

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *GAME* 3D CERITA RAKYAT
TIMUN MAS BERJUDUL “*MONSTROUS GREEN*”
(*GAME DESIGNER*)

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan



Disusun Oleh:

NAUFAL ANUGRAHITO

NIM. 19021044

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PERMAINAN

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2023

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *GAME* 3D CERITA RAKYAT
TIMUN MAS BERJUDUL “*MONSTROUS GREEN*”
(*GAME DESIGNER*)

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan



Disusun Oleh:

NAUFAL ANUGRAHITO

NIM. 19021044

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PERMAINAN

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2023

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Game 3D* Cerita Rakyat Timun Mas
Berjudul *Monstrous Green (Game Designer)*
Penulis : Naufal Anugrahito
NIM : 19021044
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, 20 Juli 2023.

Disahkan oleh:

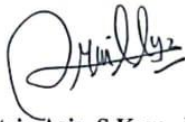
Ketua Penguji,



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

NIP. 197811202005011005

Anggota 1



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

NIP. 199104192019032015

Anggota 2



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

NIP. 198801052019032012

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain



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

NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Game* 3D Cerita Rakyat Timun Mas
Berjudul *Monstrous Green (Game Designer)*
Penulis : Naufal Anugrahito
NIM : 19021044
Program Studi : D-IV Teknologi Permainan
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di *Kamis*, *20* *Jul*, *2023*

Pembimbing 1



Rudy Cahyani, S.Si., MT

NIP. 197503192008121002

Pembimbing 2



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

NIP. 198801052019032012

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Teknologi Permainan



Yeni Nurhasanah, S.Pd., MT

NIP. 198607062019032010

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Naufal Anugrahito
NIM : 19021044
Program Studi : D-IV Teknologi Permainan
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2022-2023

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: PERANCANGAN
*GAME 3D CERITA RAKYAT TIMUN MAS BERJUDUL MONSTROUS
GREEN (GAME DESIGNER)* 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,



Naufal Anugrahito
NIM. 19021044

HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Naufal Anugrahito
NIM : 19021044
Program Studi : D-IV Teknologi Permainan
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2022-2023

demi 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: **PERANCANGAN GAME 3D CERITA RAKYAT TIMUN MAS BERJUDUL *MONSTROUS GREEN (GAME DESIGNER)*** 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,



Naufal Anugrahito

NIM. 19021044

ABSTRAK

The lack of children's memory in understanding information when only reading and listening is because children are more effective at understanding information visually or pictorially. Therefore, the presentation of the Timun Mas folklore with games keeps the children interested. The Monstrous Green game is made using the GDLC (Game Development Life Cycle) method which consists of 6 stages, namely initiation, pre-production, production, testing, beta and release. After conducting the beta test, it can be concluded that the Monstrous Green game can be a means of entertainment for the target audience and provide an overview of the Timun Mas story. Apart from that, the story of Timun Mas is well conveyed.

Keyword: Game, Timun Mas, Game Designer, GDLC.

Kurangnya daya ingat anak-anak dalam memahami informasi ketika hanya membaca dan mendengar dikarenakan anak-anak lebih efektif memahami informasi secara *visual* atau bergambar. Oleh karena itu, penyampaian cerita rakyat Timun Mas dengan *game* membuat anak-anak tertarik. *Game Monstrous Green* dibuat menggunakan metode *GDLC (Game Development Life Cycle)* yang terdapat 6 tahapan, yaitu inisiasi, praproduksi, produksi, *testing*, *beta* dan rilis. Setelah melakukan uji *beta* dapat disimpulkan bahwa *game Monstrous Green* dapat menjadi sarana hiburan terhadap *target audience* dan memberikan gambaran tentang cerita Timun Mas. Selain itu, cerita Timun Mas tersampaikan dengan baik.

Kata Kunci: Game, Timun Mas, Game Designer, dan GDLC.

PRAKATA

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan Tugas Akhir adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa agar dapat menyelesaikan Pendidikan Sarjana Terapan Program Studi Teknologi Permainan di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai *Game Designer* dalam pembuatan karya produk permainan tentang petualangan Timun Mas. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun Tugas Akhir dengan judul PERANCANGAN *GAME* 3D CERITA RAKYAT TIMUN MAS BERJUDUL *MONSTROUS GREEN (GAME DESIGNER)*

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

1. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E, M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif
2. Nova Darmanto, M.Si., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Trifajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T., selaku Ketua Jurusan Desain
4. Yeni Nurhasanah, S.Pd., M.T, selaku Koordinator Program Studi Teknologi Permainan
5. Pembimbing I Rudy Cahyadi, S.Si., MT.
6. Pembimbing II Dwi Mandasari Rahayu, S.P., M.M.
7. Muhammad Zuhelmy, S.Kom selaku Bagian Administrasi Program Studi Teknologi Permainan

