

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**PEMBUATAN *GAME* VISUAL NOVEL UNTUK**  
**MENINGKATKAN KESADARAN BERAKHLAK BAIK**  
**PADA USIA REMAJA**  
**(*GAME ARTIST*)**

**“RIZKI: *BACK TO THE RIGHT PATH*”**

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



**Disusun oleh:**

**Muhammad Syaiful Haq**

**19021041**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PERMAINAN**

**JURUSAN DESAIN**

**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**

**JAKARTA**

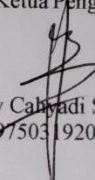
**2023**

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

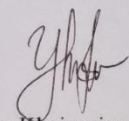
Judul Tugas Akhir : Pembuatan Game Visual Novel Untuk Meningkatkan Kesadaran Berakhlak Baik Pada Usia Remaja (Game Artist)  
Penulis : Muhammad Syaiful Haq  
NIM : 19021041  
Program Studi : Teknologi Permainan  
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Senin, tanggal 24 juli 2023.

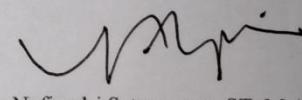
Disahkan oleh:  
Ketua Penguji,

  
Rudy Cahyadi S.Si,MT  
NIP. 197503192008121002

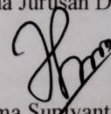
Anggota 1

  
Yuyun Khairunisa, S.Si., M.Kom.  
NIP. 19861228 2010122005

Anggota 2

  
Nofiandri Setyasmara, ST.,M.Ak.,MT  
NIP. 19781120 2005011005

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Desain

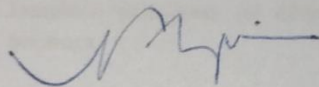
  
Trifajar Yurmama Suplyanti, S.Kom., M.T.  
NIP. 198011122010122003

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Game Visual Novel Untuk  
Meningkatkan Kesadaran Berakhlak Baik Pada Usia  
Remaja (Game Artist)  
Penulis : Muhammad Syaiful Haq  
NIM : 19021041  
Program Studi : Teknologi Permainan  
Jurusan : Desain

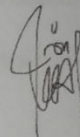

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.  
Ditandatangani di Jakarta , 11 Juli 2023.

Pembimbing 1



Nofiandri Setyasmara, ST.,M.Ak.,MT  
NIP. 197811202005011005

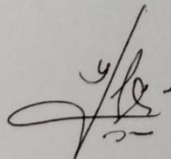
Pembimbing 2

Digitally Signed  
by Tita Aprilliawati  
at 09:21:12 Jul 23

Tita Aprilliawati Putri Santoso, S.ST., M.T.  
NIP.

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Teknologi Permainan



Yeni Nurhasanah, S.Pd., M.T  
NIP. 19860762019032012

## PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Syaiful Haq  
NIM : 19021041  
Program Studi : D-IV Teknologi Permainan  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2022-2023

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: PEMBUATAN *GAME VISUAL NOVEL* UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN BERAKHLAK BAIK PADA USIA REMAJA (*GAME ARTIST*) "RIZKI BACK TO THE RIGHT PATH" 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, 07 Juli 2023

Yang menyatakan,



Muhammad Syaiful Haq  
NIM. 19021041

## HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Muhammad Syaiful Haq  
NIM : 19021041  
Program Studi : D-IV Teknologi Permainan  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2022-2023

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: *PEMBUATAN GAME VISUAL NOVEL UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN BERAKHLAK BAIK PADA USIA REMAJA (GAME ARTIST) "RIZKI BACK TO THE RIGHT PATH"* beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif 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, 07 Juli 2023

Yang menyatakan,



Muhammad Syaiful Haq  
NIM. 19021041

## ABSTRACT

*Adolescence is a period of searching for identity, and during this period they often face problems starting from problems with their manners and attitudes towards those around them. One of the reasons is the games they like to play, games can be a medium of learning for students if the game contains elements that can invite or educate teenagers to do something good. In this era, there are many good game genres, one of which is the Visual Novel Game, which invites players to interact and play with the characters in the story. Here the author aims to design a visual novel game entitled Rizki: Back On The Right Path which aims to invite to do good. In making this game using the Game Development Life Cycle (GDLC) method or the development cycle of a game. In writing, there are working steps for making the game Rizki: Back On The Right Path, starting from making User Interface (UI) assets, making 2D characters, making game backgrounds until the game can run properly by doing testing and result from beta testing variable functional, variable efficiency, variable usability, and variable portability with result 91,85. The results of beta testing are good and can be used as a reference for future game developers and are expected to know each other's capabilities and monitor the production process so that it is in accordance with the timeline that has been set.*

