

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**EKSPLORASI TANA TORAJA
DALAM MEDIA *GAME DIGITAL*
GENRE *PUZZLE***



Diajeng Fitri Aulia Niza
NIM 1500109033

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

2019

**EKSPLORASI TANA TORAJA
DALAM MEDIA *GAME DIGITAL*
GENRE *PUZZLE***

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



Disusun oleh:

Diajeng Fitri Aulia Niza
NIM. 1500109033

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

2019

2. Vega	23
3. Pak Suryo	24
4. Nanda	25
5. Puang Ando	26
D. Desain <i>Game Play</i>	27
E. <i>Sfx</i> dan Musik	28
BAB IV PERWUJUDAN.....	30
A. Praproduksi	30
1. Ide.....	30
2. Sinopsis	30
3. Desain <i>Gameplay</i>	30
B. Produksi	31
1. Pembuatan Aset Visual	31
2. Pemb...	38
3. Naska	40
4. Pemb...	49
5. Pemb...	50
6. Imple:	57
7. Pemb...	58
C. Pascaproc	59
1. Musil	59
2. Pengu	60
3. <i>Publis</i>	60
4. <i>Merch</i>	61
BAB V PEMB	63
A. Prosedur .	63
B. Aturan Pe	63
C. Timeline :	65
D. Anggaran rproduksi.....	67
E. Perubahan Rancangan	68
F. Kendala Produksi	71
BAB VI PENUTUP	72
A. Kesimpulan	72
B. Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN.....	1



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Upacara pemakaman Tana Toraja.....	10
Gambar 2. 2 <i>Screenshot game “Diamond Rush”</i> oleh Gameloft.....	12
Gambar 2. 3 <i>Screenshot game “The Letter”</i> oleh YangYang Studio.....	13
Gambar 2. 4 <i>Screenshot game “Song of the Deep”</i> oleh Insomniac Games.....	14
Gambar 3. 1 Desain Level Area 1, Goa Londa.....	19
Gambar 3. 2 Desain Level Area 2, Desa Kete’ Kesu.....	20
Gambar 3. 3 Desain Level Area 3, Air Terjun Sarambu.....	21
Gambar 3. 4 Desain karakter Orion.....	22
Gambar 3. 5 Desain karakter Vega.....	23
Gambar 3. 6 Desain karakter Pak Suryo.....	24
Gambar 3. 7 Desain karakter Nanda.....	25
Gambar 3. 8 Desain karakter Puang Ando.....	26
Gambar 3. 9 Desain <i>gameplay</i> area Goa Londa.....	27
Gambar 3. 10 Daftar musik game “Lost in Toraja”.....	28
Gambar 3. 11 Daftar <i>sound effect</i> game “Lost in Toraja”.....	29
Gambar 4. 1 Tampilan proses pembuatan <i>sprite</i> karakter Orion.....	31
Gambar 4. 2 Tampilan proses pembuatan <i>sprite</i> karakter <i>zombie</i>	32
Gambar 4. 3 Tampilan pembuatan <i>tileset</i> area 1 (atas) dan area 2 (bawah).....	34
Gambar 4. 4 Tampilan aset visual <i>gameplay</i>	35
Gambar 4. 5 Tampilan <i>UI button</i>	36
Gambar 4. 6 Tampilan ilustrasi cerita <i>game shot</i> 2 (atas) dan <i>shot</i> 4 (bawah).....	49
Gambar 4. 7 <i>Splash logo developer</i> (kiri) dan logo ISI Yogyakarta (kanan).....	50
Gambar 4. 8 Tampilan <i>disclaimer</i>	51
Gambar 4. 9 Tampilan <i>main menu</i>	51
Gambar 4. 10 Tampilan jurnal <i>game</i>	52
Gambar 4. 11 Tampilan menu <i>tutorial</i>	53
Gambar 4. 12 Tampilan menu <i>credit</i>	54
Gambar 4. 13 Tampilan <i>level stage</i>	54
Gambar 4. 14 Tampilan <i>pause menu</i>	55
Gambar 4. 15 Tampilan kondisi menang setelah permainan.....	56
Gambar 4. 16 Tampilan kondisi kalah dalam permainan.....	56
Gambar 4. 17 Implementasi aset visual ke <i>game engine</i>	57
Gambar 4. 18 Tampilan <i>flowchart</i> game “Lost in Toraja”.....	58
Gambar 4. 19 Tampilan <i>website</i> www.itch.io	60
Gambar 4. 20 Desain <i>t-shirt</i>	61
Gambar 4. 21 Desain Mug.....	62
Gambar 4. 22 Desain <i>Mousepad</i> (20 x 25 cm).....	62
Gambar 4. 23 Desain Stiker.....	62
Gambar 5. 1 Bagan tabel timeline praproduksi, produksi, pascaproduksi.....	66
Gambar 5. 2 Bagan tabel anggaran game “Lost in Toraja”.....	67
Gambar 5. 3 Konsep <i>storyboard</i> awal.....	69
Gambar 5. 4 Konsep <i>storyboard</i> akhir.....	70