

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

PENCIPTAAN **GAME 2D VISUAL NOVEL**
"DICE DETECTIVE: THE LIAR-JEWELRY"



Bestari Nida Fadhilah
NIM 1400071033

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

2018

**PENCIPTAAN GAME 2D VISUAL NOVEL
“DICE DETECTIVE: THE LIAR-JEWELRY”**

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



Disusun oleh:

Bestari Nida Fadhilah
NIM 1400071033

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

2018

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir yang berjudul:

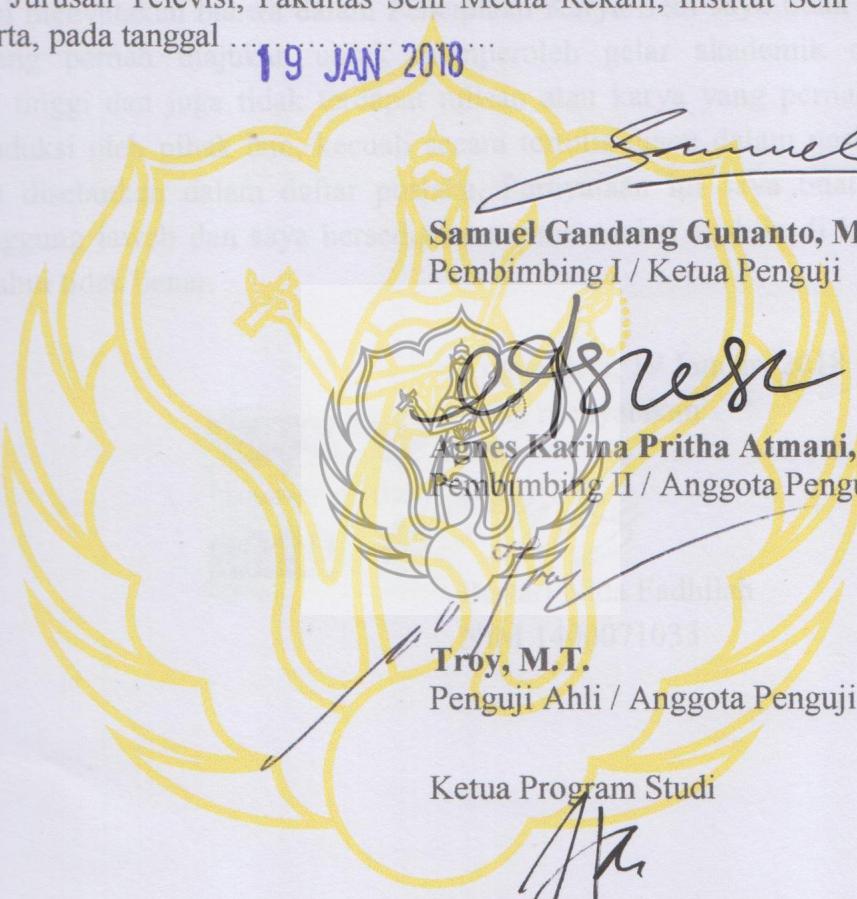
PENCIPTAAN GAME 2D VISUAL NOVEL “DICE DETECTIVE: THE LIAR-JEWELRY”

Disusun oleh:

Bestari Nida Fadhilah
NIM 1400071033

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

19 JAN 2018



Samuel

Samuel Gandang Gunanto, M.T.
Pembimbing I / Ketua Pengaji

Agnes

Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I.
Pembimbing II / Anggota Pengaji

