

TUGAS AKHIR / KEKARYAAN

**PERANCANGAN KARAKTER 3D PIXEL GAME METAVERSE
THE SANDBOX**

Diajukan Untuk Menempuh Ujian Tugas Akhir / Kekaryaan
Dalam Rangka Memenuhi Syarat Meraih Gelar Sarjana
Program Studi Desain komunikasi Visual
Universitas Sahid Surakarta



Disusun Oleh :

AHMAD ZHAINUDIN FAUZI
NIM. 2018021004

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SOSIAL, HUMANIORA DAN SENI
UNIVERSITAS SAHID SURAKARTA
2023

HALAMAN PERSETUJUAN

PERANCANGAN KARAKTER 3D PIXEL GAME METAVERSE THE SANDBOX

Disusun Oleh:
AHMAD ZHAINUDIN FAUZI
2018021004

Tugas akhir / Kekaryaannya ini telah disetujui
Untuk dipertahankan dihadapan Dewan Penguji Tugas Akhir
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Sahid Surakarta

Pada tanggal : 30 Maret 2022

Pembimbing I

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

Pembimbing II

Yudi Wibowo, S.Pd, M.Sn
NIDN. 0622048001

Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual

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

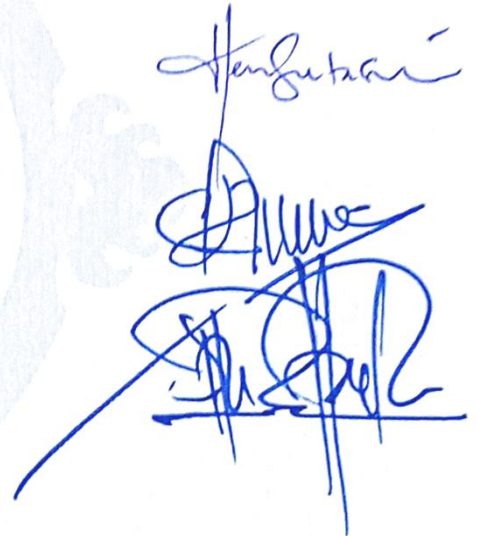
HALAMAN PENGESAHAN

PERANCANGAN KARAKTER 3D PIXEL GAME METAVERSE THE SANDBOX

Disusun Oleh:
AHMAD ZHAINUDIN FAUZI
2018021004

Tugas akhir / Kekaryaannya ini telah disahkan
Untuk dipertahankan dihadapan Dewan Penguji Tugas Akhir
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Sahid Surakarta

1. Penguji I
Nama : Evelyne Henny L, S.Sn., M.Sn
NIDN : 0630017802
2. Penguji II
Nama : Yudi Wibowo, S.Pd, M.Sn
NIDN : 0622048001
3. Penguji III
Nama : Ahmad Khoirul Anwar, S.Sn., M.Sn
NIDN : 0622048001

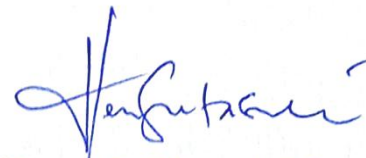


Dekan
Fakultas Sosial Humaniora dan Seni

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual



Marwahyudi, S.Pd., M.T., IPP
NIDN. 0607107103



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

**SURAT PERNYATAAN
ORIGINALITAS KARYA ILMIAH**

Saya mahasiswa Desain Komunikasi Visual Fakultas Sosial, Humaniora, dan Seni Universitas Sahid Surakarta yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **Ahmad Zhainudin Fauzi**

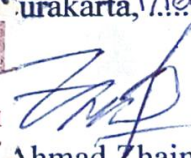
NIM : **2018021004**

Menyatakan bahwa dengan sesungguhnya Tugas Akhir/Kekaryaan

Judul : **PERANCANGAN KARAKTER 3D PIXEL GAME
METAVERSE THE SANDBOX**

Adalah benar-benar karya yang saya susun 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 ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila dikemudian hari terbukti melakukan kebohongan maka saya sanggup menanggung segala konsekuensinya.

