

**PERANCANGAN KARAKTER UTAMA  
DAN KARAKTER PENDUKUNG STAGE DAYAK  
ROLE-PLAYING GAME SUKU**

**TUGAS AKHIR PERANCANGAN**



Oleh :

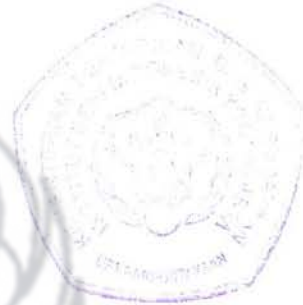
**YUSUF ADHITYO**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2012**

**PERANCANGAN KARAKTER UTAMA  
DAN KARAKTER PENDUKUNG STAGE DAYAK  
ROLE-PLAYING GAME SUKU**

TUGAS AKHIR PERANCANGAN

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA		
NO.	3934/H/S/2012	
KLAS		
TERIMA	3-8-2012	SU



Oleh :

**YUSUF ADHITYO**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2012**

**PERANCANGAN KARAKTER UTAMA  
DAN KARAKTER PENDUKUNG STAGE DAYAK  
ROLE-PLAYING GAME SUKU**

TUGAS AKHIR PERANCANGAN



Oleh :

YUSUF ADHITYO  
NIM. 071 1611 024

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  
2012


Tugas Akhir Perancangan berjudul:  
PERANCANGAN KARAKTER UTAMA DAN KARAKTER PENDUKUNG  
STAGE DAYAK ROLE-PLAYING GAME SUKU, diajukan oleh Yusuf  
Adhityo, NIM. 0711611024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan  
Desain, Fakultas Senu Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui  
Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 17 Juli 2012 dan telah memenuhi syarat  
untuk diterima.

Anggota/Pembimbing I



Drs. Arif Agung S., M.Sn.  
NIP. 196711161983031001

Anggota/Pembimbing II




M. Faizal Rochman, S.Sn, M.T.  
NIP. 197802212005011002

Anggota/Cognate



Andi Haryanto, S.Sn, M.Sn.  
NIP. 198011252008121003

Anggota/Ketua Program Studi  
Desain Komunikasi Visual




Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.  
NIP. 196502091995121001

Anggota/Ketua Jurusan Desain



Drs. Lasiman, M.Sn.  
NIP. 195705131988031001



Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,



Dr. Suastiwi, M.Des.  
NIP. 195908021983031002

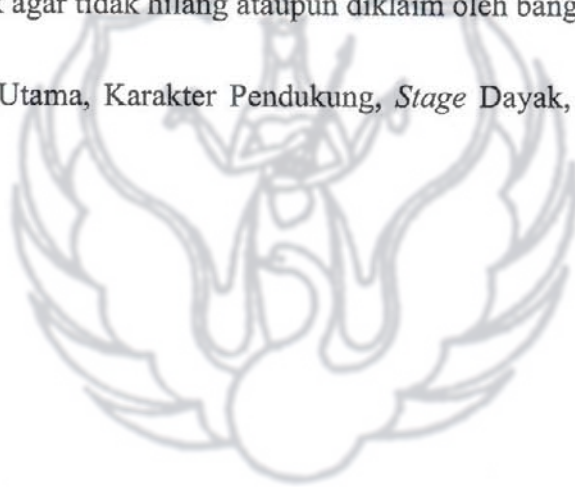
## Abstrak

Perancangan Karakter Utama dan Karakter Pendukung *Stage Dayak Role-Playing Game* Suku adalah sebuah perancangan untuk menghadirkan visualisasi karakter untuk diterapkan pada *RPG* Suku dengan mengangkat budaya Dayak sebagai awal dari pembangunan *RPG* Suku.

Wujud perancangan karakter *RPG* Suku ini yaitu karakter utama dan karakter pendukung yang termasuk dalam satu *stage* dengan setting budaya Dayak meliputi artwork sebagai fantasi dari wujud asli karakter Dayak yang diangkat dan disajikan dalam *RPG* Suku berupa avatar. Penyajian karakter sebagai awal pembangunan *RPG* Suku ini yaitu berupa demo layar dengan fitur tampilan menu, pemilihan karakter utama, ensiklopedia karakter pendukung dan satu karakter yang diaktifkan untuk kebutuhan demo yang dapat digerakkan. Karakter ini diciptakan dengan mempertimbangkan kebutuhan artistik *game* dengan implementasi budaya Dayak secara visual sebagai informasi yang ingin disampaikan pada masyarakat pemain *game*.

