

**ANALISIS PENGARUH DESAIN KARAKTER *GAME*
TROUBLEMAKER TERHADAP MOTIF *PLAYER* MELAKUKAN
KEPUTUSAN BERMAIN**



Oleh :

Annisa Amelia
20052010015

Pembimbing 1 :

Aditya Rahman Yani, S. T., M. Med. Kom
NIP3K. 19810929 202121 1002

Pembimbing 2 :

Aileena S. C. R. El Chidtian, S. T., M. Ds
NIPT. 182 19870119 076

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR
2023/2024**

HALAMAN PENGESAHAN
ANALISIS PENGARUH DESAIN KARAKTER *GAME*
TROUBLEMAKER TERHADAP MOTIF *PLAYER* MELAKUKAN
KEPUTUSAN BERMAIN

Disusun Oleh:
ANNISA AMELIA
20052010015

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada tanggal: 16 Mei 2024

Pembimbing I



Aditva Rahman Yani, S.T., M.Med.Kom
NIP3K. 19810929 202121 1002

Pembimbing II



Aileena S. C. R. El Chiddian, S.T., M.Ds
NPT. 182 19870119 076

Penguji I



Sri Wulandari, S.Sn., M.A.
NPT. 20219930419173

Penguji II



Dr(c) Aris Sutejo, S.Sn., M.Sn
NIP. 19851106 201903 1002

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar sarjana Desain (S-1)

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain



Ibnu Sholichin, S.T., M.T.
NIPPPK. 19710916 202121 1004

HALAMAN PERSETUJUAN
ANALISIS PENGARUH DESAIN KARAKTER GAME
TROUBLEMAKER TERHADAP MOTIF *PLAYER* MELAKUKAN
KEPUTUSAN BERMAIN

Disusun Oleh:
ANNISA AMELIA
20052010015

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada tanggal: 16 Mei 2024

Pembimbing I



Aditya Rahman Yani, S.T., M.Med.Kom
NIP3K. 19810929 202121 1002


Pembimbing II



Aileena S. C. R. El Chidrian, S.T., M.Ds
NPT. 182 19870119 076

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar sarjana Desain (S-1)

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Masnuna, S.T., M.Sn.
NIP3K. 19840512 2021 212004

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, di dalam naskah Tugas Akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah Tugas Akhir ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan, saya bersedia Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh (Sarjana) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2003, Pasal 25 Ayat 2, dan pasal 70).

Surabaya, 31 Mei 2024



Annisa Amelia

KATA PENGANTAR

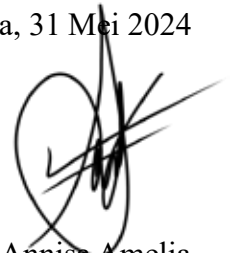
Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya sehingga pengkajian yang berjudul ANALISIS PENGARUH DESAIN KARAKTER *GAME* TROUBLEMAKER TERHADAP MOTIF *PLAYER* MELAKUKAN KEPUTUSAN BERMAIN ini dapat saya tuntaskan. Pengkajian ini bertujuan untuk membuktikan adanya pengaruh desain karakter *game* bernama Troublemaker : Raise Your Gang terhadap motif *player*-nya dalam memutuskan memainkan *game* tersebut.

Dalam penyusunan laporan pengkajian ini, saya mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW
2. Kepada orang tua yang telah banyak memberikan doa dan dukungan.
3. Kepada Bapak Aditya Rahman Yani, S.T., M.Med.Kom sebagai dosen pembimbing utama yang telah memberikan bimbingan dalam pengkajian ini dari awal hingga akhir.
4. Kepada Ibu Aileena S. C. R. El Chidtian, S.T., M.Ds selaku dosen pembimbing pendamping yang telah memberikan tambahan keilmuan selama proses perancangan.
5. Kepada Ibu Masnuna, S.T., MT, selaku Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual yang telah berkenan memberikan izin dalam penyusunan.
6. Kepada seluruh Dosen DKV UPN “Veteran” Jawa Timur yang telah mengajar dan
7. mendidik dalam perkuliahan ini.
8. Kepada teman-teman angkatan 2020 DKV UPN yang berjuang bersama dan membantu satu sama lain.

