

**PERANCANGAN *SKIN OUTFIT* MINANGKABAU PADA
GAME *PUBG MOBILE* SEBAGAI BENTUK PROMOSI
KONTEN LOKAL MINANGKABAU**

TUGAS AKHIR

*Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana Desain pada Program studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang*



Oleh:

**HAFIZATUL ISMI
NIM 18027090**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMINIKASI VISUAL
DEPARTEMEN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN KARYA AKHIR

***PERANCANGAN SKIN OUTFIT PADA GAME PUBG MOBILE SEBAGAI
BENTUK PROMOSI KONTEN LOKAL MINANGKABAU***

Nama : Hafizatul Ismi
NIM/BP : 18027090/2018
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

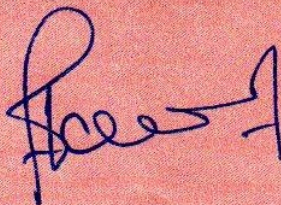
Padang, 11 Agustus 2023

**Disetujui dan disahkan oleh:
Dosen Pembimbing**



Dwi Mutia Sari, S.Ds., M.Ds.
NIP. 19861023.201903.2.006

Kepala Departemen Seni Rupa



Eliya Pebriyeni, S.Pd., M.Sn.
NIP. 19830201.200912.2.001


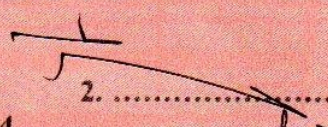
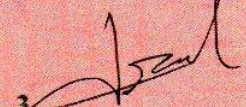
HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Didepan Penguji
Karya Akhir
Departemen Seni Rupa Fakultas Bahasa Dan Seni
Universitas Negeri Padang

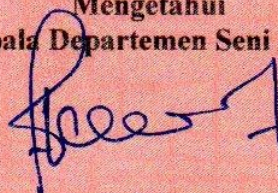
Judul : Perancangan *Skin Outfit* pada game *PUBG Mobile*
sebagai bentuk Promosi Konten Lokal Minangkabau
Nama : Hafizatul Ismi
NIM/BP : 18027090/2018
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 21 Agustus 2023

Tim Penguji

	Nama/NIP	Tanda tangan
1. Pembimbing	: <u>Dwi Mutia Sari, S.Ds., M.Ds.</u> NIP. 19861023.201903.2.006	1. 
2. Penguji 1	: <u>San Ahdi, S.Sn., M.Ds.</u> NIP. 19791216.200812.1.004	2. 
3. Penguji 2	: <u>Defrizal Saputra, S.Ds., M.Sn.</u> NIP. 19871223.201903.1.013	3. 

Mengetahui
Kepala Departemen Seni Rupa



Eliya Pebriyeni, S.Pd., M.Sn.
NIP. 19830201.200912.2.001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, *Skripsi/Karya Akhir dengan judul Perancangan Skin Outfit Minangkabau Pada Game PUBG Mobile Sebagai Bentuk Promosi Konten Lokal Minangkabau adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 10 Agustus 2023

