

PENCIPTAAN GAME 2D VISUAL NOVEL “IRIS”

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



Disusun oleh:

Bestari Kanya Prabowo S
NIM 1500133033

PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI

**JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2021**

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir berjudul:

PENCIPTAAN GAME 2D VISUAL NOVEL “IRIS”

diajukan oleh **Bestari Kanya Prabowo S**, NIM 1500133033, Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi: 90446**), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal **5 Januari 2021** dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Ketua Penguji


Dr. Samuel Gandang Gunanto, M.T.
NIDN 0016108001

Pembimbing II / Anggota Penguji


Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I
NIDN 0023017613

Cognate / Anggota Penguji


Kathryn Widhiyanti, S.Kom., M.Cs
Ketua Program Studi Animasi


Dr. Samuel Gandang Gunanto, M.T
NIP 19801016 200501 1 001

Ketua Jurusan Televisi


Lilik Kustanto, S.Sn, M.A.
NIP 19740313 200012 1 001



Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Irwandi, M.Sn.
NIP 19771127 200312 1 002

PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Yang bertanda-tangan di bawah ini,

Nama : Bestari Kanya Prabowo Sadino

No. Induk Mahasiswa : 1500133033

Judul Tugas Akhir : Penciptaan Game 2D Visual Novel “Iris”

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.

Yogyakarta, 18 Desember 2020



Bestari Kanya Prabowo S
NIM 1500133033

**PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Bestari Kanya Prabowo Sadino

No. Induk Mahasiswa : 1500133033

Program Studi : D-3 Animasi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*) atas karya seni/skripsi saya yang berjudul:

PENCIPTAAN GAME 2D VISUAL NOVEL “IRIS”

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Institut Seni Indonesia Yogyakarta berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta. Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 18 Desember 2020



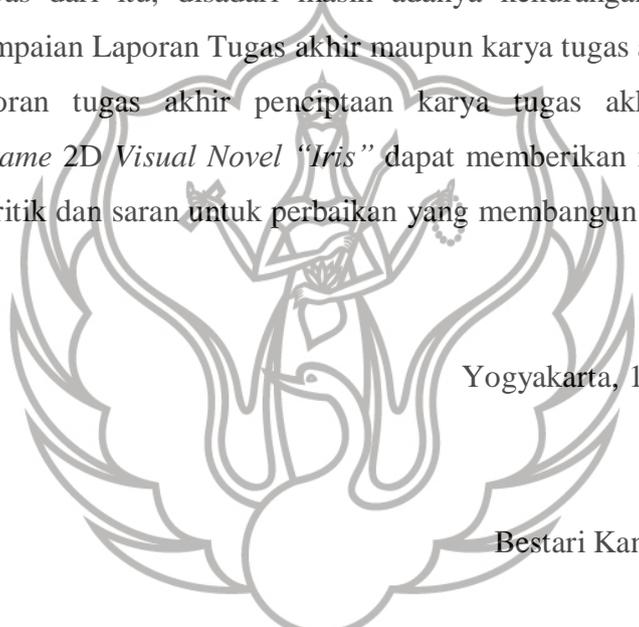
Bestari Kanya Prabowo S
NIM 1500133033

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Allah SWT yang maha pengasih lagi maha penyayang, yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga perjalanan proses penyusunan laporan tugas akhir yang berjudul "*Penciptaan Game 2D Visual Novel "Iris"*" berjalan dengan lancar.

Selama proses penyusunan laporan tugas akhir penciptaan seni ini telah banyak pihak yang ikut terlibat, baik secara langsung maupun tidak langsung membantu dan memberikan pengarahan serta motivasi yang sehingga *game* ini dapat tercipta.

Terlepas dari itu, disadari masih adanya kekurangan dalam penulisan dalam penyampaian Laporan Tugas akhir maupun karya tugas akhir yang tercipta. Semoga laporan tugas akhir penciptaan karya tugas akhir yang berjudul penciptaan *Game 2D Visual Novel "Iris"* dapat memberikan manfaat yang baik, diharapkan kritik dan saran untuk perbaikan yang membangun di masa yang akan datang.



