

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DEPAN	
HALAMAN SAMPUL DALAM.....	
HALAMAN PERSAYARATAN GELAR	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN PENGKARYA.....	v
HALAMAN UCAPAN TERIMAKASIH	vi
HALAMAN DAFTAR ISI	viii
HALAMAN DAFTAR TABEL	xi
HALAMAN DAFTAR GAMBAR.....	xii
HALAMAN GLOSARIUM	xv
HALAMAN ABSTRAK	xviii
HALAMAN ABSTRACT	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan	4
C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan	4
D. Tinjauan Karya	6
E. Landasan Teori	13
1. Media Interaktif.....	13
2. Ilustrasi.....	15
3. Animasi	17
4. <i>Game</i>	20
5. <i>Game Design</i>	23
6. Cerita Rakyat	25
7. Kaba/Kaba Rambun Pamenan	27
8. Aplikasi Unity.....	29

9. <i>Mobile/Mobile Games</i>	30
F. Metode Penciptaan	31
1. Persiapan	31
2. Perancangan	37
3. Perwujudan	40
4. Penyajian.....	41
BAB II KONSEP DAN PROSES PENCIPTAAN	42
A. Konsep Penciptaan	42
1. Konsep Verbal.....	43
2. Konsep Visual	44
B. Proses Penciptaan	44
1. <i>Brainstorming</i>	44
2. Sketsa	47
3. Mekanisme permainan	52
4. Level	54
5. Premis	62
6. Narasi	62
7. <i>Storyline</i>	64
8. Studi Tipografi	89
9. Studi Warna	90
10. <i>User Interface</i>	92
C. Produksi	94
1. Aset	94
2. <i>Game</i>	108
BAB III HASIL DAN ANALISIS KARYA	112
A. Hasil Karya.....	112
B. Analisis Karya	115

BAB IV PENUTUP	122
A. Kesimpulan	122
B. Saran	123
 DAFTAR PUSTAKA	 124

LAMPIRAN

CV

STAND PAMERAN

DOKUMENTASI



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar level dan objektif	54
Tabel 2. <i>Storyline</i>	54
Tabel 3. Evaluasi tipografi <i>headline</i>	89
Tabel 4. Evaluasi tipografi <i>bodytext</i>	90
Tabel 5. Psikologi Sifat Warna	91



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Batu Menangis.....	6
Gambar 2. <i>Game</i> dalam Riri - Legenda Batu Menangis.....	7
Gambar 3. Menu <i>game</i> Swordigo	8
Gambar 4. User Interface dalam <i>game</i> Swordigo	9
Gambar 5. Visual <i>game</i> <i>Child of Light</i>	10
Gambar 6. Dialog karakter <i>game</i> <i>Child of Light</i>	11
Gambar 7. Alternatif sketsa karakter 1	47
Gambar 8. Alternatif sketsa karakter 2	47
Gambar 9. Alternatif siluet Rambun Pamenan	48
Gambar 10. Alternatif siluet Dayang Sudah	48
Gambar 11. Alternatif siluet Reno Pinang	49
Gambar 12. Alternatif siluet Lindung Bulan.....	49
Gambar 13. Alternatif Siluet Kakek Peladang.....	50
Gambar 14. Alternatif siluet Rajo Angek Garang.....	50
Gambar 15. Sketsa environment Rumah Gadang	51
Gambar 16. Sketsa environment Pohon.....	51
Gambar 17. Studi Warna.....	91
Gambar 18. Sketsa UI	93
Gambar 19. Sketsa Icon	93
Gambar 20. Tahap siluet hingga rendering Rambun Pamenan.....	94
Gambar 21. Proses menggambar karakter	95
Gambar 22. Ekspresi Karakter	95
Gambar 23. Tahap siluet hingga rendering Lindung Bulan.....	96
Gambar 24. Tahap siluet hingga rendering Lindung Bulan II	96
Gambar 25. Proses Menggambar karakter	96
Gambar 26. Ekspresi karakter	97
Gambar 27. Tahap Menggambar Reno Pinang.....	97
Gambar 28. Proses menggambar karakter	97
Gambar 29. Ekspresi karakter	98
Gambar 30. Tahap menggambar Dayang sudah	98

