

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN ASET DENGAN 2D ARTSTYLE CHIBI PADA
GAME "*HISTORY OF MATARAM ISLAM*" DALAM
PENGGAMBARAN TOKOH KARAKTER

TUGAS AKHIR KARYA SENI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan



POLITEKNIK NEGERI
Media Kreatif

DISUSUN OLEH
DAFFA AMMAR PASHYA
NIM: 20210014

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PERMAINAN
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2024

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN ASET DENGAN 2D ARTSTYLE CHIBI PADA
GAME "*HISTORY OF MATARAM ISLAM*" DALAM
PENGGAMBARAN TOKOH KARAKTER

TUGAS AKHIR KARYA SENI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan



POLITEKNIK NEGERI
Media Kreatif

DISUSUN OLEH
DAFFA AMMAR PASHYA
NIM: 20210014

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PERMAINAN
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2024

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN ASET DENGAN 2D ARTSTYLE
CHIBI PADA GAME "HISTORY OF MATARAM
ISLAM" DALAM PENGGAMBARAN TOKOH
KARAKTER

Penulis : Daffa Ammar Pashya

NIM : 20210014

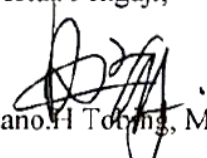
Program Studi : Teknologi Permainan

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir
di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Kamis, 25 Juli 2024

Disahkan oleh:

Ketua Penguji,


Deddy Stevano H Tobing, M.Si(Han)

NIP. 198010312014041001

Anggota 1



Refi Yuliana, S.Sos., M.Si.

NIP. 198407072019032009

Anggota 2



Eka Desy Asgawanti, S.S., M.Pd

NIP. 198712072023212031



Trifajar Yurmama Supriyanti, S.Kom., MT.

NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Aset Dengan 2d
Artstyle Chibi Pada Game "History Of
Mataran Islam" Dalam
Penggambaran Tokoh Karakter

Penulis : Daffa Ammar Pashya

NIM : 20210014

Program Studi : Teknologi Permainan

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 11 Juli 2024

Pembimbing 1



Yuyun Khairunisa, M.Kom
NIP. 198612282010122005

Pembimbing 2



Eka Desy Asgawanti, S.S., M.Pd
NIP. 198712072023212031

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Teknologi Permainan



Prily Fitria Aziz, M. Kom
NIP. 199104192019032015

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Daffa Ammar Pashya
NIM : 20210014
Program Studi : Teknologi Permainan
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023 / 2024

demikian 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:

Perancangan Aset Dengan *2D Artstyle Chibi* Pada Game "*History Of Mataram Islam*" Dalam Penggambaran Tokoh Karakter.

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, 11 Juli 2024

Yang menyatakan,



Daffa Ammar Pashya

NIM: 20210014

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Daffa Ammar Pashya

NIM : 20210014

Program Studi : Teknologi Permainan

Jurusan : Desain

Tahun Akademik : 2023 / 2024

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul :

Perancangan Aset Dengan *2D Artstyle Chibi* Pada *Game "History Of Mataram Islam"* Dalam Penggambaran Tokoh Karakter

adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak laini, dan bebas dari plagiarisme.

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

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

Jakarta, 11 Juli 2024

Yang menyatakan,



METERAI
TEMPEL
10000
2AAL X241095245

Daffa Ammar Pashya

NIM: 20210014

ABSTRAK

With the advancement of technology, various alternatives are available for acquiring knowledge, including in the field of education. However, the process of learning history in schools is often considered static, conventional, and monotonous. This creates a perception that history lessons are deemed boring, leading to a lack of interest among students. This research is created in response to such challenges by developing a turn-based RPG (Role Playing Game) application with the theme of the history of the Mataram Islamic kingdom. The main goal is to make history learning more interactive and enjoyable through the gaming application. The focus of this thesis is to explore the impact of Art styles on video-games. This was done so that I could contribute something more to the digital media industry regarding this topic, and show people unique data sets that may help guide them in the right direction if they are looking for answers to questions they may have about Art styles and their impact on the success of games.

Keywords: History of Mataram Islam, turn-based RPG, Art style

Seiring dengan kemajuan teknologi, tersedia berbagai alternatif untuk memperoleh pengetahuan, termasuk di bidang pendidikan. Namun, proses pembelajaran sejarah di sekolah sering kali dianggap statis, konvensional, dan monoton. Hal ini menyebabkan persepsi bahwa pelajaran sejarah, dianggap membosankan, dan menciptakan kurangnya minat siswa. Penelitian ini dibuat sebagai respon terhadap tantangan tersebut dengan mengembangkan aplikasi permainan berbasis turn-based RPG (Role Playing Game) dengan tema sejarah kerajaan Mataram Islam. Tujuan utamanya adalah membuat pembelajaran sejarah lebih interaktif dan menyenangkan lewat aplikasi permainan. Fokus dari tesis ini adalah untuk mengeksplorasi dampak Art style pada video-game. Hal ini dilakukan agar saya dapat memberikan kontribusi lebih kepada industri media digital mengenai topik ini.

