

**SKRIPSI**

**“TINJAUAN DESAIN KARAKTER PADA *GAME CODE ATMA :  
INDONESIAN HORROR IDLE RPG*”**



**Matthew Alfendy Sujana**

**17.L1.0012**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN**

**UNIKA SOEGIJAPRANATA**

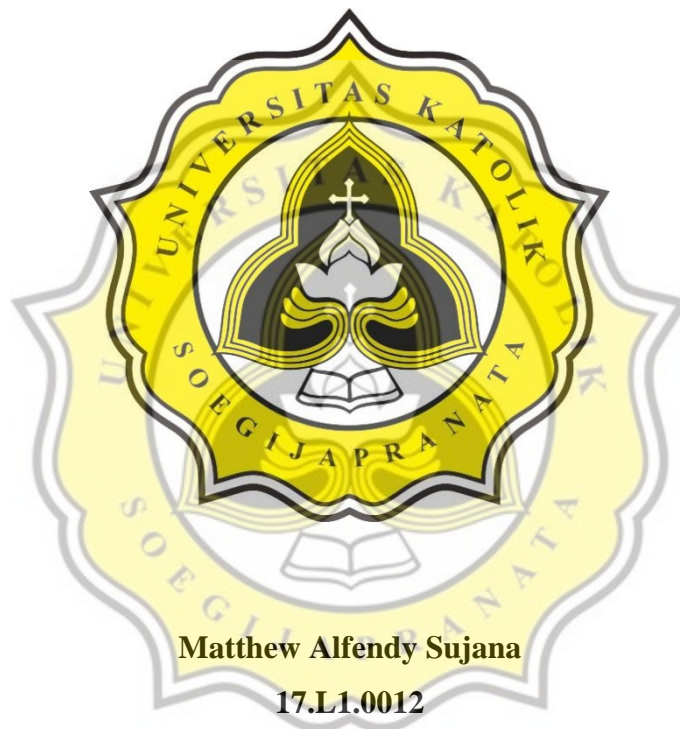
**SEMARANG**

**2021**

**SKRIPSI**

**“TINJAUAN DESAIN KARAKTER PADA *GAME CODE ATMA :  
INDONESIAN HORROR IDLE RPG*”**

**Diajukan dalam Rangka Memenuhi  
Salah Satu Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Desain**



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN  
UNIKA SOEGIJAPRANATA  
SEMARANG  
2021**

## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Matthew Alfendy Sujana

NIM : 17.L1.0012

Progdi / Konsentrasi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Fakultas Arsitektur dan Desain

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul “Tinjauan Desain Karakter Pada *Game Code Atma : Indonesian Horror Idle RPG*” tersebut bebas plagiasi. Akan tetapi bila terbukti melakukan plagiasi maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.



Semarang, 21 Juli 2021

Yang menyatakan,



Matthew Alfendy Sujana

## HALAMAN PENGESAHAN



Judul Tugas Akhir: : TINJAUAN DESAIN KARAKTER PADA GAME CODE  
ATMA : INDONESIAN HORROR IDLE RPG

Diajukan oleh : Matthew Alfendy Sujana

NIM : 17.L1.0012

Tanggal disetujui : 06 Juli 2021

Telah setuju oleh

Pembimbing : Louis Cahyo Kumolo Buntaran S.Ds., M.M.

Penguji 1 : Agustinus Dicky Prastomo SIP., M.A.

Penguji 2 : Arwin Purnama Jati S.Sn., MA

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.L1.0012](http://sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi/?id=17.L1.0012)

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

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Matthew Alfendy Sujana  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Fakultas Arsitektur dan Desain  
Jenis Karya : Skripsi

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneklusif atas karya ilmiah yang berjudul “Tinjauan Desain Karakter Pada *Game Code Atma : Indonesian Horror Idle RPG*” beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif 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, 15 Juli 2021

