

SKRIPSI

ANALISIS VISUAL DESAIN VIDEO GAME SUPER MARIO BROS. TAHUN 1985

Diajukan Untuk Menempuh Ujian Akhir Skripsi
Dalam Rangka Memenuhi Syarat Meraih Gelar Sarjana
Pada Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Sahid Surakarta



Disusun oleh:

**MILLENEO PRAYUDYANTO
NIM. 2019021038**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SOSIAL HUMANIORA DAN SENI
UNIVERSITAS SAHID SURAKARTA
2024**

LEMBAR PERSETUJUAN

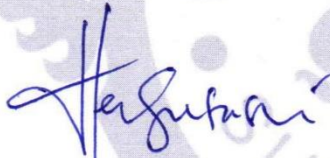
ANALISIS VISUAL DESAIN
VIDEO GAME SUPER MARIO BROS. TAHUN 1985

Oleh :
MILLENEO PRAYUDYANTO
2019021038

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan
dihadapan Dewan Penguji

Pada Tanggal : 17 Mei 2023

Pembimbing I



Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn., M.Sn

NIDN. 0630017802

Pembimbing II



Ahmad Khoirul Anwar, S.Sn, M.Sn

NIDN.0610068302

Mengetahui,
Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual




Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn., M.Sn
NIDN. 0630017802

LEMBAR PENGESAHAN

**ANALISIS VISUAL DESAIN
VIDEO GAME SUPER MARIO BROS. TAHUN 1985**

Oleh:
MILLENEO PRAYUDYANTO
NIM. 2019021038

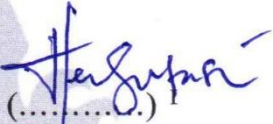
Skripsi ini telah diterima dan disahkan
Oleh Dewan Penguji Skripsi
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Sahid Surakarta

Pada hari **Senin** Tanggal **29 Januari 2024**

Penguji I

Nama : Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn., M.Sn

NIDN : 0630017802


(.....) I

Penguji II

Nama : Ahmad Khoirul Anwar, S.Sn, M.Sn

NIDN : 0610068302


(.....) II


Penguji III

Nama : Yudi Wibowo, S.Pd, M.Sn

NIDN : 0622048001

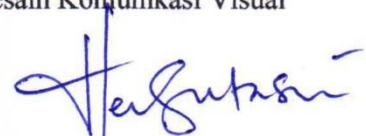

(.....) III

Dekan
Fakultas Sosial, Humaniora, dan Seni



Marwahyudi, S.Pd., MT, IPP
NIDN. 0607107103

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual


Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn., M.Sn
NIDN. 0630017802

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Saya, mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Sosial, Humaniora, dan Seni Universitas Sahid Surakarta yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **MILLENEO PRAYUDYANTO**

NIM : 2019021038

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi

Judul : **Analisis Visual Desain Video Game Super Mario Bros.
Tahun 1985**

Adalah benar-benar karya yang saya rancang sendiri. Apabila kemudian terbukti bahwa saya ternyata melakukan tindakan menyalin atau meniru tulisan/ karya orang lain seolah-olah hasil pemikiran saya sendiri, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di Universitas termasuk pencabutan gelar yang telah saya peroleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila kemudian hari terbukti melakukan kebohongan maka saya sanggup menanggung segala konsekuensinya.

Surakarta, 29 Januari 2024

Yang menyatakan



(MILLENEO PRAYUDANTO)
NIM. 2019021038

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai Sivitas Akademi Universitas Sahid Surakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **MILLENEO PRAYUDYANTO**

NIM : 2019021038

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Sosial Humaniora dan Seni

Karya : **Skripsi**

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Sahid Surakarta Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non Exclusive Royalty Free Right*) atas **Skripsi** saya yang berjudul : **Analisis Visual Desain Video Game Super Mario Bros. Tahun 1985**. Berhak menyimpan, mengalihkan bentuk, mengalihmediakan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat serta mempublikasikan karya ilmiah saya selama mencantumkan nama saya sebagai penulis (*author*) dan pembimbing sebagai *co author* atau pencipta dan juga sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya secara sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Dibuat di : Surakarta

