

SKRIPSI
PENGKAJIAN DESAIN VISUAL
KARAKTER HANTU LEAK
PADA GAME PAMALI



Elvina Liniarto

17.L1.0091

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

LAPORAN SKRIPSI
PENGAJIAN DESAIN VISUAL
KARAKTER HANTU LEAK
PADA GAME PAMALI

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 : Elvina Liniarto
NIM : 17.L1.0091
Progdi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Arsitektur dan Desain

Dengan ini menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir dengan judul Pengkajian Desain Visual Karakter Hantu Leak Pada Game Pamali tersebut bebas plagiasi. Akan tetapi bila terbukti melakukan plagiasi maka akan bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Semarang, 28 Juli 2021

Yang menyatakan,



Elvina Liniarto



HALAMAN PENGESAHAN

Judul Tugas Akhir: : pengkajian desain visual karakter hantu leak pada game pamali
Diajukan oleh : Elvina Liniarto
NIM : 17.L1.0091
Tanggal disetujui : 06 Juli 2021
Telah setuju oleh
Pembimbing : Arwin Purnama Jati S.Sn., MA
Penguji 1 : Agustinus Dicky Prastomo SIP., M.A.
Penguji 2 : Louis Cahyo Kumolo Buntaran S.Ds., M.M.
Ketua Program Studi : Bayu Widiantoro 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.L1.0091

HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Elvina Liniarto
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Arsitektur dan Desain
Jenis Karya : Pengkajian Desain Visual dalam Pembentukan Kesan

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah yang berjudul “Pengkajian Desain Visual Karakter Hantu Leak Pada Game Pamali” 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, 28 Juli 2021

Yang menyatakan



Elvina Liniarto

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa yang telah memberikan anugrahNya yang berlimpah, kemurahan, dan kasih setia yang besar, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini yang memiliki tujuan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Desain di Fakultas Arsitektur dan Desain Universitas Katholik Soegijapranata. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan karena menyadari adanya keterbatasan situasi yang ada. Demi menyempurnakan skripsi ini, penulis sangat membutuhkan dukungan dan pendapat yang berupa kritik dan saran yang bersifat membangun.

Dengan tersusunnya skripsi ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Arwin Purnama Jati S.Sn., MA, Selaku Dosen Pembimbing
2. Bapak Agustinus Dicky Prastomo SIP., M.A. dan Bapak Louis Cahyo Kumolo Buntaran S.Ds., M.M., Selaku Dosen Penguji
3. Bapak Bayu Widianoro S.T., M.Sn, Selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual
4. Ibu Dr. Dra. B Tyas Susanti M.A., Selaku Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain Universitas Katolik Soegijapranata
5. Orang Tua, serta kaka dan adik yang telah memberikan doa, dukungan, semangat, dorongan, serta motivasi kepada penulis dalam berbagai hal terutama dalam penyusunan skripsi ini.
6. Teman-teman seperjuangan yang telah memberikan dukungan, semangat, dan doa kepada penulis terhadap penyusunan skripsi ini
7. Bapak dan Ibu Dosen Pengajar Fakultas Arsitektur dan Desain Universitas Katolik Soegijapranata
8. Karyawan dan Karyawati Tata Usaha Fakultas Arsitektur dan Desain Universitas Katolik Soegijapranata

9. Kepada semua pihak yang tidak dapat dituliskan satu persatu, yang telah memberi dukungan yang sangat berarti hingga selesainya skripsi ini

Semoga Tuhan yang Maha Esa senantiasa untuk melimpahkan rahmat dan hidayahnya selalu. Akhir kata, penulis minta maaf jika ada kata-kata yang kurang berkenan hati dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat, baik bagi penulis maupun bagi yang memerlukan.

Amin.

