

**TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN KARAKTER DAN ASET DALAM *GAME 2D***  
***“WISE MEN” DENGAN ART STYLE PIXEL ART***  
***(GAME ARTIST)***

**KARYA SENI**

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



**Disusun oleh :**

**MOCHAMMAD SYAFRIANDI**

**NIM: 20210042**

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

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : **PERANCANGAN KARAKTER DAN ASET DALAM GAME 2D "WISE MEN" DENGAN ARTSTYLE PIXELART**

Pemulis : Mochammad Syafriandi

NIM : 20210042

Program Studi : Teknologi Permainan (Konsentrasi: *Game Artist*)

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Rabu, tanggal 16 Oktober 2024

Disahkan oleh:



Ketua Penguji,

Muh Sakir, S.Pd., M.T.

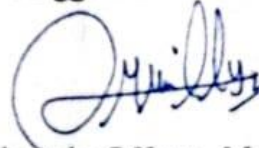
NIP. 198307102023211017

Anggota 1



Rido Galih Alief, S.A.B., M.A.B.  
NIP. 198511192023211012

Anggota 2



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

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain



Trifajar Yurmama Supriyanti, S.Kom., M.T.

NIP. 198011122010122003

**LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR**

Judul Tugas Akhir : **PERANCANGAN KARAKTER DAN ASET DALAM  
GAME 2D "WISE MEN" DENGAN ARTSTYLE PIXEL ART**  
Penulis : Mochammad Syafriandi  
NIM : 20210042  
Program Studi : Teknologi Permainan (Konsentrasi: *Game Artist*)  
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.  
Ditandatangani di Jakarta, 11 Oktober 2024.

Pembimbing 1



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

Pembimbing 2



Muh. Sakir, S.Pd., M.T.  
NIP. 198712072023212031

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 : Mochammad Syafriandi  
NIM : 20210042  
Program Studi : Teknologi Permainan (Konsentrasi : *Game Artist*)  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:  
**PERANCANGAN KARAKTER DAN ASET DALAM GAME 2D “WISE  
MEN” DENGAN ARTSTYLE PIXEL ART** 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, 11 Oktober 2024

Yang menyatakan,



Mochammad Syafriandi

NIM: 20210042

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Mochammad Syafriandi  
NIM : 20210042  
Program Studi : Teknologi Permainan (Konsentrasi : *Game Artist*)  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 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 KARAKTER DAN ASET DALAM GAME 2D "WISE MEN" DENGAN ARTSTYLE PIXEL ART.**

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 Oktober 2024

Yang menyatakan,



Mochammad Syafriandi

NIM: 20210042



## ABSTRAK

*in the gaming industry, character and asset design play a crucial role in creating an engaging and captivating gameplay experience. One of the art styles that has regained popularity is pixel art, offering a nostalgic charm and a unique visual appeal. This research aims to explore the process of designing characters and assets in the 2D game "Wise Men" using the pixel art style. The focus of this study is to understand the creative process, relevant design principles, and the impact of pixel art on the player's experience. The game "Wise Men" draws inspiration from Ancient Greek culture, with wisdom as its central theme, which is reflected in both the visuals and the game's narrative. The findings of this research are expected to provide valuable insights for game developers in creating theme-appropriate characters and assets, while also enhancing the understanding of how the pixel art style influences player-game interactions.*

*Keywords : character design, assets, pixel art, gameplay experience, 2d game*

Dalam industri permainan, desain karakter dan aset memainkan peran penting dalam menciptakan pengalaman bermain yang menarik. Salah satu gaya seni yang kembali populer adalah pixel art, yang menawarkan pesona nostalgia dan daya tarik visual yang unik. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi proses perancangan karakter dan aset dalam game 2D "Wise Men" dengan menggunakan gaya seni pixel art. Fokus utama penelitian ini adalah memahami proses kreatif, prinsip desain yang relevan, serta dampak dari penggunaan pixel art terhadap pengalaman bermain. Game "Wise Men" mengambil referensi dari budaya Yunani kuno, dengan tema utama kebijaksanaan, yang diimplementasikan dalam visual dan narasi permainan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan berharga bagi pengembang game dalam menciptakan karakter dan aset yang sesuai dengan tema, serta meningkatkan pemahaman tentang bagaimana gaya seni pixel art dapat memengaruhi interaksi pemain dalam permainan.

Kata Kunci: desain karakter, aset, *pixel art*, pengalaman bermain, *game 2D*

## PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma-4/Sarjana Terapan Program Studi D-IV Teknologi Permainan di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai Game Artist dalam pembuatan karya produk permainan tentang permainan bertema pendidikan. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan tugas akhir berjudul **PERANCANGAN KARAKTER DAN ASET DALAM GAME 2D “WISE MEN” DENGAN ART STYLE PIXEL ART**

Laporan tugas akhir 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. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Trifajar Yurmama Supriyanti, S.Kom., MT. Ketua Jurusan Desain 4.
4. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.DS. Sekretaris Jurusan Desain.
5. Prily Fitria Aziz, M.Kom, selaku Koordinator Program Studi Teknologi Permainan.
6. Muh. Sakir, S.Pd., M.T. Sekretaris Program Studi Teknologi Permainan.
7. Yeni Nurhasanah, , S.Pd., M.T. Sebagai Pembimbing I.

