

**LAPORAN TUGAS AKHIR
PEMBUATAN *ASSET* 2D “KHATULISTIWA PROJECT : SESAJEN
INCIDENT” MENGGUNAKAN *ART STYLE ANIME* UNTUK
PENGENALAN SESAJEN
(*GAME ARTIST*)**

TUGAS AKHIR KARYA SENI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Terapan**



**Disusun Oleh :
Rafi Pasha Ardranto Sirin
NIM: 21210050**

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

**LAPORAN TUGAS AKHIR
PEMBUATAN *ASSET* 2D “KHATULISTIWA PROJECT : SESAJEN
INCIDENT” MENGGUNAKAN *ART STYLE ANIME* UNTUK
PENGENALAN SESAJEN
(*GAME ARTIST*)**

TUGAS AKHIR KARYA SENI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Terapan**



**Disusun Oleh :
Rafi Pasha Ardranto Sirin
NIM: 21210050**

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

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PEMBUATAN ASSET 2D "KHATULISTIWA PROJECT
: SESAJEN INCIDENT" MENGGUNAKAN ART STYLE
ANIME UNTUK PENGENALAN SESAJEN (GAME
ARTIST)

Penulis : Rafi Pasha Ardranto Sirin

NIM : 21210050

Program Studi : Teknologi Permainan

Jurusan : Desain

Tugas akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir
di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta pada hari Senin, tanggal 29
September 2025

Disahkan Oleh:
Ketua Penguji



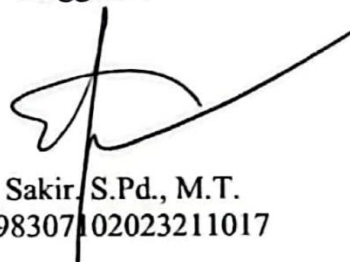
Prily Fitria Aziz, S.Kom., M.Kom.
NIP. 19910419201903201

Anggota 1



Misbakul Munir, M.Pd.I
NIP. 198305162024211005

Anggota 2



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

Mengetahui:
Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurnama Sapiyanti, S.Kom., M.T.
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PEMBUATAN ASSET 2D “KHATULISTIWA PROJECT
: SESAJEN INCIDENT” MENGGUNAKAN ART STYLE
ANIME UNTUK PENGENALAN SESAJEN (GAME
ARTIST)
Penulis : Rafi Pasha Ardranto Sirin
NIM : 21210050
Program Studi : Teknologi Permainan
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 31 Juli 2025

Pembimbing 1



Yuyun Khairunisa, S.Si., M.Kom
NIP. 1986122820101220055

Pembimbing 2



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

Mengetahui:
Koordinator Program Studi Teknologi Permainan



Prily Fitria Aziz, S.Kom., M.Kom.
NIP. 19910419201903201

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rafi Pasha Ardranto Sirin
NIM : 21210050
Program Studi : Teknologi Permainan
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2021-2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

PEMBUATAN ASSET 2D "KHATULISTIWA PROJECT : SESAJEN INCIDENT" MENGGUNAKAN ART STYLE ANIME UNTUK PENGENALAN SESAJEN (GAME ARTIST) 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, 25 Juli 2025

Yang menyatakan,



Rafi Pasha Ardranto Sirin
NIM. 21210050

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Rafi Pasha Ardranto Sirin
NIM : 21210050
Program Studi : Teknologi Permainan
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2021-2025

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:

PEMBUATAN ASSET 2D "KHATULISTIWA PROJECT : SESAJEN INCIDENT" MENGGUNAKAN ART STYLE ANIME UNTUK PENGENALAN SESAJEN (GAME ARTIST) 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, 25 Juli 2025

Yang menyatakan,



Rafi Pasha Ardranto Sirin
NIM. 21210050

ABSTRAK

The research titled "CREATING 2D ASSETS FOR 'Khatulistiwa Project: Sesajen Incident' USING ANIME ART STYLE TO INTRODUCE SESAJEN" focuses on developing an educational game to raise awareness among tourists about respecting Balinese culture and traditions, particularly regarding sesajen. The game will be created using the anime art style due to its flexibility, which is highly suitable for bullet hell genre games. The game's development during this research will also adopt the Asset Pipeline method, which consists of three stages: pre-production, production, and implementation. The result of this research is an engaging and enjoyable educational game, designed to allow players to have fun while learning about Balinese culture. It can be concluded that this game serves a dual purpose: as entertainment and as an effective educational medium.

