

**LAPORAN TUGAS AKHIR
PERAN GAME ARTIS DALAM
MENDIVERSIFIKASIKAN VISUAL PADA
PENGEMBANGAN GAME TYCOON 'GARASI GIZI'
BERBASIS ANDROID**

TUGAS AKHIR KARYA SENI

diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan



**Disusun oleh
SYAH RIVAL MUNASTAN
20210079**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PERMAIANAN
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2024**

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Peran Game Artist dalam Mendiversifikasikan Visual
pada Pengembangan Game Tycoon 'Garasi Gizi'
Berbasis Android
Penulis : Syah Rival Munastan
NIM : 20210079
Program Studi : Teknologi Permainan
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas
Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari
Selasa, tanggal 23 Juli 2023

Disahkan oleh:

Ketua Penguji



Yeni Nurhasanah, S.Pd., M.T
NIP. 198607062019032010

Anggota 1



Yuyun Khairunisa, M.Kom
NIP. 198612282010122005

Anggota 2



Herly Nurrahmi, S.Si, M.Kom
NIP. 198602052019032009



Trifajar Yurmama Supriyanti, S.Kom., MT
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG AKHIR

Judul Tugas Akhir : Peran *Game Artist* dalam Mendiversifikasikan Visual pada Pengembangan *Game Tycoon* “Garasi Gizi” Berbasis Android
Penulis : Syah Rival Munastan
NIM : 20210079
Program Studi : Teknologi Permainan
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan,

Ditandatangani di Jakarta, 10 Juli 2024.

Pembimbing 1



Dipl.-ing. Deddy Stevano H. Tobing, M.Si (Han)
NIP. 198010312014041001

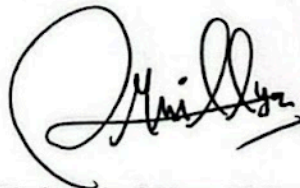
Pembimbing 2



Muhammad Sakir, S.Pd, M. T
NIP. 198307102023211017

Mengetahui

Koordinator Program Studi Teknologi Permainan



Prily Fitria Aziz, S.Kom, M.Kom.
NIP. 199104192019032015

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Syah Rival Munastan
NIM : 20210079
Program Studi : Teknologi Permainan
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023-2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: **Peran *Game Artist* dalam Mendiversifikasikan Visual pada Pengembangan *Game Tycoon 'Garasi Gizi'* Berbasis *Android*** adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 9 Juli 2024

Yang menyatakan,



Syah Rival Munastan

NIM. 20210079

PERNYATAAN PUBLIKASI ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Syah Rival Munastan
NIM : 20210079
Program Studi : Teknologi Permainan
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023-2024

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: **Peran *Game Artist* dalam Mendiversifikasikan Visual pada Pengembangan *Game Tycoon 'Garasi Gizi'* Berbasis *Android*** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 9 Juli 2024

Yang menyatakan,



Syah Rival Munastan

NIM. 20210079

ABSTRAK

This research examines the implementation of diversity aspects in visual assets for the Android tycoon game titled "Garasi Gizi," developed by a game artist. The game is designed to enhance awareness of the importance of balanced nutrition through interactive and educational gameplay mechanisms. The visual assets in this game are developed with consideration of cultural, ethnic, and lifestyle diversity to create inclusive representations. The research methodology includes conceptualization stages, character and environment design, and implementation on the Android platform. The research findings indicate that the application of diversity in visual assets can enhance player engagement and attractiveness, as well as convey educational messages more effectively. These findings make a significant contribution to the development of more inclusive educational games and can serve as a reference for other game developers. The design results indicate that 92.2% of users reported feeling comfortable with the visuals in the game "Garasi Gizi" and acknowledged that the diversity aspects promoted by the game were well-received.

Keywords : *Game Tycoon, Diversity, Visual*

Penelitian ini meneliti implementasi aspek diversitas dalam aset visual pada *game tycoon* Android berjudul "Garasi Gizi," yang dikembangkan oleh seorang *game artist*. *Game* ini dirancang untuk meningkatkan kesadaran tentang pentingnya gizi seimbang melalui mekanisme permainan yang interaktif dan mendidik. Aset visual dalam *game* ini dikembangkan dengan memperhatikan keragaman budaya, etnis, dan gaya hidup untuk menciptakan representasi yang inklusif. Metodologi penelitian mencakup tahap konseptualisasi, desain karakter dan lingkungan, serta penerapan pada platform *Android*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan keberagaman dalam aset visual mampu meningkatkan daya tarik dan keterlibatan pemain, serta menyampaikan pesan edukatif dengan lebih efektif. Temuan ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan *game* edukatif yang lebih inklusif dan dapat menjadi referensi bagi pengembang *game* lain. Hasil perancangan ini mengindikasikan bahwa 92,2% pengguna melaporkan kenyamanan dengan visual dalam game "Garasi Gizi" dan mengakui bahwa aspek keberagaman yang diusung oleh game tersebut telah diterima dengan baik.