Surakarta, 17 Februari 2023

Ahmad Zhainudin Fauzi



2018021004

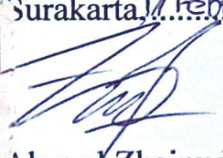
**SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Saya mahasiswa Desain Komunikasi Visual Fakultas Sosial, Humaniora, dan Seni Universitas Sahid Surakarta yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **Ahmad Zhainudin Fauzi**
Nim : **2018021004**
Program studi : **Desain Komunikasi Visual**
Fakultas : **Fakultas Sosial Humaniora dan Seni**

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Sahid Surakarta Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (Non Exclusive Royalty Free Right) atas tugas akhir saya yang berjudul : **PERANCANGANKARAKTER 3D PIXEL GAME METAVERSE THE SANDBOX**. Beserta instrument/desain/perangkat (jika ada). Berhak menyimpan, mengalihkan bentuk, mengalih mediakan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat serta mempublikasikannya karya ilmiah saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis (author) dan pembimbing sebagai co-author atau pencipta dan juga sebagai hak cipta.

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

Surakarta, 17 Februari 2023

Ahmad Zhainudin Fauzi

2018021004

RINGKASAN

Perkembangan zaman sangat mempengaruhi cara hidup manusia, salah satunya cara manusia mendapat kesenangan dengan bermain game, dalam perkembangannya game tidak hanya untuk mencari kesenangan melainkan sudah mulai menjadi bentuk dunia baru secara virtual yang ada di internet dengan sebutan Metaverse, keberadaan dunia virtual ini membuat pemain berinteraksi secara virtual menggunakan berbagai karakter buatan, dengan berbagai tema yang dipilih secara bebas oleh pemain, meskipun merupakan penggambaran dunia secara virtual, penggunaan gaya visual realis tidak selalu digunakan dalam setiap game yang mengusung konsep Metaverse, yang bertujuan untuk dapat menonjol dibanding game Metaverse lain, salah satu game yang mengusung gaya visual non-realis adalah The Sandbox dengan gaya visual minimalis 3D Pixel atau disebut juga Voxel.

Kata Kunci: Perancangan, Karakter, 3D Pixel, Game, Metaverse, The Sandbox



ABSTRACT

The development era greatly affects the way of life of humans, such as the way humans get pleasure by playing games. Games are not only for fun but have started to become a new form of the virtual world on the internet called the Metaverse. The existence of this virtual world makes players interact virtually using various artificial characters with various themes that are chosen freely. Even though it is a virtual depiction of the world, the use of a realistic visual style is not always used in every game that carries the Metaverse concept. It aims to stand out from other Metaverse games. One game with a non-realist visual style is The Sandbox with a minimalist 3D Pixel visual style or Voxel.

Keywords: Design, Character, 3D Pixel, Game, Metaverse, The Sandbox



KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberi kemudahan sehingga dalam penyusunan perancangan karya tugas akhir yang berjudul “Perancangan Karakter 3d Pixel Game Metaverse The Sandbox” ini dapat terselesaikan dengan baik guna memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana strata satu Program Studi Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Sosisal, Humaniora dan Seni Universitas Sahid Surakarta.

Perancang menyadari segala keterbatasan pengalaman, pengetahuan, dan kemampuan perancangan proposal perancangan karya tugas akhir ini tidak luput dari kekurangan dan dan belum sempurna. Namun perancang berharap semoga proposal perancangan karya tugas akhir ini dapat bermanfaat tidak hanya bagi perancang saja namun juga bagi para pembaca yang memanfaatkannya.

Proposal perancangan karya tugas akhir ini disusun dengan menyampaikan terima kasih penuh rasa hormat sebesar-besarnya kepada:

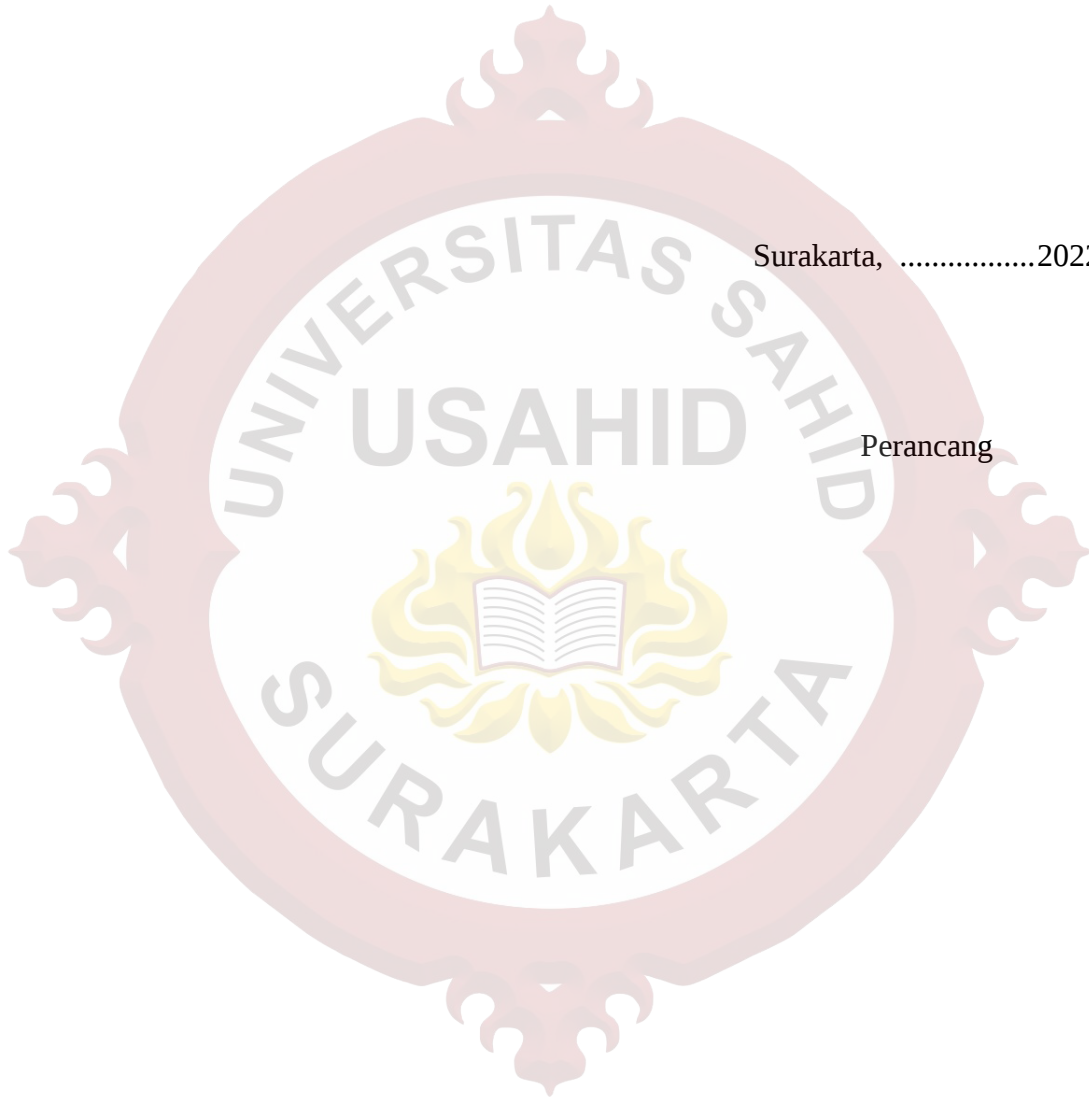
1. Ibu Sri Huning Anwariningsih, S.T., M.Kom., selaku Plt. Rektor Universitas Sahid Surakarta.
2. Ibu Destina Paningrum, SE., MM, selaku Wakil Rektor bidang Sumber Daya, Keuangan dan Pengembangan Universitas Sahid Surakarta.
3. Ibu Dr. Erwin Kartinawati, S.Sos., M.I.Kom., selaku Wakil Rektor bidang Akademik, Kemahasiswaan, Alumni dan Kerjasama Universitas Sahid Surakarta.

