

LAPORAN TUGAS AKHIR

PENGEMBANGAN ASET GAME “DUNGEON SEBLAK” BERTEMA BUDAYA LOKAL DAN FANTASI BARAT DENGAN *STYLE PIXEL ART*

Berperan sebagai *Game Artist*

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli Madya /
Sarjana Terapan



Disusun Oleh:

Rindang Kayla Ashida

NIM. 21210060

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PERMAINAN

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA

2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PENGEMBANGAN ASET GAME "DUNGEON SEBLAK"
BERTEMA BUDAYA LOKAL DAN FANTASI BARAT DENGAN
STYLE PIXEL ART

Penulis : Rindang Kayla Ashida

NIM : 21210060

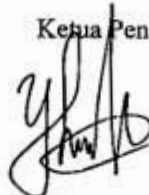
Program Studi : Teknologi Permainan

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Selasa, tanggal 22 Juli 2025.

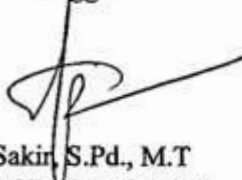
Disahkan oleh:

Ketua Penguji,



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

Anggota 1



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

Anggota 2



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

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



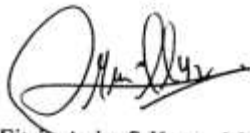
Tri Fajar Yurmama Supriyanti, S. Kom., M.T.
NIP: 198011122010122003.

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PENGEMBANGAN ASET *GAME* "DUNGEON SEBLAK"
BERTEMA BUDAYA LOKAL DAN FANTASI
BARAT
DENGAN *STYLE PIXEL ART*
Penulis : Rindang Kayla Ashida
NIM : 21210060
Program Studi : Teknologi Permainan
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 26 Juni 2025

Pembimbing 1



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

Pembimbing 2



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

Mengetahui,
Koordinator Program Studi



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

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rindang Kayla Ashida
NIM : 21210060
Program Studi : Teknologi Permianan
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

**PENGEMBANGAN ASET *GAME* “DUNGEON SEBLAK” BERTEMA BUDAYA
LOKAL DAN FANTASI BARAT DENGAN STYLE 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.

Jakarta, 20 Juni 2025
Yang menyatakan,



Rindang Kayla Ashida
NIM: 21210060

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Rindang Kayla Ashida
NIM : 21210060
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 Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: **PENGEMBANGAN ASET GAME "DUNGEON SEBLAK" BERTEMA BUDAYA LOKAL DAN FANTASI BARAT DENGAN STYLE 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

Jakarta, 20 Juni 2025
Yang menyatakan,



Rindang Kayla Ashida
NIM: 21210060

ABSTRACT

This study aims to develop game assets for Dungeon Seblak by combining Indonesian local culture with Western fantasy elements through the use of pixel art as its visual style. As a game artist, the author designed assets such as characters, food items, CG illustrations, and user interfaces using the Double diamond method, which consists of the stages: Discover, Define, Develop, and Deliver. The project introduces characters inspired by Indonesian folklore—such as Timun Mas, Buto Ijo, and Nyi Roro Kidul—reimagined within fantasy roles and races such as elves, Orcs, and paladins. Moreover, seblak, a traditional Sundanese dish, was featured as a central narrative and visual element with a creative and imaginative twist. Evaluation was conducted through questionnaires involving 18 respondents from the game art industry, showing over 80% success rates across all evaluated aspects, including pixel art usage, character design, culinary visualization, and the harmonization of both cultural aesthetics. These results indicate that the developed visual assets successfully bridge local cultural values with global visual standards. This research contributes to the field of game art and highlights new opportunities for developing culturally rich games that are competitive in the international market.

Keywords: *Double Diamond, Game Art, Local Culture, Western Fantasy.*

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aset visual *game Dungeon Seblak* dengan menggabungkan budaya lokal Indonesia dan elemen fantasi barat melalui gaya visual *pixel art*. Sebagai seorang *game artist*, penulis merancang aset seperti karakter, kuliner, ilustrasi CG, dan user interface menggunakan pendekatan metode *Double diamond* yang terdiri dari tahap *Discover, Define, Develop, dan Deliver*. Proyek ini menghadirkan karakter yang diadaptasi dari tokoh cerita rakyat Indonesia—seperti Timun Mas, Buto Ijo, dan Nyi Roro Kidul—dalam bentuk ras dan kelas khas dunia fantasi seperti *Elf, Orc, dan half-beast*. Selain itu, seblak sebagai kuliner lokal dijadikan elemen sentral dalam narasi *game* dengan pendekatan visual yang unik dan imajinatif. Evaluasi dilakukan melalui kuesioner terhadap 18 responden dari kalangan *game artist*, dengan hasil menunjukkan tingkat keberhasilan di atas 80% untuk seluruh aspek, termasuk penggunaan *pixel art*, desain karakter, visual kuliner, dan harmonisasi dua estetika. Hasil ini menunjukkan bahwa aset visual yang dikembangkan berhasil menjembatani nilai budaya lokal dan estetika global secara efektif. Penelitian ini memberikan kontribusi pada bidang *game art* serta membuka peluang baru dalam pengembangan *game* berbasis budaya lokal yang kompetitif di pasar internasional.