Yogyakarta, 18 Januari 2021

Bestari Kanya Prabowo S

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan Terima Kasih ini ditujukan kepada :

1. Kedua orang tua ayah dan ibu tercinta, atas motivasi, dorongan dan kasih sayang yang diberikan, serta saudara dan teman-teman yang memberikan semangat;
2. Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Dr. Irwandi, M.Sn., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
5. Lilik Kustanto, S.Sn, M.A. selaku Ketua Jurusan Televisi ISI Yogyakarta;
6. Arif Sulistiyono, M.Sn., selaku Dosen Wali
7. Dr. Samuel Gandang Gunanto, M.T., selaku Dosen Pembimbing I, sekaligus Ketua Program Studi D-3 Animasi ISI Yogyakarta;
8. Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I., Sebagai Dosen Pembimbing II;
9. Kathryn Widhiyanti, M.Cs., Sebagai Cognate atau Anggota Penguji
10. Staf Pengajar dan karyawan prodi D-3 Animasi ISI Yogyakarta; dan
11. Semua pihak yang telah membantu yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Terima Kasih

ABSTRAKSI

Visual Novel adalah sebuah *game* cerita interaktif yang berasal dari Jepang salah satu contohnya adalah *game* berjudul *Psycho-pass : Mandatory Happiness*. Tipe *game* yang memakai alur cerita bercabang atau *story branching*, pemain akan disugahi pilihan dengan hasil kelanjutan cerita yang berbeda sesuai dengan keputusan / pilihan pemainnya.

Visual novel berfokus kepada cerita yang dalam dengan tema dewasa / berat dan plot yang konsisten, dengan visual seperti buku dongeng klasik pada tahun 1800. *Game 2D Visual Novel "Iris"* dilengkapi serta dibuat dengan menggunakan *game engine Construct* untuk *Smartphone* dengan sistem operasi *Android* yang bisa langsung dimainkan.

Penciptaan karya ini diharapkan dapat membantu memperkenalkan dan menumbuhkan minat untuk mencoba memainkan *game* dengan genre serupa.

Kata kunci : *Bunga, Iris, game, Visual Novel, Android*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH	ii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
ABSTRAKSI.....	vi
DAFTAR ISI	vii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan.....	3
D. Sasaran.....	3
E. Indikator Capaian Akhir	4
1. Desain <i>Game</i>	4
2. Penulisan Alur Cerita dan Skenario	4
3. Desain Karakter.....	5
4. <i>Background</i>	5
5. <i>Music</i> dan <i>sound effect</i>	5
BAB II EKSPLORASI.....	6
A. Landasan Teori.....	6
1. Pengertian <i>Game</i>	6
2. Elemen Dasar <i>Game</i>	7
3. <i>Visual Novel Game</i>	8
4. Animasi.....	8
B. Tinjauan Karya.....	9
1. <i>Game Android “ Dear Diary ”</i>	9
2. <i>Game Nintendo DS “ Bravelly Default ”</i>	9
3. Novel “ <i>Alice in Wornderland</i> ”	10
BAB III PERANCANGAN.....	11
A. Konsep.....	11

B.	Dokumen Konsep.....	11
1.	Deskripsi <i>Game</i>	11
2.	<i>Game Technical</i>	11
C.	Sinopsis.....	11
D.	<i>Gameplay</i>	12
E.	Desain Karakter.....	12
1.	Dunia fiksi / dongeng.....	13
2.	Dunia non-fiksi / nyata.....	20
F.	<i>Condition</i>	24
G.	<i>Mock-Up</i>	24
1.	<i>Menu</i>	25
2.	Pemilihan <i>Chapter</i>	25
3.	<i>Ingame</i>	26
4.	Memilih Jawaban.....	26
H.	<i>Control</i>	27
I.	Musik dan <i>Sound effect</i>	27
BAB IV PERWUJUDAN.....		28
A.	Tahap Perwujudan.....	28
1.	Praproduksi.....	28
B.	Proses Perwujudan.....	33
1.	Produksi.....	33
2.	Pascaproduksi.....	39
BAB V PEMBAHASAN.....		42
A.	Pembahasan Karya.....	42
1.	Prosedur.....	42
2.	Hasil / Akibat.....	43
3.	Riset.....	44
PENUTUP.....		50
B.	Kesimpulan.....	50
C.	Saran.....	50
DAFTAR PUSTAKA.....		51
LAMPIRAN.....		52

