

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**PERMAINAN 3D BERBASIS DESKTOP BERGENRE HOROR**

**“KRAMAT”**

***(2D ARTIST)***

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan**



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
POLITEKNIK NEGERI**

**Media Kreatif**

Disusun Oleh:

**DWIKI YOGA PRASETYO**

**NIM: 18820009**

**PROGRAM STUDI DESAIN MODE  
(KONSENTRASI TEKNOLOGI PERMAINAN)**

**JURUSAN DESAIN GRAFIS**

**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**

**JAKARTA**

**2022**

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**PERMAINAN 3D BERBASIS DESKTOP BERGENRE HOROR**  
**“KRAMAT”**  
**(2D ARTIST)**

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan**



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**  
**POLITEKNIK NEGERI**  
**Media Kreatif**

Disusun Oleh:

**DWIKI YOGA PRASETYO**

**NIM: 18820009**

**PROGRAM STUDI DESAIN MODE**  
**(KONSENTRASI TEKNOLOGI PERMAINAN)**  
**JURUSAN DESAIN GRAFIS**  
**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**  
**JAKARTA**  
**2022**

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

### LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERMAINAN 3D BERBASIS DESKTOP BERGENRE  
HOROR "KRAMAT" (2D ARTIST)

Penulis : Dwiki Yoga Prasetyo

NIM : 18820009

Program Studi : Desain Mode (Konsentrasi: Teknologi Permainan)

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Jumat....., tanggal 29 Juli 2022

Disahkan oleh:  
Ketua Penguji,



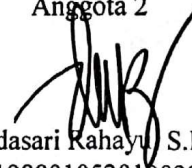
Tri Fajar Yurmanita S., S.Kom., MT  
NIP. 198011122010122003

Anggota 1




Yuyun Khairunisa, M.Kom.  
NIP. 198612282010122005

Anggota 2



Dwi Mandasari Rahayu S.P., M.M.  
NIP. 198801052019032012

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Desain



Deddy Stevano H. Tobing, Dipl Ing  
NIP. 198010312014041001

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

### LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERMAINAN 3D BERBASIS DESKTOP BERGENRE  
HOROR "KRAMAT" (2D ARTIST)  
Penulis : Dwiki Yoga Prasetyo  
NIM : 18820009  
Program Studi : Desain Mode (Konsentrasi: Teknologi Permainan)  
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 18 Juli 2022

Pembimbing I



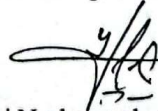
Deddy Stevano H. Tobing, Dipl Ing  
NIP. 198010312014041001

Pembimbing II



Faris Rasyadi Putra, S.ST  
NIDN. 0913450006

Mengetahui,  
Ketua Koordinator Program Studi  
Teknologi Permainan



Yeni Nurhasanah, S.Pd, M.T  
NIP. 19860762019032010

# PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

## PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dwiki Yoga Prasetyo  
NIM : 18820009  
Program Studi : Desain Mode (Konsentrasi Teknologi  
Permainan)  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2021/2022

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul PERMAINAN 3D BERBASIS DESKTOP BERGENRE HOROR "KRAMAT" (*2D ARTIST*) 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, 12 Juli 2022

Yang menyatakan,

A 1000 Rupiah postage stamp with a signature over it. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text "1000", "METERA", and "TEMPEL". The serial number "5105A/JX819476218" is visible at the bottom.

Dwiki Yoga Prasetyo  
NIM: 18820009

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

### PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai sivitas akademik Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dwiki Yoga Prasetyo  
NIM : 18820009  
Program Studi : Desain Mode (Konsentrasi Teknologi Permainan)  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2021/2022

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif Hak Bebas Royalti **Non Eksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: **PERMAINAN 3D BERBASIS DESKTOP BERGENRE HOROR “KRAMAT” (2D ARTIST)** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalih media/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, 12 Juli 2022

Yang menyatakan,

A handwritten signature in black ink is written over a 1000 Rupiah postage stamp. The stamp features a portrait of a man and the text '1000', 'METER', and 'TEMPER'. The signature is written in a cursive style.