Saya menyadari masih terdapat kekurangan-kekurangan dalam penyusunan laporan pengkajian ini. Oleh sebab itu, saya mengharap pengkajian yang dilakukan setelah ini akan mencapai hasil lebih baik bahkan kesempurnaan. Selain itu, disebabkan oleh masih minimnya pengkajian yang dilakukan oleh mahasiswa/i DKV UPN “Veteran” Jawa Timur, saya juga mengharap pengkajian ini bermanfaat memberikan variasi dalam keberagaman eksekusi tugas akhir yang akan ditempuh teman-teman DKV UPN “Veteran” Jawa Timur Tahun Ajaran diatas 2023/2024.

Surabaya, 31 Mei 2024



Annisa Amelia

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	13
1.1 Latar Belakang Masalah	13
1.2 Rumusan Masalah	25
1.3 Batasan Masalah	26
1.4 Tujuan Penelitian	26
1.5 Manfaat Penelitian	26
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	27
2.1 Landasan Teori.....	27
2.1.1 Desain Karakter <i>Game Troublemaker</i> Selaku Variabel Bebas	27
2.1.2 Motif <i>Player</i> melakukan Keputusan Bermain Selaku Variabel Terikat.....	37
2.2 Kajian Hasil-hasil Penelitian	41
2.2.1 Desain Karakter dan Psikografisnya.....	41
2.2.2 Desain Karakter Memacu Kegiatan Produksi <i>Game</i>	42
2.2.3 Desain Karakter dan Potensi terhadap <i>Player's Immersion</i>	43
2.2.4 Penelitian Terdahulu terhadap <i>Game Character</i> Selaku Variabel Bebas	43
2.2.5 Penelitian Terdahulu mengenai Motif <i>Player</i> melakukan Keputusan Bermain sebagai Variabel Terikat.....	45
2.3 Kerangka Pemikiran	46
BAB III METODOLOGI DESAIN	48
3.1 Metode Penelitian	48
3.2 Objek Penelitian	49
3.2.1 <i>Game Troublemaker</i>	49
3.3 Metode Pengumpulan Data	49
3.3.1 Pengunduhan <i>game Troublemaker</i>	49
3.3.2 Studi Dokumen Sebagai Sumber Data Fleksibel.....	51
3.4 Populasi dan Sampel.....	51
3.4.1 Populasi	51
3.4.1 Sampel	52
3.5 Langkah-langkah Penelitian	52
3.6 Teknik Analisa Data.....	54
3.6.1 Kondensasi Data (<i>Data Condensation</i>)	54
3.6.2 Presentasi Data (<i>Data Display</i>)	55
3.6.3 Penarikan Kesimpulan (<i>Conclusion Drawing</i>).....	55

