

**ANALISIS VISUAL SCENE
VIDEO GAME RED DEAD REDEMPTION 2**



**OLEH
BARWIDA GIDION**

1612031009

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
JURUSAN SENI DAN DESAIN
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2023**



**ANALISIS VISUAL SCENE
VIDEO GAME RED DEAD REDEMPTION 2**

SKRIPSI

Diajukan kepada

Universitas Pendidikan Ganesha

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan

Program Sarjana Pendidikan Seni Rupa



Oleh

Barwida Gidion

NIM 1612031009

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA

JURUSAN SENI DAN DESAIN

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

SINGARAJA

2023

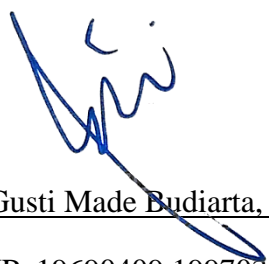
SKRIPSI

DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS
DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK
MENCAPAI GELAR SARJANA PENDIDIKAN



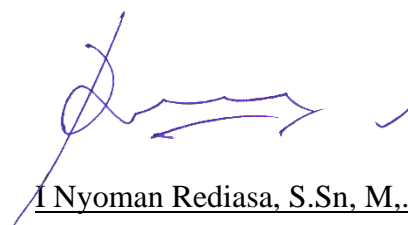
Pembimbing I

Pembimbing II



I Gusti Made Budiarta, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19690409 199703 1 002



I Nyoman Rediasa, S.Sn, M.,Si.

NIP. 19790427 201012 1 002

LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PENGUJI

Skripsi oleh Barwida Gidion

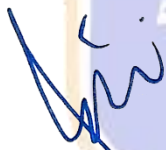
Telah dipertahankan di depan dewan penguji

Pada tanggal 7 Juli 2023

Dewan Penguji,



Dr. Dewa Putu Ramendra, S.Pd., M.Pd. (Ketua)
NIP.19760902 200003 1 001



I Gusti Made Budiarta, S.Pd., M.Pd. (Anggota)
NIP.19690409 199703 1 002



Dr. Drs. I Ketut Supir, M.Hum. (Anggota)
NIP.19631231 198903 1 021



Dra. Luh Suartini, M.Pd. (Anggota)
NIP.19641003 199003 2 001

LEMBAR PENGESAHAN PANITIA UJIAN

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Pendidikan Ganesha

Guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar ahli madya

Pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 12 Juli 2023

Mengetahui,

Ketua Ujian,

Sekretaris Ujian



Dr. Dewa Putu Ramendra, S.Pd., M.Pd
NIP.19760902 200003 1 001

Dr. Drs. I Ketut Sudita, M.Si
NIP.19601231 199003 1 017

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



Prof. Dr. Made Sutarna, M.Pd.
NIP. 19600424 198603 1 002

KATA PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan ke hadapan Tuhan Yang Maha Esa, dengan segala hormat dan rasa syukur skripsi ini saya persembahkan kepada:

ORANG TUA TERCINTA

Wayan Merdana dan Nyoman Puitri yang telah berusaha memberikan yang terbaik bagi saya, terutama dalam hal pendidikan, didikan, doa, materi dan telah menjadikan saya menjadi pribadi yang kuat, mandiri dan tidak mudah menyerah. Terima kasih atas doa yang selalu menyertai saya dimanapun saya berada.

SAUDARA TERSAYANG

Barwina Elisyantri yang telah mendukung, mendoakan dan menyemangati saya dalam menyelesaikan pendidikan.

PARTNER

Untuk pemilik nim 1612031006 sebagai partner yang berkontribusi penuh diperjalanan misi menuntaskan skripsiku.

ALMAMATER

Prodi Pendidikan Seni Rupa
Jurusan Seni dan Desain
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Pendidikan Ganesha

MOTTO

Ora et Labora !, Berdoa dan Berusaha !



PRAKATA

Puji syukur kita panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat-Nya-lah, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Analisis Visual Scene Video Game Red Dead Redemptio 2**”. Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana pendidikan pada Universitas Pendidikan Ganesha.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan baik berupa moral maupun material dari berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Prof. Dr. I Made Utama, M, Pd., selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, yang telah memberikan fasilitas yang diberikan sehingga penulis bisa menyelesaikan studi di Program Studi Pendidikan Seni Rupa;
2. Dr. Drs. I Ketut Supir, M. Hum., selaku Ketua Jurusan Seni dan Desain atas motivasi dan dukungan yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini;
3. Dr. I Ketut Sudita, M. Si., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Seni Rupa atas motivasi dan dukungan yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini;
4. I Gusti Made Budiarta, S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk, dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini;
5. I Nyoman Rediasa, S.Sn, M.,Si., selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk, dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini;
6. Drs. Gede Eka Harsana Koriawan, M.Erg., selaku Pembahas yang telah memberikan kritik dan saran kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini;

