

SKRIPSI
TINJAUAN DESAIN KARAKTER NIO PADA *VIDEOGAME*
LOKAPALA



Jeremy Kristiandi Wibowo
17.L1.0009

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
2021

SKRIPSI
TINJAUAN DESAIN KARAKTER NIO PADA *VIDEOGAME*
LOKAPALA

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 dibawah ini:

Nama : Jeremy Kristiandi Wibowo

NIM : 17.L1.0009

Progdi / Konsentrasi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Fakultas Arsitektur dan Desain

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul “Tinjauan Desain Karakter Nio Pada *Videogame* Lokapala” tersebut bebas plagiasi. Akan tetapi bila terbukti melakukan plagiasi maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.



Semarang, 21 Juli 2021

Yang menyatakan,



Jeremy Kristiandi Wibowo

HALAMAN PENGESAHAN



Judul Tugas Akhir : Tinjauan Desain Karakter Nio Pada *Videogame* Lokapala
Diajukan Oleh : Jeremy Kristiandi Wibowo
NIM : 17.L1.0009
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.

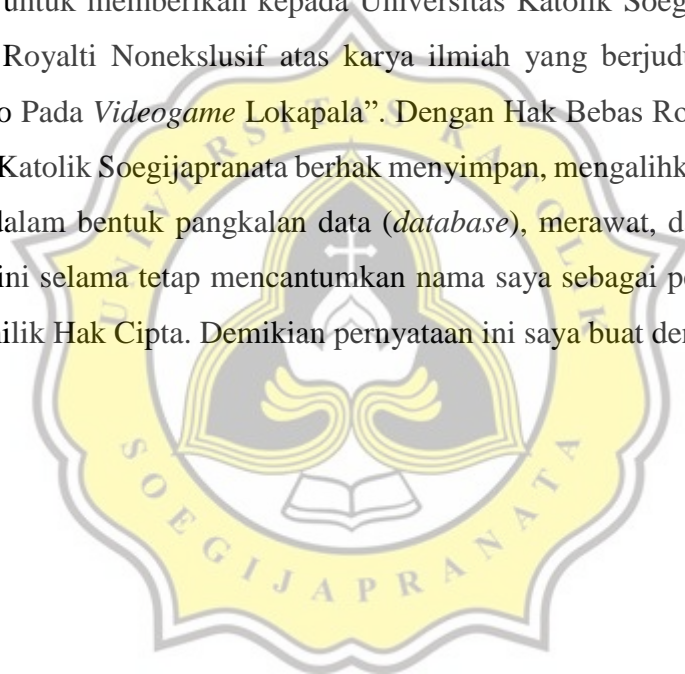
sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi/?id=17.L1.0009

HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Jeremy Kristiandi Wibowo
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Arsitektur dan Desain
Jenis Karya : Skripsi

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah yang berjudul “Tinjauan Desain Karakter Nio Pada *Videogame* Lokapala”. 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, 12 Juli 2021

Yang menyatakan

Jeremy Kristiandi Wibowo

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir pengkajian yang berjudul “Tinjauan Desain Karakter Nio Pada *Videogame* Lokapala”. Tinjauan desain bertujuan untuk memberikan penilaian dan kritik desain secara objektif secara khusus dalam penelitian ini terhadap desain karakter dengan menggunakan proses berpikir melalui empat tahapan didalam tinjauan desain. Sehingga apa yang dimunculkan pada tahap akhir dalam tinjauan desain dapat menjadikan desain lebih baik lagi kedepannya. Dapat terselesaikannya laporan akhir ini tidak luput dari bantuan dari berbagai pihak, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Alfons Christian Hardjana S.Ds., M.A. selaku dosen pembimbing dalam proses menyelesaikan tugas akhir dari awal hingga akhir. Melalui ilmu pengetahuan, kritik, saran, dan serta memberikan dukungan bagi penulis.
2. Keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan penulis dalam proses penulisan tugas akhir ini.
3. Antarupa Studios selaku pihak pengembang *videogame* Lokapala yang telah mendesain karakter Nio sehingga dapat dijadikan sebagai objek penelitian dalam tugas akhir ini.
4. Teman-teman dekat penulis yang dapat memberikan dukungan dan motivasi untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Teman-teman mahasiswa dan mahasiswi DKV Universitas Katolik Soegijapranata angkatan tahun 2017 yang secara tidak langsung memberikan dukungan dan motivasi untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

Dalam penelitian ini tentu masih jauh dari kata sempurna, maka penulis juga mengharapkan adanya kritik dan saran yang dapat mengembangkan laporan ini. Dalam harapan pada penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, terima kasih.