Gambar 1. 1 Hasil riset proses pra-produksi	2
Gambar 2. 1 Tampilan <i>game "Dear Diary"</i>	9
Gambar 2. 2 Tampilan <i>menu support</i> dan <i>diari</i>	10
Gambar 2. 3 Contoh desain karakter <i>Tiz</i>	10
Gambar 2. 4 Contoh ilustrasi <i>alice in wonderland 1993</i>	10
Gambar 3. 1 Desain karakter <i>Cara</i>	13
Gambar 3. 2 Desain karakter <i>Evan si ksatria</i>	14
Gambar 3. 3 Desain karakter <i>ibu Cara</i>	15
Gambar 3. 4 Desain karakter <i>Cicero</i>	16
Gambar 3. 5 Desain karakter <i>Penyihir</i>	17
Gambar 3. 6 Desain karakter <i>Dewi Iris</i>	18
Gambar 3. 7 Desain karakter <i>Api</i>	19
Gambar 3. 8 Desain karakter <i>penulis / kakak</i>	20
Gambar 3. 9 Desain karakter <i>adik</i>	21
Gambar 3. 10 Desain karakter <i>Evan si kucing</i>	22
Gambar 3. 11 Desain karakter <i>bibi</i>	23
Gambar 3. 12 Tampilan <i>mock-up main menu</i>	25
Gambar 3. 13 Tampilan <i>mock-up chapter</i>	25
Gambar 3. 14 Tampilan <i>mock-up in-game</i>	26
Gambar 3. 15 Tampilan <i>mock-up</i> pemilihan jawaban	26
Gambar 4. 1 Tampilan <i>main menu</i>	29
Gambar 4. 2 Tampilan <i>new chapter</i>	29
Gambar 4. 3 Tampilan <i>chapter unlocked</i>	30
Gambar 4. 4 Tampilan <i>new sub-chapter</i>	30
Gambar 4. 5 Tampilan <i>sub chapter unlocked</i>	31
Gambar 4. 6 Tampilan <i>in-game story</i>	31
Gambar 4. 7 Tampilan pertanyaan saat <i>ingame</i>	32
Gambar 4. 8 Tampilan <i>setting</i>	32
Gambar 4. 9 Tampilan <i>credits</i>	33
Gambar 4. 10 Sketsa karakter.....	34
Gambar 4. 11 Sketsa kostum <i>Cara</i>	34
Gambar 4. 12 Sketsa karakter sampingan	35

Gambar 4. 13 Daftar <i>UI</i>	35
Gambar 4. 14 Alur cerita.....	36
Gambar 4. 15 Contoh penulisan cerita.....	36
Gambar 4. 16 Proses pembuatan ilustrasi dongeng <i>chapter 4</i>	37
Gambar 4. 17 Proses pembuatan ilustrasi <i>chapter 3</i>	37
Gambar 4. 18 Proses pembuatan ilustrasi <i>chapter 2</i>	38
Gambar 4. 19 Contoh sketsa ilustrasi tidak terpakai	38
Gambar 4. 20 Tampilan <i>mock-up menu</i>	39
Gambar 4. 21 Tampilan <i>mock-up in-game</i>	39
Gambar 5. 1 Tampilan awal cerita <i>in-game</i>	42
Gambar 5. 2 Tampilan akhir cerita <i>in-game</i>	43
Gambar 5. 3 Tampilan pertanyaan pada <i>chapter 7</i>	43
Gambar 5. 4 Tampilan setelah memilih jawaban	44
Gambar 5. 5 Hasil riset pertanyaan nomor 1.....	45
Gambar 5. 6 Hasil riset pertanyaan nomor 2.....	45
Gambar 5. 7 Hasil riset pertanyaan nomor 3.....	45
Gambar 5. 8 Hasil riset pertanyaan nomor 4.....	46

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

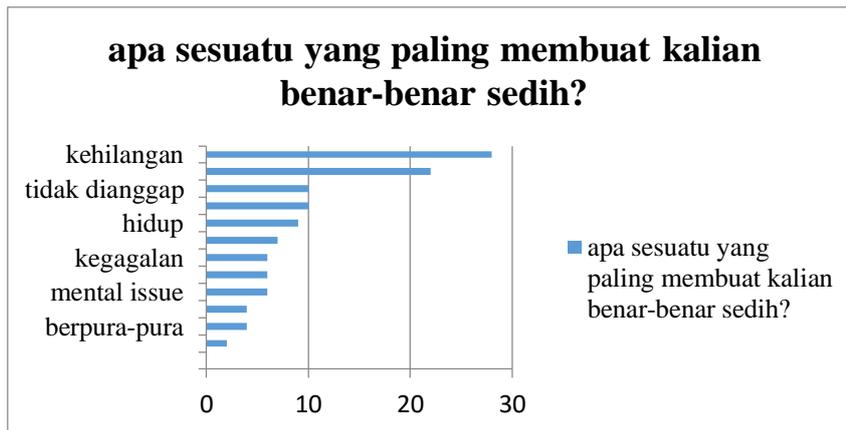
Manusia hidup dengan emosi, tanpa emosi kita tidak akan tahu bagaimana merasakan beragam perasaan dan meluapkannya kepada orang lain maupun kepada diri sendiri, justru disitulah kita akan mengerti keadaan mental sendiri. Hidup tanpa emosi akan membosankan, jika disana tidak ada suka dan duka, harapan dan kekecewaan, tidak ada sensasi atau kemenangan, kehangatan dan warna dari pengalaman manusia sendiri.

