

SKRIPSI
ANALISA VISUAL PEMBENTUK KESAN HOROR
PADA MENU UTAMA GAME IDENTITY V



VICTORIA AMANDA TEDJOKUSUMO

17.L1.0061

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

2021

SKRIPSI
ANALISA VISUAL PEMBENTUK KESAN HOROR
PADA MENU UTAMA GAME IDENTITY V

Diajukan dalam Rangka Memenuhi
Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Desain



VICTORIA AMANDA TEDJOKUSUMO

17.L1.0061

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

2021

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Victoria Amanda Tedjokusumo
NIM : 17.L1.0061
Progdi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Arsitektur dan Desain

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul Analisa Visual Pembentuk Kesan Horor Pada Menu Utama Game Identity V tersebut bebas plagiasi. Akan tetapi bila terbukti melakukan plagiasi maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.



Semarang, 20 Juli 2021

Yang menyatakan,



Victoria Amanda Tedjokusumo

HALAMAN PENGESAHAN



Judul Tugas Akhir : Analisa Visual Pembentuk Kesan Horor Pada Menu Utama Game
Identity V

Diajukan oleh : Victoria Amanda T

NIM : 17.L1.0061

Tanggal disetujui : 05 Juli 2021

Telah setuju oleh

Pembimbing : Bayu Widiatoro S.T., M.Sn

Penguji 1 : Maya Putri Utami S.Sn., M.Sn.

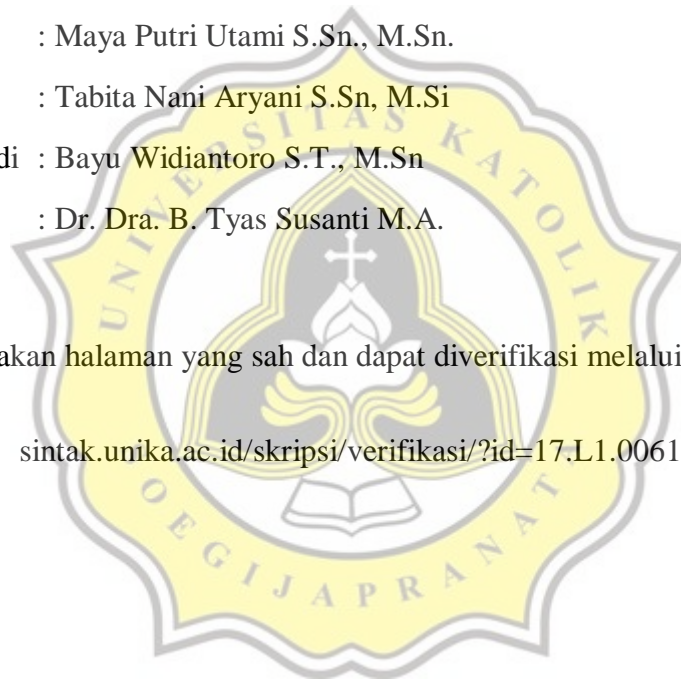
Penguji 2 : Tabita Nani Aryani S.Sn, M.Si

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.L1.0061



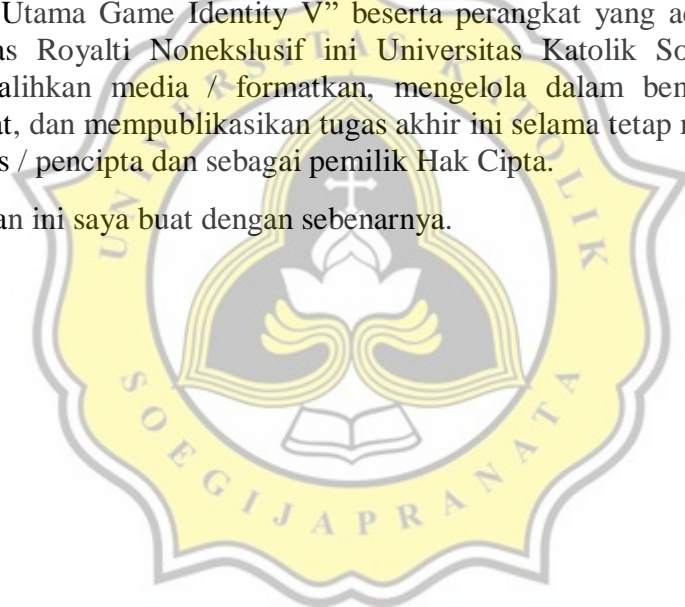
**HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Victoria Amanda Tedjokusumo
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Arsitektur dan Desain
Jenis Karya : Analisa Visual dalam Pembentuk Kesan

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah yang berjudul “Analisa Visual Pembentuk Kesan Horor Pada Menu Utama Game Identity V” 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, 20 Juli 2021

Yang menyatakan

Victoria Amanda Tedjokusumo

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmatNya, penulis dapat menyelesaikan laporan penelitian tugas akhir tepat pada waktunya yang berjudul “Analisa Visual Pembentuk Kesan Horor Pada Menu Utama Game Identity V”. Laporan penelitian tugas akhir ini disusun dan diajukan untuk memenuhi syarat kelulusan Sarjana Desain (S.Des) pada Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV) di Universitas Katolik Soegijapranata Semarang. Laporan penelitian tugas akhir ini dibuat berdasarkan pendidikan yang sudah diterima oleh penulis selama kuliah di Fakultas Arsitektur dan Desain Universitas Katolik Soegijapranata Semarang.

