

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERIODE 18

KAJIAN SEMIOLOGI PADA KARAKTER GAME BUATAN INDONESIA

PERANG DIPONEGORO TOWER DEFENSE



Dikerjakan oleh:

Yulianti Veronica Sutikno

15.L1.0036

Pembimbing:

Alfons Christian Hardjana, S.Ds., MA

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIKA SOEGIJAPRANATA

SEMARANG

PERIODE 2021/2022

LAPORAN TUGAS AKHIR
KAJIAN SEMIOLOGI PADA KARAKTER GAME BUATAN INDONESIA
PERANG DIPONEGORO TOWER DEFENSE

Diajukan dalam Rangka Memenuhi
Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Desain



PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG

2021

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yulianti Veronica Sutikno
NIM : 15.L1.0036
Progdi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Arsitektur dan Desain

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul “Kajian Semiologi Pada Karakter Game Buatan Indonesia” tersebut bebas plagiasi. Akan tetapi bila terbukti melakukan plagiasi maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku



Semarang, 18 Juli 2021

Yang menyatakan,



Yulianti Veronica Sutikno

HALAMAN PENGESAHAN



Judul Tugas Akhir: : Kajian Semiologi Pada Karakter Game Buatan Indonesia Perang
Diponegoro Tower Defense

Diajukan oleh : Yulianti Veronica Sutikno

NIM : 15.L1.0036

Tanggal disetujui : 06 Juli 2021

Telah setuju oleh

Pembimbing : Alfons Christian Hardjana S.Ds., M.A.

Penguji 1 : Ir. Ign. Dono Sayoso M.S.R.

Penguji 2 : Ryan Sheehan Nababan S.Sn., M.Sn

Ketua Program Studi : Bayu Widiatoro S.T., M.Sn

Dekan : Dr. Dra. B. Tyas Susanti M.A.

Halaman ini merupakan halaman yang sah dan dapat diverifikasi melalui alamat di bawah ini.

sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi/?id=15.L1.0036

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

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Yulianti Veronica Sutikno
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Arsitektur dan Desain
Jenis Karya : Skripsi

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah yang berjudul “Kajian Semiologi Pada Karakter Game Buatan Indonesia Perang Diponegoro Tower Defense” beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Katolik Soegijapranata berhak menyimpan, mengalihkan media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir ini selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Semarang, 18 Juli 2021

Yang menyatakan



Yulianti Veronica Sutikno

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmatNya, penulis dapat menyelesaikan karya Tugas Akhir dengan judul “Kajian Semiotika Pada Karakter Game Buatan Indonesia Perang Diponegoro Tower Defense”. Tidak lupa penulis turut berterima kasih kepada:

1. Dosen pembimbing, Pak Alfons yang telah menyediakan waktu dan tenaganya, juga dosen-dosen lain yang telah memberikan dukungan dalam pembuatan karya tugas akhir ini
2. Orang tua yang telah memberikan dukungan semangat dan doa
3. Teman-teman yang terus menyemangati dari awal hingga akhir terbentuknya karya tugas akhir yang bersangkutan

Tentunya penulis masih jauh dari kata sempurna, namun kiranya karya tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi masyarakat maupun pihak yang hendak menggunakannya di kemudian hari. Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih.