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (2007), Emosi (*E-mo-si*) adalah luapan perasaan yang berkembang dan surut dalam waktu singkat atau keadaan atau reaksi psikologis dan fisiologis (seperti kegembiraan, kesedihan, keharuan, kecintaan)

Di *game* berjudul "*Iris*" akan menggambarkan beberapa perasaan yaitu kebahagiaan, iri, kasih sayang, kesedihan, dan ketakutan tetapi akan paling di tonjolkkan hanya kesedihan.

Kehidupan tanpa kesedihan tidak terlihat berwarna dibandingkan kehidupan tanpa kemampuan untuk merasakan duka. Menurut Izard (1991) rasa sedih lebih murni sebagai pengalaman, sebagai pengalaman, rasa sedih terbentuk dari rasa putus asa, patah semangat, kesendirian, dan isolasi. Rasa sedih dapat disebabkan oleh keadaan tipikal kehidupan sehari-hari, namun terutama disebabkan oleh hal-hal yang melibatkan suatu kehilangan.

Riset dilakukan terlebih dahulu pada tanggal 4, Mei, 2019 melalui status media sosial *facebook* dengan 1 pertanyaan yaitu "Apa sesuatu yang paling membuat kalian benar-benar sedih?", pertanyaan tersebut telah di respon oleh 105 orang dengan jawaban ada yang lebih dari 1. Berikut hasil riset:



Gambar 1. 1 Hasil riset proses pra-produksi

Sesuai hasil riset, jawaban yang paling sering disebut adalah “orang tua” dengan arti kehilangan orang tua atau mengingat orang tua dan “kehilangan seseorang / ditinggal seseorang”, maka penulis akan mengambil tema “kehilangan keluarga” sebagai cerita utama / tema “*Iris*”

Salah satu genre cerita yang diangkat dalam *game* “*Iris*” adalah genre *fantasy* dengan sedikit bumbu *drama*. Fantasi sangat erat dengan unsur supernatural yang kental, sihir, dan alur yang bertema petualangan, cocok dengan konsep cerita, cerita bergenre drama juga sangat diminati oleh kalangan perempuan sesuai analisa Harri (2015:17) dari “*How women play mobile games*” menyatakan kalau game dengan bumbu drama, interaksi antar tokoh dan perkembangan cerita / karakter jauh lebih diminati / didominasi oleh pemain perempuan daripada laki-laki. Genre *game* yang di angkat adalah *visual novel*, karena *visual novel* lebih berfokus kepada narasi cerita dan perkembangan karakter. *Game* ini tidak hanya diutamakan untuk perempuan saja tetapi untuk kalangan penyuka genre *game* tersebut (*visual novel*) dan pembaca setia novel.

Berdasarkan data-data yang terkumpul, diputuskan untuk membuat sebuah *game* yang bergenre *visual novel* berjudul “*Iris*” pada *android*, yang menceritakan tentang perjalanan seorang tokoh dongeng karya seorang penulis dalam pencariannya mencari setangkai bunga Iris biru pengambur permohonan demi bertemu seseorang yang sangat berharga baginya. *Game visual novel* “*Iris*” ini berfokus pada pengembangan karakter dan cerita yang digambarkan dalam konsep buku novel bergambar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan pada rumusan masalah dari tugas akhir ini, yaitu:

1. Fitur apa saja yang perlu ada dalam merancang *game visual novel* “*Iris*” agar menjadi sebuah *game* yang menarik
2. Bagaimana cerita mengenai kesedihan *game visual novel* “*Iris*” terwujud dalam bentuk *game visual novel fantasy* yang bertema kehilangan.

C. Tujuan

Tujuan dari penciptaan karya *game visual novel* “*Iris*” yaitu agar pemain bisa terlibat dalam cerita / alur novel.

