

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN KARAKTER DAN ASET VISUAL
PADA *GENRE GAME PLATFORM* DENGAN
GAYA VISUAL *CYBERPUNK***



Diajukan oleh :

- 1. ARI ANJARI / 061200012**
- 2. MUHAMMAD AKBAR RAMADHAN / 061200039**

**Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat
Mencapai Gelar Ahli Madya**

PALEMBANG

2023

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN KARAKTER DAN ASET VISUAL
PADA *GENRE GAME PLATFORM* DENGAN
GAYA VISUAL *CYBERPUNK***



Diajukan oleh :

- 1. ARI ANJARI / 061200012**
- 2. MUHAMMAD AKBAR RAMADHAN / 061200039**

**Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat
Mencapai Gelar Ahli Madya**

PALEMBANG

2023

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING LAPORAN TUGAS AKHIR

NAMA/NPM : 1. ARI ANJARI /061200012
2. MUHAMMAD AKBAR RAMADHAN /061200039

PROGRAM STUDI : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA

JUDUL : PERANCANGAN KARAKTER DAN ASET
VISUAL PADA *GENRE GAME PLATFORM*
DENGAN GAYA VISUAL *CYBERPUNK*

Tanggal : 8 Agustus 2023
Pembimbing

Mengetahui,
Rektor

Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M.Kom
NIDN : 0224048203

Benedictus Effendi, S.T., M.T.
NIP : 09.PCT.13

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI LAPORAN TUGAS AKHIR

NAMA/NPM : 1. ARI ANJARI /061200012
2. MUHAMMAD AKBAR RAMADHAN /061200039
PROGRAM STUDI : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA
JUDUL : PERANCANGAN KARAKTER DAN ASET
VISUAL PADA *GENRE GAME PLATFORM*
DENGAN GAYA VISUAL *CYBERPUNK*

Tanggal : 21 Agustus 2023

Tanggal : 21 Agustus 2023

Penguji 1

Penguji 2

Adelin, S. T., M.Kom.

Dini Hari Pertiwi, S.Kom., M.Kom.

NIDN : 0211127901

NIDN : 0219078701

Menyetujui,

Rektor

Benedictus Effendi, S.T., M.T.

NIP : 09.PCT.13

MOTTO:

" We have to be greater than what we suffer. My wish for you is to become hope."

(Peter Parker)

"I want you here. I don't care if it's a hundred degrees and every blade of grass dies. Without you, none of that matters to me."

(Kami Garcia)

Kupersembahkan kepada:

- 1. Allah yang maha Esa.*
- 2. Orang tua tercinta.*
- 3. Pasangan yang dicintai.*
- 4. Orang-orang terkasih.*
- 5. Guru yang ku hormati.*
- 6. Sahabat seperjuangan.*

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir untuk memenuhi sebagian dari syarat mencapai gelar ahli madya. Laporan ini diberi judul “**Perancangan Karakter dan Aset Visual pada Genre Game Platform dengan Gaya Visual Cyberpunk**”.

Laporan Tugas Akhir ini dapat disusun dengan baik berkat bantuan dari pihak-pihak yang telah memberikan bimbingan dan dukungan sebagai bahan masukan bagi penulis. Untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. **Tuhan Yang Maha Esa**, yang telah memberikan limpahan rahmat, ilmu yang bermanfaat dan kesehatan.
2. **Bpk. Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M.Kom.** Sebagai Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual sekaligus dosen pembimbing Laporan Tugas Akhir.
3. **Hisa Games** Sebagai Developer Game dari Palembang yang telah membantu kami menyelesaikan tugas akhir kami.
4. **Orang Tua dan teman-teman** yang telah memotivasi saya sehingga terselesaikannya laporan ini dengan baik.

Penulis sadar bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan. Demi kesempurnaan laporan ini. Akhir kata, semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi penulis, khususnya pembaca.

Palembang, 22 Agustus 2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
MOTTO	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Ruang Lingkup Penelitian	4
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.5.1 Manfaat Umum	5
1.5.2 Manfaat Praktis	6
1.5.3 Manfaat Akademis	6
1.6 Sistematika Penulisan	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Landasan Teori/Penelitian Terdahulu	9
2.1.1 <i>Game Mobile</i> atau <i>Game</i> Seluler	9
2.1.2 <i>Genre Platformer</i>	9

2.1.3 <i>Visual Cyberpunk</i>	11
2.1.4 Desain Karakter	11
2.1.5 Sketsa	12
2.1.6 Aset Visual	12
2.2 Hasil Penelitian Terdahulu	16
BAB III METODE PENELITIAN	24
3.1 Objek Penelitian	24
3.1.1 Objek	24
3.1.2 Waktu Penelitian	33
3.2 Jenis Data	34
3.2.1 Data Premier	34
3.2.2 Data Sekunder	34
3.3 Metode Perancangan	35
3.4 Ruang Lingkup Penelitian	43
3.5 Alat dan Perangkat Lunak	43
3.6 Tahapan Pengerjaan	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	46
4.1 Hasil	46
4.1.1 Hasil <i>Brainstroming</i>	46
4.1.2 Hasil Konsep	47
4.1.3 Hasil Perancangan	51
4.1.4 Revisi	67
4.1.5 Hasil Eksekusi	67
4.1.6 Hasil Akhir	68
4.2 Pembahasan	69

BAB V PENUTUP	71
5.1 Kesimpulan.....	71
5.2 Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	xiv
LAMPIRAN	xv

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Hasil Akhir Perancangan Game Desain " <i>Return Of The Aji Saka</i> ".	19
Gambar 2.2 Implementasi Desain Perancangan Karakter Mobile Game Bertemakan Sejarah Perjuangan Kemerdekaan Indonesia	21
Gambar 2.3 Konsep Desain Interior Game Center Di Surakarta Dengan Konsep Cyberpunk	22
Gambar 2.4 Sketsa dan Hasil Perancangan Action Figure Skala 1:6 Karakter Langurz Dengan Konsep Cyberpunk	23
Gambar 3.1 Proses Wawancara	24
Gambar 3.2 Observasi Proses Animasi Sprite Character Game Platformer pada software Spriter Pro	26
Gambar 3.3 Hasil Kuesioner yang mengetahui dengan <i>Game Platformer</i>	27
Gambar 3.4 Hasil Kuesioner Apa yang disukai dari <i>Game Platformer</i>	28
Gambar 3.5 Hasil Kuesioner yang lebih suka platformer dengan kesulitan yang menantang atau platformer dengan tingkat kesulitan yang mudah	28
Gambar 3.6 Hasil Kuesioner pentingnya kontrol yang responsif dalam <i>game platformer</i>	29
Gambar 3.7 Hasil Kuesioner yang mengetahui tentang <i>cyberpunk</i>	29
Gambar 3.8 Hasil Kuesioner yang paling menarik bagi Anda dalam genre <i>cyberpunk</i>	30
Gambar 3.9 Hasil Kuesioner yang menyukai gaya visual <i>cyberpunk</i> dalam <i>game-platformer</i>	30
Gambar 3.10 Hasil Kuesioner tentang keterhubungan antara <i>genre platformer</i> dan gaya visual <i>cyberpunk</i> dalam sebuah game	31
Gambar 3.11 Hasil Kuesioner yang tertarik untuk mencoba game platformer dengan gaya visual cyberpunk di masa depan	31
Gambar 3.12 Jenis <i>Font Custom</i>	38
Gambar 3.13 Jenis <i>Font Space Mono</i>	39

Gambar 3.14 Konsep Warna.....	40
Gambar 4.1 <i>Mind mapping</i> perancangan karakter dan aset <i>visual</i> pada <i>Genre Game Platform</i> dengan Gaya Visual <i>Cyberpunk</i>	46
Gambar 4.2 Sketsa Karakter <i>Alex Cypher</i>	48
Gambar 4.3 Sketsa Karakter <i>Dex staticbyte</i>	48
Gambar 4.4 Sketsa Karakter <i>Akira Takamura</i>	49
Gambar 4.5 Sketsa Kasar Konsep <i>User Interface</i>	50
Gambar 4.6 Sketsa Kasar Konsep <i>Environment</i>	50
Gambar 4.7 <i>Logotype/Judul Game “halcyon edge”</i>	51
Gambar 4.8 Karakter “ <i>Alex Chyper</i> ”.....	53
Gambar 4.9 Karakter “ <i>Dex staticbyte</i> ”.....	54
Gambar 4.10 Karakter “ <i>Akira Takamura</i> ”.....	55
Gambar 4.11 Gerakan Karakter “ <i>Alex Cypher</i> ”.....	57
Gambar 4.12 Gerakan Karakter “ <i>Dex Staticbyte</i> ”.....	57
Gambar 4.13 Gerakan Karakter “ <i>Akira Takamura</i> ”.....	59
Gambar 4.14 Hasil Desain <i>User Interface “Loading View”</i>	60
Gambar 4.15 Hasil Desain <i>User Interface “Main Menu”</i>	62
Gambar 4.16 Hasil Desain <i>User Interface “Level Menu”</i>	63
Gambar 4.17 Hasil Desain <i>User Interface “Character Menu”</i>	64
Gambar 4.18 Hasil Desain <i>User Interface “Pause Menu”</i>	65
Gambar 4.19 Hasil Desain <i>Environment</i>	65
Gambar 4.20 Hasil Desain <i>Tile Set/Pijakan</i>	67
Gambar 4.21 <i>Preview Environment, Tile/Pijakan dan Karakter</i>	67
Gambar 4.22 <i>Scene Dalam Game Prototipe/Percobaan</i>	68
Gambar 4.23 Hasil Akhir dari Perancangan.....	69

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	16
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian	32

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. *Form* Topik dan Judul

Lampiran 2. Surat Balasan Riset

Lampiran 3. *Form* Konsultasi

Lampiran 4. Surat Pernyataan Ujian Tugas Akhir

Lampiran 5. *Form* Revisi Ujian Proposal

Lampiran 6. *Form* Revisi Ujian Kompre

Lampiran 7. Hasil Dokumentasi Pameran di kampus *PalComTech*

ABSTRAK

ARI ANJARI, MUHAMMAD AKBAR RAMADHAN, Perancangan Karakter Dan Aset Visual Pada Genre Game Platform Dengan Gaya Visual Cyberpunk.

