

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU PANDUAN MENGGAMBAR
DENGAN BANTUAN *MINECRAFT*

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Ahli Madya



Disusun oleh
Radithya Zuhayr Ramadhan
2290472034

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN GRAFIS
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF PSDKU
MAKASSAR
2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan buku panduan menggambar dengan bantuan
Minecraft

Penulis : Radithya Zuhayr Ramadhan

NIM : 2290472034

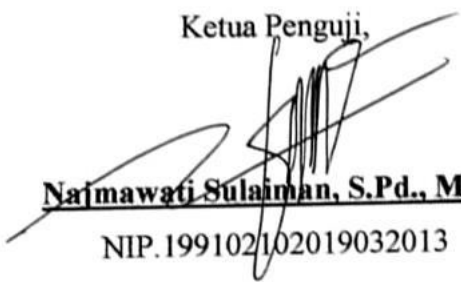
Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di Kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Rabu, tanggal 16 oktober 2025

Disahkan Oleh:

Ketua Penguji,



Najmawati Sulaiman, S.Pd., M.Si.

NIP.199102102019032013

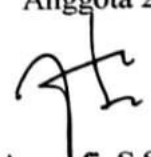
Anggota 1



Nugrah Juniar Umar, S.Sos., M.I.Kom

NIP.198806152019032014

Anggota 2



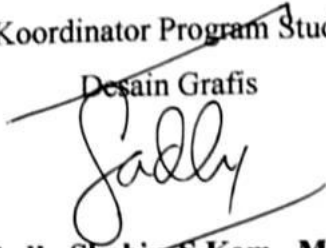
Hilman Asyrafi, S.Si., M.Eng.

NIP.199705052024061003

Mengetahui,

Koordinator Program Studi

Desain Grafis



Fadly Shabir, S.Kom., M.T

NIP. 198803252022031005

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan buku pemanfaatan *Minecraft* sebagai alat bantu menggambar perspektif dan konstruktif

Penulis : Radithya Zuhayr Ramadhan

NIM : 2290472034

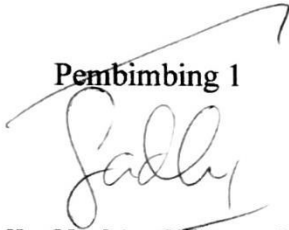
Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di...*makassar*...*Rabu 17 Sep 2025*...

Pembimbing 1



Fadly Shabir, S.Kom., M.T

NIP. 198803252022031005

Pembimbing 2



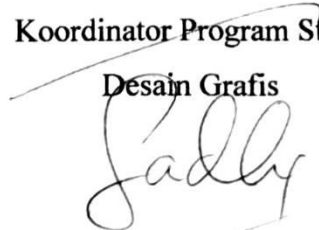
Hilman Asyrafi, S.Si., M.Eng.NIP.

199705052024061

Mengetahui,

Koordinator Program Studi

Desain Grafis



Fadly Shabir, S.Kom., M.T

NIP. 198803252022031005

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Radithya Zuhayr Ramadhan
NIM : 2290472034
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025 Genap

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
Perancangan buku panduan menggambar dengan bantuan *Minecraft* **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. Demikia pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar benarnya.

Makassar, 15 oktober 2025

Yang Menyatakan,



The image shows a handwritten signature in black ink over a rectangular revenue stamp. The stamp is labeled '10000' and 'METERAI TEMPEL' with a Garuda emblem. Below the stamp, the alphanumeric code '80C7DANX040909762' is printed.

Radithya Zuhayr Ramadhan

NIM. 2290472034

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Radithya Zuhayr Ramadhan
NIM : 2290472034
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025 Genap

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: Perancangan buku pemanfaatan *Minecraft* sebagai alat bantu menggambar perspektif dan konstruktif, 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

Makassar, 15 oktober 2025

Yang Menyatakan,



Radithya Zuhayr Ramadhan

NIM. 2290472034

ABSTRAK

Visual arts are a way for humans to express ideas and culture through visual elements such as lines, shapes, colors, and space. In art education, drawing skills are not only about aesthetics, but also about training logic, proportion, and spatial understanding. One of the basics is drawing perspective and constructively, but many students and novice artists find it difficult to understand perspective because the concept is abstract and the learning process is often tedious. This final project aims to design a guidebook titled “Drawing with the Help of Minecraft,” which will assist readers in drawing perspective and constructively using the video game Minecraft as a tool. The methodology used includes literature studies, interviews, and questionnaire distribution. This guidebook is designed with a magazine-like layout and different page colors for each chapter, inspired by the colored pages of the Holy Quran. The content includes instructions on selecting blocks in Minecraft, how to create objects in Minecraft, and how to draw from Minecraft as a reference. This book is expected to be a solution for novice students and artists to learn perspective and constructive drawing in a more interesting way.