Dwiki Yoga Prasetyo

NIM: 18820009

### **ABSTRACT**

*The rapid development of technology provides convenience in obtaining more accurate information. However, this rapid technological development also has a negative impact on the reduction of moral values, especially among the younger generation. This causes the younger generation to become dependent on gadgets, and the effect on themselves is that they become lazy individuals and lack of socialization in the community, making them have no manners, speak harsh words, and oppose older people. Therefore, it takes an educational media about moral values to the younger generation through an interesting media, one of which is the media game. The method of making this game uses Game Development Life Cycle or GDLC. Making this game requires an attractive visual display, especially 2-dimensional visuals such as special fonts, game title logos, buttons, main menus, and other designs in the game. Through the game, it is hoped that it can attract the interest of the younger generation in learning moral values.*

**Keyword:** Nilai moral, Game, 2d Artist

### **ABSTRAK**

Perkembangan teknologi yang begitu pesat memberikan kemudahan dalam memperoleh informasi yang lebih akurat. Namun, perkembangan teknologi yang pesat ini juga berdampak buruk pada berkurangnya nilai moralitas, terutama yang terjadi pada kalangan generasi muda. Hal ini menyebabkan generasi muda menjadi ketergantungan terhadap *gadget*, dan efek yang ditimbulkan pada diri adalah menjadi pribadi yang pemalas dan kurangnya bersosial di lingkungan masyarakat menjadikan mereka tidak memiliki sopan santun, bertutur kata kasar, dan menentang kepada yang lebih tua. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah media pengedukasian mengenai nilai-nilai moralitas kepada generasi muda melalui sebuah media yang menarik, salah satunya adalah media permainan. Metode pembuatan permainan ini menggunakan *Game Development Life Cycle* atau GDLC. Pembuatan permainan ini membutuhkan tampilan visual yang menarik, terutama visual 2 dimensi seperti *font* khusus, logo judul permainan, tombol, menu utama, dan desain lain yang ada di dalam permainan. Dengan melalui permainan, diharapkan dapat menarik minat generasi muda dalam mempelajari nilai-nilai moralitas.

**Kata kunci:** Nilai moral, Game, 2d Artist

## PRAKATA

Puji serta syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan hidayah-Nya serta telah memberikan kekuatan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan jenjang Sarjana Terapan Program Studi Teknologi Permainan di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Dalam laporan tugas akhir ini, penulis berperan sebagai 2d *Artist* dari sebuah karya berupa produk permainan mengenai pentingnya tata krama dalam bersosial di lingkungan masyarakat. Berdasarkan penjabaran tersebut, penulis menyusun laporan tugas akhir dengan judul “**Permainan 3D Berbasis Desktop Bergenre Horor: Kramat**”.

Laporan tugas akhir bukan skripsi ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, serta dorongan dari pihak - pihak yang berada di sekitar penulis. Oleh sebab itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Ibu Dr. Tipri Rose Kartika, S.E, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Bapak Deddy Stevano H. Tobing, Dipl Ing., Ketua Jurusan Desain Grafis dan Politeknik Negeri Media Kreatif.
3. Ibu Tri Fajar Yurmama S., S.Kom., MT., sebagai Sekretaris Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Ibu Yeni Nurhasanah, S.Pd., M.T, sebagai Koordinator Program Studi Teknologi Permainan.
5. Ibu Dwi Mandasari Rahayu, S.P., M.M. sebagai Sekretaris Program Studi Teknologi Permainan.
6. Bapak Deddy Stevano H. Tobing, Dipl Ing., sebagai Dosen Pembimbing I Tugas Akhir.
7. Bapak Faris Rasyadi Putra S.ST., sebagai Dosen Pembimbing II Tugas Akhir.
8. Ibu Tri Fajar Yurmama S., S.Kom., MT., sebagai Ketua Penguji yang juga memberikan masukan dan arahan selama sidang tugas akhir.



