

LAPORAN TUGAS AKHIR

PENGEMBANGAN ASET *VISUAL* 2D DENGAN GAYA *FLAT* *DESIGN* PADA “GIM EDUKASI MENGAJAR” MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING* (*GAME ARTIST*)

TUGAS AKHIR KARYA SENI

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan**



**Disusun oleh
RILDAN WARDHANA**

NIM: 21210059

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

LAPORAN TUGAS AKHIR

PENGEMBANGAN ASET *VISUAL* 2D DENGAN GAYA *FLAT* *DESIGN* PADA “GIM EDUKASI MENGAJAR” MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING* (*GAME ARTIST*)

TUGAS AKHIR KARYA SENI

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan**



**Disusun oleh
RILDAN WARDHANA**

NIM: 21210059

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

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pengembangan Aset Visual 2D dengan Gaya *Flat Design* pada “Gim Edukasi Mengajar”
Menggunakan Metode *Design Thinking*
Penulis : Rildan Wardhana
NIM : 21210059
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 1 oktober 2025

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



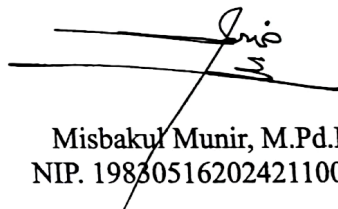
Prilly Fitria Aziz, S.Kom., M.Kom
NIP. 199104192019032015

Anggota 1



MUH SAKIR S.Pd., M.T.
NIP. 1983071020232110017

Anggota 2



Misbaku Munir, M.Pd.I
NIP. 198305162024211005

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



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

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pengembangan Aset Visual 2D dengan Gaya *Flat Design* pada “Gim Edukasi Mengajar”
Menggunakan Metode *Design Thinking*
Penulis : Rildan Wardhana
NIM : 21210059
Program Studi : Teknologi Permainan
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 15 September 2025

Pembimbing 1


Deddy Stevano H. Tobing, M.Si
NIP. 198010312014041001

Pembimbing 2


Yeni Nurhasanah, Spd., M.T
NIP. 198607062019032010

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Teknologi Permainan


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

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rildan Wardhana
NIM : 21210059
Program Studi : Teknologi Permainan
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
Pengembangan Aset Visual 2D dengan Gaya Flat Design pada “Gim Edukasi
Mengajar” Menggunakan Metode Design Thinking
**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, 16 September 2025

Yang menyatakan,



Rildan Wardhana
21210059

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Rildan Wardhana
NIM : 21210059
Program Studi : Teknologi Permainan
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

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 Visual 2D dengan Gaya Flat Design pada “Gim Edukasi Mengajar” Menggunakan Metode Design Thinking 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 dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenarnya.

Jakarta, 16 September 2025

Yang menyatakan,



Rildan Wardhana
21210059

ABSTRAK

This final project discusses the development of 2D visual assets in the educational game GIM Edukasi Mengajar using the design thinking approach. The background of the research lies in the challenge of adjusting visual preferences of teenage users, particularly in the context of selecting a flat design style for user interface and Non-Player Character (NPC) development. The main purpose of this study is to develop 2D visual assets that are well accepted by the target users, both in terms of simplicity and relevance to educational content. Theories related to visual preference, media in learning, and user experience are used as the basis of this research. The methodology follows design thinking stages, namely empathize, define, ideate, prototype, and test, with data collected through questionnaires and user feedback. The findings show that the developed game received a very positive response, with Likert scale scores in the “strongly agree” category, indicating that users found the interface and NPC visually appealing and effective in supporting learning. However, users also provided input related to technical bugs, audio adjustments, simplification of questions, and the need for visual guidance. In conclusion, the developed game has succeeded in achieving its educational goals, but further improvements are needed to modernize flat design elements to remain relevant to current visual trends.

Keywords: visual design, flat design, NPC, user interface, design thinking

Tugas akhir ini membahas pengembangan aset visual 2D pada gim edukasi GIM Edukasi Mengajar dengan menggunakan pendekatan *design thinking*. Latar belakang penelitian terletak pada tantangan dalam menyesuaikan preferensi visual remaja, khususnya dalam konteks pemilihan gaya *flat design* pada pengembangan antarmuka pengguna dan karakter *Non-Player Character (NPC)*. Tujuan utama penelitian ini adalah mengembangkan aset visual 2D yang dapat diterima oleh target pengguna, baik dari segi kesederhanaan maupun relevansi terhadap konten edukasi. Teori terkait preferensi visual, media pembelajaran, dan pengalaman pengguna menjadi dasar penelitian ini. Metode yang digunakan mengikuti tahapan *design thinking*, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*, dengan pengumpulan data melalui kuesioner dan umpan balik pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gim yang dikembangkan memperoleh tanggapan yang sangat positif, dengan skor skala *Likert* berada pada kategori “sangat setuju”, menandakan bahwa antarmuka dan *NPC* dinilai menarik serta efektif dalam mendukung pembelajaran. Namun, pengguna juga memberikan masukan terkait *bug* teknis, penyesuaian audio, penyederhanaan pertanyaan, serta kebutuhan akan petunjuk visual. Kesimpulannya, gim edukasi ini telah berhasil mencapai tujuan pembelajaran, namun diperlukan pengembangan lebih lanjut dalam memodernisasi elemen *flat design* agar tetap relevan dengan tren *visual* masa kini.

