

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN GAME VISUAL NOVEL
SYMPATHIA & TRIVIA LAND

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat
dalam mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1)



PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK - GRAFIS DAN MULTIMEDIA
FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN
UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2012



**LEMBAR PERNYATAAN
SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL
FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN
UNIVERSITAS MERCU BUANA**

Q

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Mursi Darman
Nomor Induk Mahasiswa : 41907010059
Program Studi : Desain Produk – Grafis dan Multimedia
Fakultas : Teknik Perencanaan dan Desain

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan kerja asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan saya ini tidak benar maka **saya** bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar kesarjanaan saya.

Demikian pernyataan ini **saya** buat dengan sesungguhnya untuk dapat di pertanggung jawabkan sepenuhnya.

Jakarta, 20 Juli 2012

Yang memberikan pernyataan

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Mursi Darman



LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA
KOMPREHENSIF LOKAL
FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN
UNIVERSITAS MERCU BUANA

Q

Semester : Genap

Tahun Akademik : 2011/2012

Tugas akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata 1 (S1). Jurusan Desain Produk, Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir

: Perancangan Game Visual Novel Sympathia and Trivia Land

Disusun oleh :

Nama

: Mursi Darman

Nim

: 41907010059

Jurusan / Program Studi

: Desain Produk

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 20 Juli 2012.

Pembimbing

Agus Nursidhi, S.Pd

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 20 Juli 2012

Mengetahui,
Koordinator Tugas Akhir

Zulfikar Sa'ban, S.Pd

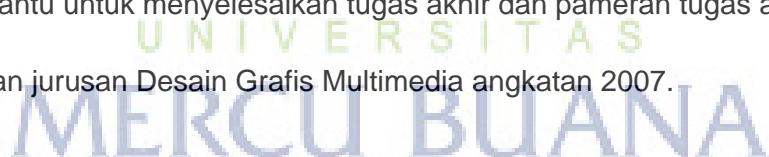
Mengetahui,
Ketua Program Studi Desain Produk

Ir. Edy Muladi M.Si

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini dengan baik. Laporan ini disusun guna melengkapi salah satu prasyarat dalam menyelesaikan proyek tugas akhir untuk mahasiswa/i jurusan desain produk di Universitas Mercu Buana. Pada penyusunan laporan ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah banyak membantu penulis, dalam berbagai hal mengenai penyusunan laporan ini. Maka dari itu penulis ingin mengucapkan kepada :

1. Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan karunia yang dapat dipergunakan dalam kegiatan desain. Bapak Agus Nursidhi atas bimbingannya. Walaupun masih harus banyak belajar untuk mendapatkan hasil yang lebih baik.
2. Keluarga yang selama ini mendukung selama penggeraan tugas akhir , sampai saat selesai dan membuat laporan ini.
3. Kepada dosen-dosen jurusan Desain Produk Universitas Mercu Buana.
4. Terima Kasih kepada semua teman-teman jurusan Desain Produk yang telah bersama-sama membantu untuk menyelesaikan tugas akhir dan pameran tugas akhir.
5. Teman- teman jurusan Desain Grafis Multimedia angkatan 2007.



Akhir kata penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada semua orang yang membantu, dan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang membuat ini semua berjalan dengan baik samapai akhir.

Jakarta, 20 juli 2012

Mursi Darman

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN

LEMBAR PENGESAHAN

ABSTRACT

KARTU ASISTENSI

KATA PENGANTAR..... i

DAFTAR ISI..... ii

BAB I PENDAHULUAN

1.1	Latar Belakang.....	1
1.2	State Of The Art.....	2
1.3	Rumusan Masalah.....	2
1.4	Batasan Masalah	3
1.5	Peluang dan Tantangan Studi	3

BAB II METODOLOGI

2.1	Kerangka Berpikir	4
2.2	Tema Desain Perancangan	5
2.3	Metode Pengumpulan Data	5

BAB III DATA

3.1	Data Perancangan.....	6
a.	Definisi Game	6
b.	Ren'py.....	10
c.	Visual Novel	11
3.2	Referensi Karakter.....	16

BAB IV	ANALISA	
4.1	Analisa Kecukupan Data.....	19
4.2	Analisa Data	19
4.2.1	Gaya Ilustrasi.....	19
4.2.2	Background.....	20
4.2.3	Penyampaian Cerita	21
4.2.4	Format Produksi.....	21
4.2.5	Target Audience.....	21
BAB V	KONSEP	
5.1	Konsep Perancangan	23
5.1.1	Judul Perancangan Visual Novel	23
5.1.2	Tema Perancangan	23
5.1.3	Mengeksplorasi Bentuk.....	23
5.2	Konsep Cerita	23
5.3	Konsep Karakter	28
5.4	Konsep Link	33
5.5	Konsep Environment.....	34
5.5.1	Background.....	34
5.5.2	Properti	41
5.5.3	Suara	41
5.6	Laporan Perancangan Tugas Akhir	42
BAB VI	PENUTUP	
6.1	Kesimpulan.....	56
6.2	Saran.....	56
LAMPIRAN.....	57	
DAFTAR PUSTAKA	61	