29 Januari 2024

Yang membuat Pernyataan,



(MILLENEO PRAYUDYANTO)
NIM. 2019021038

RINGKASAN

Skripsi ini meneliti elemen desain visual dan prinsip desain yang digunakan dalam video game Super Mario Bros. 1985. Kedua hal ini tercermin dalam rumusan masalah yaitu mencari elemen desain visual apa dan prinsip desain apa yang digunakan dalam video game tersebut. Sedangkan tujuan penelitian ini adalah untuk menemukan jawaban yang tercantum dalam kedua rumusan masalah di atas. Metode penelitian yang dilakukan adalah deskriptif kualitatif dengan data primer yaitu video game itu sendiri dan sekunder dengan penyebaran kuesioner atau survei. Hasil penelitian yang diperoleh adalah Super Mario Bros., dirilis pada tahun 1985 untuk Nintendo Entertainment System (NES), memanfaatkan berbagai elemen desain visual, termasuk garis, bentuk, tekstur, dan warna, untuk menciptakan dunia game yang ikonik dan berkesan. Dalam penelitian ini ditemukan bahwa dalam video game Super Mario Bros. 1985 terdapat beberapa klasifikasi garis (horizontal dan vertikal) seperti garis tanah, garis blok, garis pipa, garis platform, garis musuh, dan scenery lines. Sedangkan untuk bentuk, berbagai bentuk atau bidang ditemukan dalam karakter dan jumlah piksel yang membentuk para karakter dalam video game tersebut. Elemen desain lainnya adalah tekstur yang terdapat dalam tekstur balok padat, tanah, latar belakang, dan musuh. Sedangkan warna, Super Mario Bros. 1985 menggunakan palet warna terbatas, dan prosentase RGB spesifik untuk warna latar belakang mungkin tidak tersedia atau didokumentasikan dengan baik. Untuk prinsip desain yang digunakan dalam video game Super Mario Bros. 1985 adalah *emphasis* (penekanan), *balance* (keseimbangan), *rhythm* (irama), dan *unity* (kesatuan). Masing-masing karakter, baik protagonis maupun antagonis memiliki ciri khas dalam prinsip desain mereka. Demikian juga untuk elemen penunjang lainnya, mereka memiliki ciri khas dalam prinsip desainnya. Akhirnya, sebagai penguat temuan prinsip desain yang digunakan dalam Super Mario Bros. 1985, dilakukan survey (15 pertanyaan) terhadap 52 orang dan yang menjawab survey tersebut adalah 37 orang yang merupakan responden dengan pengalaman pernah memainkan video game ini.

Kata kunci: elemen visual, prinsip desain, Super Mario Bros. 1985

ABSTRACT

The thesis examines the visual design elements and design principles used in the video game Super Mario Bros. 1985. It is reflected in the problem formulation, namely looking for visual design elements and design principles used in the video game. The research aims to find the answers to two problem statements. The research method used descriptive qualitative with primary data, namely video games, and secondary data in distributing questionnaires or surveys. The research results show that Super Mario Bros released in 1985 for the Nintendo Entertainment System (NES), utilizes various visual design elements, including lines, shapes, textures, and colors. It is to create an iconic and memorable game world. This research found that the video game Super Mario Bros. 1985 has several classifications of lines (horizontal and vertical), such as ground lines, block lines, pipelines, platform lines, enemy lines, and scenery lines. Meanwhile, in the element of shape, various shapes or areas are found in the characters and the number of pixels that make up the characters in the video game. Other design elements are the textures found in solid block textures, ground, backgrounds, and enemies. Meanwhile, Super Mario Bros. 1985 used a limited color palette, and specific RGB percentages for background colors may not be available or well documented. The video game Super Mario Bros. 1985 design principles are emphasis, balance, rhythm, and unity. Each character, both protagonist and antagonist, has unique characteristics in their design principles. Likewise other supporting elements, they have unique characteristics in their design principles. Finally, as a reinforcement of the findings of the design principles used in Super Mario Bros. In 1985, a survey (15 questions) was conducted on 52 people. There are 37 people answered the survey who had experience playing this video game.

