

**PERANCANGAN BUKU PANDUAN TEKNIKAL PENGEMBANGAN
ASET VISUAL PADA GIM ALIEN MADNESS**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Ahli Madya (D3)



Disusun Oleh:

Kurnia Fajar Aulia

21100083

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

JURUSAN DESAIN

**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA
2025**

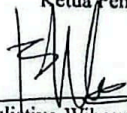
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Panduan Teknikal Pengembangan
Aset Visual Pada Gim Alien Madness
Penulis : Kurnia Fajar Aulia
NIM : 21100083
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Rabu, tanggal 9 Juli 2025.

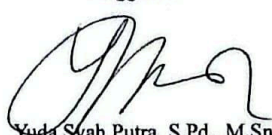
Disahkan oleh:
Ketua Penguji,


R. Sulistyo Wibowo, S.Sn., M.Sn
NIP. 197906242006041001

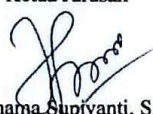
Anggota 1


Pratiwi Kusumowadhani, M.Ds
NIP. 198512082014042002

Anggota 2


Yuda Syah Putra, S.Pd., M.Sn
NIP. 199105272019031015

Mengetahui,
Ketua Jurusan


Tri Fajar Yurmama Supriyanti, S.Kom., M.T.
NIP: 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Nama : Kurnia Fajar Aulia
NIM : 21100083
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta 19 Juni 2025

Pembimbing I



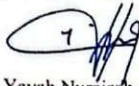
Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I.
NIP: 197711132010121001

Pembimbing II



Yuda Syah Putra, S.Pd., M.Sn
NIP: 199105272019031015

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Yayah Nuraisah, M.Pd.
NIP: 199308012020122013

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kurnia Fajar Aulia
NIM : 21100083
Program Studi : Desain Grafis (D3)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
"PERANCANGAN BUKU PANDUAN TEKNIKAL PENGEMBANGAN ASET VISUAL PADA GIM ALIEN MADNESS"
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, 9 Juli, 2025

Yang menyatakan,



Kurnia Fajar Aulia

NIM: 21100083

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Kurnia Fajar Aulia
NIM : 21100083
Program Studi : Desain Grafis (D3)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Non Eksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: **"PERANCANGAN BUKU PANDUAN TEKNIKAL PENGEMBANGAN ASET VISUAL PADA GIM ALIEN MADNESS"** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif 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, 9 Juli, 2025

Yang menyatakan,


Kurnia Fajar Aulia
NIM: 21100083

ABSTRAK

Leolit Games is a game development studio based in Semarang, currently developing a prototype titled Alien Madness. Visual assets are the first elements perceived by players, making their development speed, attractiveness, and consistency crucial. The growing number of artists on the team has created challenges, particularly regarding differences in background and visual preferences, leading to inconsistencies in art style, color, and proportions. Increased team size also brings communication issues, especially without a clear visual production guideline, resulting in frequent misunderstandings of the creative brief. This study proposes a technical guidebook as a shared reference for designing visual assets in Alien Madness, aimed at improving production efficiency, strengthening visual direction, and ensuring consistency in asset quality.

Keywords: *Art Direction, Game, Guideline*

Leolit Games adalah studio pengembangan gim asal Semarang yang saat ini sedang mengembangkan sebuah prototipe gim berjudul Alien Madness. Dalam sebuah gim, aset visual merupakan elemen pertama yang dilihat oleh pemain, sehingga diperlukan proses pengembangan yang cepat, menarik, dan konsisten. Namun, pertumbuhan jumlah anggota tim artis di Leolit Games menimbulkan tantangan baru, terutama terkait perbedaan latar belakang dan preferensi visual tiap individu yang dapat mempengaruhi keseragaman gaya seni, warna, dan proporsi aset. Selain itu, komunikasi yang semakin kompleks sering kali menyebabkan miskomunikasi dalam memahami brief, terutama tanpa adanya pedoman produksi visual yang jelas. Untuk menjawab permasalahan tersebut, dibutuhkan sebuah buku panduan teknis yang dapat menjadi acuan bersama dalam proses perancangan aset visual gim *Alien Madness*, sehingga dapat meningkatkan efisiensi, memperkuat arah visual, dan menjaga konsistensi kualitas produksi.

Kata Kunci: *Art Direction, Gim, Panduan*

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan proposal tugas akhir dengan baik. Salah satu tujuan dari penulisan proposal tugas akhir ini adalah untuk memenuhi persyaratan bagi mahasiswa untuk menyelesaikan pendidikan jenjang Diploma Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Dalam proposal tugas akhir ini, penulis berperan sebagai desainer dalam pembuatan karya yang berjudul “Perancangan Buku Panduan Teknikal Pengembang Aset Visual Pada Game Alien Madness”. Membahas tentang perancangan buku panduan dalam merancang aset visual untuk Leolit Games Studio yang berlokasi di Jl. Gedung Batu Baru Utara 2 No 15A, Ngemplak Simongan, Semarang Barat, Kota Semarang, Jawa Tengah.