Troy

Troy, M.T.
Pengaji Ahli / Anggota Pengaji

Ketua Program Studi

Tanto

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

Mengetahui,
Dekan

Marsudi

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



HALAMAN PERNYATAAN

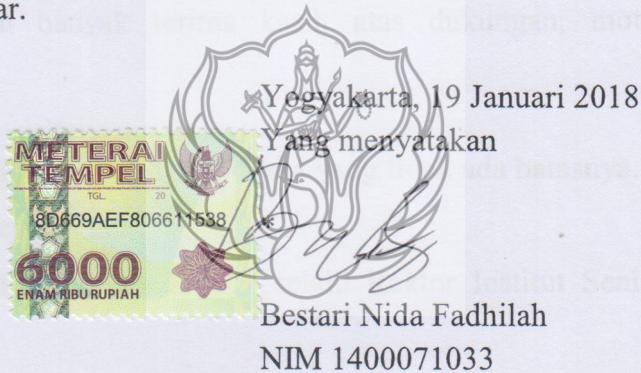
Yang bertanda-tangan di bawah ini,

Nama : Bestari Nida Fadhillah

No. Induk Mahasiswa : 1400071033

Judul Tugas Akhir : PENCIPTAAN GAME 2D VISUAL NOVEL “DICE DETECTIVE: THE LIAR-JEWELRY”

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.

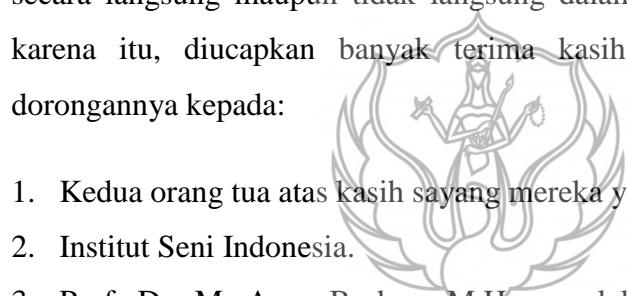


N.B.: * Asli 1 x bermaterai 6000

KATA PENGANTAR

Puji syukur dengan menyebut nama Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan anugerah-Nya sehingga proses perjalanan menuju mata kuliah Tugas Akhir berjalan dengan lancar. Karya Tugas Akhir ini merupakan akhir masa perkuliahan di D-3 Animasi, yang akan membuka sebuah perjalanan baru dalam kehidupan.

Karya Tugas Akhir “Penciptaan *Game 2D Visual Novel Dice Detective: The Liar-Jewelry*” diciptakan dengan penuh upaya dan melibatkan banyak pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung dalam proses kreatif dan teknis. Oleh karena itu, diucapkan banyak terima kasih atas dukungan, motivasi, dan dorongannya kepada:



1. Kedua orang tua atas kasih sayang mereka yang tidak ada batasnya.
2. Institut Seni Indonesia.
3. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum, selalu Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Tanto Hartoko M.Sn., selaku Ketua Program Studi D-3 Animasi.
5. Samuel Gandang Gunanto, M.T., selaku dosen pembimbing I.
6. Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I., selaku dosen pembimbing II.
7. Troy, M.T., selaku dosen penguji ahli.
8. Fransiscus Prayoga sebagai programmer.
9. Annisa Riza yang telah membantu dalam pembuatan *background*.
10. Arbani A. Annas yang telah membantu dalam proses *editing* musik.
11. Seluruh *staff* pengajar dan karyawan prodi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia.
12. Keluarga besar Wardoyo dan H. Muhtar Djalil yang selalu memberi doa dan dukungan.

13. Kawan-kawan animasi ISI Yogyakarta angkatan 2014, serta kawan-kawan animasi 2012, 2013, dan 2015 yang telah memberikan dukungan dan motivasi.
14. Kawan-kawan *gaming online* dan *circle* yang juga telah memberikan dukungan.

Laporan tugas akhir penciptaan karya seni ini masih jauh dari sempurna. Masih terdapat kekurangan dalam penulisan maupun karya yang diciptakan. Kritik dan saran diharapkan dapat menjadi koreksi yang dapat membangun di kemudian hari. Semoga laporan tugas akhir penciptaan karya seni ini dapat bermanfaat.



Yogyakarta, Januari 2018

Bestari Nida Fadhilah

ABSTRAK

Di jaman modern ini *game* sudah tidak terdengar asing. Jika diperhatikan, dapat ditemui satu atau dua orang sedang bermain *game* di tempat umum untuk sekedar mengisi waktu luang. Namun, *game* dianggap sebagai hiburan semata dan tidak memiliki manfaaat.

Penciptaan karya ini diharapkan dapat menghasilkan *game visual novel* yang tidak hanya dimainkan sebagai hiburan, namun juga dapat mendidik dan menjadi metode baru dalam pembelajaran.

