

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENERAPAN DESAIN 2D DENGAN *ART STYLE* ANIME DAN KARTUNIS
SEMI REALIS DALAM *GAME* PUSAKA

TUGAS AKHIR KARYA SENI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan



Disusun Oleh:

Rafif Padhillah Wibowo

NIM. 21210051

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PERMAINAN (GAME ARTIST)

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2025

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENERAPAN DESAIN 2D DENGAN *ART STYLE* ANIME DAN KARTUNIS
SEMI REALIS DALAM *GAME* PUSAKA

TUGAS AKHIR KARYA SENI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan



POLITEKNIK NEGERI
Media Kreatif

Disusun Oleh:

Rafif Padhillah Wibowo

NIM. 21210051

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PERMAINAN (GAME ARTIST)

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2025



LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Penerapan Desain 2D Dengan Art Style Anime Dan
Kartunis Semi Realis Dalam Game PUSAKA
Penulis : Rafif Padhillah Wibowo
NIM : 21210051
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 Selasa, tanggal 8 Juli 2025.

Disahkan Oleh:

Ketua Penguji



Nofiandri Setyasmara, M.T.

NIP. 197811202005011005

Anggota 1



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

NIP. 198307102023211017

Anggota 2



Misbakul Munir, M.Pd.I.

NIP. 198305162024211005



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

NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Penerapan Desain 2D Dengan Art Style Anime Dan
Kartunis Semi Realis Dalam Game PUSAKA.
Penulis : Rafif Padhillah Wibowo
NIM : 21210051
Program Studi : D4 Teknologi Permainan
Jurusan : Desain

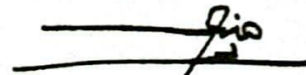
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan, Ditandatangani
di, Jakarta, 30 Juni 2025.

Pembimbing I,



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

Pembimbing II,



Misbakul Munir, M.Pd.I.
NIP. 198305162024211005

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Teknologi Permainan



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

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS
PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rafif Padhillah Wibowo
NIM : 21210051
Program Studi : Teknologi Permainan
Jursan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: "Penerapan Desain 2D Dengan Art Style Anime Dan Kartunis Semi Realis Dalam Game PUSAKA", **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, 30 Juni 2025

Yang menyatakan,



Rafif Padhillah Wibowo
NIM. 21210051

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas akademik Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rafif Padhillah Wibowo
NIM : 21210051
Program Studi : Teknologi Permainan
Jursan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

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: "Penerapan Desain 2D Dengan Art Style Anime Dan Kartunis Semi Realis Dalam Game PUSAKA"

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, 30 Juni 2025

Yang menyatakan,





Rafif Padhillah Wibowo

NIM. 21210051

ABSTRAK

*This final project aims to develop 2D visual assets for the educational game *Petualangan Untuk Seni dan Adat Khas Archipelago (PUSAKA)* as a medium for preserving Indonesian culture. By applying anime and semi-realistic cartoon art styles, the game is designed to attract younger audiences while effectively conveying the cultural values of the archipelago. The development follows the *Game Development Life Cycle (GDLC)*, consisting of initiation, pre-production, production, testing, release, and post-production stages, with the author acting as the game artist responsible for creating character, background, and user interface (UI) assets that reflect the cultures of five major Indonesian islands. The production process involved *Adobe Illustrator*, *Unity 2D*, and *AI-assisted illustration generation*. Evaluation from 30 junior high school students showed high satisfaction in terms of cultural visuals, gameplay enjoyment, and navigation ease, proving that the appropriate use of art styles can enhance player engagement and reinforce the educational function of the game. This project contributes to the development of culturally based digital media and serves as a reference for similar educational game initiatives.*

Keywords: *Art style, Culture, Education, Game, Visual*

Tugas akhir ini bertujuan untuk mengembangkan aset visual 2D dalam game *Petualangan Untuk Seni dan Adat Khas Archipelago (PUSAKA)* sebagai media edukatif untuk melestarikan budaya Indonesia. Dengan menerapkan art style anime dan kartunis semi-realis, game ini dirancang agar menarik bagi generasi muda sekaligus menyampaikan nilai-nilai budaya Nusantara secara efektif. Pengembangan dilakukan menggunakan metode *Game Development Life Cycle (GDLC)* meliputi tahap inisiasi, pra-produksi, produksi, pengujian, rilis, dan pasca-produksi, dengan penulis berperan sebagai *game artist* yang membuat aset karakter, latar, dan *User Interface (UI)* berbasis budaya dari lima pulau besar di Indonesia. Proses produksi menggunakan *Adobe Illustrator*, *Unity 2D*, dan dukungan teknologi *AI* untuk ilustrasi. Hasil evaluasi terhadap 30 siswa SMP menunjukkan bahwa visual budaya, gameplay, dan navigasi dalam game mendapat respons positif, membuktikan bahwa penggunaan *art style* yang tepat dapat meningkatkan keterlibatan pemain serta memperkuat fungsi edukatif game. Penelitian ini berkontribusi dalam pengembangan media digital berbasis budaya dan dapat menjadi referensi untuk pengembangan game edukatif serupa.