**Keywords:** *Game Visual Novel, Game, Game Artist*

## ABSTRAK

Masa remaja merupakan masa pencarian jati, dan dalam masa ini mereka seringkali melakukan permasalahan mulai dari masalah akan adab dan sikap mereka terhadap sekitar. Salah satu penyebabnya adalah dari *Game* yang mereka suka mainkan, *game* dapat menjadi media pembelajaran bagi pelajar jika dalam *game* tersebut mengandung unsur yang dapat mengajak atau mendidik remaja untuk melakukan suatu kebaikan. Pada era ini banyak jenis genre *game* yang bagus, salah satunya adalah Visual novel *game* yang mengajak player berinteraksi dan bermain ke karakter yang ada dalam ceritanya. Disini penulis bertujuan untuk merancang *game* visual novel yang berjudul Rizki : Back On The Right Path yang bertujuan untuk mengajak berbuat baik. Dalam pembuatan *game* ini memakai metode *Game Development Life Cycle* (GDLC) atau siklus pengembangan suatu *game*. Dalam penulisan terdapat langkah kerja pembuatan *game* Rizki : Back On The Right Path, mulai dari pembuatan *asset User Interface* (UI), pembuatan karakter 2D, pembuatan *background game* sampai *gamenya* dapat dijalankan dengan baik dengan melakukan uji coba *testing* dan hasil dari pengujian *variable functional*, *variable efficiency*, *variable usability*, dan *variable portability* dengan hasil 91,85 . Hasil dari pengujian *beta* mendapatkan hasil yang bagus dan dapat menjadi referensi untuk pengembang *game* selanjutnya dan diharapkan untuk mengetahui kemampuan masing-masing dan memantau proses produksinya agar sesuai dengan *timeline* yang sudah ditetapkan.

**Kata Kunci :** *Permainan Visual Novel, Permainan, Game Artist*



## PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan Tugas Akhir sebagai kewajiban bagi penulis yang telah melaksanakan Tugas Akhir yang diselenggarakan oleh program Studi Teknologi Permainan di Politeknik Negeri Media Kreatif.

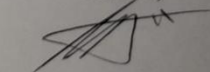
Laporan Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika., MM., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Nova Darmanto, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Ibu Trifajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T., Selaku Ketua Jurusan Desain.
5. Ibu Yeni Nurhasanah, S.Pd M.T., Koordinator Program Studi Teknologi Permainan.
6. Bapak Nofiandri Setyasmara, ST.,M.Ak.,MT. Dosen Pembimbing I
7. Ibu Tita Aprilliawati Putri Santoso, S.ST., M.T., Dosen Pembimbing II
8. Bapak Muhammad Zhuhelmy, S.Kom, Pengadministrasian Jurusan.
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
10. Kedua orang tua penulis serta rekan keluarga lainnya yang telah memberikan semangat dan dorongan kepada penulis.
11. Tim Mixture Studio, yang telah bekerja sama menyelesaikan proyek game "Rizki : Back To The Right Path".
12. Seluruh Mahasiswa Program Studi Teknologi Permainan Angkatan 2.
13. Semua pihak yang telah membantu dalam pembuatan laporan ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu namanya.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam laporan Tugas Akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk laporan ini.

Jakarta, 10 Juli 2023

Penulis,



Muhammad Syaiful Haq  
NIM. 19021041

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR .....	ii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME .....	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....	iv
ABSTRAK .....	v
PRAKATA .....	vi
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR TABLE .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	x
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi masalah .....	3
C. Pembatasan masalah.....	3
D. Rumusan masalah.....	4
E. Tujuan .....	4
F. Manfaat .....	4
BAB II KAJIAN SUMBER .....	5
A. Akhlak .....	5
B. Game .....	6
C. Game Asset .....	6
1. 3 Dimensi .....	6
2. 2 Dimensi .....	6
3. 3D Modeling .....	6
D. Sprite 2D .....	7
1. karakter 2D .....	7
2. User Interface .....	8
3. Background .....	8
E. Game Artist .....	8
F. Studi Literatur .....	8
BAB III METODE PENCIPTAAN .....	9
A. Game Development Life Cycle.....	9
1. Inisiasi .....	9
2. Pra-Produksi .....	9
3. Produksi .....	10