Dengan menambahkan unsur edukasi ke dalamnya, *game* bisa menjadi media yang tidak hanya menghibur tapi juga mendidik. *Dice Detective: The Liar-Jewelry* merupakan *game visual novel* dengan genre misteri dimana pemain akan diajak untuk berpikir dan memecahkan sebuah kasus. *Game* ini memiliki 3 buah *puzzle* sebagai *mini game* yang merupakan sebuah kuis pengetahuan dan logika sebagai unsur edukasi. Pemain tidak hanya bermain untuk sekedar menghabiskan waktu, namun pemain juga belajar dengan metode yang lebih menyenangkan melalui tampilan visualnya. *Game* ini dibuat menggunakan teknik 2D dengan media digital. *Software* yang digunakan adalah *Paintool SAI* dan *Adobe Photoshop cs 5.5* untuk pembuatan *asset*. *Game* ini di-build untuk *platform PC* menggunakan *software Unity 2017.1* dengan bahasa pemrograman C#.

Kata Kunci: PC, *visual novel*, *game* misteri, *Dice Detective*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR DIAGRAM.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Tujuan	2
D. Sasaran	2
E. Indikator Capaian Akhir.....	3
BAB II EKSPLORASI.....	4
A. Landasan Teori.....	4
1. <i>Game</i>	4
2. <i>Visual Novel</i>	13
3. Detektif.....	15
4. <i>Game Edukasi</i>	17
B. Tinjauan Karya.....	18
1. Sherlock Holmes	18
2. <i>Professor Layton</i>	19
3. <i>1 bit Heart</i>	21
4. <i>Ace Attorney</i>	21
5. <i>Stand Still Stay Silent</i>	22
BAB III PERANCANGAN	24
A. Konsep	24
B. <i>Game Description and Technical</i>	24
C. <i>Game Story</i>	25
D. <i>Game Play</i>	31
E. <i>Story Graphic</i>	31
F. Desain Karakter.....	38
G. <i>Mock Up</i>	45
BAB IV PERWUJUDAN	47
A. Praproduksi	47
1. Penentuan Ide <i>Game Design</i>	47
2. Naskah dan Sinopsis	48
3. Riset	48
4. Desain Karakter.....	48

5. Desain <i>Gameplay</i>	48
B. Produksi	48
1. Pembuatan Skenario.....	48
2. Pembuatan <i>Game Asset</i>	49
3. Pembuatan Program	61
C. Pascaproduksi.....	61
1. Penambahan Musik dan <i>Sound Effect</i>	62
2. Pengujian <i>Beta Version</i>	62
3. <i>Packaging</i>	62
BAB V PEMBAHASAN	64
A. Prosedur	64
B. <i>Mini Game Puzzle Quiz</i>	65
C. Diskusi dan <i>Trial</i>	68
BAB VI PENUTUP	70
A. Kesimpulan	70
B. Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN.....	75