7. Ibu/Bapak dosen di lingkungan Fakultas Bahasa dan Seni secara umum dan secara khusus, yang selalu membimbing, mengarahkan, dan mendidik selama penulis belajar dan menyelesaikan skripsi ini;
8. Mahasiswa di lingkungan UNDIKSHA yang telah membantu proses penyusunan skripsi ini;
9. Insaan Ainul Yaqien teman seperjuangan saya yang telah menjadi partner dalam berbagi informasi dan kabar dalam proses pengerjaan hingga skripsi selesai;
10. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah membantu penyusunan skripsi ini;

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa apa yang tersaji dalam skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan kemampuan yang penulis miliki. Untuk itu demi kesempurnaan skripsi ini, penulis mengharapkan segala kritik maupun saran yang sifatnya membangun dari berbagai pihak. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi kita semua khususnya bagi pengembangan dunia pendidikan.

Singaraja, 7 Juli 2023

Penulis

DAFTAR ISI

	HALAMAN
PRAKATA	IX
ABSTRAK	XI
DAFTAR ISI	XII
DAFTAR GAMBAR	XIV
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	8
1.3 TUJUAN PENELITIAN.....	8
1.4 MANFAAT PENELITIAN	8
BAB II	10
KAJIAN PUSTAKA	10
2.1 PENJELASAN ISTILAH.....	10
2.1.1 Analisis.....	10
2.1.2 Visual	11
2.1.3 Scene	11
2.1.4 Video Game.....	12
2.1.5 Red Dead Redemption 2	13
2.2 KAJIAN PUSTAKA	14
2.2.1 Macam-macam Aplikasi Pembuatan Scene dalam Video Game	14
2.2.2 Tahap-tahap Pembuatan Scene dalam Video Game	16
2.2.3 Penerapan Unsur-unsur Visual dalam Pembuatan Scene Video Game	17
2.2.4 Unsur-unsur Visual dalam Video Game	18
2.3 PENELITIAN RELEVAN	20
BAB III	22
METODE PENELITIAN	22
3.1 RANCANGAN PENELITIAN.....	22
3.2 SASARAN PENELITIAN	23
3.3 SUMBER DATA.....	24
3.3.1 Data Primer	24
3.3.2 Data Sekunder.....	24
3.4 TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	25
3.4.1 Observasi	26
3.4.2 Dokumentasi	26
3.5 KEABSAHAN DATA	26
3.6 TEKNIK ANALISIS DATA	28
3.6.1 Deskripsi Data	29
3.6.2 Reduksi Data.....	30
3.6.3 Analisis Data.....	31

BAB IV	32
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	32
4.1 HASIL PENELITIAN.....	32
4.1.1 Aplikasi Komputer yang Digunakan dalam Pembuatan Scene pada Video Game Red Dead Redemption 2.....	32
4.1.2 Tahap-tahap Pembuatan Scene dalam Video Game Red Dead Redemption 2	48
4.1.3 Penerapan unsur-unsur visual pada scene video game Red Dead Redemption 2	51
4.2 PEMBAHASAN	54
BAB V.....	65
KESIMPULAN.....	65
5.1 RANGKUMAN.....	65
5.2 SIMPULAN.....	66
5.3 SARAN	67
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN.....	71
RIWAYAT HIDUP.....	73
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	74



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 3. 1 Scene 1-7.....	23
Gambar 4. 1 Pencahayaan Global RDR 2	34
Gambar 4. 2 Bayangan langsung dari lentera	35
Gambar 4. 3 Bayangan di belakang orang	37
Gambar 4. 4 Mengaburkan jejak gerakan	38
Gambar 4. 5 Kedalaman jarak pandang	39
Gambar 4. 6 Tessellation	40
Gambar 4. 7 Efek partikel	41
Gambar 4. 8 Teknik pencorak	42
Gambar 4. 9 Post Processing	43
Gambar 4. 10 Animasi	44
Gambar 4. 11 Pencahayaan Dinamis	45
Gambar 4. 12 Sistem fisika yang realistis.....	46
Gambar 4. 13 Animasi Wajah.....	47
Gambar 4. 14 Scene 1-7.....	52
Gambar 4. 15 Albedo.....	57
Gambar 4. 16 Bump Mapping	58
Gambar 4. 17 Normal Mapping.....	59
Gambar 4. 18 Rough Mapping.....	59
Gambar 4. 19 Metallic Mapping	60
Gambar 4. 20 Ambient Occlusion.....	60
Gambar 4. 21 Hasil Kombinasi.....	61
Gambar 4. 22 Tessellation Texture.....	63

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Analisis Visual Scene Video Game Red Dead Redemption 2” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 5 Juli 2023
Yang membuat pernyataan,



Barwida Gidion