

LAPORAN TUGAS AKHIR

PENERAPAN ART STYLE ANIME PADA ASSET GAME 2D

VISUAL NOVEL “CAGE OF SILENCE”

“Sebagai Game Artist”

Diajukan Sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan



POLITEKNIK NEGERI
Media Kreatif

Disusun oleh:

Fadhil Athallah Rafi

20210024

PROGRAM STUDI D-IV TEKNOLOGI PERMAINAN

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2024

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENERAPAN ART STYLE ANIME PADA ASSET
GAME 2D VISUAL NOVEL “CAGE OF SILENCE”
“Sebagai Game Artist”

Diajukan Sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana
Terapan



Disusun oleh:

Fadhil Athallah Rafi

20210024

PROGRAM STUDI D-IV TEKNOLOGI PERMAINAN

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2024

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Penerapan Art Style Anime pada Asset Game 2D
Visual Novel “Cage of Silence”
Penulis : Fadhil Athallah Rafi
NIM : 20210024
Program Studi : Teknologi Permainan
Jurusan : Desain

Tugas akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta pada hari Kamis tanggal 18 Juli 2024

Disahkan oleh:

Ketua Penguji



Rudy Cahyadi, S.Si., M.T.
NIP. 197503192008121002

Anggota I



Herly Nurrahmi, S.Si., M.Kom.
NIP. 198602052019032009

Anggota II



Yuyun Khairunisa, M.Kom.
NIP. 198612282010122005

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain



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

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Penerapan Art Style Anime Pada Asset Game 2D
Visual Novel "Cage of Silence"
Penulis : Fadhil Athallah Rafi
NIM : 20210024
Program Studi : Teknologi Permainan
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan
Ditandatangani di Jakarta, 09 Juli 2023

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



Prilly Fitria Aziz, S.Kom., M.Kom.,

NIP. 199104192019032015

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fadhil Athallah Rafi
NIM : 20210024
Program Studi : Teknologi Permainan
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023 / 2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

“Penerapan Art Style Anime Pada Asset Game 2D Visual Novel “Cage of Silence”

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, 09-07-2024

Yang menyatakan,



Fadhil Athallah Rafi
NIM: 20210024

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Fadhil Athallah Rafi
NIM : 20210024
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 Noneksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: "Penerapan Art Style Anime Pada Asset Game 2D Visual Novel "Cage of Silence" 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/penciptaan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 09 Juli 2024

Yang menyatakan



Fadhil Athallah Rafi
NIM: 20210024

ABSTRAK

Anime is a form of animation from Japan that is well-known in various countries, especially in Indonesia. Anime offers a diverse range of content that people enjoy, so it's no surprise that we often see people dressed as their favorite anime characters. This is a form of their love for the art of anime. Therefore, the author and the team plan to develop a visual novel with an anime art style in our game, "Cage of Silence." "Cage of Silence" is a 2D visual novel game that combines point-and-click, puzzle, and mystery genres, using an anime art style. The use of an anime art style can increase the interest of players who are anime enthusiasts.

Keywords: Anime, Art styles, 2D Game, Visual Novel, Cage of Silence

Anime merupakan karya animasi dari Jepang yang sudah sangat dikenal di berbagai manca negara terlebih di negara Indonesia. Anime menyuguhkan suatu konten yang beragam dan disukai orang-orang, tidak heran jika kita seringkali melihat orang yang berkostum menjadi karakter anime kesukaannya, hal tersebut merupakan bentuk kecintaan mereka terhadap karya seni Anime. Oleh karena itu, penulis dan tim berencana untuk mengembangkan visual novel dengan gaya seni anime dalam game kami yaitu permainan "Cage of Silence". "Cage of Silence" adalah permainan visual novel 2D dengan gabungan *genre point and click*, puzzle, misteri, dan menggunakan *art style* anime. Penggunaan *art style* anime dapat meningkatkan minat pemain dari pecinta anime.