Semarang, 18 Juli 2021

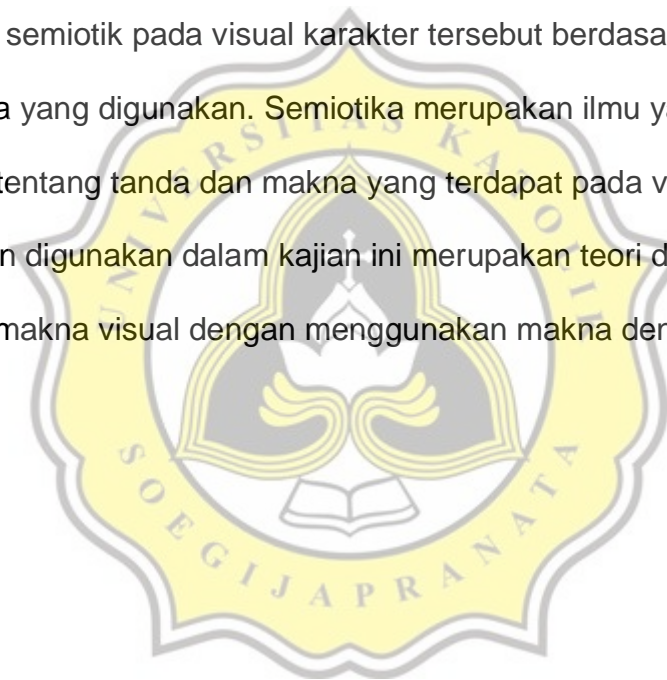


Yulianti Veronica Sutikno

KAJIAN SEMIOLOGI PADA GAME BUATAN INDONESIA PERANG DIPONEGORO TOWER DEFENSE

ABSTRAK

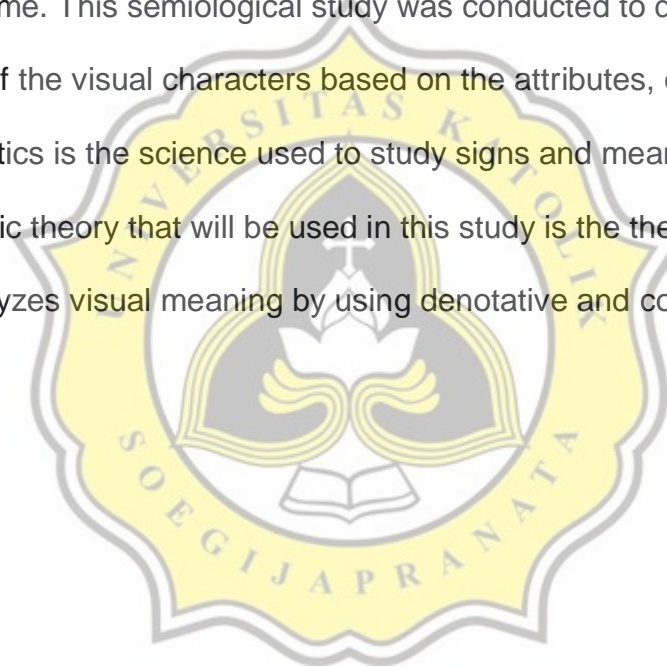
Dalam game Perang Diponegoro Tower Defense, Pangeran Diponegoro menjadi tokoh utama dalam permainan ini. Kajian semiologi ini dilakukan untuk mengetahui makna semiotik pada visual karakter tersebut berdasarkan atribut, ekspresi, dan warna yang digunakan. Semiotika merupakan ilmu yang digunakan untuk mempelajari tentang tanda dan makna yang terdapat pada visual. Teori semiotika yang akan digunakan dalam kajian ini merupakan teori dari Roland Barthes yang menganalisa makna visual dengan menggunakan makna denotatif dan konotatif.



SEMIOLOGICAL STUDY ON GAMES MADE IN INDONESIA THE WAR OF DIPONEGORO TOWER DEFENSE

ABSTRACT

In the Diponegoro Tower Defense War game, Prince Diponegoro is the main character in this game. This semiological study was conducted to determine the semiotic meaning of the visual characters based on the attributes, expressions, and colors used. Semiotics is the science used to study signs and meanings contained in visuals. The semiotic theory that will be used in this study is the theory of Roland Barthes which analyzes visual meaning by using denotative and connotative meanings.