4. Bapak Marwahyudi, S.Pd., M.T., selaku Dekan Fakultas Sosial, Humaniora dan Seni Universitas Sahid Surakarta.
5. Ibu Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn, M.Sn, selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta dan selaku Dosen Pembimbing I yang telah begitu sabar memberikan bimbingan, koreksi, kritik dan saran dalam proses penyusunan proposal karya tugas akhir ini.
6. Bapak Yudi Wibowo, S.Pd, M.Sn selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan yang baik selama proses penyusunan proposal karya tugas akhir ini.
7. Seluruh dosen pengajar Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta yang telah mengajar dan berbagi ilmu dari awal semester hingga akhir semester.
8. Segenap karyawan dan staff pengajar Universitas Sahid Surakarta.
9. The Sandbox, yang telah bersedia menjadi objek dalam perancangan karya tugas akhir ini.
10. Mamah, adek - adek dan keluarga atas segala dukungan, pengorbanan, doa serta harapan yang besar kepada perancang, serta Nenek yang telah menjadi motivasi utama dengan amanat terakhirnya untuk perancang.
11. Teman-teman yang telah banyak membantu memberikan informasi, saran, dan masukan dalam proses penyusunan proposal karya tugas akhir ini.
12. Semua pihak yang terlibat dan berperan membantu proses penyusunan proposal karya tugas akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Atas segala kekurangan dan ketidak sempurnaan dalam penyusunan proposal karya tugas akhir ini, perancang mohon maaf sebesar-besarnya dan mengharap kritik dan saran yang membangun dari para pembaca. Semoga proposal ini dapat memberi manfaat bagi yang memerlukannya, Terima kasih.