Kata kunci: Anime, Gaya seni, Permainan 2D, Visual Novel, Cage of Silence

PRAKATA

Puji dan syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya yang telah dilimpahkan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan karya tulis tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan proposal 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 menuangkan segala daya upaya dalam pembuatan karya produk permainan edukasi tentang perancangan dan pembuatan karya tugas akhir ini. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun proposal tugas akhir dengan judul “Cage Of Silence”

Proposal 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. Ibu Dr. Tipri Rose Kartikka, MM., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif
2. Bapak Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik
3. Ibu Trifajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., MT., Ketua Jurusan Desain
4. Ibu Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., Sekretaris Jurusan Desain.
5. Ibu Prilly Fitria Aziz, S.Kom., M.Kom., Koordinator Program Studi Teknologi Permainan.

6. Ibu Yuyun Khairunisa, M.Kom., Pembimbing 1
7. Ibu Eka Desy asgawanti, S.S., M.Pd., Pembimbing 2
8. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
9. Instansi terkait
10. Kedua orang tua saya dan keluarga, yang senantiasa mendoakan dan memberi dukungan berupa moril dan materiil.
11. Teman-teman seperjuangan di Politeknik Negeri Media Kreatif, terutama dari Program Studi Teknologi Permainan yang selalu berbagi ilmu.

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

Jakarta, 23 Juli 2024

Penulis



Fadhil Athallah Rafi

NIM. 20210024

DAFTAR ISI

PENERAPAN ART STYLE ANIME PADA ASSET GAME 2D VISUAL NOVEL “CAGE OF SILENCE”	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	IX
DAFTAR TABEL	XI
DAFTAR GAMBAR	XII
DAFTAR LAMPIRAN	XIV
BAB I PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. IDENTIFIKASI MASALAH	3
C. BATASAN MASALAH	4
D. RUMUSAN MASALAH	4
E. TUJUAN	4
F. MANFAAT.....	5
BAB II KAJIAN SUMBER	7
A. Anime	7
B. Art Style	7
C. Game	8
D. Visual Novel	9
E. Game Artist.....	10
F. Game Development Life Cycle.....	10
BAB III METODE PENGKAJIAN/PENCIPTAAN	14
A. Perancangan Asset	14
1. Inisiasi/pembuatan konsep.....	14
2. <i>Pre-Production</i>	19
3. <i>Production</i>	24
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	50

A. Hasil Kajian	50
B. Pembahasan	66
BAB V Kesimpulan dan Saran	71
DAFTAR PUSTAKA.....	72

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Konsep Asset	15
Tabel 3. 2 Tabel Device.....	22
Tabel 4. 1 Hasil Responden.....	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tahapan MDLC	13
Gambar 3. 1 When The Past Was Around.....	16
Gambar 3. 2 Gameplay 1 WTPWA.....	17
Gambar 3. 3 Gameplay 2 WTPWA.....	17
Gambar 3. 4 Moodboard	18
Gambar 3. 5 Storyboard 1	19
Gambar 3. 6 Storyboard 2	20
Gambar 3. 7 Expression Character	21
Gambar 3. 8 Gaya seni Anime	23
Gambar 3. 9 Outline Michael Netral.....	26
Gambar 3. 10 Outline Michael Marah	27
Gambar 3. 11 Outline Michael Takut.....	27
Gambar 3. 12 Warna dasar Michael marah	28
Gambar 3. 13 Warna dasar Michael netral.....	28
Gambar 3. 14 Warna dasar Michael takut	29
Gambar 3. 15 Outline Jeremy netral	30
Gambar 3. 16 Outline Jeremy takut	30
Gambar 3. 17 warna dasar Jeremy netral	31
Gambar 3. 18 Warna dasar Jeremy takut.....	31
Gambar 3. 19 Outline Emily	32
Gambar 3. 20 Warna dasar Emily	33
Gambar 3. 21 Outline papan tulis	33
Gambar 3. 22 Warna dasar papan tulis.....	34
Gambar 3. 23 Outline papan pengumuman.....	34
Gambar 3. 24 Warna dasar papan pengumuman.....	35
Gambar 3. 25 Outline meja siswa tampak depan.....	35
Gambar 3. 26 Outline meja tampak belakang.....	36
Gambar 3. 27 warna dasar meja siswa tampak depan.....	36
Gambar 3. 28 Warna dasar meja siswa tampak belakang	37
Gambar 3. 29 Outline meja guru.....	37
Gambar 3. 30 Warna dasar meja guru	38
Gambar 3. 31 Outline Kursi	38
Gambar 3. 32 Warna dasar kursi	39
Gambar 3. 33 Outline pintuk tertutup	39
Gambar 3. 34 Outline pintuk terbuka.....	40
Gambar 3. 35 Warna dasar pintu terbuka.....	40
Gambar 3. 36 Warna dasar pintuk tertutup	41
Gambar 3. 37 Outline Lemari	41
Gambar 3. 38 Warna dasar lemari.....	42
Gambar 3. 39 Outline puzzle box tertutup.....	42
Gambar 3. 40 Outline puzzle box terbuka	43
Gambar 3. 41 Warna dasar puzzle box tertutup	43
Gambar 3. 42 Warna dasar puzzle box terbuka.....	44

