

**PENERAPAN ART STYLE ANIME PADA ASSET  
GAME 2D VISUAL NOVEL “CAGE OF SILENCE”**

**“Sebagai Game Artist”**

**Diajukan Sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana**

**Terapan**



**POLITEKNIK NEGERI  
Media Kreatif**

**Disusun oleh:**

**Fadhil Athallah Rafi**

**20210024**

**PROGRAM STUDI D-IV TEKNOLOGI PERMAINAN**

**JURUSAN DESAIN**

**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**

**JAKARTA**

**2024**

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Penerapan Art Style Anime pada Asset Game 2D  
Visual Novel “Cage of Silence”

Penulis : Fadhil Athallah Rafi

NIM : 20210024


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 Kamis tanggal 18 Juli 2024

Disahkan oleh:


Ketua Penguji

  
Rudy Cahyadi, S.Si., M.T.  
NIP. 197503192008121002

Anggota I



  
Herly Nurrahmi, S.Si., M.Kom.  
NIP. 198602052019032009

Anggota II

  
Yuyun Khairunisa, M.Kom.  
NIP. 198612282010122005

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain

  
  
Trifajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T.  
NIP. 198011122010122003

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Penerapan Art Style Anime Pada Asset Game 2D  
Visual Novel "Cage of Silence"  
Penulis : Fadhl Athallah Rafi  
NIM : 20210024  
Program Studi : Teknologi Permainan  
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan  
Ditandatangani di Jakarta, 09 Juli 2023

Pembimbing 1



**Yuyun Khairunisa, M.Kom.**

NIP. 198612282010122005

Pembimbing 2



**Eka Desy Asgawanti, S.S., M.Pd**

NIP. 198712072023212031

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Teknologi Permainan



**Prilly Fitria Aziz, S.Kom., M.Kom.,**

NIP. 199104192019032015

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR  
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fadhil Athallah Rafi  
NIM : 20210024  
Program Studi : Teknologi Permainan  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2023 / 2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

“Penerapan Art Style Anime Pada Asset Game 2D Visual Novel “Cage of Silence”

**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, 09-07-2024

Yang menyatakan,



Fadhil Athallah Rafi  
NIM: 20210024

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Fadhil Athallah Rafi  
NIM : 20210024  
Program Studi : Teknologi Permainan  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2023 / 2024

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: "Penerapan Art Style Anime Pada Asset Game 2D Visual Novel "Cage of Silence" 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/penciptaan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 09 Juli 2024

Yang menyatakan



Fadhil Athallah Rafi  
NIM: 20210024

## ABSTRAK

Anime is a form of animation from Japan that is well-known in various countries, especially in Indonesia. Anime offers a diverse range of content that people enjoy, so it's no surprise that we often see people dressed as their favorite anime characters. This is a form of their love for the art of anime. Therefore, the author and the team plan to develop a visual novel with an anime art style in our game, "Cage of Silence." "Cage of Silence" is a 2D visual novel game that combines point-and-click, puzzle, and mystery genres, using an anime art style. The use of an anime art style can increase the interest of players who are anime enthusiasts.

**Keywords:** Anime, Art styles, 2D Game, Visual Novel, Cage of Silence

Anime merupakan karya animasi dari Jepang yang sudah sangat dikenal di berbagai manca negara terlebih di negara Indonesia. Anime menyuguhkan suatu konten yang beragam dan disukai orang-orang, tidak heran jika kita seringkali melihat orang yang berkostum menjadi karakter anime kesukaannya, hal tersebut merupakan bentuk kecintaan mereka terhadap karya seni Anime. Oleh karena itu, penulis dan tim berencana untuk mengembangkan visual novel dengan gaya seni anime dalam game kami yaitu permainan "Cage of Silence". "Cage of Silence" adalah permainan visual novel 2D dengan gabungan *genre point and click*, puzzle, misteri, dan menggunakan *art style* anime. Penggunaan *art style* anime dapat meningkatkan minat pemain dari pecinta anime.