Kata Kunci : *Game Tycoon, Diversitas, Visual*

PRAKATA

Segala puji dan syukur kami haturkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan kekuatan, keterampilan, dan kesabaran kepada penulis, memungkinkan penyelesaian tugas akhir ini dengan hasil yang memuaskan. Penulisan tugas akhir ini menjadi bagian integral dari persyaratan akademis bagi mahasiswa Program Studi D-IV Teknologi Permainan di Politeknik Negeri Media Kreatif, dan hal ini merupakan pencapaian yang signifikan.

Dalam lingkup tugas akhir ini, penulis menduduki peran sebagai Game Artist dalam mengembangkan produk permainan dengan fokus pada tema pendidikan. Hasil karya tersebut menjadi dasar bagi penyusunan laporan Tugas Akhir dengan judul "PENERAPAN ASPEK DIVERSITAS PADA "

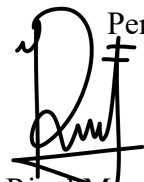
Laporan Tugas Akhir ini tidak dapat diselesaikan tanpa dukungan, bimbingan, dan motivasi yang berharga dari individu-individu di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Ibu Trifajar Yurmama Supriyanti, S.Kom., MT., Ketua Jurusan Desain
4. Ibu Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., Sekretaris Jurusan Desain.
5. Ibu Prily Fitria Aziz, S.Kom., M.Kom., Koordinator Program Studi Teknologi Permainan
6. Bapak Dipl.-ing. Deddy Stevano H. Tobing, M.Si (Han), Pembimbing 1
7. Bapak Muhammad Sakir, S.Pd, M. T, Pembimbing 2
8. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
9. Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta
10. Tim Dandelions Studio, yang sama sama berjuang untuk menyelesaikan Tugas Akhir bersama

11. Untuk Figo, Salsabila, Jasmin, Hilmi, Defitri yang senantiasa mendukung tiada hentinya untuk penulis.
12. Teman Teman seperjuangan Angkatan 3 Program Studi Teknologi Permainan yang juga sama sama berjuang untuk menyelesaikan Tugas Akhir, berbagi canda tawa dan berbagi ilmu bersama saat proses pengerjaan proposal ini.

Penyadaran akan potensi kekurangan dalam tugas akhir ini senantiasa hadir di benak penulis. Oleh karena itu, penulis mengharapkan umpan balik berupa saran dan kritik yang konstruktif guna penyempurnaan tugas akhir ini.

Jakarta, 18 Juli 2023

Penulis,


Syah Rival Munastan

NIM. 20210079

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG AKHIR.....	ii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME.....	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI ILMIAH.....	iv
ABSTRAK.....	v
PRAKATA.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB 1	
PENDAHULUAN.....	1
A. LATAR BELAKANG.....	1
B. IDENTIFIKASI MASALAH.....	3
C. BATASAN MASALAH.....	3
D. RUMUSAN MASALAH.....	5
E. TUJUAN.....	5
F. MANFAAT.....	5
BAB 2	
KAJIAN SUMBER.....	7
A. Diversifikasi.....	7
B. Game.....	16
C. Game Tycoon.....	20
D. Desain Karakter.....	21
BAB 3	
METODE PENCIPTAAN.....	24
A. GDLC (Game Development Life Cycle) Methodology.....	24
B. Pengumpulan Data.....	38
C. Teknik Analisis Data.....	39
BAB 4	
HASIL KAJIAN DAN PEMBAHASAN.....	40
A. Implementasi Desain.....	40
B. Diversifikasi didalam game “Garasi Gizi”.....	54
C. Pengujian.....	62
BAB V	
PENUTUP.....	72
A. Kesimpulan.....	72
B. Saran.....	73

DAFTAR PUSTAKA.....74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Diversitas.....	7
Gambar 2 Ratatouille.....	13
Gambar 3 Cloudy with a Chance of Meatballs.....	13
Gambar 4 Veggietales the Series.....	14
Gambar 5 Food Force.....	15
Gambar 6 Eat & Move-O-Matic.....	15
Gambar 7 Hungry Red Planet.....	16
Gambar 8 Pro Player Game.....	17
Gambar 9 Game Tycoon.....	20
Gambar 10 Metode GDLC.....	24
Gambar 11 Moodboard Game Garasi Gizi.....	25
Gambar 12 Sketsa Gambar Ahli Gizi Laki - Laki dan Perempuan.....	26
Gambar 13 Sketsa Gambar Pasien Pasien.....	27
Gambar 14 Sekumpulan Asset Makanan dan Tempat Makana.....	27
Gambar 15 Color Palette.....	28
Gambar 16 Sketsa Ahli Gizi.....	29
Gambar 17 Sketsa Gambar Pasien Anak.....	29
Gambar 18 Sketsa Gambar Pasien Mahasiswa.....	30
Gambar 19 Sketsa Gambar Pasien Remaja.....	30
Gambar 20 Sketsa Gambar Ibu Hamil.....	31
Gambar 21 Sketsa Gambar Pasien Ibu Menyusui.....	31
Gambar 22 Sketsa Gambar Pasien Lansia.....	32
Gambar 23 Sketsa Gambar Background Main Menu.....	32
Gambar 24 Sketsa Gambar Background Level Select.....	33