Efek yang diharapkan dari karakter ini yaitu untuk menambah wawasan dan apresiasi masyarakat pemain *game* tentang budaya yang ada di nusantara, khususnya budaya Dayak yang digunakan sebagai awal pembangunan *RPG* Suku, sehingga dapat menjaga kebudayaan Dayak agar tidak hilang ataupun diklaim oleh bangsa lain.

Kata-kata kunci: Karakter Utama, Karakter Pendukung, *Stage* Dayak, *Role-Playing Game* Suku



## Kata Pengantar

Rasa syukur pada Allah atas kuasa dan kemurahan-Nya hingga Tugas Akhir ini dapat penulis selesaikan.

Karya ini merupakan bentuk idealis penulis terhadap dunia DKV. Penulis ingin membuat sebuah terapan desain visual yang dapat diaplikasikan di media yang umum di masyarakat. Penerapan desain visual pada *game* hingga saat ini di dunia desain lokal belum berkembang dengan baik. Banyak studio *game* lokal yang bermunculan, namun belum menghasilkan kualitas visual yang bersaing dengan *game* internasional. *Role-Playing Game* Suku merupakan proyek yang dibuat dengan mengkolaborasikan nilai budaya dan desain. Idealisme yang penulis maksud juga agar dapat menyampaikan informasi budaya yang dibawa pada *game* ini pada masyarakat. Tujuannya yaitu agar masyarakat lebih mengenal dan menghargai budaya yang ada di nusantara. Penulis ingin agar bangsa ini tidak kehilangan jati diri dan keindahan budaya yang dimiliki. Karena penulis yakin budaya yang beragam di bangsa ini merupakan kekayaan yang tidak bisa didapatkan oleh bangsa lain.

Banyak dorongan dan bantuan yang penulis dapatkan untuk menghadapi hambatan dan kesulitan yang dihadapi selama menyelesaikan Tugas Akhir ini. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. AM Hermien Kusmayati, selaku Rektor ISI Yogyakarta
2. Dr. Suastiwi, M.Des, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta
3. Drs. Lasiman, M.Sn, selaku Ketua Jurusan Desain FSR ISI Yogyakarta
4. Drs. Hartono Karnadi, M.Sn, selaku Ketua Program Studi DKV FSR ISI Yogyakarta
5. Drs. Arif Agung Suwasono, M.Sn, selaku Dosen Pembimbing I
6. M Faizal Rochman, S.Sn, M.T, selaku Dosen Pembimbing II
7. Andi Haryanto, S.Sn, M.Sn, selaku Dosen Penguji
8. Terra Bajraghosa S.Sn, selaku Dosen Wali

Akhir kata penulis ucapkan *Alhamdulillah* rabbil'alamin.

