

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN KARAKTER *GAME* DENGAN TEMA
HEWAN KHAS INDONESIA UNTUK ANAK - ANAK



Oleh :
Heri Tri Cahyanto
(121 0006 224)

PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DISAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2015

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN KARAKTER *GAME* DENGAN TEMA
HEWAN KHAS INDONESIA UNTUK ANAK - ANAK



oleh :
Heri Tri Cahyanto
NIM 121 0006 224

Tugas akhir skripsi ini diajukan sebagai syarat untuk menyelesaikan
Sarjana Strata-1 Program Studi Disain Komunikasi Visual
Jurusan Disain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia
Yogyakarta

Tugas Akhir Penciptaan Berjudul:

“Perancangan Karakter *Game* dengan Tema Hewan Khas Indonesia Untuk Anak - Anak” diajukan oleh Heri Tri Cahyanto, NIM 1210006224, Program Studi Disain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Rupa Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Penguji pada tanggal 01 Juli 2015 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

M. Faizal Rochman, S.Sn, M.T.
NIP.19780221 200501 1 002

Pembimbing II

Andi Haryanto, S.Sn, M.Sn.
NIP.19801125 200812 1 003

Cognate/Anggota

Drs. Asnar Zacky, M.Sn
NIP. 19570807 198503 1 003

Ketua Program Studi/Anggota

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn
NIP.19650209 199512 1 001

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Ketua Jurusan Disain/Ketua

Dr. Suastiwi, M.Des
NIP.19590802 198803 2 002

Drs. Baskoro Suryo B, M. Sn
NIP.19650522 199203 1003

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan bahwa Tugas Akhir yang berjudul **“Perancangan Karakter Game dengan Tema Hewan Khas Indonesia Untuk Anak - Anak”**. Telah dibuat sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana S-1 dalam bidang Disain Komunikasi Visual di Institut Seni Indonesia Yogyakarta, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari Tugas Akhir Penciptaan yang sudah dipublikasikan atau yang pernah digunakan untuk memperoleh gelar sarjana di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, kecuali bagian yang dicantumkan sumber informasinya.



Heri Tri Cahyanto
121 0006 224

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang selama ini telah memberikan Ridha dan Karunia kekuatan dan kesehatan sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir Penciptaan Desain ini.

Tugas Akhir Pengkajian ini dibuat untuk mendapat gelar Sarjana S-1 di Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan sebagai hasil dari Tugas Akhir Penciptaan yang telah saya lakukan dalam wujud penciptaan.

Pada kesempatan ini pula saya ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan ridha sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir Penciptaan ini.
2. Bapak Dr. M. Agus Burhan, M.Hum selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn. selaku ketua Jurusan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn selaku ketua Prodi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Pak. Faizal Rochman, S.Sn, M.T, selaku pembimbing I dan Pak Andi Haryanto, S.Sn, M.Sn, selaku pembimbing II yang selalu memberikan arahan dan masukan dalam penyusunan Tugas Akhir Perancangan ini.
7. Seluruh staf pengajar dan karyawan Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Orang Tua saya yang telah memberikan dukungan penuhnya kepada saya.
9. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, terima kasih Allah SWT pasti akan membalas kebaikan kalian.

Saya menyadari bahwa kesempurnaan adalah milik Allah SWT dan kekurangan adalah milik umatnya begitupun juga dengan Tugas Akhir Penciptaan saya. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun akan saya harapkan dari siapapun juga.

Semoga penulisan Tugas Akhir Penciptaan ini dapat memberikan banyak manfaat bagi masyarakat dan saya mohon maaf apabila ada kekurangan maupun kesalahan dalam penulisan.

Yogyakarta, 03 Juli 2015

Pembuat Karya



Heri Tri Cahyanto



“Karya penciptaan ini didedikasikan untuk memberikan kesadaran kepada masyarakat tentang menjaga kelestarian hewan langka yang ada di Indonesia, agar hewan langka yang ada saat ini tidak menjadi sejarah untuk generasi yang akan datang .”

