

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENGEMBANGAN ASET *GAME* “KEDAINESIA” MENGGUNAKAN
GAYA VISUAL SEMI KARTUN DALAM MENGENALKAN BUDAYA
TRADISIONAL
(*GAME ARTIST*)
KARYA SENI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan



Disusun Oleh
SALMA
NIM : 2291345054

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PERMAINAN
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2026

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENGEMBANGAN ASET *GAME* “KEDAINESIA”
MENGGUNAKAN GAYA VISUAL SEMI KARTUN DALAM
MENGENALKAN BUDAYA TRADISIONAL
(*GAME ARTIST*)

KARYA SENI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan



Disusun Oleh

SALMA

NIM : 2291345054

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PERMAINAN
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pengembangan Aspek Game "Kedainesia"
Menggunakan Gaya Visual Semi Kartun Dalam
Mengenalkan Budaya Tradisional

Penulis : Salma

NIM : 2291345054

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 14 Juli 2026

Disahkan Oleh:

Ketua Penguji,



Yeni Nurhasanah, S.Pd., M.T.
NIP. 198607062019032010

Anggota 1



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

Anggota 2



Misbakul Munir, M.Pd.I.
NIP. 198305162024211005

Mengetahui
Ketua Jurusan Desain


Yusuf Nurachman, S.T., M.M.S.I.
NIP. 197911132010121001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PENGEMBANGAN ASET *GAME* KEDAINESIA
MENGGUNAKAN GAYA VISUAL SEMI KARTUN
DALAM MENGENALKAN BUDAYA
TRADISIONAL
Penulis : Salma
NIM : 2291345054
Program Studi : Teknologi Permainan (Game Artist)
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 11 Juni 2026

Pembimbing 1

Pembimbing 2


Deddy Stevano H. Tobing, M.Si (Han).
NIP. 198010312014041001


Misbakul Munir, M.Pd.I
NIP. 198305162024211005

Mengetahui, Koordinator Program Studi
Teknologi Permainan


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

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Salma
NIM : 2291345054
Program Studi : Teknologi Permainan
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

Pengembangan Aset Game “Kedainesia” Menggunakan Gaya Visual Semi Kartun Dalam
Mengenalkan Budaya Tradisional Dalam Mengenalkan Budaya Tradisional

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, hari Jumat, tanggal 12 Juni 2026

Yang menyatakan,

A yellow rectangular official stamp with a red circular seal in the center. The text on the stamp includes 'KEMENTERIAN KEMAHKAMATAN RI' and 'KANTOR KEPOLISIAN NEGARA RI'. A handwritten signature in black ink is written over the stamp.

Salma

NIM. 2291345054

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas akademika Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Salma
NIM : 2291345054
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 Non eksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

"Pengembangan Asct *Game* "Kedainesia" Menggunakan Gaya Visual Semi Kartun Dalam Mengenalkan Budaya Tradisional" beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini, Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalih media/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, hari Jumat, tanggal 12 Juni 2026

Yang menyatakan,



Salma

NIM. 2291345054

ABSTRACT

Challenges in preserving national identity in the era of globalization cause a high demand for educational media capable of bridging traditional culture with the younger generation. This study examines the design of visual assets in the educational game "Kedainesia" as an innovative solution to introduce local wealth, particularly traditional attire and Nusantara culinary arts. The focus of this research lies in the method of deconstructing cultural elements into character designs. The development of this game applies the Game Development Life Cycle (GDLC) framework integrated with the Design Thinking method in the initial phase to ensure a human-centered design approach. As a game artist, the author executed the creation of two-dimensional (2D) assets using HiPaint software by applying a semi-cartoon aesthetic. This visual style was strategically chosen to balance the simplification of forms to make them more communicative for young audiences, with the preservation of authentic details that characterize the culture of origin. This research produces a set of measurable visual assets covering consistent character, environment, and user interface designs. Evaluative testing results involving 30 respondents showed a very high visual acceptance rate of 94.93%, proving that the synergy between the creative role of the game artist and a structured development methodology is capable of producing effective and relevant interactive learning media. The presence of the game Kedainesia is expected to spark a sense of nationalism in the younger generation while enriching academic references in the field of game technology design.