Yogyakarta, 8 Juni 2012

Yusuf Adhityo

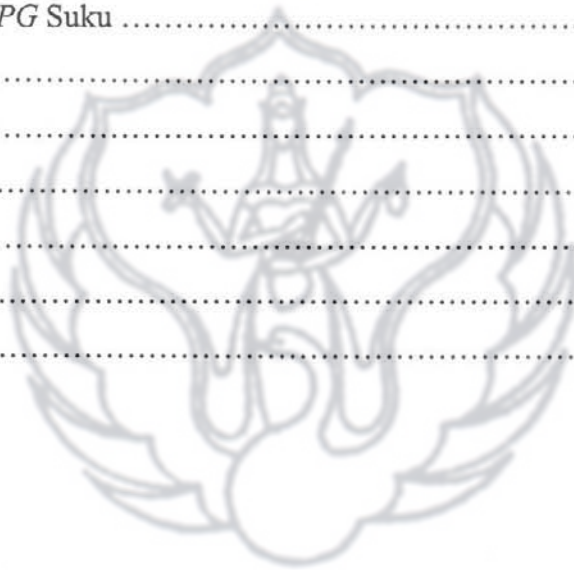
## Daftar Isi

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
ABSTRAK .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
DAFTAR ISI .....	v
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR TABEL & BAGAN .....	x
DAFTAR LAMPIRAN .....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Perancangan .....	4
D. Batasan dan Lingkup Perancangan .....	5
E. Manfaat Perancangan .....	5
F. Metode Perancangan .....	6
1. Metode Pengumpulan Data .....	6
2. Metode Analisis Data .....	6
3. Metode Perancangan Karakter <i>Game RPG</i> Suku .....	6
G. Sistematika Perancangan .....	7
H. Skematika Perancangan .....	8
<b>BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS MASALAH .....</b>	<b>10</b>
A. Identifikasi Judul .....	10
B. <i>Game</i> dan Budaya .....	10
C. <i>Game RPG</i> .....	11
D. Karakter <i>Game RPG</i> .....	13
E. Karakter <i>Game RPG</i> 2 Dimensi .....	16
F. Tinjauan Data Berbagai <i>Game RPG</i> .....	17
G. Data <i>Game RPG</i> Suku .....	24
1. Konsep Awal <i>Game RPG</i> Suku .....	24
2. <i>Genre</i> .....	25
3. Fitur .....	25

4. Cerita .....	27
5. <i>Target Audience</i> .....	28
6. <i>Stage Dayak</i> .....	28
H. Agate Studio .....	31
I. Analisa Data .....	33
<b>BAB III KONSEP PERANCANGAN</b> .....	<b>37</b>
A. Sintesis .....	37
B. <i>Target Audience</i> .....	37
1. Demografis .....	37
2. Geografis .....	38
3. Psikografis .....	38
4. Behaviouristik .....	38
C. Tujuan Kreatif .....	39
D. Strategi Kreatif .....	39
1. Wujud .....	39
2. Bentuk .....	39
3. Gaya Visual .....	40
E. Pencarian Visual Karakter .....	42
F. Konsep Visual Karakter .....	44
1. Visual Karakter .....	44
a) Karakter Utama .....	44
b) Karakter Pendukung .....	48
2. Visual <i>Menu</i> .....	60
a) Tipografi .....	60
b) Layout <i>Menu</i> .....	61
1) <i>Layout Menu</i> Utama .....	61
2) <i>Layout Menu</i> Pilih Karakter .....	61
3) <i>Layout Menu</i> Ensiklopedi Karakter .....	62
4) <i>Layout Menu Demo</i> Karakter .....	62
3. Visual <i>Demo</i> Karakter .....	63
1) Konsep Animasi .....	63
2) Konsep Pengendalian .....	64
G. Teknis Perancangan .....	64



1. Langkah Perancangan .....	64
a) <i>Layout</i> .....	64
b) Konsep Karakter .....	64
c) Karakter <i>Avatar</i> .....	65
d) Set Animasi .....	65
2. Jadwal Perancangan .....	65
3. Anggaran Perancangan .....	66
<b>BAB IV VISUALISASI</b> .....	<b>68</b>
A. Data Visual .....	68
B. Visual Karakter .....	74
C. Animasi <i>Sprite Avatar</i> Karakter Utama Pamengan .....	104
D. Visual <i>Logotype RPG</i> Suku .....	106
E. Visual <i>Interface Menu RPG</i> Suku .....	107
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>111</b>
A. Kesimpulan .....	111
B. Saran .....	111
GLOSARY .....	xii
DAFTAR PUSTAKA .....	xiii
LAMPIRAN .....	xiv



