

LAPORAN TUGAS AKHIR
PEMBUATAN ASET VISUAL DAN KARAKTER DALAM
GAME "HOUSE OF EVERLAST" DENGAN GAYA *PIXEL ART*
(*GAME ARTIST*)

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan



Disusun oleh:
FAYIRANA SEVITA
NIM.21210018

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PERMAINAN
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2025

**LAPORAN TUGAS AKHIR
PEMBUATAN ASET VISUAL DAN KARAKTER DALAM
GAME "HOUSE OF EVERLAST" DENGAN GAYA *PIXEL ART*
(*GAME ARTIST*)**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan



Disusun oleh:
FAYIRANA SEVITA
NIM.21210018

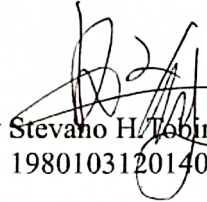
**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PERMAINAN
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2025**

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

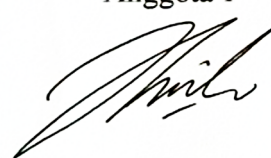
Judul Tugas Akhir : PEMBUATAN ASET VISUAL DAN KARAKTER
DALAM *GAME* "HOUSE OF EVERLAST" DENGAN
GAYA *PIXEL ART*
Penulis : Fayirana Sevita
NIM : 21210018
Program Studi : Teknologi Permainan
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Senin, tanggal 21 Juli 2025.

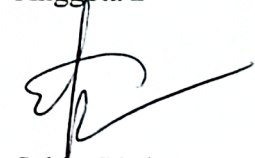
Disahkan oleh:
Ketua Penguji,


Deddy Stevano H. Tobing, M.Si.
NIP. 198010312014041001

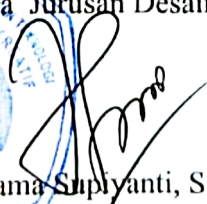
Anggota 1


Rido Galih Alief, S.A.B., M.A.B.
NIP. 198511192023211012

Anggota 2


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

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain


Tri Fajar Yurnama Supriyanti, S.Kom., M.T.
NIP. 198011122010122003



LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

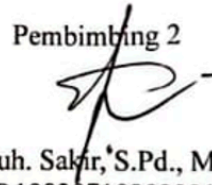
Judul Tugas Akhir : PEMBUATAN ASET VISUAL
DAN KARAKTER DALAM *GAME*
“HOUSE OF EVERLAST”
DENGAN GAYA *PIXEL ART*

Penulis : Fayirana Sevita
NIM : 21210018
Program Studi : Teknologi Permainan
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 20 Juni 2025.

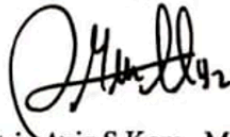
Pembimbing 1


Prily Fitria Aziz, S.Kom., M.Kom.
NIP.199104192019032015

Pembimbing 2


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

Mengetahui,
Koordinator Program Studi



Prily Fitria Aziz, S.Kom., M.Kom.
NIP.199104192019032015

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fayirana Sevita
NIM : 21210018
Program Studi : Teknologi Permainan
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: PEMBUATAN
ASET VISUAL DAN KARAKTER DALAM *GAME* "HOUSE OF
EVERLAST"DENGAN GAYA *PIXEL 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.

Depok, 20 Juni 2025

Yang menyatakan,



Fayirana Sevita
NIM.21210018

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Fayirana Sevita
NIM : 21210018
Program Studi : Teknologi Permainan
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

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 VISUAL DAN KARAKTER DALAM *GAME* "HOUSE OF EVERLAST" DENGAN GAYA *PIXEL ART* 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

Depok, 20 Juni 2025

Yang menyatakan,



Fayirana Sevita
NIM. 21210018



ABSTRAK

This study explores the design process of visual assets and characters for the development of the game House of Everlast, using a pixel art visual style approach. The primary focus of this project is to create visual elements that not only enhance the game's mysterious atmosphere but also reinforce the delivery of its emotional narrative. The design process follows the Double Diamond framework, which consists of four key stages: Discover, Define, Develop, and Deliver. The Discover stage involves collecting visual references and conducting mood studies, followed by the Define stage where findings are synthesized into a clear visual direction based on the Game Design Document (GDD). In the Develop stage, asset production is carried out using Clip Studio Paint and Aseprite. The final stage, Deliver, includes the assembly of completed assets and quality validation through online questionnaires. The evaluation results indicate that the chosen visual approach effectively represents emotion, mood, and character. These findings suggest that pixel art, when designed systematically and contextually, holds significant potential as a communicative and expressive visual medium in games.

