

LAPORAN TUGAS AKHIR
PEMBUATAN ASET *GAME* “DIVIJA” DENGAN MENERAPKAN
***STYLE ANIME* DIATAS KACA PATRI**

PROYEK AKHIR

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli
Madya/ Sarjana Terapan



Disusun Oleh:

Salsabila Nurulain

NIM. 20210076

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PERMAINAN

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2024

LAPORAN TUGAS AKHIR
PEMBUATAN ASET *GAME* “DIVIJA” DENGAN MENERAPKAN
***STYLE ANIME* DIATAS KACA PATRI**

PROYEK AKHIR

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana
Terapan



Disusun Oleh:

Salsabila Nurulain

NIM. 20210076

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PERMAINAN

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2024

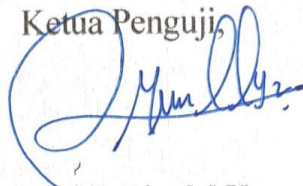
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Aset *Game* “Divija” Dengan
Menerapkan *Style Anime* diatas Kaca Patri
Penulis : Salsabila Nurulain
NIM : 20210076
Program Studi : D4 Teknologi Permainan
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim
Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif
pada hari Jumat, tanggal 12 Juli 2024.

Disahkan oleh:

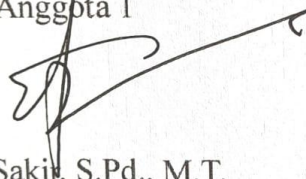
Ketua Penguji,



Prily Fitria Aziz, M.Kom.

NIP. 199104192019032015


Anggota 1



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

NIP. 198307102023211017

Anggota 2

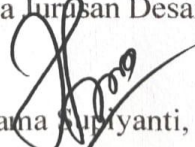


Nofiandri Setyasmara, M.T.

NIP. 197811202005011005

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain



Trifajar Yurmama Supriyanti, S.Kom., M.T

NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Aset *Game* “Divija” Dengan
Menerapkan *Style Anime* diatas Kaca Patri
Penulis : Salsabila Nurulain
NIM : 20210076
Program Studi : D4 Teknologi Permainan
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 8 Juli 2024.

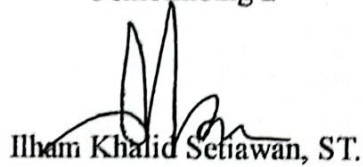
Pembimbing 1



Nofiandri Setyasmara, M.T.

NIP. 197811202005011005

Pembimbing 2

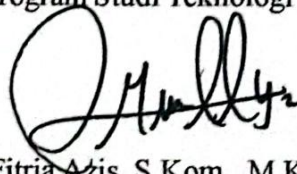


Ilham Khalid Setiawan, ST.

NIP. 0904420012

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Teknologi Permainan



Prilly Fitria Azis, S.Kom., M.Kom

NIP. 99104192919032015

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Salsabila Nurulain
NIM : 20210076
Program Studi : D4 Teknologi Permainan
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023-2024

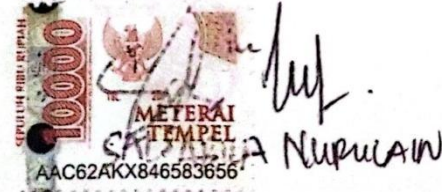
dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Pembuatan Aset *Game* “Divija” Dengan Menerapkan *Style Anime* diatas Kaca Patri adalah **original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**

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.

Bekasi, 8 Juli 2024

Yang menyatakan



Salsabila Nurulain

NIM. 20210076

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Salsabila Nurulain
NIM : 20210076
Program Studi : D4 Teknologi Permainan
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023-2024

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: Pembuatan Aset *Game* “Divija” Dengan Menerapkan *Style Anime* diatas Kaca Patri beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif 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

Bekasi, 8 Juli 2024

Yang menyatakan,

A handwritten signature in black ink is written over a red circular official stamp. The stamp contains the text 'SEPUJUH RIBU RUPIAH' at the top, '1000' in the center, and 'METERAI TEMPEL' at the bottom. Below the stamp, the name 'SALSABILA NURULAIN' is printed in black capital letters. A small alphanumeric code '280E5A4XB4668365' is visible at the bottom left of the stamp area.