D. Sasaran

Target audien atau *consumer group* menurut demografis, penciptaan karya *game* “*Iris*” ini adalah sebagai berikut :

1. Usia : 12+ IARC (*International Age Rating Coalition*)
2. Jenis kelamin : Laki-laki dan Perempuan
3. Pendidikan : Dari berbagai latar belakang pendidikan apapun
4. Status sosial : Semua kalangan
5. Negara : Internasional
6. Bahasa : Inggris

Rating 12+ dalam *IARC* (*international age rating coalition*) memiliki arti cocok untuk kalangan umur 12 tahun ke atas, beberapa kekerasan konteks komikal atau fantasi dapat diterima, sedangkan bahasa buruk tidak diijinkan. Dalam *game* “*Iris*” ini tidak memiliki bahasa yang buruk tetapi ceritanya cukup berat untuk kalangan di bawah 12 tahun karena melibatkan emosi yang cukup dalam terutama perasaan sedih, sehingga pengambilan rating 12+ lebih cocok untuk “*Iris*”

Penentuan target *audiens game* “*Iris*” dapat dimainkan oleh laki-laki dan perempuan terutama yang memiliki minat dalam *visual novel* dan tertarik mengikuti perkembangan karakter maupun cerita. Penentuan target audiens dalam

bidang pendidikan mencakup dari berbagai latar belakang pendidikan manapun sesuai dengan yang tertuang dalam tripusat lingkungan pendidikan yakni lingkungan keluarga (informal), lingkungan sekolah (formal), dan lingkungan masyarakat (nonformal).

Penentuan status sosial dalam target *audiens* adalah *upper lower class* ke atas berdasarkan status ekonomi dalam klasifikasi kelas sosial. Menurut Aristoteles. Golongan ketiga merupakan golongan terbanyak dalam masyarakat dan kebanyakan merupakan rakyat biasa. Golongan ketiga ini dapat mencakup *lower lower class* dan *upper lower class* dalam pembagian tingkatan pembagian kelas sosial menurut Warner yang kebanyakan merupakan golongan pekerja dan para pekerja tidak tetap atau orang yang masih bergantung terhadap tunjangan yang ada.

E. Indikator Capaian Akhir

Capaian akhir dari karya ini adalah apabila karya ini menjadi sebuah *game* yang utuh, dengan tahapan-tahapan sebagai berikut :

1. Desain Game

Membuat *game design* membutuhkan beberapa riset dan data yang diperlukan agar terciptanya *game* yang baik. Riset dan data yang dikumpulkan berupa ide cerita, konsep karakter, latar tempat, *gameplay* dan musik.

Iris mempunyai arti beragam dan cerita, penulis mengambil Iris biru yang artiya harapan dan Iris ungu melambangkan kematian seorang perempuan . Berdasarkan situs *flower meanings* nama Iris sendiri diambil dari nama Dewi Iris yang artinya pelangi. Dewi Iris bertugas membimbing perempuan yang telah meninggal ke surga dengan jembatan pelangi, biasanya Iris di tanam di makam seorang perempuan.

Sesuai kisah dibalik bunga Iris, penulis membuat karakter yang menyesuaikan dengan keadaan / kisah bunga Iris.

2. Penulisan Alur Cerita dan Skenario

Alur cerita yang disampaikan kepada pemain disusun secara linear tetapi akan di selipkan cerita dari dunia yang berbeda dengan cerita utama sehingga

membuat pemain merasa penasaran dengan cerita yang tersedia dan memiliki keinginan untuk terus memaikkannya / membacanya demi mengetahui konflik asli cerita “*Iris*”.

3. Desain Karakter

Karakter dari *game* “*Iris*” memiliki lebih dari 5 Karakter dengan 2 tokoh utama dari 2 dunia yang berbeda, karakter-karakter dari 2 dunia ini saling berbagi cerita dan kesamaan hidup yang dikemas secara berbeda.

4. Background

Konsep dari *game* “*Iris*” adalah *visual novel game* yang dalam pembuatannya mengedepankan cerita dengan tampilan buku dongeng barat klasik agar membuat pemain merasakan sensasi “dongeng klasik” dari *game* “*Iris*”.

Untuk *background* cerita dari segi tokoh penulis mengambil *setting* pada tanggal 14 juni 1940, evakuasi penduduk terutama anak-anak di *London* saat perang dunia 2 berlangsung. Sedangkan *background* dari sisi tokoh dongeng adalah kreasi original yang di gabungkan dengan tema fantasi seperti cerita-cerita dongeng pada umumnya.

5. Music dan sound effect

Musik dan *sound effect* yang dipilih untuk *game* “*Iris*” adalah piano klasik, untuk beberapa musik akan menyesuaikan perasaan / keadaan yang di deskripsikan di cerita / bagaimana cerita berlangsung.