Saya yang menyatakan,



HAFIZATUL ISMI

NIM. 18027090

**PERANCANGAN SKIN *OUTFIT* MINANGKABAU PADA *GAME* PUBG
MOBILE SEBAGAI BENTUK PROMOSI KONTEN LOKAL
MINANGKABAU**

Hafizatul Ismi, Dwi Mutia Sari
Hafizatulismi4@gmail.com, mutia2011@fbs.unp.ac.id

ABSTRAK

Minangkabau memiliki berbagai macam kebudayaan, dimulai dari pakaian, arsitektur, motif, keyakinan, lagu, dan karakter *visual*. Salah satu keunikan Minangkabau yaitu memiliki pakaian adat yang menjadi ciri khasnya tersendiri. Salah satu pakaian adat yang terkenal di Minangkabau adalah pakaian Bundo Kandung. Pakaian adat Minangkabau ini merupakan faktor utama dalam merancang *skin outfit* Minangkabau, *Skin* merupakan salah satu bentuk *visual* untuk memperindah sebuah item-item yang ada dalam sebuah gim, *skin* memiliki berbagai jenis salah satunya *Skin outfit* yang merupakan *skin* untuk karakter dalam permainan gim. *Skin outfit* Minangkabau ini dirancang untuk gim *PUBG mobile* atau dikenal *Player Unknown's Battleground mobile*. Penyampaian dalam perancangan *skin outfit* ini menggunakan media utama *Manual Book*. *Manual book* yang berisi tentang pembuatan *skin outfit*, *skin* item serta media pendukung yaitu *T-shirt*, poster, *sticker*, *x banner*, *totebag*, gantungan/*merchandise* dan media sosial Instagram untuk mempromosikan. Metode perancangan yang digunakan yaitu *Glassbox* dengan metode analisis data 5w + 1h yaitu *what*(apa), *who*(siapa), *when*(kapan) *where*(dimana) *why*(kenapa) dan *how*(bagaimana). Dengan diselesainya *Manual Book* ini diharapkan dapat menjadi sebuah media yang memiliki informasi-informasi yang efektif dan komunikatif bagi target audien.

Kata Kunci : Minangkabau, Pakaian Bundo Kandung, *Skin* *PUBG Mobile*, *Skin Outfit*.

**PERANCANGAN SKIN *OUTFIT* MINANGKABAU PADA *GAME* PUBG
MOBILE SEBAGAI BENTUK PROMOSI KONTEN LOKAL
MINANGKABAU**

Hafizatul Ismi, Dwi Mutia Sari
Hafizatulismi4@gmail.com, mutia2011@fbs.unp.ac.id

ABSTRACT

Minangkabau has a variety of cultures, starting from clothing, architecture, motifs, beliefs, songs, and visual characters. One of the uniqueness of Minangkabau is that it has traditional clothing that is its own characteristic. One of the famous traditional clothes in Minangkabau is Bundo Kanduang clothing. Skins have various types, one of which is Skin outfit which is a skin for characters in the game. This Minangkabau skin outfit is designed for the PUBG mobile game or known as Player Unknown's Battleground mobile. The delivery in designing this skin outfit uses the main media Manual Book. Manual book that contains making skin outfits, skin items and supporting media, namely T-shirts, posters, stickers, x banners, totebags, hangers / merchandise and Instagram social media to promote. The compounding method used is Glassbox with a 5w + 1h data analysis method, namely what, who, when, where, why, and how. With the completion of this Manual Book, it is hoped that it can become a media that has effective and communicative information for the target audience.

Keywords: *Minangkabau, Bundo Kanduang Skin, PUBG Mobile Skin, Skin Outfit.*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Proposal untuk perancangan karya akhir yaitu “Perancangan *Skin outfit* Minangkabau Pada *Game PUBG Mobile* Sebagai Bentuk Promosi Konten Lokal Minang Kabau”. Perancangan ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan di Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Padang.

Perancangan ini tidak terlepas dari bantuan dan motivasi dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, pada kesempatan ini perancang mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Ibu Dini Faisal, S. Ds, M. Ds selaku ketua prodi Desain Komunikasi Visual dan selaku penguji dalam penulisan karya akhir ini.
2. Eko Purnomo, M. Sn selaku pembimbing akademis.
3. Ibu Dwi Mutia Sari, S. Ds, M. Ds selaku dosen pembimbing Proposal karya akhir yang telah membimbing penulis dengan sabar dan maksimal, begitu banyak memberikan bantuan, dorongan dan motivasi sehingga terlaksana nya penulisan Proposal karya akhir ini.
4. Bapak/Ibu Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Padang yang telah memberikan perancang ilmu pengetahuan sehingga perancang dapat menyelesaikan proposal ini.

5. Terimakasih kepada keluarga, sahabat dan beberapa teman yang sudah membantu, terkhususkan kepada NIM 1605213025 yang merupakan sahabat in game, sekaligus partner penulis, Saekkia Badunsanak playgroup dan saudara-saudara seperti (kak suci alias ucok, dini, ime, cipa, kak mut) dll nya.