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ilustrasi Holmes dan Watson oleh Sidney Paget.....	18
Gambar 2.2 <i>Professor Layton gameplay and puzzle</i>	19
Gambar 2.3 <i>Professor Layton background concept</i>	20
Gambar 2.4 <i>Professor Layton Character Concept</i>	20
Gambar 2.5 <i>1 Bit Heart Gameplay</i>	21
Gambar 2.6 <i>Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth Gameplay</i>	22
Gambar 2.7 Ilustrasi komik SSS	23
Gambar 3.1 Desain Karakter Chase Walker	38
Gambar 3.2 Desain Karakter Chance Walker	39
Gambar 3.3 Desain Karakter Lacy D'Sonata.....	40
Gambar 3.4 Desain Karakter Stas Komarovski	40
Gambar 3.5 Desain Karakter Erlangga Prasetya.....	41
Gambar 3.6 Desain Karakter Tuan Bhardika	41
Gambar 3.7 Desain Karakter Fedor	42
Gambar 3.8 Desain Karakter Barton.....	42
Gambar 3.9 Desain Karakter Sherly	43
Gambar 3.10 Desain Karakter Edite	43
Gambar 3.11 Desain Karakter Inspektur.....	44
Gambar 3.12 Desain Karakter Staff Hotel.....	44
Gambar 3.13 Sketsa Menu	45
Gambar 3.14 Sketsa tampilan dialog	45
Gambar 3.15 Sketsa CG	46
Gambar 4.1 Sketsa Konsep Karakter Chase	49
Gambar 4.2 Sketsa karakter Chase.....	50
Gambar 4.3 <i>Linekarakter Chase</i>	50
Gambar 4.4 <i>Base colour</i> karakter Chase.....	51
Gambar 4.5 <i>Shading</i> karakter Chase.....	51
Gambar 4.6 <i>Faceset</i> karakter Chase.....	52
Gambar 4.7 Sketsa <i>user interface</i> dialog	53
Gambar 4.8 <i>User interface</i> yang telah diwarnai	53
Gambar 4.9 <i>User interface</i> keluar permainan	54
Gambar 4.10 <i>User interface</i> menu utama	54
Gambar 4.11 <i>User interface</i> pergantian <i>chapter</i>	54
Gambar 4.12 <i>User interfacetrial</i> atau diskusi	55
Gambar 4.13 Asset UI dialog dalam satu folder	55
Gambar 4.14 Daftar <i>puzzle</i>	56
Gambar 4.15 <i>Layout mini game</i> yang sudah jadi	56
Gambar 4.16 Asset <i>puzzle</i>	57
Gambar 4.17 <i>Puzzle 1</i>	57

Gambar 4.18 <i>Puzzle 2</i>	57
Gambar 4.19 <i>Puzzle 3</i>	58
Gambar 4.20 <i>Asset mini game layout</i> dalam satu folder.....	58
Gambar 4.21 Sketsa <i>character graphic Chance</i>	59
Gambar 4.22 <i>Line character graphic Chance</i>	59
Gambar 4.23 Pemberian warna pada <i>character graphic Chance</i>	60
Gambar 4.24 <i>Character graphic Chance</i>	60
Gambar 4.25 <i>Character graphic nomor kamar</i>	60
Gambar 4.26 <i>Character graphic</i> denah hotel	61
Gambar 4.27 <i>Character graphic good end</i>	61
Gambar 4.28 <i>Cover DVD</i>	63
Gambar 4.29 Label keping DVD	63
Gambar 5.1 Dialog antar karakter.....	64
Gambar 5.2 <i>Puzzle 1</i>	66
Gambar 5.3 <i>Pop up</i> menang.....	66
Gambar 5.4 <i>Pop up</i> kalah.....	67
Gambar 5.5 Memulai Diskusi	68
Gambar 5.6 <i>Mode diskusi</i>	68



DAFTAR DIAGRAM

Diagram 3.1 <i>Flowchart cerita chapter 1</i>	34
Diagram 3.2 <i>Flowchart cerita chapter 2</i>	35
Diagram 3.3 <i>Flowchart cerita chapter 3</i>	36
Diagram 3.4 <i>Flowchart cerita chapter 4</i>	37
Diagram 5.1 <i>Flowchart permainan</i>	65
Diagram 5.2 <i>Flowchart mini game puzzle quiz</i>	67
Diagram 5.3 <i>Flowchart diskusi dan trial</i>	69



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era modern seperti sekarang, *game* menjadi bagian dari keseharian manusia untuk melepas stres dan penat dikala senggang. Mulai dari *game* aksi, petualangan, hingga simulasi telah diciptakan untuk menjadi hiburan. Industri *game* di Indonesia sendiri berkembang dengan pesat menghasilkan karya yang berkualitas hingga mencapai pasar internasional.

Seiring berkembangnya jaman, kini *game* dapat dimainkan oleh siapa saja. *Game* tidak mengenal umur, tua atau muda dapat memainkan dan memiliki. Selain *console* dan komputer, *game* dapat dimainkan melalui android. Sekarang ini android sudah menjadi kebutuhan. Mulai dari remaja hingga dewasa, pelajar hingga pekerja. Jumlah permainan untuk android pun melonjak tinggi, mulai dari yang prabayar hingga gratis. Hal ini tentunya membawa perubahan besar dalam industri *game*, khususnya di Indonesia sendiri. Karena *game* android bisa dimainkan kapan saja dan dimana saja.

