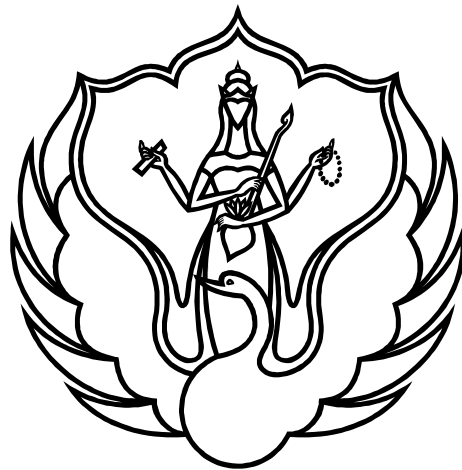


GENRE FANTASI DALAM GAME 2D

“FRIEND: STRONG TIES”

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



Disusun oleh:

Angga Pratama
NIM 1500135033

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

2021

LEMBAR PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir berjudul:

GENRE FANTASI DALAM GAME 2D "FRIEND: STRONG TIES"

Diajukan oleh **Angga Pratama**, NIM 1500135033, program studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi: 90446**), telah dipertanggungjawabkan didepan penguji Tugas Akhir pada tanggal **4 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


Pandan Parcanom Purwacandra, M. Kom
NIDN 0502018601

Cognate / Anggota Penguji


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

Ketua Program Studi


Dr. Samuel Gandang Gunanto, M. T
NIDN 0016108001

Ketua Jurusan Televisi


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



Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Edwandi, M.Sn.
NIDN 0027117702

PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Yang bertanda-tangan di bawah ini,

Nama : Angga Pratama

No. Induk Mahasiswa : 1500135033

Judul Tugas Akhir : **GENRE FANTASI DALAM GAME 2D
“FRIEND:STRONG TIES”**

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, 1 Desember 2020

Yang menyatakan



Angga Pratama

NIM 1500135033

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

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

Nama : Angga Pratama

No. Induk Mahasiswa : 1500135033

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:

GENRE FANTASI DALAM GAME 2D “FRIEND:STRONT TIES”

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, 1 Desember 2020

Yang menyatakan



Angga Pratama

NIM 1500135033

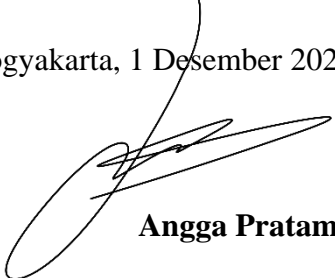
KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan nikmat-Nya sehingga dapat menyelesaikan masa studi perkuliahan dan karya tugas akhir GENRE FANTASI DALAM GAME 2D “*Friend:strong Ties*”. Karya ini diciptakan dengan maksud memenuhi syarat kelulusan dari program studi yang ditekuni dan diharapkan dapat memberikan informasi serta ilmu yang bermanfaat untuk generasi selanjutnya terlebih lagi hasil dari pengalaman selama masih menempuh studi di D-3 Animasi ISI Yogyakarta.

Dalam penyusunan laporan karya seni ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Terima kasih kepada:

1. Almamater kebanggaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
2. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Dr. Irwandi, M.Sn. selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Lilik Kustanto, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Televisi;
5. Dr.Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T. selaku Ketua Prodi D-3 Animasi
6. Dr.Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T. selaku Dosen Pembimbing I;
7. Pandan Pareanom purwacandra. selaku Dosen Pembimbing II;
8. Arif Sulistiono, M. Sn., selaku Dosen wali
9. Seluruh staf pengajar dan karyawan prodi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta;
10. Teman-teman yang baik hati dari berbagai kalangan, serta seluruh pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang telah membantu dan memberikan dukungan.

Yogyakarta, 1 Desember 2020



Angga Pratama

ABSTRAK

Cerita fantasi merupakan genre yang sangat tua. Cerita-cerita fantasi muncul begitu saja dalam otak manusia tanpa penjelasan penjelasan yang mendukungnya. Cerita fantasi sangat identik dengan hal-hal yang tidak masuk akal. Namun tidak sedikit juga cerita fantasi identic dengan penyelamatan seseorang atau kerajaan.