Kata kunci: *Budaya Lokal, Double Diamond, Fantasi Barat, Game Art, Pixel Art.*

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat, kekuatan, serta ketekunan yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tugas akhir ini disusun sebagai bagian dari proses perolehan gelar Sarjana Terapan pada Program Studi Teknologi Permainan, dengan mengangkat tema harmonisasi kedua estetika antara budaya lokal Indonesia dan dunia fantasi Barat dalam *artstylepixel art* pengembangan aset *game “Dungeon Seblak”*.

Tugas akhir ini tentunya tidak akan dapat terselesaikan tanpa bimbingan, dukungan, serta motivasi dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Ibu Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Ibu Trifajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T., selaku Ketua Jurusan Desain.
4. Ibu Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds., selaku Sekretaris Jurusan Desain.
5. Ibu Prilly Fitria Aziz, S.Kom., M.Kom., selaku Koordinator Program Studi Teknologi Permainan.
6. Ibu Prilly Fitria Aziz, S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan arahan dan masukan berharga selama proses pengembangan produk.
7. Ibu Yeni Nurhasanah, S.Pd., MT selaku Dosen Pembimbing II atas bimbingan penulisan dan pengembangan produk.
8. Seluruh dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah memberikan ilmu dan semangat belajar selama masa studi.
9. Renala Games atas dukungan dan bantuannya dalam menjembatani komunikasi dengan Satriver Studio, sehingga proses pengumpulan data dapat berjalan dengan lancar.
10. Kedua orang tua dan keluarga penulis yang selalu memberikan doa, dukungan moral, dan semangat tiada henti dalam setiap langkah penulis.

11. Alif al Kanzu yang kehadirannya turut memberikan dorongan emosional dan motivasi kepada penulis selama proses penulisan.
12. Alexander Gill Richards atas perannya dalam memberikan ketenangan dan dorongan positif selama proses penyusunan tugas akhir ini
13. Teman – teman saya yaitu, Dafi, Kemal, Panji, Tata, Yasu dan Candra yang senantiasa menyemangati penulis dalam menyusun laporan tugas akhir.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam laporan ini. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan karya ilmiah ini di masa mendatang.



Jakarta, 20 Juni 2025

Rindang Kayla Ashida

21210060

DAFTAR ISI

ABSTRACT	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II.....	9
KAJIAN SUMBER.....	9
A. Penggunaan <i>Pixel Art</i> sebagai <i>Artstyle</i>	9
B. Fantasi Barat sebagai Latar Dunia <i>Game</i>	10
C. Budaya Lokal Indonesia	11
D. Penggabungan Estetika Fantasi Barat dengan Budaya Lokal Indonesia dalam Desain Karakter	13
E. <i>Double diamond</i> sebagai Metode Desain.....	14
F. Aseprite	16
G. Clip Studio Paint.....	17
H. Skala Likert.....	17
I. Kuantitatif Deskriptif	18
BAB III.....	19
METODE PENGKAJIAN	19
A. Langkah - Langkah Pengkajian.....	19
B. Teknik Pengumpulan Data	22

