

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENERAPAN SENI ILUSTRASI 2 DIMENSI PADA ASSET
GAME VISUAL NOVEL “KHALIFAH” DENGAN STYLE
MODERN CARTOON ART

TUGAS AKHIR KARYA SENI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan



Disusun Oleh
DEFITRI AMALIA
NIM: 20210016

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

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENERAPAN SENI ILUSTRASI 2 DIMENSI PADA ASSET
GAME VISUAL NOVEL “KHALIFAH” DENGAN STYLE
MODERN CARTOON ART

TUGAS AKHIR KARYA SENI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan



Disusun Oleh
DEFITRI AMALIA
NIM: 20210016

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

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Penerapan Seni Ilustrasi 2 Dimensi pada *Asset Game Visual Novel “Khalifah”* dengan *style Modern Cartoon Art*

Penulis : Defitri Amalia

NIM : 20210016

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 Rabu 24 Juli 2024

Disahkan oleh:

Ketua Penguji,



Prily Fitria Aziz, M.Kom.

NIP. 199104192019032015

Anggota 1

Anggota 2



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

NIP. 198511192023211012



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

NIP. 198307102023211017

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain



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

NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Penerapan Seni Ilustrasi 2 Dimensi Pada *Asset Game Visual Novel "Khalifah"* dengan *style Modern Cartoon Art*
Penulis : Defitri Amalia
NIM : 20210016
Program Studi : Teknologi Permainan
Jurusan : Desain

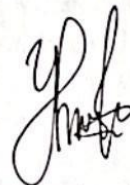
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 5 Juli 2024

Pembimbing 1,



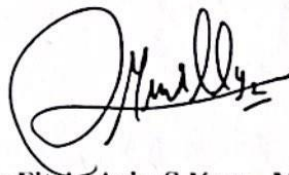
Muh. Sakir, S.Pd., M.T.
NIP. 198307102023211017

Pembimbing 2,



Yuyun Khairunisa, S.Si., M.Kom.
NIP.198612282010122005

Mengetahui,
Kordinator Program Studi, Teknologi Permainan



Prilly Fitria Azis, S.Kom., M.Kom
NIP. 199104192919032015

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Defitri Amalia
NIM : 20210016
Program Studi : Teknologi Permainan
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023-2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: **Penerapan Seni Ilustrasi 2 Dimensi Pada Asset Game Visual Novel “Khalifah” dengan style Modern Cartoon 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, 5 Juli 2024

Yang menyatakan,


Defitri Amalia
NIM. 20210016

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Defitri Amalia
NIM : 20210016
Program Studi : Teknologi Permainan
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023-2024

Demi 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: **Penerapan Seni Ilustrasi 2 Dimensi Pada *Asset Game Visual Novel "Khalifah"* dengan *style Modern Cartoon Art*** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

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, 5 Juli 2024

Yang menyatakan,



NIM. 20210016

ABSTRACT

This research aims to develop a 2D platformer-based educational game that features the story of the four Khalifah after the death of the Prophet Muhammad. The introduction of the Khalifah themselves can generally be obtained in school learning. But it does not rule out the possibility that information about Khalifah can be found in other media, for example newspapers, magazines, blogs, and journals on the internet. This type of introduction usually does not have any interaction that makes the reader feel monotonous and bored, with this deficiency, an interactive, interesting and different introduction media is needed. Development of game visual assets using the Human-Centered Design (HCD) method. The benefit of this research is to apply the knowledge gained during learning at Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta. The results of asset design and integration were successfully carried out, this is evidenced by the results of testing the creation of assets that the assets made are appropriate and the animation can run well in the environment. In the Khalifah Game, a modern cartoon art style has been applied, thus making this game more interesting but simple. This research is expected to be an example of innovation for further game development and a reference for other developers.

Keyword: *2D Illustration, Human-Centered Design (HDC), Educative Game, Visual Novel*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan game edukatif berbasis 2D platformer yang menampilkan kisah empat khalifah setelah wafatnya Rasulullah SAW. Pengenalan mengenai Khalifah sendiri umumnya dapat didapatkan pada pembelajaran di sekolah. Namun tidak menutup kemungkinan informasi mengenai Khalifah dapat ditemukan pada media lain, contohnya koran, majalah, blog, maupun jurnal yang ada di internet. Jenis pengenalan tersebut biasanya tidak memiliki interaksi apapun yang membuat pembacanya merasa monoton dan bosan, dengan adanya kekurangan tersebut, dibutuhkan media pengenalan yang interaktif, menarik dan berbeda. Pengembangan aset visual game menggunakan metode Human Centered Design (HCD). Manfaat penelitian ini adalah untuk menerapkan ilmu yang diperoleh selama pembelajaran di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta. Hasil perancangan dan integrasi aset berhasil dilakukan, hal ini dibuktikan dengan hasil pengujian pembuatan aset bahwa aset yang dibuat sudah sesuai dan animasi dapat berjalan baik di environment. Dalam Game Khalifah, gaya seni kartun modern telah diterapkan, sehingga membuat game ini lebih menarik namun sederhana. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan contoh inovasi untuk pengembangan game selanjutnya dan menjadi referensi bagi pengembang lainnya.

