

LAPORAN TUGAS AKHIR

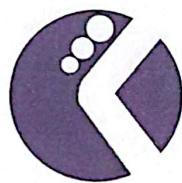
PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI GAYA SENI *HAND-DRAWN* PADA ASET DAN KARAKTER GIM 2D “KNIGHT OF NUSANTARA”

(GAME ARTIST)

PROYEK AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar

Sarjana Terapan



POLITEKNIK NEGERI
Media Kreatif

Disusun Oleh:

Abdul Rasyid Pangrango

NIM: 2291345001

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PERMAINAN

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA

2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan dan Implementasi gaya seni Hand-Drawn pada aset
dan karakter gim 2D "*Knight of Nusantara*"

Penulis : Abdul Rasyid Pangrango

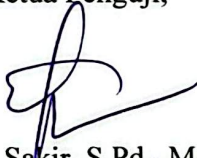
NIM : 2291345001

Program Studi : Teknologi Permainan

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan dihadapan Tim Penguji Tugas Akhir di
kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari kamis tanggal 16 Juli 2026

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



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

Anggota I



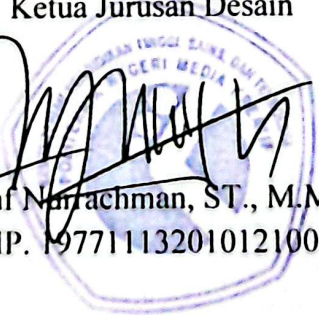
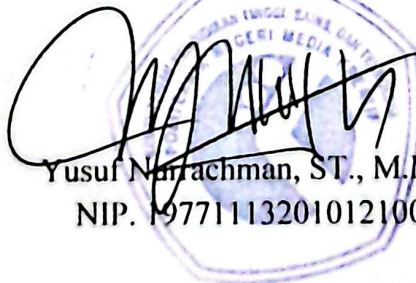
Misbakul Munir, M.Pd.I
NIP. 198305162024211005

Anggota II



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

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Yusuf Nurachman, ST., M.MSI.
NIP. 197711132010121001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir. : Perancangan dan Implementasi gaya seni *Hand-Drawn*
pada aset dan karakter gim 2D "*Knight of Nusantara*"
Penulis : Abdul Rasyid Pangrango
NIM : 2291345001
Program Studi : Teknologi Permainan
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jabark, 30 Juni 2026

Pembimbing I



Prily Fitria Aziz, M.Kom
NIP. 199104192019032015

Pembimbing II



Yeni Nurhasanah, M.T
NIP. 198607062019032010

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Prily Fitria Aziz, M.Kom
NIP. 199104192019032015

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Abdul Rasyid Pangrango
NIM : 2291345001
Program Studi : Teknologi Permainan
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
Perancangan dan Implementasi gaya seni *Hand-Drawn* pada aset dan karakter gim 2D
"*Knight of Nusantara*"
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, 29 Juni 2026

Yang menyatakan,



METERAI
TEMPEL
2B2C0A0X050433278

Abdul Rasyid Pangrango
NIM: 2291345001

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Abdul Rasyid Pangrango
NIM : 2291345001
Program Studi : Teknologi Permainan
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

demis 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 dan Implementasi gaya seni *Hand-Drawn* pada aset dan karakter gim 2D "*Knight of Nusantara*".

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, 29, Juni, 2026

Yang menyatakan,



METERAN
TEMPEL
10000
402BAAOX050433264

Abdul Rasyid Pangrango
NIM: 2291345001

ABSTRAK

The research titled "DESIGN AND IMPLEMENTATION OF 2D HAND-DRAWN ART STYLE ON ASSETS AND CHARACTERS OF THE 2D GAME "KNIGHT OF NUSANTARA" is an educational game to increase the awareness of game players, especially game players from Indonesia, about Indonesian mythological culture, especially the spirits believed by the society. During the research, the game will be created and designed using a hand-drawn art style due to the flexibility and suitability of the art style for the game to be designed. Game development during this research will use the design thinking method, which consists of 5 stages: Empathy, Definition, Ideation, Prototype, and Testing. The result of this research is an educational game that introduces local culture, so that players can play happily while learning about Indonesian mythological culture. This game has the purpose of being both entertainment and a fun educational medium.