Penulis menyadari bahwa sangat sulit untuk menulis laporan penelitian tugas akhir, sehingga penulis membutuhkan banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih sebesar – besarnya kepada:

1. Universitas Katolik Soegijapranata Semarang yang telah mmeberikan sarana dan prasarana untuk penyusunan laporan penelitian.
2. Bapak Bayu Widiatoro, ST, M.Sn selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing penyusunan laporan penelitian hingga akhir.
3. Ibu Maya Putri Utami, SSn., MSn. Dan Ibu Tabita Nani Aryani SSn., MSi. selaku dosen penguji yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengoreksi segala kesalahan perancangan ini.
4. Orang tua, keluarga beserta teman – teman yang selalu memberikan dukungan, baik moral maupun material.
5. Serta pihak – pihak lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu atas segala bantuannya secara langsung maupun tidak langsung sehingga perancangan ini dapat selesai dengan baik.

Penulis menyadari bahwa laporan penelitian tugas akhir ini masih jauh dari sempurna, oleh sebab itu segala macam kritik dan saran yang bersifat membangun akan penulis terima dengan senang hati. Penulis berharap, semoga laporan penelitian tugas akhir ini dapat berguna bagi kalangan Program Studi Komunikasi Visual Universitas Katolik Soegijapranata Semarang dan bagi semua pihak yang memerlukan.

Semarang, 20 Juli 2021

Yang menyatakan



Victoria Amanda Tedjokusumo

ABSTRAK

Game online merupakan hiburan yang saat ini populer disemua kalangan. Seiring berjalannya waktu *game online* terus berkembang, saat ini *game* memiliki genre di dalamnya salah satunya adalah genre horor. *Game online* Identity V merupakan salah satu *game online* bertemakan horor yang cukup terkenal. *Game online* Identity V memiliki visual desain yang menarik untuk di bahas. Terutama penggunaan warna yang ada untuk meningkatkan kesan horor yang ada pada visual desain menu utama *game online* Identity V. Namun ada beberapa pemain yang mulai kurang merasakan kesan horor yang dimunculkan didalam *game online* Identity V. Laporan penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan warna yang digunakan untuk pembentuk kesan horor pada menu utama *game online* Identity V. Menggunakan metode observasi komparasi dan studi literatur untuk mengetahui apakah sudah sesuai dengan penggunaan warna horor yang ada pada *game* horor lainnya. Diharapkan dengan analisis ini penulis bisa menemukan bahwa penggunaan warna sangat penting dalam pembuatan kesan dan pesan sebuah desain.

Kata Kunci: *Game Online, Visual Desain, Penggunaan Warna, Genre Horor*

Online games are entertainment that is currently popular in all circles. As time goes by online games continue to grow, currently games have genres in which one of them is the horror genre. The online game Identity V is one of the most famous horror-themed online games. Game Identity V has an interesting visual design to discuss. Especially the use of existing colors to increase the impression of horror that exists in the visual design of the main menu of the online game Identity V. However, there are some players who are starting to feel less of the impression of horror that appears in the online game Identity V. This research report aims to analyze the use of colors used to forming the impression of horror on the main menu of the online game Identity V. Using comparative observation methods and literature studies to find out whether it is in accordance with the use of horror colors found in other horror games. It is hoped that with this analysis the author can find that the use of color is very important in making the impression and message of a design.