4. Testing.....	10
5. Beta .....	10
6. Rilis .....	11
B. Tugas Peulis dan Rencana Pengembangan .....	11
1. Tugas Game Artis .....	11
2. Timeline Pembuatan Game.....	12
C. Teknik Pengumpulan Data.....	12
<b>BAB IV HASIL KAJIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>13</b>
A. Game Development Life Cycle.....	13
1. Inisiasi .....	13
2. Pra-Produksi .....	13
3. Produksi .....	15
4. Rilis .....	34
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>35</b>
A. Kesimpulan .....	35
B. Saran.....	35
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>36</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>39</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 3.1.</b> Timeline Pembuatan.....	10
---	----

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 3.1.</b> Game Development Life Cycle .....	9
<b>Gambar 4.1.</b> Tampilan Blender 3D .....	14
<b>Gambar 4.2.</b> Tampilan Adobe Photoshop .....	14
<b>Gambar 4.3.</b> Tampilan Adobe Illustrator .....	15
<b>Gambar 4.4.</b> Tampilan Ibis Paint X .....	15
<b>Gambar 4.5.</b> Pembuatan Mesh Rumah .....	16
<b>Gambar 4.6.</b> Pembuatan Mesh Sekitar Rumah .....	16
<b>Gambar 4.7.</b> Texturing Environment Rumah .....	16
<b>Gambar 4.8.</b> Lighting dan Rendering Environment Rumah .....	16
<b>Gambar 4.9.</b> Color Compositing Malam hari .....	17
<b>Gambar 4.10.</b> Color Compositing Pagi Hari .....	17
<b>Gambar 4.11.</b> Environment Rumah Malam Hari .....	17
<b>Gambar 4.12</b> Environment Rumah Pagi Hari .....	17
<b>Gambar 4.13.</b> Pembuatan Mesh Hutan .....	17
<b>Gambar 4.14.</b> Texturing Hutan .....	17
<b>Gambar 4.15.</b> Lighting dan Rendering Hutan .....	18
<b>Gambar 4.16.</b> Color Compositing Hutan .....	18
<b>Gambar 4.17.</b> Hutan .....	18
<b>Gambar 4.18.</b> Mesh Dapur Kantor .....	18
<b>Gambar 4.19.</b> Texturing Dapur Kantor .....	18
<b>Gambar 4.20.</b> Lighting dan rendering Dapur Kantor .....	19
<b>Gambar 4.21.</b> Color Compositing Dapur Kantor Pagi hari .....	19
<b>Gambar 4.22.</b> Color Compositing Dapur Kantor Malam Hari .....	19
<b>Gambar 4.23.</b> Dapur Kantor Malam Hari .....	19
<b>Gambar 4.24.</b> Dapur Kantor Pagi Hari .....	19
<b>Gambar 4.25.</b> Mesh Lobby Kantor .....	20

<b>Gambar 4.26.</b> Texture Lobby Kantor .....	20
<b>Gambar 4.28.</b> Color Compositing Lobby Kantor Pagi Hari .....	20
<b>Gambar 4.29.</b> Color Compositing Lobby Kantor Malam Hari .....	20
<b>Gambar 4.30.</b> Lobby Kantor Pagi Hari .....	20
<b>Gambar 4.31.</b> Lobby Kantor Malam Hari .....	20
<b>Gambar 4.32.</b> Mesh Office .....	21
<b>Gambar 4.33.</b> Texture Office .....	21
<b>Gambar 4.34.</b> Lighting dan Rendering Office.....	21
<b>Gambar 4.35.</b> Color Compositing Office Pagi Hari.....	21
<b>Gambar 4.36.</b> Color Compositing Office Malam Hari .....	21
<b>Gambar 4.37.</b> Office Pagi Hari.....	21
<b>Gambar 4.38.</b> Office Malam Hari .....	21
<b>Gambar 4.39.</b> Mesh Ruang Boss .....	22
<b>Gambar 4.40.</b> Texture Ruang Boss .....	22
<b>Gambar 4.41.</b> Lighting dan Rendering Ruang Boss .....	22
<b>Gambar 4.42.</b> Color Compositing Ruang Boss Pagi Hari.....	22
<b>Gambar 4.33.</b> Color Compositing Ruang Boss Malam Hari .....	22
<b>Gambar 4.34.</b> Ruang Boss Pagi hari .....	22
<b>Gambar 4.35.</b> Ruang Boss malam hari .....	22
<b>Gambar 4.36.</b> Mesh Kantor .....	23
<b>Gambar 4.37.</b> Texturing Kantor .....	23
<b>Gambar 4.38.</b> Lighting dan rendering Kantor .....	23
<b>Gambar 4.39.</b> Color Compositing Kantor 1 .....	23
<b>Gambar 4.40.</b> Color Compositing Kantor 2 .....	23
<b>Gambar 4.41.</b> Kantor 1 .....	24
<b>Gambar 4.42.</b> Kantor 2.....	24
<b>Gambar 4.43.</b> Mesh Mall.....	24
<b>Gambar 4.44.</b> Texturing Mall.....	24
<b>Gambar 4.45.</b> Lighting dan Rendering Mall.....	24