Melalui kesempatan yang berharga ini penulis ingin menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang terlibat dalam perancangan proposal tugas akhir ini, terutama kepada:

1. Ibu Tipri Rose Kartika, S.E, M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
2. Ibu Handika Dany Rahmayanti, M.Si. selaku Wadir 1 Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
3. Ibu Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T. selaku Kepala Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta

4. Ibu Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds. selaku Sekretaris Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
5. Ibu Yayah Nurasih, M.Pd. selaku Koordinator Prodi Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
6. Bapak Yusuf Nurrachman, S.T., MMSI. selaku Dosen Pembimbing I
7. Bapak Yuda Syah Putra, S.Pd., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II
8. Bapak Yude Dwi Wahyudi, S.Kom., selaku *CEO* dari Leolit Games Studio yang sudah mengizinkan penulis melakukan observasi.
9. Bapak Mochamad Rizki Agil, selaku Pembimbing Praktik Industri dan sudah ikut membantu penulis dalam merancang karya.
10. Orang Tua yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan penuh kepada penulis.
11. Wildan Rahmat, selaku mentor penulis dalam industri gim dan pixel art.
12. Teman-teman dari Komunitas Pixel Art Indonesia yang sudah memberi semangat dan dukungan.
13. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan proposal tugas akhir ini dan tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu namanya namun tidak mengurangi rasa hormat dan terima kasih penulis.

Penulis menyadari proposal tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangan. Maka dari itu, penulis sangat mengharapkan mendapatkan sarat dan kritik yang membangun agar menjadi lebih baik dan bermanfaat bagi orang banyak.

Jakarta, 9 Juli 2025

Penulis,

A handwritten signature in black ink. It features a large, stylized 'f' on the left and a large, stylized 'S' on the right. In the center, there is a series of horizontal, wavy lines. Below these lines, there is a small star symbol on the right and some less distinct markings on the left.

Kurnia Fajar Aulia

NIM: 21100083

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR.....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRAK.....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah.....	3
E. Tujuan Penulisan.....	3
F. Manfaat Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
A. Teori Umum.....	5
B. Teori Khusus.....	7
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	13
A. Objek Penulisan.....	13
B. Teknik Pengumpulan Data.....	22
C. Ruang Lingkup.....	23
D. Langkah Kerja.....	24
BAB IV PEMBAHASAN.....	26
A. Pra Produksi.....	26
B. Produksi.....	35
C. Pasca Produksi.....	44
BAB V PENUTUP.....	45
A. Simpulan.....	45
B. Saran.....	46
DAFTAR PUSTAKA.....	47
LAMPIRAN.....	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Contoh ilustrasi gim dalam gaya <i>Pixel Art</i>	8
Gambar 2 Desain karakter pada gim Bamboo Warrior	9
Gambar 3 Gambar diam secara berurutan menyusun animasi	10
Gambar 4 Spritesheet dari animasi serangan tombak	11
Gambar 5 Tileset trotoar, aspal, dan beberapa objek perkotaan	12
Gambar 6 Buku Pixel Logic, Dragon Age, Sparklite, LoL	14
Gambar 7 Leolit Games melakukan pertemuan dengan GAMERANG	17
Gambar 8 Leolit Games melakukan pertemuan dengan BRIN	18
Gambar 9 Leolit Games pada <i>exhibition</i> G2G	18
Gambar 10 Bamboo Warrior oleh Leolit Games	19
Gambar 11 Tanduk Putih Clash Battle oleh Leolit Games	19
Gambar 12 War Angels oleh Leolit Games	20
Gambar 13 Dread Soul oleh Leolit Games	20
Gambar 14 Tower Climber oleh Leolit Games	21
Gambar 15 Tetap Kacau oleh Leolit Games	21
Gambar 16 Analogous dan Hue Shifting yang tidak terlalu beda	27
Gambar 17 Dokumentasi revisi War Angels dan observasi lapangan	29
Gambar 18 Wawancara bersama bapak Agil dan <i>Weekly Meeting</i>	31
Gambar 19 Spread Layout	32
Gambar 20 Multi Panel Layout	33
Gambar 21 Sketsa dilakukan secara digital	33
Gambar 22 Baloo 2 Font	34
Gambar 23 Palette Mulfok62 dan Preview Alien Madness	35
Gambar 24 Cover Buku & Cover Gim	37
Gambar 25 Spread Page Illustration	38
Gambar 26 Ilustrasi komik strip dan <i>step-by-step guide</i>	38
Gambar 27 <i>Layouting</i>	39
Gambar 28 Poster	40
Gambar 29 Sticker	40
Gambar 30 Press Kit	41
Gambar 31 Standing Banner	41
Gambar 32 Keychain	42
Gambar 33 Pin	42
Gambar 34 Tote Bag	43
Gambar 35 Disc Case	43
Gambar 36 Character Card	44
Gambar 37 Laporan dan proses validasi berjalan dengan baik	44