Yang menyatakan,



Matthew Alfendy Sujana

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan pengkajian Tugas Akhir yang berjudul “Tinjauan Desain Karakter Pada *Game Code Atma : Indonesian Horror Idle RPG*” dapat diselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya. terselesaikannya laporan pengkajian ini tidak luput dari bantuan berbagai pihak-pihak, sehingga dalam kesempatan kali ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Agustinus Dicky Prastomo, SIP., MA, selaku Koordinator Tugas Akhir Desain Komunikasi Visual
2. Louis Cahyo Kumolo S.Ds, M.M selaku dosen pembimbing yang telah memberi banyak sekali masukan dan bimbingan, kritik, dan pembelajaran dalam proses penyusunan dan pengkajian sehingga laporan pengkajian ini dapat tersusun dengan baik.
3. Agate Studio, dengan gamenya yaitu Code Atma sebagai pihak yang karakter dalam gamenya menjadi subjek yang pengkajian dalam penelitian kali ini.
4. Keluarga Penulis yang mendukung dan membantu penulis dalam proses penulisan dan pengkajian dalam Tugas Akhir ini.
5. Teman-teman dekat penulis, yang selalu mendukung dan mau mendengarkan keluh kesah penulis dalam menyelesaikan laporan pengkajian Tugas Akhir ini.
6. Teman-teman DKV 2017 yang secara langsung dan tidak langsung membantu penulis dalam menyelesaikan laporan ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Laporan ini tentu masih sangat jauh dari kata sempurna, maka untuk itu, penulis mengharapkan segala bentuk kritik, sara, serta masukan untuk mengembangkan laporan ini. Penulis berharap Laporan Pengkajian Tugas Akhir ini memberikan manfaat bagi yang membacanya.

Semarang, 15 Juli 2021



Penulis



## ABSTRAK

Perkembangan industri *game* hingga saat ini berkembang dengan sangat pesat, dimana tak hanya sebagai media hiburan saja, namun juga sekarang dimanfaatkan menjadi media pembelajaran maupun pengenalan terhadap kebudayaan atau keunikan tertentu dari suatu daerah, Salah satu contohnya adalah Code Atma: Indonesian Horror Idle RPG dari *developer game* lokal bernama Agate Studio. *Game* ini hadir untuk *platform* Android dan iOS, yang mengangkat cerita-cerita mistis khas Indonesia untuk menjadi karakternya, seperti kuntilanak, pocong, genderuwo, hingga karakter yang jarang diangkat dalam film maupun *game* seperti Banaspati dan Jenglot. Sehingga kedua karakter ini (Banaspati dan Jenglot) diangkat menjadi objek penelitian pada pengkajian kali ini untuk melihat penerapan yang dilakukan oleh Agate pada karakter yang jarang diangkat dalam media lain. Namun, dalam *game* ini, meskipun karakter yang diangkat berkaitan dengan tematik yang horror dan seram, dalam *game* ini karakter tersebut didesain ulang sehingga jauh dari kata menyeramkan dan dapat terbilang unik. Sehingga dengan melihat keunikan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana implementasi dari perubahan desain tersebut. Melalui 4 tahap tinjauan desain, yaitu deskriptif, analisis formal, interpretasi dan evaluasi, kedua karakter objek penelitian ini akan ditinjau dengan mendalam yang kemudian dibandingkan dengan karakter aslinya serta fenomena gaya desain yang ada sehingga dapat diketahui tujuan desain ulang yang dilakukan oleh Agate serta melihat apakah terdapat benang merah dengan karakter aslinya.

Kata Kunci : Code Atma, Tinjauan Desain, Banaspati, Jenglot, Gaya Desain

## ABSTRACT

*The development of the game industry to date is growing very rapidly, which is not only as an entertainment medium, but is also now used as a learning medium as well as an introduction to certain culture or uniqueness of an area. local game called Agate Studio. This game is available for Android and iOS platforms, featuring mystical Indonesian stories as characters, such as kuntilanak, pocong, genderuwo, to characters that are rarely used in films or games such as Banaspati and Jenglot. So that these two characters (Banaspati and Jenglot) were appointed as objects of research in this study to see the application made by Agate on characters that are rarely raised in other media. However, in this game, even though the characters raised are related to*

*horror and spooky thematics, in this game the characters are redesigned so that they are far from scary and can be considered unique. So by looking at the uniqueness, this study aims to see how the implementation of the design changes. Through 4 stages of design review, namely descriptive, formal analysis, interpretation and evaluation, the two characters of the object of this research will be reviewed in depth which is then compared with the original character and the phenomenon of the existing design style so that it can be seen the purpose of the redesign carried out by Agate and see if there is a common thread with the original character.*

