

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENGEMBANGAN ASSET PIXEL ART BERBASIS MITOLOGI
NUSANTARA UNTUK GAME RPG “LENTERA AMERTA”

PROYEK AKHIR

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Ahli

Sarjana Terapan



Disusun Oleh:

Kemal Bumitra Putra

NIM: 21210028

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PERMAINAN

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2025

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENGEMBANGAN ASSET PIXEL ART BERBASIS MITOLOGI
NUSANTARA UNTUK GAME RPG “LENTERA AMERTA”

PROYEK AKHIR

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Ahli

Sarjana Terapan



Disusun Oleh:

Kemal Bumitra Putra

NIM: 21210028

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PERMAINAN

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pengembangan Asset Pixel Art Berbasis Mitologi Nusantara Untuk Game RPG "LENTERA AMERTA".

Penulis : Kemal Bumitra Putra

NIM : 21210028

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 Rabu, tanggal 9 Juli 2025.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



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

Anggota 1



Aan Nursyam S.Sn., M.Sn.
NIP. 198609302024211016

Anggota 2



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

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



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

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

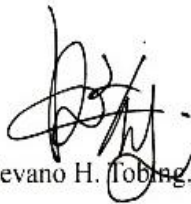
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Asset Pixel Art Berbasis Mitologi Nusantara
Untuk Game RPG “LENTERA AMTERTA”
Penulis : Kemal Bumitra Putra
NIM : 21210028
Program Studi : Teknologi Permainan
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta 4 Juli 2025

Pembimbing I

Pembimbing II



Deddy Stevano H. Tobing, M.Si(Han)

NIP. 198010312014041001



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

NIP. 199104192019032015

Mengetahui,

Koordinator 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 : Kemal Bumitra Putra
NIM : 20210028
Program Studi : D4 Teknologi Permainan
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya yang berjudul: **PENGEMBANGAN ASET PIXEL ART BERBASIS MITOLOGI NUSANTARA UNTUK GAME RPG "LENTERA AMERTA"** 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, 4 Juli 2025

Yang menyatakan,

A handwritten signature in black ink is written over a red and green 10,000 Rupiah stamp. The stamp features the text 'REPUBLIK INDONESIA', '10000', 'METERAL TEMPEL', and the serial number '00A2EAMX454298027'.

Kemal Bumitra Putra

NIM.21210028

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Kemal Bumitra Putra
NIM : 21210028
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: **PENGEMBANGAN ASET PIXEL ART BERBASIS MITOLOGI NUSANTARA UNTUK GAME RPG "LENTERA AMERTA"** 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

Jakarta, 4 Juli 2025

Yang menyatakan,



Kemal Bumitra Putra
NIM. 21210028

ABSTRACT

This research focuses on the development of visual assets in pixel art style by adopting the theme of Nusantara mythology, particularly from the Javanese region, to be used in an RPG Game titled Lentera Amerta. The main objective of this study is to integrate local cultural elements into digital Game media through a visual approach that, although simple, maintains a strong and recognizable identity. The theory applied in the design process is the color scheme theory, which plays a role in determining the character color palette to align with the traditional atmosphere being represented. The research method follows the Game Development Life Cycle (GDLC), which includes initiation, pre-production, production, Game testing, and release. Evaluation was carried out by distributing questionnaires and analyzing the results using the Likert scale. The discussion shows that the pixel art style is considered suitable for the visual presentation of Lentera Amerta, and the chosen color palette successfully reflects cultural identity. The conclusion indicates that pixel art can be effectively combined with elements of Nusantara mythology to produce appealing visual assets while supporting cultural preservation through interactive media.

Keywords: *color scheme, GDLC, Nusantara mythology, Pixel art, visual assets*

ABSTRAK

Penelitian ini berfokus pada pengembangan aset visual bergaya *pixel art* dengan mengangkat tema mitologi Nusantara, khususnya dari wilayah Jawa, untuk digunakan dalam game RPG berjudul *Lentera Amerta*. Tujuan utama dari penelitian ini adalah mengintegrasikan unsur-unsur budaya lokal ke dalam media permainan digital melalui pendekatan visual yang sederhana namun memiliki ciri khas yang kuat dan mudah dikenali. Teori yang digunakan dalam proses perancangan adalah teori skema warna, yang berperan dalam menentukan palet warna karakter agar sesuai dengan nuansa nusantara yang diangkat. Metode penelitian yang digunakan mengikuti tahapan *Game Development Life Cycle* (GDLC), yang mencakup inisiasi, pra-produksi, produksi, pengujian game (*Game Testing*), dan rilis. Evaluasi dilakukan dengan menyebarkan kuesioner dan menganalisis hasilnya menggunakan skala Likert. Hasil pembahasan menunjukkan bahwa gaya *pixel art* dinilai sesuai untuk visualisasi game *Lentera Amerta*, dan pemilihan warna telah berhasil mencerminkan identitas budaya. Simpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa *pixel art* dapat dikombinasikan secara efektif dengan elemen mitologi Nusantara untuk menghasilkan aset visual yang menarik dan mendukung pelestarian budaya melalui media interaktif.