Keywords: *Minecraft, perspective, constructive drawing, guidebook*

Seni rupa adalah cara manusia mengekspresikan ide dan budaya lewat unsur visual seperti garis, bentuk, warna, dan ruang. Dalam pendidikan seni, keterampilan menggambar bukan hanya soal estetika, tapi juga melatih logika, proporsi, dan pemahaman ruang. Salah satu dasarnya adalah menggambar perspektif dan konstruktif, namun banyak pelajar dan seniman yang masih pemula merasa kesulitan memahami perspektif karena konsepnya abstrak dan proses belajarnya sering terasa membosankan. Tugas akhir ini bertujuan merancang buku panduan “Menggambar dengan bantuan *Minecraft*” yang akan membantu pembaca dalam menggambar perspektif dan konstruktif namun dengan menggunakan *videogame Minecraft* sebagai alat bantunya. Metodologi yang digunakan mencakup studi pustaka, wawancara, dan penyebaran kuesioner. Buku panduan ini dirancang dengan *layout* yang menyerupai majalah dan warna halaman pada tiap BAB berbeda yang terinspirasi dari Al-Quran dengan halaman berwarna, konten didalamnya terdapat petunjuk pemilihan *block* di *Minecraft*, cara membuat objek di *Minecraft* dan cara menggambar dari *Minecraft* sebagai referensinya. Buku ini diharapkan dapat menjadi solusi bagi pelajar maupun seniman yang masih pemula untuk belajar menggambar perspektif dan konstruktif menjadi lebih menarik.

Kata kunci: *Minecraft, perspektif, gambar konstruktif, buku panduan*

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 tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma III Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai desainer telah merancang karya buku panduan menggambar dengan bantuan *Minecraft*. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan tugas akhir berjudul “Perancangan buku pemanfaatan *Minecraft* sebagai alat bantu menggambar perspektif dan konstruktif”.

Laporan TA 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 banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, S.Si., M.Si., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Trifajar Yurmama S., S.Kom., M.T., selaku Ketua Jurusan Desain.
4. Lani Siti Noor Asiyah, S.Ds., M.Ds., selaku Sekretaris Jurusan Desain.
5. H. Suardi, S.Sos., M.Si. selaku Kepala Unit Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar
6. Fadly Shabir, S.Kom., MT selaku Koordinator Program Studi Desain Grafis sekaligus menjadi pembimbing I

7. Hilman Asyraf, S.Si., M.Eng selaku Pembimbing II
8. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani penulis selama penulis menempuh pendidikan disini.
9. Teman-teman Desain Grafis angkatan 2022, terima kasih untuk tetap saling *support* selama masa perkuliahan dan dalam pengerjaan tugas akhir ini.
10. Teman-teman *Facebook* yang sudah bersedia menjawab *quisioner* penulis dengan jujur dan memberikan masukan dan saran untuk perancangan karya.

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

Makassar, 15 oktober 2025

Penulis,



Radithya Zuhayr Ramadhan

NIM. 2290472034

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR.....	iv
DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penulisan	6
F. Manfaat Penulisan	6
1. Bagi Penulis	6
2. Bagi Politeknik Negeri Media Kreatif.....	7
3. Bagi Masyarakat.....	7
BAB II	8
A. Seni Rupa	8
1. Definisi Seni Rupa	8
2. Jenis Seni Rupa	8
B. Gambar Perspektif	10
C. Gambar Konstruktif.....	12
D. <i>game</i>	13
1. Pengertian <i>game</i>	13
2. Genre <i>game</i>	14
E. <i>Minecraft</i>	17
BAB III.....	19
A. Data/Objek penulisan.....	19
1. Objek Karya.....	19
B. Teknik Pengumpulan Data	20