**Perancangan Karakter Game dengan Tema Hewan Khas Indonesia
Untuk Anak - Anak**

Oleh: Heri Tri Cahyanto

ABSTRAK

Indonesia merupakan Negara dengan keanekaragaman hayati yang tinggi, selain itu terdapat hewan dan tumbuhan langka serta spesies endemik. Hewan langka di Indonesia kian lama kian berkurang, ini disebabkan oleh beberapa faktor mulai dari faktor lingkungan dan kurangnya kepedulian dari manusia. Pelestarian hewan langka adalah tanggung jawab semua pihak. Hal ini terkait dengan kondisi bahwa manusia adalah salah satu pihak yang memiliki peran terbesar dalam proses musnahnya beberapa jenis spesies hewan. Namun kurangnya kepedulian masyarakat terhadap lingkungan dan pelestarian hewan menjadi penyebab utama terjadinya kepunahan pada hewan-hewan endemik di Indonesia. Anak-anak sebagai generasi penerus perlu adanya pengenalan tentang satwa-satwa khas Indonesia sebagai upaya pelestarian di masa yang akan datang. *Game* adalah salah satu hiburan yang sangat menyenangkan untuk anak-anak, bagi anak-anak *game* merupakan aktivitas yang mengasyikan dan membuat hati menjadi senang. *Game* bukan hanya sebagai sarana hiburan namun juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana edukasi. Perancangan karakter *game* untuk anak-anak dirasa sangat tepat untuk dapat memberikan edukasi tentang pentingnya kelestarian binatang langka untuk tetap hidup di habitatnya. *Game* akan dibuat dengan genre *Action-adventure* menggunakan format 2 Dimensi, selain itu grafik sederhana yang terdapat pada *game* 2 dimensi akan sangat mudah diterima anak – anak sebagai *target audience*.

Kata Kunci: **Hewan Khas Indonesia, Hewan Endemik, Karakter, Android, *Game***

Designing Game Character with Indonesian Exclusive Animal Theme for Children

By: Heri Tri Cahyanto

ABSTRACT

Indonesia is a country with high biological diversity, in addition there are rare animals and plants as well as endemic species. The number of rare animals in Indonesia is rapidly decreasing, there are several factors that causing it, like environment factor and the lack of people's attention to keep the rare animals. Rare animals conservation is everyone responsibility. This is related with the condition that human is one of the factors which has biggest role in the extinction process of some animal species. The lack of society's attention to the environment and animal conservation is being the main reason of endemic animal extinction in Indonesia. Children as the next generation need to know about Indonesian exclusive animals as a means to conserve it in the future. Game is one of entertainment which is fun for children, for them game is an interesting activity that makes their happy. Game is not only used as entertainment media but also can be used as educational media. Designing game character for children is suitable to give education about the importance of rare animal conservation to live in their habitat. The game will be made with Action-adventure genre using 2 Dimension format, beside the simple graphic in the 2 dimension game will be easily accepted by the children as target audience.

Keywords: Indonesian Exclusive Animal, Endemic Animal, Character, Android, Game

Daftar Isi

BAB 1. Pendahuluan

A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Perancangan.....	3
D. Batasan Masalah.....	3
E. Manfaat Perancangan.....	4
F. Sistematika Perancangan.....	4
G. Skema Perancangan.....	6

BAB 2. Identifikasi dan Analisis Data

A. Game.....	7
1. Pengertian <i>Game</i>	7
2. Sejarah <i>Game</i>	7
3. Elemen Dasar <i>Game</i>	10
4. <i>Genre Game</i>	11
5. <i>Android Game</i>	13
6. <i>Game 2 Dimensi</i>	16
7. Syarat-syarat <i>Game</i>	18
8. Proses Pembuatan <i>Game</i>	21
B. Karakter.....	
1. Pengertian Karakter.....	24
2. Tahap Pembuatan Karakter.....	25
C. Studio Selamat Pagi.....	27
D. Hewan.....	
1. Pengertian hewan.....	28
2. Ciri-ciri Hewan.....	28
3. Hewan Endemik Indonesia.....	29
a. Badak Jawa.....	30
b. Burung Cendrawasih.....	31
c. Elang Jawa.....	33
d. Gajah Sumatera.....	34
e. Hiu Karpas Berbintik.....	36
f. Orangutan.....	37
g. Jalak Bali.....	38
E. Analisis.....	
1. Analisis SWOT.....	40
2. Analisis 5W + 1H.....	41
3. Kesimpulan Analisis.....	47