Dalam era perkembangan industri game yang pesat, genre permainan platformer muncul sebagai favorit. Genre ini menggabungkan mekanika gravitasi dengan elemen platform, memerlukan pemain berlari, melompat, dan bergerak di atas platform untuk mencapai tujuan akhir. Penelitian ini memfokuskan pada desain karakter dan aset visual untuk game platformer gaya visual Cyberpunk. Tujuan penelitian ini adalah menciptakan karakter dan aset visual berkualitas tinggi sesuai dengan tema Cyberpunk dalam video game platformer. Karakter didesain dengan ciri visual Cyberpunk, termasuk elemen futuristik, teknologi canggih, dan atmosfer gelap perkotaan. Animasi berjalan, melompat, dan menyerang terintegrasi dalam desain karakter. Penelitian melibatkan konsep karakter, antarmuka pengguna, lingkungan, tipografi, dan skema warna, untuk hasil pengalaman dalam dunia Cyberpunk. Metode perancangan meliputi brainstorming, pengembangan konsep, desain karakter dan aset, revisi, eksekusi, hingga tahap finalisasi. Hasil akhir menunjukkan desain karakter dan aset visual sesuai tema Cyberpunk game platformer. Ini memuaskan pemain cari pengalaman futuristik dengan gaya Cyberpunk, hiburan dan keterlibatan unik. Pengembang game gunakan desain ini sebagai referensi menciptakan game platformer estetika Cyberpunk menarik.

Kata Kunci: game platformer, Cyberpunk, desain karakter, aset visual.

ABSTRACT

ARI ANJARI, MUHAMMAD AKBAR RAMADHAN, Character Design and Visual Assets in the Cyberpunk-Styled Platform Game Genre

In the era of rapid game industry development, the platformer game genre has emerged as a favorite. This genre combines gravitational mechanics with platform elements, requiring players to run, jump, and move across platforms to reach the final goal. This study focuses on character design and visual assets for a Cyberpunk-styled platform game. The aim of this research is to create high-quality character and visual assets in line with the Cyberpunk theme for a video game platformer. Characters are designed with distinctive Cyberpunk visuals, including futuristic elements, advanced technology, and a dark urban atmosphere. Animations such as walking, jumping, and attacking are integrated into the character design. The research encompasses character conceptualization, user interface, environment, typography, and color scheme, all contributing to an immersive experience in the Cyberpunk world. The design methodology involves brainstorming, concept development, character and asset design, revisions, execution, and finalization stages. The end results showcase character and visual asset designs aligned with the Cyberpunk theme for the platformer game genre. This satisfies players seeking a futuristic experience with Cyberpunk aesthetics, offering unique entertainment and engagement. Furthermore, game developers can utilize this design as a reference to create captivating Cyberpunk-styled platform games.

Keywords: platformer games, Cyberpunk, character design, visual assets.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan industri *game* terus mengalami kemajuan pesat, dengan munculnya berbagai jenis *game* yang memiliki *genre* dan tema yang beragam. Salah satu *genre* yang sangat populer dalam industri *game* adalah *game platformer*. Menurut Wandah Wibawanto (2021: 68), *game platformer* merupakan *genre* permainan yang memadukan mekanika gravitasi dengan elemen *platformer*. Yang menekankan pada keterampilan pemain dalam mengatasi berbagai rintangan di dalam permainan. *Game platformer* mengharuskan pemain untuk berlari, melompat, dan bergerak di sepanjang *platform* atau lantai untuk mencapai tujuan akhir. Dalam *game platformer*, pemain biasanya dihadapkan dengan berbagai rintangan seperti jebakan atau musuh yang harus dihindari, serta tugas untuk mengumpulkan item seperti koin atau kunci, serta melawan musuh dengan senjata atau keahlian khusus. Beberapa contoh *game platformer* yang terkenal antara lain Super Mario Bros., Sonic the Hedgehog, dan Metal slug. Umumnya, *game platformer* dikategorikan sebagai *game* aksi dan petualangan, yang membutuhkan kecepatan, refleks, dan strategi dari pemain. Di Palembang, terdapat pengembang *game* bernama Hisa Games yang turut berkontribusi dalam industri *game*.

Studio Hisa Games, yang berbasis di Palembang, adalah sebuah studio pengembangan *game* yang memiliki fokus pada pembuatan *template* dan aset *game*, serta menawarkan berbagai layanan dalam pengembangan *game* seperti pengembangan penuh dan *platform* pembuat *game instan*. Produk-produk Hisa

Games, baik yang ditujukan untuk pengembang maupun non-pengembang, memiliki tujuan untuk mempercepat proses pengembangan *game*, mengurangi biaya pengembangan, dan menciptakan keragaman dalam pasar *game*. Melalui inisiatifnya, Hisa Games juga berkomitmen untuk memberikan dampak sosial yang positif dengan memberikan *alternatif* yang fleksibel untuk *reskinning*, membantu non-pengembang dalam menciptakan *game* mereka sendiri, serta berkontribusi dalam meningkatkan kualitas, kuantitas, dan keragaman produk *game* di pasar, terutama di Indonesia.

Sejalan dengan perkembangan tersebut, gaya visual *Cyberpunk* menjadi salah satu tema yang menarik dalam industri game karena menciptakan suasana futuristik yang unik. *Cyberpunk* merupakan sebuah genre fiksi ilmiah yang memperlihatkan elemen-elemen seperti penguasaan teknologi dan korporasi, perasaan terasing, dan pengalaman manusia di dunia masa depan yang penuh dengan konflik (Philip K. Dick, 2018). Oleh karena itu, dalam penelitian ini, kami akan melakukan desain karakter dan aset visual yang mengusung gaya visual *Cyberpunk* pada *genre game platformer*. Dalam penelitian ini, akan ada batasan dalam perancangan karakter dan aset visual pada *genre game platformer* dengan gaya visual *cyberpunk* yang akan dikembangkan. Berikut adalah batasan-batasan karakter yang akan diimplementasikan:

1. Jenis Karakter: Terdapat 3 (Tiga) karakter utama yang akan menjadi fokus dalam perancangan, yang akan memainkan peran protagonis (*hero*) dalam cerita dan *gameplay*. Selain itu, terdapat satu karakter antagonis (musuh) yang akan memberikan tantangan dalam permainan.

2. Gaya Visual: Karakter-karakter tersebut akan dirancang dengan menggunakan gaya visual yang khas dalam *genre cyberpunk*. Hal ini mencakup desain *futuristik*, unsur teknologi canggih, dan atmosfer yang gelap dengan sentuhan *urbanscape* yang khas dalam gaya visual *cyberpunk*.

3. Interaksi dan Animasi: Karakter-karakter tersebut akan memiliki animasi yang responsif, termasuk animasi berjalan, melompat, dan serangan dengan objek atau karakter lainnya.

Batasan karakter ini akan menjadi panduan dalam perancangan tokoh dan aset visual, memfokuskan penelitian pada aspek-aspek yang relevan dan memastikan pencapaian tujuan penelitian yang telah ditetapkan. Dalam *genre game platformer* dengan gaya visual *cyberpunk*, desain karakter dan aset visual harus mencakup elemen-elemen seperti desain karakter yang unik, objek-objek yang relevan, serta lingkungan yang sesuai dengan tema dan *genre game*. Tujuannya adalah untuk memudahkan pemain mengenali karakter, objek, dan lingkungan di dalam game, sambil menjamin kualitas dan kesesuaian desain visual yang memiliki pengaruh signifikan dalam menciptakan suasana yang menarik dan memikat perhatian pemain.

Berdasarkan latar belakang penulis tertarik melakukan penelitian ini yang bertujuan untuk menghasilkan perancangan karakter dan aset visual yang berkualitas dan dapat digunakan sebagai referensi dalam pengembangan *game platform* dengan gaya visual *Cyberpunk*. Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat meningkatkan kualitas visual dan pengalaman bermain *game*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, beberapa rumusan masalah yang dapat dipecahkan dalam perancangan karakter dan aset visual pada *genre game platform* dengan gaya visual *Cyberpunk* adalah Bagaimana membuat perancangan karakter dan aset visual yang sesuai dengan tema *Cyberpunk* dan mengimplementasikan ke dalam *video game platformer*.

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini meliputi berbagai aspek terkait pembuatan karakter dan aset visual yang menarik dan sesuai dengan tujuan. Berikut beberapa ruang lingkup perancangan karakter dan aset visual adalah sebagai berikut:

1. Karakter *Game*:
 - a. Membuat konsep visual dan gaya karakter.
 - b. Membuat 3 karakter yang sesuai dengan tema.
 - c. Menentukan latar belakang dan kepribadian karakter.
 - d. Merancang tampilan dan atribut karakter.
 - e. Merancang keterampilan dan kekuatan khusus yang dimiliki karakter.

2. Aset Visual

- a. Konsep *User Interface*: Menentukan *ikon*, *avatar*, representasi di menu.
- b. Konsep *Environment*: Mencakup bangunan, pijakan, objek, properti dan pencahayaan.
- c. Konsep Tipografi: Menyesuaikan dengan tema yaitu *cyberpunk*.
- d. Konsep Warna: mencakup palet warna yang mencerminkan kekuatan, teknologi, dan *futuristik* atau menggunakan warna-warna *neon*.

Perancangan ini akan berfokus pada pengembangan konsep visual dan desain karakter yang sesuai dengan tema *Cyberpunk*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan Perancangan Karakter dan Aset Visual pada *Genre Game Platform* dengan Gaya Visual *Cyberpunk*. Penelitian ini juga dapat memberikan wawasan tentang proses perancangan karakter dan aset visual pada *game*. Dengan melakukan penelitian ini, diharapkan dapat membantu para desainer game dalam menciptakan game yang unik dan orisinal dan memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan bagi pemain.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1.5.1 Manfaat Umum

- a. Hiburan: Karya ini akan memberikan pengalaman hiburan yang mendalam bagi para penggemar game platformer dengan gaya visual

cyberpunk. Mereka akan merasakan keseruan dan keterlibatan dalam dunia permainan yang penuh tantangan.

b. Pengalaman Unik: Pemain akan memiliki kesempatan untuk menjelajahi dunia futuristik dan misterius yang dihasilkan oleh desain karakter dan aset visual, memberikan pengalaman yang unik dan mendalam.

