

**KAJIAN VISUAL DESAIN KARAKTER
DALAM *GAME LITTLE NIGHTMARES II*
METODE *MANGA MATRIX* DAN TEORI WARNA**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan guna
mencapai derajat Sarjana Strata-1 (S-1)
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Jurusan Desain



OLEH :

**Dhika Ramadhani Hikmawan
NIM. 18151105**

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2022**

ABSTRAK

KAJIAN VISUAL DESAIN KARAKTER DALAM GAME LITTLE NIGHTMARES II METODE MANGA MATRIX DAN TEORI WARNA

Oleh

DHIKA RAMADHANI HIKMAWAN

NIM. 18151105

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menganalisis desain karakter yang ada pada *game Little Nightmares II* berupa karakter protagonis dan antagonis yang ada menggunakan metode *Manga Matrix* yang membagi penelitian menggunakan tiga unsur berupa *form matrix*, *costume matrix* dan *personality matrix*, selain itu juga menganalisis desain karakter menggunakan teori warna Sistem Tingkat Jabat Dua Belas berupa warna berdasarkan unsur simbolis dan psikologis dan Sistem Lingkaran Warna milik Munsell yang membagi warna menjadi primer, sekunder, tersier dan netral. Metode penelitian yang digunakan berjenis penelitian deskriptif dengan menggali data dari sumber primer dan sekunder. analisis desain karakter dalam *game Little Nightmares II* menggunakan metode *Manga Matrix* dan Teori Warna mendapatkan kesimpulan bahwa *form matrix*, *costume matrix* dan *personality matrix* merupakan unsur pembentuk dari karakter yang ada, selain itu warna yang dimiliki oleh setiap karakter memiliki makna dan arti tersendiri.

Kata kunci: *Game, Little Nightmares II, Karakter, Manga Matrix, Teori Warna*

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
MOTTO.....	v
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR BAGAN.....	xvi
DAFTAR TABEL.....	xvi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian.....	8
E. Tinjauan Pustaka.....	9
F. Kerangka Konseptual.....	16
1. <i>Game</i> Sebagai Media Penyaluran Visual Karakter.....	16
2. Desain Karakter Sebagai Poin Penting Dalam Penyampaian Cerita.....	18
3. <i>Manga Matrix</i> dan Teori Warna Sebagai Dasar Pembentukan Karakter.....	20
a). <i>Manga Matrix</i> Sebagai Metode Sederhana Dan Inovatif.....	21
1). <i>Form Matrix</i>	21
2). <i>Costume Matrix</i>	25
3). <i>Personality Matrix</i>	27
b). Teori Warna Sebagai Elemen Penting Dalam Desain Karakter.....	30
1). Sistem Tingkat Jabat Dua Belas.....	30

2). Lingkaran Warna Munsell.....	33
4. Visualisasi Karakter Tokoh Dalam <i>Game</i>	37
a). Desain Karakter.....	38
b). <i>Manga Matrix</i>	38
c). Teori Warna.....	39
G. Metode Penelitian.....	39
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	39
2. Subjek Penelitian.....	39
3. Sumber Data.....	41
a). Sumber Data Primer.....	42
b). Sumber Data Sekunder.....	44
1). Buku, Jurnal, Skripsi.....	44
2). <i>Youtube</i>	44
3). <i>Website</i>	45
4. Analisis Data.....	45
a). Reduksi Data.....	46
b). Sajian Data.....	46
c). Penarikan Kesimpulan.....	46
H. Skema Penelitian.....	47
I. Sistematika Penelitian.....	49
BAB II Identifikasi Data <i>Game Little Nightmares II</i>	
A. Profil dan Produk <i>Game</i> Ciptaan <i>Tarsier Studios</i>	51
1. <i>Little Big Planet</i>	55
2. <i>Rag Doll Kung Fu : Fists of Plastic</i>	56
3. <i>Little Big Planet 2</i>	57
4. <i>Little Big Planet PS Vita</i>	58
5. <i>Little Big Planet 3</i>	59
6. <i>Little Nightmares</i>	59
7. <i>Little Nightmares II</i>	60
B. <i>Game Little Nightmares II</i>	61
1. Karakter Protagonis dan Antagonis Pada <i>Game Little Nightmares II</i>	62
a). Karakter Protagonis.....	65
1). Mono Karakter Utama.....	66

