

PENGANTAR KARYA
TUGAS AKHIR
PERANCANGAN VISUAL NOVEL ADAPTASI
CERITA RAKYAT “MURTADO MACAN KEMAYORAN”



Disusun Guna Melengkapi dan Memenuhi Persyaratan
Mencapai Gelar Sarjana Seni Rupa
Program Studi Desain Komunikasi Visual

Disusun Oleh :

Fatommy Ariadhi

C0710030

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUKASI VISUAL
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
2016

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan Judul:
**PERANCANGAN VISUAL NOVEL ADAPTASI CERITA RAKYAT
“MURTADO MACAN KEMAYORAN”**


Telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir
Pada tanggal 16 Juni 2016

Menyetujui,


Pembimbing I


(Dr. Deny Tri Ardianto, S.Sn., Dpl. Art)
NIP. 197905212002121002

Pembimbing II


(Drs. Mohamad Suharto, M.Sn)
NIP. 195612201986031003

Koordinator Tugas Akhir (TA)


(Ercilia Rini Octavia, S.Sn., M.Sn.)
NIP. 198010112008122001

PENGESAHAN

Konsep Karya Tugas Akhir dengan Judul
PERANCANGAN VISUAL NOVEL ADAPTASI CERITA RAKYAT
“MURTADO MACAN KEMAYORAN”

Telah disahkan dan diterima oleh Panitia dalam Sidang Tugas Akhir Prodi Desain
Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Sebelas Maret
Pada tanggal: 21 Juli 2016...

Tim Penguji:

Ketua Sidang Tugas Akhir

Rudy W. Herlambang, S.Sn., M.Sn
NIP. 197503232003121002

Sekretaris Sidang Tugas Akhir

Jazuli Abidin Munib, S.Sn., M.Hum
NIP. 197505162002121001

Penguji I

Dr. Deny Tri Ardianto, S.Sn., Dpl. Art.
NIP. 197905212002121002

Penguji II

Drs. Mohamad Suharto, M.Sn.
NIP. 195612201986031003

Disahkan,

Dekan

Fakultas Seni Rupa dan Desain



Drs. Ahmad Adib, M.Hum., Ph.D
NIP. 196207081992031001

Ketua Prodi

Desain Komunikasi Visual



Dr. Deny Tri Ardianto, S.Sn., Dpl. Art.
NIP. 197905212002121002

PERNYATAAN

Dengan ini penulis menyatakan bahwa Pengantar Karya Tugas Akhir yang berjudul “PERANCANGAN VISUAL NOVEL ADAPTASI CERITA RAKYAT ”MURTADO MACAN KEMAYORAN””, beserta isinya dan seluruh karya desain yang penulis buat adalah benar-benar karya sendiri, dan penulis tidak melakukan penjiplakan baik seluruhnya maupun sebagian, dengan cara-cara yang tidak sesuai etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat akademik.

Atas pernyataan ini, penulis siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada penulis, apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap keaslian karya ini.

Surakarta, 17 Juni 2016

Penulis,



Fatommy Ariadhi
NIM C0710030

PERSEMBAHAN

Karya ini penulis persembahkan kepada keluarga tercinta dan sahabat yang tiada hentinya memberikan doa dan semangat

MOTTO

“Good design is obvious. Great design is Transparent”

- Joe Sparano -

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Karya Tugas Akhir ini meskipun dengan berbagai hambatan yang ada. Dengan bantuan, dukungan, bimbingan, serta arahan dari berbagai pihak, maka Karya Tugas Akhir dengan judul **PERANCANGAN VISUAL NOVEL ADAPTASI CERITA RAKYAT “MURTADO MACAN KEMAYORAN”** ini dapat terselesaikan dengan baik. Untuk itu penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada :

1. Drs. Ahmad Adib, M.Hum, Ph.D selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Sebelas Maret Surakarta.
2. Dr. Deny Tri Ardianto, S.Sn, Dipl.Art selaku Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual.
3. Dr. Deny Tri Ardianto, S.Sn Dipl.Art selaku pembimbing I yang telah memberikan pengarahan serta kritik yang membangun.
4. Drs. Mohamad Suharto, M.Sn selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan arahan, masukan, dan saran yang bermanfaat dalam Karya Tugas Akhir ini.
5. Seluruh Dosen dan karyawan Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Sebelas Maret Surakarta, khususnya S1 Desain Komunikasi Visual
6. Keluarga dan para sahabat yang senantiasa mendukung penulis untuk tetap bersemangat dalam menyelesaikan kuliah dengan baik dan lancar.
7. Seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan Konsep Karya Tugas Akhir.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Karya Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna, karena keterbatasan penulis dalam berbagai hal. Oleh karena itu saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan dari para

pembaca. Akhir kata penulis ucapkan terimakasih dan penulis berharap semoga karya ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Surakarta, 13 Juni 2016