Kata kunci: Aset Visual, GDLC, Mitologi Nusantara, *Pixel Art*, Skema Warna

PRAKATA

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan laporan tugas akhir adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa agar dapat menyelesaikan Pendidikan Sarjana Terapan Program Studi Teknologi Permainan di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai *game* artist, dalam pembuatan karya produk permainan tentang budaya Nusantara. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan tugas akhir dengan judul PENGEMBANGAN ASSET PIXEL ART BERBASIS MITOLOGI NUSANTARA UNTUK GAME RPG “LENTERA AMERTA”

Proposal tugas akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada disekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, S.Si., M.Si., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik
3. Tri fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., MT., selaku Ketua Jurusan Desain
4. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds., selaku Sekretaris Jurusan Desain
5. Prilly Fitria Aziz, S.Kom., M.Kom., selaku Koordinator Program Studi Teknologi Permainan
6. Muh Sakir S.Pd., MT., selaku Sekretaris Program Studi Teknologi Permainan
7. Deddy Stevano H. Tobing, M.Si (Han) selaku Dosen Pembimbing 1

8. Prilly Fitria Aziz, S.Kom., M.Kom Selaku Dosen Pembimbing 2
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
10. Orang tua saya yang selalu doa di setiap sholatnya serta semua bentuk dukungan dan apresiasinya yang sangat berharga.
11. Teman-teman seperjuangan di Program Studi Teknologi Permainan Polimedia yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam laporan tugas akhir ini. Oleh karenanya, penulis berharap agar laporan Tugas Akhir Karya Seni ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca, terutama dalam pengembangan ilmu dalam bidang Teknologi Permainan.

Jakarta, 9 Juli 2025



Kemal Bumitra Putra
21210028

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
<i>ABSTRACT</i>	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABLE.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penulis.....	4
F. Manfaat Penulisan.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Kajian Teori.....	7
1. <i>Game</i>	7
2. <i>Pixel art</i>	8
3. <i>Aseprite</i>	8
4. <i>Palet Warna</i>	9
5. <i>GDLC (Game Development Life Cycle)</i>	11
B. Penelitian yang Relevan.....	13
BAB III METODE KAJIAN.....	16
A. Metode Pembuatan <i>Game</i>	16
1. <i>Inisiasi</i>	16
2. <i>Pra-Produksi</i>	18

3. Produksi.....	19
4. Alpha Test.....	19
5. Beta Testing.....	20
6. Rilis	20
B. Teknik Pengumpulan Data	20
C. Teknik Analisis Data	21
D. Alat dan Bahan Penelitian.....	22
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	23
A. Hasil Kajian dan Pembahasan.....	23
1. Inisiasi	23
2. Pra-Produksi	23
a. Genderuwo	24
b. Buto Ijo.....	25
c. Tuyul.....	26
d. Banaspati	26
3. Produksi	27
a. Damar.....	27
b. Joko	28
c. Nenek	29
d. Dukun.....	30
e. Tukang Jamu	31
f. Ayu Saraswati.....	32
g. NPC (<i>Non Player Character</i>)	33
h. Gunderuwo.....	34
i. Buto Ijo	36
j. Tuyul	37
k. Banaspati.....	38
4. Alpha Test	43
5. Beta Test.....	43
6. Rilis	47
BAB V PENUTUP.....	48

A. Kesimpulan	48
B. Implikasi.....	49
C. Saran.....	49
DAFTAR PUSTAKA	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Ilustrasi graphic market share Game pixel	3
Gambar 2 Logo Aseprite	9
Gambar 3 GDLC (Game Development Life Cyce)	13
Gambar 4 Refrensi Genderuwo.....	24
Gambar 5 Refrensi Buto Ijo	25
Gambar 6 Refrensi Tuyul	26
Gambar 7 Refrensi Banaspati.....	26
Gambar 8 Karakter Damar	27
Gambar 9 Karakter Joko	28
Gambar 10 Karakter Nenek	29
Gambar 11 Karakter Dukun	30
Gambar 12 Karakter Tukang Jamu	31
Gambar 13 Karakter Ayu.....	32
Gambar 14 NPC 2	33
Gambar 15 NPC 1	33
Gambar 16 NPC 4	33
Gambar 17 NPC 3	33
Gambar 18 Karakter Genderuwo Skill 1.....	34
Gambar 19 Karakter Genderuwo Idle	34
Gambar 20 Karakter Genderuwo Fight Form	35
Gambar 21 Karakter Genderuwo Skill 2.....	35
Gambar 22 Karakter Buto Ijo Skill 1	36
Gambar 23 Karakter Buto Ijo Idle	36
Gambar 24 Karakter Buto Ijo Skill 2	36
Gambar 25 Karakter Buto Ijo Fight Form.....	36
Gambar 26 Karakter Tuyul	37

Gambar 27 Karakter Banaspati	38
Gambar 28 Face Damar	39
Gambar 29 Face Nenek.....	40
Gambar 30 Face Tukan Jamu.....	40
Gambar 31 Face Dukun	41
Gambar 32 Face Joko.....	41
Gambar 33 Baju Perempuan	42
Gambar 34 Baju Laki	43

DAFTAR TABLE

Tabel 1 Contoh Kode Warna Anolagus 1	10
Tabel 2 Contoh Kode Warna Analogus 2	10
Tabel 3 Contoh Kode Warna Analogus 3	10
Tabel 4 Contoh Kode Warna Complimentary 1	11
Tabel 5 Contoh Kode Warna Complimentary 2	11
Tabel 6 Contoh Kode Warna Complimentary 3	11
Tabel 7 Penelitian Yang Relevan.....	13
Tabel 8 Peran dan Tugas Anggota Tim	17
Tabel 9 Pertanyaan Kuisisioner	44
Tabel 10 Penilaian Skala Liker	45
Tabel 11 Kategori Penilaian Skala Likert	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Penulis	52
Lampiran 2 Lembar Bimbingan	54
Lampiran 3 Dokumentasi Uji Proposal TA.....	56
Lampiran 4 Dokumen Pendukung	57
Lampiran 5 Dokumentasi	64