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	56
4.1 Analisa Data.....	56
4.1.1 Analisa Data Tahap Pertama.....	56
4.1.2 Analisa Data Tahap Kedua.....	70
BAB V PENUTUP	80
5.1 Kesimpulan.....	80
5.2 Saran	81
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Linda Melinda, DreadOut, 2023	14
Gambar 1. 2 Linda Melinda DreadOut 2, 2023	14
Gambar 1. 3 Situs IGRS (Indonesia Game Rating System).....	16
Gambar 1. 4 Sampul Troublemaker Raise Your Gang by Gamecom Team	20
Gambar 1. 5 Grafik <i>Revenue, player data</i> dengan <i>timestamp game</i> DreadOut 2.....	21
Gambar 1. 6 Grafik <i>Revenue, player data</i> dengan <i>timestamp game</i> Troublemaker.....	21
Gambar 1. 7 Ulasan Paling Membantu DreadOut 2 di Steam.....	22
Gambar 2. 1 Sampul Troublemaker Raise Your Gang	28
Gambar 2. 2 3D Facial Expression Sheets by Jimmy Levinsky.....	30
Gambar 2. 3 Karakter 2 dimensi sebagai pelaku adegan dalam komik.....	31
Gambar 2. 4 Visuaal Suasana Cerita Dalam Komik.....	31
Gambar 2. 5 Gambaran stereotip menurut Isbister (2006) yang mampu tercipta dari karakteristik fisik seseorang	35
Gambar 2. 6 Piramida tingkatan Kebutuhan (needs).....	38
Gambar 2. 7 Faktor-faktor yang mempengaruhi keputusan konsumen.....	39
Gambar 2. 8 Kerangka Pemikiran	47
Gambar 3. 1 <i>Game</i> Troublemaker: Raise Your Gang.....	49
Gambar 3. 2 Peramban Chrome	50
Gambar 3. 3 Pencarian Kata Kunci	50
Gambar 3. 4 Hasil Pencarian Kata Kunci.....	50
Gambar 3. 5 Tombol Pembelian Game.....	51
Gambar 3. 6 Intalasi Game	51
Gambar 3. 7 Karakter dalam sampul <i>game</i> Troublemaker (dari kiri ke kanan : Rani, Zaenal, Budi, Bobby)	52
Gambar 3. 8 Bagan tahapan hasil pengembangan kerangka pemikiran	53

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Pendapatan Kumulatif Game Indie Indonesia per-Desember 2023.....	28
Tabel 2. 2 Dua penelitian dari luar Indonesia yang telah ada tentang desain karakter <i>game</i> ...	43
Tabel 4. 1 Non-gamers menanggapi ketersediaan mengisi waktu luang dengan bermain game	61
Tabel 4. 2 Faktor yang mempengaruhi non-gamers berminat bermain game	62
Tabel 4. 3 Minat non-gamers terhadap game lokal	62
Tabel 4. 4 Faktor yang membuat non-gamers tertarik di kali pertama menemukan game di app-store	62
Tabel 4. 5 Respon non-gamers terhadap desain karakter game Troublemaker pada sampulnya	62
Tabel 4. 6 Potensi non-gamers akan memainkan game Troublemaker	62
Tabel 4. 7 Kecenderungan gamers memainkan game lokal atau internasional	62
Tabel 4. 8 Aspek yang menjadi perhatian gamers terhadap game section di app-store	63
Tabel 4. 9 Analisis genre favorit gamers	63
Tabel 4. 10 Analisis game indie favorit gamers	63
Tabel 4. 11 Analisis minat gamers terhadap hadirnya playable character	63
Tabel 4. 12 Analisis minat gamers terhadap gaya desain game	64
Tabel 4. 13 Analisis minat gamers terhadap art style pada karakter game.....	64
Tabel 4. 14 Analisis style fashion pada karakter game yang diminati gamers	64
Tabel 4. 15 Analisis aspek yang menjadi perhatian gamers	64
Tabel 4. 16 Analisis nuansa warna yang paling diminati gamers.....	65
Tabel 4. 17 Minat gamers terhadap sekuel atau prekuel.....	65
Tabel 4. 18 Hasil observasi terhadap desain karakter Bobby	65
Tabel 4. 19 Hasil observasi terhadap desain karakter Budi	66
Tabel 4. 20 Hasil observasi terhadap desain karakter Rani	67
Tabel 4. 21 Hasil observasi terhadap desain karakter Zaenal.....	68
Tabel 4. 22 Penggalan informasi terkait maksud developer dalam menyampaikan game-nya.	71
Tabel 4. 23 Hasil analisis aspek visual dengan observasi game elements	72
Tabel 4. 24 Hasil analisis melalui gesture karakter Bobby.....	74
Tabel 4. 25 Hasil analisis melalui gesture karakter Budi	75
Tabel 4. 26 Hasil analisis melalui gesture karakter Rani.....	76
Tabel 4. 27 Hasil analisis melalui gesture karakter Zaenal	77
Tabel 4. 28 Analisis aspek visual komposisi karakter Bobby, Budi, Rani dan Zaenal	78