Keywords: *Educational Game, Indonesian Culture, Game Artist, Semi-Cartoon, GDLC, Design Thinking, Kedainesia.*

ABSTRAK

Tantangan dalam menjaga identitas nasional di era globalisasi menyebabkan tingginya kebutuhan akan media edukasi yang mampu menjembatani budaya tradisional dengan generasi muda. Penelitian ini mengkaji perancangan aset visual pada gim edukasi "Kedainesia" sebagai sebuah solusi inovatif untuk memperkenalkan kekayaan lokal, khususnya pakaian adat dan kuliner Nusantara. Fokus penelitian ini terletak pada metode unsur budaya ke dalam desain karakter, serta penerapan prinsip visual guna memperkuat narasi. Pengembangan gim ini menerapkan kerangka kerja Game Development Life Cycle (GDLC) yang diintegrasikan dengan metode Design Thinking pada fase awal untuk memastikan pendekatan yang berpusat pada manusia. Sebagai game artist, penulis mengeksekusi pembuatan aset dua dimensi (2D) menggunakan perangkat lunak HiPaint dengan menerapkan estetika semi-kartun. Gaya visual ini dipilih secara strategis untuk menyelaraskan antara penyederhanaan bentuk agar lebih komunikatif bagi audiens muda, dengan pemeliharaan detail autentik yang menjadi karakteristik budaya asal. Penelitian ini menghasilkan kesatuan aset visual terukur yang mencakup desain karakter, lingkungan, dan antarmuka pengguna yang konsisten. Hasil pengujian evaluatif yang melibatkan 30 responden menunjukkan tingkat penerimaan visual yang sangat tinggi sebesar 94,93%, yang membuktikan bahwa sinergi antara peran kreatif game artist dan metodologi pengembangan terstruktur mampu menghasilkan media pembelajaran interaktif yang efektif dan relevan. Kehadiran gim Kedainesia diharapkan dapat memantik rasa nasionalisme generasi muda sekaligus memperkaya referensi akademik dalam bidang desain teknologi permainan.

Kata Kunci: *Gim Edukasi, Budaya Indonesia, Game Artist, Semi-Cartoon, GDLC, Desain Thinking Kedainesia.*

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 Laporan Tugas Akhir ini sebagai kewajiban bagi penulis yang telah melaksanakan Tugas Akhir yang diselenggarakan oleh program Studi Teknologi Permainan di Politeknik Negeri media kreatif Jakarta.

Laporan Tugas Akhir 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 kepada:

1. Dwi Riyono, S.T., M.AK., Ph.D, Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Mawan Nugraha, Ph.D, Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I., Ketua Jurusan Desain.
4. Dr. Yudha Pradana, S.Pd., M.Pd., Sekretaris Jurusan Desain.
5. Prily Fitria Aziz, S.Kom., M.Kom., Koordinator Program Studi Teknologi Permainan.
6. Muh. Sakir, S.Pd., M.T., selaku Sekretaris Program Studi Teknologi Permainan.
7. Deddy Stevano H Tobing M.Si (Han)., selaku pembimbing I.
8. Misbakul Munir, M.Pd.I., selaku pembimbing II.
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
10. Instansi terkait yang telah membantu kepentingan pengumpulan data dalam laporan penulis.
11. Kedua orang tua yaitu Agus Harianto dan Naning Tri Naningsih, serta seluruh Keluarga yang selalu memberikan semangat dan dorongan. Terima kasih atas segala doa yang tiada henti, kasih sayang yang tulus, serta pengorbanan

luar biasa yang menjadi kekuatan terbesar bagi penulis untuk menyelesaikan langkah ini.

12. Rekan-rekan Grup solehah, Bsok, Humas Sekre Bukber, dan Nabila Zulianti yang telah memberikan waktu, tenaga, pikiran, dan banyak hal lainnya dalam proses pembuatan laporan ini.
13. Teman-teman seperjuangan di Politeknik Negeri Media Kreatif, terutama dari Program Studi Teknologi Permainan yang selalu berbagi ilmu.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam Laporan Tugas Akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk laporan ini.