## Daftar Gambar

Gambar 1. Permainan papan <i>Dungeon &amp; Dragons</i>	18
Gambar 2. Cara bermain permainan <i>Dungeon &amp; Dragons</i>	18
Gambar 3. Konsep <i>artwork game</i> Wakfu	18
Gambar 4. <i>Screen artwork game</i> Wakfu	19
Gambar 5. Konsep animasi karakter <i>game</i> Wakfu	19
Gambar 6. Konsep animasi <i>NPC monster game</i> Wakfu	19
Gambar 7. <i>Screenshoot game RPG</i> Diablo 2	20
Gambar 8. <i>Screenshoot game RPG</i> Diablo 2 (sudut <i>isometri</i> pada <i>game RPG</i> )	20
Gambar 9. <i>Screenshoot game</i> Ragnarok Online	20
Gambar 10. <i>Screenshoot game</i> Ragnarok Online (sudut <i>isometri</i> pada <i>game RPG</i> )	21
Gambar 11. <i>Screenshoot game</i> Bastion	21
Gambar 12. <i>Screenshoot game</i> Bastion (sudut <i>isometri</i> pada <i>game RPG</i> )	21
Gambar 13. <i>Screenshoot game</i> Wakfu	22
Gambar 14. <i>Screenshoot game</i> Wakfu (sudut <i>isometri</i> pada <i>game RPG</i> )	22
Gambar 15. <i>Screenshoot game</i> Bastion (warna dalam <i>game RPG</i> kartun)	22
Gambar 16. <i>Screenshoot game</i> Bastion (efek lingkungan <i>game RPG</i> kartun)	23
Gambar 17. <i>Screenshoot game</i> Diablo 2 (warna lingkungan <i>game RPG</i> realis)	23
Gambar 18. <i>Screenshoot game</i> Diablo 2 (efek lingkungan <i>game RPG</i> realis)	23
Gambar 19. <i>Screen artwork game</i> Bastion	24
Gambar 20. Kostum Dayak (motif, bulu)	68
Gambar 21. Kostum Dayak (masyarakat Dayak)	68
Gambar 22. Kostum Dayak (tombak, jubah, perisai)	68
Gambar 23. Kostum Dayak (topi, celana)	69
Gambar 24. Kostum Dayak (tongkat, topi, pakaian, madau)	69
Gambar 25. Kostum Dayak (tato)	69
Gambar 26. Kostum Dayak (madau, jubah, perisai, topi)	70
Gambar 27. Ukiran mandau	70
Gambar 28. Referensi kelas pamengan (panglima burung)	70
Gambar 29. Referensi kelas pamengan (arjuna)	71
Gambar 30. Referensi kelas pamengan (barbarian)	71
Gambar 31. Referensi kelas pamengan (petarung Dayak)	71

Gambar 32. Referensi kelas balian (shaman)	72
Gambar 33. Referensi kelas balian (dukun Dayak)	72
Gambar 34. Referensi kelas mufut (merchant)	72
Gambar 35. Referensi kelas mufut (karakter <i>game</i> Ragnarok Online <i>merchant</i> )	73
Gambar 36. Referensi kelas pamengan (petarung Dayak)	73
Gambar 37. Referensi kelas mufut (saudagar)	73



## Daftar Tabel & Bagan

Tabel 1. Atribut karakter utama <i>game RPG Suku</i>	47
Tabel 2. Atribut karakter pendukung <i>stage Dayak game RPG Suku</i>	58
Tabel 3. Jadwal perancangan <i>game RPG Suku</i>	66
Tabel 4. Anggaran perancangan <i>game RPG Suku</i>	66
Bagan 1. Anatomi <i>game Suku</i>	7
Bagan 2. Skema perancangan	9
Bagan 3. Anatomi <i>interface menu game RPG Suku</i>	63



## Daftar Lampiran

Poster Pameran

Katalog Pameran

Foto Pameran



# BAB I

## PENDAHULUAN



### A. Latar Belakang Masalah

Game saat ini telah berkembang menjadi salah satu divisi yang diakui di dunia. Pada buku *Trigger Happy*, Steven Poole mengandaikan bahwa *video game* yang pertama muncul dari lumpur, sebuah organisme sederhana yang menjadi awal dari *video game* saat ini. Lalu berkembang menumbuhkan mata dan kaki, dan perlahan mulai menguasai dunia.<sup>1</sup>

Di situs *Yahoo.com*, *game* memiliki halaman sendiri. Bahkan pada beberapa situs teknologi seperti *GSMarena.com* dan *Gadget.com* *game* menjadi berita yang tidak dapat dilewatkan.

*Game* sendiri memiliki jenis yang beragam. Steven Poole di *Triger Happy* mengandaikan *game* seperti spesies, yang berevolusi secara bertahap dan tak terhindarkan dari kemungkinan dan jenisnya.<sup>2</sup>

*Game* terbagi dalam beberapa jenis *platform* dan *genre*. Di situs *Gamespot.com* dan *IGN.com*, *platform game* terbagi berdasarkan jenis mesin yang digunakan, contohnya: *Playstation*, *XBox*, *PC (Personal Computer)*, *Wii*, *Vita*, *3DS*, *iPhone*. Masing-masing *platform* tersebut dapat dibagi lagi menjadi spesies yang disebut *genre*. Berdasarkan *genre*, atau aliran (cara bermainnya) *game* terbagi menjadi beberapa bagian lagi. Di *Gamespot.com*, *genre* tersebut dapat dibagi dalam *RPG (Role Playing Game)*, *Real Time Strategy*, *Turn-Based Strategy*, *Action*, *Action Adventure*, *First-Person Shooter*, *Racing*, *Simulation* dan lainnya. *Genre* tersebut dibedakan berdasarkan cara bermainnya.

