

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**PEMBUATAN ASET GAME “DIVIJA” DENGAN MENERAPKAN**  
**STYLE ANIME DIATAS KACA PATRI**

**PROYEK AKHIR**

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli**  
**Madya/ Sarjana Terapan**



**Disusun Oleh:**

**Salsabila Nurulain**

**NIM. 20210076**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PERMAINAN**

**JURUSAN DESAIN**

**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**

**JAKARTA**

**2024**

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**PEMBUATAN ASET GAME “DIVIJA” DENGAN MENERAPKAN**  
**STYLE ANIME DIATAS KACA PATRI**

**PROYEK AKHIR**

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



**Disusun Oleh:**

**Salsabila Nurulain**

**NIM. 20210076**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PERMAINAN**

**JURUSAN DESAIN**

**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**

**JAKARTA**

**2024**

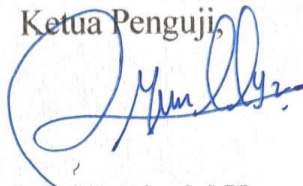
## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Aset *Game* “Divija” Dengan  
Menerapkan *Style Anime* diatas Kaca Patri  
Penulis : Salsabila Nurulain  
NIM : 20210076  
Program Studi : D4 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 12 Juli 2024.

Disahkan oleh:

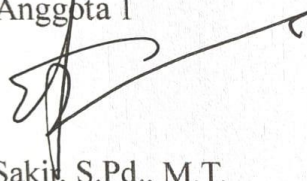
Ketua Penguji,



Prily Fitria Aziz, M.Kom.

NIP. 199104192019032015


Anggota 1



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

NIP. 198307102023211017

Anggota 2

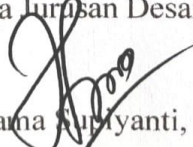


Nofiandri Setyasmara, M.T.

NIP. 197811202005011005

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain



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

NIP. 198011122010122003

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Aset *Game* “Divija” Dengan  
Menerapkan *Style Anime* diatas Kaca Patri  
Penulis : Salsabila Nurulain  
NIM : 20210076  
Program Studi : D4 Teknologi Permainan  
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 8 Juli 2024.

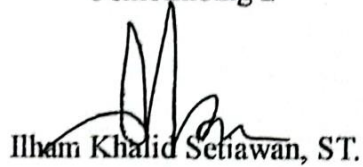
Pembimbing 1



Nofiandri Setyasmara, M.T.

NIP. 197811202005011005

Pembimbing 2

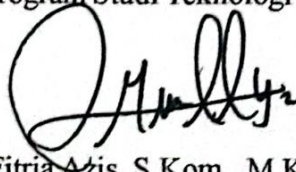


Ilham Khalid Setiawan, ST.

NIP. 0904420012

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Teknologi Permainan



Prilly Fitria Azis, S.Kom., M.Kom

NIP. 99104192919032015

## PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Salsabila Nurulain  
NIM : 20210076  
Program Studi : D4 Teknologi Permainan  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2023-2024

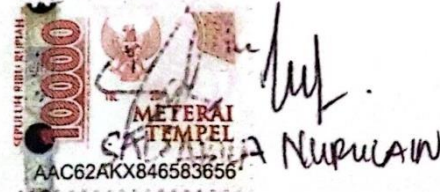
dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Pembuatan Aset *Game* “Divija” Dengan Menerapkan *Style Anime* diatas Kaca Patri adalah **original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**

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.

Bekasi, 8 Juli 2024

Yang menyatakan



AAC62AKX846583656

Salsabila Nurulain

NIM. 20210076

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Salsabila Nurulain  
NIM : 20210076  
Program Studi : D4 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: Pembuatan Aset *Game* “Divija” Dengan Menerapkan *Style Anime* diatas Kaca Patri 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

Bekasi, 8 Juli 2024

Yang menyatakan,

A handwritten signature in black ink is written over a red circular official stamp. The stamp contains the text 'SEPUJUH RIBU RUPIAH' at the top, '1000' in the center, and 'METERAI TEMPEL' at the bottom. Below the stamp, the name 'SALSABILA NURULAIN' is printed in black capital letters. To the left of the name, the alphanumeric code '280E5A4XB4668365' is visible.