2). Six Karakter Utama Kedua.....	68
b). Karakter Antagonis.....	70
1). <i>The Hunter</i> Karakter Jahat Dan Kejam.....	70
2). <i>The Teacher</i> Karakter Guru Kejam.....	72
3). <i>The Bullies</i> Si Pengganggu.....	75
4.) <i>Patients</i> Si Karakter Licik.....	77
5). <i>The Doctor</i> Si Karakter Tamak.....	78
6). <i>The Viewers</i> Penduduk Kota Yang Kejam.....	80
7.) <i>The Thin Man</i> Karakter Tranmisi.....	83
2. Warna Sebagai Unsur Pembangun Karakter.....	85
a). Warna Karakter Six.....	85
b). Warna Karakter Mono.....	86
c). Warna Karakter <i>Hunter</i>	87
d). Warna Karakter <i>The Teacher</i>	88
e). Warna Karakter <i>The Bullies</i>	89
f). Warna Karakter <i>The Patient</i>	91
g). Warna Karakter <i>The Doctor</i>	92
h). Warna Karakter <i>The Viewer</i>	94
i). Warna Karakter <i>The Thin Man</i>	95
BAB III Analisis Desain Karakter Dalam <i>Game Little Nightmares II Metode Manga Matrix</i> Dan Teori Warna.....	99
A. Analisis Desain Karakter Berdasarkan <i>Manga Matrix</i>	99
1. Analisis <i>Manga Matrix</i> Karakter Mono.....	100
a). <i>Form Matrix</i>	100
b). <i>Costume Matrix</i>	101
c). <i>Personality Matrix</i>	105
2. Analisis <i>Manga Matrix</i> Karakter Six.....	106
a). <i>Form Matrix</i>	106
b). <i>Costume Matrix</i>	108
c). <i>Personality Matrix</i>	111
3. Analisis <i>Manga Matrix</i> Karakter <i>The Teacher</i>	113

a).	<i>Form Matrix</i>	113
b).	<i>Costume Matrix</i>	115
c).	<i>Personality Matrix</i>	118
4.	Analisis <i>Manga Matrix</i> Karakter <i>Patient</i>	120
a).	<i>Form Matrix</i>	120
b).	<i>Costume Matrix</i>	122
c).	<i>Personality Matrix</i>	125
5.	Analisis <i>Manga Matrix</i> Karakter <i>The Doctor</i>	126
a).	<i>Form Matrix</i>	126
b).	<i>Costume Matrix</i>	128
c).	<i>Personality Matrix</i>	131
6.	Analisis <i>Manga Matrix</i> Karakter <i>The Thin Man</i>	132
a).	<i>Form Matrix</i>	132
b).	<i>Costume Matrix</i>	134
c).	<i>Personality Matrix</i>	137
B.	Analisis Desain Karakter Berdasarkan Teori Warna.....	139
1.	Analisis Teori Warna Karakter Mono.....	140
a).	Sistem Tingkat Jabat Dua Belas.....	140
b).	Lingkaran Warna Munsell.....	141
2.	Analisis Teori Warna Karakter Six.....	145
a).	Sistem Tingkat Jabat Dua Belas.....	145
b).	Lingkaran Warna Munsell.....	147
3.	Analisis Teori Warna Karakter <i>The Teacher</i>	151
a).	Sistem Tingkat Jabat Dua Belas.....	151
b).	Lingkaran Warna Munsell.....	153
4.	Analisis Teori Warna Karakter <i>Patient</i>	158
a).	Sistem Tingkat Jabat Dua Belas.....	158
b).	Lingkaran Warna Munsell.....	158

5. Analisis Teori Warna Karakter <i>The Doctor</i>	164
a). Sistem Tingkat Jabat Dua Belas.....	164
b). Lingkaran Warna Munsell.....	166
6. Analisis Teori Warna Karakter <i>The Thin Man</i>	170
a). Sistem Tingkat Jabat Dua Belas.....	170
b). Lingkaran Warna Munsell.....	171
BAB IV Penutup.....	177
A. Kesimpulan.....	177
1. Kesimpulan <i>Manga Matrix</i>	178
a). Kesimpulan <i>Form Matrix</i>	178
b). Kesimpulan <i>Costume Matrix</i>	179
c). Kesimpulan <i>Personality Matrix</i>	179
2. Kesimpulan Metode Teori Warna.....	181
a). Kesimpulan Sistem Tingkat Jabat Dua Belas.....	181
b). Kesimpulan Lingkaran Warna Munsell.....	182
B. Saran.....	183
DAFTAR PUSTAKA.....	185

