

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat, anugrah, dan penyertaan-Nya kepada penulis sehingga proyek tugas akhir yang berjudul “PERANCANGAN KONSEP VISUAL PERMAINAN PAPAN “ACARAKI: THE JAVA HERBALIST” DALAM BENTUK PERMAINAN *MOBILE*” dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu.

Penulis sepenuhnya menyadari bahwa pada akhirnya proyek ini dapat terselesaikan dengan baik karena adanya bimbingan, dukungan dan kontribusi lainnya dari berbagai pihak. Oleh maka itu, penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih dengan tulus kepada:

- 1) Segenap keluarga penulis, ayah, ibu, Janice Bella, Jessy Kotandi, Handy Ricardo, Benedict Zuriel, dan Daniel Sabian Lesmana. Terima kasih telah menyayangi, mendoakan, dan tak hentinya memberi dukungan kepada penulis.
- 2) Bapak Dr. Martin L. Katoppo, M.T., selaku Dekan Fakultas Desain Universitas Pelita Harapan.
- 3) Dr. Lala Palupi Santyaputri, S.Sn., M.SI., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pelita Harapan.
- 4) Bapak Brian Alvin Hananto, S.Sn., M.Ds., selaku dosen pembimbing tugas akhir yang telah menyediakan banyak waktu dan tenaga untuk membimbing proses penyusunan tugas akhir.
- 5) Bapak Christo Wahyudi Rahardjo, S.Sn., selaku dosen pembimbing tugas akhir II yang telah menyediakan banyak waktu dan tenaga untuk membimbing proses penyusunan tugas akhir.
- 6) Bapak Brian Alvin Hananto, S.Sn., Bapak Ernest, S.Sn., M.Ds., dan Ibu Rerry, S.Sn., selaku tim penguji yang telah menyediakan waktu untuk menguji serta memberikan kritik dan saran untuk penyempurnaan proyek ini.
- 7) Seluruh dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pelita Harapan yang telah mengajar, membimbing, dan memberikan dukungan selama penulis menempuh studi.
- 8) Seluruh staf Universitas Pelita Harapan, baik Bapak/Ibu pengurus Tata Usaha mapupun para satpam dan pekerya untuk dukungan dan kontribusi dalam mengurus fasilitas dan administrasi bagi penulis.

- 9) Kak Erwin Skripsiadi selaku pencipta permainan Acaraki: The Java Herbalist yang telah mengizinkan penulis untuk mengadaptasi Acaraki sebagai *mobile game*, serta menyediakan waktu untuk diwawancarai.
- 10) Teman-teman perkuliahan, yaitu Tiffany Wong, Yehezkiel Penalosa, Hana Irena, Kezia Rachel, Natasha Christina G, dan Kelvin. Terima kasih untuk kebersamaan dan perjuangan yang telah dilewati bersama penulis selama proses perancangan tugas akhir.
- 11) Teman-teman sekolah, yaitu Samuel Aditya, Michael Surya, Ariel Jotham, Jonathan Adelwin, Christopher Jong, Sendy Setiawan, Christian Immanuel H, dan teman-teman lainnya yang terlalu banyak untuk disebutkan satu per satu. Terima kasih atas kebersamaannya dan penghiburan bagi penulis dari sejak masa sekolah, studi di perkuliahan, hingga proses pengerjaan proyek akhir.
- 12) Teman-teman Desain Komunikasi Visual Universitas Pelita Harapan Angkatan 2017 yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu. Terima kasih untuk segala kebersamaan dan perjuangan yang telah dilewati dari awal hingga akhir perkuliahan, menjadi teman-teman yang kompak dan saling membantu. Semoga kita semua dapat sukses selalu dan mencapai kebahagiaannya masing-masing.
- 13) Segenap keluarga Gereja Kemah Tabernakel yang telah mendukung dan menguatkan penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir dengan baik.
- 14) Semua pihak yang turut memberikan bantuan dan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

Penulis menyadari bahwa proyek ini masih belum sempurna. Masih ada banyak kekurangan karena segala keterbatasan penulis, waktu, dan terlebih lagi berbagai kesulitan yang dikarenakan situasi pandemi CO-VID 19 yang ada. Oleh karena itu, penulis membutuhkan dukungan kritik dan saran dari para pembaca. Akhir kata, penulis berharap proyek tugas akhir ini dapat digunakan dengan baik, memberikan informasi, dan bermanfaat bagi banyak pihak.