Penulis,

Fatommy Ariadhi

NIM C0710030

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
MOTTO.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
ABSTRAK.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Perancangan.....	4
D. Manfaat Perancangan.....	5
E. Metode Penelitian.....	5
1. Kerangka Pemikiran dan Proses Perancangan.....	5
2. Metode Pengumpulan Data.....	7
3. Metode Analisis Data.....	9
BAB II. KAJIAN TEORI.....	10
A. Perancangan.....	10
1. Pengertian Perancangan.....	10
2. Proses Perancangan.....	11
B. <i>Visual Novel</i>	13
1. Pengertian <i>Visual Novel</i>	13
2. <i>Gaya/Style Visual Novel</i>	14
3. <i>Gameplay Visual Novel</i>	16
4. Jenis – Jenis <i>Visual Novel</i>	19

5. Publikasi <i>Visual Novel</i>	22
C. Adaptasi.....	23
D. Cerita Rakyat.....	24
BAB III. IDENTIFIKASI DATA	29
A. Identifikasi Data Objek	29
1. Profil Murtado “Macan Kemayoran”	29
2. Referensi Cerita Rakyat <i>Murtado Macan Kemayoran</i>	31
B. <i>Target</i>	34
1. <i>Target Market</i>	34
2. <i>Target Audience</i>	34
C. Komparasi	35
1. <i>Chaos;Head</i>	35
2. <i>Visual Novel Dating Sims – Masa SMA</i>	39
D. Analisis SWOT	43
BAB IV. KONSEP PERANCANGAN.....	48
A. Metode Perancangan	48
1. Konsep Dasar	48
2. Konsep Pemikiran	49
3. Pengolahan Data.....	49
4. Penetapan Media Pendukung/Promosi.....	51
B. Konsep Kreatif	52
1. Konsep Kreatif <i>Visual Novel Murtado Macan Kemayoran</i>	53
2. Konsep Kreatif Media Pendukung/Promosi <i>Visual Novel Murtado Macan Kemayoran</i>	55
C. Standar Visual	57
1. <i>Visual Novel Murtado Macan Kemayoran</i>	58
a. Verbal.....	58
b. Non Verbal.....	59
2. Media Pendukung /Promosi	66
a. Verbal.....	66
b. Non Verbal.....	67
D. Konsep Karya.....	72

1.	<i>Visual Novel Murtado Macan Kemayoran</i>	73
2.	<i>Desain Interface Visual Novel</i>	79
3.	<i>Pengembangan Materi Produk</i>	82
4.	<i>Mem-publish File Visual Novel</i>	83
E.	<i>Pemilihan dan Penempatan Media</i>	83
1.	<i>Media Utama</i>	83
2.	<i>Media Pendukung/Promosi</i>	84
F.	<i>Prediksi Biaya</i>	80
BAB V. VISUALISASI KARYA		92
A.	<i>Visual Novel “Murtado Macan Kemayoran”</i>	92
1.	<i>Desain Graphic User Interface</i>	92
a.	<i>Halaman Depan (Title Screen)</i>	92
b.	<i>Halaman Simpan/Lanjut (Save/Load Screen)</i>	93
c.	<i>Halaman Pengaturan (Preferences Screen)</i>	96
d.	<i>Tombol Navigasi</i>	98
2.	<i>Tampilan Jalannya Visual Novel</i>	99
a.	<i>Tampilan Splash Screen</i>	99
b.	<i>Tampilan Permainan</i>	100
c.	<i>Tampilan Credit Title</i>	104
B.	<i>Media Pendukung</i>	107
1.	<i>Label DVD</i>	107
2.	<i>Cover DVD</i>	108
3.	<i>X-Banner</i>	109
4.	<i>Web Banner</i>	110
5.	<i>Website</i>	110
a.	<i>Home</i>	110
b.	<i>Tentang</i>	111
c.	<i>Cerita</i>	112
d.	<i>Karakter</i>	113
e.	<i>Produk</i>	114
6.	<i>Media Sosial</i>	114
a.	<i>Facebook Cover</i>	114

b. <i>Twitter Cover</i>	115
7. <i>Paper Bag</i>	116
C. <i>Merchandise</i>	117
1. <i>Poster</i>	117
2. <i>Pin</i>	118
3. <i>Gantungan Kunci</i>	119
4. <i>Sticker</i>	120
BAB VI. PENUTUP	121
A. <i>Kesimpulan</i>	121
B. <i>Saran</i>	122