*Genre RPG (Role Playing Game)* menggunakan seorang tokoh utama yang berperan untuk menjalankan misi dalam *game*. Dalam *genre RPG* pada umumnya, karakter utama yang digunakan akan melakukan petualangan melawan monster-monster, mendapatkan misi dari *NPC (Non-Playable*

---

<sup>1</sup> Steven Poole, *Trigger Happy* (*Stevenpoole.net*, 2004), hal. 10-12.

<sup>2</sup> *Ibid.*

<sup>3</sup> Sheldon Lee, *Character Development and Storytelling for Games* (Boston: Thomson

*Character*), mendapatkan barang-barang, meningkatkan *status* dan *skill* dan yang terpenting dari sistem permainan *RPG* yaitu hasil perhitungan yang terjadi berdasarkan randomisasi nilai dan kemungkinan yang dilakukan oleh karakter dalam suatu tindakan. Pada *game RPG*, nilai yang sangat penting yaitu cerita. Pemain mengikuti alur yang telah dibuat pada *game*, hingga *game* itu sendiri menjadi sebuah permainan peran (*RPG*).

Dalam membawakan cerita, *game developer* biasanya memasukan nilai ideologi tertentu, seperti pada *game* *Bastion* yang dibuat oleh Supergiant Games, mengangkat cerita seorang yang menyelamatkan dunia dari kehancuran dan membangunnya kembali. Lalu *game* *Diablo* yang dibuat oleh Blizzard Entertainment, mengangkat cerita seorang yang melawan kebangkitan *Diablo*. Selain cerita, nilai ideologi tersebut dapat ditanamkan dalam bentuk kebudayaan, seperti *game* *Ragnarok* yang banyak memasukan visual budaya eropa kuno. *Game* *Diablo* yang memakai karakter legendaris dari berbagai penjuru dunia.

Saat ini belum banyak *game* yang mengangkat budaya nusantara. Padahal di nusantara sendiri banyak kebudayaan yang sangat menarik untuk diangkat. Melihat perkembangan *game* yang terjadi, baik pihak pasar dan pihak pembuat *game* saat ini sedang berkembang dengan baik. Melihat peluang tersebut, Agate Studio sebagai studio pengembang *game* di Indonesia berencana membuat *game* yang mengangkat budaya nusantara. *Game* tersebut diberi nama Suku.

*Game* Suku akan dibuat dalam *genre RPG* dengan tujuan agar pemain dapat melakukan penjelajahan di dunia *game* Suku yang menggunakan nilai ideologi budaya nusantara. Hal ini dilakukan melihat potensi *genre RPG* memiliki kemungkinan yang baik untuk menyampaikan pesan cerita dari ideologi budaya nusantara. Ini disesuaikan dengan pernyataan bahwa *game* memiliki fungsi untuk memberi stimulus, khususnya tentang budaya.

*"We enjoy game because they have been major source of our entertainment and a stimulus for our consciousness since we first focused our*

*newly born eyes on a world of possibilities. play was a way of dealing with the unknown. If our toes could be successfully played with, maybe they weren't something we needed to fear!"<sup>3</sup>*

Khususnya pada *genre RPG, game* akan menyampaikan pesan budaya dengan lebih baik.

*"Pleasure in role-playing games, however, has double logic. On the one hand, it requires character immersion but on the other hand it always requires simultaneous knowledge that one is playing a game."<sup>4</sup>*

Salah satu tujuan mengangkat budaya nusantara ini yaitu agar masyarakat, khususnya generasi muda lebih memahami dan menghargai budaya nusantara, sehingga tidak hilang terlupakan atau diklaim milik bangsa lain yang bukan nusantara. Hal ini untuk menghindari apa yang telah disebutkan oleh James F. Sundah, "Pada zaman edan ini baik secara fisik maupun bentuk, budaya warisan kekayaan budaya bukan saja menghilang, tetapi ada yang pelan-pelan telah berpindah menjadi milik bangsa lain sehingga hal ini sangat menyakitkan."<sup>5</sup>

Agate Studio dalam proyek *Role-Playing Game Suku* berencana membuat divisi kerja untuk mengerjakan aset *game*. Salah satu divisi yang memegang peran penting yaitu divisi karakter yang bertugas membuat rancangan visual karakter. Divisi karakter dalam *game Suku* akan berperan untuk merancang karakter utama dan *NPC (Non-Playable Character)*. Fungsi karakter tersebut pada *game Suku* akan sangat penting mengingat *Role-Playing Game* membutuhkan peran dari masing-masing karakter yang berperan dalam *game* itu sendiri sebagai inti dari cerita.