BAB 3. Konsep Perancangan

A. Konsep Komunikasi.....	48
1. Tujuan Komunikasi.....	48
2. Strategi Komunikasi.....	48
B. Konsep Kreatif.....	49
1. Tujuan Kreatif.....	49
2. Strategi Kreatif.....	50

C. Konsep Media.....	69
1. Tujuan Media.....	69
2. Strategi Media.....	70
D. Anggaran Biaya.....	71
BAB 4. Visualisasi	
A. Data Visual.....	72
B. Rancangan Visual.....	76
1. Orangutan.....	76
2. Elang Jawa.....	78
3. Badak Jawa.....	81
4. Burung Cendrawasih.....	83
5. Hiu Karpet Berbintik.....	85
6. Jalak Bali.....	87
7. Gajah Sumatera.....	90
8. Stage.....	93
C. Media Pendukung.....	111
BAB 5. Penutup	
A. Kesimpulan.....	113
B. Saran.....	114
Daftar Pustaka	115



Daftar Gambar

Bab 2

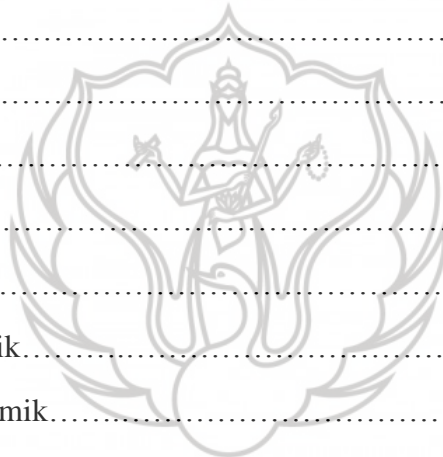
Gb 1 <i>Action Game</i> Metal Slug X.....	12
Gb 2 <i>Game</i> Android Metal Soldier.....	16
Gb 3 <i>Game</i> 2 Dimensi Plants vs. Zombie.....	17
Gb 4 Karakter <i>Game</i> Super Mario.....	27
Gb 5 <i>Game</i> Android Zoo Detective.....	28
Gb 6 Hewan Endemik Badak Jawa.....	31
Gb 7 Hewan Endemik Burung Cendrawasih.....	32
Gb 8 Hewan Endemik Elang Jawa.....	34
Gb 9 Hewan Endemik Gajah Sumatera.....	35
Gb 10 Hewan Endemik Hiu Karpet Berbintik.....	36
Gb 11 Hewan Endemik Orangutan.....	38
Gb 12 Hewan Endemik Jalak Bali.....	39

Bab 3

Gb 13 Hewan Orangutan.....	54
Gb 14 Suku Borneo.....	55
Gb 15 Hewan Elang Jawa.....	56
Gb 16 Wayang Kulit Gatotkaca.....	57
Gb 17 Hewan Badak Jawa.....	57
Gb 18 Kebudayaan Jawa Barat.....	58
Gb 19 Burung Cendrawasih.....	59
Gb 20 Kebudayaan Papua.....	60
Gb 21 Jalak Bali.....	60
Gb 22 Kebudayaan Bali.....	61
Gb 23 Hiu Karpet Berbintik.....	62

Gb 24 Suku Dayak.....	63
Gb 25 Gajah Sumatera.....	63
Gb 26 Budaya Kepulauan Riau.....	64
BAB 4	
Gb 27 Hewan Orangutan.....	72
Gb 28 Suku Borneo.....	72
Gb 29 Hewan Elang Jawa.....	73
Gb 30 Hewan Badak Jawa.....	73
Gb 31 Hewan Jalak Bali.....	74
Gb 32 Hiu Karpet Berbintik.....	74
Gb 33 Burung Cendrawasih.....	75
Gb 34 Gajah Sumatera.....	75
Gb 35 Karakter Orangutan.....	76
Gb 36 Karakter Orangutan Power Up.....	78
Gb 37 Karakter Elang Jawa.....	79
Gb 38 Karakter Elang Jawa Power Up.....	80
Gb 39 Karakter Badak Jawa.....	81
Gb 40 Karakter Badak Jawa Power Up.....	83
Gb 41 Karakter Jalak Bali.....	84
Gb 42 Karakter Jalak Bali Power Up.....	85
Gb 43 Karakter Hiu Karpet Berbintik.....	86
Gb 44 Karakter Hiu Karpet Berbintik Power Up.....	87
Gb 45 Karakter Burung Cendrawasih.....	88
Gb 46 Karakter Burung Cendrawasih Power Up.....	90
Gb 47 Karakter Gajah Sumatera.....	91