Gambar 4.46. Color Compositing Mall.....	24
Gambar 4.47. Mall .....	25
Gambar 4.48. Mesh Taman.....	25
Gambar 4.49. Texturing Taman .....	25
Gambar 4.50. Lighting dan Rendering Taman.....	25
Gambar 4.51. Color Compositing Taman Pagi Hari.....	25
Gambar 4.52. Color Compositing Taman Malam hari.....	26
Gambar 4.53. Taman Pagi Hari.....	26
Gambar 4.54. Taman Malam Hari .....	26
Gambar 4.55. Mesh Interior Rumah.....	27
Gambar 4.56. Texturing dan Lighting Interior Rumah .....	27
Gambar 4.57. rendering Kamar Bapak.....	27
Gambar 4.58. Rendering Kamar Rizki.....	27
Gambar 4.59. Rendering Ruang Makan.....	27
Gambar 4.60. Rendering Ruang Tamu.....	27
Gambar 4.61. Rendering Dapur .....	27
Gambar 4.62. Color Compositing Malam Hari.....	28
Gambar 4.63. Color Compositing Pagi Hari.....	28
Gambar 4.64. Dapur Rumah Malam Hari.....	28
Gambar 4.65. Dapur Rumah Pagi Hari .....	28
Gambar 4.66. Kamar Bapak Malam Hari .....	28
Gambar 4.67. Kamar Bapak Pagi Hari.....	28
Gambar 4.68. Kamar Rizki Malam Hari.....	29
Gambar 4.69. Kamar Rizki Pagi Hari .....	29
Gambar 4.70. Ruang Makan Malam Hari.....	29
Gambar 4.71. Ruang Makan Pagi Hari .....	29
Gambar 4.72. Ruang Tamu Malam Hari.....	29
Gambar 4.73. Ruang Tamu Pagi Hari.....	29
Gambar 4.74. UI Button dan Logo Main Menu.....	30
Gambar 4.75. UI Text Box dan Pause .....	30

Gambar 4.76. Sprite Sampah dan Bukan Sampah .....	30
Gambar 4.77. Logo Aplikasi .....	30
Gambar 4.78. Animasi Logo Yolo Studio.....	30
Gambar 4.79. Animasi Main Menu.....	30
Gambar 4.80. Sketsa Rizki.....	30
Gambar 4.81. Gambar Digital Rizki .....	30
Gambar 4.82. Sketsa Bapak .....	31
Gambar 4.83. Gambar Digital Bapak.....	31
Gambar 4.84. Sketsa Boss.....	31
Gambar 4.85. Gambar Digital Boss.....	31
Gambar 4.86. Sketsa Paman.....	32
Gambar 4.87. Gambar Digital Paman .....	32
Gambar 4.88. Gambar Digital Azzam.....	32
Gambar 4.89. Sketsa Asep .....	33
Gambar 4.90. Gambar Digital Asep.....	33
Gambar 4.91. Sketsa Junaedi .....	33
Gambar 4.92. Gambar Digital Junaedi.....	33
Gambar 4.93. Sketsa Willy .....	34
Gambar 4.94. Gambar Digital Willy.....	34
Gambar 4.95. Itch.io Rizki : Back To The Right Path.....	34