Surakarta,2022

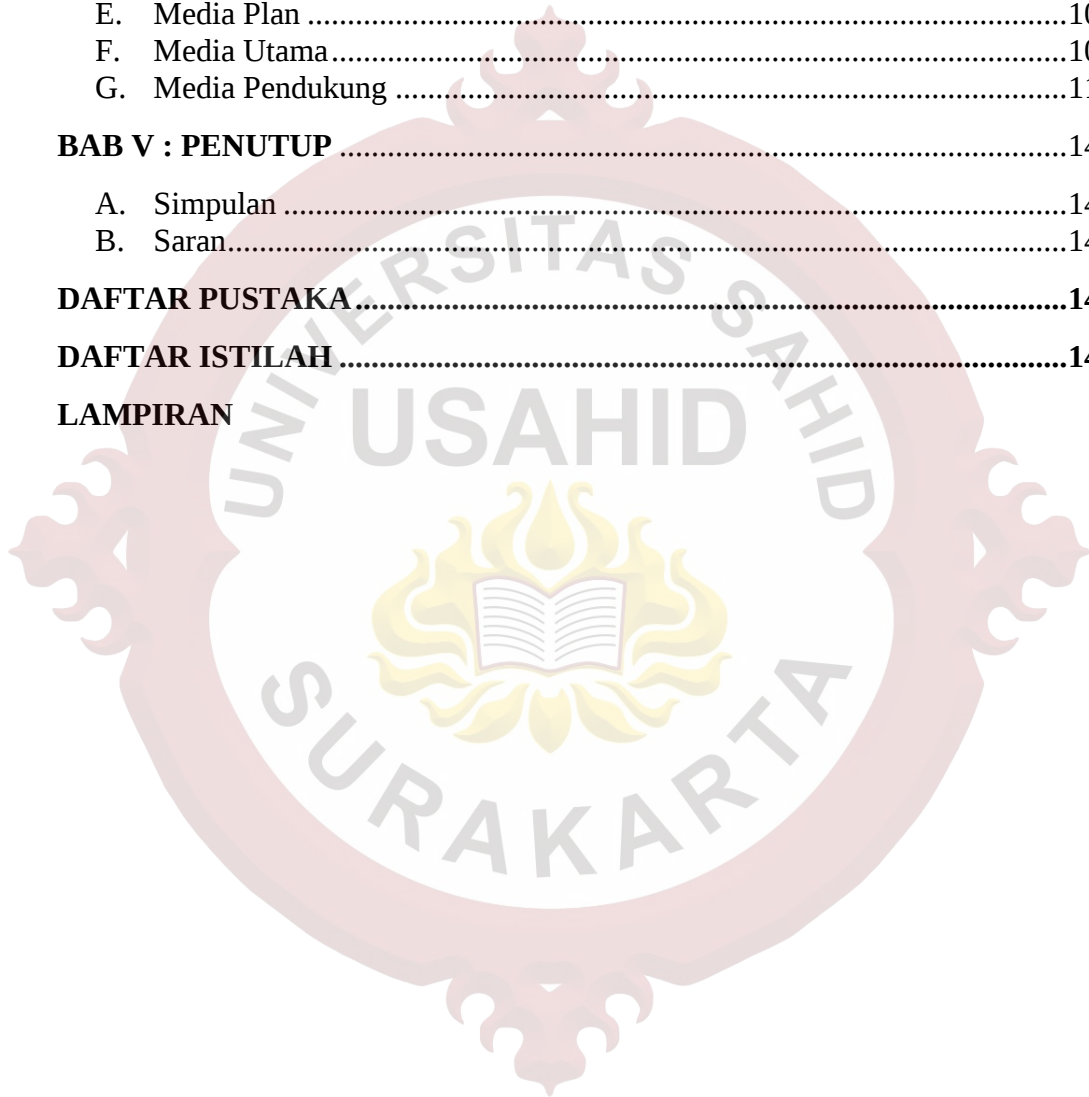
Perancang



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
RINGKASAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	11
C. Tujuan Perancangan	11
D. Manfaat Perancangan	11
E. Tinjauan Pustaka	12
F. Landasan Teori.....	15
G. Metodologi Perancangan.....	24
H. Sistematika Penulisan	29
BAB II : IDENTIFIKASI DATA.....	31
A. Data Perusahaan	31
B. Data Perusahaan	31
C. Sejarah Perusahaan.....	32
D. Partner Perusahaan	33
E. Karakteristik The Sandbox.....	36
F. Analisa SWOT	41
BAB III : KONSEP PERANCANGAN.....	43
A. Analisa Data	43
B. Segmentasi	43
C. Unique Selling Proposition (USP)	44
D. Emotional Selling Proposition (ESP).....	45
E. Positioning	45
F. Strategi Kreatif.....	46
G. Konsep Estetis.....	47
H. Konsep Teknis.....	54

I. Media Plan	57
BAB IV : PERWUJUDAN KARYA.....	61
A. Pembuatan Karakter	61
B. Karakter Dasar (Base Galloper)	61
C. IN 22-00 (Introvert/Ketertutupan).....	78
D. EX 22-00 (Ekstrovert/Keterbukaan)	93
E. Media Plan	108
F. Media Utama.....	108
G. Media Pendukung	118
BAB V : PENUTUP	144
A. Simpulan	144
B. Saran.....	146
DAFTAR PUSTAKA.....	147
DAFTAR ISTILAH	149
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Analisa SWOT	42
Tabel 4.1 Muse Base Galloper	63
Tabel 4.2 Fisik Muse Base Galloper	64
Tabel 4.3 Sifat Base Galloper.....	66
Tabel 4.4 Denotasi Base Galloper	68
Tabel 4.5 Konotasi Base Galloper	69
Tabel 4.6 Muse Galloper IN 22-00.....	79
Tabel 4.7 Muse Fisik Galloper IN 22-00	81
Tabel 4.8 Sifat Galloper IN 22-00.....	83
Tabel 4.9 Denotasi Galloper IN 22-00	86
Tabel 4.10 Konotasi Galloper IN 22-00.....	86
Tabel 4.11 Muse Galloper EX 22-00	95
Tabel 4.12 Muse Fisik Galloper EX 22-00.....	96
Tabel 4.13 Sifat Galloper EX 22-00	98
Tabel 4.14 Denotasi Galloper EX 22-00.....	100
Tabel 4.15 Konotasi Galloper EX 22-00	101