DAFTAR ISI

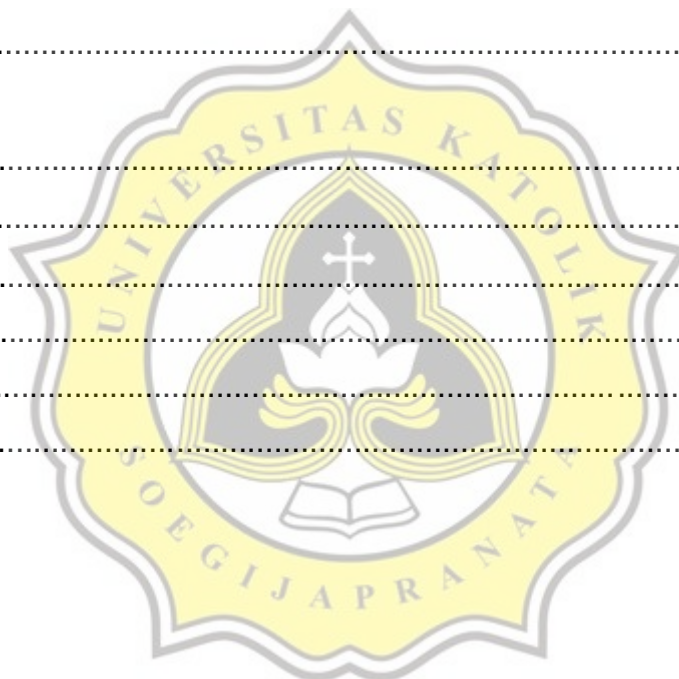
Cover.....	i
Halaman Judul	ii
Halaman Pernyataan Orisinalitas	iii
Halaman Pengesahan	iv
Halaman Pernyataan Publikasi Karya Ilmiah.....	v
Kata Pengantar.....	vi
Abstrak	vii
Daftar Isi	ix
Daftar Gambar	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Pembatasan Masalah	5
1.4 Perumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Manfaat Penelitian	6
1.7 Tinjauan Pustaka.....	6
1.8 Metode Penelitian	7
1.9 Sistematika Penulisan	8
BAB 2 TINJAUAN UMUM	
2.1 Teori Semiologi.....	10
2.2 Teori Game Online.....	13
2.3 Teori Komunikasi Visual.....	15
2.4 Teori Karakter Game.....	18
2.5 Teori Ekspresi.....	19
2.6 Teori Warna.....	20
BAB 3 HASIL PENELITIAN	
3.1 Jenis dan Metode Penelitian.....	23
3.2 Teknik Pengumpulan Data.....	24
3.3 Metode Analisis Data.....	26
3.4 Teknik Analisis Data.....	27

BAB 4 HASIL PENELITIAN

4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian.....	28
4.2 Identifikasi Karakter.....	29
4.3 Analisa Atribut.....	30
4.3.1 Atribut Sorban.....	30
4.3.2 Atribut Surjan.....	32
4.3.3 Atribut Pelindung Lengan (Arm Bracer).....	34
4.3.4 Atribut Tameng Pelindung (Armour).....	36
4.3.5 Atribut Jubah Pelindung.....	37
4.3.6 Atribut Keris.....	39
4.3.7 Atribut Alas Kaki.....	41
4.4 Analisa Ekspresi.....	43

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan.....	45
5.2 Saran.....	46
Daftar Pustaka.....	47
Lampiran.....	51
Summary.....	55
Plagiarisme.....	56



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Karakter Pangeran Diponegoro dan Imam Bonjol.....	2
Gambar 1.2 Icon Game Perang Diponegoro di Playstore.....	3
Gambar 2.1 Teori Semiologi Roland Barthes.....	12
Gambar 4.2 Karakter Pangeran Diponegoro.....	29
Gambar 4.3.1.1 Sorban Karakter Pangeran Diponegoro.....	30
Gambar 4.3.1.2 Sorban Pangeran Diponegoro.....	31
Gambar 4.3.2.1 Surjan Karakter Pangeran Diponegoro.....	32
Gambar 4.3.2.2 Surjan Pangeran Diponegoro.....	33
Gambar 4.3.3.1 Pelindung Lengan Karakter Pangeran Diponegoro.....	34
Gambar 4.3.3.2 Lengan Pangeran Diponegoro.....	35
Gambar 4.3.4 Atribut Tameng Pelindung (Armour).....	36
Gambar 4.3.5 Atribut Jubah Pelindung.....	37
Gambar 4.3.6.1 Keris Karakter Pangeran Diponegoro.....	39
Gambar 4.3.6.2 Keris Pangeran Diponegoro.....	40
Gambar 4.3.7.1 Atribut Alas Kaki.....	41
Gambar 4.3.7.2 Alas Kaki Pangeran Diponegoro.....	42
Gambar 4.4 Perbedaan Ekspresi Pangeran Diponegoro.....	43
Gambar 5 Summary.....	5