1.5.2 Manfaat Praktis

a. Pengembangan Game: Para pengembang game dapat menggunakan perancangan karakter dan aset visual ini sebagai referensi dan sumber inspirasi dalam pengembangan game platformer dengan gaya visual cyberpunk.

b. Pemahaman Gaya Visual: Karya ini juga akan membantu pemain dalam memahami dan mengenali ciri khas gaya visual cyberpunk, mengenalkan mereka pada dunia estetika yang unik.

1.5.3 Manfaat Akademis

a. Pengetahuan dan Pembelajaran: Penelitian ini dapat memberikan wawasan tentang pengembangan karakter dan aset visual dalam konteks game platformer dengan gaya cyberpunk, menjadi rujukan bagi mahasiswa dan para peneliti yang tertarik dalam bidang ini.

b. Kontribusi terhadap Literatur: Karya ini akan menjadi kontribusi terhadap literatur dan pengetahuan tentang perancangan karakter dan aset visual dalam industri game, khususnya dalam genre dan gaya visual yang spesifik.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam rangka mencapai hasil yang optimal dalam penyusunan laporan tugas akhir ini, penulis telah mengikuti pedoman yang diberikan dalam pembahasan dan penyusunan laporan ini.

BAB I PENDAHULUAN

Pada bagian ini, penulis menjelaskan latar belakang, merumuskan masalah, mengungkapkan tujuan penelitian, mengidentifikasi manfaat penelitian, dan menyajikan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini, penulis menghadirkan landasan teori dan hasil-hasil penelitian terdahulu yang mendukung landasan dalam penyusunan laporan tugas akhir.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai objek penelitian, jangka waktu pelaksanaan penelitian, jenis data yang digunakan, teknik perancangan yang diterapkan, batasan ruang lingkup penelitian, instrumen yang digunakan, serta langkah-langkah tahap pengerjaan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini memuat hasil perancangan yang telah dicapai serta analisis mendalam atas karya yang telah dihasilkan.

BAB V PENUTUP

Dalam bab terakhir ini, penulis menyajikan kesimpulan yang diambil dari hasil penelitian dan memberikan saran-saran yang relevan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori/Penelitian Terdahulu

2.1.1 *Game Mobile* atau *Game* Seluler

Game terlahir dari hasrat manusia untuk bermain di luar dari kapasitas yang manusia miliki. Sebuah *game* memiliki aturan-aturan dan tujuan akhir. Desain *game* adalah sebuah proses membayangkan permainan, bagaimana *game* tersebut bekerja, menentukan elemen-elemen apa saja yang menyusun *game*, dan menyalurkan gambaran tersebut kepada tim yang akan membuat *game*. (Sugara, E. P. A., 2017).

Game seluler adalah jenis perangkat lunak dalam bentuk aplikasi seluler. Karakter *game* seluler lebih unik dibandingkan dengan jenis *game* lain seperti *game PC*, *game* konsol, portabilitas, dan aksesibilitas. Pengukuran kebutuhan *mobile game* memerlukan penggunaan model kualitas yang lebih spesifik agar pengukuran kualitas lebih terarah dan optimal (Trisnadoli, A. 2015). *Game* seluler mencakup banyak jenis *game*, seperti *game puzzle*, *game* aksi, *game RPG*, *game* simulasi, dan *game* olahraga. Beberapa *game* seluler juga memiliki fitur sosial yang memungkinkan pemain berinteraksi dengan pemain lain secara daring, bergabung dengan *klub*, dan komunitas dalam *game*.

2.1.2 *Genre Platformer*

Menurut Wandah Wibawanto (2021: 68), *genre platformer* merupakan *genre* permainan yang memadukan mekanika gravitasi dengan elemen *platformer*. Dalam permainan *platformer*, pemain mengendalikan karakter untuk melompati

jebakan dan rintangan di berbagai *platform* atau pangkalan gim. Tujuan utamanya adalah mengendalikan karakter agar dapat melompat atau memanjat dari satu *platform* ke *platform* lainnya guna mencapai tujuan tertentu.

Prinsip dasar permainan *platformer* meliputi hal-hal berikut:

1. Tokoh Utama

Karakter utama dalam permainan *platformer* biasanya memiliki animasi gerakan yang beragam, seperti bergerak diam, berjalan atau berlari, melompat, terkena serangan musuh, atau dalam keadaan terancam.

2. Lingkungan

Permainan Lingkungan permainan dibangun dengan pengaturan gambar yang disusun secara kreatif, termasuk *platform-platform* yang memiliki bentuk dan posisi yang berbeda. Pembentukan gambar dalam permainan *platformer* pun memiliki beragam teknik, seperti menggunakan gambar utuh (*artbase*) atau teknik mozaik.

3. Tujuan Permainan

Dalam permainan *platformer*, tujuan bukan hanya bertahan hidup sebanyak mungkin, tetapi lebih pada mencapai titik lokasi tertentu di *platform* tersebut. Terkadang, karakter pemain juga dapat menerima hadiah atau item tertentu sebelum mencapai tujuan tersebut.

4. Musuh

Dalam beberapa permainan *platformer*, musuh dapat memiliki gerakan yang sederhana, seperti bergerak hanya ke arah tertentu, atau gerakan yang lebih kompleks, seperti menyesuaikan posisi pemain.

5. Bonus dan Barang Koleksi

Umumnya, dalam permainan *platformer*, pemain perlu mengumpulkan sejumlah koin atau bonus tertentu. Koin-koin ini akan diakumulasikan sebagai skor untuk menentukan skor tertinggi pemain. Selain itu, terdapat juga bonus rahasia yang ditambahkan pada *game-platformer* populer guna meningkatkan daya tarik permainan dan membuat pemain terus kembali bermain.

2.1.3 *Visual Cyberpunk*

Cyberpunk adalah suatu *subgenre* dalam fiksi ilmiah yang menggabungkan elemen-elemen *postmodern*. Sebagai *subgenre* fiksi ilmiah, *cyberpunk* secara khusus berfokus pada teknologi. Hal ini diperlihatkan dalam novel *Free To Fall* karya Lauren Miller, di mana konstruksi fiksi *cyberpunk* menampilkan kehadiran hiperrealitas. Hiperrealitas adalah ciri khas dari fiksi *postmodern* yang menciptakan perbedaan yang kabur antara yang asli dan yang palsu. Dalam cerita *Free To Fall*, terdapat kejadian di mana terdapat simulasi-simulasi yang berlapis-lapis, seperti simulasi Tuhan di dalam simulasi surga di Massachusetts (Wanodya, R. M., Pujiati, H., & Astutiningsih, I. 2017).

2.1.4 Desain Karakter

Proses desain karakter melibatkan representasi yang bertujuan untuk menggambarkan emosi dan sifat manusia dengan tujuan tertentu. Dalam penciptaannya, desain karakter visual harus memiliki kehidupan yang sama seperti manusia. Pada dasarnya, desain karakter merupakan evolusi dari seni akting. Seorang aktor harus mampu merasakan emosi karakter yang sedang

mereka perankan, yang kemudian diungkapkan melalui gerakan dan ekspresi yang autentik (Novica, D. R., & Hidayat, I. K. 2019).

2.1.5 Sketsa

But Muchtar (Dalam Ratnapuri, A. 2021) mengemukakan bahwa gambar sketsa merupakan manifestasi perasaan yang paling esensial. Sketsa tidak hanya berfungsi sebagai media ekspresi kreatif, tetapi juga sebagai sebuah karya seni rupa yang memperlihatkan kepekaan seniman.

Effendi (Dalam Ratnapuri, A. 2021) menyatakan bahwa sketsa mencerminkan kepekaan dari intuisi seseorang. Sketsa merupakan bagian dari kedalaman jiwa seniman dalam proses penginderaan. Seorang seniman atau pelukis cenderung terlibat secara total dalam proses penginderaan terhadap objek yang akan digambar. Sketsa juga melibatkan penggabungan antara penglihatan, pemikiran, perasaan, ekspresi, empati, penghayatan, dan sikap sebagai bagian dari proses penginderaan total seorang seniman terhadap objek yang akan digambarnya.

2.1.6 Aset Visual

1. *User Interface* atau Antarmuka

Antarmuka pengguna (UI) merupakan elemen yang berinteraksi dengan pengguna sebagai bagian dari pengalaman pengguna. UI bukan sekadar mengenai tampilan warna dan bentuk, tetapi juga tentang menyajikan alat yang tepat kepada pengguna untuk mencapai tujuannya. Lebih dari itu, UI tidak hanya terbatas pada tombol, menu, dan formulir yang harus diisi oleh pengguna. UI adalah penghubung antara pengguna dan pengalaman,

memberikan kesan pertama yang tahan lama. Desain UI yang baik harus mencapai keseimbangan sempurna antara estetika yang menarik dan interaktivitas yang intuitif. Menurut Rochmawati (dalam Bank & Cao, 2019), UI juga berfungsi sebagai saluran komunikasi antara pengguna dan aplikasi.

Fadeyev (dalam Nawawi, 2014) mengungkapkan bahwa desain antarmuka pengguna tidak hanya melibatkan tombol dan menu, tetapi juga mencakup interaksi yang terjadi antara pengguna dan aplikasi. Hal ini berarti bahwa desain antarmuka pengguna bukan hanya tentang penampilan produk, melainkan juga tentang bagaimana produk tersebut berfungsi. Desainer antarmuka pengguna harus mempertimbangkan dengan baik elemen-elemen desain agar dapat berfungsi dengan baik, bukan hanya memilih warna atau bentuk semata tanpa mempertimbangkan manfaat yang jelas.