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Pengembangan Bagan Metode Perancangan Irma Rochmawati	24
Gambar 2.1 Logo The Sandbox	32
Gambar 2.2 Splash Screen Focus The Sandbox.....	34
Gambar 2.3 Splash Screen God The Sandbox	34
Gambar 2.4 Game Maker Alpha Island Background The Sandbox.....	35
Gambar 2.5 Splash Screen Focus The Sandbox.....	35
Gambar 2.6 The Sandbox Gray.....	36
Gambar 2.7 Website The Sandbox Alpha 3.....	37
Gambar 2.8 Splash Screen Focus The Sandbox.....	37
Gambar 2.9 Splash Screen Focus The Sandbox.....	38
Gambar 2.10 Color The Sandbox.....	38
Gambar 2.11 Website The Sandbox Alpha 3.....	39
Gambar 2.12 Central Town The Sandbox Alpha 2.....	40
Gambar 2.13 Central Town The Sandbox Alpha 2.....	40
Gambar 2.14 Central Town The Sandbox Alpha 2.....	41
Gambar 3.1 Contoh Layout Axial.....	48
Gambar 3.2 The Sandbox Colors.....	48
Gambar 3.3 Warna Hangat dan Dingin.....	49
Gambar 3.4 Referensi Karakter Cyborg Voxel.....	50
Gambar 3.5 Press Start 2P Font	51
Gambar 3.6 Laptop Dell Latitude E6440.....	55
Gambar 3.7 Rexus Xierra X3.....	55
Gambar 3.8 XP Pen Star 03 Pro V2.....	56
Gambar 3.9 Adobe Photoshop CC 2019.....	56
Gambar 3.10 VoxEdit Beta Icon.....	56
Gambar 4.1 Kaneki Ken Tokyo Ghoul Season 2.....	62
Gambar 4.2 Rabbid Invasion	62
Gambar 4.3 Wayang Arjuna	63

Gambar 4.4 Sketsa Karakter Dasar Galloper	72
Gambar 4.5 Ukuran Standar Karakter The Sandbox.....	73
Gambar 4.6 Ukuran Karakter Dasar Galloper.....	73
Gambar 4.7 Warna Karakter Dasar Galloper	74
Gambar 4.8 Head Karakter Dasar Galloper	74
Gambar 4.9 Chest Karakter Dasar Galloper	75
Gambar 4.10 Belly Karakter Dasar Galloper	75
Gambar 4.11 Hip Karakter Dasar Galloper.....	75
Gambar 4.12 Right & Left Fore Arm Karakter Dasar Galloper	75
Gambar 4.13 Right & Left Arm Karakter Dasar Galloper.....	75
Gambar 4.14 Right & Left Hand Karakter Dasar Galloper	76
Gambar 4.15 Right & Left Thigh Karakter Dasar Galloper	76
Gambar 4.16 Right & Left Leg Karakter Dasar Galloper.....	76
Gambar 4.17 Right & Left Foot Karakter Dasar Galloper.....	76
Gambar 4.18 Preview Karakter Dasar Galloper	77
Gambar 4.19 Wednesday Addams.....	78
Gambar 4.20 Kenzo Tenma	79
Gambar 4.21 Wayang Arjuna	79
Gambar 4.22 Sketsa Karakter Galloper IN 22-00.....	89
Gambar 4.23 Ukuran Karakter Galloper IN 22-00	89
Gambar 4.24 Warna Karakter Galloper IN 22-00.....	90
Gambar 4.25 Head Karakter Galloper IN 22-00	91
Gambar 4.26 Ches” Karakter Galloper IN 22-00.....	91
Gambar 4.27 Belly Karakter Galloper IN 22-00.....	91
Gambar 4.28 Hip Karakter Galloper IN 22-00	91
Gambar 4.29 Right & Left Arm Galloper IN 22-00	91
Gambar 4.30 Right & Left Fore Arm Galloper IN 22-00	92
Gambar 4.31 Right & Left Hand Galloper IN 22-00	92
Gambar 4.32 Right & Left Thigh Galloper IN 22-00	92