Salsabila Nurulain

NIM. 20210076

## ABSTRAK

*This study explores the application of anime-style illustrations, designed to give the illusion of stained glass, in the development of a final project game titled "Divija." as a Game Artist. This style was chosen to create a unique visual experience in educational games, combining anime and stained glass styles, which are rarely found in game development. The anime visual style is used to attract general interest, while the stained glass style provides a historical impression from the 1800s, reinterpreted with modern illustration trends. The illustration process is carried out digitally using Procreate and Figma. The Double Diamond method is used for the overall game asset development process. The results of this study are expected to contribute to the development of digital art, especially video games, enhance the visual appeal of games, and be an inspiration for game developers and digital artists.*

**Keywords:** *Art style, illustration, anime, stained glass, game artist*

Kajian ini mengeksplorasi penerapan ilustrasi dengan gaya visual *anime* yang digambarkan dengan memberikan ilusi seperti dibuat diatas kaca patri pada pengembangan *game* untuk tugas akhir yang berjudul "Divija" sebagai pengemban peran *Seniman Game*. Gaya ini dipilih untuk menciptakan pengalaman visual unik dalam pembelajaran *game* edukasi dengan gaya visual yang masih jarang ditemukan dalam pengembangan *game* dengan perpaduan *anime* dengan *style* yang digambarkan diatas kaca patri. Gaya visual *anime* digunakan sebagai penarik minat bermain bagi khayalak umum dan perpaduan gaya yang digambarkan pada kaca patri digunakan demi memberikan kesan historis dengan latar waktu tahun 1800an yang diolah kembali sesuai dengan tren ilustrasi modern. Proses penerapan ilustrasi dilakukan secara digital menggunakan aplikasi Procreate dan Figma. Secara keseluruhan dilakukan metode *Double Diamond* dalam proses pengembangan aset *game*. Hasil kajian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan seni digital khususnya video *game*, meningkatkan daya tarik visual permainan, dan menjadi inspirasi bagi pengembang *game* dan seniman digital.

**Kata Kunci:** *Gaya visual, ilustrasi, anime, kaca patri, seniman game*

## 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. Kajian ini merupakan bagian dari upaya untuk menggali potensi seni digital, khususnya dalam pengembangan *game*, dengan memadukan visual *anime* dan kaca patri pada *game* "Divija."

Tugas akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Dengan 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 Supiyanti, S.Kom., M.T., Ketua Jurusan Desain,
4. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds, Sekretaris Jurusan Desain,
5. Prily Fitria Aziz, S.Kom., M.Kom., Koordinator Program Studi Teknologi Permainan,
6. Nofiandri Setyasmara, M.T., Dosen Pembimbing I,
7. Ilham Khalid Setiawan, ST., Dosen Pembimbing II,
8. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif,
9. Kedua orang tua saya yang selalu membimbing dalam membuat laporan tugas akhir serta menenangkan saya akan segala rintangan,
10. Teman-teman saya yaitu Rival, Jasmine, Kinoy, Hilmi, dan Alsvi yang sudah menyemangati dalam menyusun proposal tugas akhir.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan ini, maka diharapkan saran dan kritik yang membangun untuk proposal tugas akhir ini.

Bekasi, 26 Januari 2024,

Salsabila Nurulain

20210076



## DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM .....	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME .....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....	v
ABSTRAK .....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah .....	4
E. Tujuan Kajian .....	5
F. Manfaat Kajian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	7
A. Art style.....	7
B. Pemasaran Relung .....	8
C. Anime.....	9
D. Kaca Patri .....	9
E. Referensi Game .....	11
BAB III METODE KAJIAN .....	15
A. Jenis Kajian .....	15
B. Subjek Kajian .....	16
C. Teknik Pengumpulan Data .....	21
BAB IV HASIL KAJIAN DAN PEMBAHASAN .....	25

A. Hasil Kajian.....	25
B. Pembahasan.....	54
BAB V PENUTUP.....	67
A. Simpulan .....	67
B. Implikasi.....	68
C. Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA .....	69

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Pernyataan Kuesioner Uji Keberhasilan .....	22
Tabel 2 Pernyataan Kuesioner Uji Minat .....	23