Kata Kunci : Sejarah kerajaan Mataram Islam, *turn-based* RPG, Art style

PRAKATA

Puji serta syukur kepada Allah SWT, Tuhan Yang Mahakuasa atas limpahan rahmat dan kasih sayang-Nya. karena berkat rahmat dan karunianya-Nya penulis dapat menyelesaikan Proposal Tugas Akhir dengan judul “**LAPORAN TUGAS AKHIR PENERAPAN ARTSTYLE CHIBI PADA GAME "HISTORY OF MATARAM ISLAM" DALAM PENGGAMBARAN TOKOH KARAKTER**” ini dengan baik. Proposal Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program D4 di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

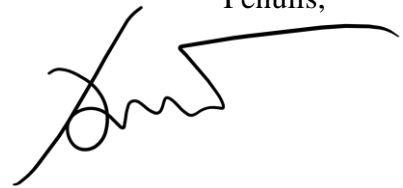
Laporan ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Ibu Dr. Tipri Rose Kartika., MM., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Bapak Nova Darmanto, S.Sos., 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.
4. Ibu Prilly Fitria Aziz, S.Kom., M.Kom., Koordinator Program Studi Teknologi Permainan.
5. Ibu Prilly Fitria Aziz, S.Kom., M.Kom., Sekretaris Program Studi Teknologi Permainan
6. Ibu Yuyun Khairunisa, M.Kom., Dosen Pembimbing 1
7. Ibu Eka Desy Asgawanti, S.S., M.Pd Dosen Pembimbing 2
8. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
9. Orang tua yang telah banyak memberikan dukungan sehingga dapat menyelesaikan laporan praktik industri.
10. Anggota Tim Last Dandelions Studio dan teman-teman *Game Technology* yang seperjuangan.

Akhir kata penulis ucapkan terima kasih pada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan laporan ini, Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam laporan praktik industri ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk laporan ini.

Jakarta, 29 Juli 2024

Penulis,

A handwritten signature in black ink, consisting of a series of loops and a long horizontal stroke extending to the right.

Daffa Ammar Pashya

NIM. 20210014

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	ii
ABSTRAK.....	v
PRAKATA.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	2
C. Batasan Masalah.....	2
D. Rumusan Masalah.....	3
E. Tujuan.....	3
F. Manfaat.....	4
BAB II KAJIAN SUMBER.....	5
A. <i>Game</i>	5
B. <i>Asset 2D</i>	9
C. Perancangan Desain.....	9
BAB III METODE PENCIPTAAN.....	12
A. Data/Objek Penulisan.....	12
B. Pengumpulan Data.....	12
C. Ruang Lingkup.....	13
D. Prosedur/Langkah Kerja.....	14
E. <i>Timeline</i>	19
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	20
A. Hasil.....	20
B. Pembahasan Hasil Karya.....	47
BAB V PENUTUP.....	49
A. Simpulan.....	49
B. Implikasi.....	49
C. Saran.....	50
DAFTAR PUSTAKA.....	51
LAMPIRAN.....	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Data Pemain Game RPG (Sumber: hybrid.co.id)	6
Gambar 2. 2 The Witcher 3 Wild Hunt (Sumber : store.steampowered.com)	6
Gambar 2. 3 World Of Warcraft (Sumber : www.containsmoderateperil.com)	7
Gambar 2. 4 Etrian Odyssey III (Sumber : store.steampowered.com)	7
Gambar 2. 5 Final Fantasy Tactics (Sumber : finalfantasy.fandom.com).....	8
Gambar 2. 6 The Legend of Zelda Tears Of The Kingdom (Sumber : catholicgamereviews.com).....	8
Gambar 2. 7 Aplikasi “FireAlpaca”	10
Gambar 2. 8 Aplikasi “DragonBones Pro”	10
Gambar 2. 9 Aplikasi “Adobe Photoshop”	11
Gambar 3. 1 Gambar Game Development Live (Sumber: Ariyana et al., 2022).....	15
Gambar 3. 2 Konsep Game	15
Gambar 3. 3 Menu Stamina	17
Gambar 3. 4 Main Menu	17
Gambar 3. 5 Stage Select Story Quest	18
Gambar 3. 6 Character Select	18
Gambar 3. 7 Battle Scene.....	18
Gambar 4. 1 Gambar Refrensi Ki Pemanahan	20
Gambar 4. 2 Color Palette karakter Ki Pemanahan	21
Gambar 4. 3 Gambar Refrensi Sultan Adiwijaya	21
Gambar 4. 4 Color Palette karakter Sultan Adiwijaya	22
Gambar 4. 5 Gambar Refrensi Arya Penangsang	22
Gambar 4. 6 Color Palette karakter Arya Penangsang	22
Gambar 4. 7 Gambar Refrensi Adipati Martapura	23
Gambar 4. 8 Color Palette Adipati Martapura	23
Gambar 4. 9 Gambar Refrensi Jaka Tingkir	24
Gambar 4. 10 Color Palette Jaka Tingkir	24
Gambar 4. 11 Gambar Refrensi Panembahan Senopati	25
Gambar 4. 12 Color Palette Panembahan Senopati	25
Gambar 4. 13 Gambar Refrensi Raden Mas Jolang	26
Gambar 4. 14 Color Palette Raden Mas Jolang	26
Gambar 4. 15 Gambar Refrensi Sunan Kalijaga	27
Gambar 4. 16 Color Palette Sunan Kalijaga	27
Gambar 4. 17 Gambar Refrensi Prajurit Tombak	28
Gambar 4. 18 Gambar Refrensi Prajurit Pemanah	28
Gambar 4. 19 Color Palette Prajurit Tombak/Pemanah	29
Gambar 4. 20 Color Palette Prajurit Tombak/Pemanah (Musuh/NPC)	29
Gambar 4. 21 Gambar Refrensi Prajurit Tombak/Pemanah (Musuh/NPC) 2	30
Gambar 4. 22 Color Palette Prajurit Tombak/Pemamah (Musuh/NPC) 2	30
Gambar 4. 23 Gambar Refrensi Prajurit Tombak/Pemanah (Musuh/NPC) 3	31
Gambar 4. 24 Color Palette Prajurit Tombak/Pemanah (Musuh/NPC) 3	31
Gambar 4. 25 Proses Pembuatan Karakter	32
Gambar 4. 26 Mockup HP Bar	33
Gambar 4. 27 Sketsa Scroll Background	33
Gambar 4. 28 Sketsa Buku	34
Gambar 4. 29 Sketsa UI Dialog	34
Gambar 4. 30 Mockup Logo	34