DAFTAR PUSTAKA

- Anindya, A. (2017). *Game dan Perkembangannya*. 15–46.
- Apatoff, D. (2020). Tinjauan Literatur Tentang Buku Concept Art. In *Unniversitas Kristen Petra*. Universitas Kristen Petra.
- Argita Endraswara. (2013). Argita Endraswara. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 34.
- Arikunto. (2013). Menentukan Sumber Data. *Menentukan Sumber Data*, 10.
- Azmi, M. U. (2013). *Penggunaan Unsur Warna Sebagai Citra Desain*. Universitas 17 Agustus.
- Ika Resmika. (2020). Kajian Desain Karakter Persona 4 Berdasarkan Pendekatan Archetype Dan Manga Matrix. *Narada : Jurnal Desain Dan Seni*, 7(1), 61. <https://doi.org/10.22441/narada.2020.v7.i1.005>
- Jakti, R. A. D. R. I. K., & Purbasari, M. (2011). Teori yang Memperkuat Kebutuhan Penamaan Warna untuk Buku Khazana Warna. *Humaniora*, 2(2), 1474. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i2.3217>
- Kevin, A. . (2017). Aplikasi Game Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Macromedia Flash Menggunakan Metode Waterfall. *Simki-Techsain*, 1(7), 1–10.
- Laily, N., & Rosmiati, A. (2020). Karakter Cerita Wana Rama Dalam Komik Pikolo (Kompilasi Komik Solo) Edisi 1 Karya Ikatan Komikus Solo. *Citrawira*, 1(2), 23–42.

- Luthfan, F. A. H. (2018). Perancangan Desain Karakter Untuk Game Path Of Identity Berdasarkan Konsep Tritangtu Sunda Designing. *E-Proceeding of Art and Design*, 5(3), 1596.
- Monica, M., & Luzar, L. C. (2011). Efek Warna dalam Dunia Desain dan Periklanan. *Humaniora*, 2(2), 1084.
<https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i2.3158>
- Novica, D. R., & Hidayat, I. K. (2019). Kajian Visual Desain Karakter Pada Maskot Kota Malang. *JADECS (Jurnal of Art, Design, Art Education & Cultural Studies)*, 3(2), 52. <https://doi.org/10.17977/um037v3i2p52-58>
- Novitasari. (2018). Pembedaan Tokoh Dalam Karya Sastra. *Andharupa*, 03, 9.
- Parenreng, M. M., Jurusan, D., Elektro, T., Negeri, P., & Pandang, U. (2017). *Perancangan Desain Karakter Film Animasi Sebagai Media*. 2017, 67–72.
- Pelzer, K., Stebbins, J. F., Prinz, F. B., Borisov, A. S., Hazendonk, P., Hayes, P. G., Abele, M., Nmr, S., York, N., Santibáñez-Mendieta, A. B., Didier, C., Inglis, K. K., Corkett, A. J., Pitcher, M. J., Zanella, M., Shin, J. F., Daniels, L. M., Rakhmatullin, A., Li, M. M., ... Society, C. (2017). No Title. *Solid State Ionics*, 2(1), 1–10.
<http://linkinghub.elsevier.com/retrieve/pii/S0167273817305726>
[.doi.org/10.1038/s41467-017-01772-1](https://doi.org/10.1038/s41467-017-01772-1)
<http://www.ing.unitn.it/~luttero/laboratoriomateriali/RietveldRefinements.pdf>
<http://www.intechopen.com/books/spectroscopic-analyses-developme>