Keywords: *Hand Drawn, Art style, Design Thinking, Mythological, Spirits*

Penelitian yang berjudul "PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI GAYA SENI 2D *HAND-DRAWN* PADA ASET DAN KARAKTER GIM 2D "*KNIGHT OF NUSANTARA*" ini merupakan sebuah gim edukasi untuk meningkatkan kesadaran pemain gim khususnya pemain gim dari Indonesia tentang budaya mitologi Indonesia khususnya makhluk halus yang dipercayai oleh masyarakat. Selama penelitian gim akan dibuat dan dirancang menggunakan dengan gaya seni *hand-drawn* dikarenakan fleksibilitas dan kecocokan gaya seni tersebut untuk gim yang akan dirancang. Pengembangan gim selama penelitian ini akan memakai metode *design thinking*, yang terdiri dari 5 tahap: Empati, Definisi, Ideasi, Prototipe, dan Pengujian. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah gim edukasi yang menarik dan mengenalkan budaya lokal, agar pemain dapat bermain dengan senang sekaligus belajar tentang budaya mitologi Indonesia. Gim ini memiliki tujuan sebagai hiburan dan sebagai media pendidikan yang menyenangkan.

Kata Kunci: *Hand Drawn, Gaya Seni, Design Thinking, Mitologi, Makhluk Halus.*

PRAKATA

Puji dan syukur kita panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan karunianya, proposal pembuatan game ini dapat diselesaikan. Proposal ini dibuat sebagai patokan saya sebagai gim artis untuk membuat gim yang ingin dibawakan ini.

Saya berharap proposal ini dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai konsep, tujuan, dan manfaat dari game yang akan dikembangkan. Semoga proposal ini dapat diterima dan menjadi langkah awal dalam mewujudkan game yang bermanfaat dan menarik bagi pengguna. Saya terbuka untuk segala bentuk saran dan kritik demi penyempurnaan proyek ini.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dwi Riyono, ST, M.AK, Ph.D, Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Mawan Nugraha, S.Si, M.Acc, Ph.D, Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Yusuf Nurrachman, S.T., M.Msi., selaku Ketua Jurusan Desain.
4. Dr. Yudha Pradana, S.Pd., M.Pd., Sekretaris Jurusan Desain.
5. Prilly Pitria Aziz, M.Kom., selaku Koordinator Program Studi Teknologi Permainan, sekaligus dosen pembimbing yang telah mendukung penulis.
6. Yeni Nurhasanah, M,T., selaku dosen pembimbing yang telah membantu dan membimbing penulis selama pengerjaan tugas akhir.
7. Kedua orangtua dan kakak tersayang yang telah mendukung dan menemani penulis dari berbagi masalah dan tantangan, penulis sangat berterima kasih kepada kedua orangtua yang selalu mendoakan, mendukung, dan mempercayakan penulis sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

8. Teman-teman sekelompok dalam pengembangan gim yaitu Adi Saputra Wigena dan Najib Amin yang telah bersama dengan penulis menyelesaikan Tugas Akhir ini.
9. Teman-teman dari Teknologi Permainan. Dari yang satu angkatan, junior, dan senior alumni yang mendukung dan saling membantu dalam perjuangan.
10. Teman-teman dari Organisasi Badan Eksekutif Mahasiswa yang telah berjuang dari awal hingga akhir kuliah ini.

Saya berharap proposal ini dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai konsep, tujuan, dan manfaat dari game yang akan dikembangkan. Semoga proposal ini dapat diterima dan menjadi langkah awal dalam mewujudkan game yang bermanfaat dan menarik bagi pengguna. Saya terbuka untuk segala bentuk saran dan kritik demi penyempurnaan proyek ini.

Jakarta, 16 juli 2026

Penulis



Abdul Rasyid Pangrango

DAFTAR ISI

LAPORAN TUGAS AKHIR	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	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	3
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN SUMBER.....	6
A. Permainan Video Gim	6
B. Game Artist	8
C. Prinsip – Prinsip Komunikasi Visual	9
D. Desain Karakter	12
E. Genre Gim.....	13
F. Gim <i>Platformer</i>	14
G. <i>Hand-Drawn Artstyle</i>	14
H. Hardware & Software Pembuatan Aset-Aset Gim.....	16
I. Mitologi Cerita Rakyat Indonesia	19
BAB III METODE PENGKAJIAN	20
A. Metode Penciptaan dan Langkah Penciptaan	20
B. Teknik Pengumpulan Data	23
C. Teknik Analisis Data	24

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	27
A. <i>Empathize</i>	27
B. <i>Define</i>	28
C. <i>Ideate</i>	29
D. <i>Prototype</i>	34
E. <i>Test</i>	42
BAB V PENUTUP.....	45
A. Kesimpulan	45
B. Saran	45
DAFTAR PUSTAKA.....	47
LAMPIRAN.....	49