



TUGAS AKHIR  
PERANCANGAN GAME BERTEMA NASIONALISME BERBASIS ANDROID  
OURFLAG CHAPTER 4



NIM :  
41912010045

Dosen Pembimbing  
Ariani K. Wardhani S.Ds, M.Ds.Cs

FAKULTAS DESAIN & SENI KREATIF  
DESAIN PRODUK  
2016

	<b>LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA</b> <b>KOMPREHENSIF LOKAL</b> <b>FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF</b> <b>UNIVERSITAS MERCU BUANA</b>	
---	---	---

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Agit Kurniawan  
 Nomor Induk Mahasiswa : 41912010045  
 Jurusan/Program Studi : Desain Produk Grafis dan Multimedia  
 Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

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

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggung jawabkan sepenuhnya.


UNIVERSITAS  
**MERCU BUANA**

Jakarta, 25 Juli 2016

Yang memberikan pernyataan,



Muhammad Agit Kurniawan

	<b>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA</b> <b>KOMPREHENSIF LOKAL</b> <b>FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF</b> <b>UNIVERSITAS MERCU BUANA</b>	<b>Q</b>
---	---	----------

Semester: Genap

Tahun Akademik: 2012/2016

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

Judul Tugas Akhir : **PERANCANGAN GAME BERBASIS ANDROID BERTEMA NASIONALISME OURFLAG CHAPTER 4**

Disusun Oleh

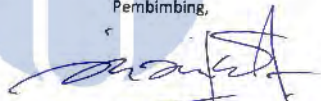
Nama : **Muhammad Agit Kurniawan**

NIM : **41912010045**

Jurusan/Program Studi : **Desain Produk Grafis dan Multimedia**

Telah diajukan dan dinyatakan **LULUS** pada Sidang Sarjana Tanggal 20 Juli 2016

Pembimbing,




**Ariani K. Wardhani S.Ds, M.Ds.Cs**

Jakarta, 27 Juli 2016

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir



**Hady Soedarwanto, St, M.Ds**

Mengetahui,

Ketua Program Studi Desain Produk



**Hady Soedarwanto, St, M.Ds**

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur ke hadirat Allah SWT tak henti-hentinya penulis ucapkan atas terselesaikannya tugas akhir yang penulis buat. Karena atas rahmat dan nikmat sehatNya, penulis dapat menyelesaikan perancangan dan penulisan tugas akhir yang menjadi syarat kelulusan dalam prodi Desain Produk. Tak lupa rasa terimakasih kepada :

1. Kedua orang tua penulis, M Suwahyo & Erlynda Reiynd On yang senantiasa mendukung dan mendoakan penulis
2. Ibu Ariani K. Wardhani S.Ds, M.Ds.Cs selaku pembimbing yang selalu memberikan motivasi, pencerahan, dan masukan selama masa bimbingan tugas akhir
3. Pak Edi Mulady M.Ds selaku Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercubuana
4. Pak Hady Soedarwanto S.T, M.Ds selaku Kaprodi Desain Produk
5. Sakti Maulana, Didik Permadi, M Fachry Ali selaku teman satu kelompok yang dapat mempertanggungjawabkan tugasnya masing-masing dan menjadi rekan yang membantu menyelesaikan perancangan *game* penulis
6. Wawan Setiawan, Yody Setiawan, Lutfi Yudi Kiswanto, Ilham Haditya dalam perkumpulan Hardline yang tak henti-hentinya memberikan motivasi dan dukungan baik materil dan moril kepada penulis.
7. Teman-teman satu jurusan Desain Produk angkatan 2012

Penulis berharap penulisan yang dibuat ini dapat membantu dan menginspirasi pembaca pada saatnya nanti, serta dapat menjadi referensi yang kredibel dan dapat dipertanggungjawabkan. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan ini, penulis sangat berharap adanya masukan dan kritik yang membangun agar penulisan ini menjadi sempurna.

Jakarta, 22 Juli 2016

M Agit Kurniawan

## DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
BAB I.....	1
Pendahuluan.....	1
BAB II.....	2
Metode Perancangan.....	2
A. Orisinalitas.....	2
B. Kelompok Pengguna Produk.....	5
C. Tujuan & Manfaat.....	5
D. Relevansi & Konsekuensi Studi.....	5
E. Skema Pengerjaan.....	8
BAB III.....	12
DATA DAN ANALISA PERANCANGAN.....	12
A. Kelompok Data yang Berkaitan dengan Aspek Fungsi Produk Rancangan.....	12
B. Kelompok Data yang Berkaitan dengan Estetika Fungsi Produk Rancangan....	12
C. Kelompok Data yang Berkaitan dengan Teknis Fungsi Produk Rancangan.....	13
D. Kelompok Data yang Berkaitan dengan Aspek Ekonomi Produk Rancangan...	13
BAB IV.....	15
KONSEP PERANCANGAN.....	15
A. Tataran Lingkungan / Komunitas.....	15
B. Tataran Sistem.....	15
C. Tataran Produk.....	44
STORYBOARD.....	46
D. Elemen.....	52
BAB V.....	56
PAMERAN.....	56
A. Desain Final.....	56
B. Konsep Pameran.....	57