Gb 48 Karakter Gajah Sumatera Power Up.....	92
Gb 49 Stage Pohon.....	93
Gb 50 Leaf Palm.....	94
Gb 51 Bunga Bangkai.....	94
Gb 52 Bunga Scgfflera Festigata.....	95
Gb 53 Stage Level 1.....	98
Gb 54 Sprite karakter Orangutan.....	100
Gb 55 Sprite Karakter Orangutan Power Up.....	102
Gb 56 Sprite Karakter Elang Jawa.....	103
Gb 57 Sprite Karakter Elang Jawa Power Up.....	104
Gb 58 Karakter Durra.....	105
Gb 59 Karakter Atalt.....	105
Gb 60 Karakter Zuniga.....	106
Gb 61 Karakter Knuckle.....	106
Gb 62 Icon Game Endemik.....	107
Gb 63 Logotype Game Endemik.....	108
Gb 64 Main Menu Game Endemik.....	109
Gb 65 Character Menu Game Endemik.....	110
Gb 66 Buku Konsep Game Endemik.....	111
Gb 67 Buku Katalog Game Endemik.....	111
Gb 68 Poster Game Endemik.....	112
Gb 69 Stiker Game Endemik.....	112



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia merupakan Negara dengan keanekaragaman hayati yang tinggi, selain itu di Indonesia terdapat hewan dan tumbuhan langka serta spesies endemik. Setiap provinsi yang ada di Indonesia mempunyai hewan yang menjadi identitas provinsi tersebut. Tiap-tiap provinsi di Indonesia memiliki fauna sebagai identitas yang mencerminkan keberagaman hayati di daerahnya. Pilihan fauna-fauna tersebut berdasarkan bahwa fauna tersebut endemik di provinsi tertentu, khas provinsi tertentu atau merupakan komoditi andalan provinsi tertentu. Di tingkat nasional, Indonesia memiliki tiga fauna identitas. Komodo sebagai satwa nasional, Siluk merah sebagai satwa pesona dan Elang Jawa sebagai satwa langka. Hewan langka di Indonesia kian lama kian berkurang, ini disebabkan oleh beberapa faktor mulai dari faktor lingkungan dan juga manusia, yang menyebabkan hewan semakin lama semakin berkurang, kemudian dikenal sebagai hewan langka.

Pelestarian hewan langka adalah tanggung jawab semua pihak. Hal ini terkait dengan kondisi bahwa manusia adalah salah satu pihak yang memiliki peran terbesar dalam proses musnahnya beberapa jenis spesies hewan. Dalam proses pelestarian hewan langka ini, bertujuan untuk mempertahankan kehidupan spesies hewan yang semakin sedikit. Hal ini sesuai kenyataan di lapangan, bahwa ada beberapa jenis spesies binatang yang makin sulit dijumpai. Bahkan, ada beberapa jenis binatang yang ditengarai sudah musnah sama sekali dan tidak lagi dijumpai di alam bebas

Banyak cara yang dilakukan oleh pemerintah dalam mengatasi kepunahan hewan langka. Banyak juga lembaga sosial seperti WWF Indonesia yang berperan dalam pelestarian hewan di Indonesia. Namun Kurangnya kepedulian masyarakat terhadap lingkungan dan pelestarian hewan menjadi penyebab

utama terjadinya kepunahan pada hewan – hewan endemik di Indonesia. Sudah banyak cara dilakukan oleh beberapa lembaga sosial untuk peduli terhadap kelestarian hewan. Seperti membuat poster, video, dan media lainnya yang bertujuan untuk kampanye pelestarian tentang hewan. Namun yang disayangkan media-media tersebut masih belum mengetuk hati masyarakat.