2. *Environment* atau lingkungan

Dalam konteks game, istilah "*environment*" merujuk pada dunia atau lingkungan yang dibuat oleh pengembang game. Lingkungan tersebut mencakup segala hal yang ditemukan di dalam dunia game, seperti lanskap, bangunan, flora dan fauna, cuaca, efek suara, dan efek visual.

Menurut Prof. Dr. St. Munadjad Danusaputro, SH, "Lingkungan hidup mencakup semua benda dan kondisi, termasuk manusia dan tindakan mereka, yang ada di ruang tempat manusia berada dan mempengaruhi

kehidupan dan kesejahteraan manusia serta makhluk hidup lainnya" (Wilsa, 2020: 1).

1. Karakter

Karakter dalam permainan juga memiliki potensi untuk menjadi narator cerita dan mengembangkan alur permainan. Karakter utama seringkali memiliki sejarah dan motivasi yang mendalam, serta mampu berinteraksi dengan karakter lain di dalam permainan untuk menghasilkan drama dan konflik yang menarik. (Novica, D. R., & Hidayat, I. K. 2019).

2. Tipografi

Menurut Rustan, S. (2013), tipografi merupakan salah satu elemen penting dalam desain grafis yang memiliki keterkaitan erat dengan disiplin akademis lainnya, seperti komunikasi, teknologi, psikologi, dan lain-lain. Dalam konteks game mobile, tipografi memainkan peran yang sangat signifikan dalam pengalaman bermain pemain. Penggunaan tipografi yang baik dapat meningkatkan keterbacaan teks dan memudahkan navigasi pemain, sementara penggunaan tipografi yang kurang optimal dapat menyebabkan kebingungan dan rasa frustrasi.

3. Warna

Cahaya memancarkan sifat warna melalui panjang gelombang, sementara dalam pengalaman subjektif atau psikologis, warna terkait dengan persepsi indra penglihatan seseorang. Persepsi dan respon terhadap warna telah menjadi subjek penelitian para desainer, seniman, ilmuwan, psikolog, dan bahkan ahli antropologi. Persepsi tidak hanya dipengaruhi oleh rangsangan fisik, tetapi juga oleh kondisi individu dan lingkungan

sekitarnya. Secara psikologis, warna memiliki persepsi yang berbeda-beda bagi setiap orang (Swasty, W., & Utama, J. 2017).

2.2 Hasil Penelitian Terdahulu

Penulis berhasil menemukan beberapa hasil kajian dan penelitian yang berhubungan dengan penelitian penulis sendiri sehingga karya ilmiah penulis dapat diperkuat. Hasil ini berasal dari berbagai penelitian sebelumnya tentang Desain Karakter dan Aset Game.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No.	Nama Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Saputra, K. G., & Panindias, A. N.	2018	Perancangan Game Desain "Return Of The Aji Saka" Sebagai Upaya Pelestarian Aksara Jawa.	Searah dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, akan sangat membantu sekali jika remaja mampu belajar dan memperoleh informasi tentang budaya Indonesia melalui permainan, maka dengan adanya game

No.	Nama Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
				edukasi Return of the Aji Saka mampu memberikan informasi atau pelajaran tentang Aksara Jawa.
2.	Puspa, M. C.	2016	Perancangan Karakter Mobile Game Bertemakan Sejarah Perjuangan Kemerdekaan Indonesia Sebagai Media Pendukung Pembelajaran Untuk Kelas Viii Smp Dengan Gaya Gambar Manga Super Deformed	diharapkan dapat menambah wawasan mengenai tokoh-tokoh yang terlibat dalam cerita dan membantu merepresentasikan kisah para Pahlawan Nasional pada masa kolonial Belanda tahun 1816 hingga menuju kemerdekaan 1945 yang sesuai dengan konten buku Ilmu

No.	Nama Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
				Pengetahuan Sosial berbasis Kurikulum 2013.
3.	Ramdani, A.	2022	Desain Interior Game Center Di Surakarta Dengan Konsep Cyberpunk	Diharapkan dengan Desain Interior <i>Game Center di Surakarta</i> dengan konsep <i>Cyberpunk</i> mampu meningkatkan minat pengunjung dan meningkatkan pendapatan. Selain itu diharapkan pekerja dapat meningkatkan produktifitas dengan disediakanya fasilitas yang nyaman bagi karyawan.

No.	Nama Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
4.	Ariosandy, M. C. G	2020	Action Figure Skala 1:6 Karakter Langurz Dengan Konsep Cyberpunk	Konsep <i>Cyberpunk</i> sebagai karya dalam hal <i>action figure</i> ini dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media untuk Memperkenalkan karakter Langurz pada pasar <i>action figure</i> baik lokal maupun internasional.

(sumber: Penulis, 2023)

Penulis memperoleh beberapa hasil kajian dan penelitian sebelumnya tentang Desain Karakter dan Aset Game yang akan digunakan sebagai bahan perbandingan dan acuan. Berikut adalah beberapa jurnal yang dapat mendukung perancangan penulis.

1. Hasil Penelitian Saputra, K. G., & Panindias, A. N. (2018)

Jurnal yang berjudul Perancangan Game Desain "*Return Of The Aji Saka*" Sebagai Upaya Pelestarian Aksara Jawa. Dalam jurnal tersebut penulis mendapatkan kesimpulan bahwa Bagi generasi muda, sangat penting untuk melestarikan budaya dalam negeri. Dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, akan sangat bermanfaat bagi remaja untuk dapat belajar dan memperoleh pengetahuan tentang budaya Indonesia melalui permainan. maka dengan adanya game edukasi *Return of the Aji Saka* mampu memberikan pengetahuan atau pelajaran tentang Aksara Jawa.



Gambar 2.1 Hasil Akhir Perancangan Game Desain "*Return Of The Aji Saka*"

(Sumber : Saputra, K. G. (2018). Perancangan Game Desain "*Return Of The Aji Saka*" Sebagai Upaya Pelestarian Aksara Jawa.)

2. Hasil Penelitian Puspa, M. C. (2016)

Jurnal yang berjudul Perancangan Karakter Mobile Game Bertemakan Sejarah Perjuangan Kemerdekaan Indonesia Sebagai Media Pendukung Pembelajaran Untuk Kelas Viii Smp Dengan Gaya Gambar Manga Super Deformed. Dalam jurnal tersebut penulis mendapatkan kesimpulan bahwa kemunculan media baru dengan komponen yang representatif, dalam hal ini adalah karakter dalam *game*, diyakini akan membuat para pemain mengingat kembali jasa para Pahlawan Nasional.



Gambar 2.2 Implementasi Desain Perancangan Karakter Mobile Game Bertemakan Sejarah Perjuangan Kemerdekaan Indonesia

(Sumber : Puspa, M. C., 2016. Perancangan Karakter Mobile Game Bertemakan Sejarah Perjuangan Kemerdekaan Indonesia Sebagai Media Pendukung Pembelajaran Untuk Kelas Viii Smp)

3. Hasil Penelitian Ramdani, A. (2022)

Jurnal yang berjudul Desain Interior Game Center Di Surakarta Dengan Konsep Cyberpunk. Dalam jurnal tersebut penulis mendapatkan kesimpulan bahwa Dalam mendesain Game Center di Surakarta dengan Konsep Cyberpunk, Game Center dirancang dengan focus utama pada ruang *gaming* dengan

pertimbangan; (1) penggunaan ruang yang tepat, (2) fasilitas pendukung yang lengkap, (3) dan aliran sirkulasi yang efektif, dengan saran untuk membangun desain interior dengan tema sibernetika. Pemanfaatan teknologi dan desain mutakhir dengan elemen cyberpunk dengan tujuan untuk menarik minat pengguna.



Gambar 2.3 Konsep Desain Interior Game Center Di Surakarta Dengan Konsep Cyberpunk

(Sumber : Ramdani, A., 2022. Desain Interior Game Center Di Surakarta Dengan Konsep Cyberpunk.)

4. Hasil Penelitian Ariosandy, M. C. G (2020)

Jurnal yang berjudul Action Figure Skala 1:6 Karakter Langurz Dengan Konsep Cyberpunk. Dalam jurnal tersebut penulis mendapatkan kesimpulan bahwa Konsep *Cyberpunk* sebagai karya dalam hal *action figure* ini dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media untuk Memperkenalkan karakter Langurz pada pasar *action figure* baik lokal maupun internasional.





Gambar 2.4 Sketsa dan Hasil Perancangan Action Figure Skala 1:6

Karakter Langurz Dengan Konsep Cyberpunk

(sumber : Ariosandy, M. C. G. (2020). *Action Figure Skala 1: 6 Karakter Langurz Dengan Konsep Cyberpunk*)

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

3.1.1 Objek

Objek penelitian ini adalah Studio Hisa Games, sebuah perusahaan pengembangan game yang berbasis di Palembang. Studio ini memiliki fokus khusus pada pembuatan *template* dan *aset game*, serta menyediakan layanan lengkap dalam pengembangan *game*, termasuk pengembangan penuh dan *platform* pembuat *game instan*. Produk-produk yang dihasilkan oleh Hisa Games, yang ditargetkan baik untuk pengembang *game* maupun non-pengembang, bertujuan untuk mengakselerasi proses pengembangan *game*, mengurangi biaya pengembangan, dan menciptakan variasi dalam pasar *game*. Melalui inisiatifnya, Studio Hisa Games juga memiliki komitmen untuk memberikan dampak sosial yang positif dengan memberikan alternatif fleksibel untuk *reskinning*, serta membantu non-pengembang dalam menciptakan *game* mereka sendiri. Selain itu, studio ini juga berperan dalam meningkatkan kualitas, kuantitas, dan keragaman produk game di pasar, khususnya di Indonesia.

Pada Penelitian ini penulis menggunakan beberapa metode yang digunakan dalam mengumpulkan data, yaitu sebagai berikut:

1. Wawancara

Menurut Fadhallah, R. A. (2021), Wawancara adalah percakapan antara dua pihak atau lebih yang dapat dilakukan secara tatap muka dan memiliki tujuan tertentu, seperti mengumpulkan informasi atau data. Dalam sebuah wawancara, satu pihak berperan sebagai pewawancara sementara yang lain berperan sebagai orang yang diwawancarai. Untuk mendapatkan informasi, pewawancara menyelidiki orang yang diwawancarai dengan berbagai pertanyaan. Berdasarkan penjelasan diatas penulis melakukan wawancara untuk mendapatkan data yang relevan. Wawancara ini dilakukan dengan Hisbullah Akbar Selaku Pemilik Hisa Games.