C. Teknik Analisis Data	25
BAB IV	27
HASIL KAJIAN DAN PEMBAHASAN	27
A. Hasil Kajian.....	27
B. Pembahasan.....	65
BAB V	75
PENUTUP	75
A. Simpulan.....	75
B. Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA	79
Lampiran 1 Biodata Mahasiswa	82
Lampiran 2 Lembar Pembimbing Tugas Akhir.....	83
Lampiran 3 Dokumentasi Uji Proposal Tugas Akhir	85
Lampiran 4 Bukti Pengerjaan dan Hasil Produksi Karya.....	86
Lampiran 5 Pengumpulan Data Responden dan Hasil Kuesioner Penilaian.....	90
Lampiran 6 Dokumentasi Sidang Tugas Akhir	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Metode Double Diamond	14
Gambar 2 Metode <i>Double diamond</i> Framework	19
Gambar 3 Warna palet hijau ke kuningan dan orange	27
Gambar 4 Ilustrasi dari tokoh cerita rakyat Indonesia yang digunakan	28
Gambar 5 Foto makanan seblak	29
Gambar 6 Ilustrasi suasana era <i>medieval</i>	30
Gambar 7 Ilustrasi Dungeon	30
Gambar 8 Referensi daging	31
Gambar 9 Referensi Mandrake	31
Gambar 10 Referensi serbuk peri	31
Gambar 11 Referensi Tentakel Kraken	32
Gambar 12 Ilustrasi Walking Mushroom	32
Gambar 13 Referensi Kaki Phoenix	32
Gambar 14 Foto Kerupuk	33
Gambar 15 Ilustrasi Ras dalam dunia fantasi Barat	33
Gambar 16 Ilustrasi kategori pada kelas karakter dunia fantasi Barat	35
Gambar 17 Moodboard karakter Timun Mas	37
Gambar 18 Moodboard karakter Buto Ijo	38
Gambar 19 Moodboard karakter Kancil	39
Gambar 20 Moodboard karakter Sangkuriang	40
Gambar 21 Moodboard karakter Nyi Roro Kidul	40
Gambar 22 Moodboard Karakter Gatot Kaca	41
Gambar 23 Moodboard Ambience <i>Environment</i>	42
Gambar 24 Referensi UI	42
Gambar 25 Referensi <i>Bulletin board</i>	42
Gambar 26 Referensi gaya font Alphabet Illuminated Manuscript	43
Gambar 27 Sketsa awal Timun Mas	44
Gambar 28 Sketsa awal Buto Ijo	45
Gambar 29 Sketsa awal Kancil	45
Gambar 30 Sketsa awal Sangkuriang	45
Gambar 31 Sketsa awal Nyi Roro Kidul	46
Gambar 32 Sketsa awal Gatot Kaca	46
Gambar 33 Sketsa awal pada bahan – bahan makanan	46
Gambar 34 Sketsa awal mangkok seblak	47
Gambar 35 Sketsa awal <i>Bulletin board</i>	47
Gambar 36 Sketsa awal peringkat (rank)	48
Gambar 37 Sketsa awal pembuatan CG <i>main menu</i> dan narattive	48
Gambar 38 Hasil pixelisasi karakter Timun Mas	49
Gambar 39 Hasil pixelisasi karakter Buto Ijo	49
Gambar 40 Hasil pixelisasi karakter Sang Kancil	50
Gambar 41 Hasil pixelisasi karakter Sangkuriang	50
Gambar 42 Hasil pixelisasi Nyi Roro Kidul	50

Gambar 43 Hasil pixelisasi karakter Gatot Kaca.....	50
Gambar 44 Hasil pixelisasi bahan – bahan makanan	51
Gambar 45 Hasil pixelisasi mangkok, kuah seblak dan topping pada seblak	51
Gambar 46 Hasil pixelisasi <i>Bulletin board</i> dan <i>paper</i> UI	52
Gambar 47 Hasil pixelisasi peringkat (Rank)	52
Gambar 48 Hasil pixelisasi CG <i>main menu</i> dan narrative	53
Gambar 49 List responden studio Satriver	54
Gambar 50 Pertanyaan 1 bagian penilaian pixel art.....	54
Gambar 51 Pertanyaan 2 bagian penilaian pixel art.....	55
Gambar 52 Pertanyaan 3 bagian penilaian pixel art.....	55
Gambar 53 Pertanyaan 4 bagian penilaian pixel art.....	56
Gambar 54 Pertanyaan 5 bagian penilaian pixel art.....	56
Gambar 55 Pertanyaan 1 bagian penilaian desain karakter	57
Gambar 56 Pertanyaan 2 bagian penilaian desain karakter	57
Gambar 57 Pertanyaan 3 bagian penilaian desain karakter	58
Gambar 58 Pertanyaan 4 bagian penilaian desain karakter	58
Gambar 59 Pertanyaan 5 bagian penilaian desain karakter	59
Gambar 60 Pertanyaan 1 bagian penilaian visualisasi kuliner	60
Gambar 61 Pertanyaan 2 bagian penilaian visualisasi kuliner	60
Gambar 62 Pertanyaan 3 bagian penilaian visualisasi kuliner	60
Gambar 63 Pertanyaan 4 bagian penilaian visualisasi kuliner	61
Gambar 64 Pertanyaan 5 bagian penilaian visualisasi kuliner	61
Gambar 65 Pertanyaan 1 bagian penilaian harmonisasi kedua estetika	62
Gambar 66 Pertanyaan 2 bagian penilaian harmonisasi kedua estetika	63
Gambar 67 Pertanyaan 3 bagian penilaian harmonisasi kedua estetika	63
Gambar 68 Pertanyaan 4 bagian penilaian harmonisasi kedua estetika	64
Gambar 69 Pertanyaan 5 bagian penilaian harmonisasi kedua estetika	64
Gambar 70 Pie Chart Penilaian Pixel Art.....	69
Gambar 71 Pie Chart Penilaian Desain Karakter.....	71
Gambar 72 Pie Chart Penilaian Visual Kuliner.....	72
Gambar 73 Pie Chart Penilaian Harmonisasi Kedua Estetika	73

DAFTAR TABEL

Tabel 1 List pertanyaan Kuesioner.....	24
Tabel 2 Presentase Hasil Penilaian.....	26

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Mahasiswa	82
Lampiran 2 Lembar Pembimbing Tugas Akhir	83
Lampiran 3 Dokumentasi Uji Proposal Tugas Akhir.....	85
Lampiran 4 Bukti Pengerjaan dan Hasil Produksi Karya	86
Lampiran 5 Pengumpulan Data Responden dan Hasil Kuesioner Penilaian	90
Lampiran 6 Dokumentasi Sidang Tugas Akhir.....	91