*Keywords : Code Atma, Design Critics, Banaspati, Jenglot, Design Style*



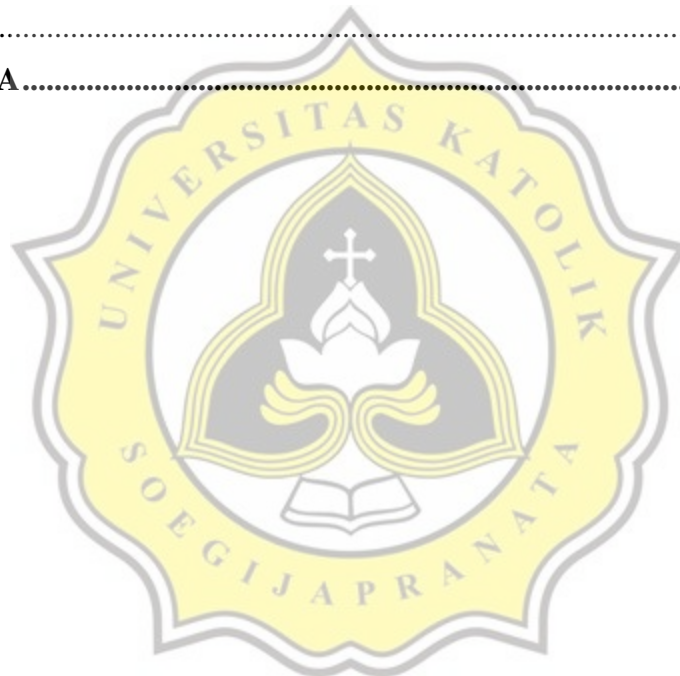


## DAFTAR ISI

<b>COVER</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH</b> .....	<b>v</b>
<b>UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2. RUMUSAN MASALAH.....	6
1.3. TUJUAN .....	6
1.4 MANFAAT .....	6
1.5 TINJAUAN PUSTAKA .....	7
1.6 METODE PENELITIAN.....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORITIK</b> .....	<b>9</b>
2.1 LANDASAN TEORI.....	9
2.1.1 DESAIN KARAKTER.....	9
2.1.2 DESAIN KARAKTER DALAM <i>GAME</i> .....	9
2.1.3 TEORI WARNA .....	10
2.1.4 GAYA DESAIN .....	14
2.1.5 TINJAUAN DESAIN.....	15
2.2 KERANGKA BERPIKIR .....	16
2.3 KOMPARASI PENELITIAN .....	17
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>19</b>
3.1 JENIS PENELITIAN .....	19
3.1.1 METODE KUALITATIF DESKRIPTIF .....	19
3.1.2 MEKANISME PENGKAJIAN .....	19
3.2 TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	20

3.2.1 OBSERVASI.....	20
A. <i>GAME CODE ATMA</i> .....	21
B. BANASPATI .....	22
C. JENGLOT .....	25
D. GAYA DESAIN DAN <i>TREND</i> YANG BERAKAITAN.....	27
3.2.2 STUDI LITERATUR .....	28
A. BANASPATI.....	28
B. JENGLOT .....	30
3.3 UNIT ANALISIS .....	32
3.4 DESAIN PENELITIAN.....	34
3.5 TEKNIK ANALISIS DATA.....	34
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>36</b>
4.1 HASIL DATA .....	36
4.1.1 Banaspati .....	36
4.1.1.1 Banaspati Dalam Masyarakat .....	36
4.1.1.2 Banaspati Dalam Game Code Atma .....	36
4.1.2 Jenglot.....	38
4.1.2.1 Jenglot Dalam Masyarakat.....	38
4.1.2.2 Jenglot Dalam Game Code Atma .....	39
4.2 TINJAUAN DAN ANALISIS DATA .....	41
4.2.1 Banaspati .....	41
4.2.1.1 Bentuk Karakter .....	41
4.2.1.2 Gesture dan Anatomi .....	41
4.2.1.3 Gaya Desain .....	42
4.2.1.4 Warna .....	44
4.2.1.5 Atribut .....	45
4.2.1.6 Efek-efek.....	46
4.2.1.7 Animasi Serangan .....	48
4.2.2 Jenglot.....	49
4.2.2.1 Bentuk Karakter .....	49
4.2.2.2 Gesture dan Anatomi .....	50
4.2.2.3 Gaya Desain .....	51

