

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENGEMBANGAN *ASSET GAME* “CERIA NUSANTARA”
MENGGUNAKAN GAYA VISUAL *FLAT ART STYLE 2D*
DENGAN UNSUR ILUSTRATIF BUDAYA TRADISIONAL
(*GAME ARTIST*)

KARYA SENI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan



Disusun oleh
NATAYA PUTERI ALYA

NIM : 21210044

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

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pengembangan *Asset Game* “Ceria Nusantara”
Menggunakan Gaya Visual *Flat Art Style 2D*
Dengan Unsur Ilustratif Budaya Tradisional
Penulis : Nataya Puteri Alya
NIM : 21210044
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 Selasa, tanggal 8 Juli 2025.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji.



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

Anggota I



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

Anggota II



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

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., MT.
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pengembangan *Asset Game* “Ceria Nusantara”
Menggunakan Gaya Visual *Flat Art Style 2D*
Dengan Unsur Ilustratif Budaya Tradisional

Penulis : Nataya Puteri Alya
NIM : 21210044
Program Studi : Teknologi Permainan
Jurusan : Desain

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

Pembimbing I



Yeni Nurhasanah, S.Pd., MT.
NIP. 198607062019032010

Pembimbing II



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

Mengetahui,
Koord. Program Studi Teknologi Permainan



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

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Nataya Puteri Alya
NIM	: 21210044
Program Studi	: Teknologi Permainan
Jurusan	: Desain
Tahun Akademik	: 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
Pengembangan Asset Game “Ceria Nusantara” Menggunakan Gaya Flat Art Style
2D Dengan Unsur Ilustratif Budaya Tradisional
**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, hari Jumat, tanggal 20 Juni 2025

Yang menyatakan,



Nataya Puteri Alya
NIM. 21210044

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Nataya Puteri Alya
NIM : 21210044
Program Studi : Teknologi Permainan
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

demi 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:

“Pengembangan *Asset Game* “Ceria Nusantara” Menggunakan Gaya Visual *Flat Art Style* 2D Dengan Unsur Ilustratif Budaya Tradisional” beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini, Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalih media/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, hari Jumat, tanggal 20 Juni 2025

Yang menyatakan,



Nataya Puteri Alya
NIM. 21210044

ABSTRAK

The decline in interest of the younger generation in traditional Indonesian culture is a major challenge in preserving cultural heritage. In the digital era, educational games are an effective and fun alternative media to introduce cultural values to children. This study aims to produce a visual asset design for the game “Ceria Nusantara” with a simple, modern, yet authentic 2D flat art style and containing illustrative elements of traditional Indonesian culture. The method used in this study is the Game Development Life Cycle (GDLC) which includes six stages: initiation, pre-production, production, alpha testing, beta testing, and release. Data were collected through literature studies, visual reference observations, and questionnaires given to children and design experts. The results of the study showed that the visual assets developed successfully attracted children's attention and conveyed cultural elements effectively. Based on the results of the beta test on 15 children and 5 design experts, an acceptance index of 96.6% was obtained, indicating that the visuals of the game “Ceria Nusantara” were highly accepted by users. This study proves that the application of 2D flat art style with traditional culture integration can be an effective strategy in interactive educational media for early childhood.

Keywords: educational games, Indonesian traditional culture, 2D flat art style, early childhood, visual asset design