8. Seluruh Dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah memberikan ilmu kepada mahasiswa/i selama penulis menempuh Pendidikan disini.
9. Teman-teman seperjuangan di Politeknik Negeri Media Kreatif, terutama dari Program Studi Teknologi Permainan yang selalu berbagi ilmu.
10. Orang tua penulis, yang selalu memberikan doa dan semangat hingga Laporan Tugas Akhir ini selesai.
11. Semua pihak yang telah membantu dalam pembuatan laporan ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu namanya.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam proposal tugas akhir ini. Oleh karenanya, penulis berharap akan kritik dan saran yang membangun untuk tugas akhir ini agar menjadi lebih baik dan bermanfaat bagi khalayak umum.

Jakarta, 07 Juli 2023

Penulis,



Naufal Anugrahito

19021044

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
PRAKATA.....	vii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	14
A. Latar Belakang Masalah	14
B. Identifikasi Masalah	16
C. Batasan Masalah.....	16
D. Rumusan Masalah	17
E. Tujuan Penelitian.....	17
F. Manfaat Penelitian.....	17
BAB II KAJIAN PUSTAKA	19
A. Perkembangan <i>Game</i> di Indonesia	19
B. Pengertian <i>Game</i>	19
C. <i>Genre Game</i>	20
1. <i>Adventure</i> (Petualangan)	20
2. <i>Racing</i> (Balapan).....	21
3. <i>Education</i> (Pendidikan).....	21
4. <i>Sport</i> (Olahraga).....	22
5. <i>Puzzle</i> (Teka-Teki)	22
D. <i>Game Designer</i>	23
E. Cerita Rakyat Timun Mas	24
1. Cerita Rakyat	24
2. Cerita Timun Mas	24
F. <i>Game Design Document (GDD)</i>	25
H. <i>Adobe Audition 2019</i>	26

I. Canva.....	27
I. Referensi <i>Game</i>	28
BAB III METODE PENCIPTAAN.....	29
A. <i>Game Development Life Cycle (GDLC)</i>	29
B. Proses <i>Game Development Life Cycle</i>	30
1. Inisiasi	30
2. Pra Produksi	30
3. Produksi.....	31
4. <i>Testing</i>	31
5. <i>Beta</i>	32
6. Rilis	32
C. Teknik Pengumpulan Data	33
D. <i>Timeline Game Designer</i>	33
BAB IV HASIL KAJIAN DAN PEMBAHASAN.....	35
A. Inisiasi	35
B. Pra Produksi	36
C. Produksi.....	46
D. <i>Testing</i>	51
E. <i>Beta</i>	51
F. Rilis	53
BAB V PENUTUP.....	54
A. Kesimpulan.....	54
B. Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN.....	57

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Referensi <i>Game</i>	28
Tabel 2. <i>Timeline Game Designer</i>	34
Tabel 3. Latar Tempat dan Suasana	40
Tabel 4. Misi Permainan Monstrous Green	42
Tabel 5. Karakter dan <i>NPC Game</i> Monstrous Green.....	43
Tabel 6. Items dan Obstacle <i>Game</i> Monstrous Green.....	44
Tabel 7. Pertanyaan Uji Beta	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>Beyond Goods 7 Devils Game</i> Petualangan	20
Gambar 2. <i>Need For Speed Underground Game</i> Balapan.....	21
Gambar 3. <i>Bobby Bola Dirumah Ajaib Game</i> Pendidikan	21
Gambar 4. <i>NBA 2k21 Game</i> Olahraga	22
Gambar 5. <i>Tetris Game</i> Teka-Teki	22
Gambar 6. <i>Logo Adobe Audition</i>	26
Gambar 7. <i>Logo Canva</i>	27
Gambar 8. <i>Metode Game Development Life Cycle</i>	29
Gambar 9. <i>Storyboard Monstrous Green</i>	39
Gambar 10. <i>Sketsa Kasar User Interface</i>	41
Gambar 11. <i>Diagram Alur Game Monstrous Green</i>	47
Gambar 12. <i>Map Level Design Monstrous Green</i>	48
Gambar 13. <i>Keterangan Map Level Design</i>	48
Gambar 14. <i>Adobe Audition Effect Full Reverb</i>	49
Gambar 15. <i>Adobe Audition Effect Noise</i>	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Diri	57
Lampiran 2. Lembar Pembimbingan 1 Tugas Akhir	58
Lampiran 3. Lembar Pembimbingan II Tugas Akhir.....	59
Lampiran 4. Survei Pra Produksi Game <i>Monstrous Green</i>	60
Lampiran 5. Hasil survei pengujian <i>Beta Game Monstrous Green</i>	61
Lampiran 6. Dokumentasi Kegiatan Uji <i>Beta</i>	64
Lampiran 7. Kegiatan <i>Meeting Team</i>	67