4.2.2.4	Warna.....	52
4.2.2.5	Atribut.....	54
4.2.2.6	Efek-efek.....	55
4.2.2.7	Animasi Serangan.....	56
4.3	PEMBAHASAN.....	57
4.3.1	Komparasi Dengan Refrensi Asli.....	57
4.3.2	Pembahasan Desain Karakter.....	63
4.4	EVALUASI DESAIN.....	67
<b>BAB V KESIMPULAN.....</b>		<b>69</b>
5.1	SIMPULAN.....	69
5.2	SARAN.....	69
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>71</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Iklan <i>Teaser</i> dari <i>game Code Atma</i> .....	2
Gambar 1.2 Potongan Artikel yang menyatakan kurang populernya beberapa karakter mistis lokal.....	3
Gambar 1.3 Beberapa karakter yang hadir dalam <i>game Code Atma</i> .....	5
Gambar 2.1 Roda Warna.....	11
Gambar 2.2 Warna Merah.....	11
Gambar 2.3 Warna Kuning.....	12
Gambar 2.4 Warna Biru.....	12
Gambar 2.5 Warna Ungu.....	12
Gambar 2.6 Warna Orange.....	13
Gambar 2.7 Warna Hitam.....	13
Gambar 2.8 Warna Putih.....	13
Gambar 2.9 Segitiga Piramida McCloud.....	14
Gambar 2.10 Kerangka Berpikir.....	16
Gambar 3.1 <i>Gameplay Code Atma</i> yang berupa RPG.....	21
Gambar 3.2 Potongan dari cerita dalam <i>Game Code Atma</i> yang dikemas layaknya Visual Novel.....	22
Gambar 3.3 Ilustrasi gambaran wujud bola api Banaspati.....	24
Gambar 3.4 Ilustrasi gambaran wujud manusia api Banaspati.....	25
Gambar 3.5 Ilustrasi gambaran Jenglot.....	26
Gambar 3.6 Perwujudan Manusia Api Banaspati.....	29
Gambar 3.7 Ilustrasi Wujud Bola Api Banaspati.....	30
Gambar 3.8 Wujud Jenglot.....	31
Gambar 3.9 Ilustrasi Perwujudan Jenglot.....	31
Gambar 3.10 Model Karakter Banaspati dalam <i>game Code Atma</i> .....	32
Gambar 3.11 Model Karakter Jenglot dalam <i>game Code Atma</i> .....	32
Gambar 4.1 Status dan Deskripsi Banaspati dalam <i>Code Atma</i> .....	37
Gambar 4.2 <i>Skill-skill</i> yang dimiliki Banaspati.....	38

Gambar 4.3 Status dan Deskripsi Jenglot dalam <i>Code Atma</i> .....	39
Gambar 4.4 <i>Skill-skill</i> yang dimiliki Jenglot.....	40
Gambar 4.5 Bentuk keseluruhan Karakter Banaspati.....	41
Gambar 4.6 Refrensi gambar pose karakter yang sedang melayang.....	42
Gambar 4.7 Posisi gaya desain karakter Banaspati.....	43
Gambar 4.8 <i>Breakdown</i> detail <i>pallette</i> warna pada Banaspati.....	44
Gambar 4.9 <i>Pallette</i> warna pada Banaspati.....	44
Gambar 4.10 Detail Atribut Karakter Banaspati (Bagian Atas).....	45
Gambar 4.11 Detail Atribut Karakter Banaspati (Bagian Bawah) .....	46
Gambar 4.12 Efek pada Bagian Kepala Banaspati.....	47
Gambar 4.13 Efek pada Bagian tangan kanan dan kiri Banaspati.....	47
Gambar 4.14 Banaspati saat mengaktifkan <i>skill</i> nya serta memberikan animasi terbakar kepada musuh.....	48
Gambar 4.15 Detail serangan Banaspati.....	48
Gambar 4.16 Bentuk keseluruhan Karakter Jenglot.....	49
Gambar 4.17 Detail anatomi dan <i>Gesture</i> pada Karakter Jenglot.....	50
Gambar 4.18 Pose Jenglot yang menyilangkan kedua tangannya.....	51
Gambar 4.19 Posisi gaya desain karakter Banaspati.....	52
Gambar 4.20 <i>Breakdown</i> detail <i>pallette</i> warna pada Jenglot.....	53
Gambar 4.21 <i>Pallette</i> warna pada Banaspati.....	53
Gambar 4.22 Bentuk keseluruhan Karakter Jenglot.....	54
Gambar 4.23 Efek yang terdapat pada bagian belakang karakter Jenglot.....	55
Gambar 4.24 Efek Mata Pada Efek Jenglot yang Lebih Besar.....	55
Gambar 4.25 Jenglot saat mengaktifkan <i>skill</i> nya serta memberikan animasi serangan tanah kepada musuh.....	56
Gambar 4.26 Detail serangan Jenglot.....	57
Gambar 4.27 Perbandingan Sosok Manusia Api Banaspati dan Banaspati dalam <i>Code Atma</i> .....	58
Gambar 4.28 Sosok Banaspati yang berwujud bola api dan caranya bergerak.....	59
Gambar 4.29 Animasi serangan Banaspati dan Keterangan Banaspati.....	60
Gambar 4.30 Perbandingan Sosok Jenglot dan Jenglot dalam <i>Code Atma</i> .....	61

Gambar 4.31 Efek Pada Jenglot dan Keterangan Jenglot.....62  
Gambar 4.32 Posisi gaya desain karakter dalam *Game Code Atma*.....63  
Gambar 4.33 Beberapa Contoh Karakter Pendukung dalam *Game Code Atma*.....64  
Gambar 4.34 Contoh karakter yang menjadi manusia meski pada aslinya bukan.....66