8. Muh. Sakir, S.Pd., M.T. Sebagai Pembimbing II.
9. Para dosen dan staf kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif.
10. Keluarga penulis, yang selalu memberikan dukungan semangat, dan doa dalam penyusunan proposal Tugas Akhir ini.
11. Teman-teman penulis, yang selalu memberikan dukungan, semangat, dan motivasi dalam setiap langkah penulis.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini.

Jakarta, 11 Oktober 2024

Penulis,



NIM. 20210042



## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR .....	iii
PERNYATAAN ORGANILITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME .....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....	v
ABSTRAK.....	vi
PRAKATA .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah .....	4
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian .....	5
BAB II KAJIAN SUMBER.....	6
A. <i>Video Game</i> .....	6
B. Prinsip – Prinsip Desain Grafis .....	8
C. Desain Karakter.....	9
D. <i>Game Artist</i> .....	10
E. <i>Genre Game</i> .....	10
F. <i>Game Platformer</i> .....	11
G. <i>Art style</i> .....	11
H. Estetika Kebijaksanaan .....	12
1. Biru.....	12
2. Ungu.....	12
3. Emas.....	12
I. <i>Pixel Art</i> .....	13
J. <i>Game Pixel art</i> .....	14
1. <i>Celeste</i> .....	14
2. <i>Undertale</i> .....	14
3. <i>Blasphemous</i> .....	14
4. <i>Stardew Valley</i> .....	15
5. <i>Dead Cells</i> .....	15
K. <i>Aseprite</i> .....	16
L. <i>GDLC (Game Development Life Cycle)</i> .....	17
BAB III METODE PENELITIAN .....	18
A. Prosedur Penciptaan.....	18
1. <i>Initiation</i> .....	19
2. <i>Pre-production</i> .....	19
3. <i>Production</i> .....	21

4.	<i>Testing</i> .....	21
5.	<i>Beta</i> .....	21
6.	<i>Release</i> .....	22
B.	Teknik Pengumpulan Data .....	22
a.	Studi Literatur .....	22
b.	Kuesioner .....	23
C.	Teknik Analisis Data .....	23
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....		25
A.	Hasil .....	25
1.	<i>Initiation</i> .....	25
2.	<i>Pre-production</i> .....	28
3.	<i>Production</i> .....	36
4.	<i>Testing</i> .....	43
5.	<i>Beta</i> .....	43
6.	<i>Release</i> .....	44
B.	Pembahasan.....	44
BAB V PENUTUP.....		47
A.	Simpulan .....	47
B.	Saran.....	48
DAFTAR PUSTAKA.....		49
BIODATA PENULIS .....		51
SALINAN LEMBAR PEMBIMBINGAN TUGAS AKHIR .....		52
DOKUMENTASI UJI PROPOSAL TUGAS AKHIR.....		54
DOKUMEN PENDUKUNG PENYUSUNAN TUGAS AKHIR .....		55
DOKUMENTASI FOTO KEGIATAN TERKAIT DENGAN TUGAS AKHIR..		57

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Karakter Pixel Art.....	13
Gambar 2 Logo Aseprite .....	16
Gambar 3 UI Aseprite .....	16
Gambar 4 Metode GDLC .....	18
Gambar 5 Moodboard Serapion .....	28
Gambar 6 Moodboard wisemen .....	29
Gambar 7 Moodboard Golem stone .....	29
Gambar 8 Moodboard Flying enemy .....	30
Gambar 9 Moodboard Knight .....	30
Gambar 10 Moodboard enemy minotaur .....	31
Gambar 11 Moodboard Tileset dan enviroment.....	31
Gambar 12 Sketsa Serapion .....	32
Gambar 13 Sketsa Wisemen.....	33
Gambar 14 Sketsa Golem stone .....	33
Gambar 15 Sketsa flying enemy .....	34
Gambar 16 Sketsa minotaur .....	34
Gambar 17 Sketsa Knight .....	35
Gambar 18 UI awal game.....	35
Gambar 19 UI gameplay .....	35
Gambar 20 UI Win .....	36
Gambar 21 UI Lose .....	36
Gambar 22 Cara mengecek ukuran kanvas .....	37
Gambar 23 Desain karakter Serapion.....	37
Gambar 24 Desain karakter Wisemen .....	38
Gambar 25 Desain Karakter Golem stone.....	38
Gambar 26 Desain Karakter Flying enemy .....	39
Gambar 27 Desain Knight.....	39
Gambar 28 Desain karakter Minotaur .....	40
Gambar 29 Desain Tileset .....	41
Gambar 30 Desain Environment .....	41
Gambar 31 Parallax Background .....	42
Gambar 32 UI game .....	42
Gambar 33 Hasil survei pertama.....	45
Gambar 34 Hasil survei kedua .....	45

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Refrensi Visual .....	26
Tabel 2 Sketsa UI .....	35
Tabel 3 Pertanyaan kuesioner game wise men.....	43

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Penulis .....	51
Lampiran 2 Salinan Lembar Pembimbing TA.....	52
Lampiran 3 Dokumentasi Uji Proposal Tugas Akhir .....	54
Lampiran 4 Dokumen Pendukung Penyusunan Tugas Akhir.....	55
Lampiran 5 Dokumentasi Foto Kegiatan terkait dengan Tugas Akhir.....	57