

**KARAKTER GAME VISUAL NOVEL *SEMI RPG*
DENGAN KONSEP *PIXEL ART 2D* SEBAGAI
ASET PENGENALAN SEJARAH INDONESIA
PADA MASA REVOLUSI UNTUK PELAJAR SMA**

TUGAS AKHIR KARYA

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



Oleh :

Mega Glorysti Payona Tarigan
NIM. 17151162

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2023

ABSTRAK

Sejarah merupakan dasar, pondasi, ataupun tiang dari berbagai hal yang menunjang segala penjurusan pengetahuan. Pendidikan Sejarah di Indonesia mulai diperkenalkan sejak dini untuk mempersiapkan generasi muda bangsa Indonesia menjadi warganegara yang aktif dan produktif dalam mengembangkan rasa cinta akan tanah air. Keberhasilan peserta didik dalam belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya ialah minat belajar. Demi meningkatkan efektivitas penerimaan materi, minat belajar siswa menjadi hal utama yang perlu diperhatikan. Maka dari itu, untuk meningkatkan minat belajar mata pelajaran Sejarah dengan media aset game edukatif dipilih sebagai alternatif pembelajaran siswa SMA. Perancangan karakter game sebagai aset game edukasi ini dilakukan untuk mendukung Pendidikan Sejarah Indonesia, dimana penelitian difokuskan pada pengenalan Sejarah Indonesia pada masa revolusi 1945-1950. Perancangan ini menggunakan metode PDDIE (*Planning, Design, Development, Implementing, dan Evaluation*), yaitu tahap perencanaan, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Perancangan aset karakter yang berupa karakter *sprite* dan karakter *potrait* merupakan aset utama yang akan dirancang, serta *Background* dan *Dialog Box* sebagai aset pembantu. Tahapan penerapan selanjutnya berupa kuisioner kepada pelajar SMA, untuk mengukur tingkat ketertarikan mereka untuk mempelajari Sejarah Indonesia pada masa revolusi setelah melihat aset yang telah dirancang. Kemudian aset tersebut akan diupload ke *itch.io*, agar oleh para *developer game*

Mega Glorysti Payona Tarigan

NIM. 17151162

Kata kunci: Pendidikan Sejarah Indonesia Masa Revolusi, Siswa SMA, Game Edukatif, Pixel Art, Aset Karakter.

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

INSTITUT SENI INDONESIA

SURAKARTA

2023

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	1
PERNYATAAN.....	2
PERSEMBAHAN.....	3
MOTTO	4
ABSTRAK	5
KATA PENGANTAR	6
DAFTAR ISI.....	9
DAFTAR GAMBAR	11
DAFTAR TABEL.....	16
BAB I PENDAHULUAN.....	17
A. Latar Belakang	17
B. Rumusan Ide Penciptaan	30
C. Tujuan Penciptaan.....	31
D. Manfaat Penciptaan.....	31
1. Manfaat Teoritis	32
2. Manfaat Praktis.....	32
E. Tinjauan Sumber Penciptaan.....	32
F. Landasan Penciptaan.....	55
1. Sejarah Indonesia Masa Revolusi 1945-1950	55
2. Pendidikan Sejarah dan Pelajar SMA.....	57
3. Game Edukasi.....	60
4. Genre Visual Novel	70
5. Genre RPG (Role Playing Game)	71
6. Desain Karakter	71
7. Pixel Art	74
G. Metode Penciptaan	78
H. Sistematika Penulisan	90
BAB II IDENTIFIKASI DATA SEBAGAI PERANCANGAN KONSEP	

KREATIF DESAIN.....	92
A. Tahap Perencanaan.....	92
B. Tahap Perencanaan Ide Konsep dan Media Kerja.....	108
BAB III PERANCANGAN DESAIN BERDASARKAN KONSEP KREATIF	119
A. Desain Karakter.....	119
B. Desain Background.....	141
C. Desain Aset Tambahan	151
BAB IV HASIL DAN ANALISIS AKHIR KARYA	155
D. Hasil Desain	155
E. Penerapan Hasil Desain.....	168
F. Evaluasi.....	174
BAB V PENUTUP.....	175
A. KESIMPULAN	175
B. SARAN	182
DAFTAR PUSTAKA	183
LAMPIRAN.....	188

