

**PERANCANGAN *HEROINE GAME DATING SIMS* “PARAS”**

**JURNAL**

**Diajukan kepada universitas negeri padang  
Untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam  
Menyelesaikan program sarjana desain komunikasi visual**



Oleh :  
**Bima Bahari**  
**1305530**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN SENI RUPA  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2018**

## **Abstract**

Dating sims Game PARAS is a simulation game with interaction pattern of a relationship which is inside the gameplay there are various content is close to Indonesian. One of which is design of the heroine. Heroine is a the main woman character in dating sims games. The goal is to make the significant different with a dating sims games in Japan and hopefully to make a teenagers in Indonesia more close to content in Indonesia.

Method use in design of the heroine is a brainstorming method and after that is observation, questioner and interview. The result of the data collecting is the foundation to design the heroine in dating sims game PARAS.

## **Abstrak**

Game Dating Sims PARAS adalah game simulasi pola interaksi sebuah hubungan yang dimana didalam permainannya terdapat berbagai konten yang dekat dengan Indonesia, salah satunya adalah desain dari heroine, heroine adalah karakter utama wanita di dalam game dating sims. Tujuan perancangan sebagai pembeda antara game dating sims asal Jepang dan harapan agar remaja di Indonesia bisa sedikit lebih dekat dengan konten yang ada di Indonesia.

Metode yang digunakan dalam perancangan heroine adalah metode brainstorming dan dilanjutkan dengan observasi, kuesioner dan wawancara. Hasil dari pengumpulan data merupakan dasar dalam pembuatan heroine dalam game dating sims PARAS.

## PERANCANGAN *HEROINE GAME DATING SIMS* “PARAS”

**Bima Bahari<sup>1</sup>, Dini Faisal<sup>2</sup>, San Ahdi<sup>3</sup>**

Desain Komunikasi Visual  
FBS Universitas Negeri Padang  
Email : [zeyotsss@gmail.com](mailto:zeyotsss@gmail.com)

### ABSTRACT

Dating sims Game PARAS is a simulation game with interaction pattern of a relationship which is inside the gameplay there are various content is close to Indonesian. One of which is design of the heroine. Heroine is a the main woman character in dating sims games. The goal is to make the significant different with a dating sims games in Japan and hopefully to make a teenagers in Indonesia more close to content in Indonesia.

Method use in design of the heroine is a brainstorming method and after that is observation, questioner and interview. The result of the data collecting is the foundation to design the heroine in dating sims game PARAS.

Keywords : Game, Dating Sims, PARAS, Heroine

### A. Pendahuluan

Didalam era globalisasi sekarang ini kemajuan teknologi sangat cepat berkembang, salah satunya adalah game, seiring perkembangan jaman game juga ikut berkembang, Martono (2011) memaparkan bahwa “game adalah media untuk menyampaikan pesan kepada orang lain melalui permainan yang menghibur”.

Dari banyak jenis game yang ada di dunia, Jepang memiliki game khas sendiri yaitu, dating sims. Dating sims adalah game simulasi

<sup>1</sup>Mahasiswa Penulis Karya Akhir Prodi Desain Komunikasi Visual untuk Wisuda Periode Desember 2018

<sup>2</sup>Pembimbing I dosen FBS, Universitas Negeri Padang

<sup>3</sup>Pembimbing II dosen FBS, Universitas Negeri Padang

interaksi dalam menjalin hubungan antara laki-laki dan perempuan dalam dunia virtual.

Dalam perancangan suatu game, karakter adalah salah satu hal yang sangat penting, karena karakter merupakan visual dalam suatu game. Dengan visual yang bagus dan menarik akan membuat game terasa lebih hidup dan lebih menarik untuk dimainkan.

Di dalam game dating sims PARAS perancangan desain heroine diawali dengan metode brainstorming dan dilanjutkan dengan pengumpulan data dari observasi, questioner dan wawancara. Proses pembuatan heroine game dating sims PARAS dilakukan dengan aplikasi manga studio 5, di mulai dari sketsa, lineart dan final desain. Heroine memiliki 6 ekspresi yang akan berganti saat sedang dalam permainan dan pemain melakukan pilihan tertentu.

## **B. Metode**

### **1. BrainStorming**

Metode yang digunakan adalah metode brainstorming, metode brainstorming adalah suatu diskusi untuk menghimpun gagasan, pendapat, informasi, pengetahuan dan pengalaman dari semua peserta yang terlibat.

Diskusi yang dilakukan dalam proses brainstorming adalah pengumpulan pendapat tentang bagaimana pembuatan karakter yang dekat dengan indonesia, dari bentuk rambut, pakaian, dan penamaan. Diskusi dilakukan dengan 6 orang perempuan dengan

rentang umur 20-22 tahun berstatus mahasiswa dengan lingkungan yang sama.

Hasil yang didapatkan setelah melakukan proses brainstorming adalah panjang rambut sebahu dengan belahan tengah dengan alasan penggunaan rambut seperti itu banyak ditemui di Indonesia khususnya di Kota Padang. Gambaran kasar dari perancangan heroine.

Penamaan yang diberikan pada heroine adalah "Putri". Putri dipilih karena dari hasil diskusi, Putri merupakan nama yang paling sering dipakai dalam penamaan perempuan yang ada di Indonesia.

## **2. Pengumpulan Data**

### **a. Observasi**

Observasi menurut Sugiyono (2013:203) merupakan suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua hal terpenting adalah proses pengamatan dan ingatan.

Observasi yang dilakukan dalam pengumpulan data tentang perancangan heroine adalah tentang berpakaian, bagaimana perempuan di Indonesia berpakaian khususnya di Kota Padang. Pengamatan dilakukan di beberapa tempat umum seperti cafe dan mal.