Gambar 3.1 Proses Wawancara

(Sumber : Muhammad Akbar Ramadhan, 2023)

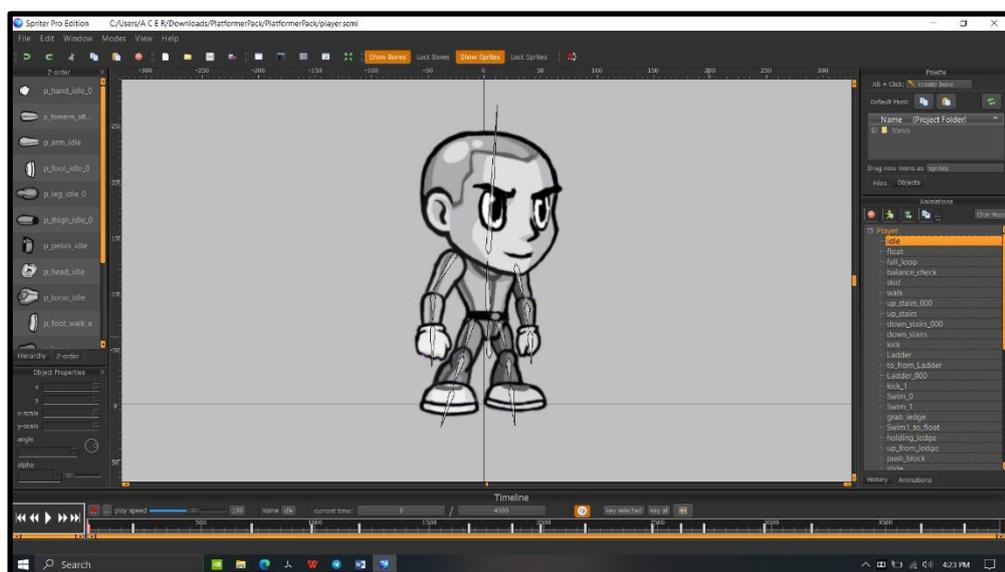
2. Studi Kepustakaan

Menurut Sukardi, H. M. (2021), Studi kepustakaan merupakan kegiatan yang diperlukan untuk penelitian, terutama penelitian akademik yang tujuan utamanya adalah untuk memajukan unsur-unsur teoretis dan praktis. Hal tersebut juga wajib sifatnya karena didasarkan pada realitas bahwa penelitian kuantitatif menggunakan pendekatan ilmiah yang di dalamnya mengandung unsur kombinasi antara dasar berpikir deduktif dan induktif. Berdasarkan penjelasan di atas penulis menggunakan metode studi Pustaka ini guna untuk mencari segala informasi dan melakukan analisa terkait dengan objek penelitian melalui jurnal terdahulu yang mendukung penelitian yang akan dilakukan oleh penulis, serta karya-karya terdahulu yang berkaitan dengan perancangan Desain karakter dan aset game.

3. Observasi

Observasi adalah suatu metode pengumpulan data dimana peneliti melakukan pengamatan terhadap hal-hal yang dilihatnya, baik secara langsung maupun tidak langsung, dan mencatatnya pada alat observasi. (Sanjaya, 2013:270). Dapat penulis simpulkan bahwa observasi merupakan metode untuk mencapai hasil yang maksimal dengan mengamati dan memperhatikan setiap hal dan peristiwa yang terjadi selama proses penelitian berlangsung.

Observasi ini menyoroti penggunaan software BranchMonkey Sprite Pro untuk menciptakan animasi sprite karakter dalam game platformer 2D. Software ini menawarkan antarmuka intuitif dan beragam fitur yang memudahkan pengguna dalam menggambar dan menganimasikan sprite dengan pose dan gerakan yang diperlukan. Dengan kemampuan pengeditan yang fleksibel, pengguna dapat mengubah warna, ukuran, dan proporsi karakter serta mengatur tingkat kecepatan animasi. Keunggulan software ini juga terletak pada kemampuannya untuk mengimpor dan mengespor sprite ke berbagai format yang kompatibel dengan mesin game dan perangkat lunak pengembangan game. BranchMonkey Sprite Pro menjadi alat yang kuat dan efektif dalam menciptakan animasi sprite yang menarik untuk



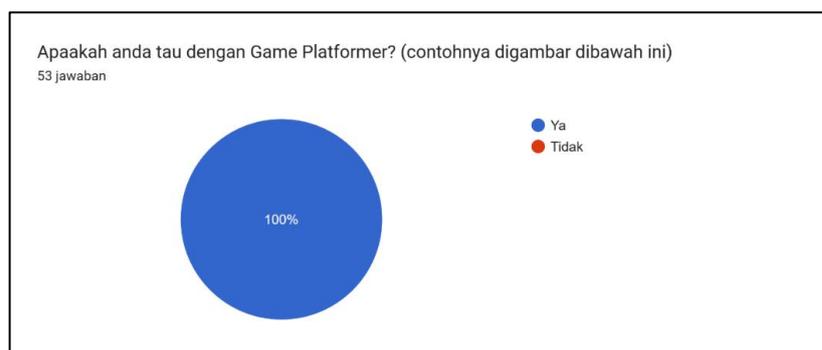
**Gambar 3.2 Observasi Proses Animasi Sprite Character Game
Platformer pada software Spriter Pro**

(Sumber : HisaGames, 2023)

game platformer 2D.

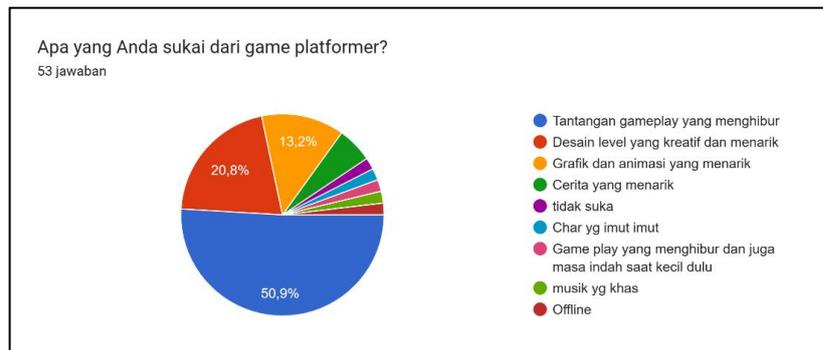
3. Kuesioner

Kuesioner adalah instrumen untuk pengumpulan data, dimana partisipan/responden mengisi pertanyaan atau pernyataan yang diberikan oleh peneliti. Kuesioner adalah metode pengumpulan data dimana responden diberikan daftar pertanyaan atau pernyataan tertulis dan diminta untuk menjawab. (Sugiyono, 2014:230). Dalam konteks penelitian tentang Game Platformer dengan gaya visual cyberpunk, responder yang ditargetkan adalah para penggemar game. Sampel responder yang akan diambil sebanyak 50 orang, yang akan dipilih secara acak atau dengan metode sampling yang sesuai. Dengan melibatkan sampel sebanyak ini, diharapkan dapat mendapatkan informasi yang mencakup variasi dan pandangan yang beragam dari penggemar game platformer dengan gaya visual cyberpunk. Berikut pertanyaan terkait Game Platformer Dengan Gaya Visual Cyberpunk, berikut hasil dari pengumpulan data melalui kuesioner:



Gambar 3.3 Hasil Kuesioner yang mengetahui dengan *Game Platformer*

(Sumber : Muhammad Akbar Ramadhan, Ari Anjari, 2023)



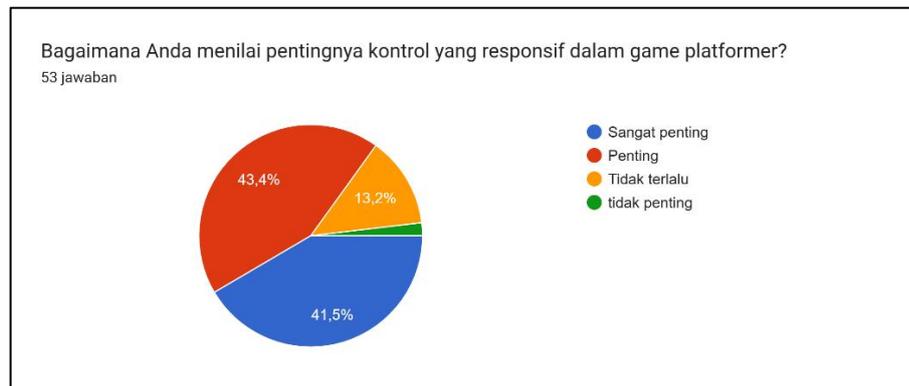
Gambar 3.4 Hasil Kuesioner Apa yang disukai dari *Game Platformer*

(Sumber : Muhammad Akbar Ramadhan, Ari Anjari, 2023)



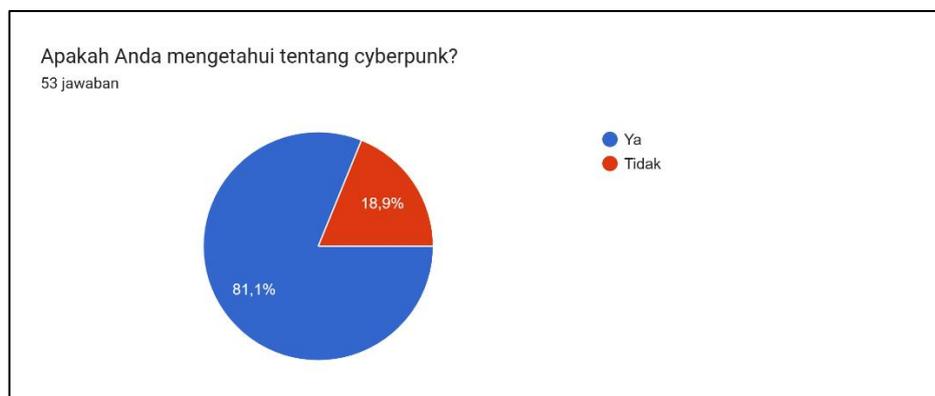
Gambar 3.5 Hasil Kuesioner yang lebih suka *platformer* dengan kesulitan yang menantang atau *platformer* dengan tingkat kesulitan yang lebih mudah.