Oleh :

Mega Glorysti Payona Tarigan

NIM. 17151162

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

INSTITUT SENI INDONESIA

SURAKARTA

2023

DAFTAR PUSTAKA

- Amirullah. (2016). *Pentingnya Sejarah Dalam Pembinaan Karakter Bangsa Dan Dengan Konsep PIXEL ART 2D SEBAGAI Pembangunan Nasional (Vol. 2)*.
- Armayuda, E. (2016). Pendekatan Gaya Visual Topeng Malang Sebagai Adaptasi Dalam Perancangan Karakter Virtual. *Jurnal Desain, Vol. 03 No.03*. <http://goo.gl/uS589>.
- Dewi, Y. S., Rahmansyah, A., & Rahadiano, I. D. (2021). Perancangan Desain Karakter Game Untuk Mengenalkan Nilai Filosofis Dalam Senjata Tradisional Sumedang Larang. *Journal of Art & Design, Vol.8(No.2)*, 128.
- Estidianti, B. R., & Lakoro, R. (2014). Perancangan Karakter Game Visual Novel Tikta Kayva dengan Konsep Visual Bishonen. *Jurnal Sains Dan Seni Pomits, Vol.3(No.2)*. <https://doi.org/10.12962/j23373520.v3i2.7552>
- Fajri, C. (2012). Tantangan Industri Kreatif-Game Online di Indonesia. *Jurnal ASPIKOM, 1(5)*, 443. <https://doi.org/10.24329/aspikom.v1i5.47>
- G. Ambar Wulan. (2022). *Rakyat Indonesia : Bangkit! Bersatu! Bergerak! Sebagai "Kekuatan Tak Terukur" Dalam Memenangkan Strategi Pertahanan Rakyat Semesta (1945-1949)*. PT Kompas Media Nusantara.
- Garda Maeswara. (2010). *Sejarah Revolusi Indonesia 1945-1950 : Perjuangan Bersenjata & Diplomasi untuk Mempertahankan Kemerdekaan*. Penerbit Narasi.
- Hamid Hasan, S. (1999). Pendidikan Sejarah Untuk Membangun Manusia Baru Indonesia. *Mimbar Pendidikan, No.2*.

- Hamid Hasan, S. (2003). *Problematika Pendidikan Sejarah*.
- Hamid Hasan, S. (2012). *Pendidikan Sejarah Untuk Memperkuat Pendidikan Karakter* (Vol. 22, Issue 1).
- Hamid Hasan, S. (2019). Pendidikan Sejarah Untuk Kehidupan Abad ke 21. *Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah, Vol.II No.2*.
- Husein Umar. (2013). *Metode Penelitian Untuk Skripsi Dan Tesis Bisnis* (2nd ed.). Rajawali pers.
- Jonathan Sarwono, & Hary Lubis. (2007). *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*. Andi Offset.
- Josiah Lebowitz, & Chris Klug. (2011). *Interactive Storytelling for Video Games*. Focal Press/Elsevier.
- Kevin Crossley. (2014). *Character Design from the Ground Up*. Ilex Press.
- Kusnawi, & R Firmasyah. (2015). Game Hybrid Visual Novel Sejarah Dengan Metode Sistem Pakar “Twist-Majapahit.” *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 6–8.
- <https://ojs.amikom.ac.id/index.php/semnasteknomedia/article/viewFile/858/821>
- Limah Hutri, Utomo Cahyo Budi, & Suryadi Andi. (2018). Poster Dan Upaya Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia Di Yogyakarta Tahun 1945-1949. *Journal of Indonesian History*.
- <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jih/article/view/25372>
- Madani, I. K., & Ramansyah, A. (2020). Perancangan Karakter 3D Untuk Game Edukasi Mengenai Pencemaran Sampah Plastik Di Laut Indonesia. *Art &*

Design, Vol.7 No.2.

<https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/12659>

Maharani, S. (2021). Creating Visual Assets Of Korean Vocabulary Card Game Nolja. *VCD*, 5(2), 83–94. <https://doi.org/10.37715/vcd.v5i2.2689>

Muhibbinsyah. (2010). *Psikologi Pendidikan*. Remaja Rosdakarya.