Gambar 31. Proses menggambar karakter	98
Gambar 32. Ekspresi Karakter	99
Gambar 33. Tahap Menggambar Rajo Angek Garang.....	99
Gambar 34. Proses Menggambar Karakter	99
Gambar 35. Ekspresi Karakter	100
Gambar 36. Tahap Menggambar Kakek Peladang	100
Gambar 37. Proses Menggambar karakter	100
Gambar 38. Ekspresi Karakter	101
Gambar 39. Alternatif Font <i>Headline</i>	101
Gambar 40. Modifikasi Logo	102
Gambar 41. Alternatif warna <i>Logotype</i>	103
Gambar 42. <i>Final Logotype</i>	104
Gambar 43. Sketsa Sprite Karakter	105
Gambar 44. Bentuk Tubuh sprite karakter	105
Gambar 45. <i>Final sprite</i> karakter	105
Gambar 46. <i>Box dialog</i>	106
Gambar 47. <i>UI</i>	106
Gambar 48. <i>Item</i>	107
Gambar 49. <i>Ilustrasi</i>	107
Gambar 50. <i>Ilustrasi 2</i>	108
Gambar 51. Pembagian <i>enviroment</i>	108
Gambar 52. Pembagian <i>enviromtent</i>	109
Gambar 53. <i>Layout Enviromtent</i>	109
Gambar 54. Pembagian <i>Sprite</i>	109
Gambar 55. <i>Rigging</i>	110
Gambar 56. Merekam gambar animasi	111
Gambar 57. Penulisan <i>script</i>	111
Gambar 58. <i>Main Menu</i>	112
Gambar 59. <i>Gameplay 1</i>	113
Gambar 60. <i>Gameplay 2</i>	113
Gambar 61. <i>In game Menu</i>	113

Gambar 62. <i>In game Setting</i>	114
Gambar 63. <i>Dialog Interface</i>	114
Gambar 64. <i>Pilihan dialog Interface</i>	114
Gambar 65. <i>Mendapatkan Item</i>	115
Gambar 66. <i>Icon Game</i>	115
Gambar 67. <i>Prototipe Game</i>	115
Gambar 68. <i>Artbook</i>	116
Gambar 69. <i>X-Banner</i>	117
Gambar 70. <i>Poster</i>	117
Gambar 71. <i>Halaman Instagram</i>	118
Gambar 72. <i>Stiker</i>	119
Gambar 73. <i>Postcard</i>	120
Gambar 74. <i>T-Shirt</i>	120
Gambar 75. <i>Pin</i>	121



ABSTRAK

Kehidupan di zaman yang serba modern sekarang ini, nilai-nilai etika sopan-santun sudah mulai pudar, tidak dimungkiri disebabkan oleh internet dan mobilitas masyarakat, maka untuk mengantisipasi hal itu keluarlah sebuah ide untuk membuat perancangan media interaktif yang membekali nilai dan norma berupa budi pekerti yang baik kepada anak di masa remaja awal, yaitu usia 12-17 tahun. Dimulai dengan observasi, wawancara, dan mencari daftar pustaka melalui media buku, jurnal, dan sebagainya, kemudian dianalisa menggunakan metode SWOT dan 5W+1H untuk mengetahui seperti apa perancangan yang akan dibuat dan apakah perancangan ini sesuai dengan target audiens.

Hasil penelitian adalah media interaktif berbentuk *game* yang mengadaptasi cerita Kaba Rambun Pamenan yang dapat diunduh dan dimainkan. Aplikasi yang digunakan adalah *Clip Studio Paint EX*, *Adobe Photoshop 2020*, *Unity 2020.3.25f*, dan *Visual Studio*. Proses yang dilakukan adalah pengerjaan aset dari sketsa terpilih kemudian masuk proses *lining*, *coloring*, *rendering* secara digital, kemudian di ekspor, *layout*, animasi, *programming*, dan di *build* menjadi aplikasi. Hasil dari perancangan ini dalam bentuk *game* digital yang dapat dimainkan melalui perangkat *android*.

Kata Kunci : Etika Anak, Media Interaktif, Kaba Rambun Pamenan

ABSTRACT

Life in today's modern era, the ethical values of politeness have begun to fade, it is undeniable that it is caused by the internet and the mobility of society, so to anticipate this, an idea came out to create an interactive media design that equips values and norms in the form of character. which is good for children in early adolescence, namely the age of 12-17 years. Starting with observations, interviews, and looking for a bibliography through the media of books, journals, and so on, then analyzed using the SWOT and 5W+1H methods to find out what kind of design will be made and whether this design is in accordance with the target audience.

The results of the research are interactive media in the form of games that adapt the story of Kaba Rambun Pamenan which can be downloaded and played. The applications used are Clip Studio Paint EX, Adobe Photoshop 2020, Unity 2020.3.25f, and Visual Studio. The process carried out is working on assets from selected sketches and then started the lining, coloring, rendering digitally, then exported, layout, animation, programming, and built into applications. The results of this design are in the form of digital games that can be played via android devices.

Keywords: *Children's Ethics, Interactive Media, Kaba Rambunam*