9. Ibu Yuyun Khairunisa, M.Kom. selaku Anggota Penguji II yang juga memberikan masukan dan arahan selama sidang tugas akhir.
10. Ibu Dwi Mandasari Rahayu, S.P., M.M. sebagai Moderator Sidang Tugas Akhir sehingga sidang dapat berjalan dengan baik.
11. Bapak Muhammad Zuhelmy, S.Kom. selaku Bagian Administrasi Prodi Teknologi Permainan di Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
12. Kedua Orang Tua penulis, yang telah memberikan banyak doa dan dukungan selama ini sehingga penulisan tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
13. Para dosen dan tenaga kependidikan di Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa dengan baik selama penulis menempuh pendidikan di sini.
14. Teman - teman seperjuangan Program Studi Teknologi Permainan yang selalu berbagi ilmu dan pendapatnya dalam menyelesaikan Proposal Tugas Akhir ini.
15. Semua pihak yang telah membantu dalam pembuatan laporan ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu namanya.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam laporan karya tugas akhir ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini menjadi lebih baik dan bermanfaat bagi khalayak umum.

Jakarta, 12 Juli 2022

Penulis,



Dwiki Yoga Prasetyo

NIM. 18820009

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR</b> .....	<b>iv</b>
<b>DAN BEBAS PLAGIARISME</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>vi</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABLE</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Pembatasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah.....	3
E. Tujuan.....	4
F. Manfaat.....	5
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>6</b>
A. <i>Video Game</i> .....	6
B. Genre Horror.....	8
C. Moral.....	8
D. <i>2D Artist</i> .....	9
<b>BAB III METODE KAJIAN</b> .....	<b>11</b>
A. Jenis Kajian.....	11
B. Proses Pada <i>Game Development Life Cycle</i> .....	12
C. Cara Pengumpulan Data.....	16
D. Analisis Data.....	17
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>18</b>
A. Pembuatan Logo Studio.....	18
B. Pembuatan <i>Storyboard</i> .....	23

C. Pembuatan <i>Font</i> .....	23
D. Perancangan Logo <i>Game</i> .....	27
E. Pembuatan <i>Main Menu</i> .....	28
F. Pembuatan Icon.....	30
G. Pembuatan Desain <i>Map</i> .....	31
H. Pembuatan Poster .....	32
I. Pengujian <i>Game</i> “Kramat” .....	34
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>36</b>
A. Simpulan .....	36
B. Implikasi.....	37
C. Saran.....	37
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

**DAFTAR TABLE**

Table 1. Pengujian Game ..... 34

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tahapan GDLC .....	11
Gambar 2. Referensi Logo .....	19
Gambar 3. Sketsa Logo Studio.....	20
Gambar 4. Menambahkan Teks Logo Studio .....	21
Gambar 5. Memberikan Warna Gradasi .....	22
Gambar 6. Hasil Akhir Logo Mangkus Studio .....	22
Gambar 7. Referensi Bentuk <i>Font</i> .....	24
Gambar 8. Sketsa 1 <i>Font</i> Jathie.....	25
Gambar 9. Sketsa 2 <i>Font</i> Jathie.....	25
Gambar 10. Menyusun Huruf .....	26
Gambar 11. Selesai Membuat <i>Font</i> .....	26
Gambar 12. Referensi Logo Kramat .....	27
Gambar 13. Referensi Gunungan Wayang .....	27
Gambar 14. Hasil Akhir Logo Kramat.....	28
Gambar 15. Tombol Dalam Game .....	29
Gambar 16. Tampilan Menu Utama.....	30
Gambar 17. <i>Icon</i> Dalam Game.....	31
Gambar 18. Tampilan Peta.....	32

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Penulis .....	40
Lampiran 2. Lembar Bimbingan TA .....	41
Lampiran 3. <i>Storyboard game</i> Kramat .....	44
Lampiran 4. Hasil survei pengujian <i>game</i> .....	50
Lampiran 5. Dokumentasi pengujian <i>game</i> .....	53
Lampiran 6. Table <i>Alpha Test</i> .....	55