Jakarta, 4 Februari 2026

Penulis,



Salma
NIM.2291345054

DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM.....	ii
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan.....	8
F. Manfaat.....	8
BAB II KAJIAN SUMBER.....	10
A. Game.....	10
B. <i>Game</i> Edukasi dan Pembelajaran Budaya	11
C. Unsur Ilustratif Budaya Tradisional.....	12
D. Art Style.....	14
E. Semi Kartun 2D	15
F. Representasi Budaya dalam Desain Visual <i>Game</i>	17
G. Penelitian Terdahulu	18
H. Software	20
I. Referensi Game.....	22
1. <i>Fantasy Town</i>	22
2. <i>MapleStory</i>	22
3. <i>Cookie Run</i>	23
4. <i>Marbel Budaya Nusantara</i>	24
J. Kerangka Berfikir	26
BAB III METODE PENCIPTAAN.....	28

A. Jenis Penelitian	28
1. Inisiasi.....	29
2. Pra-Produksi	30
3. Produksi	31
4. Alpha Testing.....	33
5. Beta Testing	34
6. Rilis.....	34
B. Metode Pengumpulan Data.....	34
1. Studi Literatur	35
2. Kuesioner	35
C. Teknik Analisis Data	35
D. Penjelasan Karya.....	36
1. Konsep Utama	36
2. Core Fitur.....	37
3. Tujuan dan Nilai Edukatif	37
E. Alat Kerja.....	37
1. Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	37
2. Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	38
F. Tim Pengembang	39
G. Timeline	40
H. Peran Penulis	41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	43
A. Inisiasi.....	43
B. Pra-Produksi.....	44
C. Produksi	51
D. Alpha Testing.....	67
E. Beta Testing	67
F. Rilis.....	71
BAB V PENUTUP.....	72
A. Kesimpulan	72

DAFTAR PUSTAKA.....	65
LAMPIRAN.....	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Logo HiPaint	21
Gambar 2 Logo IbisPaint X	21
Gambar 3 Game Fantasy Town	22
Gambar 4 Game MapleStory	23
Gambar 5 Game Cookie Run	24
Gambar 6 Kerangka Berfikir.....	27
Gambar 7 Game Development Life Cycle (GDLC)	28
Gambar 8 Referensi Karakter Pakaian Adat	46
Gambar 9 Referensi Pakaian dan Aksesoris Adat.....	47
Gambar 10 Referensi Environment.....	48
Gambar 11 Referensi Color Pallet.....	49
Gambar 12 Referensi Gerakan Mulut.....	49
Gambar 13 Sketsa Karakter.....	52
Gambar 14 Sketsa Environment Indoor	53
Gambar 15 Sketsa Environment Outdoor.....	53
Gambar 16 Karakter Pakaian Adat.....	54
Gambar 17 Karakter Idle.....	55
Gambar 18 Environment Outdoor.....	56
Gambar 19 Environment Indoor	57
Gambar 20 Button.....	58
Gambar 21 Panel.....	59
Gambar 22 bahan makanan.....	60
Gambar 23 Makanan Khas Budaya	60
Gambar 24 UI Main Menu.....	61
Gambar 25 UI Setelah Klik Button Info	63
Gambar 26 UI Setelah Klik Button Cara Bermain.....	63
Gambar 27 Gameplay	64
Gambar 28 UI Setelah Klik Masak	65
Gambar 29 UI Guide Book	66
Gambar 30 UI button menu awal.....	66
Gambar 31 Publish Game di Itch.io	71

DAFTAR TABEL

Table 1 Penelitian Terdahulu	18
Tabel 2 Perbandingan Referensi Game	25
Tabel 3 Tim Pengembang	39
Tabel 4 Timeline	40
Table 5 Hasil Alpha Testing.....	67
Table 6 Data Responden.....	69
Table 7 Hasil Kuesioner Anak Usia 7 Tahun.....	69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Kartu Bimbingan Kartu TA	69
Lampiran 2 Dokumentasi Uji Proposal TA	71
Lampiran 3 Surat Keterangan Ambil Data	72
Lampiran 4 Beta Testing Game Dengan Target Pengguna Utama	74
Lampiran 5 Hasil Kuesioner Testing	75