(Sumber : Muhammad Akbar Ramadhan, Ari Anjari, 2023)



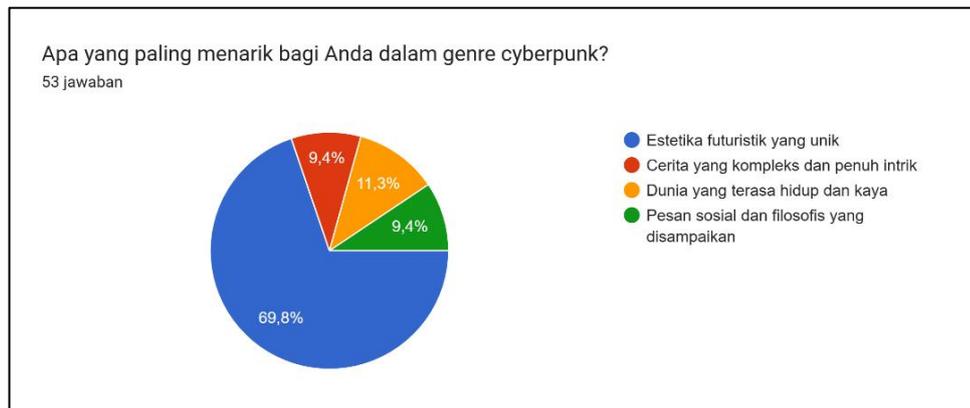
Gambar 3.6 Hasil Kuesioner pentingnya kontrol yang responsif dalam *game platformer*

(Sumber : Muhammad Akbar Ramadhan, Ari Anjari, 2023)



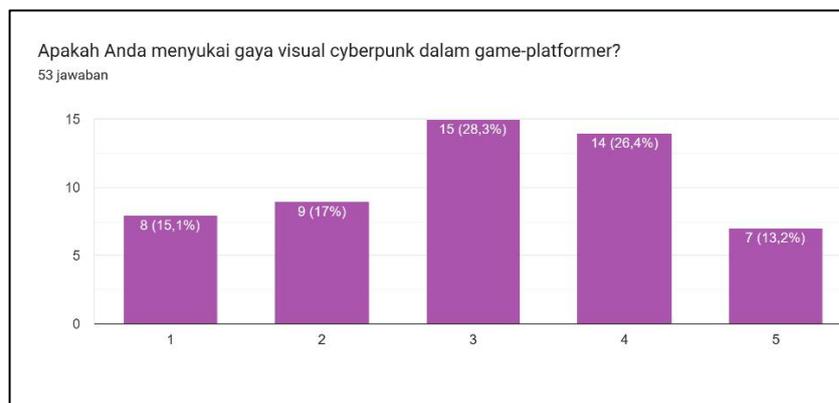
Gambar 3.7 Hasil Kuesioner yang mengetahui tentang *cyberpunk*

(Sumber : Muhammad Akbar Ramadhan, Ari Anjari, 2023)



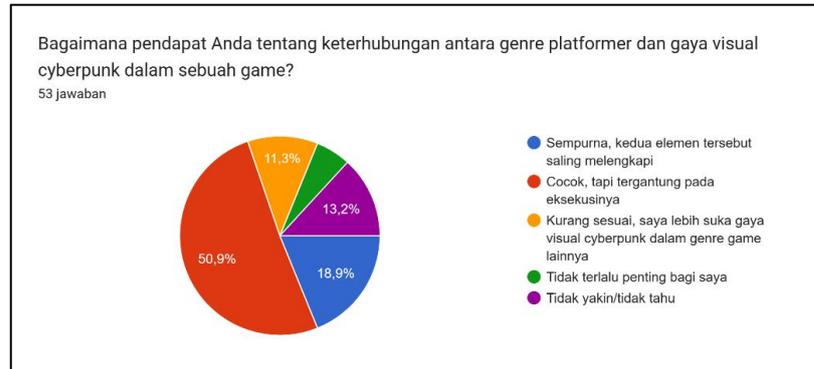
Gambar 3.8 Hasil Kuesioner yang paling menarik bagi Anda dalam genre *cyberpunk*

(Sumber : Muhammad Akbar Ramadhan, Ari Anjari, 2023)



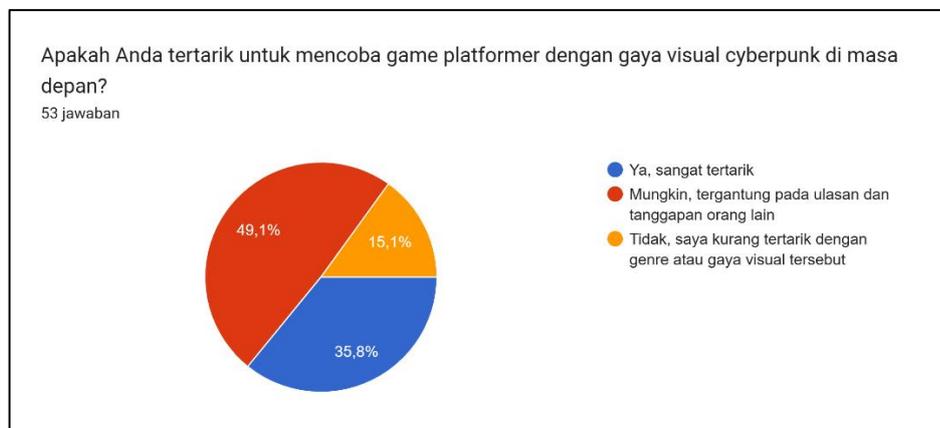
Gambar 3.9 Hasil Kuesioner yang menyukai gaya visual *cyberpunk* dalam *game-platformer*

(Sumber : Muhammad Akbar Ramadhan, Ari Anjari, 2023)



Gambar 3.10 Hasil Kuesioner tentang keterhubungan antara *genre platformer* dan gaya visual *cyberpunk* dalam sebuah game

(Sumber : Muhammad Akbar Ramadhan, Ari Anjari, 2023)



Gambar 3.11 Hasil Kuesioner yang tertarik untuk mencoba game platformer dengan gaya visual cyberpunk di masa depan

(Sumber : Muhammad Akbar Ramadhan, Ari Anjari, 2023)

dalam industri tersebut, yang dikumpulkan oleh pihak lain sebelumnya dan dimanfaatkan oleh peneliti untuk mendukung studi ini.

3.3 Metode Perancangan

Metode perancangan mencakup berbagai prosedur dan teknik yang digunakan dalam proses perancangan. Hal-hal ini melibatkan berbagai aktivitas yang dapat digunakan oleh perancang dan digabungkan dalam keseluruhan proses perancangan. (Susanto, A., 2014). Pada tahap ini, perencanaan disusun secara sistematis, menyesuaikan proses yang diperlukan selama perancangan. Adapun tahapan perancangan yang akan dilaksanakan dalam proses Perancangan Karakter dan Aset Visual pada *Genre Game Platform* dengan Gaya Visual *Cyberpunk* adalah sebagai berikut.

1. Brainstorming

Brainstorming adalah metode untuk menghasilkan ide dan berbagi pengetahuan untuk memecahkan masalah. Ini adalah bentuk diskusi di mana para peserta mengekspresikan ide-ide mereka dan kemudian mengevaluasinya bersama-sama. (Lukman, D. H., Bte Abdul, N., & Sujariati, 2022). Tahap awal dalam perancangan karakter dan aset visual pada *Genre Game Platform* dengan Gaya Visual *Cyberpunk* adalah *brainstorming*. Pada tahap ini, penulis akan mengumpulkan berbagai ide dan gagasan terkait karakter dan aset visual yang akan dibuat. penulis dapat menggunakan teknik *brainstorming*, seperti *mind mapping*, untuk menghasilkan ide-ide baru secara sistematis.

2. Konsep

Tahap konsep adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audience). Selain itu menentukan macam aplikasi (presentasi, interaktif, dll) dan tujuan aplikasi (hiburan, pelatihan, pembelajaran, dll). (Syaftriandi, M. J., & Pratama, R. A. A. ,2022) Tahap konsep ialah di mana penulis mengembangkan ide dan gagasan awal menjadi konsep yang lebih spesifik dan detail. Pada tahap ini, penulis akan memilih ide-ide yang paling menarik dan relevan, dan mengembangkan konsep karakter dan aset visual yang lebih spesifik. Konsep ini akan menjadi dasar dari perancangan karakter dan aset visual pada tahap selanjutnya.

a. Konsep Karakter

Konsep visual karakter dalam perancangan *game platformer* dengan gaya visual *cyberpunk* mengambil inspirasi dari *genre* fiksi ilmiah dan teknologi masa depan yang dipadukan dengan elemen kegelapan dan kekacauan. Karakter harus memiliki keunikan dan kelebihan yang membedakannya dari karakter pada *game platformer* lainnya. (Putra, H. P. ,2020). Karakter-karakter dalam *game* tersebut cenderung memiliki tampilan yang futuristik, dengan aksent *neon* dan detail teknologi yang kompleks pada kostum mereka. Warna-warna yang dominan adalah biru, ungu, hijau, dan merah muda yang terang, yang menghasilkan kontras yang kuat dengan latar belakang yang lebih gelap. Selain itu, dengan konsep visual yang kuat, karakter-karakter dalam *game platformer* dengan gaya visual *cyberpunk* akan menjadi elemen yang menghidupkan dan memperkuat

pengalaman bermain game bagi para pemainnya. Konsep Karakter yang akan dibuat adalah sebagai berikut.

1. *Alex Cypher*

Seorang pembobol keamanan yang ahli dalam mengerjakan kode2 rahasia.

2. *Dex staticbyte*

seorang insinyur teknologi canggih yang terobsesi dengan menciptakan elektronik baru.