Penulis menyadari bahwa perancangan proposal ini masih terdapat kekurangan, namun ini adalah langkah awal menuju kesuksesan bagi perancang. Untuk itu perancang menerima kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak untuk kesempurnaan proposal ini. Penulis mengharapkan semoga proposal ini berguna bagi semua pembaca dan bagi penulis sendiri.

Padang, 10 Agustus 2023

Hafizatul Ismi

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR BAGAN	ix
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi masalah	3
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Orisinalitas	4
F. Tujuan perancangan	4
G. Manfaat perancangan	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
A. Kajian Praksis	6
1. <i>Player Unknow's Battleground (PUBG) mobile</i>	6
2. Kebudayaan Minangkabau	8
3. <u>Media Promosi</u>	12
4. Data visual	13
B. Kajian Teoristis	15
1. <i>Design Grapich</i>	15
2. Sketsa	16
3. Ilustrasi	16
4. Desain Karakter	18
5. Warna	21
6. <i>Layout</i>	23

C. Karya relevan.....	24
D. Kerangka Konseptual.....	26
BAB III METODE PERANCANGAN.....	27
A. Metode Perancangan.....	27
B. Metode pengumpulan data.....	28
C. Metode analisis data.....	30
D. Pendekatan kreatif.....	33
E. Media utama dan media pendukung.....	35
BAB IV PERANCANGAN VISUAL.....	39
A. Media.....	39
1. Desain <i>Skin Outfit</i>	39
B. Program kreatif.....	43
1. Pendekatan Verbal.....	43
2. Pendekatan Visual.....	43
C. <i>layout Skin Outfit</i> Minangkabau.....	45
1. <i>Layout</i> Kasar.....	45
2. <i>Layout</i> Eksekusi.....	48
3. <i>Layout</i> Komprehensif.....	50
4. <i>Final</i> Desain <i>Skin</i>	51
5. <i>Layout</i> Desain <i>Skin Item</i>	56
D. <i>Layout</i> Manual Book.....	62
1. <i>Layout</i> Kasar.....	62
2. <i>Layout</i> Eksekusi cover Manual Book.....	63
3. <i>Layout</i> Komprehensif.....	65
4. <i>Layout</i> Desain final cover dan halaman.....	66
E. <i>Layout</i> Media Pendukung.....	67
1. Alternatif <i>T-shirt</i>	67
2. Alternatif Poster.....	68
3. Alternatif <i>Sticker Pack</i>	68
4. Alternatif <i>Banner</i>	69
5. Alternatif <i>Totebag</i>	69

6. Alternatif <i>Merchandise</i> Gantungan	70
7. Alternatif <i>Feed</i> Instaram	70
E. Final Desain	71
1. Media Utama <i>Manual Book</i>	71
2. Media Pendukung.....	74
F. Uji kelayakan	78
BAB V PENUTUP	81
A. Kesimpulan.....	81
B. Saran	82
DAFTAR PUSTAKA	83

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Jadwal kerja	40
Tabel 2. Jenis <i>font</i>	46
Tabel 3. Uji kelayakan pertama	81
Tabel 4. Uji kelayakan kedua.....	82
Tabel 5. Poin dalam Skala.....	82