**Kata kunci:** Anime, Gaya seni, Permainan 2D, Visual Novel, Cage of Silence

## **PRAKATA**

Puji dan syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya yang telah dilimpahkan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan karya tulis tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan proposal tugas akhir adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa agar dapat menyelesaikan Pendidikan Sarjana Terapan Program Studi Teknologi Permainan di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis menuangkan segala daya upaya dalam pembuatan karya produk permainan edukasi tentang perancangan dan pembuatan karya tugas akhir ini. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun proposal tugas akhir dengan judul “Cage Of Silence”

Proposal tugas akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada disekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih banyak kepada:

1. Ibu Dr. Tipri Rose Kartikka, MM., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif
2. Bapak Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik
3. Ibu Trifajar Yurmama Supriyanti, S.Kom., MT., Ketua Jurusan Desain
4. Ibu Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., Sekretaris Jurusan Desain.
5. Ibu Prilly Fitria Aziz, S.Kom., M.Kom., Koordinator Program Studi Teknologi Permainan.

6. Ibu Yuyun Khairunisa, M.Kom., Pembimbing 1
7. Ibu Eka Desy asgawanti, S.S., M.Pd., Pembimbing 2
8. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
9. Instansi terkait
10. Kedua orang tua saya dan keluarga, yang senantiasa mendoakan dan memberi dukungan berupa moril dan materiil.
11. Rizkia Yuniar Nur Andini sang pujaan hatiku yang selalu memotivasi dan memberikan semangat dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
12. 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 karya tulis tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini menjadi lebih baik dan bermanfaat bagi khalayak umum.

Jakarta, 23 Juli 2024

Penulis

**Fadhil Athallah Rafi**

**NIM. 20210024**



## DAFTAR ISI

<b>PENERAPAN ART STYLE ANIME PADA ASSET GAME 2D VISUAL NOVEL “CAGE OF SILENCE”</b> .....	i
<b>LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR</b> .....	ii
<b>PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR</b> .....	iv
<b>PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	vi
<b>PRAKATA</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	IX
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	XI
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	XII
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	XIV
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A.    LATAR BELAKANG .....	1
B.    IDENTIFIKASI MASALAH .....	3
C.    BATASAN MASALAH .....	4
D.    RUMUSAN MASALAH .....	4
E.    TUJUAN .....	4
F.    MANFAAT.....	5
<b>BAB II KAJIAN SUMBER</b> .....	7
A.    Anime .....	7
B.    Art Style .....	7
C.    Game .....	8
D.    Visual Novel .....	9
E.    Game Artist.....	10
F.    Game Development Life Cycle.....	10
<b>BAB III METODE PENGKAJIAN/PENCIPTAAN</b> .....	14
A.    Perancangan Asset .....	14
1.    Inisiasi/pembuatan konsep.....	14
2. <i>Pre-Production</i> .....	19
3. <i>Production</i> .....	24
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	50

A. Hasil Kajian .....	50
B. Pembahasan .....	66
<b>BAB V Kesimpulan dan Saran .....</b>	<b>71</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>72</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Konsep Asset .....	15
Tabel 3. 2 Tabel Device.....	22
Tabel 4. 1 Hasil Responden.....	69