- Primadina, N. (2019). Perpustakaan Universitas Airlangga. *Toleransi Masyarakat Beda Agama*, 30(28), 5053156.
- Rastati, R. (2008). Penggunaan Warna Maskulin dan Feminin pada Hadiah Ulang Tahun Anak-anak Jepang. *Penggunaan Warna Maskulin Dan Feminim Pada Hadiah Ulang Tahun Anak-Anak Jepang*, 01, 10–51.
- Retno. (2015). *Pengertian Permainan Game*. 2(1), 5–17.
- Rijali, A. (2019). Analisis Data Kualitatif (Qualitative Data Analysis). *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81.
- Rosshinta, D. (2019). *Transformasi Tokoh Dan Karakter Dalam Novel*. Unniversitas Munhammadiyah Purwokerto.
- Ruyattman, M. (2013). Perancangan Buku Panduan Membuat Desain Karakter Fiksi Dua Dimensi secara Digital Pendahuluan. *DKV Adiwarna*, 1(2), 1–12.
- Saputra, G. K., & Panindias, N. A. (2021). Perancangan Game Desain “Return of the Aji Saka” Sebagai Upaya Pelestarian Aksara Jawa. *Citrawira : Journal of Advertising and Visual Communication*, 1(2), 64–86.
<https://doi.org/10.33153/citrawira.v1i2.3520>
- Sugihartono, R., Basnendar, H., & Pandidas, A. N. (2015). *Animasi Kartun Dari Analog Sampai Digital* (S. Salam (ed.); 01 ed.). PT INDEKS Jakarta Barat.
- Sugiyono. (2013). *Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian*. 33–40.
- Sumaryati, E. (2009). *Pandangan Tokoh-Tokoh Protagonis Dan Antagonis Terhadap Aborsi Dalam Novel Aborsi Karya Idayu Kristanti Tinjauan*

Sosiologi Sastra. Universitas Sanata Dharma.

Suwasono, A. A. (2017). Konsep Art Dalam Desain Animasi. *DeKaVe*, 10(1), 1–19. <https://doi.org/10.24821/dkv.v10i1.1765>

Thanthirige, P., Shanaka, R., Of, A., Contributing, F., Time, T. O., Of, O., Shehzad, A., & Keluarga, D. D. (2016). *Analisis Karakter Tokoh Utama Dalam Novel Lolita Karya Vladir Nabokov* (Issue August). Universitas Sam Ratulangi.

Tsukamoto. (2006). Manga Matrix. In *Collins Design* (Vol. 01).

Tyagi, D. K., Murfianti, F., & Visual, D. K. (n.d.). *Analisis visual karakter sri asih celestialgoddess dengan teori manga matrix*.

Yordan, C. S., & Prilosadoso, B. H. (2021). Perancangan Iklan Sosial “ Kali Resik , Solo Apik ” Menyadarkan Arti Sungai Bersih Bagi Masyarakat Kota Surakarta industri besar juga tidak lepas dari permasalahan pencemaran limbah dan lingkungan semakin memburuk . Keadaan sungai di Surakarta sendiri , s. *Citrawira*, 2(2). <https://doi.org/10.33153/citrawira.v2i2.4017>

Zalfa, F., Rawiyah, & Rizqoh, F. (2019). *Karakteristik Tokoh Protagonis Dan Antagonis Dalam Novel Anak Seri* (Issue 1). Unniversitas Negri Surabaya.

Internet :

https://store.steampowered.com/app/860510/Little_Nightmares_II/ diakses pada 03 Januari 2022

<https://www.indozone.id/game/Pjs4AE4/tarsier-studios-tak-akan-buat-little-nightmares-lagi-bandai-namco-cari-studio-baru/read-all> diakses pada 03 Januari 2022

https://www.youtube.com/watch?v=6HwU6b1Np-o&ab_channel=MiawAug diakses pada 04 Januari 2022

https://www.youtube.com/watch?v=neLkvFRr5o4&ab_channel=jacksepticeye diakses pada 04 Januari 2022

<https://www.gameinformer.com/product/little-nightmares-ii> diakses pada 04 Januari 2022

https://www.gameinformer.com/games/little_nightmares/b/pc/archive/2017/04/25/little-nightmares-review-game-informer.aspx diakses pada 04 Januari 2022

<https://www.ilmucerdasku.com/2020/03/jelaskan-8-unsur-unsur-visual-dalam.html> diakses pada 02 Maret 2022

<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/visualisasi> diakses pada 09 Maret 2022