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Konseptual.....	26
-----------------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tampilan Lobby Player PUBG Mobile	13
Gambar 2. Skin Karakter Golden Pharaoh.....	13
Gambar 3. Kisah Golden Pharaoh.....	14
Gambar 4. Skin Karakter Nyi Roro Kidul	14
Gambar 5. Skin Tribal Hero	14
Gambar 6. Skin Masked Crusader	15
Gambar 7. Skin Outfit Nyi Roro Kidul	24
Gambar 8. Refrensi motif kebudayaan minangkabau	39
Gambar 9. Kumpulan gambar dan refrensi pakaian penghulu.....	40
Gambar 10. Sketsa skin outfit penghulu	40
Gambar 11. Kumpulan gambar dan refrensi pakaian bundo kanduang	41
Gambar 12. Sketsa skin outfit bundo kanduang.....	41
Gambar 13. Kumpulan gambar dan refrensi skin karakter kerbau	42
Gambar 14. Sketsa skin outfit kerbau	42
Gambar 15. <i>Bendera mawara dan Pallet</i> warna.....	44
Gambar 16. <i>Layout</i> kasar <i>skin</i> bundo kanduang	45
Gambar 17. <i>Layout</i> Eksekusi Warna Alternatif 3.....	45
Gambar 18. <i>Layout</i> kasar <i>skin</i> kerbau	46
Gambar 19. Alternatif <i>Layout</i> kasar <i>skin</i> bundo kanduang	47
Gambar 20. <i>Layout</i> eksekusi 1 <i>skin</i> bundo kanduang	48
Gambar 21. <i>Layout</i> eksekusi 2 <i>skin</i> bundo kanduang	48
Gambar 22. <i>Layout</i> eksekusi warna alternatif 1	49
Gambar 23. <i>Layout</i> eksekusi warna alternatif 2.....	49
Gambar 24. <i>Layout</i> eksekusi warna alternatif 3.....	49
Gambar 25. <i>Layout</i> komprehensif <i>skin</i> bundo kanduang.....	50
Gambar 26. <i>Layout</i> komprehensif warna <i>skin</i> bundo kanduang	50
Gambar 27. <i>Final skin outfit</i> Bundo Kanduang	51
Gambar 28. Desain Tingkuluak Tanduak	52
Gambar 29. Desain Baju Batubue.....	52

Gambar 30. Motif kucing lalok jo saik galamai	53
Gambar 31. Desain Minsie.....	53
Gambar 32. Desain lambak	53
Gambar 33. Motif bungo tanjuang	54
Gambar 34. Motif saik wajik babungo.....	54
Gambar 35. Desain Baju Batubue.....	54
Gambar 36. Motif bungo tanjuang	55
Gambar 37. Motif saik wajik babungo.....	55
Gambar 38. Desain eksekusi <i>skin</i> senjata AKM	56
Gambar 39. Desain eksekusi <i>skin</i> senjata awm.....	56
Gambar 40. Desain eksekusi <i>skin</i> senjata M416.....	57
Gambar 41. Desain ekprehensif <i>skin</i> senjata	57
Gambar 42. Desain <i>final</i> senjata <i>skin</i> senjata.....	57
Gambar 43. Desain eksekusi 1 <i>skin</i> Panci.....	48
Gambar 44. Desain eksekusi 2 <i>skin</i> Panci.....	58
Gambar 45. Desain eksekusi 3 <i>skin</i> Panci.....	59
Gambar 46. Desain Komprehensif <i>skin</i> Panci	59
Gambar 47. Desain <i>Final skin</i> Panci.....	59
Gambar 48. Desain eksekusi 1 <i>skin airdrop</i>	60
Gambar 49. Desain eksekusi 2 <i>skin airdrop</i>	60
Gambar 50. Desain eksekusi 3 <i>skin airdrop</i>	61
Gambar 51. Desain komprehensif <i>skin airdrop</i>	61
Gambar 52. Desain <i>Final skin airdrop</i>	61
Gambar 53. <i>Layout</i> Kasar <i>Cover manual book</i>	62
Gambar 54. <i>Layout</i> Kasar Halaman <i>manual book</i>	63
Gambar 55. <i>Layout</i> Eksekusi 1 <i>Cover manual book</i>	63
Gambar 56. <i>Layout</i> Eksekusi 2 <i>Cover manual book</i>	63
Gambar 57. <i>Layout</i> Eksekusi 3 <i>Cover manual book</i>	64
Gambar 58. <i>Layout</i> Eksekusi halaman <i>manual book</i>	64
Gambar 59. <i>Layout</i> Eksekusi halaman <i>manual book</i>	64
Gambar 60. <i>Layout</i> Eksekusi halaman <i>manual book</i>	65