*"Careful character design is a way to strengthen a role-playing game*

---

<sup>3</sup> Sheldon Lee, *Character Development and Storytelling for Games* (Boston: Thomson Course Technology, 2004), hal. 3.

<sup>4</sup> Steven Poole, *Trigger Happy* (*Stevenpoole.net*, 2004), hal. 54.

<sup>5</sup> James F. Sundah, "Banyak Kekayaan Budaya Indonesia Hilang." *Antaranews.com*, 5 September 2007, <http://www.antaranews.com/print/76179/three-woun-ded-in-israeli-raid-on-gaza> (diakses 7 November 2011).



*experience. Well defined characters are consistently communicated to players are an important ingredient in a potentially successful game.*"<sup>6</sup>

Karakter juga berperan penting untuk mengantarkan kesuksesan *game*. Lebih dalam lagi, karakter akan membuat pemain merasakan pengalaman sebagai karakter tersebut.

*"The pleasureable role-playing experience thus requires a player to be able to present a character and (to some extent) experience what the character is experiencing."*<sup>7</sup>

*Game* Suku sendiri mengangkat setting budaya di nusantara. Untuk mengawali pengembangan *Role-Playing Game* Suku, budaya yang pertama akan diimplementasikan yaitu budaya Dayak dan akan dibuat pada satu *stage* (babak cerita). Dayak diangkat karena masih memiliki budaya yang kuat dan nilai budaya yang terkandung pada budaya Dayak sendiri secara visual memiliki daya tarik yang kuat untuk menjadi simbol nusantara. Visual budaya Dayak juga diangkat karena belum ada *game RPG* yang mengangkatnya. Divisi karakter akan mengawali pembuatan *Role-Playing Game* Suku dari perancangan karakter utama hingga karakter pendukung (*NPC*) di *stage* Dayak.

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang karakter utama dan karakter pendukung dalam *Role-Playing Game* Suku yang dapat membawa visual budaya Dayak sebagai karakter *stage* Dayak *Role-Playing Game* Suku?

## **C. Tujuan Perancangan**

Merancang karakter yang menarik dan sesuai untuk *Role-Playing Game* Suku dengan pertimbangan nilai ideologi kebudayaan Dayak secara visual

---

<sup>6</sup> Petri Lankoski, "Character Design Fundamentals for Role-Playing Games," pada *Beyond Role and Play-Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination*, eds. Montola M. dan Stenros J. (Ropecon ry, Helsinki, 2004), hal. 139.

<sup>7</sup> Ibid., hal. 3.

untuk diangkat dalam *stage* awal *Role-Playing Game* Suku sebagai awal pembangunan *Role-Playing Game* Suku.

#### D. Lingkup dan Batasan Perancangan

Lingkup perancangan meliputi perancangan 3 karakter utama *Role-Playing Game* Suku yang dibuat berdasarkan data kebudayaan yang didapatkan di nusantara dan 12 karakter pendukung dari *stage* dengan seting budaya Dayak sebagai contoh yang mewakili karakter pendukung.

Berdasarkan pertimbangan efektifitas waktu perancangan, perancangan dibatasi pada kriteria:

1. Perancangan 3 karakter utama *Role-Playing Game* Suku hingga tahap *avatar* dasar.
2. Perancangan 12 karakter *NPC stage* Dayak hingga tahap *avatar* dasar.
3. Perancangan tampilan *menu* utama *game*.
4. Perancangan tampilan *menu* pemilihan karakter.
5. Perancangan tampilan fitur ensiklopedi karakter.
6. Perancangan *demo* karakter dengan penetapan 1 karakter *demo* dengan 1 jenis gerakan yang dapat digerakkan dengan menggunakan tombol pengendali.