Gambar 4.33 Right & Left Leg Galloper IN 22-00	92
Gambar 4.34 Right & Left Foot Galloper IN 22-00	92
Gambar 4.35 Preview Galloper IN 22-00	93
Gambar 4.36 Enid Sinclair	94
Gambar 4.37 Johan Liebert	94
Gambar 4.38 Wayang Arjuna	94
Gambar 4.39 Sketsa Karakter Galloper EX 22-00	104
Gambar 4.40 Ukuran Galloper EX 22-00	104
Gambar 4.41 Warna Galloper EX 22-00	105
Gambar 4.42 Head Galloper EX 22-00	106
Gambar 4.43 Chest Galloper EX 22-00	106
Gambar 4.44 Belly Galloper EX 22-00	106
Gambar 4.45 Hip Galloper EX 22-00	106
Gambar 4.46 Right & Left Arm Galloper EX 22-00	106
Gambar 4.47 Right & Left Fore Arm Galloper EX 22-00	107
Gambar 4.48 Right & Left Hand Galloper EX 22-00	107
Gambar 4.49 Right & Left Thigh Galloper EX 22-00	107
Gambar 4.50 Right & Left Leg Galloper EX 22-00	107
Gambar 4.51 Right & Left Foot Galloper EX 22-00	107
Gambar 4.52 Preview Galloper EX 22-00	108
Gambar 4.53 Viewport Base Galloper	109
Gambar 4.54 Colorguide Base Galloper	110
Gambar 4.55 Preview Video Base Galloper	110
Gambar 4.56 Preview Mockup Video Base Galloper	111
Gambar 4.57 Viewport Galloper EX 22-00	112
Gambar 4.58 Colorguide Galloper EX 22-00	112
Gambar 4.59 Preview Video Galloper EX 22-00	113
Gambar 4.60 Preview Mockup Video Galloper EX 22-00	114
Gambar 4.61 Viewport Galloper IN 22-00	115

Gambar 4.62 Colorguide Galloper IN 22-00	115
Gambar 4.63 Preview Video Galloper IN 22-00	116
Gambar 4.64 Preview Mockup Video Galloper IN 22-00	117
Gambar 4.65 Viewport Diorama Base Galloper	119
Gambar 4.66 Guidline Diorama Base Galloper	119
Gambar 4.67 Colorguide Diorama Base Galloper	120
Gambar 4.68 Preview Diorama Base Galloper	120
Gambar 4.69 Mockup Diorama Base Galloper.....	121
Gambar 4.70 Viewport Diorama Galloper IN 22-00	121
Gambar 4.71 Guidline Diorama Galloper IN 22-00	122
Gambar 4.72 Colorguide Diorama Galloper IN 22-00	122
Gambar 4.73 Preview Diorama Galloper IN 22-00	123
Gambar 4.74 Mockup Diorama Galloper IN 22-00	123
Gambar 4.75 Viewport Diorama Galloper EX 22-00	124
Gambar 4.76 Guidline Diorama Galloper EX 22-00	124
Gambar 4.77 Colorguide Diorama Galloper EX 22-00	125
Gambar 4.78 Preview Diorama Galloper EX 22-00	125
Gambar 4.79 Mockup Diorama Galloper EX 22-00	126
Gambar 4.80 Sketsa Diorama	126
Gambar 4.81 Guidline Diorama.....	127
Gambar 4.82 Colorguide Diorama.....	127
Gambar 4.83 Preview Diorama.....	128
Gambar 4.84 Mockup Diorama	128
Gambar 4.85 Sketsa Landscape Banner.....	129
Gambar 4.86 Sketsa Portait Banner	129
Gambar 4.87 Guidline Lanscape Banner	130
Gambar 4.88 Guidline Portait Banner.....	130
Gambar 4.89 Colorguide Banner	131
Gambar 4.90 Preview Lanscape Banner	131

Gambar 4.91 Preview Portait Banner.....	132
Gambar 4.92 Mockup Lanscape Banner.....	132
Gambar 4.93 Mockup Portait Banner	133
Gambar 4.94 Sketsa Stiker	133
Gambar 4.95 Guidline Stiker	134
Gambar 4.96 Colorguide Stiker	134
Gambar 4.97 Preview Stiker	135
Gambar 4.98 Mockup Stiker.....	135
Gambar 4.99 Sketsa Poster	136
Gambar 4.100 Guidline Poster.....	136
Gambar 4.101 Colorguide Poster.....	137
Gambar 4.102 Preview Poster.....	137
Gambar 4.103 Mockup Poster	138
Gambar 4.104 Sketsa Gantungan Kunci.....	138
Gambar 4.105 Guidline Gantungan Kunci.....	139
Gambar 4.106 Colorguide Gantungan Kunci.....	139
Gambar 4.107 Preview Gantungan Kunci.....	140
Gambar 4.108 Mockup Gantungan Kunci	140
Gambar 4.109 Sketsa Kaos	141
Gambar 4.110 Guidline Kaos.....	141
Gambar 4.111 Colorguide Kaos	142
Gambar 4.112 Preview Desain Kaos	142
Gambar 4.113 Mockup Desain Kaos.....	143