OhoDavi. (2018, February 3). *Stardew Valley Anime Mod*. Nexus Mods. <https://www.nexusmods.com/stardewvalley/mods/1839>

Pusposari, A. B., & Lakoro, R. (2016). Perancangan Karakter Game RPG Berdirinya Kerajaan Singosari untuk Aplikasi Permainan dengan Gaya Visual Chibi. *Jurnal Sains Dan Seni*, Vol.5(No.2). <https://doi.org/10.12962/j23373520.v5i2.19906>

R. Moh. Ali. (2005). *Pengantar Ilmu Sejarah Indonesia* (R. Widada, Ed.). LKiS Pelangi Aksara.

Rachman, A., Suhartono, V., & Purwanto, Y. (2010). Agen Cerdas Animasi Wajah Untuk Game Tebak Kata. In *Jurnal Teknologi Informasi* (Vol. 6, Issue 1). <http://pps.dinus.ac.id>

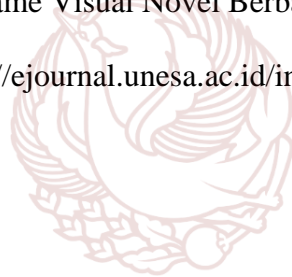
Restu Ayuningtyas, D., Suharso, R., & Sodiq, I. (2016). Perjuangan Panglima Besar Jenderal Soedirman pada Masa Revolusi Fisik Tahun 1945-1950. In *Journal of Indonesian History* (Vol. 5, Issue 1). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jih>

Samuel Henry. (2013). *Cerdas Dengan Game*. Gramedia Pustaka Utama.

Semuel, D. (2021). *Peta Ekosistem Industri Game Indonesia 2021*.

- Silber, D. (2016). *Pixel Art for Game Developers* (Taylor & Francis Group, Eds.). CRC Press.
- Sinaga, A. T. (2019). Perancangan Karakter Pada Game Yang Mengangkat Tentang Mitologi Indonesia. *Journal of Art & Design*, Vol.6(No.3), 3822.
<https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/home/catalog/id/155615/slug/perancangan-karakter-pada-game-yang-mengangkat-tentang-mitologi-indonesia.html>
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Solarski, C. (2012). *Drawing Basics and Video Game Art : Classic to Cutting Edge Art Techniques for Winning Video Game Design* (T. Donovan, Ed.). WatsonGutpill Publication.
- Sugiyanto. (2009). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Panitia Sertifikasi Guru (PSG) Rayon 13.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RD*. CV. Alfabeta.
- Suharso, R. (1992). *Persepsi Siswa terhadap Pengajaran Sejarah: Vol. No 3 Tahun 1992*. Paramita.
- Susanto, H. (2014). *Seputar pembelajaran sejarah : isu, gagasan, dan strategi pembelajaran*. Aswaja Pressindo.
- Sutedjo, A., & Prilosadoso, B. H. (2016). *Perancangan Desain Permainan Materi Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Wayang Beber. Volume 8 No.1*.
<https://doi.org/https://doi.org/10.33153/acy.v8i1.1909>

- Tianean, J., Jimenez, B., & Levey, S. (2020). Implementing Character Design Fundamentals through Digital Illustration. *Journal of Culture and Arts*, 1, 24.
- Wibowo, T., & Canesta, F. (2021). Perancangan dan Pengembangan Avatar Character 2D Menggunakan Metode PDDIE. *Journal of Animation and Games Studies*, 7(2), 145–156. <https://doi.org/10.24821/jags.v7i2.5512>
- Widja, I. G. (1989). Sejarah Lokal Suatu Perspektif dalam Pengajaran Sejarah. In *Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan*.
- Wulandari, E., & Aryanto, H. (2021). Perancangan Desain Karakter Senjata Tradisional Untuk Game Visual Novel Berbasis Powerpoint. *Jurnal Barik*, 2(2), 166–179. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>



Oleh :

Mega Glorysti Payona Tarigan

NIM. 17151162

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

INSTITUT SENI INDONESIA

SURAKARTA

2023