Persahabatan adalah sebuah ikatan antara dua manusia atau lebih. Persahabat dapat dibentuk karena persamaan atau sebuah perbedaan yang saling melengkapi. Terkadang manusia melupakan sebuah ikatan persaudaraan hingga tidak sadar telah merusak atau menghilangkan ikatan tersebut. Manusia dapat membuat kualitas persahabat itu baik atau buruk dengan tingkat kepercayaan ke sesama Kualitas persahabat sangat berpengaruh dengan pembanguan sebuah karakter manusia.

Game merupakan salah satu bentuk media penyampaian. *Game* “Friend:strong ties” dibuat dengan maksud untuk menyampaikan cerita dalam bentuk yang menarik. Agar pesan yang terkandung didalamnya dapat diterima oleh pengguna secara tidak terpaksa dan menyenangkan

Kata kunci: *fantasi, persahabatan, game, ikatan*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH	ii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I PENDAHULUAN	10
A. Latar Belakang	10
B. Rumusan Masalah	12
C. Tujuan	13
D. Target Audiens	13
E. Indikator Capaian Akhir	14
BAB II EKSPLORASI	15
A. Landasan Teori	15
B. Tinjauan karya	27
BAB III PERANCANGAN	30
A. Konsep	30
B. Dokumen Konsep	30
C. Sinopsis	31
D. Merancang desain karakter	32
E. Merancang Desain Monster	34
F. Merancang Sistem Permainan	37
1. Merancang desain level	37
2. Merancang <i>Mock-up</i>	38
Bab IV PERWUJUDAN	42
A. Tahap Perwujudan	42
1. Praproduksi	42
B. Proses Perwujudan	43

2. Produksi.....	43
3. Pascaproduksi.....	49
Bab V PEMBAHASAN.....	53
A. Penerapa Teori	53
1. <i>Best Practice</i>	53
2. 12 prinsip animasi	54
3. Gameplay	54
BAB VI PENUTUP	56
A. Kesimpulan	56
DAFTAR PUSAKA.....	57
Lampiran	58



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. HOA.....	28
Gambar 2. ICEY	28
Gambar 3. Desain Nadia	32
Gambar 4. Desain Nisa	33
Gambar 5. Desain Kwaad	34
Gambar 6. desain Het velt.....	35
Gambar 7. Desain Het meer.....	35
Gambar 8. Desain Het Meer	36
Gambar 9. Desain monster kecil.....	36
Gambar 10. Desain Level 1	37
Gambar 11. Desain Level 2	37
Gambar 12. Desain Level 3	38
Gambar 13. Layout SplachScreen.....	39
Gambar 14. Layout Main Menu	39
Gambar 15. Layout Controller.....	40
Gambar 16. Layout About	40
Gambar 17. Layout pause	41
Gambar 18. Layout UI dalam game.....	41
Gambar 19. Sprite Idle Nadia	44
Gambar 20. Proses pembuatan asset background	45
Gambar 21. Proses pembuatan UI	45
Gambar 22. Flowcart	46
Gambar 23. proses pemotongan sound	47
Gambar 24. proses progamming	48
Gambar 25. rancangan Main Menu	50
Gambar 26. Gambaran Option.....	51
Gambar 27. Gambaran didalam game	51
Gambar 28. Gambaran pause	52
Gambar 29. Gambaran battle boss	54

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Persahabatan merupakan suatu bentuk kedekatan hubungan yang meliputi kesenangan, penerimaan, kepercayaan, penghargaan, bantuan yang saling menguntungkan, saling mempercayai, pengertian, dan spontanitas (Santrock, 2002). Persahabat didefinisikan sebagai keintiman, kebersamaan, dan hubungan diadik yang secara konseptual dan metodologis berbeda dari penerimaan teman sebaya (Franco & levid, 1998).