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tahapan MDLC .....	13
Gambar 3. 1 When The Past Was Around .....	16
Gambar 3. 2 Gameplay 1 WTPWA .....	17
Gambar 3. 3 Gameplay 2 WTPWA .....	17
Gambar 3. 4 Moodboard .....	18
Gambar 3. 5 Storyboard 1 .....	19
Gambar 3. 6 Storyboard 2 .....	20
Gambar 3. 7 Expression Character .....	21
Gambar 3. 8 Gaya seni Anime .....	23
Gambar 3. 9 Outline Michael Netral .....	26
Gambar 3. 10 Outline Michael Marah .....	27
Gambar 3. 11 Outline Michael Takut .....	27
Gambar 3. 12 Warna dasar Michael marah .....	28
Gambar 3. 13 Warna dasar Michael netral .....	28
Gambar 3. 14 Warna dasar Michael takut .....	29
Gambar 3. 15 Outline Jeremy netral .....	30
Gambar 3. 16 Outline Jeremy takut .....	30
Gambar 3. 17 warna dasar Jeremy netral .....	31
Gambar 3. 18 Warna dasar Jeremy takut .....	31
Gambar 3. 19 Outline Emily .....	32
Gambar 3. 20 Warna dasar Emily .....	33
Gambar 3. 21 Outline papan tulis .....	33
Gambar 3. 22 Warna dasar papan tulis .....	34
Gambar 3. 23 Outline papan pengumuman .....	34
Gambar 3. 24 Warna dasar papan pengumuman .....	35
Gambar 3. 25 Outline meja siswa tampak depan .....	35
Gambar 3. 26 Outline meja tampak belakang .....	36
Gambar 3. 27 warna dasar meja siswa tampak depan .....	36
Gambar 3. 28 Warna dasar meja siswa tampak belakang .....	37
Gambar 3. 29 Outline meja guru .....	37
Gambar 3. 30 Warna dasar meja guru .....	38
Gambar 3. 31 Outline Kursi .....	38
Gambar 3. 32 Warna dasar kursi .....	39
Gambar 3. 33 Outline pintuk tertutup .....	39
Gambar 3. 34 Outline pintuk terbuka .....	40
Gambar 3. 35 Warna dasar pintu terbuka .....	40
Gambar 3. 36 Warna dasar pintuk tertutup .....	41
Gambar 3. 37 Outline Lemari .....	41
Gambar 3. 38 Warna dasar lemari .....	42
Gambar 3. 39 Outline puzzle box tertutup .....	42
Gambar 3. 40 Outline puzzle box terbuka .....	43
Gambar 3. 41 Warna dasar puzzle box tertutup .....	43
Gambar 3. 42 Warna dasar puzzle box terbuka .....	44

Gambar 3. 43 Sheet Paper .....	44
Gambar 3. 44 Outline jam dinding.....	45
Gambar 3. 45 Warna dasar jam dinding.....	45
Gambar 3. 46 Outline Crowbar .....	45
Gambar 3. 47 Warna dasar crowbar .....	46
Gambar 3. 48 Outline Barikade .....	46
Gambar 3. 49 Warna dasar Barikade.....	47
Gambar 3. 50 Outline Background .....	47
Gambar 3. 51 Warna dasar background .....	47
Gambar 3. 52 Logo text "Cage oaf Silence" .....	48
Gambar 3. 53 Tombol putih .....	48
Gambar 3. 54 Tombol merah.....	48
Gambar 3. 55 Dialog Box .....	49
Gambar 4. 1 Michael Netral (Polish) .....	51
Gambar 4. 2 Michael Marah (Polish).....	51
Gambar 4. 3 Michael takut (Polish).....	52
Gambar 4. 4 Jeremy netral (Polish).....	52
Gambar 4. 5 Jeremy takut (Polish).....	53
Gambar 4. 6 Emily Smiling (Polish).....	53
Gambar 4. 7 Emily Netral (Polish) .....	54
Gambar 4. 8 Papan tulish polish .....	55
Gambar 4. 9 papan pengumuman polish.....	55
Gambar 4. 10 meja tampak depan polish .....	56
Gambar 4. 11 Meja tampak belakang polish.....	56
Gambar 4. 12 Meja guru polish .....	57
Gambar 4. 13 Kursi polish .....	57
Gambar 4. 14 Lemari tertutup .....	58
Gambar 4. 15 Lemari terbuka polish.....	58
Gambar 4. 16 Crowbar .....	59
Gambar 4. 17 Puzzle .....	59
Gambar 4. 18 Puzzle box tertutup.....	60
Gambar 4. 19 Puzzle box terbuka .....	60
Gambar 4. 20 Jam dinding .....	61
Gambar 4. 21 Barikade .....	61
Gambar 4. 22 Sheet Paper.....	62
Gambar 4. 23 Sheet paper 2 .....	62
Gambar 4. 24 Sheet paper 3 .....	63
Gambar 4. 25 Background .....	63
Gambar 4. 26 Scene 1 .....	64
Gambar 4. 27 Scene 2 .....	64
Gambar 4. 28 Main Menu .....	65
Gambar 4. 29 Dialog Box .....	65
Gambar 4. 30 Implementasi in game 1 .....	66
Gambar 4. 31 Implementasi in game 2 .....	67
Gambar 4. 32 Implementasi in game 3 .....	67
Gambar 4. 33 Implementasi in game 4 .....	68

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 .....	74
Lampiran 2 .....	75
Lampiran 3 .....	76
Lampiran 4 .....	78
Lampiran 5 .....	79
Lampiran 6 .....	81