Gambar 3. 43 Sheet Paper	44
Gambar 3. 44 Outline jam dinding.....	45
Gambar 3. 45 Warna dasar jam dinding.....	45
Gambar 3. 46 Outline Crowbar	45
Gambar 3. 47 Warna dasar crowbar	46
Gambar 3. 48 Outline Barikade	46
Gambar 3. 49 Warna dasar Barikade.....	47
Gambar 3. 50 Outline Background	47
Gambar 3. 51 Warna dasar background	47
Gambar 3. 52 Logo text "Cage oaf Silence"	48
Gambar 3. 53 Tombol putih	48
Gambar 3. 54 Tombol merah.....	48
Gambar 3. 55 Dialog Box	49
Gambar 4. 1 Michael Netral (Polish)	51
Gambar 4. 2 Michael Marah (Polish).....	51
Gambar 4. 3 Michael takut (Polish).....	52
Gambar 4. 4 Jeremy netral (Polish).....	52
Gambar 4. 5 Jeremy takut (Polish).....	53
Gambar 4. 6 Emily Smiling (Polish).....	53
Gambar 4. 7 Emily Netral (Polish)	54
Gambar 4. 8 Papan tulish polish	55
Gambar 4. 9 papan pengumuman polish.....	55
Gambar 4. 10 meja tampak depan polish	56
Gambar 4. 11 Meja tampak belakang polish.....	56
Gambar 4. 12 Meja guru polish	57
Gambar 4. 13 Kursi polish	57
Gambar 4. 14 Lemari tertutup	58
Gambar 4. 15 Lemari terbuka polish.....	58
Gambar 4. 16 Crowbar	59
Gambar 4. 17 Puzzle	59
Gambar 4. 18 Puzzle box tertutup.....	60
Gambar 4. 19 Puzzle box terbuka	60
Gambar 4. 20 Jam dinding	61
Gambar 4. 21 Barikade	61
Gambar 4. 22 Sheet Paper.....	62
Gambar 4. 23 Sheet paper 2	62
Gambar 4. 24 Sheet paper 3	63
Gambar 4. 25 Background	63
Gambar 4. 26 Scene 1	64
Gambar 4. 27 Scene 2	64
Gambar 4. 28 Main Menu	65
Gambar 4. 29 Dialog Box	65
Gambar 4. 30 Implementasi in game 1	66
Gambar 4. 31 Implementasi in game 2	67
Gambar 4. 32 Implementasi in game 3	67
Gambar 4. 33 Implementasi in game 4	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	74
Lampiran 2	75
Lampiran 3	76
Lampiran 4	78
Lampiran 5	79
Lampiran 6	81