Gambar 61. <i>Layout</i> komprehensif <i>Cover manual book</i>	65
Gambar 62. <i>Layout</i> komprehensif <i>Cover manual book</i>	66
Gambar 63. <i>Layout Final Cover</i> dan Belakang	66
Gambar 64. Desain <i>Final</i> halaman <i>manual book</i>	67
Gambar 65. Alternatif <i>T-shirt</i>	67
Gambar 66. Alternatif Desain Poster	68
Gambar 67. Alternatif <i>Desain Sticker pack</i>	68
Gambar 68. Alternatif <i>Desain Banner</i>	69
Gambar 69. Alternatif Desain <i>Totebag</i>	69
Gambar 70. <i>Alternatif Desain merchandise</i> gantungan	70
Gambar 71. <i>Alternatif Desain feed Instagram</i>	70
Gambar 72. Desain <i>final Cover</i> dan belakang <i>manual book</i>	71
Gambar 73. Desain <i>final</i> Halaman 1-4 <i>manual book</i>	71
Gambar 74. Desain <i>final</i> Halaman 5-12 <i>manual book</i>	72
Gambar 75. Desain <i>final Halaman 13-18 manual book</i>	73
Gambar 76. Desain <i>final T-shirt</i>	74
Gambar 77. Desain <i>final poster</i>	74
Gambar 78. Desain <i>final sticker pack</i>	75
Gambar 79. Desain <i>final Banner</i>	76
Gambar 80. Desain <i>final totebag</i>	76
Gambar 81. Desain <i>final merchandise</i>	77
Gambar 82. Desain <i>final Feed Instagram</i>	77

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan *game mobile* di Indonesia terbilang cukup pesat, menurut data dari Redbull.com pada tahun 2021, Indonesia masuk kategori 17 Negara terbesar dengan penggunaan *game mobile* terbanyak. Salah satu *game mobile* terkenal ialah *Player Unknown's Battleground Mobile* atau dikenal dengan *PUBG Mobile*. *PUBG mobile* merupakan *game battle royale* yang dimainkan dengan cara *solo* (1 orang), *duo* (2 orang) dan *squad* (4 orang), setiap pertandingan berisikan 100 orang untuk memperebutkan kemenangan yang disebut dengan *winner winner chicken dinner*.

PUBG mobile memiliki *item-item* yang dapat digunakan, disetiap *item* memiliki desainnya sendiri, Item itu terbagi atas *skin outfit* (pakaian), *skin senjata*, *skin kendaraan* dan *skin pelengkap* untuk *game PUBG mobile* itu sendiri. *Skin outfit* merupakan sebuah desain *item* yang membuat penampilan karakter pada *game* terlihat bagus dan menarik, *skin outfit* pada *game PUBG mobile* itu terfokuskan kepada *outfit* (pakaian untuk karakter *game* tersebut oleh karena itu banyak *skin outfit* yang ada di *game* *PUBG* terbentuk dari ide desain yang terinspirasi dari sebuah keunikan di suatu negara, warisan dunia dan kegiatan keagamaan yang dikemas dalam sebuah *event-event* yang diselenggarakan oleh *game* *PUBG mobile*.

Di Indonesia memiliki beragam suku bangsa dan budaya salah satunya ialah suku Minangkabau. Daerah tersebut juga memiliki berbagai macam

kebudayaan upacara adat, pakaian adat, rumah adat dan ciri khas masakannya. Minangkabau memiliki lambang dengan tiga warna, yaitu : 1. Merah, 2. Kuning, 3. Hitam, yang disebut dengan Marawa Minang, yang berartikan dalam bahasa Indonesia “ Bendera Minang”. Suku ini tak hanya memiliki kebudayaan tapi juga memiliki hewan kebanggaannya, yaitu kerbau. Kerbau merupakan asal usul dari nama “Minangkabau” dalam sejarahnya disebutkan nama Minangkabau berasal dari peristiwa adu kerbau antara kerbau orang Jawa dengan kerbau orang asli penduduk di daerah ini.

Dengan *item-item* yang ada di *game* *PUBG Mobile* ini semakin banyak dan berkembang maka dari itu penulis merancang desain *skin outfit* di *game* *PUBG Mobile* dengan menyatukan ide-ide dan rancangan dari kebudayaan yang ada di Minangkabau untuk mempromosikan kebudayaan Minangkabau melalui *game mobile*. Dikarenakan *PUBG mobile* ini mencakup *global* atau dunia maka dari itu alasan penulis memilih kebudayaan Minangkabau diantaranya penulis terinspirasi dari *skin* Nyi Roro Kidul yang merupakan *skin outfit* yang berasal dari Indonesia, dan dikarenakan P.D.P *PUBG mobile* menerima semua karya yang berasal dari manapun maka penulis memilih kebudayaan Minangkabau dengan alasan penulis lebih dekat, dan merupakan tempat lahir penulis sehingga mudah untuk di jangkau dan penulis memiliki dasar pengetahuan lebih dari pada daerah lain.