Salsabila Nurulain

NIM. 20210076

ABSTRAK

This study explores the application of anime-style illustrations, designed to give the illusion of stained glass, in the development of a final project game titled "Divija." as a Game Artist. This style was chosen to create a unique visual experience in educational games, combining anime and stained glass styles, which are rarely found in game development. The anime visual style is used to attract general interest, while the stained glass style provides a historical impression from the 1800s, reinterpreted with modern illustration trends. The illustration process is carried out digitally using Procreate and Figma. The Double Diamond method is used for the overall game asset development process. The results of this study are expected to contribute to the development of digital art, especially video games, enhance the visual appeal of games, and be an inspiration for game developers and digital artists.

Keywords: *Art style, illustration, anime, stained glass, game artist*

Kajian ini mengeksplorasi penerapan ilustrasi dengan gaya visual *anime* yang digambarkan dengan memberikan ilusi seperti dibuat diatas kaca patri pada pengembangan *game* untuk tugas akhir yang berjudul "Divija" sebagai pengemban peran *Seniman Game*. Gaya ini dipilih untuk menciptakan pengalaman visual unik dalam pembelajaran *game* edukasi dengan gaya visual yang masih jarang ditemukan dalam pengembangan *game* dengan perpaduan *anime* dengan *style* yang digambarkan diatas kaca patri. Gaya visual *anime* digunakan sebagai penarik minat bermain bagi khayalak umum dan perpaduan gaya yang digambarkan pada kaca patri digunakan demi memberikan kesan historis dengan latar waktu tahun 1800an yang diolah kembali sesuai dengan tren ilustrasi modern. Proses penerapan ilustrasi dilakukan secara digital menggunakan aplikasi Procreate dan Figma. Secara keseluruhan dilakukan metode *Double Diamond* dalam proses pengembangan aset *game*. Hasil kajian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan seni digital khususnya video *game*, meningkatkan daya tarik visual permainan, dan menjadi inspirasi bagi pengembang *game* dan seniman digital.

Kata Kunci: *Gaya visual, ilustrasi, anime, kaca patri, seniman game*

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. Kajian ini merupakan bagian dari upaya untuk menggali potensi seni digital, khususnya dalam pengembangan *game*, dengan memadukan visual *anime* dan kaca patri pada *game* "Divija."

Tugas akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Dengan 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. Trifajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T., Ketua Jurusan Desain,
4. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds, Sekretaris Jurusan Desain,
5. Prily Fitria Aziz, S.Kom., M.Kom., Koordinator Program Studi Teknologi Permainan,
6. Nofiandri Setyasmara, M.T., Dosen Pembimbing I,
7. Ilham Khalid Setiawan, ST., Dosen Pembimbing II,
8. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif,
9. Kedua orang tua saya yang selalu membimbing dalam membuat laporan tugas akhir serta menenangkan saya akan segala rintangan,
10. Teman-teman saya yaitu Rival, Jasmine, Kinoy, Hilmi, dan Alsvi yang sudah menyemangati dalam menyusun proposal tugas akhir.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan ini, maka diharapkan saran dan kritik yang membangun untuk proposal tugas akhir ini.

Bekasi, 26 Januari 2024,


Salsabila Nurulain

20210076

DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM	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	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Kajian	5
F. Manfaat Kajian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Art style	7
B. Pemasaran Relung	8
C. Anime	9
D. Kaca Patri	9
E. Referensi Game	11
BAB III METODE KAJIAN	15
A. Jenis Kajian	15
B. Subjek Kajian	16
C. Teknik Pengumpulan Data	21
BAB IV HASIL KAJIAN DAN PEMBAHASAN	25

A. Hasil Kajian	25
B. Pembahasan	54
BAB V PENUTUP	67
A. Simpulan	67
B. Implikasi	68
C. Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	69

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Pernyataan Kuesioner Uji Keberhasilan	22
Tabel 2 Pernyataan Kuesioner Uji Minat	23