Menurunnya minat generasi muda terhadap budaya tradisional Indonesia menjadi tantangan besar dalam melestarikan warisan budaya. Di era digital, permainan edukatif menjadi media alternatif yang efektif dan menyenangkan untuk mengenalkan nilai-nilai budaya kepada anak. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan desain aset visual permainan “Ceria Nusantara” dengan gaya seni datar 2D yang sederhana, modern, namun autentik serta mengandung unsur ilustrasi budaya tradisional Indonesia. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Game Development Life Cycle* (GDLC) yang meliputi enam tahap yaitu inisiasi, praproduksi, produksi, pengujian alfa, pengujian beta, dan rilis. Data dikumpulkan melalui studi literatur, observasi referensi visual, dan kuesioner yang diberikan kepada anak-anak dan ahli desain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aset visual yang dikembangkan berhasil menarik perhatian anak-anak dan menyampaikan unsur budaya secara efektif. Berdasarkan hasil uji beta terhadap 15 anak dan 5 orang ahli desain, diperoleh indeks penerimaan sebesar 96,6% yang menunjukkan bahwa visual permainan “Ceria Nusantara” sangat diterima oleh pengguna. Penelitian ini membuktikan bahwa penerapan gaya seni datar 2D dengan integrasi budaya tradisional dapat menjadi strategi yang efektif dalam media edukasi interaktif untuk anak usia dini.

Kata kunci: permainan edukasi, budaya tradisional Indonesia, gaya seni datar 2D, anak usia dini, desain aset 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 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. Prily Fitria Aziz, S.Kom., M.Kom., Koordinator Program Studi Teknologi Permainan.
6. Muh. Sakir, S.Pd., M.T., selaku Sekretaris Program Studi Teknologi Permainan.
7. Yeni Nurhasanah, S.Pd., MT., selaku pembimbing I.
8. Rido Galih Alief, M.A.B, selaku pembimbing II.
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
10. Instansi terkait yang telah membantu kepentingan pengumpulan data dalam laporan penulis.
11. Kedua orang tua yaitu Julianto Alexander Manuhutu dan Nurliana, serta seluruh Keluarga yang selalu memberikan semangat dan dorongan.
12. Anandyta Bunga Gadiza Manuhutu dan Aditya Subhan Manuhutu yang selalu memberikan semangat.
13. Reina Felicia Manuhutu yang selalu memberikan bantuan secara finansial selama perkuliahan dari awal hingga akhir masa perkuliahan.

14. Vito Hussein Al Rasyid yang selalu menemani dari awal perkuliahan hingga akhir perkuliahan, meluangkan waktunya, memberikan semangat, bantuan, dan pikiran untuk penyelesaian tugas akhir ini.
15. Rekan-rekan Tim Citraloka Studio yang telah memberikan waktu, tenaga, pikiran, dan banyak hal lainnya dalam proses pembuatan game ini.
16. Teman-teman seperjuangan di Politeknik Negeri Media Kreatif, terutama dari Program Studi Teknologi Permainan yang selalu berbagi ilmu.

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

Jakarta, 08 Juli 2025

Penulis,



Nataya Puteri Alya

NIM. 21210044

DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM.....	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR.....	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.....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN SUMBER.....	7
A. <i>Game</i>	7
B. <i>Game</i> Edukatif.....	8
C. Unsur Ilustratif Budaya Tradisional	9
D. <i>Art Style</i>	10
E. <i>Flat Art Style 2D</i>	11
F. <i>Software</i>	12
G. Referensi <i>Game</i>	13
1. <i>Drawn to Life</i>	13
2. Two Dots	13
3. Kira-Kira Pop Princess.....	14
4. Marbel Budaya Nusantara.....	14
5. <i>Lio World</i>	14
BAB III METODE PENGKAJIAN.....	16
A. GDLC (<i>Game Development Life Cycle</i>) Methodology.....	16
1. Inisiasi.....	16
2. Pra-Produksi.....	17

3. Produksi.....	18
4. Alpha Testing.....	19
5. Beta Testing	19
6. Rilis.....	20
B. Teknik Pengumpulan Data.....	21
1. Studi Literatur.....	21
2. Observasi.....	21
3. Kuesioner.....	21
C. Alat Kerja.....	23
1. Perangkat Keras.....	23
2. Perangkat Lunak.....	23
D. <i>Timeline</i>	25
E. Peran Penulis.....	25
BAB IV HASIL dan PEMBAHASAN.....	27
A. Inisiasi.....	27
B. Pra-Produksi.....	28
1. Referensi <i>Asset Game</i>	29
2. <i>Breakdown Asset Game</i>	33
C. Produksi.....	34
1. Sketsa.....	32
2. Finalisasi <i>Asset Visual</i>	37
D. Alpha Testing.....	48
E. Beta Testing	49
1. Data Responden.....	46
2. Data Kuesioner.....	52
F. Rilis.....	53
BAB V PENUTUP.....	54
A. Kesimpulan.....	54
B. Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA.....	57
LAMPIRAN.....	59

