

ABSTRAK

PERANCANGAN DESAIN ILUSTRASI GAME ICON POP INDONESIAN HERO

Oleh:

Isa Dora

NRP: 0964214

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya pengetahuan akan sejarah Indonesia bagi para penduduknya khususnya para remaja. Masalah umum dalam penelitian ini adalah pudarnya sikap nasionalisme sebagian penduduk di Indonesia terutama di kalangan remaja saat ini. Dengan adanya masalah tersebut, maka dilakukan perancangan sebuah *game* bertemakan pahlawan Indonesia guna memperkenalkan kembali para tokoh sejarah. Melalui kajian dalam penelitian ini, diharapkan dapat meningkatkan wawasan tentang sejarah dan pahlawan bangsa melalui media yang lebih tepat bagi target yang dituju.

Metode yang digunakan dalam perancangan penelitian ini yaitu metode deskriptif dengan bentuk penelitian kuantitatif. Sumber data dalam penelitian ini adalah perusahaan *game* terkait, yaitu *Alegrium*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah studi pustaka, observasi, wawancara, dan kuesioner.

Berdasarkan hasil penelitian terhadap perancangan desain ilustrasi *game Icon Pop Indonesian Hero* ini didapatkan beberapa kesimpulan, yaitu dengan adanya salah satu dampak negatif globalisasi yang terjadi di Indonesia, maka terjadi pemudaran sikap nasionalisme di kalangan remaja Indonesia saat ini. Dari permasalahan tersebut ditemukan suatu cara untuk merancang strategi penyampaian informasi tentang pahlawan Indonesia kepada para remaja yaitu lewat perancangan desain ilustrasi *game Icon Pop Indonesian Hero* yang diambil dari *game Icon Pop Quiz* namun dibuat dalam versi Pahlawan Indonesianya.

Kata Kunci: *desain antar muka; branding; nasionalisme; ilustrasi; smartphone*

ABSTRACT

ICON POP INDONESIA HERO ILLUSTRATION DESIGN

Submitted by:

Isa Dora

NRP: 0964214

This research was influenced by the importance of Indonesian history for Indonesian people especially the teenagers. Common problems in this research are the fading nationalism attitude from a part of people in Indonesia, particularly among the teenagers today. With this problem, it is decided that we need to design a game that reintroduces the figure of Indonesian hero's history. Through studies in this research, it is expected that there will be an increase in knowledge about the history and heroes of the nation.

The methods which is used in this design research is descriptive method to form quantitative research. Data Source in this research is a company games related, namely Alegrium. Technical data collection is a literature, observation, interview, and questionnaires.

Based on the results of research on Icon Pop Indonesian Hero illustration design, some conclusions were obtained: one of the negative impact of globalization that happened in Indonesia is the fading of the sense of nationalism among Indonesian teenagers today. From these problems, a plan was made to design an information delivering strategy about Indonesian heroes to the teenagers by designing the illustration of Icon Pop Indonesian Hero taken from Icon Pop Quiz but made in Indonesian Hero version.

Key words: interface; branding; nasionalism; ilustration; smartphone

DAFTAR ISI

| | |
|----------------------------------------------|----------|
| HALAMAN JUDUL..... | i |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | ii |
| PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR | iii |
| PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN | iv |
| KATA PENGANTAR | v |
| DAFTAR ISI | vii |
| DAFTAR DIAGRAM | xi |
| DAFTAR GAMBAR | xii |
| | |
| BAB I : PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang..... | 1 |
| 1.2 Permasalahan | 3 |
| 1.3 Tujuan Perancangan | 3 |
| 1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data | 3 |
| 1.5 Skema Perancangan | 4 |
| 1.6 Sistematika Penulisan | 5 |
| | |
| BAB II : LANDASAN TEORI | 6 |
| 2.1 Ilustrasi | 6 |
| 2.2 Warna | 7 |
| 2.3 Teori Karakter Desain | 8 |
| 2.4 Teori Ekspresi | 9 |
| 2.5 Promosi..... | 10 |
| 2.5.1 Definisi Promosi | 10 |
| 2.5.2 Tujuan Promosi | 10 |