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Statistik Game Art Style 2021	1
Gambar 2 Top Grossing Pasar Game US 2021 Menurut Style dan Genre	2
Gambar 3 Top Grossing Pasar Game Jepang 2021 Menurut Style dan Genre	2
Gambar 4 Faith and Hope, 1867-69	10
Gambar 5 Panel Grisaille, 1270–80, Prancis	11
Gambar 6 Banner Game Black Desert	11
Gambar 7 Banner Game Reverse1999	12
Gambar 8 Banner Game Genshin Impact V4.6	13
Gambar 9 Bagan Double Diamond dalam Pengerjaan Aset Game Divija	16
Gambar 10 Moodboard referensi game Divija	27
Gambar 11 Sketsa karakter	30
Gambar 12 Sketsa Environment Sekolah	31
Gambar 13 Sketsa komponen UI	31
Gambar 14 Animation Sheet Karakter Chibi	32
Gambar 15 Character Sheet Ekspresi Karakter	33
Gambar 16 Render Aset Environment	34
Gambar 17 Kompilasi Render Aset UI	34
Gambar 18 Kumpulan Hasil Render Cutscene	35
Gambar 19 Hasil Survei Umur	35
Gambar 20 Hasil Survei Jenis Kelamin	36
Gambar 21 Pertanyaan 1 Uji Keberhasilan	36
Gambar 22 Pertanyaan 2 Uji Keberhasilan	37
Gambar 23 Pertanyaan 3 Uji Keberhasilan	37
Gambar 24 Pertanyaan 4 Uji Keberhasilan	38
Gambar 25 Pertanyaan 5 Uji Keberhasilan	38
Gambar 26 Pertanyaan 6 Uji Keberhasilan	39
Gambar 27 Pertanyaan 7 Uji Keberhasilan	40
Gambar 28 Pertanyaan 8 Uji Keberhasilan	40
Gambar 29 Pertanyaan 9 Uji Keberhasilan	41
Gambar 30 Pertanyaan 10 Uji Keberhasilan	41
Gambar 31 Pertanyaan 11 Uji Keberhasilan	42
Gambar 32 Pertanyaan 12 Uji Keberhasilan	43
Gambar 33 Pertanyaan 13 Uji Keberhasilan	43
Gambar 34 Pertanyaan 14 Uji Keberhasilan	44
Gambar 35 Pertanyaan 15 Uji Keberhasilan	45
Gambar 36 Pertanyaan 16 Uji Keberhasilan	45
Gambar 37 Pertanyaan 1 Uji Minat	46
Gambar 38 Pertanyaan 2 Uji Minat	46
Gambar 39 Pertanyaan 3 Uji Minat	47
Gambar 40 Pertanyaan 4 Uji Minat	47

Gambar 41 Pie Chart Keberhasilan Penggabungan Art Style Anime pada Kaca Patri	48
Gambar 42 Pie Chart Minat Bermain Game dengan Art Style Anime pada Kaca Patri	50
Gambar 43 Visualisasi Flowchart Quest 1	52
Gambar 44 Visualisasi Flowchart Quest 2	52
Gambar 45 Visualisasi Flowchart Quest 3 dan 4	53
Gambar 46 Memasukkan Aset ke Github	54
Gambar 47 Tahap Rendering Aset	58
Gambar 48 Pengerjaan Aset Environment Dengan Figma	60
Gambar 49 Pengerjaan Visualisasi Flowchart	60
Gambar 50 Langkah Membuat Cutscene Berbentuk Video	61
Gambar 51 Bukti Penyebaran Kuesioner Pengujian	62
Gambar 52 Pie Chart Keberhasilan Penggabungan Art Style Anime pada Kaca Patri (Laki-Laki)	63
Gambar 53 Pie Chart Minat Bermain Game dengan Art Style Anime pada Kaca Patri (Laki-laki)	64
Gambar 54 Pie Chart Keberhasilan Penggabungan Art Style Anime pada Kaca Patri (Perempuan)	65
Gambar 55 Pie Chart Minat Bermain Game dengan Art Style Anime pada Kaca Patri (Perempuan)	65

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 BIODATA MAHASISWA	Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN 2 SALINAN LEMBARAN PEMBIMBINGAN TA	71
LAMPIRAN 3 DOKUMENTASI PENDUKUNG PENYUSUNAN TA	73
LAMPIRAN 4 DOKUMETASI FOTO KEGIATAN TERKAIT DENGAN TA.....	80