Keywords: Visual Elements, Design Principles, Super Mario Bros. 1985



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmatNya, penyusunan skripsi yang berjudul Analisis Visual Desain Video Game Super Mario Bros. Tahun 1985 dapat terselesaikan dengan baik guna memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana strata satu Program Studi Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Sosial Humaniora dan Seni Universitas Sahid Surakarta.

Penulis menyadari segala keterbatasan pengalaman, pengetahuan, dan kemampuan penulisan proposal ini, namun penulis berharap bahwa karya ini dapat bermanfaat juga bagi para pembaca. Untuk itu, ke depannya, penulis berharap akan dilakukan penelitian dengan topik serupa yaitu tentang video game yang akan memperkaya pengetahuan dari pembaca.

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah melancarkan dan membantu proses penyelesaian laporan Skripsi ini, yaiktu kepada :

1. Ibu Sri Huning Anwariningsih, S.T., M. Kom. Selaku Rektor Universitas Sahid Surakarta.
2. Ibu Destina Paningrum, S.E, M.M. Selaku Wakil Rektor Bidang Sumberdaya, Keuangan, dan Pengembangan Universitas Sahid Surakarta.
3. Bapak Dr. Erwin Kartinawati, S.Sos, M.I.Kom. Selaku Wakil Rektor Bidang Akademis, Kemahasiswaan, Alumni, dan Kerjasama Universitas Sahid Surakarta.
4. Bapak Marwahyudi, S.Pd, M.T., IPP. Selaku Dekan Fakultas Sosial Humaniora dan Seni Universitas Sahid Surakarta.
5. Ibu Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn., M.Sn. Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual dan selaku Dosen Pembimbing I yang dengan giat memberi bimbingan dalam proses penyusunan laporan karya skripsi ini.
6. Bapak Ahmad Khoirul Anwar, S.Sn, M.Sn selaku Dosen Pembimbing II yang memberikan arahan dengan baik selama proses penyusunan laporan karya skripsi ini.
7. Segenap karyawan dan staff pengajar Universitas Sahid Surakarta
8. Sahabat, keluarga, dan saudara yang banyak membantu dengan dukungan informasi, saran, dan moral terhadap proses penyusunan laporan skripsi ini.
9. Serta pihak-pihak terkait yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu.

Penulis menyadari bahwa mungkin masih terdapat kekurangan dalam Skripsi ini. Oleh karena itu, kritik dan saran pembaca akan sangat bermanfaat bagi penulis. Semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang membacanya

Atas segala kekurangan dan ketidaksempurnaan penulisan skripsi ini, penulis menyampaikan permohonan maaf yang sebesar-besarnya serta penulis mengharapkan kritik dan saran untuk perbaikan di masa yang akan datang.

Surakarta, 29 Januari 2024

Penulis,

MILLENEO PRAYUDYANTO



DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH	iii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
RINGKASAN	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
BAB I.....	1
A. Rumusan Masalah.....	8
B. Tujuan	8
C. Manfaat.....	8
D. Tinjauan Pustaka	9
E. Landasan Teori.....	12
BAB II.....	36
B. Konsep Game dan Mendongeng: Plot, Karakter, dan Latar Video Game Mario Bros 44	
BAB III	59
A. <i>PIXEL</i> (PIKSEL).....	59
B. Unsur Visual Video Game Super Mario Bros	64
BAB IV	103
PEMBAHASAN	171
BAB V.....	187
A. Simpulan	187
B. Saran	190
DAFTAR PUSTAKA	191