| | | |
|--------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------|-----------|
| 2.5.3 | Bauran Promosi | 10 |
| | | |
| BAB III : DATA DAN ANALISIS MASALAH | | 12 |
| 3.1 | Data dan Fakta | 12 |
| 3.1.1 | Perusahaan/Lembaga Terkait | 12 |
| 3.1.2 | Tinjauan Terhadap Proyek / Persoalan Sejenis | 16 |
| 3.2 | Analisis Terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta | 19 |
| 3.2.1 | Analisis Terhadap Perancangan | 19 |
| 3.2.2 | Identifikasi Peluang Pemasaran <i>Icon Pop Quiz</i> dengan STP | 21 |
| | 3.2.2.1 Segmentasi | 21 |
| | 3.2.2.2 <i>Targeting</i> | 21 |
| | 3.2.2.3 <i>Positioning</i> | 21 |
| 3.2.3 | Identifikasi Peluang Pemasaran <i>Icon Pop Quiz</i> dengan SWOT | 21 |
| | 3.2.3.1 <i>Strengths</i> | 21 |
| | 3.2.3.2 <i>Weakness</i> | 22 |
| | 3.2.3.3 <i>Oportunity</i> | 22 |
| | 3.2.3.4 <i>Threats</i> | 22 |
| | | |
| BAB IV : PEMECAHAN MASALAH | | 23 |
| 4.1 | Konsep Komunikasi | 23 |

| | |
|----------------------------------|----|
| 4.2 Konsep Kreatif | 23 |
| 4.2.1 Warna | 23 |
| 4.2.2 Ilustrasi | 26 |
| 4.2.3 Komposisi | 27 |
| 4.2.4 Typografi | 27 |
| 4.2.5 <i>Visual Effect</i> | 28 |
| 4.3 Konsep Media | 29 |
| 4.3.1 Media Elektronik | 29 |
| 4.3.1.1 <i>Smartphone</i> | 29 |
| 4.3.1.2 <i>Website</i> | 29 |
| 4.3.1.3 Video | 30 |
| 4.3.2 Media Cetak | 30 |
| 4.3.2.1 Poster | 30 |
| 4.3.2.2 <i>X-Banner</i> | 30 |
| 4.3.2.3 <i>Gimmick</i> | 31 |
| 4.4 Hasil Karya | 31 |
| 4.4.1 <i>Interface</i> | 31 |
| 4.4.2 Logo | 34 |
| 4.4.3 Level | 35 |
| 4.4.3.1 Level 1 | 35 |

| | |
|-------------------------------------------|-------|
| 4.4.3.2 Level 2 | 39 |
| 4.4.3.3 Level 3 | 43 |
| 4.4.3.4 Level 4 | 47 |
| 4.4.3.5 Level 5 | 51 |
| 4.4.4 Poster | 55 |
| 4.4.5 <i>X-Banner</i> | 74 |
| 4.4.6 Promosi | 57 |
| 4.4.7 <i>Website</i> | 59 |
| 4.4.8 <i>Online Shop</i> | 61 |
| 4.4.9 <i>Gimmick</i> | 61 |
| 4.4.10 Video | 62 |
| 4.8 <i>Budgeting/ Rincian Biaya</i> | 64 |
| | |
| BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN | 66 |
| 5.1 Kesimpulan | 66 |
| 5.2 Saran | 66 |
| DAFTAR PUSTAKA | xviii |
| DATA PENULIS | xxi |
| LAMPIRAN | xxii |

DAFTAR DIAGRAM

| | |
|-------------------|----|
| Diagram 3.1 | 20 |
| Diagram 3.2 | 20 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 1.1 Skema perancangan | 4 |
| Gambar 3.1 Logo <i>game developer</i> Alegrium | 13 |
| Gambar 3.2 Logo <i>Icon Pop Quiz</i> | 14 |
| Gambar 3.3 Logo <i>Icon Pop Shop</i> | 14 |
| Gambar 3.4 Tampilan <i>Icon Pop Quiz</i> pada <i>smartphone</i> dan <i>tab</i> | 14 |
| Gambar 3.5 Tampilan awal <i>Icon Pop Quiz</i> | 15 |
| Gambar 3.6 Kategori dalam <i>Icon Pop Quiz</i> | 15 |
| Gambar 3.7 Tampilan level dalam <i>Icon Pop Quiz</i> | 15 |
| Gambar 3.8 Kategori Mingguan dalam <i>Icon Pop Quiz</i> | 15 |
| Gambar 3.9 Tampilan <i>Icon Pop Quiz</i> pada <i>smartphone</i> dan <i>tab</i> | 16 |
| Gambar 3.10 Salah satu ikon dari <i>Icon Pop Quiz</i> , yang digunakan oleh Psy | 16 |
| Gambar 3.11 Logo <i>game</i> Tebak Nama Pahlawan Revolusi Indonesia | 17 |
| Gambar 3.12 Tampilan menu Tebak Nama Pahlawan Revolusi Indonesia | 17 |
| Gambar 3.13 Tampilan dalam <i>game</i> | 17 |
| Gambar 3.14 Pilihan tebakan | 18 |
| Gambar 3.15 Tampilan jawaban | 18 |
| Gambar 3.16 Tampilan bantuan | 18 |
| Gambar 4.1 Warna ungu pada logo | 24 |

| | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 4.2 Warna kuning pada logo | 24 |
| Gambar 4.3 Warna putih, abu, dan hitam pada tampilan dalam <i>game</i> | 25 |
| Gambar 4.4 Warna merah pada tampilan dalam <i>game</i> | 25 |
| Gambar 4.5 Warna biru pada tampilan dalam <i>game</i> | 25 |
| Gambar 4.6 Ikon Ki Hajar Dewantara | 26 |
| Gambar 4.7 Tampilan dalam game beserta pembandingnya | 27 |
| Gambar 4.8 Typografi <i>scrip</i> dan <i>san serif</i> | 28 |
| Gambar 4.9 Tampilan sebelum dan sesudah munculnya tombol | 28 |
| Gambar 4.10 Tahap pembuatan <i>opening game</i> dari sketsa hingga akhir | 31 |
| Gambar 4.11 Beberapa alternatif awal desain yang telah dibuat | 32 |
| Gambar 4.12 Tahap pembuatan <i>interface game</i> dari alternatif sketsa hingga hasil akhir | 33 |
| Gambar 4.13 Alternatif tahapan pembuatan <i>interface</i> | 33 |
| Gambar 4.14 Tahapan revisi <i>interface</i> level 1 – 5 hingga hasil akhir | 34 |
| Gambar 4.15 Tahapan pembuatan <i>interface</i> hingga hasil akhir | 34 |
| Gambar 4.16 Tahap pembuatan logo dari sketsa hingga hasil akhir | 35 |
| Gambar 4.17 Logo pada <i>App Store</i> dan <i>Google Play Store</i> | 35 |
| Gambar 4.18 Level 1 | 36 |
| Gambar 4.19 Tahap pembuatan dari sketsa hingga hasil akhir ikon Soekarno | 36 |

| | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 4.20 Tahap pembuatan dari sketsa hingga hasil akhir ikon Mohammad Hatta | 37 |
| Gambar 4.21 Tahap pembuatan dari sketsa hingga hasil akhir ikon Soetomo | 37 |
| Gambar 4.22 Tahap pembuatan dari sketsa hingga hasil akhir Kapitan Pattimura | 37 |
| Gambar 4.23 Tahap pembuatan dari sketsa hingga hasil akhir ikon I Gusti Ngurah Rai | 38 |
| Gambar 4.24 Tahap pembuatan dari sketsa hingga hasil akhir ikon Tuanku Imam Bondjol | 38 |
| Gambar 4.25 Tahap pembuatan dari sketsa hingga hasil akhir ikon Jenderal Sudirman | 38 |
| Gambar 4.26 Tahap pembuatan dari sketsa hingga hasil akhir Ikon R.A. Kartini | 39 |
| Gambar 4.27 Tahap pembuatan dari sketsa hingga hasil akhir Ikon Cut Nyak Dhien .. | 39 |
| Gambar 4.28 Level 2 | 40 |
| Gambar 4.29 Tahap pembuatan dari sketsa hingga hasil akhir Ikon Cut Nyak Meutia | 40 |
| Gambar 4.30 Tahap pembuatan dari sketsa hingga hasil akhir Ikon Sisingamangaraja | 41 |
| Gambar 4.31 Tahap pembuatan dari sketsa hingga hasil akhir Ikon Sultan Ageng Tirtayasa | 41 |
| Gambar 4.32 Tahap pembuatan dari sketsa hingga hasil akhir Ikon Dewi Sartika | 41 |
| Gambar 4.33 Tahap pembuatan dari sketsa hingga hasil akhir Ikon Pangeran Antasari | 42 |
| Gambar 4.34 Tahap pembuatan dari sketsa hingga hasil akhir Ikon Agus Salim | 42 |
| Gambar 4.35 Tahap pembuatan dari sketsa hingga hasil akhir Ikon Christina Martha Tiahahu | 42 |

| | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 4.36 Tahap pembuatan dari sketsa hingga hasil akhir Ikon Suropati | 43 |
| Gambar 4.37 Tahap pembuatan dari sketsa hingga hasil akhir Ikon Nyi Ageng Serang | 43 |
| Gambar 4.38 Level 3 | 44 |
| Gambar 4.39 Tahap pembuatan dari sketsa hingga hasil akhir Ikon W.R. Soepratman | 44 |
| Gambar 4.40 Tahap pembuatan dari sketsa hingga hasil akhir Ikon Drs. Ciptomangunkusumo | 45 |
| Gambar 4.41 Tahap pembuatan dari sketsa hingga hasil akhir Ikon Teuku Umar | 45 |
| Gambar 4.42 Tahap pembuatan dari sketsa hingga hasil akhir Ikon Panglima Polim | 45 |
| Gambar 4.43 Tahap pembuatan dari sketsa hingga hasil akhir Ikon Teuku Cik Ditiro | 45 |
| Gambar 4.44 Tahap pembuatan dari sketsa hingga hasil akhir Ikon Sultan Hassanuddin | 46 |
| Gambar 4.45 Tahap pembuatan dari sketsa hingga hasil akhir Ikon Sultan Iskandar Muda | 46 |
| Gambar 4.46 Tahap pembuatan dari sketsa hingga hasil akhir Ikon Sultan Thaha Syiaifuddin | 46 |
| Gambar 4.47 Tahap pembuatan dari sketsa hingga hasil akhir Ikon Sultan Hamengkubuwono IX | 47 |
| Gambar 4.48 Level 4 | 47 |

| | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 4.49 Tahap pembuatan dari sketsa hingga hasil akhir ikon Mohammad Yamin | 48 |
| Gambar 4.50 Tahap pembuatan dari sketsa hingga hasil akhir ikon Sultan Mahmud Baddaruddin II | 48 |
| Gambar 4.51 Tahap pembuatan dari sketsa hingga hasil akhir ikon Johannes Leimena | 48 |
| Gambar 4.52 Tahap pembuatan dari sketsa hingga hasil akhir ikon Fatmawati | 49 |
| Gambar 4.53 Tahap pembuatan dari sketsa hingga hasil akhir ikon Abdulrachman Saleh | 49 |
| Gambar 4.54 Tahap pembuatan dari sketsa hingga hasil akhir ikon Sultan Agung Hanyokrokusumo | 49 |
| Gambar 4.55 Tahap pembuatan dari sketsa hingga hasil akhir ikon Yosaphat Soedarso | 50 |
| Gambar 4.56 Tahap pembuatan dari sketsa hingga hasil akhir ikon Otto Iskandar Dinata | 50 |
| Gambar 4.57 Tahap pembuatan dari sketsa hingga hasil akhir ikon Abdul Haris Nasution | 50 |
| Gambar 4.58 Level 5 | 51 |
| Gambar 4.59 Tahap pembuatan dari sketsa hingga hasil akhir ikon Izmail Marzuki | 51 |
| Gambar 4.60 Tahap pembuatan dari sketsa hingga hasil akhir ikon Supriyadi | 52 |
| Gambar 4.61 Tahap pembuatan dari sketsa hingga hasil akhir ikon HOS Cokroaminoto | 52 |

| | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 4.62 Tahap pembuatan dari sketsa hingga hasil akhir ikon Ernest Douwes Dekker | 52 |
| Gambar 4.63 Tahap pembuatan dari sketsa hingga hasil akhir ikon Ki Hajar Dewantara | 53 |
| Gambar 4.64 Tahap pembuatan dari sketsa hingga hasil akhir ikon Pangeran Diponegoro | 53 |
| Gambar 4.65 Tahap pembuatan dari sketsa hingga hasil akhir ikon Johannes Abraham Dimara | 53 |
| Gambar 4.66 Tahap pembuatan dari sketsa hingga hasil akhir ikon Tirto Adhie Soerjo | 54 |
| Gambar 4.67 Tahap pembuatan dari sketsa hingga hasil akhir ikon I Gusti Ketut Pudja | 54 |
| Gambar 4.68 Tahap pembuatan dari sketsa hingga hasil akhir dari poster 1 | 55 |
| Gambar 4.69 Tahap pembuatan dari sketsa hingga hasil akhir dari poster 2 | 55 |
| Gambar 4.70 Tahap pembuatan dari sketsa hingga hasil akhir dari poster 3 | 56 |
| Gambar 4.71 Tahap pembuatan dari sketsa hingga hasil akhir dari poster 4 | 56 |
| Gambar 4.72 Tahap pembuatan <i>x-banner</i> hingga hasil akhir | 57 |
| Gambar 4.73 Tahap pembuatan promosi pada <i>Facebook</i> | 58 |
| Gambar 4.74 Tahap pembuatan promosi pada <i>Twitter</i> | 58 |
| Gambar 4.75 Tahap pembuatan promosi pada <i>Google Play Store (PC)</i> | 58 |
| Gambar 4.76 Tahap pembuatan promosi pada <i>Google Play Store dan App Store (Smartphone)</i> | 58 |

| | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 4.77 Sketsa <i>Website</i> | 59 |
| Gambar 4.78 Hasil akhir desain <i>Website</i> | 60 |
| Gambar 4.79 <i>Online shop</i> yang terhubung dari <i>website Icon Pop Indonesian Hero</i> ... | 61 |
| Gambar 4.80 T-Shirt yang dijual di <i>online Shop Icon Pop Indonesian Hero</i> | 61 |
| Gambar 4.81 <i>Smartphone hardcase</i> yang dijual di <i>online Shop Icon Pop Indonesian Hero</i> | 61 |
| Gambar 4.82 Poster yang dijual di <i>online Shop Icon Pop Indonesian Hero</i> | 62 |
| Gambar 4.83 Sketsa video | 62 |
| Gambar 4.84 <i>Screenshot</i> hasil akhir video | 63 |