Kata Kunci: *Art style, Budaya, Edukasi, Game, Visual*



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 tugas akhir adalah memenuhi 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 *Role Game Artist* telah mengembangkan *game* yang berjudul “ Penerapan Desain 2D Dengan *Art Style* Anime Dan Kartunis Semi Realis Dalam *Game PUSAKA*.”

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. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom, M.T., selaku Ketua Jurusan Desain.
4. Prily Fitria Aziz, S.Kom, M.Kom., selaku Koordinator Program Studi Teknologi Permainan.
5. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., Sekretaris Jurusan Desain.
6. Muh. Sakir, S.Pd., M.T., Sekretaris Program Studi Teknologi Permainan.
7. Yuyun Khairunisa, S.Si., M.Kom., Selaku Pembimbing I.
8. Misbakul Munir, M.Pd.I., Selaku Pembimbing II.
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan disini.
10. Tim *Gear Five Studio* yang telah mencurahkan ilmu, waktu serta tenaga dalam pengembangan *game* Tugas Akhir ini.
11. Teman-teman seperjuangan Prodi Teknologi Permainan yang selalu berbagi ilmu dan pendapat dalam mengerjakan tugas akhir ini.

12. Semua pihak yang telah membantu penulis yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu.

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

Jakarta, 14 Januari 2025

A handwritten signature in black ink, featuring a large, stylized 'P' and 'W' with a checkmark-like flourish at the end.

Rafif Padhillah Wibowo
21210051



DAFTAR ISI

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 GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN SUMBER.....	7
A. Pengertian <i>Art Style</i>	7
1. <i>Art Style</i> Anime.....	8
2. <i>Art Style</i> Kartunis-semirealis.....	11
B. Definisi Budaya Dan Adat Indonesia	13
C. Pengertian <i>Game</i>	17
D. Tinjauan <i>Game</i> Edukasi Untuk Melestarikan Budaya Indonesia	20
E. <i>Vector</i>	22
F. Software.....	23
1. <i>Adobe Illustrator</i>	23

2. <i>Unity</i>	25
3. <i>Blender</i>	26
4. Chat GPT	27
BAB III METODE PELAKSANAAN	29
A. <i>Game Developmen Life Cycle</i>	29
1. <i>Initiation</i> (Inisiasi)	30
2. <i>Pre-Production</i> (Pra-Produksi)	30
3. <i>Production</i> (Produksi)	33
4. <i>Testing</i> (Percobaan)	38
5. Beta	39
6. <i>Realese</i> (Rilis)	40
B. Kebutuhan Perangkat	41
C. <i>Target User</i>	42
D. Teknik Pengumpulan Data	43
1. Studi Literatur	43
2. Kuesioner	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	47
A. Pembuatan <i>Asset Game PUSAKA</i>	47
1. Konsep <i>Art</i>	47
2. Pembuatan Sketsa Karakter Bima	47
3. Pembuatan Karakter Bima	49
4. Pembuatan Level Desain	52
5. <i>UI Game</i>	78
B. Analisis Pencapaian Tujuan Penelitian	92
1. Penerapan <i>Art Style</i> Anime dan Kartunis Semi-Realis dalam Visual <i>Game Edukasi Budaya</i>	92
2. Perancangan Aset Visual Berdasarkan Ciri Khas Budaya	93
3. Integrasi Visual dengan Interaksi dan Navigasi	94
C. Hasil Pengujian	95

1. <i>Alpha Testing</i>	95
BAB V PENUTUP	103
A. Kesimpulan	103
B. Saran	105
DAFTAR PUSTAKA	106
LAMPIRAN	108

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Perbandingan <i>Art Style</i> Kartunis Semi Realis dengan <i>Art Style</i> Anime.....	8
Gambar 2. Contoh <i>Art Style</i> Anime.....	10
Gambar 3. Contoh <i>Art Style</i> Kartunis Semi Realis	13
Gambar 4. Batik Parang	15
Gambar 5. Gamelan	16
Gambar 6. Tradisi Lompat Batu Nias	16
Gambar 7. Tradisi Balap Perahu Belang	17
Gambar 8. Contoh Game 2D Sederhana	19
Gambar 9. Contoh <i>Art Vector</i>	23
Gambar 10. Logo Adobe Illustrator	24
Gambar 11. Logo Unity	26
Gambar 12. Logo Blender.....	27
Gambar 13. Logo ChatGpt.....	28
Gambar 14. Metode Game Developmen Life Cycle GDLC	29
Gambar 15. Main Menu Game PUSAKA.....	30
Gambar 16. Gambar Sketsa Karakter.....	32
Gambar 17. Gambar Konsep Level Select.....	33
Gambar 18. Gambar Konsep Game Flip Kartu.....	33
Gambar 19. Gambar Karakter Bima	34
Gambar 20. Tampilan Main Menu Versi Awal Dari Game PUSAKA	35
Gambar 21. Tampilan Settings Dari Game PUSAKA	35
Gambar 22. Tampilan UI Select Level Dari Game PUSAKA	36
Gambar 23. Tampilan Lobby Utama Dari Game PUSAKA	37
Gambar 24. Tampilan Utama Dalam Game PUSAKA	38
Gambar 25. Gambar Pengujian Asset Game Dalam Unity	39
Gambar 26. Gambar Pengujian Game Versi Beta	39
Gambar 27. Gambar Itch.io Game PUSAKA	40
Gambar 28. Gambar Sketsa Karakter.....	48