Keywords: pixel art, character design, game visual assets, Double Diamond, House of Everlast

Penelitian ini mengeksplorasi proses perancangan aset visual dan karakter dalam pengembangan game “House of Everlast” dengan pendekatan gaya visual pixel art. Fokus utama dari proyek ini adalah menciptakan elemen visual yang tidak hanya mendukung atmosfer misterius dalam permainan, tetapi juga memperkuat penyampaian narasi emosional yang menjadi inti dari pengalaman bermain. Metode desain yang digunakan mengacu pada kerangka kerja Double Diamond, yang mencakup empat tahap utama: Discover, Define, Develop, dan Deliver. Tahap Discover diawali dengan pengumpulan referensi visual serta studi suasana yang relevan, dilanjutkan dengan Define yang memfokuskan hasil eksplorasi menjadi arah desain yang konkret berdasarkan dokumen Game Design Document (GDD). Pada tahap Develop, produksi aset dilakukan menggunakan perangkat lunak Clip Studio Paint dan Aseprite. Selanjutnya, tahap Deliver melibatkan pengumpulan aset final serta proses validasi kualitas melalui penyebaran kuesioner daring. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pendekatan visual yang diterapkan mampu merepresentasikan emosi, suasana, dan karakter dengan baik. Ini mengindikasikan bahwa pixel art, apabila dirancang secara sistematis dan kontekstual, memiliki potensi besar sebagai media visual yang komunikatif dan ekspresif dalam game.

Kata Kunci: pixel art, desain karakter, aset visual game, Double Diamond, House of Everlast

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. Tujuan penulisan Laporan Tugas Akhir ini sebagai kewajiban bagi penulis yang telah melaksanakan Tugas Akhir yang diselenggarakan oleh program Studi Teknologi Permainan di Politeknik Negeri media kreatif Jakarta.

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 kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, S.Si., M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T., Ketua Jurusan Desain.
4. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds., Sekretaris Jurusan Desain.
5. Prilly Fitria Aziz, S.Kom., M.Kom., Koordinator Program Studi Teknologi Permainan dan pembimbing I.
6. Muh. Sakir, S.Pd., M.T, selaku Sekretaris Program Studi Teknologi Permainan dan pembimbing II.
7. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
8. Instansi terkait yang telah membantu kepentingan pengumpulan data dalam laporan penulis.
9. Keluarga yang tidak lupa untuk selalu mendoakan kelancaran penulisan dan memastikan penulis tetap sehat secara fisik dan mental.
10. Teman-teman seperjuangan di Politeknik Negeri Media Kreatif, terutama dari Program Studi Teknologi Permainan yang selalu solid.
11. Anggota Circle Potato Cult yaitu Diva, Fahrin dan Najwa yang selalu memberikan dorongan dan semangat kepada penulis.
12. Anggota Tim Renala Games Studio khususnya Candra, Yusuf, Azhar, Rindang

dan Tata yang telah menemani penulis sepanjang malam mengerjakan penulisan dan proses pembuatan *game* ini.

13. Fildzah Nazifa Ghassani A. (Fona) yang selalu menemani penulis setiap waktu dari balik layar, memberikan semangat, bantuan emosional, dan ketenangan bagi penulis yang cukup mudah dilanda stres.
14. Takasugi Shinsuke yang selalu menemani penulis di dalam delusinya dan setia membimbing penulis mengerjakan penulisan ini sampai selesai.

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

Jakarta, 24 Juli 2025

Penulis,

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized 'F' followed by a smaller 'S' and a checkmark-like flourish.

Fayirana Sevita

NIM. 21210018

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.....	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.....	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II	
KAJIAN PUSTAKA.....	7
A. Aset Visual dalam Game.....	7
B. Desain Karakter dalam Game.....	8
C. Game House of Everlast.....	9
D. Pixel Art.....	11
BAB III	
METODE PENGKAJIAN.....	14
A. Jenis Kajian.....	14
B. Subjek Kajian.....	16
C. Teknik Pengumpulan Data.....	20
D. Teknik Analisis Data.....	23
BAB IV	
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	25
A. Hasil Kajian.....	25

B. Pembahasan.....	57
BAB V	
PENUTUP.....	68
A. Simpulan.....	68
B. Implikasi.....	69
C. Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA.....	71