Gambar 4. 31 Sketsa Icon Element	35
Gambar 4. 32 Sketsa Battle UI	35
Gambar 4. 33 Mockup Battle UI 1	36
Gambar 4. 34 Mockup Battle UI 2	36
Gambar 4. 35 Mockup Battle UI	36
Gambar 4. 36 Sketsa Background 1	37
Gambar 4. 37 Sketsa <i>Background 2.1</i>	37
Gambar 4. 38 Sketsa <i>Background 2.2</i>	37
Gambar 4. 39 Sketsa Background 3	38
Gambar 4. 40 Sketsa Background Heroes Building	38
Gambar 4. 41 Sketsa Stamina Building	38
Gambar 4. 42 Sketsa Map	39
Gambar 4. 43 Gambar dan Coloring Karakter	39
Gambar 4. 44 Coloring Background	40
Gambar 4. 45 Coloring UI Dialog	40
Gambar 4. 46 Gambar, Coloring dan Polishing karakter Arya Penangsang dan Ki Pemanahan	40
Gambar 4. 47 Coloring dan Polishing UI Background Buku	41
Gambar 4. 48 Coloring dan Polishing UI Background Stamina Building	41
Gambar 4. 49 Coloring, Polishing dan Implementasi Background Scroll dan Background Heroes Building	42
Gambar 4. 50 Sprite Sheet untuk animasi " <i>Hit/Hurt</i> "	42
Gambar 4. 51 Sprite Sheet untuk animasi " <i>Attack</i> "	42
Gambar 4. 52 Sprite Sheet untuk animasi " <i>K.O.</i> "	43
Gambar 4. 53 Sprite Sheet untuk animasi " <i>Defence</i> "	43
Gambar 4. 54 Sprite Sheet untuk animasi " <i>Idle</i> "	43
Gambar 4. 55 Sprite Sheet untuk animasi " <i>Run</i> "	44
Gambar 4. 56 Sprite Sheet untuk animasi " <i>Attack (Bow)</i> "	44
Gambar 4. 57 Sprite Sheet untuk animasi " <i>Attack (Spear)</i> "	44
Gambar 4. 58 Mengerjakan membuat sprite animasi di aplikasi DragonBones	45
Gambar 4. 59 Testing Memasukan sprite animasi ke dalam game engine Unity	45
Gambar 4. 60 pendapat pemain tentang "UI yang ditampilkan dapat dengan mudah dipelajari dan digunakan"	45
Gambar 4. 61 pendapat pemain tentang "tata letak tombola atau informasi lainnya"	46
Gambar 4. 62 pendapat pemain tentang "penggunaan skill yang mudah dipahami"	46
Gambar 4. 63 pendapat pemain tentang "Pemain merasakan pengaruh dari tindakan mereka dalam bermain"	46
Gambar 4. 64 pendapat pemain tentang "pemain dapat melihat status yang ada pada karakternya"	46
Gambar 4. 65 Screenshot Stamina Building	47
Gambar 4. 66 Screenshot Main Hub	48
Gambar 4. 67 Screenshot Stage Select	48
Gambar 4. 68 Screenshot Hero Select	48
Gambar 4. 69 Screenshot Battle	48

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata	53
Lampiran 2. Lembar Bimbingan Tugas Akhir	54
Lampiran 3. Bukti Pengerjaan	56
Lampiran 4. Dokumentasi Pendukung Penyusunan TA.....	57
Lampiran 5. Dokumentasi Foto Kegiatan Terkait Dengan TA	59