Semarang, 12 Juli 2021



Penulis

ABSTRAK

Lokapala adalah sebuah *videogame* bergenre *MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)* karya Antarupa Studios yang dirilis pada Januari 2020 diplatform Android dan IOS. Salah satu daya tarik dari *videogame* ini adalah karakternya. Lokapala memiliki karakter yang berasal mitos, cerita, dan legenda berasal dari Indonesia. Karakter yang jadi pokok bahasan dalam penelitian ini ada Nio. Apabila melihat akun sosial media dari Lokapala karakter ini berasal dari tokoh pahlawan asli Sin Nio yang berjuang melawan pada masa penjajahan. Bila melihat cerita sejarah Sin Nio senjata yang digunakan adalah golok dan bambu runcing. Muncul perbedaan signifikan pada senjata yang digunakan. Nio pada *videogame* Lokapala menggunakan senapan jarak jauh. Penelitian ini bertujuan untuk membahas bagaimana tinjauan desain karakter Nio dan penerapan cerita tokoh asli hingga menjadi sebuah karakter. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif. Melalui empat tahapan dalam tinjauan desain yakni, deskripsi, analisis formal, interpretasi, dan evaluasi. Tinjauan desain karakter diharapkan dapat menjadi media perantara pembaca dengan desainer untuk mengungkap makna dan dapat juga menjadi sebuah penilaian terhadap suatu desain secara objektif.

Kata kunci : Desain Karakter, Tinjauan Desain, dan Karakter Nio

Lokapala is a MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) videogame by Antarupa Studios which was released in January 2020 on Android and IOS platforms. One of the attractions of this videogame is the characters. Lokapala has characters that come from myths, stories, and legends from Indonesia. The character that is the subject of this research is Nio. If you look at the social media accounts of Lokapala, this character comes from the original hero Sin Nio who fought against during the colonial period. If you look at the historical story of Sin Nio, the weapons used are machetes and pointed bamboo. There is a significant difference in the weapons used. Nio in the Lokapala videogame uses a ranged rifle. This study aims to discuss how the review of Nio's character design and the application of the original character's story to become a character. The research method used is a qualitative method. Through four stages in the design review, namely, description, formal analysis, interpretation, and evaluation. The review of character designs is expected to be an intermediary media between readers and designers to reveal meaning and can also be a design critique.

Keywords : Character Design, Design Critics, and Nio

DAFTAR ISI

Halaman Pernyataan Orisinalitas	i
Halaman Pengesahan	ii
Halaman Pernyataan Publikasi Karya Ilmiah	iii
Kata Pengantar	iv
Abstraksi	v
Daftar Isi	vi
Daftar Gambar	
BAB I : Pendahuluan	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Tinjauan Pustaka.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
BAB II : Landasan Teoritik	6
2.1 Kerangka Berpikir.....	6
2.2 Tinjauan Desain.....	6
2.2.1 Sudut Pandang Tinjauan Desain.....	7
a. Formalistik.....	7
b. Ekspresivistik.....	7
c. Instrumentalistik.....	7
2.2.2 Tahapan Dalam Tinjauan Desain.....	7
a. Tahapan Deskriptif.....	7
b. Tahapan Analisis Formal.....	7
c. Tahapan Interpretasi.....	7
d. Tahapan Evaluasi.....	7
2.3 Semiologi.....	8
2.3.1 Definisi.....	8
a. Denotasi.....	9
b. Konotasi.....	9

2.3.2 <i>Signal, index, symbol</i> dan <i>sign</i>	9
2.4 Desain Karakter.....	9
2.4.1 Definisi.....	9
2.4.2 Cerita Latar Belakang Karakter.....	9
a. Periode Waktu.....	10
b. Lokasi Karakter.....	10
c. Identitas Budaya.....	10
2.4.3 Kostum Dalam Desain Karakter.....	11
2.4.4 Teori Warna Dalam Desain Karakter.....	11
2.4.5 Makna Warna Dalam Desain Karakter.....	12
a. Merah.....	12
b. Kuning.....	12
c. Biru.....	12
d. Ungu.....	13
e. Hijau.....	13
f. Jingga.....	13
g. Hitam.....	14
h. Putih.....	14
2.4.6 Gaya Desain <i>Semi-Realism</i>	14
2.4.7 Bentuk Dasar Dalam Desain Karakter.....	15
a. Persegi.....	15
b. Segitiga.....	16
c. Lingkaran.....	16
2.5 Senapan Geweer M95.....	18
2.6 <i>Videogame</i>	18
2.7 Definisi MOBA (<i>Multiplayer Online Battle Arena</i>).....	19
2.8 Tinjauan Pustaka.....	19
2.8.1 Kajian Visual Desain Karakter Pada Maskot Kota Malang.....	19
2.8.2 Tinjauan Desain Karakter Komik Mice Terhadap Kesesuaian Karakter Indonesia.....	20
2.8.3 Tinjauan Visual Karakter Merpati Melalui Metode Intertekstual.....	20
BAB III : Metode Penelitian	22
3.1 Jenis Penelitian.....	22
3.1.1 Metode Kualitatif Deskriptif.....	22