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Karakter dalam *Game* Troublemaker
- Lampiran 2 : Kuesioner untuk *Non-Gamers*
- Lampiran 3 : Kuesioner untuk Para *Gamers*
- Lampiran 4 : Kuesioner untuk 100 *Player Game* Troublemaker
- Lampiran 5 : Hasil Kuesioner Uji Aspek Visual Paling Menarik
- Lampiran 6 : Formulir Revisi Kolokium 1
- Lampiran 7 : Formulir Asistensi

ABSTRAK

Menurut *Outlook Pariwisata & Ekonomi Kreatif 2023/2024*, yang menyebabkan sektor *games* di Indonesia mengalami laju pertumbuhan hingga mengungguli sektor musik adalah *game indie* produksi anak bangsa yang menyita banyak perhatian *gamers* seperti : *DreadOut* dan *DreadOut 2, A Space for the Unbound, Coffee Talk, Coral Island* serta *Troublemaker : Raise Your Gang* yang rilis 2023 lalu.

Game indie merupakan *game* produksi pengembang independen tanpa naungan penerbit besar. Tolak ukur kesuksesan setiap *indie game developer* Indonesia tentunya tidak semata-mata disebabkan oleh para "*gamers* Indonesia" yang *FOMO (Fear of Missing Off)* ingin memainkan *game* hasil anak bangsa namun disertai pula dengan motif-motif lainnya.

Penelitian ini memiliki ujuan utama menganalisis pengaruh desain karakter *game indie* *Troublemaker: Raise Your Gang* terhadap motif *player* memutuskan memainkan *game* tersebut. Metode penelitian yang digunakan merupakan metode penelitian gabungan kualitatif dan kuantitatif. Pengambilan sampel dilakukan melalui teknik *non-probability sampling* dengan *purposive sampling* yaitu secara khusus menganalisa empat karakter pada sampul *game* *Troublemaker*. Data pendukung diperoleh dari dokumen *press kit* Gamecom Team dan wawancara dengan narasumber. Adapun teknik wawancara pada penelitian ini menggunakan teknik *in-depth interview*.

Hasil penelitian membuktikan bahwa desain karakter *game* *Troublemaker* mempengaruhi motif *player* melakukan keputusan bermain. Aspek visual yang dinilai paling menarik oleh *player* dari desain karakter *game* *Troublemaker* adalah *subject matter* (tema) aksi: *beat 'em up* gelut-nya.

Kata Kunci : Desain Karakter, *Game* *Troublemaker*, *Game Indie*

ABSTRACT

Based on Outlook Pariwisata & Ekonomi Kreatif 2023/2024, the games sector has shown a growth rate that surpasses the music sector. One of the reasons behind this growth is the increasing popularity of indie games, which are developed by independent developers without the backing of a large publisher. Some examples of successful Indonesian indie games include DreadOut, DreadOut 2, A Space for the Unbound, Coffee Talk, Coral Island, and Troublemaker: Raise Your Gang (set to release in 2023). However, the success of indie game developers in Indonesia is not solely driven by the Fear of Missing Out, but by other motives as well.

This research aims to analyze the reasons why players choose to play the Troublemaker game: Raise Your Gang. The research method used is descriptive research with purposive sampling techniques which focuses on analyzing the four characters on the game cover : Bobby, Budi, Rani, and Zaenal. The supporting data is obtained from Gamecom Team PressKit documents and interviews.

The research prove that character design is indeed taking a part on players' motives for playing the game. Furthermore, the player's motives are mainly influenced by the storyline, character design, gameplay, and graphics & environment. The game successfully fulfills the visual aspects that the audience finds most interesting that is the game's theme of fighting.

Keywords : Character Design, Troublemaker Game, Indie Game