DAFTAR PUSTAKA .....	58
DAFTAR ISTILAH .....	59
LAMPIRAN .....	61



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.....	2
Storyboard yang digunakan dalam Metal Slug .....	2
Gambar 2.....	3
Ilustrasi gameplay MetalSlug .....	3
Gambar 3.....	3
Drop Items dalam MetalSlug .....	3
Gambar 4.....	4
Portal untuk pindah ke stage berikutnya di MetalSlug.....	4
Gambar 5.....	4
Ukuran Boss yang lebih besar terlihat sangat menantang .....	4
Gambar 6.....	16
Karakter Utama : Slamet.....	16
Gambar 7.....	16
Referensi Seragam Perang Prajurit .....	16
Gambar 8.....	17
Karakter Musuh : Gendut.....	17
Gambar 9.....	18
Perlengkapan Pasukan Anti Huru-hara .....	18
Gambar 10.....	18
Gas Mask .....	18
Gambar 11 .....	18
Karakter Musuh : Cilik .....	18
Gambar 12 .....	19
Referensi Karakter Cilik.....	19
Gambar 13 .....	19
Gedung 3 .....	19
Gambar 14 .....	20
Hotel Yamato .....	20
Gambar 15 .....	20
Hotel Yamato sebelum Indonesia Dijajah Jepang.....	20
Gambar 16 .....	21

Mansion .....	21
Gambar 17 .....	21
Referensi Mansion .....	21
Gambar 18 .....	22
Pohon Cemara.....	22
Gambar 19 .....	22
Ruko .....	22
Gambar 20 .....	23
Ruko 3 .....	23
Gambar 21 .....	23
Rumah 2 .....	23
Gambar 22 .....	24
Sepeda Rusak .....	24
Gambar 23 .....	24
Sepeda Onthel.....	24
Gambar 24 .....	25
Sepeda.....	25
Gambar 25 .....	25
Sepeda Onthel.....	25
Gambar 26 .....	26
Sungai.....	26
Gambar 27 .....	26
Tank.....	26
Gambar 28 .....	27
Germany's Sherman Tank .....	27
Gambar 29 .....	27
Tong .....	27
Gambar 30 .....	28
Sak Semen .....	28
Gambar 31 .....	29
Gambar Tekstur Atap Tanah Liat .....	29
Gambar 32 .....	29
Tekstur Daun Pisang.....	29



Gambar 33 .....	30
Tekstur Lembaran Metal.....	30
Gambar 34 .....	30
Tekstur pintu.....	30
Gambar 35 .....	30
Proses Pengaturan Tampak Tekstur dalam Blender .....	30
Gambar 36 .....	31
Setting Smart UV Project pada Blender .....	31
Gambar 37 .....	37
Image texture yang tidak tampak semestinya.....	37
Gambar 38 .....	37
Objek yang tampak berlubang karena Uv Map yang tidak benar .....	37
Gambar 39 .....	38
Mengunggah file objek ke mixamoo.com.....	38
Gambar 40 .....	39
Pengaturan rigging karakter Slamet .....	39
Gambar 41 .....	39
Memilih animasi yang diinginkan .....	39
Gambar 42 .....	40
Kontrol Animasi Karakter dalam Unity .....	40
Gambar 43 .....	41
Proses penulisan bahasa pemrograman / scripting dengan tipe EventTrigger .....	41
Gambar 44 .....	41
Proses build ke bentuk .apk .....	41
Gambar 45 .....	42
Link download OurFlag di Facebook .....	42
Gambar 46 .....	42
Proses instalasi OurFlag di handphone Xiaomi Redmi Note 2.....	42
Gambar 47 .....	43
Dialog Start OurFlag .....	43
Gambar 48 .....	43
Panduan User Interface OurFlag.....	43
Gambar 49 .....	56

Desain final level 1 .....	56
Gambar 50 .....	56
Desain final level 2 .....	56
Gambar 51 .....	57
Desain final level 3 .....	57
Gambar 52 .....	57
Desain Konsep Pameran OurFlag.....	57