Jakarta, 15 Juni 2021

Jesslyn Kotandi

DAFTAR ISI

	Halaman
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Permasalahan.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Rumusan Masalah.....	6
1.4 Tujuan Perancangan.....	7
1.5 Manfaat Perancangan.....	8
BAB II STUDI PUSTAKA.....	9
2.1 Elemen Desain.....	9
2.1.1 Titik.....	9
2.1.2 Garis.....	9
2.1.3 Bentuk.....	9
2.1.4 Warna.....	10
2.1.5 Tekstur.....	12
2.2 Prinsip Desain.....	12
2.2.1 Hierarki.....	13
2.2.2 Keseimbangan Visual.....	14
2.2.3 Ritme dan Pola.....	16
2.2.4 Kesatuan.....	16
2.3 Teori Gestalt.....	17
2.4 Teori Semiotika.....	19
2.5 Tipografi.....	20
2.6 Definisi <i>Game</i> , <i>Board Game</i> , dan <i>Mobile Game</i>	20
2.7 Teori Desain <i>Game</i>	21
2.7.1 Mekanisme Permainan.....	22
2.7.2 <i>Game Story</i>	23

2.7.3	<i>User Interface</i>	23
2.7.4	Estetika Permainan	24
2.7.5	Desain Karakter	24
2.7.6	Desain Tombol	24
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		26
3.1	Tahapan Perancangan	26
3.2	Waktu dan Tempat Perancangan	27
3.2.1	Studi Pustaka	27
3.2.2	Wawancara	28
3.2.3	Uji Coba Permainan.....	28
3.3	Analisis Data.....	30
3.3.1	Komponen Permainan	30
3.3.2	Cara Bermain	38
3.3.3	<i>Game Story ‘Acaraki: The Java Herbalist’</i>	41
3.3.4	Jamu.....	43
3.3.5	Sejarah Majapahit dan Kebudayaannya	44
BAB IV PERANCANGAN VISUAL		49
4.1	<i>Creative Brief</i>	49
4.2	Strategi Kreatif	50
4.2.1	<i>Mind-mapping</i>	50
4.2.2	Kata Kunci Visual	51
4.3	Konsep Desain.....	51
4.3.1	Konsep Historis	51
4.3.2	Konsep Naturalis	53
4.4	Eksplorasi Emblem Logo	55
4.5	Eksplorasi Identitas Visual Alternatif 1.....	57
4.5.1	Logo.....	57
4.5.2	Desain Karakter	58

4.5.3	Desain Tombol.....	59
4.6	Eksplorasi Identitas Visual Alternatif 2.....	60
4.6.1	Logo	60
4.6.2	Desain Karakter.....	61
4.6.3	Desain Tombol.....	62
4.7	Desain Akhir	62
4.7.1	Pemilihan Alternatif Identitas Visual dan Penyesuaian Gaya Ilustrasi	62
4.7.2	Desain Logo	63
4.7.3	Desain Karakter dan Pasien-Pasien	63
4.7.4	Ilustrasi Aset-Aset <i>User Interface</i>	65
4.7.5	Desain Kartu Bahan/Aksi	70
4.7.6	Desain Token Suryaraka	72
4.7.7	Hasil <i>User Interface Mobile game “Acaraki: The Java Herbalist”</i>	73
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI		94
5.1	Simpulan	94
5.2	Rekomendasi.....	95

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1 Permainan papan ‘ <i>Acaraki: The Java Herbalist</i> ’	2
Gambar 1.2 Tim pembuat <i>game</i> menurut Erik Bethke.....	7
Gambar 2.1 <i>Color Wheel</i>	11
Gambar 2.2 Contoh hierarki elemen pada <i>user interface mobile game</i> ‘ <i>League of Legends: Wild Rift</i> ’	13
Gambar 2.3 Contoh keseimbangan visual pada <i>user interface mobile</i> <i>game</i> ‘ <i>League of Legends: Wild Rift</i> ’	15
Gambar 2.4 Contoh kesatuan visual pada <i>mobile game</i> ‘ <i>Homescapes</i> ’	16
Gambar 2.5 Contoh prinsip <i>similarity</i> pada HUD <i>mobile game</i> ‘ <i>Mobile</i> <i>Legends: Bang Bang</i> ’	18
Gambar 2.6 Contoh prinsip <i>proximity</i> pada <i>user interface mobile game</i> ‘ <i>One Piece: Bounty Rush</i> ’	19
Gambar 3.1 Tahapan pada metodologi perancangan.....	27
Gambar 3.2 Buku panduan ‘ <i>Acaraki: The Java Herbalist</i> ’	31
Gambar 3.3 Token penanda desa ‘ <i>Acaraki: The Java Herbalist</i> ’	32
Gambar 3.4 Kartu bahan/aksi ‘ <i>Acaraki: The Java Herbalist</i> ’	32
Gambar 3.5 Kartu pasien ‘ <i>Acaraki: The Java Herbalist</i> ’	35
Gambar 3.6 Token pemain dan kartu karakter ‘ <i>Acaraki: The Java</i> <i>Herbalist</i> ’	37
Gambar 3.7 Token suryaraka ‘ <i>Acaraki: The Java Herbalist</i> ’	38
Gambar 3.8 <i>Set up</i> ‘ <i>Acaraki: The Java Herbalist</i> ’	39
Gambar 3.9 Lumpang dan alu tradisional	43
Gambar 3.10 Peta kerajaan Majapahit.....	44
Gambar 3.11 Koin gobog kerajaan Majapahit.....	48
Gambar 4.1 <i>Mind-mapping</i> dari nama ‘ <i>Acaraki: The Java Herbalist</i> ’	51