Dari latar belakang diatas, penulis merancang karya akhir yang berjudul **“Perancangan *Skin Outfit* Minangkabau Pada *Game* *PUBG Mobile* Sebagai Bentuk Promosi Konten Lokal Minangkabau”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, fokus yang diambil adalah Membuat desain *skin outfit* untuk karakter yang digunakan di *game PUBG Mobile*. ditemukan beberapa masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Masih sedikitnya karya yang berasal dari kebudayaan yang ada di Negara maupun daerah meskipun *PUBG mobile* sudah mengadakan dan membuka peluang untuk menerima karya dari mana saja dengan keunikannya ter-sendiri.
2. Belum adanya desain *skin outfit* yang berasal dari kebudayaan Minangkabau.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas maka, Batasan masalah dalam perancangan karya akhir di fokuskan pada perancangan outfit serta penambahan rancangan skin pendukung pada *game PUBG Mobile* dengan hasil 2 dimensi serta kumpulan desain final berdasarkan layout dari *game* itu sendiri.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, penulis merumuskan masalah seperti; bagaimana merancang *skin outfit* Minangkabau dengan *genre dari game PUBG mobile* sebagai media promosi konten lokal untuk memperkenalkan kebudayaan dari minangkabau, agar dapat menarik perhatian target *audience* baik dari *player* *PUBG* dunia maupun dari Indonesia sendiri.

E. Orisinal

Orisinalitas perancangan, dimana masalah yang diangkat adalah suatu yang nyata dari kebudayaan yang ada di Minangkabau beserta penggabungan yang cocok dalam permainan *PUBG mobile* ini. Perancangan tugas akhir ini adalah suatu rancangan yang orisinal yang dibuat berdasarkan identifikasi masalah diatas.

F. Tujuan Perancangan

Adapun tujuan perancangan ini adalah:

1. Pembuatan *Skin outfit* untuk karakter di *game PUBG mobile* sebagai bentuk memperkenalkan kebudayaan Minangkabau didalam dunia *game battle royale*. Sehingga menarik perhatian *player PUBG Mobile*.
2. Menambah informasi dan wawasan tentang kebudayaan yang ada di Indonesia dari salah satu suku melalui media *game mobile*.

G. Manfaat Perancangan

Manfaat perancangan *Skin outfit* karakter di *game PUBG mobile* diharapkan dapat memberi manfaat baik secara akademis dan masyarakat umum, sebagai berikut:

1. Manfaat akademis

Perancangan ini diharapkan bagi akademis sebagai referensi yang dapat digunakan sebagai bahan pengembangan terutama mengenai hal-hal yang berkaitan dengan masalah desain komunikasi visual serta media untuk menambah pengetahuan bagi rekan-rekan mahasiswa dan pembaca lainnya.

2. Manfaat masyarakat umum

Untuk memperkenalkan kepada *audience Skin outfit* PUBG Mobile yang memiliki ide melalui kebudayaan dari salah satu suku bangsa yaitu Minangkabau sebagai media mempromosikan konten lokal dari Negara Indonesia melalui perancangan *design skin outfit* Minangkabau.

3. Manfaat untuk penulis

Untuk menyelesaikan karya akhir penulis serta menerapkan ilmu Desain Komunikasi Visual yang telah penulis dapatkan di bangku perkuliahan maupun di luar perkuliahan.

4. Manfaat untuk *developer* PUBG *Mobile*

Game PUBG *mobile* menciptakan wadah untuk para penggiat desain untuk menciptakan karya melalui ide dan kreatifitas nya sendiri, sehingga PUBG *mobile* sendiri bisa menggunakan atau mengembangkan ide dari karya yang dihasilkan untuk digunakan dalam *game* PUBG *mobile* itu sendiri.