<https://littlenightmares.fandom.com/wiki/Six> diakses pada 12 Oktober 2021

https://www.youtube.com/watch?v=AI9zBBTyXE&ab_channel=BANDAINAMCOEurope diakses pada 12 Oktober 2021

<https://www.twitch.tv/directory/game/LittleBigPlanet/videos/all> diakses pada November 2021

<https://blog.playstation.com/> diakses pada November 2021

<https://www.zppays.gq/products.aspx?cname=littlebigplanet+playstation+vita&cid=21&xi=1&xc=23&pr=75.99> diakses pada November 2021

<https://www.playstation.com/en-id/games/littlebigplanet-3/> diakses pada November 2021

https://store.steampowered.com/app/424840/Little_Nightmares/ diakses pada November 2021

<https://guidefall.com/little-nightmares-2-hat-locations-where-to-find-every-hat/> diakses pada Desember 2021

<https://littlenightmares.fandom.com/wiki/Achievements> diakses pada 16 Mei 2022

[https://debatesjungle.fandom.com/wiki/Six_\(Little_Nightmares\)?file=Switch_LittleNightmares_description-char.png](https://debatesjungle.fandom.com/wiki/Six_(Little_Nightmares)?file=Switch_LittleNightmares_description-char.png) diakses pada 22 Mei 2022

<https://tarsier.se/> diakses pada 22 Mei 2022

https://static.wikia.nocookie.net/littlenightmares/images/6/6a/Mono_full.png/revision/latest?cb=20200828123848 diakses pada 22 Mei 2022

<https://www.techgames.com.mx/2020/10/23/little-nightmares-ii-celebra-halloween-con-un-paquete-especial/> diakses pada Mei 2022

<https://static.wikia.nocookie.net/littlenightmares/images/a/a2/02-None-1.png/revision/latest?cb=20200128024329> diakses pada Mei 2022

[https://villains.fandom.com/wiki/The_Hunter_\(Little_Nightmares\)?file=LN2TheHunter.png](https://villains.fandom.com/wiki/The_Hunter_(Little_Nightmares)?file=LN2TheHunter.png) diakses pada Mei 2022

https://www.youtube.com/watch?v=XxEhuSJF780&ab_channel=Little.Nightmares

diakses pada Mei 2022

<https://news.xbox.com/en-us/wp->

[content/uploads/sites/2/2021/02/LNII_School_Concept_SchoolKids_1_Character_Arts_AGNOSTIC_AGNOST.jpg?w=940](https://news.xbox.com/en-us/wp-content/uploads/sites/2/2021/02/LNII_School_Concept_SchoolKids_1_Character_Arts_AGNOSTIC_AGNOST.jpg?w=940)

diakses pada Mei 2022

<https://www.deviantart.com/inkbennie/art/SFM-Little-Nightmares-II-The-Patients-render-876404839>

diakses pada Mei 2022

<https://static.wikia.nocookie.net/villains/images/3/30/TheDoctorLittleNightmares.webp/revision/latest/scale-to-width-down/1000?cb=20210422165101>

diakses pada Mei 2022

<https://www.deviantart.com/tyrant0400tp/art/The-Viewers-Little-Nightmares-2-XPS-Download-870179602>

diakses pada Mei 2022

<https://www.artstation.com/artwork/eavzw6>

diakses pada Mei 2022

https://cdnb.artstation.com/p/assets/images/images/036/515/463/large/petrus-jo_hansson-mon-and-six-artstation.jpg?1617878438

diakses pada Mei 2022

<https://www.washingtonpost.com/wp-apps/imrs.php?src=https://arc-anglerfish-washpost-prod-washpost.s3.amazonaws.com/public/DM3LJ46YZZEPTCBH6LZKFUE5PA.png>

diakses pada Mei 2022

<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/horor>

diakses pada Mei 2022

<https://static.wikia.nocookie.net/littlenightmares/images/6/6c/RatDeath.jpg/revision/latest/scale-to-width-down/1000?cb=20210528024008>

diakses pada Mei 2022

<https://static.wikia.nocookie.net/littlenightmares/images/6/6c/RatDeath.jpg/revision/latest/scale-to-width-down/1000?cb=20210528024008>

diakses pada Mei 2022