3. *Akira Takamura*

Seorang "*street samurai*" yang merupakan kombinasi antara prajurit dan teknologi. memiliki keterampilan bertarung yang mematikan, kekuatan fisik yang ditingkatkan melalui *augmentasi cybernetic*, dan kemampuan menggunakan senjata canggih.

b. Konsep *User Interface*

UI dapat dirancang dengan menggunakan elemen visual seperti garis-garis geometris yang bersih dan tajam, warna-warna terang dengan kontras yang tegas, serta font yang modern dan minimalis. Selain itu, gambar-gambar futuristik seperti hologram atau elemen-elemen teknologi canggih dapat digunakan untuk memperkuat tema cyberpunk pada UI. Selain itu, tata letak yang bersih dan sederhana dengan navigasi yang intuitif dapat membantu pengguna untuk memahami dan mengoperasikan UI dengan mudah. Dengan menggunakan konsep UI yang tepat, pemain dapat merasa terhubung dengan dunia cyberpunk yang

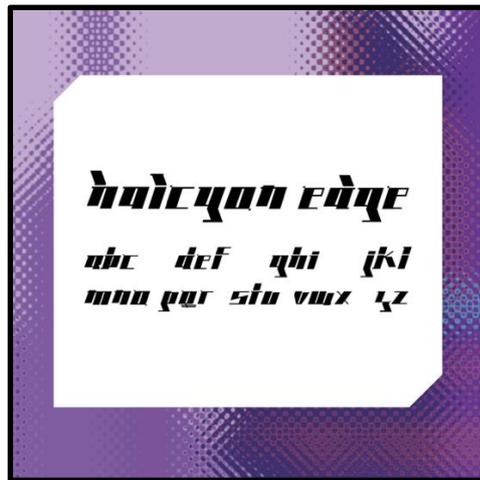
telah dibangun dalam game dan merasa terlibat dalam permainan secara menyeluruh.

c. Konsep *Environment*

Environment adalah desain latar belakang yang digunakan untuk menciptakan kesan ruang dalam sebuah game. Konsep *environment* atau lingkungan pada perancangan game platformer dengan gaya visual *Cyberpunk* harus mencerminkan dunia futuristik yang penuh dengan teknologi canggih dan juga keterpurukan sosial. Lingkungan tersebut dapat menampilkan kota yang besar dan padat dengan bangunan pencakar langit yang megah, dengan jalanan yang dipenuhi dengan kendaraan futuristik dan teknologi yang menjulang tinggi di langit-langit kota. Dengan menerapkan konsep visual yang sesuai, lingkungan dalam perancangan game platformer dengan gaya visual *Cyberpunk* dapat menciptakan pengalaman bermain game yang menarik dan memuaskan bagi para pemainnya.

d. Konsep Tipografi

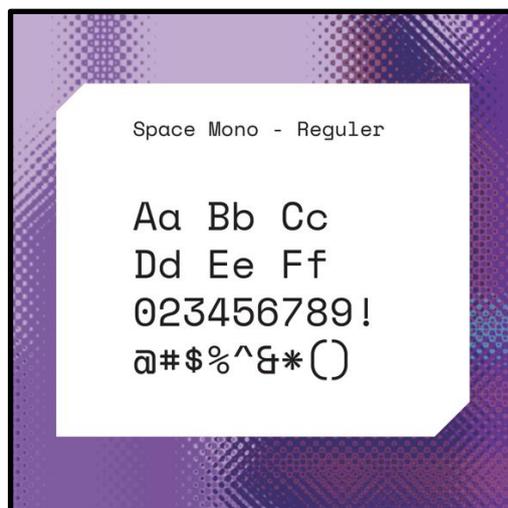
Dalam perancangan *game platform* dengan gaya visual *cyberpunk*, pemilihan tipografi sangat penting untuk menunjang keseluruhan tampilan yang diinginkan. *Font* yang digunakan penulis dalam perancangan ini menggunakan *Custom* tipografi (buat sendiri) dan *Space Mono*.



Gambar 3.12 Jenis *Font Custom*

(Sumber : Penulis, 2023)

Font ini di buat khusus untuk penggunaan logo dan tombol pada *user interface* adalah pilihan yang ideal untuk menampilkan elemen-elemen mekanik dan industri yang umumnya terkait dengan genre cyberpunk. Dengan bentuk huruf yang terinspirasi oleh teknologi, *font ini* menyajikan garis-garis tegas, sudut-sudut tajam, dan kesan futuristik yang kuat. Huruf-hurufnya memiliki bentuk geometris yang menyiratkan kekuatan, stabilitas, dan ketegasan. Dengan demikian, *Font ini* memberikan nuansa teknologi canggih dan efek visual yang dramatis pada setiap kata dan kalimat yang ditampilkan.



Gambar 3 13 Jenis *Font Space Mono*

(Sumber : Penulis, 2023)

Sementara itu, font *Spaace Mono* menghadirkan sentuhan yang lebih organik dan manusiawi pada tipografi. Dengan desain yang berpusat pada elemen alam dan organik, *Space Mono* menawarkan perpaduan antara garis-garis melengkung dan elemen geometris yang lebih lembut. Penggunaan *Space Mono* dalam tipografi dapat memberikan sentuhan emosional yang lebih dalam pada karakter dan pesan yang ingin disampaikan dalam game.

Dalam penggunaan tipografi pada perancangan game platformer dengan gaya visual *cyberpunk*, penting untuk memperhatikan keterbacaan dan kesesuaian dengan keseluruhan tampilan.

c. Konsep Warna

Konsep warna untuk perancangan game platformer dengan gaya visual *cyberpunk* umumnya mencakup palet warna yang mencerminkan kekuatan, teknologi, dan futuristik. Warna yang dipilih oleh penulis adalah neon, biru gelap,

ungu, merah, hitam, dan abu-abu. Neon sering digunakan untuk memberikan kesan canggih dan teknologi yang maju. Biru gelap, ungu, dan merah digunakan untuk menciptakan suasana futuristik yang gelap dan misterius. Hitam dan abu-abu juga sering digunakan untuk memberikan kesan serba gelap dan misterius. Selain itu, warna kontras seperti putih dan merah cerah sering digunakan untuk menyoroti elemen penting dalam permainan. Kombinasi warna yang tepat dapat membantu menciptakan suasana yang sesuai dengan genre cyberpunk.



Gambar 3.14 Konsep Warna

(Sumber : Penulis, 2023)

3. Perancangan

Setelah konsep karakter dan aset visual selesai dikembangkan, Penulis akan memulai tahap perancangan. Pada tahap ini, penulis akan membuat sketsa dan desain karakter serta aset visual dalam bentuk digital. penulis akan mengeksplorasi berbagai opsi visual, seperti warna, tekstur, bentuk, dan proporsi, dan memilih opsi yang paling cocok dengan konsep awal.

4. Revisi.

Setelah perancangan selesai, tahap selanjutnya adalah revisi, yaitu melakukan evaluasi dan penyesuaian pada desain karakter dan aset visual yang telah dibuat. penulis akan mempertimbangkan kembali desain tersebut dan memutuskan apakah ada perubahan yang perlu dilakukan.

5. Eksekusi.

Setelah tahap revisi selesai, Penulis akan melakukan eksekusi. Pada tahap ini, desain karakter dan aset visual akan diimplementasikan ke dalam game platform. Tim akan menghasilkan model 2D karakter dan aset visual, serta membuat tekstur dan animasi yang diperlukan.

6. Hasil Akhir

Tahap terakhir dalam perancangan karakter dan aset visual pada *game platform* dengan gaya visual *cyberpunk* adalah hasil akhir. Pada tahap ini, karakter dan aset visual akan diperiksa secara menyeluruh dan diuji untuk memastikan bahwa semuanya bekerja dengan baik dalam *game platform*. Hasil akhir juga akan

menjadi referensi untuk pengembangan karakter dan aset visual pada *game platform* selanjutnya.

3.4 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini akan terfokus pada pengembangan *prototype game* dengan *genre platformer* berbasis gaya *visual cyberpunk*. Penelitian akan melibatkan perancangan karakter, aset visual, lingkungan permainan, dan mekanika *gameplay* yang sesuai dengan tema tersebut. Proses pengembangan akan mencakup tahap perancangan, implementasi, serta uji coba awal terhadap *gameplay* dan visual yang telah dihasilkan. Penelitian ini tidak akan memasuki tahap produksi penuh *game*, tetapi akan berfokus pada penciptaan prototipe yang mewakili visi dan estetika yang diinginkan dalam *genre* dan gaya visual yang ditetapkan.

3.5 Alat dan Perangkat Lunak

a) Alat

1. Laptop
2. PC Computer

b) Perangkat Lunak

1. *Software Aplikasi Photoshop*
2. *Software Aplikasi Adobe Illustrator*
3. *Software Aplikasi Unity*

3.6 Tahapan Pengerjaan

Tahapan pengerjaan terdiri dari beberapa langkah penting dalam merancang karakter dan aset visual game platform, sebagai berikut:

1. Ide:

Tahap ini melibatkan generasi ide-ide awal untuk karakter dan aset visual yang sesuai dengan tema dan gaya visual yang diinginkan dalam game platform. Ide-ide ini bisa muncul dari diskusi, inspirasi dari karya sebelumnya, tren terkini, atau konsep kreatif dari tim pengembangan.

2. Konsep:

Setelah ide-ide awal terkumpul, tahap ini melibatkan penentuan konsep karakter dan aset visual yang lebih mendalam. Konsep ini mencakup desain visual karakter, User Interface, lingkungan permainan, dan elemen-elemen pijakan yang kohesif dengan tema dan gaya visual yang diinginkan. Konsep-konsep ini bisa diwujudkan dalam sketsa, gambar konsep, atau mock-up awal.

3. Perangkat Lunak :

Dalam merancang karakter dan aset visual, beberapa perangkat lunak dan alat desain grafis umumnya digunakan. Contoh perangkat lunak yang digunakan Adobe Illustrator. Alat-alat ini memungkinkan untuk membuat dan mengedit elemen-elemen visual dengan lebih rinci dan interaktif.