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Penjelasan Nilai dalam Skala Likert.....	24
Tabel 2 Penjelasan Kategori Hasil Persentase.....	25
Tabel 3 Pernyataan Kuesioner Uji Keberhasilan.....	83
Tabel 4 Penjelasan Simbol Warna Karakter.....	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3 Kumpulan Referensi dalam Pengerjaan Aset Game.....	29
Gambar 4 Beberapa Aset Illusions.....	31
Gambar 5 Sketsa Karakter.....	35
Gambar 6 Sketsa Environment.....	36
Gambar 7 Langkah Pembuatan CG Art.....	36
Gambar 8 Langkah Pembuatan Background.....	37
Gambar 9 Kumpulan Sketsa Enemy dan Entities.....	37
Gambar 10 Sprite Pixel Karakter.....	38
Gambar 11 Sprite Pixel Enemy & Entities.....	39
Gambar 13 Face Sprite Ekspresi Karakter.....	40
Gambar 14 Hasil Pixelating Environment Batch.....	41
Gambar 16 Hasil Pixelating CG Arts.....	42
Gambar 17 Hasil Survei Jenis Kelamin.....	43
Gambar 18 Pertanyaan 1 Uji Keberhasilan Eksplorasi Gaya Visual dan Nuansa Atmosfer.....	43
Gambar 19 Pertanyaan 2 Uji Keberhasilan Eksplorasi Gaya Visual dan Nuansa Atmosfer.....	44
Gambar 20 Pertanyaan 3 Uji Keberhasilan Eksplorasi Gaya Visual dan Nuansa Atmosfer.....	44
Gambar 21 Pertanyaan 4 Uji Keberhasilan Eksplorasi Gaya Visual dan Nuansa Atmosfer.....	45
Gambar 22 Pertanyaan 5 Uji Keberhasilan Eksplorasi Gaya Visual dan Nuansa Atmosfer.....	45
Gambar 23 Pertanyaan 6 Uji Keberhasilan Eksplorasi Gaya Visual dan Nuansa Atmosfer.....	46
Gambar 24 Pertanyaan 7 Uji Keberhasilan Eksplorasi Gaya Visual dan Nuansa Atmosfer.....	46
Gambar 25 Pertanyaan 1 Uji Kesesuaian Proporsi, Skala, dan Ritme Visual.....	47
Gambar 26 Pertanyaan 2 Uji Kesesuaian Proporsi, Skala, dan Ritme Visual.....	47
Gambar 27 Pertanyaan 3 Uji Kesesuaian Proporsi, Skala, dan Ritme Visual.....	48
Gambar 28 Pertanyaan 4 Uji Kesesuaian Proporsi, Skala, dan Ritme Visual.....	48
Gambar 29 Pertanyaan 5 Uji Kesesuaian Proporsi, Skala, dan Ritme Visual.....	49
Gambar 30 Pertanyaan 1 Penilaian Desain Karakter.....	49
Gambar 31 Pertanyaan 2 Penilaian Desain Karakter.....	50
Gambar 32 Pertanyaan 3 Penilaian Desain Karakter.....	50
Gambar 33 Pertanyaan 4 Penilaian Desain Karakter.....	51

Gambar 34 Pertanyaan 5 Penilaian Desain Karakter.....	51
Gambar 35 Pertanyaan 1 Penilaian Desain Karakter.....	52
Gambar 36 Pertanyaan 2 Penilaian Desain Karakter.....	52
Gambar 37 Pertanyaan 3 Penilaian Desain Karakter.....	53
Gambar 38 Pertanyaan 4 Penilaian Desain Karakter.....	53
Gambar 39 Diagram Efektivitas Gaya Visual dalam Menyampaikan Nuansa Misterius.....	54
Gambar 40 Diagram Kesesuaian Proporsi, Skala, dan Ritme Visual.....	55
Gambar 41 Diagram Penilaian Desain Karakter Game House of Everlast.....	56
Gambar 42 Diagram Penilaian Desain Enemy dan Entitas Berbahaya dalam Game.....	57
Gambar 43 Website Trello.....	64
Gambar 44 Website Figma.....	64
Gambar 45 Clip Studio Paint dan Pixel Brushes Mega Pack by @tsiox.....	65
Gambar 46 Aseprite dengan Pengerjaan Aset Environment.....	66
Gambar 47 Penyebaran Kuesioner Melalui Art Raffle.....	68
Gambar 48 Lembaran Bimbingan TA Dosen Pembimbing I.....	75
Gambar 49 Lembaran Bimbingan TA Dosen Pembimbing II.....	76
Gambar 50 Kumpulan Animation Sprite Nala.....	77
Gambar 51 Kumpulan Animation Sprite Asih dan Mr.G.....	77
Gambar 52 Kumpulan Animation Sprite Ali.....	78
Gambar 53 Kumpulan Animation Sprite Karin.....	78
Gambar 54 Kumpulan Character Expressions.....	79
Gambar 55 Kumpulan Aset Kebutuhan Marketing.....	79
Gambar 56 Kumpulan Dokumentasi Pembuatan Aset.....	80
Gambar 57 Kumpulan Dokumentasi Pembuatan Aset Environment.....	81
Gambar 58 Kumpulan Dokumentasi Penyusunan Mockup Aset Environment.....	82
Gambar 59 Kumpulan Dokumentasi CG Arts.....	82
Gambar 60 Dokumentasi Pengujian Hasil TA.....	86
Gambar 61 Dokumentasi Pengujian Hasil TA.....	86

DAFTAR LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	75
LAMPIRAN 1 SALINAN LEMBARAN PEMBIMBINGAN TA.....	76
LAMPIRAN 2 DOKUMENTASI PENDUKUNG PENYUSUNAN TA.....	78
LAMPIRAN 3 DOKUMENTASI FOTO KEGIATAN TERKAIT DENGAN TA.....	84