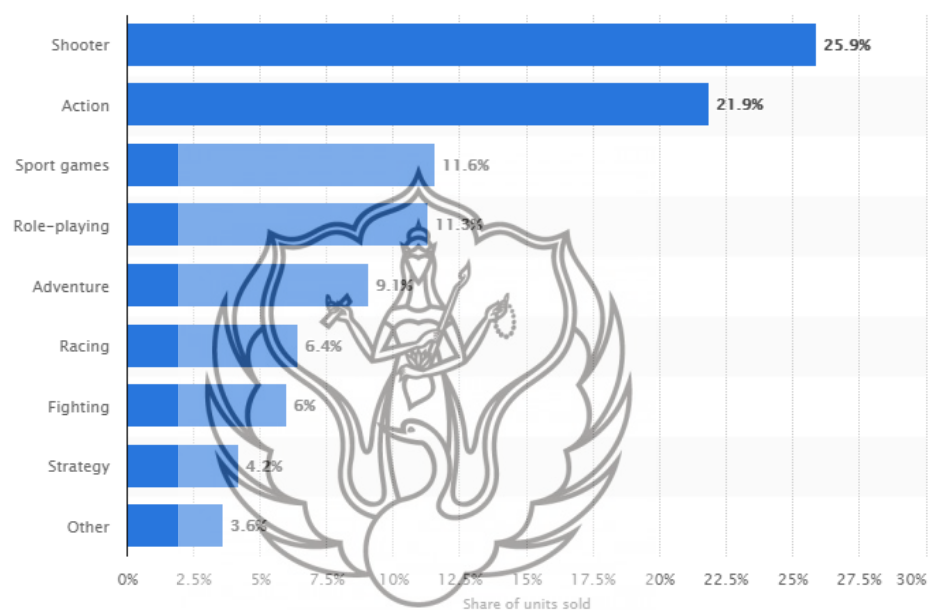
### D. Target Pemain

1. Usia: 15 – 35 tahun
2. Jenis kelamin: Laki-laki & perempuan
3. Pendidikan: Semua strata pendidikan
4. Status sosial: Semua kalangan
5. Negara: Indonesia
6. Bahasa: Indonesia

Untuk dapat menikmati keseluruhan *game* ini, pemain harus sudah familiar dengan konsep *game* yang bukan merupakan tipe *game* yang bersifat *casual*

pada umumnya. Oleh karena itu, target pemain telah dipersempit menjadi sedemikian rupa.

Game “Insomniac Story” dengan *genre point-and-click* yang presentasinya masuk ke dalam *genre “Other”* di gambar 1.1 ini ditujukan untuk demografis pemain yang kurang dari 3.6% dari berbagai *platform* dan *device*. Dengan demografis target pemain yang kecil, *game* ini diharapkan dapat mengisi *market niche* yang belum terlalu terjenuhkan dengan terlalu banyak produk.



Gambar 1.1 Perincian total penjualan *video game* di Amerika Serikat pada tahun 2017 dilansir dari [www.statista.com](http://www.statista.com)

## E. Indikator Capaian Akhir

Capaian akhir dari karya ini adalah jika karya ini menjadi *game* yang utuh dan sesuai harapan yang juga berarti menarik dan menyenangkan untuk dimainkan dengan rincian sebagai berikut:

### 1. Desain *Gameplay*

Mekanisme yang terkandung di dalam *game* harus bisa bekerja secara harmonis yang secara keseluruhan rapi dan memiliki *feedback loop* yang baik; tidak ada bagian dari mekanika yang terbuang sia-sia di mana ada

bagian dari mekanika yang tidak harus dilakukan untuk mendapat kemajuan di dalam *game* sehingga menyebabkan *game* ini dapat diselesaikan menggunakan mekanika yang tidak dimaksudkan.

## 2. Cerita dan Penyampainnya

Cerita dalam *game* ini disampaikan melalui deskripsi benda-benda dan narasi oleh Amanda dan karakter-karakter lainnya. Deskripsi-deskripsi dalam *game* ini harus sesuai dengan sinopsis atau cerita secara garis besar.

## 3. Visual Style

Salah satu dari dua unsur besar yang membedakan *game* ini dari *game-game* lain yang serupa adalah *visual style*-nya, di mana penceritaan adalah unsur lainnya. *Visual style* yang rapi dan unik dengan tema horor membantu *game* ini untuk menjadi menarik. Kualitas visual harus jelas maksudnya sehingga tidak menghambat pemain dalam mempelajari mekanika *game*-nya.

## 4. Story Trigger

Ada satu aspek dalam *game* ini yang membutuhkan perhatian lebih. Aspek tersebut merupakan *story trigger*, yang mana merupakan istilah yang menjelaskan bagaimana bagian-bagian dari cerita terangkai secara linear di dalam dunia di mana pemain bisa melakukan apapun. Aspek ini merupakan aspek paling penting di dalam *game*, karena jika ada urutan cerita yang terlewat, pemain tidak akan mendapat pengalaman yang menyenangkan dalam memainkan *game* ini. Indikasi bahwa *story trigger* berfungsi dengan benar adalah ketika pemain mendapatkan bagian-bagian cerita secara berurutan sebagaimana dimaksudkan.

## 5. Desain Musik dan Sound Effect

*Sound effect*, khususnya merupakan bagian penting karena salah satu bagian dari mekanisme untuk menyelesaikan masalah yang diberikan dalam

*game* ini bergantung dari informasi yang diberikan oleh asal dan jenis suara yang mengindikasikan bermacam-macam hal. Musik yang sesuai dengan tema *game* diharapkan juga membantu mengatur suasana *game* sehingga memperkaya pengalaman yang didapat pemain dalam memainkan *game* ini.