Gambar 29. Gambar Karakter Bima	51
Gambar 30. Gambar Cutscene Pulau Jawa	56
Gambar 31. Gambar Permainan Flip Kartu	56
Gambar 32. Gambar Kuis Pada Level Pulau Jawa	57
Gambar 33. Gambar Achievement Pulau Jawa.....	57
Gambar 34. Gambar Cutscene Pulau Sumatra.....	61
Gambar 35. Gambar Permainan Lompat Batu Nias.....	62
Gambar 36. Gambar Kuis Pada Level Pulau Sumatra	62
Gambar 37. Gambar Achievement Pulau Sumatra	62
Gambar 38. Gambar Cutscene Pulau Kalimantan.....	67
Gambar 39. Gambar Permainan Balap Egrang	67
Gambar 40. Gambar Kuis Pada Level Pulau Kalimantan.....	67
Gambar 41. Gambar Achievement Pulau Kalimantan	68
Gambar 42. Gambar Cutscene Pulau Sulawesi.....	72
Gambar 43. Gambar Permainan Flip Kartu	72
Gambar 44. Gambar Kuis Pada Level Pulau Sulawesi	72
Gambar 45. Gambar Achievement Pulau Sulawesi	73
Gambar 46. Gambar Cutscene Pulau Papua	77
Gambar 47. Gambar Permainan Balap Perahu	77
Gambar 48. Gambar Kuis Pada Level Pulau Papua.....	77
Gambar 49. Gambar Achievement Pulau Papua	78
Gambar 50. Tampilan UI Main Menu	82
Gambar 51. Tampilan UI Select Level.....	85
Gambar 52. Tampilan UI Win Condition	88
Gambar 53. Tampilan UI Lose Condition	88
Gambar 54. Tampilan UI Achievement.....	90
Gambar 55. Tampilan <i>UI Settings</i>	92
Gambar 56. Gambar Pas Foto	108
Gambar 57. Kartu Bimbingan I.....	109

Gambar 58. Kartu Bimbingan II	110
Gambar 59. Dokumentasi Uji Proposal	111
Gambar 60. Dokumentasi Sidang Tugas Akhir.....	111
Gambar 61. Institusi/Sekolah.....	112
Gambar 62. Usia.....	112
Gambar 63. Kuesioner Pertama	113
Gambar 64. Kuesioner Kedua.....	113
Gambar 65. Kuesioner Ketiga.....	114
Gambar 66. Kuesioner Keempat.....	114
Gambar 67. Kuesioner Kelima.....	115
Gambar 68. Kuesioner Keenam	115
Gambar 69. Kuesioner Ketujuh.....	116
Gambar 70. Kuesioner Kedelapan	116
Gambar 71. Kuesioner Kesembilan	117
Gambar 72. Kuesioner Kesepuluh	117
Gambar 73. Foto Bersama dengan Siswa SMPN 236 Jakarta	118
Gambar 74. Beta Testing Game Pusaka.....	118
Gambar 75. Beta Testing Game Pusaka.....	119
Gambar 76. Testing Game Pusaka	119
Gambar 77. Pengerjaan Laporan Game Pusaka.....	120
Gambar 78. Penginputan Asset Kedalam Unity.....	120
Gambar 79. Pembuatan Animasi Karakter Lari	121
Gambar 80. Pembuatan Animasi Karakter Jalan Egrang	121
Gambar 81. Pembuatan Asset Balap Perahu	122
Gambar 82. Pembuatan Asset Karakter Utama Bima	122
Gambar 83. Surat Izin Penelitian	123
Gambar 84. Surat Balasan Izin Penelitian.....	124
Gambar 85. Bimbingan dengan Dosbing II	125
Gambar 86. Bimbingan dengan Dosbing II	125

Gambar 87. Bimbingan dengan Dosbing I.....	126
--	-----

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tabel 1 Daftar Pertanyaan Kuesioner.....	44
Tabel 2. Hasil Alpha Testing Game PUSAKA (Black-Box Testing)	96
Tabel 3. Aspek yang Dinilai	98
Tabel 4. Tabel Data Responden.....	98
Tabel 5. Keterangan Skala Likert.....	99
Tabel 6. Hasil Kuesioner	100

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Mahasiswa	108
Lampiran 2. Lembar Kartu Bimbingan TA.	109
Lampiran 3. Dokumentasi Uji Proposal Dan Sidang Tugas Akhir	111
Lampiran 4. Bukti Hasil Kuesioner	112
Lampiran 5. Dokumentasi Testing dan Beta Testing	118
Lampiran 6. Bukti Pengerjaan.....	120
Lampiran 7. Izin Penelitian	123
Lampiran 8. Dokumentasi Foto Kegiatan Terkait TA	125