Gambar 25 Sketsa Gambar Background Pemesanan Makanan.....	33
Gambar 26 Sketsa Gambar Background Dapur.....	34
Gambar 27 Sketsa Gambar Tray 2 Wadah.....	35
Gambar 28 Sketsa Gambar Tray 1 Wadah.....	36
Gambar 29 Sketsa Gambar Wadah 7 Tempat.....	36
Gambar 30 Hasil Final Ahli Gizi.....	40
Gambar 31 Hasil Gambar Pasien Anak.....	41
Gambar 32 Hasil Gambar Pasien Mahasiswa.....	42
Gambar 33 Hasil Gambar Pasien Normal.....	42
Gambar 34 Hasil Gambar Ibu Hamil.....	43
Gambar 35 Hasil Gambar Pasien Ibu Menyusui.....	44
Gambar 36 Hasil Gambar Pasien Lansia.....	44
Gambar 37 Gambar Tray.....	45
Gambar 38 Gambar Buah Melon di Tray 1 Wadah.....	46
Gambar 39 Gambar Buah Pisang di Tray 1 Wadah.....	46
Gambar 40 Gambar Buah Pepaya di Tray 1 Wadah.....	47
Gambar 41 Gambar Buah Jeruk di Tray 1 Wadah.....	47
Gambar 42 Gambar Susu UHT.....	48
Gambar 43 Gambar Susu Kedelai.....	48
Gambar 44 Gambar Yogurt.....	49
Gambar 45 Asset Jagung dan Roti Gandum di Tray 2 Wadah.....	49
Gambar 46 Asset Kentang Rebus dan Nasi di Tray 2 Wadah.....	50
Gambar 47 Asset Tahu Goreng dan Telur Dadar di Tray 2 Wadah.....	50
Gambar 48 Asset Sup Ayam dan Ikan Goreng di Tray 2 Wadah.....	51
Gambar 49 Gambar Oseng Buncis dan Tumis Kangkung di Tray 2 Wadah.....	51

Gambar 50 Gambar Sayur Bayam dan Capcay di Tray 2 Wadah.....	52
Gambar 51 Background Main Menu.....	52
Gambar 52 Background Scene Pemilihan Level.....	53
Gambar 53 Background Scene Pemesanan.....	53
Gambar 54 Background Dapur.....	54
Gambar 55 Ahli Gizi Laki Laki.....	55
Gambar 56 Ahli Gizi Perempuan.....	56
Gambar 57 Pasien Anak.....	57
Gambar 58 Pasien Remaja.....	58
Gambar 59 Pasien Mahasiswa.....	59
Gambar 60 Pasien Ibu Hamil.....	60
Gambar 61 Pasien Ibu Menyusui.....	61
Gambar 62 Pasien Lansia.....	62

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Pertanyaan Pengujian Pengguna.....	62
Tabel 2 Hasil Pengujian Pertanyaan Pertama.....	64
Tabel 3 Hasil Pengujian Pertanyaan Pertama.....	64
Tabel 4 Hasil Pengujian Pertanyaan Pertama.....	65
Tabel 5 Hasil Pengujian Pertanyaan Pertama.....	66
Tabel 6 Hasil Pengujian Pertanyaan Pertama.....	66
Tabel 7 Hasil Pengujian Pertanyaan Pertama.....	67
Tabel 8 Hasil Pengujian Pertanyaan Pertama.....	68
Tabel 9 Hasil Pengujian Pertanyaan Pertama.....	68
Tabel 10 Hasil Pengujian Pertanyaan Pertama.....	69
Tabel 11 Hasil Pengujian Pertanyaan Pertama.....	70
Tabel 12 Hasil Pengujian.....	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Penulis.....	77
Lampiran 2 Lembar Bimbingan TA.....	78
Lampiran 3 Dokumentasi Uji Proposal dan Laporan Akhir TA.....	80
Lampiran 4 Survey Post-Production.....	81
Lampiran 5 Transkrip Wawancara.....	86
Lampiran 6 Bukti Pengerjaan.....	87
Lampiran 7 Surat Keterangan Magang Industri.....	89
Lampiran 8 Dokumentasi Foto Kegiatan Terkait TA.....	90