Keywords: *Online Game, Visual Design, Use of Color, Horror Genre*

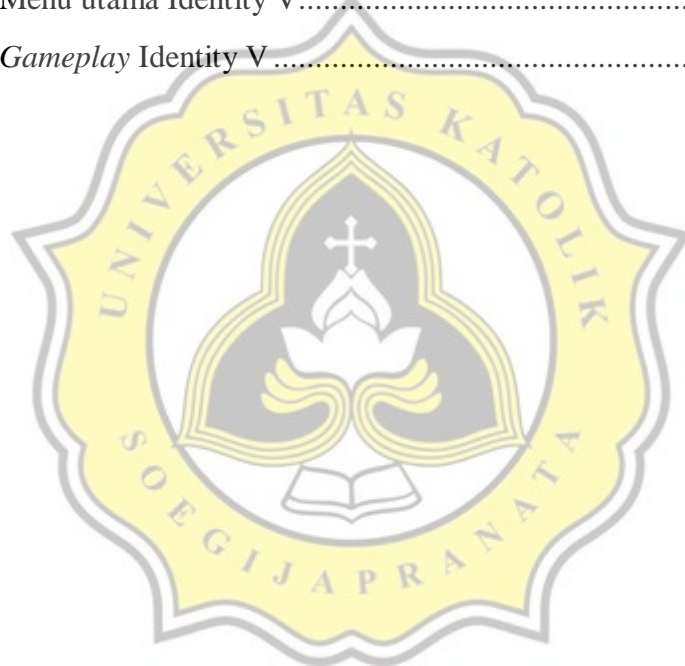
DAFTAR ISI

HALAMAN COVER	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	2
C. Hipotesa.....	2
D. Tujuan dan Sasaran Penelitian.....	2
E. Manfaat Penelitian	2
F. Tinjauan Pustaka.....	2
G. Metode Penelitian	2
BAB II LANDASAN TEORI VISUAL PEMBENTUK KESAN HOROR	
A. <i>Game</i>	4
B. Genre <i>Game</i> Horor	4
C. Warna.....	6
BAB III METODE PENELITIAN ANALISA VISUAL PEMBENTUK KESAN HOROR PADA MENU UTAMA GAME IDENTITY V	
A. Metode Penelitian.....	19
B. Definisi Konseptual.....	19
C. Langkah Pengumpulan Data dan Hasil Pendataan.....	19
D. Unit Analisis	19
E. Desain Penelitian.....	22
F. Analisis Data Visual <i>Game</i> Identity V	22
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	23
B. Pembahasan Hasil	24
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	25
B. Saran	25
DAFTAR PUSTAKA	26

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 <i>Game online Identity V</i>	1
Gambar 2.1 Laki – laki dan perempuan memainkan <i>game</i> di <i>handphone</i>	4
Gambar 2.2 Macam – macam genre didalam <i>game</i>	4
Gambar 2.3 <i>Game Deceit</i>	5
Gambar 2.4 <i>Game Dead By Daylight</i>	5
Gambar 2.5 Macam – macam warna.....	6
Gambar 2.6 Warna <i>Hue</i>	7
Gambar 2.7 Warna <i>Value</i>	7
Gambar 2.8 Warna <i>Saturation</i>	8
Gambar 2.9 Dimensi warna <i>hue</i> Munsell	8
Gambar 2.10 Dimensi warna <i>value</i> Munsell	9
Gambar 2.11 Contoh <i>value</i>	9
Gambar 2.12 Dimensi intensitas warna Munsell	10
Gambar 2.13 Warna <i>Additive</i> dan <i>Subtractive</i>	10
Gambar 2.14 Dampak warna ke perasaan manusia	11
Gambar 2.15 Warna hitam.....	11
Gambar 2.16 Warna putih	12
Gambar 2.17 Warna abu - abu	13
Gambar 2.18 Warna coklat	14
Gambar 2.19 <i>Game Phasmaphobia</i>	15
Gambar 2.20 <i>Game Deceit</i>	15
Gambar 2.21 <i>Game Friday the 13th</i>	15
Gambar 2.22 <i>Gameplay Windah Basudara_Game Shintai The House</i>	16
Gambar 2.23 <i>Gameplay MiawAug_Game Pulang Insanity</i>	16
Gambar 2.24 <i>Gameplay MiawAug_Game Visage Chapter 3</i>	16
Gambar 2.25 <i>Gameplay MiawAug_Game Devotion</i>	17
Gambar 2.26 <i>Gameplay MiawAug_Game Little Nightmare</i>	17
Gambar 2.27 <i>Gameplay MiawAug_Game Dead By Daylight</i>	17
Gambar 2.28 <i>Gameplay MiawAug_Game DreadOut 2</i>	18
Gambar 2.29 <i>Game Identity V</i>	18
Gambar 3.1 Menu utama <i>game online Identity V</i> secara lengkap	20

Gambar 3.2 Menu utama <i>game online</i> Identity V (1)	20
Gambar 3.3 Menu utama <i>game online</i> Identity V (2)	20
Gambar 3.4 Menu utama <i>game online</i> Identity V (3)	20
Gambar 3.5 Menu utama <i>game online</i> Identity V (4)	21
Gambar 3.6 Menu utama <i>game online</i> Identity V (5)	21
Gambar 3.7 Menu utama <i>game online</i> Identity V (6)	21
Gambar 3.8 Menu utama <i>game online</i> Identity V (7)	21
Gambar 4.1 <i>Game</i> Pulang Insanity	23
Gambar 4.2 <i>Game</i> Escape the Ayuwoki.....	23
Gambar 4.3 <i>Game</i> Visage.....	23
Gambar 4.4 Menu utama Identity V.....	24
Gambar 4.5 <i>Gameplay</i> Identity V	24



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Hasil Komparasi Penggunaan Warna dalam <i>Game</i> Horor Lain.....	23
Tabel 4.2 Hasil Komparasi Penggunaan Warna dalam <i>Game</i> Identity V	24