Gambar 4.2 <i>Moodboard</i> untuk kata kunci ‘historis’	52
Gambar 4.4 Perumusan konsep untuk kata kunci ‘historis’	53
Gambar 4.3 <i>Moodboard</i> untuk kata kunci ‘naturalis’	54
Gambar 4.5 Perumusan konsep untuk kata kunci ‘naturalis’	55
Gambar 4.6 Sketsa <i>typeface</i> untuk logo.....	56
Gambar 4.7 Logo-logo <i>mobile game</i>	56
Gambar 4.8 Sketsa emblem logo	57
Gambar 4.9 Desain logo alternatif 1 dengan kata kunci ‘historis’.....	58
Gambar 4.10 Desain karakter alternatif 1 dengan kata kunci ‘historis’....	59
Gambar 4.11 Desain tombol alternatif 1 dengan kata kunci ‘historis’	60
Gambar 4.12 Desain logo alternatif 2 dengan kata kunci ‘naturalis’.....	60
Gambar 4.13 Desain karakter alternatif 2 dengan kata kunci ‘naturalis’..	61
Gambar 4.14 Desain tombol alternatif 2 dengan kata kunci ‘naturalis’ ...	62
Gambar 4.15 Logo yang sebelumnya dan setelah perbaikan.....	63
Gambar 4.16 Ilustrasi keempat karakter dalam “ <i>Acaraki</i> ”	64
Gambar 4.17 Ilustrasi pasien.....	65
Gambar 4.18 <i>App icon “Acaraki: The Java Herbalist”</i>	66
Gambar 4.19 Ilustrasi asam jawa, temulawak, kunyit, kencur, dan jahe ..	66
Gambar 4.20 Ilustrasi batu permata	67
Gambar 4.21 Ikon hati dan ikon koin gobog	67
Gambar 4.22 Ilustrasi tombol-tombol.....	68
Gambar 4.23 Ilustrasi <i>ribbon</i> dan <i>window</i> untuk teks	69
Gambar 4.24 Ilustrasi kelima desa sebagai latar belakang	70
Gambar 4.25 Ilustrasi kerajaan Majapahit sebagai latar belakang.....	70
Gambar 4.26 Ilustrasi emoji.....	71
Gambar 4.27 Ilustrasi sisi belakang kartu/kartu bahan	72
Gambar 4.28 Ilustrasi sisi depan kartu/kartu aksi	73
Gambar 4.29 Ilustrasi token Suryaraka.....	74

Gambar 4.30 <i>Logo screen</i>	75
Gambar 4.31 <i>Main menu</i>	76
Gambar 4.32 <i>Character selection screen</i>	77
Gambar 4.33 <i>Loading screen</i>	78
Gambar 4.34 <i>User Interface</i> saat permainan berlangsung	79
Gambar 4.35 <i>Status bar</i> pemain lawan.....	79
Gambar 4.36 Mekanisme dalam mengirimkan emoji	80
Gambar 4.37 Layar pengaturan	81
Gambar 4.38 Notifikasi giliran pemain	81
Gambar 4.39 Fase giliran lawan.....	82
Gambar 4.40 Pengecekan semua pasien pada peta.....	83
Gambar 4.41 Fase giliran pemain.....	84
Gambar 4.42 Pengecekan kartu dan token Suryaraka	85
Gambar 4.43 Pengecekan semua pasien pada peta.....	85
Gambar 4.44 Pengambilan kartu dari dek	86
Gambar 4.45 Penggunaan kartu aksi	87
Gambar 4.46 Pindah desa	88
Gambar 4.47 Menyembuhkan pasien	89
Gambar 4.48 Proses pembuatan jamu	90
Gambar 4.49 Pasien telah disembuhkan dan pemilihan upah	91
Gambar 4.50 Tombol aksi yang tidak dapat digunakan	91
Gambar 4.51 Permainan selesai dan penghitungan poin.....	92
Gambar 4.52 <i>Game results screen</i>	93
Gambar 4.53 <i>Game stats screen</i>	93

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 Permasalahan Visual dan Mekanisme Permainan	5
Tabel 3.1 Uji Coba Permainan	29
Tabel 3.2 Komponen Permainan Papan	30
Tabel 3.3 Deskripsi pada Kartu	33
Tabel 3.4 Daftar Penyakit, Bahan-bahan Jamu, dan Upah	35