Salah satu *game* yang populer di kalangan remaja adalah *game visual novel*. *Visual novel* merupakan salah satu jenis permainan petualangan, yang difokuskan di bagian penceritaan, sehingga pemain seringkali hanya membaca sebuah novel di komputer pribadi yang menampilkan gambar beserta teks dan suara. Seringkali pemain diharuskan untuk memilih diantara pilihan yang ada untuk melanjutkan ke jalan cerita selanjutnya, dan setiap pilihan yang diambil dapat memengaruhi jalan cerita dari *game* tersebut. Istilah lain untuk *novel visual* adalah *novel game* atau *sound novel* (*novel bersuara*).

Perbedaan yang paling menonjol antara *visual novel* dan permainan lainnya terletak pada metode permainan yang sangat minim. Pemain hanya perlu meng-

click tombol untuk melanjutkan teks, grafik dan suara, namun pada *game* terbaru biasanya disediakan tombol "skip" atau "fast-forward" yang dapat mempercepat alur permainan. *Visual novel* memiliki beberapa alur cerita dan cabang atau akhir cerita, mekanika *gameplay* dalam kasus ini biasanya terdiri dari poin keputusan pilihan ganda, dimana pemain memilih sebuah arah untuk mengambil alur. *Visual novel* dikenal sebagai *game* simulasi cinta, dimana *player* berperan sebagai karakter yang memilih kekasihnya. *Game* ini juga dapat dikembangkan menjadi buku interaktif anak-anak.

Masyarakat Indonesia beranggapan kalau *game* hanya media hiburan semata. Pengembangan *game* dengan memasukkan unsur edukasi di dalamnya dapat menjadi sarana baru dalam pendidikan. Dengan metode yang menyenangkan dan tidak membosankan, anak-anak akan lebih semangat dan tertarik untuk belajar.



B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana membuat *game visual novel*?
2. Mengembangkan game *visual novel* dengan unsur edukasi.

C. Tujuan

1. Membuat *game visual novel*.
2. Membuat *game* edukasi yang menyenangkan dan tidak membosankan.

D. Sasaran

Sasaran konsumen *game* "Dice Detective: The Liar-Jewelry" adalah sebagai berikut:

1. Usia : Semua usia
2. Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
3. Negara : Indonesia
4. Bahasa : Indonesia dan Inggris

E. Indikator Capaian Akhir

Capaian akhir dari *game "Dice Detective"* ini hingga benar-benar menjadi satu *game* yang utuh dengan tahapan sebagai berikut:

1. Penulisan cerita

Cerita ditulis lengkap mulai dari kedatangan Chase, Chance, dan Lacy ke Indonesia. Memasuki kasus dimana permata yang akan di lelang hilang, pencarian bukti-bukti untuk memecahkan misteri, hingga menangkap pelaku pencurian juga menemukan siapa otak di balik peristiwa ini.

2. Desain karakter dan Lingkungan

"*Dice Detective: The Liar-Jewelry*" merupakan *game visual novel*, dimana nilai utama dari *game* tersebut adalah cerita. Pengkarakteran di dalamnya harus sesuai dan memiliki kesan, sehingga dibutuhkan detail pada setiap profil karakter di dalamnya. Lingkungan juga mendukung membangun imajinasi dan suasana di dalam *game* sehingga harus dikerjakan sebaik mungkin.

3. Game User Interface

User Interface dalam *game "Dice Detective: The Liar-Jewelry"* dibuat sesimpel dan semenarik mungkin agar pemain dapat dengan mudah membedakan antara tombol, *background* dan *asset*.

4. Programming

Programming akan diserahkan kepada tim ahli. Dalam membuat program ini, digunakan *software Unity*.

5. Musik

Meningkatkan suasana dan penghayatan ketika bermain merupakan fungsi musik dalam *game*. Musik akan dikerjakan oleh *composer* yang ahli dibidangnya.

6. Penggabungan

Setelah seluruh unsur di dalam *game* selesai, maka akan dilakukan penggabungan di dalam *software Unity Engine*. Yaitu memasukkan gambar dan suara beserta efek-efek yang telah disediakan sebelumnya.