1. Kuesioner.....	20
2. Studi Pustaka	20
3. Wawancara.....	20
C. Ruang Lingkup	21
1. Peran Penulis.....	21
A. Kategori Karya	21
B. Ide Kreatif	21
D. Langkah Kerja.....	21
1. Pra-Produksi/Persiapan	21
2. Produksi/Pelaksanaan	22
3. Pasca Produksi/Evaluasi	23
BAB VI.....	24
A. Pra Produksi/Persiapan	24
1. Perancangan Konsep buku panduan	24
B. Produksi/Pelaksanaan	29
1. Desain sampul buku	29
2. Membuat objek di <i>Minecraft</i>	31
3. Mengambil gambar di <i>Minecraft</i>	33
4. Pembuatan gambar	35
5. Proses desain buku	37
6. Hasil Desain Buku.....	38
C. Pasca produksi.....	46
1. Uji coba.....	46
2. Evaluasi	48
3. Tindak lanjut.....	49
4. Hasil desain buku yang sudah dimodifikasi	52
5. <i>Link karya digital</i> buku panduan “Menggambar dengan bantuan <i>Minecraft</i> ”	62
BAB V.....	50
A. Kesimpulan	50
B. Saran.....	50
DAFTAR PUSTAKA	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Seni murni “ <i>The Starry Night</i> ”	9
Gambar 2. 2 Seni terapan Tembikar	10
Gambar 2. 3 <i>One-point perspective</i>	10
Gambar 2. 4 <i>Two-point perspective</i>	11
Gambar 2. 5 <i>Three-Point-Perspective</i>	11
Gambar 2. 6 Gambar konstruktif	13
Gambar 2. 7 Notch merilis <i>Minecraft</i> pada <i>Minecon</i> 2011.....	17
Gambar 2. 8 Tampilan <i>gameplay Minecraft</i>	18
Gambar 4. 1 Diagram kemampuan menggambar responden	25
Gambar 4. 2 Diagram belajar perspektif responden.....	25
Gambar 4. 3 Diagram pemain <i>Minecraft</i>	26
Gambar 4. 4 Warna Buku.....	27
Gambar 4. 5 Font <i>Basic comical NC</i>	27
Gambar 4. 6 <i>Font Minecraft</i>	28
Gambar 4. 7 Referensi <i>Layout</i> buku	29
Gambar 4. 8 Sketsa sampul buku	29
Gambar 4. 9 Desain digital sampul buku	29
Gambar 4. 10 Pembuatan struktur bangunan sebagai referensi gambar	31
Gambar 4. 11 Pembuatan <i>tutorial</i> membuat objek di <i>Minecraft</i>	32
Gambar 4. 12 Tutorial membuat <i>world Minecraft</i>	33
Gambar 4. 13 <i>Screenshot</i> hasil objek yang telah dibuat penulis.....	34
Gambar 4. 14 sketsa contoh hasil gambar dengan bantuan <i>Minecraft</i>	35
Gambar 4. 15 Sketsa cara gambar pohon dengan bantuan <i>Minecraft</i>	36
Gambar 4. 16 Sketsa cara gambar bidang miring dengan bantuan <i>Minecraft</i>	36
Gambar 4. 17 Sketsa gambar tahap-tahapan membuat objek perspektif	37
Gambar 4. 18 proses desain buku	37
Gambar 4. 19 Sampul depan dan belakang buku	38
Gambar 4. 20 Sampul bagian dalam	38
Gambar 4. 21 Halaman buku 2-7	39
Gambar 4. 22 Halaman buku 8-13	40
Gambar 4. 23 Halaman buku 14-19	41
Gambar 4. 24 Halaman buku 20-25	42
Gambar 4. 25 Halaman buku 26-31	43
Gambar 4. 26 Halaman buku 32-37	44
Gambar 4. 27 Halaman buku 38-42	45
Gambar 4. 28 Diagram penilaian desain sampul buku	46
Gambar 4. 29 Diagram penilaian desain dan <i>layout</i> buku	46
Gambar 4. 30 Diagram tingkat pemahaman ilustrasi didalam buku.....	47
Gambar 4. 31 Desain sampul baru	50
Gambar 4. 32 Perbandingan warna latar belakang hijau baru dan lama.....	50
Gambar 4. 33 Perbandingan warna latar belakang merah muda baru dan lama ...	51
Gambar 4. 34 Halaman pengaturan <i>Field of view</i>	51
Gambar 4. 35 Halaman buku baru 2-7	53

Gambar 4. 36 Halaman buku baru 8-13	54
Gambar 4. 37 Halaman buku baru 14-19	55
Gambar 4. 38 Halaman buku baru 20-25	56
Gambar 4. 39 Halaman buku baru 26-31	57
Gambar 4. 40 Halaman buku baru 32-37	58
Gambar 4. 41 Halaman buku baru 38-43	59
Gambar 4. 42 Halaman buku baru 44-49	60
Gambar 4. 43 Halaman buku baru 50-56	61
Gambar 4. 44 Barcode buku digital	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Mahasiswa.....	53
Lampiran 2 Pembimbingan Tugas Akhir.....	54
Lampiran 3 Pembimbingan Tugas Akhir.....	55
Lampiran 4 Dokumen Pendukung Tugas Akhir	56
Lampiran 5 Dokumentasi Foto Kegiatan Terkait Tugas Akhir	75