Baron dan Byrne (2005) mendefinisikan persahabatan adalah hubungan yang membuat dua orang menghabiskan waktu bersama, berinteraksi dalam berbagai situasi, tidak mengikuti orang lain dalam hubungan tersebut dan saling memberikan dukungan emosional. Artgyle dan Henerson (2014) juga mendefinisikan mereka tentang kualitas persahabatn. Menurut merka, kualitas persahabatan meliputi orang-orang yang saling menyukai, menyenangkan kehadirannya satu sama lain, memiliki kesamaan minat dan kegiatan, saling membantu dan memahami, saling mempercayai, menimbulkan rasa nyaman dan saling menyediakan hubungan emosional

Mengangkat dari sebuah permasalahan yang didasari dari potret kehidupan. Terkadang hubungan persahabatan itu disepelakan atau bahkan sebaliknya dimanfaatkan dengan maksud lain. Disaat persahabatan dirasa tidak mulai menemukan kecocokan atau jarak menjadi sebuah halangan untuk saling berkomunikasi membuat persahabatan sedikit menjadi sedikit menghilang. Tapi tidak sedikit juga akibat dari perbedaan pendapat, jarak yang jauh, dan terjebak disebuah masalah yang sama justru membuat hubungan persahabatan menjadi lebih kuat.

Perbedaan bisa membuat kualitas persahabatan meningkat ketika diiringi dengan rasa saling menghormati satu sama lain. Dari sinilah uncul gagasan untuk menjadikan permasalahan ini sebagai konsep cerita dalam penciptaan karya.

Salah satu genre cerita yang diangkat dalam *game* ini adalah genre fantasi. Cerita genre fantasi dapat dikatakan sebagai genre tertua dalam literatur karena kemunculannya sudah ada sejak zaman manusia mulai mencoba menjawab fenomena-fenomena alam di sekitarnya. Berbagai jawaban yang mereka buat itu kemudian mejadi cikal-bakal kemuculan literature fantasi.

Karya-karya dalam genre fantasi sangat erat dengan abad pertengahan dengan keberadaan *hero*, *heroine*, *villain*, penyihir, kemudian unsur supernatural yang kental, sihir, campur tangan dewa akan kehidupan manusia, alur yang berkisar pada tema tentang perjalanan, dan perang mejadi unsur-unsur pokok yang membangun cerita.

Orang pertama yang mengeksploitasi elemen-elemen fantasi dalam karyanya adalah William Morris. William Morris memberikan seting imajiner dalam karyanya seperti *The House of Wolfings*(1889), *The wood Beyond the World* (1895), *the Well at the World's End*, dan *The Water of the Wondrous Isles* (1897). William Morris memberikan pondasi bagi terbentuknya literasi fantasi yang diyakini sebagai karya fiksi baik penulis maupun pembaca.

Secara singkat fantasi adalah sebuah cerita atau kaya yang tidak dapat terjadi didunia nyata. Sama halnya dengan kemunculan fantasi, terkadang cerita fantasi adalah sebuah bentuk pemikiran liar manusia yang begitu saja muncul dibenaknya tanpa adanya penjelasan. Genre fantasi disajikan dalam karya seni ini agar memiliki kesan berwarna atau kesenangan.

Tehnik dua dimensi sengaja dipergunakan karena wujud visual dari segi karakter maupun *environmeni* menggunakan *style* gambar *painting*. Selain aspek tersebut kesan yang ditimbulkan terhadap gambar *painting* bisa membuat karya seni ini memiliki ciri khas tersendiri dengan *style* gambar tersebut

Didalam *game* sendiri genre fantasi merupakan genre yang cukup banyak peminat, hal ini berdasarkan survey yang penulis lakukan di platform

distribusi digital dari <https://steampowered.com> (2019), seperti *Final Fantasy XIV*, *Brave the Beyond* merupakan game yang banyak didownload di situ steam. serta pemenang serta nominasi yang dilenggarakan oleh THE GAME AWARDS 2018 <https://thegameawards.com>. Didominasi oleh game yang bergenre fantasi. Hal itu menguatkan alasan untuk membuat karya seni ini bergenre fantasi