Kata Kunci: *Ilustrasi 2D, Human-Centered Design, Game Edukatif., Visual Novel.*

PRAKATA

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini sebagai salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Sarjana Terapan Program Studi Teknologi Permainan di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam Tugas Akhir ini, Penulis berperan sebagai Game Artist yang telah mendesain aset dalam *game* Khalifah. Berdasarkan karya tersebut, Penulis menyusun Laporan Tugas Akhir berjudul “Penerapan Seni Ilustrasi 2 Dimensi Pada *Asset Game Visual Novel “Khalifah” Dengan Style Modern Cartoon 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. Ibu Dr. Tipri Rose Kartika., M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Ibu Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Ibu Trifajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T., selaku Ketua Jurusan Desain Grafis.
4. Ibu Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds., selaku Sekretaris Jurusan Desain.
5. Prily Fitria Aziz, S.Kom., M.Kom., selaku Koordinator Program Studi Teknologi Permainan.
6. Bapak Muh. Sakir, S.Pd., M.T., selaku Pembimbing I.
7. Ibu Yuyun Khairunisa, S.Si., M.Kom., selaku Pembimbing II.
8. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama Penulis menempuh Pendidikan di sini.
9. Kedua orang tua yang telah mendukung.
10. Jasmine Ardinda, Salsabila Nurulain, Hilmi Ananta Haidar, Syah Rival Munastan, dan Al Ardhi, selaku sahabat yang selalu mendukung.

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

Jakarta, 4 Juli 2023

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Defitri Amalia' with a stylized flourish at the end.

Defitri Amalia
NIM 20210016

DAFTAR ISI

SAMPUL DEPAN.....	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
ABSTRACT.....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN SUMBER.....	7
A. Ilustrasi.....	7
B. Dua Dimensi.....	8
C. <i>Game</i>	8
D. <i>Visual Novel</i>	9
E. Khalifah.....	9
F. <i>Modern Cartoon Style</i>	10
G. <i>Procreate</i>	11
BAB III METODE PENCIPTAAN.....	13
A. Jenis Kajian.....	13
B. Subjek Kajian.....	14
C. Teknik Pengumpulan Data.....	18
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	20
A. Hasil Penciptaan.....	20
B. Pembahasan.....	37
BAB V PENUTUP.....	42
A. Simpulan.....	42
B. Saran.....	42
DAFTAR PUSTAKA.....	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Proses Human Centered Design Sumber : (Outwitly, 2021)	13
Gambar 2 Perancangan Moodboard pada aplikasi Figma Sumber : (Penulis).....	21
Gambar 3 Perancangan Moodboard platform pada aplikasi Figma Sumber : (Penulis)	22
Gambar 4 Perancangan Moodboard Environment pada aplikasi Figma Sumber : (Penulis)	22
Gambar 5 Pembuatan Aset 2D platformer pada aplikasi Procreate Sumber : (Penulis)	23
Gambar 6 Pembuatan Aset pelengkap 2D platformer pada aplikasi Procreate Sumber : (Penulis).....	24
Gambar 7 Langkah pengerjaan aset Sumber : (Penulis)	25
Gambar 8 Karakter 2D Platformer Sumber : (Penulis).....	25
Gambar 9 Animasi Karakter utama – Langit Sumber : (Penulis)	26
Gambar 10 Animasi Karakter NPC musuh dan Boss Sumber : (Penulis)	26
Gambar 11 Animasi Duri dan Kaktus Sumber : (Penulis).....	27
Gambar 12 Storyboard untuk Cutscene Sumber : (Penulis)	27
Gambar 13 Langkah pengerjaan adegan Cutscene Sumber : (Penulis)	28
Gambar 14 Ekspresi Karakter Visual Novel Sumber : (Penulis).....	29
Gambar 15 Pembuatan Cutscene pada aplikasi CapCut Sumber : (Penulis)	29
Gambar 16 Pembuatan UI pada aplikasi Procreate Sumber : (Penulis).....	30
Gambar 17 Proses pembuatan pada aplikasi Figma Sumber : (Penulis).....	30
Gambar 18 Aset 2D platform Sumber : (Penulis).....	31
Gambar 19 Aset sprite karakter Langit Sumber : (Penulis)	32
Gambar 20 Aset Sprite untuk karakter NPC dan Boss Sumber : (Penulis)	32
Gambar 21 Aset Sprite animasi environment Sumber : (Penulis)	32
Gambar 22 Aset karakter visual novel Sumber : (Penulis)	33
Gambar 23 Aset UI Main menu untuk game Khalifah Sumber : (Penulis)	33
Gambar 24 Aset UI pemilihan cerita pada game Khalifah Sumber : (Penulis)	34
Gambar 25 Aset UI Visual Novel pada game Khalifah Sumber : (Penulis).....	34
Gambar 26 Aset Cutscene pada Google Drive Sumber : (Penulis)	35
Gambar 27 Pengujian animasi pada aplikasi Unity Sumber: (Game Programmer)	35
Gambar 28 Hasil pengujian End Scene Sumber : (Game Programmer).....	36

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Hasil Pengujian Black Box	36
---	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Mahasiswa	45
Lampiran 2 Salinan Lembaran Pembimbingan TA.....	46
Lampiran 3 Dokumentasi Uji Proposal TA, Testing dan Sidang TA.....	48
Lampiran 4 Dokumen Pendukung Penyusunan TA	50