Kata Kunci: desain visual, *flat design*, *NPC*, antarmuka pengguna, *design thinking*

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah Swt. atas rahmat dan karunia-Nya sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan pada Program Studi Teknologi Permainan, Politeknik Negeri Media Kreatif. Tugas akhir yang berjudul Pengembangan Aset Visual 2D dengan Gaya *Flat Design* pada “Gim Edukasi Mengajar” Menggunakan Metode *Design Thinking* berfokus pada pembuatan aset visual 2D berupa karakter dan antarmuka gim.

Penyusunan laporan ini tidak terlepas dari dukungan, bimbingan, serta bantuan berbagai pihak yang dengan tulus membantu penulis hingga laporan ini dapat terselesaikan dengan baik.

Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama Supiyati, S.Kom, MT., Ketua Jurusan Desain
4. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds., Sekretaris Jurusan Desain
5. Prilly Fitria Aziz, S.Kom., M.Kom., Koordinator Program Studi Teknologi Permainan
6. Deddy Stevano H. Tobing, M.Si, Pembimbing 1
7. Yeni Nurhasanah, Spd.,M.T, Pembimbing 2
8. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
9. Kedua orang tua dan keluarga, yang selalu mendukung dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
10. Semua pihak & Teman seperjuangan di Program Studi Teknologi Permainan yang tidak dapat disebutkan satu persatu.
11. SMKN 14 Jakarta yang telah memberikan izin tempat terkait penelitian yang dilakukan.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini.

Jakarta, 16 September 2025

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Rildan', with a stylized, cursive script.

Rildan Wardhana

NIM 21210059

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan.....	4
F. Manfaat.....	5
BAB II KAJIAN SUMBER.....	6
A. Pengembangan Aset.....	6
B. Prinsip dalam seni 2D.....	7
C. <i>Flat Design</i>	8
D. Antarmuka Pengguna.....	10
E. Tipografi.....	10
F. Gim Edukasi Mengajar.....	12
G. <i>Design Thinking</i>	13
H. Preferensi Visual Remaja.....	16
I. <i>Adobe Illustrator</i>	17
BAB III METODE PENGKAJIAN/PENCIPTAAN.....	19
A. langkah-langkah pengkajian/penciptaan karya seni.....	19
B. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	22
C. Teknik Analisis Data.....	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	27
A. Hasil Kajian.....	27
B. Pembahasan.....	45
BAB V PENUTUP.....	58
A. Kesimpulan.....	58
B. Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA.....	61

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kuesioner Pengujian Aset 2D.....	24
Tabel 2. Data Responden Kuesioner <i>Pre-test</i>	45
Tabel 3. Hasil Kuesioner <i>Pre-test</i>	46
Tabel 4. Hasil Pengolahan Data Kuesioner <i>Pre-test</i>	50
Tabel 5. Data Responden Kuesioner <i>Post-test</i>	52
Tabel 6. Hasil Kuesioner <i>Post-test</i>	53
Tabel 7. Hasil Pengolahan Kuesioner <i>Post-test</i>	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Fase <i>Design Thinking</i>	14
Gambar 2. Diagram Tahapan <i>Design Thinking</i>	19
Gambar 3. Referensi Visual.....	32
Gambar 4. Referensi <i>User Interface</i>	33
Gambar 5. Referensi Karakter NPC.....	33
Gambar 6. Prototipe <i>Title Screen</i>	34
Gambar 7. Prototipe <i>Setting Menu</i>	35
Gambar 8. Prototipe <i>Quiz</i>	35
Gambar 9. <i>Main Menu A Space for the Unbound</i>	36
Gambar 10. <i>Main Menu Alba: A Wildlife Adventure</i>	37
Gambar 11. <i>Gameplay Quizizz</i>	37
Gambar 12. <i>Title Screen GIM</i>	38
Gambar 13. <i>Setting Menu GIM</i>	38
Gambar 14. Tampilan Kuis.....	39
Gambar 15. Referensi <i>Moodboard</i>	40
Gambar 16. Referensi Karakter.....	41
Gambar 17. Karakter <i>NPC</i>	42
Gambar 18. Dokumentasi Uji Coba Kepada Siswa.....	43
Gambar 19. Dokumentasi Uji Coba Kepada Siswa.....	44
Gambar 20. Dokumentasi Uji Coba Kepada Siswi.....	44

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata.....	64
Lampiran 2 Salinan Lembar Bimbingan TA.....	65
Lampiran 3 Dokumen Pendukung Penyusunan Tugas Akhir.....	67