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Statistik Game Art Style 2021 .....	1
Gambar 2 Top Grossing Pasar Game US 2021 Menurut Style dan Genre .....	2
Gambar 3 Top Grossing Pasar Game Jepang 2021 Menurut Style dan Genre .....	2
Gambar 4 Faith and Hope, 1867-69 .....	10
Gambar 5 Panel Grisaille, 1270–80, Prancis .....	11
Gambar 6 Banner Game Black Desert .....	11
Gambar 7 Banner Game Reverse1999 .....	12
Gambar 8 Banner Game Genshin Impact V4.6 .....	13
Gambar 9 Bagan Double Diamond dalam Pengerjaan Aset Game Divija.....	16
Gambar 10 Moodboard referensi game Divija.....	27
Gambar 11 Sketsa karakter .....	30
Gambar 12 Sketsa Environment Sekolah.....	31
Gambar 13 Sketsa komponen UI .....	31
Gambar 14 Animation Sheet Karakter Chibi .....	32
Gambar 15 Character Sheet Ekspresi Karakter.....	33
Gambar 16 Render Aset Environment .....	34
Gambar 17 Kompilasi Render Aset UI .....	34
Gambar 18 Kumpulan Hasil Render Cutscene .....	35
Gambar 19 Hasil Survei Umur.....	35
Gambar 20 Hasil Survei Jenis Kelamin .....	36
Gambar 21 Pertanyaan 1 Uji Keberhasilan .....	36
Gambar 22 Pertanyaan 2 Uji Keberhasilan .....	37
Gambar 23 Pertanyaan 3 Uji Keberhasilan .....	37
Gambar 24 Pertanyaan 4 Uji Keberhasilan .....	38
Gambar 25 Pertanyaan 5 Uji Keberhasilan .....	38
Gambar 26 Pertanyaan 6 Uji Keberhasilan .....	39
Gambar 27 Pertanyaan 7 Uji Keberhasilan .....	40
Gambar 28 Pertanyaan 8 Uji Keberhasilan .....	40
Gambar 29 Pertanyaan 9 Uji Keberhasilan .....	41
Gambar 30 Pertanyaan 10 Uji Keberhasilan .....	41
Gambar 31 Pertanyaan 11 Uji Keberhasilan .....	42
Gambar 32 Pertanyaan 12 Uji Keberhasilan .....	43
Gambar 33 Pertanyaan 13 Uji Keberhasilan .....	43
Gambar 34 Pertanyaan 14 Uji Keberhasilan .....	44
Gambar 35 Pertanyaan 15 Uji Keberhasilan .....	45
Gambar 36 Pertanyaan 16 Uji Keberhasilan .....	45
Gambar 37 Pertanyaan 1 Uji Minat .....	46
Gambar 38 Pertanyaan 2 Uji Minat .....	46
Gambar 39 Pertanyaan 3 Uji Minat .....	47
Gambar 40 Pertanyaan 4 Uji Minat .....	47

Gambar 41 Pie Chart Keberhasilan Penggabungan Art Style Anime pada Kaca Patri .....	48
Gambar 42 Pie Chart Minat Bermain Game dengan Art Style Anime pada Kaca Patri .....	50
Gambar 43 Visualisasi Flowchart Quest 1 .....	52
Gambar 44 Visualisasi Flowchart Quest 2 .....	52
Gambar 45 Visualisasi Flowchart Quest 3 dan 4 .....	53
Gambar 46 Memasukkan Aset ke Github .....	54
Gambar 47 Tahap Rendering Aset .....	58
Gambar 48 Pengerjaan Aset Environment Dengan Figma .....	60
Gambar 49 Pengerjaan Visualisasi Flowchart.....	60
Gambar 50 Langkah Membuat Cutscene Berbentuk Video.....	61
Gambar 51 Bukti Penyebaran Kuesioner Pengujian.....	62
Gambar 52 Pie Chart Keberhasilan Penggabungan Art Style Anime pada Kaca Patri (Laki-Laki).....	63
Gambar 53 Pie Chart Minat Bermain Game dengan Art Style Anime pada Kaca Patri (Laki-laki).....	64
Gambar 54 Pie Chart Keberhasilan Penggabungan Art Style Anime pada Kaca Patri (Perempuan).....	65
Gambar 55 Pie Chart Minat Bermain Game dengan Art Style Anime pada Kaca Patri (Perempuan).....	65

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 BIODATA MAHASISWA.....	Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN 2 SALINAN LEMBARAN PEMBIMBINGAN TA .....	71
LAMPIRAN 3 DOKUMENTASI PENDUKUNG PENYUSUNAN TA .....	73
LAMPIRAN 4 DOKUMETASI FOTO KEGIATAN TERKAIT DENGAN TA .....	80