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1 : Analisis SWOT.....	43
Tabel 2 : Prediksi Biaya.....	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 : Tampilan <i>Visual Novel</i> “Clannad”	16
Gambar 2 : Tampilan Pilihan Aksi dalam <i>Visual Novel</i>	19
Gambar 3 : Foto Murtado “Macan Kemayoran”	30
Gambar 4 : Buku PLBJ untuk Kelas 5 SD	33
Gambar 5 : <i>Screenshot Visual Novel Chaos;Head</i>	36
Gambar 6 : <i>Screenshot Visual Novel Chaos;Head</i>	37
Gambar 7 : <i>Screenshot Visual Novel Chaos;Head</i>	38
Gambar 8 : <i>Screenshot Visual Novel Dating Sims – Masa SMA</i>	40
Gambar 9 : <i>Screenshot Visual Novel Dating Sims – Masa SMA</i>	41
Gambar 10 : <i>Screenshot Visual Novel Dating Sims – Masa SMA</i>	42
Gambar 11 : Format Desain <i>Visual Novel</i>	59
Gambar 12 : Tata Letak Halaman Judul	60
Gambar 13 : Tata Letak Halaman Utama Permainan	60
Gambar 14 : Tata Letak Halaman Menu <i>Pause</i>	61
Gambar 15 : Tampilan <i>Visual Novel</i> bergaya “ADV-style”	62
Gambar 16 : Tampilan tombol bergaya “flat design”	62
Gambar 17 : Logo <i>visual novel</i> “Code : Realize~Guardian of Rebirth~”	63
Gambar 18 : Logo <i>game</i> “INheritance : Boundary of Existence”	64
Gambar 19 : <i>Screenshot</i> komik “Mahesa Jenar Sang Pembela”	65
Gambar 20 : <i>Illustrasi</i> komik “Drunken Master”	65
Gambar 21 : Contoh <i>picture window layout</i>	68
Gambar 22 : Contoh <i>axil layout</i>	69
Gambar 23 : Logo <i>Visual Novel</i> “Murtado Macan Kemayoran”	73
Gambar 24 : Desain Karakter Murtado	74
Gambar 25 : Desain Karakter Midah	75
Gambar 26 : Desain Karakter Bek Lihun	76
Gambar 27 : Desain Karakter Mandor Bacaan	77
Gambar 28 : Desain Latar Belakang “Jalan”	78
Gambar 29 : Desain Latar Belakang “kamar”	78

Gambar 30 : Tampilan <i>Splash Screen Visual Novel</i> “Murtado Macan Kemayoran”	80
Gambar 31 : Tampilan <i>Title screen Visual Novel</i> “Murtado Macan Kemayoran”	80
Gambar 32 : Tampilan <i>Save Screen Visual Novel</i> “Murtado Macan kemayoran	81
Gambar 33 : Tampilan <i>Textbox Visual Novel</i> “Murtado Macan Kemayoran” ...	81
Gamabr 34 : Tampilan Tombol <i>Visual Novel</i> “Murtado Macan kemayoran”	82

Perancangan Visual Novel Adaptasi Cerita Rakyat Murtado Macan Kemayoran

Fatommy Ariadhi¹

Dr. Deny Tri Ardianto, S.Sn., Dipl. Art² Drs. Mohamad Suharto, M.Sn³

ABSTRAK

2016. Fatommy Ariadhi. Pengantar Karya Tugas Akhir ini berjudul “Perancangan *Visual Novel* Adaptasi Cerita Rakyat Murtado Macan Kemayoran”. Adapun permasalahan yang dikaji adalah : (1) Bagaimana merancang *visual novel* adaptasi cerita rakyat “Murtado Macan Kemayoran” yang menarik agar dikenal dan diminati oleh masyarakat Jakarta maupun luar kota Jakarta? (2) Bagaimanakah merancang media pendukung yang tepat, efektif, dan efisien untuk mengenalkan *visual novel* adaptasi cerita rakyat “Murtado Macan Kemayoran” kepada masyarakat Jakarta dan luar kota Jakarta? Tujuan dari perancangan ini adalah untuk memberikan sarana alternatif dalam mempelajari cerita rakyat, yaitu melalui permainan *Visual Novel*. Melalui media baru yang segar dan berbeda, diharapkan masyarakat Indonesia, khususnya anak – anak muda menjadi lebih tertarik dalam mempelajari cerita rakyat yang ada di Indonesia.

¹ Mahasiswa Prodi S1 Desain Komunikasi Visual FSRD UNS, NIM C0710030

² Dosen Pembimbing I

³ Dosen Pembimbing II

Designing of Visual Novel
Adaptation of Murtado Macan Kemayoran Folklore

Fatommy Ariadhi⁴

Dr. Deny Tri Ardianto, S.Sn., Dipl. Art⁵ Drs. Mohamad Suharto, M.Sn⁶

ABSTRACT

2016. Fatommy Ariadhi. The introduction of this final project is entitled "Designing of Visual Novel Adaptation of Murtado Macan Kemayoran Folklore". The problems examined are: (1) How to design an interesting visual novel adaptation of Murtado Macan Kemayoran folklore so it could be known and enthused by the people of Jakarta and outside Jakarta ? (2) How to design precise, effective, and efficient supporting media to introduce visual novel adaptation of Murtado Macan Kemayoran folklore to the people of Jakarta and outside Jakarta ? The objective of this design is to provide alternative medium of studying folklore, namely through the visual novel game. Through the new media that is fresh and different, it is expected that Indonesian people, especially young ones are becoming more interested in studying Indonesian folklore.

⁴ *The Student of Visual Communication Design Faculty of Fine Art and Design Sebelas Maret University, NIM C0710030*

⁵ *Guide Lecture I*

⁶ *Guide Lecture II*