Keywords: *Anime, Art style, Asset Pipeline, Budaya Bali, Bullet hell, Sesajen*

Penelitian yang berjudul "PEMBUATAN ASSET 2D "KHATULISTIWA PROJECT : SESAJEN INCIDENT" MENGGUNAKAN ART STYLE ANIME UNTUK PENGENALAN SESAJEN" ini merupakan sebuah *game* edukasi untuk meningkatkan kesadaran wisatawan dalam menghargai budaya dan adat Bali, khususnya mengenai sesajen. Selama penelitian *game* akan dibuat dengan *art style anime* dikarenakan fleksibilitas *art style* tersebut yang sangat cocok untuk *game* bergenre *bullet hell*. Pengembangan *game* tersebut selama penelitian ini juga akan memakai metode *Asset Pipeline*, yang terdiri dari tiga tahap: praproduksi, produksi, dan implementasi. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah *game* edukasi yang menarik dan menyenangkan, agar pemain dapat bersenang-senang sambil belajar tentang budaya Bali. Dapat dikatakan bahwa *game* ini memiliki tujuan ganda: sebagai hiburan dan sebagai media pendidikan yang efektif.

Kata Kunci: *Anime, Art style, Asset Pipeline, Budaya Bali, Bullet hell, Sesajen*

PRAKATA

Puji Tuhan Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas karunia-Nya, oleh karena-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan Tugas Akhir ini. laporan ini merupakan salah satu syarat wajib untuk kelulusan pada Program Studi Teknologi Permainan, Jurusan Desain, Politeknik Negeri Media Kreatif.

Penulis menyadari bahwa proses penyusunan laporan ini tidaklah mudah dan tidak terlepas dari bantuan serta dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tulus kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik
3. Trifajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T., 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., M.T, selaku Sekretaris Program Studi Teknologi Permainan
7. Muhammad Zuhelmy, S.Kom, Pengadministrasian Jurusan Desain
8. Yuyun Khairunisa S.Si., M.Kom. Selaku Pembimbing I
9. Muh. Sakir, S.Pd., M.T, Selaku Pembimbing II
10. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini
11. Kedua orang tua yang selalu mendoakan penulis agar penulisan laporan berjalan lancar

12. Rekan-rekan Angkatan 4 Program Studi Teknologi Permainan yang sudah berjuang, tumbuh dan berkembang bersama selama 4 tahun di Politeknik Negeri Media Kreatif.
13. Adam Syafiq Aqil karena telah membantu penulis dengan pembuatan *game*.
14. Anggota dari forum “Moriya Shrine” yang telah memberi informasi tentang *game* genre *Bullet Hell* dan “Touhou Project”.
15. Naomi dan Novi dari forum “Furry Indonesia” yang telah menginspirasi penulis untuk membuat *game* genre *Bullet Hell*.
16. Teman yang tidak bisa penulis sebut namanya yang telah memberikan inspirasi untuk cerita dari *game* “Khatulistiwa Project”
17. Muhammad Abishar dari Politeknik Negeri Ujung Pandang karena telah memberikan penulis motivasi.
18. Wahyu Adi Putra selaku teman penulis karena telah memberikan penulis foto dokumentasi yang dijadikan referensi oleh penulis

Dalam penulisan laporan Tugas Akhir ini, Penulis menyadari bahwa ada banyak kekurangan dalam laporan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk laporan ini.

Jakarta, 25 Juli 2025

Penulis



Rafi Pasha Ardranto Sirin

NIM : 21210050

DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM.....	i
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 TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penulisan.....	5
F. Manfaat Penulisan.....	5
BAB II.....	7
KAJIAN SUMBER.....	7
A. <i>Asset 2D</i>	7
B. <i>Art Style Anime</i>	10
C. <i>Chibi</i>	19
D. Sesajen.....	29
BAB III.....	34
METODE PENGKAJIAN	34
A. Jenis Kajian.....	34
B. Subjek Kajian.....	38
C. Teknik Pengumpulan Data	40
BAB IV	43
HASIL DAN PEMBAHASAN	43
A. Hasil Kajian	43
B. Pembahasan	60
C. Hasil Survei.....	66
BAB V.....	85
PENUTUP	85
A. Simpulan.....	85
B. Implikasi	86
C. Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA	89