Game adalah salah satu hiburan yang sangat menyenangkan baik itu untuk kalangan anak-anak maupun orang dewasa. Bagi anak- anak *game* merupakan aktivitas yang mengasyikan dan membuat hati menjadi senang. *Game* berasal dari bahasa inggris yang berarti permainan. Karena salah satu fungsi *game* sebagai penghilang stress atau rasa jenuh maka setiap orang senang bermain *game* baik anak kecil , remaja maupun dewasa. *Game* bukan hanya sebagai sarana hiburan *game* juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana edukasi.

Anak – anak sebagai generasi penerus perlu adanya pengenalan tentang satwa – satwa khas Indonesia sebagai upaya pelestarian di masa yang akan datang. Perancangan karakter *game* untuk anak – anak dirasa sangat tepat untuk dapat memberikan edukasi tentang pentingnya kelestarian binatang langka untuk tetap hidup di habitatnya. Sehingga, mereka tidak lagi mengosik keberadaan mereka dan menjaga binatang langka tersebut untuk tetap hidup di habitat aslinya. *Game* merupakan partisipatoris dinamis karena game memiliki tingkat penceritaan yang tidak dimiliki film. Karena itulah *game* dirasa media yang sangat tepat sebagai pengenalan satwa khas Indonesia kepada anak – anak.

WWF Indonesia sebagai lembaga sosial yang peduli tentang lingkungan dan hewan, berencana membuat terobosan dengan media *game* yang dianggap media yang dekat dan digemari anak – anak saat ini. *Game* akan berfokus pada pengenalan hewan – hewan yang ada di Indonesia kepada anak – anak sebagai upaya pelestarian hewan di masa datang. Dan menunjuk Studio Selamat Pagi sebagai developer *game* tersebut. Studio Selamat Pagi adalah perusahaan yang bergerak di bidang pengembangan aplikasi *game* digital dan aplikasi interaktif digital lainnya yang bertempat di Surabaya. *Game* akan dibuat dengan genre *Action-adventure* menggunakan format 2 Dimensi, *Game* 2 dimensi tidak

membutuhkan banyak *control button* untuk memainkannya, selain itu grafik sederhana yang terdapat pada *game* 2 dimensi akan sangat mudah diterima anak – anak sebagai *target audience*

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang karakter *game* android 2 Dimensi dengan genre petualangan dan tema hewan khas Indonesia sesuai kaidah-kaidah desain komunikasi visual?

C. Tujuan Perancangan

Merancang karya desain karakter *game* dengan tema hewan khas Indonesia yang bertujuan untuk mengenalkan dalam upaya melestarikan hewan langka untuk anak – anak.

D. Batasan Masalah

Lingkup perancangan meliputi perancangan 7 karakter *game* tentang hewan khas daerah yang ada di Indonesia dengan contoh prototype 2 karakter. Perancangan hanya sebatas visual karakter pada *game* dan *user interfacenya*.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Mahasiswa

Menambah wawasan dan pengetahuan tentang hewan khas setiap provinsi yang ada di Indonesia serta mampu menerapkan ilmu desain komunikasi visual yang selama ini dipelajari.

2. Bagi Institusi

Memberikan sumbangan yang berarti terutama bagi program studi Desain Komunikasi Visual, serta bermanfaat sebagai referensi untuk penulisan perancangan lainnya.

3. Bagi Masyarakat

Memberi edukasi dan mengenalkan karakter hewan – hewan yang ada di Indonesia kepada Masyarakat khususnya bagi anak-a

F. Sistematika Perancangan

BAB 1 PENDAHULUAN

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

BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

- A. Identifikasi Judul
- B. Game
 - 1. Pengertian Game
 - 2. Sejarah Game
 - 3. Genre Game
 - 4. Konsol Game
- C. Karakter dalam Game
- D. Studio Selamat Pagi
- E. Hewan Khas Indonesia



BAB III KONSEP PERANCANGAN

- A. Konsep Komunikasi
 - 1. Tujuan Komunikasi
 - 2. Stategi Komunikasi

B. Konsep Kreatif

1. Tujuan Kreatif
2. Strategi Kreatif

C. Konsep Media

1. Tujuan Media
2. Strategi Media

BAB IV VISUALISASI

A. Data Visual

B. Rancangan Visual

C. Final Desain

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

B. Saran



G. Skema Perancangan