Semarang, 27 Juli 2021



Elvina Liniarto

ABSTRAK

Game bergenre horror merupakan salah satu genre yang populer saat ini. Dengan banyaknya game bergenre horo yang digemari oleh pemain membuat para pembuat game bergenre horror bersaing. Game Pamali salah satu game genre horror yang cukup terkenal di Indonesia. Pamali sendiri merupakan kata yang sering digunakan oleh masyarakat di Jawa Barat. Dari namanya Pamali adalah game yang bercerita tentang pantangan yang tidak boleh dilakukan oleh seseorang. Pamali memiliki karakter hantu yang terkenal di Indonesia, salah satunya adalah Leak. Leak merupakan karakter yang cukup unik dan memiliki nilai budaya dalam desain visual dan pewarnaan. Namun ada beberapa desain visual yang kurang sesuai menurut legendanya. Menggunakan metode observasi dan studi literatur untuk mengetahui apakah adanya perbedaan dan pengaruh penggunaan warna dan desain visual karakter leak. Diharapkan dengan melakukan penelitian ini dapat menemukan bahwa pentingnya desain visual dan pewarnaan dalam pembuatan desain visual dan pewarnaan.

Kata Kunci: Game Genre Horor, Visual Desain, Genre Horor



DAFTAR ISI

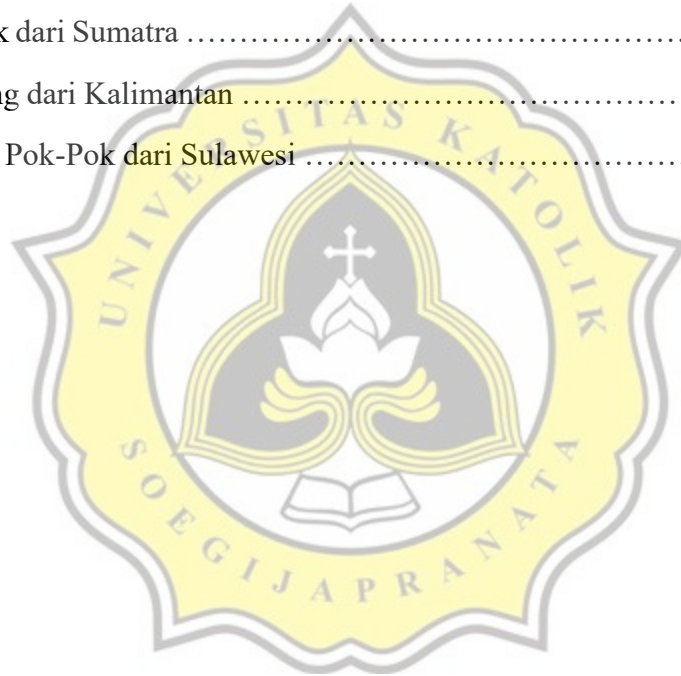
COVER.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH_UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan masalah	2
1.3 Tujuan dan Sasaran Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian	3
1.5 Metode Penelitian	3
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Game	5
2.2 Genre Horror.....	5
2.3 Warna.....	5
2.4 Persepsi Visual.....	7
BAB III DATA	8
3.1 Tampilan visual.....	8
3.2 Jenis Leak	10
BAB IV PEMBAHASAN	12
4.1 Game Pamali.....	12

4.2	Karater Leak	13
4.3	Hasil Analisa.....	21
BAB V KESIMPULAN		25
DAFTAR PUSTAKA.....		26



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Logo Game Pamali	13
Gambar 4.2 Leak dalam Game Pamali 1	15
Gambar 4.3 Leak dalam Game Pamali 2	15
Gambar 4.4 Leak dalam Game Pamali 3	15
Gambar 4.5 Leak dari Bali	20
Gambar 4.6 Palasik dari Sumatra	20
Gambar 4.7 Kuyang dari Kalimantan	20
Gambar 4.8 Hantu Pok-Pok dari Sulawesi	21



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Perbandingan Leak pada Game Pamali dan Leak Bali	8
Tabel 4.1 Perbandingan Jenis Leak	18