Perancangan diterapkan pada teknis dengan kriteria:

1. Hasil akhir perancangan menggunakan *platform PC*.
2. Hasil desain berupa bentuk karakter dengan teknik 2 dimensi digital berdasar *vektor*.

#### E. Manfaat Perancangan

1. Manfaat bagi mahasiswa
  - a) Dapat menjadi panduan perancangan karakter pada *game*.
  - b) Menghasilkan karya yang dapat menjadi *portfolio*.
  - c) Menyelesaikan Tugas Akhir sebagai syarat kelulusan mahasiswa di Jurusan Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Istitut Seni Indonesia Yogyakarta.

2. Manfaat bagi institusi
  - a) Memberikan wawasan baru terapan dunia desain pada *game*.
  - b) Menjadi referensi terapan desain komunikasi visual pada dunia *game*.
3. Manfaat bagi masyarakat
  - a) Memberikan karakter pada *game* Suku.
  - b) Memberikan ikon pada *game* Suku.
  - c) Menambah daya tarik pada *game* Suku.

## F. Metode Perancangan

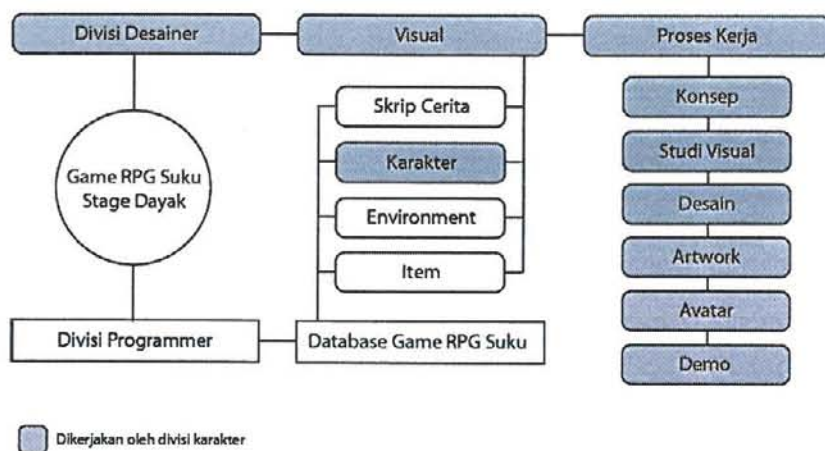
1. Metode Pengumpulan Data
  - a) Metode studi pustaka, digunakan untuk menemukan bahan yang dapat menjadi referensi pada perancangan.
  - b) Metode dokumentasi, digunakan untuk mendapatkan data pendukung data hasil studi pustaka yang dibutuhkan.

### 2. Metode Analisis Data

Analisis data dilakukan menggunakan metode 5W1H untuk mendapatkan hasil perancangan karakter yang matang. Proses analisis data diproses berdasarkan pertanyaan:

- a) *Who*, siapa *target audience* dalam *game* Suku?
  - b) *What*, apa yang akan dirancang?
  - c) *Where*, dimana karakter akan diletakkan?
  - d) *When*, kapan *game* suku akan diluncurkan?
  - e) *Why*, kenapa *game* Suku menggunakan latar belakang budaya Dayak?
  - f) *How*, bagaimana merancang tahapan perancangan karakter *game* Suku?
3. Metode Perancangan Karakter *Game* Suku .

Dalam sebuah anatomi *game*, karakter merupakan elemen penting yang berperan sebagai subjek dari *game* itu sendiri. Karakter pada *game* Suku akan dirancang berdasarkan skema anatomi *game* Suku:



Bagan 1. Anatomi game Suku

## G. Sistematika Perancangan

Perancangan akan dilakukan dengan susunan sistematis sebagai berikut:

### BAB I Pendahuluan

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan Perancangan
- D. Batasan dan Lingkup Perancangan
- E. Manfaat Perancangan
- F. Metode Perancangan
- G. Sistematika Perancangan

### BAB II Identifikasi dan Analisis

- A. Identifikasi Judul
- B. *Game* dan Budaya
- C. *Game RPG*
- D. Karakter *Game RPG*
- E. Karakter *Game RPG* 2 Dimensi
- F. Tinjauan Data Berbagai *Game RPG*
- G. Data *Game RPG Suku*
- H. Agate Studio