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Perbandingan Referensi <i>Game</i>	15
Tabel 2 <i>Timeline</i> Pengerjaan <i>Game</i>	25
Tabel 3 Hasil <i>Alpha Testing</i>	46
Tabel 4 Data Responden.....	49
Tabel 5 Hasil Kuesioner Anak Usia 3-7 Tahun.....	50
Tabel 6 Hasil Kuesioner Seorang Ahli Desain.....	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Contoh <i>Game</i> Edukatif.....	9
Gambar 2 Ilustrasi Budaya Tradisional.....	10
Gambar 3 Contoh <i>Flat Art Style</i> 2D.....	12
Gambar 4 Logo <i>Adobe Illustrator</i>	12
Gambar 5 <i>Drawn to Life</i>	13
Gambar 6 <i>Game Two Dots</i>	13
Gambar 7 Kira-Kira Pop Princess.....	14
Gambar 8 Tahapan Proses GDLC.....	16
Gambar 9 Rumus Perhitungan Skala <i>Likert</i>	21
Gambar 10 Referensi Karakter Koentjaraningrat.....	29
Gambar 11 Referensi Karakter Pakaian Adat.....	30
Gambar 12 Referensi Pakaian dan Aksesoris Adat	31
Gambar 13 Referensi <i>Environment</i>	31
Gambar 14 Referensi <i>Color Pallet</i>	32
Gambar 15 Referensi <i>Lip-Sync</i>	33
Gambar 16 Sketsa Karakter.....	35
Gambar 17 Sketsa <i>Environment Outdoor</i>	36
Gambar 18 Sketsa <i>Environment Indoor</i>	36
Gambar 19 Karakter Koentjaraningrat.....	37
Gambar 20 Karakter <i>Lip-Sync</i> Koentjaraningrat.....	38
Gambar 21 Karakter Pakaian Adat.....	39
Gambar 22 Karakter <i>Idle</i>	40
Gambar 23 <i>Environment Outdoor</i>	41
Gambar 24 <i>Environment Indoor</i>	41
Gambar 25 <i>Button</i>	42
Gambar 26 <i>UI</i> Main Menu.....	42
Gambar 27 <i>UI</i> Setelah Klik <i>Button</i> Mulai.....	43
Gambar 28 <i>UI</i> Setelah Klik <i>Button</i> Info.....	43
Gambar 29 <i>UI</i> Setelah Klik <i>Button</i> Cara Bermain.....	42
Gambar 30 <i>UI</i> Pilih <i>Level</i> <i>Game</i>	44
Gambar 31 <i>UI</i> Setelah Klik <i>Button</i> Keluar.....	45
Gambar 32 <i>UI</i> Awal Pada <i>In Game</i> Awal Mulai <i>Game</i>	45
Gambar 33 <i>UI</i> <i>Level</i> 1.....	46

Gambar 34 UI <i>Level 2</i>	46
Gambar 35 UI <i>Level 3</i>	47
Gambar 36 <i>Pop-Up</i> Penjelasan Pakaian dan Aksesoris Adat.....	47
Gambar 37 UI Selesai Bermain dan Ke <i>Level</i> Selanjutnya	48
Gambar 37 <i>Publish Game</i> di <i>Itch.io</i>	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Mahasiswa	59
Lampiran 2 Lembar Pembimbing	60
Lampiran 3 Dokumentasi Uji Proposal Tugas Akhir	62
Lampiran 4 Bukti Pekerjaan Produksi Karya	63
Lampiran 5 Dokumentasi Beta Testing	64
Lampiran 6 Hasil Diagram <i>Beta Testing</i>	65
Lampiran 7 Dokumentasi Sidang Tugas Akhir	66