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Pertanyaan kuesioner.....	40
-----------------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Data tren performa untuk <i>game anime</i> 2D terbaik di Amerika untuk kuartar 1 2025.....	4
Gambar 2 Data rilis terbaru dari 11 Juli 2025 sampai 17 Juli 2025 yang mencakup jumlah pemain untuk <i>game</i> 2D.....	10
Gambar 3 Contoh variasi <i>art style anime</i>	13
Gambar 4 Contoh <i>art style anime</i> pada <i>game</i> yang berjudul “Touhou Project” ...	14
Gambar 5 Contoh pendekatan latar belakang fotorealistis pada <i>game</i> “Touhou LostWord”	16
Gambar 6 Contoh <i>character sheet</i> dan <i>expression sheet</i> pada <i>game</i> “Touhou LostWord”	17
Gambar 7 Contoh proporsi karakter <i>chibi</i>	22
Gambar 8 Perbedaan antara <i>chibi</i> dan <i>anime</i> pada umumnya.....	22
Gambar 9 Implementasi <i>chibi</i> pada <i>game</i> bergenre <i>bullet hell</i>	25
Gambar 10 Tampilan menu Touhou Project EoSD.....	27
Gambar 11 <i>Sprite</i> dari Touhou Project EoSD dimana pemain digambarkan secara terdeformasi.....	28
Gambar 12 Tampilan <i>gameplay</i> Touhou Project EoSD dimana pemain terlihat jelas karena digambarkan secara terdeformasi	28
Gambar 13 <i>Sprite</i> visual proyektil pada <i>game</i> Touhou Project EoSD	29
Gambar 14 Contoh Sesajen.....	31
Gambar 15 Sesajen persembahan harian.....	33
Gambar 16 Cara kerja <i>Asset Pipeline</i>	38
Gambar 17 <i>Moodboard</i> karakter “Hanuman”	45
Gambar 18 Sketsa karakter “Hanuman”	46
Gambar 19 Konsep awal karakter “Sri”	46
Gambar 20 Konsep awal karakter “Putri”	46
Gambar 21 <i>Wireframe</i> tampilan <i>Main Menu</i>	47
Gambar 22 <i>Wireframe</i> tampilan <i>Tutorial</i>	47
Gambar 23 <i>Wireframe</i> tampilan <i>Cutscene</i>	48
Gambar 24 Tampilan <i>file .PSD</i> untuk tampilan antarmuka	49
Gambar 25 Tampilan <i>file .PSD</i> untuk proyektil	50
Gambar 26 Tampilan <i>file .Clip</i> untuk karakter Putri	50
Gambar 27 Tampilan <i>file .Clip</i> untuk karakter Sri	51
Gambar 28 Tampilan <i>file .Clip</i> untuk karakter Hanuman.....	51
Gambar 29 Tampilan <i>file .Clip</i> untuk karakter Barong	52
Gambar 30 Tampilan <i>file .Clip</i> untuk karakter Drawapala	52
Gambar 31 Tampilan <i>file .Clip</i> untuk karakter Batara Guru.....	53
Gambar 32 Tampilan <i>file .Clip</i> untuk <i>enemy</i>	53
Gambar 33 Tampilan <i>file .Clip</i> untuk latar belakang <i>game</i>	54
Gambar 34 Tampilan <i>file</i> final untuk karakter Sri.....	55
Gambar 35 Tampilan <i>file</i> final untuk karakter Putri.....	55
Gambar 36 Tampilan <i>file</i> final untuk karakter <i>boss</i>	56
Gambar 37 Tampilan <i>file</i> final untuk karakter <i>enemy</i>	57

Gambar 38 Proses impor aset ke dalam Unity	57
Gambar 39 Aset yang telah diimpor ke dalam Unity	58
Gambar 40 Pengaturan untuk aset <i>UI</i>	58
Gambar 41 Tampilan aset pada <i>game</i>	59
Gambar 42 Tampilan <i>UI</i> pada <i>scene Main Menu</i>	60
Gambar 43 Hasil Survei Jenis Kelamin	67
Gambar 44 Hasil Survei Usia	67
Gambar 45 Pertanyaan 1 Uji Keberhasilan	68
Gambar 46 Pertanyaan 2 Uji Keberhasilan	69
Gambar 47 Pertanyaan 3 Uji Keberhasilan	70
Gambar 48 Pertanyaan 4 Uji Keberhasilan	71
Gambar 49 Pertanyaan 5 Uji Keberhasilan	72
Gambar 50 Pertanyaan 6 Uji Keberhasilan	73
Gambar 51 Pertanyaan 7 Uji Keberhasilan	74
Gambar 52 Pertanyaan 8 Uji Keberhasilan	75
Gambar 53 Pertanyaan 9 Uji Keberhasilan	76
Gambar 54 Pertanyaan 10 Uji Keberhasilan	77
Gambar 55 Pertanyaan 11 Uji Keberhasilan	78
Gambar 56 Pertanyaan 12 Uji Keberhasilan	79
Gambar 57 Pertanyaan 13 Uji Keberhasilan	80
Gambar 58 Pertanyaan 14 Uji Keberhasilan	81
Gambar 59 Pertanyaan 15 Uji Keberhasilan	82
Gambar 60 Pie Chart Keberhasilan Penggunaan <i>art style anime</i> pada Khatulistiwa Project	83