Didalam *game* sendiri memiliki banyak jenis *type* permainan. Rata-rata genre cerita yang bernuansa fantasy sering dijumpai didalam *game* dengan jenis *Role Playing Game* (RPG). Dalam perkembangannya RPG memiliki beberapa sub-jenis. Salah satunya adalah *Action role-Playing Game*. (ARPG). Yaitu pemain yang menekankan pertarungan *real-time* yaitu pemain memiliki *control* langsung atas karakternya. Permainan tersebut seringkali memakai *system* serangan permainan aksi *hack and slash* atau *shooter games*. *Hack and slash* sendiri adalah *system* serangan yang mengutamakan dengan serangan-serangan fisik dalam jarak pendek seperti tendangan, pukulan dan sejenisnya tapi terkadang juga memakai senjata yang jarak pendek seperti memakai pedang, tongkat, belati dan sejenisnya. Sedangkan *shooter* lebih condong tembak menembak. Untuk menekankan untuk dunia fantasi karya seni ini menggunakan *game* yang *bertype* ARPG dengan *system* serangan *hack and slash* agar menegaskan bahwa dunia fantasi yang diangkat didalam *game* ini bertemakan tentang kerajaan pada abad pertengahan.

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana membuat *game* “Friend:strong ties” menggunakan tehnik 2D yang menghasilkan sebuah *game* yang memiliki kualitas grafik yang baik dan pemain dapat menikmati *gamenya* ?
2. Bagaimana merancang dan menghasilkan *game* “Friend: strong ties” yang menarik dan menghibur para pemainnya ?

3. Mampukah Cerita yang disampaikan dalam *game* dapat sampai oleh penonton ?
4. Apakah genre fantasi yang terdapat didalam *game* ini bisa bersaing dengan game sejenisnya ?

C. Tujuan

Tujuan perancangan tugas akhir ini adalah membuat sebuah aplikasi *game* jenis *Platform 2D* yang *playable* dan menghilangkan rasa jenuh untuk dimainkan di *desktop*.

Untuk tercapainya tujuan tersebut genre fantasi dalam segi cerita yang digunakan didalam karya tugas akhir ini menggunakan genre fantasi yang umum dijumpai oleh semua orang. Yaitu genre fantasi tentang petualangan *hero* yang menyelamatkan *heroine* dengan mengalahkan monster-monster dengan kekuatan sihir.

Dimasukkannya tema persahabatan dalam cerita bisa menambah kesan mendalam didalam *game* untuk memberi dampak pesan moral, agar pemain belajar tentang pentingnya menjaga kualitas persahabatan dan tidak merusak kualitas persahabatan tersebut.

D. Target Audiens

Target audien penciptaan karya game “Friend:strong ties” ini adalah:

1. Usia : 13+ *IGRS(Indonesia Game Rating System)*
2. Jenis kelamin : laki-laki / perempuan
3. Pendidikan : berbagai latar belakang
4. Status Sosial : semua kalangan
5. Negara : Indonesia
6. Bahasa : Inggris
7. Minat : penggemar *game Platform* dan *Hack and Slash*
8. Pengguna : *windows*

E. Indikator Capaian Akhir

1. Desain *game*

Game “Friend: strong ties” adalah *game platform* 2D dengan menggunakan cerita dan *stage level*. Mekanika dalam *game* “Friend: strong ties” ditentukan berdasarkan tingkat kesulitan *monster* yang berada disetiap *level*. Dalam ide rancangan *game* “Friend:strong ties” akan memiliki 3 *level*, dimana setiap *level* memiliki *monster* dan area yang berbeda.

2. Karakter Desain

Karakter dari *game* “Friend:strong ties” adalah seorang perempuan manusia setengah binatang yang berusia 15 tahun. Target audiens dari *game* “Friend:strong ties” adalah usia 13 tahun keatas, oleh karena itu desain karakter yang dibuat dengan desain yang sederhana dan *iconic* agar karakter lebih mudah diingat oleh pemain.

3. *Background*

Konsep dari *game* “Friend:strong ties” adalah *game* 2D dengan desain yang lebih mengarah ke fantasi dan *mediavale*. Serta ditambah dengan tehnik *stylized* untuk menambah kesan fantasi didalam *game* “Friend:strong ties”.

4. Music dan *sound effect*

Musik dan *sound effect* mampu membuat *game* “Friend: strong ties” menjadi lebih mendramatisir suasana serta menambah pemain lebih menikmati *game* yang disajikan