Hasil dari pengamatan adalah sebagian besar perempuan yang ditemui menggunakan pakaian yang tertutup tapi masih



Hasil dari kuesioner menjadi pedoman sifat seperti apa yang akan di terapkan dalam perancangan heroine game dating sims PARAS.

### **c. Wawancara**

Wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab secara lisan baik langsung atau tidak langsung kepada kontributor.

Wawancara yang dilakukan adalah tentang bentuk pakaian yang akan digunakan dalam perancangan heroine game dating sims PARAS. Wawancara di lakukan kepada 4 orang wanita dengan rentang umur 20-22 tahun di lingkungan yang sama.

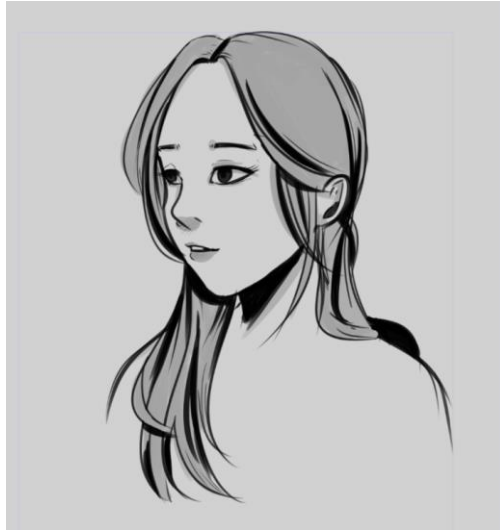
Hasil yang didapatkan adalah pakaian berlengan panjang dengan rok selutut dan menggunakan spatu sneakers. Penggunaan baju panjang dan rok selutut ditujukan untuk memberikan kesan sopan dengan pakaian yang tidak terlalu terbuka tapi masih terlihat modis. Dan penggunaan sneakers di tujukan untuk memberikan kesan aktif dan tidak manja.

## **C. Perancangan**

### **1. Ilustrasi**

Ilustrasi merupakan gambaran dari konsep yang sudah direncanakan. Dalam perancangan heroine game dating sims PARAS. Konsep yang di dapatkan melalui Brainstorming,

observasi, kuesioner dan wawancara adalah : diberi nama putri, memiliki hobi bermusik dan jalan-jalan, memiliki rambut sepunggung dengan belahan tengah, memakai pakaian yang tidak terlalu terbuka dan menggunakan sepatu sneakers.



**Gambar 1.** Desain awal Perancangan Heroine Game Dating

Sims PARAS





**Gambar 2.** LineArt dan Bentuk Final Baju 1 Heroine Game

### Dating Sims PARAS

Penggunaan Warna Gelap di rambut, bertujuan untuk menguatkan kesan indonesia, karena mayoritas orang diindonesia memiliki warna rambut gelap. Menggunakan sweater pink dengan one-piece berwarna hitam, Penggunaan warna pink dan hitam bertujuan untuk memberikan kesan modis dan tetap kekinian, Sneakers Bertujuan untuk memberikan kesan tidak manja.



**Gambar 3.** Lineart dan bentuk Final baju 2 Heroine Game

### Dating Sims PARAS

Baju ke 2 heroine adalah menggunakan baju hitam dengan cardigan oversize berwarna abu-abu gelap dan memakai Rok selutut dengan motif kotak-kotak.

Baju ke 2 digunakan ketika berada dalam event jalan-jalan didalam game dating sims PARAS.

### **2. Ekspresi**

Dalam Perancangan ekspresi, heroine memiliki 6 ekspresi, yaitu : normal, senyum, marah, sedih, tersipu dan terkejut.

no	ekspresi	gambar	keterangan
1	normal		Penerapan di dalam game ekspresi normal heroine digunakan dalam keadaan yang biasa saja, yaitu saat melakukan simulasi percakapan dengan pemain.
2	senyum		Penerapan di dalam game ekspresi senyum heroine adalah ketika heroine merasa senang dengan pilihan yang di buat oleh pemain.
3	marah		Penerapan ekspresi marah dalam permainan adalah ketika heroine tidak suka akan suatu hal atau pemain melakukan pilihan yang kurang tepat.
4	sedih		Penerapan ekspresi sedih didalam game adalah ketika heroine merasa tidak nyaman terhadap sesuatu hal, atau ketika pemain melakukan pilihan yang kurang tepat.
5	tersipu		Penerapan ekspresi tersipu didalam game adalah ketika heroine merasa dispesialkan dan diutamakan.
6	terkejut		Penerapan ekspresi terkejut didalam game adalah ketika heroine merasa kaget akan sesuatu.

**Tabel 2.** Penerapan ekspresi heroine

#### **D. Kesimpulan**

Dalam proses perancangan heroine game dating sims PARAS dapat disimpulkan, semua yang terlihat dalam visualisasi heroine itu konsep dasarnya tetaplah tentang gambaran bagaimana remaja yang ada di Indonesia pada saat ini.

Di harapkan dengan perancangan karakter tersebut game dating sims PARAS dapat dinikmati dan dimainkan dengan perasaan lebih senang karena visualisasi heroine saat memainkannya.

#### **Catatan :**

Artikel ini disusun berdasarkan tugas akhir penulis dengan Pembimbing I Dini Faisal S.Ds M.Ds dan Pembimbing II San Ahdi S.Sn M.Ds.

#### **Daftar Rujukan**

- Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung : Alfabeta Bandung.
- Martono, Kurniawan Teguh. 2011. Perancangan Game Edukasi “Fish Identity” Dengan menggunakan Java. Semarang : jsiskom.undip.ac.id