I. Analisa Data

BAB III Konsep Perancangan

A. Sintesis

B. *Target Audience*

C. Tujuan Kreatif

D. Strategi Kreatif

E. Pencarian Visual Karakter

F. Konsep Visual Karakter

G. Teknis Perancangan

BAB IV Visualisasi

A. Studi Visual

B. Rancangan Visual

C. Final Desain

BAB V Penutup

A. Kesimpulan

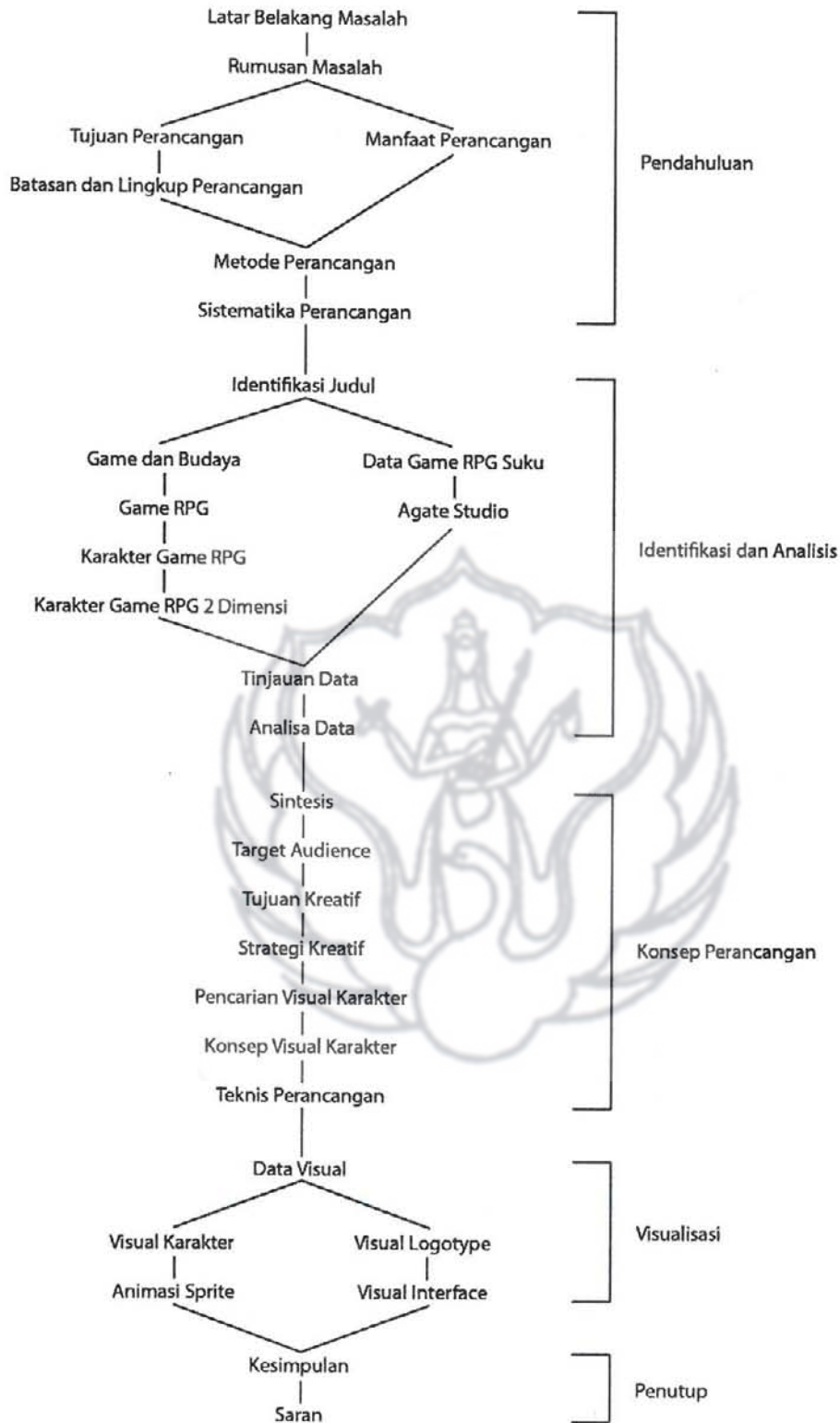
B. Saran

Daftar Pustaka

Lampiran



## H. Skematika Perancangan



Bagan 2. Skematika perancangan *game* Suku