3.2 Teknik Pengumpulan Data.....	22
3.2.1 Observasi.....	22
3.2.2 Studi Pustaka / Literatur.....	22
3.2.3 Wawancara.....	23
3.3 Unit Analisis.....	23
3.4 Desain Penelitian.....	24
3.5 Teknik Analisis Data.....	25
3.6 Hasil Observasi.....	25
3.6.1 Lokapala.....	25
3.6.2 Cerita Sin Nio.....	25
a. Sejarah Cerita Tokoh Pahlawan Sin Nio.....	25
b. Cerita Sin Nio Dalam <i>Videogame</i> Lokapala.....	27
3.6.3 Visual Karakter Nio Dalam <i>Videogame</i> Lokapala.....	28
a. Karakter Dua Dimensi Nio.....	28
b. Karakter Ingame Nio.....	28
3.7 Hasil Wawancara.....	29
3.7.1 Hal yang membuat suatu karakter menarik.....	29
3.7.2 Pentingnya pendalaman sebuah cerita dalam sebuah karakter.....	29
3.7.4 Deskripsi desain karakter Nio menurut pandangan narasumber.....	29
BAB IV : Pembahasan.....	31
4.1 Tahapan Deskriptif.....	31
4.2 Tahapan Analisis Formal.....	32
4.2.1 Kostum.....	32
a. Baju.....	33
b. Celana.....	34
c. Topi.....	35
d. Tas.....	35
e. Senjata.....	36
f. Sepatu.....	37
g. Sarung Tangan.....	38
4.2.2 Pose Karakter.....	39
4.2.3 Bentuk Wajah.....	41
4.2.4 Gaya Desain.....	42
4.3 Tahapan Interpretasi.....	43

4.4 Tahapan Evaluasi.....	52
BAB V : Penutup.....	54
5.1 Kesimpulan.....	54
5.2 Saran.....	54
Daftar Pustaka.....	56
Lampiran.....	59



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 3D Model Nio.....	2
Gambar 1.2 Ilustrasi Karakter Nio.....	2
Gambar 1.3 Media Sosial Lokapala.....	2
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	6
Gambar 2.2 Tabel Konotatif dan Denotatif.....	8
Gambar 2.3 Jenis Warna.....	11
Gambar 2.4 Merah.....	12
Gambar 2.5 Kuning.....	12
Gambar 2.6 Biru.....	12
Gambar 2.7 Ungu.....	13
Gambar 2.8 Hijau.....	13
Gambar 2.9 Jingga.....	13
Gambar 2.10 Hitam.....	14
Gambar 2.11 Putih.....	14
Gambar 2.12 Gaya Desain.....	15
Gambar 2.13 Persegi.....	15
Gambar 2.14 Bentuk Wajah Persegi.....	16
Gambar 2.15 Segitiga.....	16
Gambar 2.16 Bentuk Wajah Segitiga.....	16
Gambar 2.17 Lingkaran.....	17
Gambar 2.18 Bentuk Wajah Lingkaran.....	17
Gambar 2.19 Energi dalam shapes.....	18
Gambar 2.20 Geweer M95.....	18
Gambar 3.1 Karakter Nio.....	23
Gambar 3.2 Desain Penelitian.....	24
Gambar 3.3 Video Dokumentasi Cerita Sin Nio.....	26
Gambar 3.4 Sin Nio Saat berada di TNI.....	26
Gambar 3.5 Cerita Nio Dalam <i>Videogame</i>	27
Gambar 3.6 Karakter Dua Dimensi Nio.....	28
Gambar 3.7 Karakter <i>Ingame</i> Nio.....	28

Gambar 4.1 <i>Videogame</i> Lokapala.....	31
Gambar 4.2 Nio dalam videogame Lokapala.....	32
Gambar 4.3 Baju Nio.....	33
Gambar 4.4 Celana Nio.....	34
Gambar 4.5 Topi Nio.....	35
Gambar 4.6 Tas Nio.....	35
Gambar 4.7 Senjata Nio.....	36
Gambar 4.8 Sepatu Kiri Nio.....	37
Gambar 4.9 Sepatu Kanan Nio.....	37
Gambar 4.10 Sarung Tangan.....	38
Gambar 4.11 Pose Diam Karakter.....	39
Gambar 4.12 Animasi <i>entry</i> Karakter.....	40
Gambar 4.13 Bentuk Wajah.....	41
Gambar 4.14 Gaya Desain.....	42
Gambar 4.15 Posisi Gaya Desain Nio Menurut McCloud.....	42
Gambar 4.16 Pemaknaan Baju, Celana, dan Topi.....	43
Gambar 4.17 Seragam pejuang zaman dahulu.....	44
Gambar 4.18 Seragam tim medis zaman dahulu.....	44
Gambar 4.19 Pemaknaan Tas Nio.....	46
Gambar 4.20 Pemaknaan Senjata Nio.....	46
Gambar 4.21 Ukiran Pada Senjata.....	47
Gambar 4.22 Pemaknaan Sepatu Nio.....	48
Gambar 4.23 Pemaknaan Sarung Tangan.....	48
Gambar 4.24 Pemaknaan Pose Nio.....	49
Gambar 4.25 Pemaknaan animasi <i>entry</i> Nio.....	50
Gambar 4.26 Perbandingan Nio Asli dengan Nio di <i>videogame</i>	51
Gambar 4.27 Karakter Nio.....	52