4. Desain Visual:

Menggunakan perangkat lunak dan alat yang sesuai, tahap ini melibatkan pembuatan visual karakter dan aset-aset lainnya sesuai dengan konsep yang telah ditetapkan. Desain karakter termasuk detail penampilan, tekstur, warna, serta atribut khusus yang membedakannya. Desain User Interface harus mengikuti prinsip desain yang memastikan kejelasan dan keterbacaan antarmuka. Desain lingkungan permainan mencakup elemen-elemen latar belakang, objek, dan struktur yang menciptakan atmosfer yang sesuai dengan tema.

5. Iterasi dan Perbaikan:

Setelah desain awal selesai, tahap ini melibatkan proses iterasi dan perbaikan berulang. Penulis mengkaji kembali desain. Proses iterasi ini membantu memastikan bahwa desain karakter dan aset visual mencapai kualitas dan visi yang diinginkan.

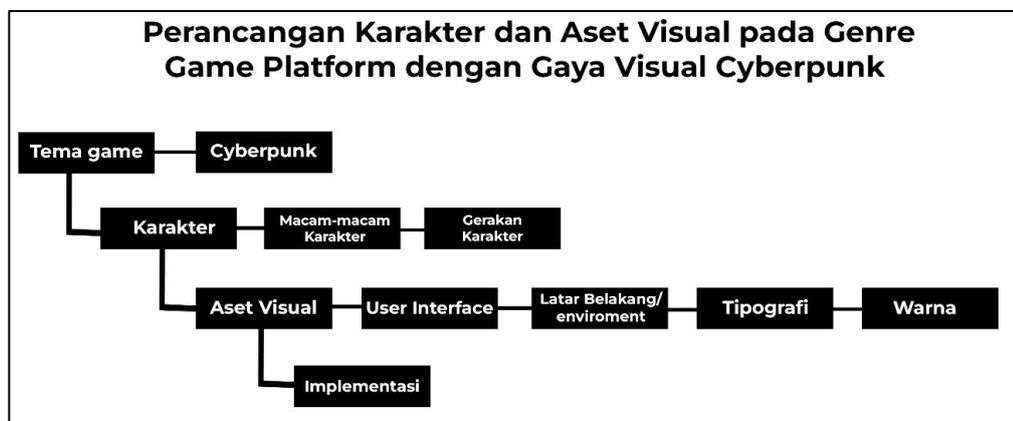
BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

4.1.1 Hasil *Brainstroming*

Tahap awal dalam perancangan karakter dan aset *visual* pada *Genre Game Platform* dengan Gaya Visual *Cyberpunk* adalah *brainstroming*. Pada tahap ini, penulis akan mengumpulkan berbagai ide dan gagasan terkait karakter dan aset visual yang akan dibuat. Penulis dapat menggunakan teknik *brainstroming*, seperti *mind mapping*, untuk menghasilkan ide-ide



Gambar 4.1 *Mind mapping* perancangan karakter dan aset *visual* pada *Genre Game Platform* dengan Gaya Visual *Cyberpunk*

(Sumber : Penulis, 2023)

baru secara sistematis.

4.1.2 Hasil Konsep

Tahap konsep adalah tahap di mana penulis mengembangkan ide dan gagasan awal menjadi konsep yang lebih spesifik dan detail. Pada tahap ini, penulis akan memilih ide-ide yang paling menarik dan relevan, dan mengembangkan konsep karakter dan aset visual yang lebih spesifik. Konsep ini akan menjadi dasar dari perancangan karakter dan aset visual pada tahap selanjutnya.

A. Hasil Konsep Karakter

Karakter-karakter dalam *game* tersebut cenderung memiliki tampilan yang futuristik, dengan aksentasi *neon* dan detail teknologi yang kompleks pada kostum mereka. Warna-warna yang dominan adalah biru, ungu, hijau, dan merah muda yang terang, yang menghasilkan kontras yang kuat dengan latar belakang yang lebih gelap.

Konsep Sketsa Karakter yang akan dibuat adalah sebagai berikut.

1. *Alex Cypher*

Seorang pembobol keamanan yang ahli dalam mengerjakan kode-kode rahasia. *Alex Cypher* adalah seorang ahli peretasan yang beroperasi dalam bayangan. Dengan keahliannya dalam mengurai kode-kode rahasia, ia mampu meretas sistem yang paling rumit. Dalam petualangannya, ia menggunakan keterampilan teknisnya dan strategi cerdas untuk menghadapi tantangan yang misterius dan menegangkan. Dengan kombinasi karakteristik uniknya, *Alex Cypher* menjadi sosok yang menghidupkan nuansa misteri dalam dunia *cyberpunk*.



Gambar 4.2 Sketsa Karakter *Alex Cypher*

(Sumber : Penulis, 2023)

2. Dex staticbyte

Seorang insinyur teknologi canggih yang terobsesi dengan menciptakan elektronik baru. Pekerjaannya adalah sebuah seni, di mana setiap perangkat yang diciptakannya memiliki cerita dan detail yang dikerjakan dengan seksama. Dia merancang alat-alat dengan ketelitian yang luar biasa, menciptakan alur kerja yang efisien dan desain yang revolusioner.



Gambar 4.3 Sketsa Karakter Dex staticbyte

(Sumber : Penulis, 2023)

3. Akira Takamura

Seorang "street samurai" yang merupakan kombinasi antara prajurit dan teknologi. memiliki keterampilan bertarung yang mematikan, kekuatan fisik yang ditingkatkan melalui augmentasi cybernetic, dan kemampuan menggunakan senjata canggih.

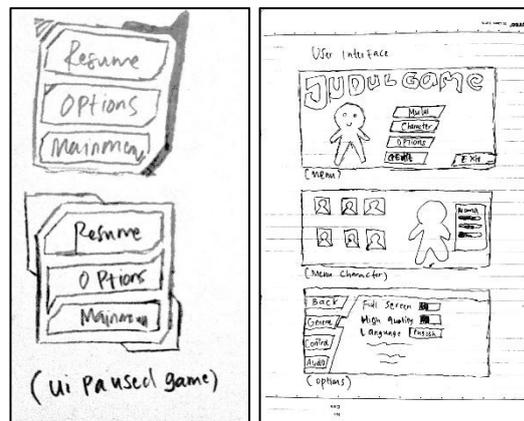


Gambar 4.4 Sketsa Karakter Akira Takamura

(Sumber : Penulis, 2023)

B. Hasil Konsep *User Interface*

Tata letak yang bersih dan sederhana dengan navigasi yang intuitif dapat membantu pengguna untuk memahami dan mengoperasikan UI dengan mudah. Dengan menggunakan konsep UI yang tepat, pemain dapat merasa terhubung dengan dunia *cyberpunk* yang telah dibangun dalam *game* dan merasa terlibat dalam permainan secara menyeluruh.

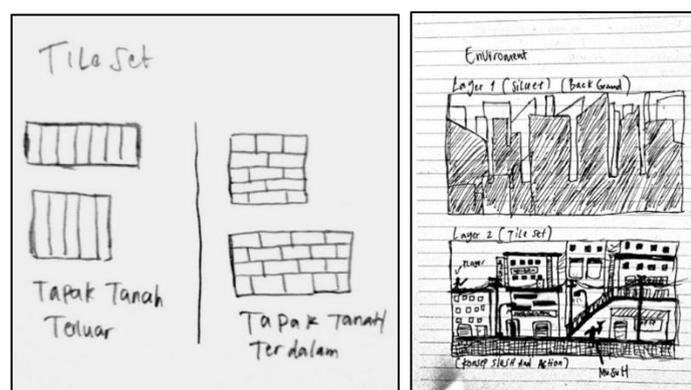


Gambar 4.5 Sketsa Kasar Konsep *User Interface*

(Sumber : Penulis, 2023)

C. Hasil Konsep *Environment*

Dengan menerapkan konsep visual yang sesuai, lingkungan dalam perancangan game platformer dengan gaya visual *Cyberpunk* dapat menciptakan pengalaman bermain *game* yang menarik dan memuaskan bagi para pemainnya.



Gambar 4 6 Sketsa Kasar Konsep *Environment*

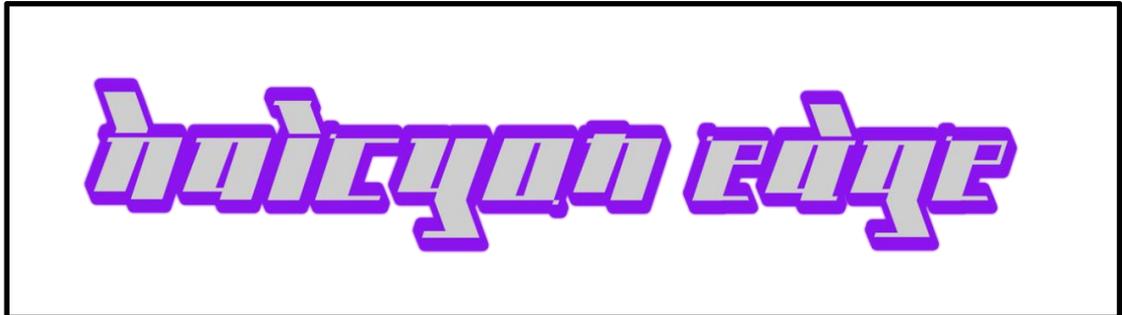
(Sumber : Penulis, 2023)

4.1.3 Hasil Perancangan

Setelah konsep karakter dan aset visual selesai dikembangkan, Penulis akan memulai tahap perancangan. Pada tahap ini, penulis akan membuat desain karakter serta aset visual dalam bentuk *digital*. penulis akan mengeksplorasi berbagai opsi visual, seperti warna, tekstur, bentuk, dan proporsi, dan memilih opsi yang paling cocok dengan konsep awal.

A. Judul *Game*

Judul *game* yang dipilih untuk proyek ini adalah "*Halcyon Edge*" Judul ini memiliki arti penyindiran dari *genre cyberpunk* dengan unsur futuristik dan teknologi canggih yang kental karena memiliki arti "tepi ketenangan".



Gambar 4.7 Logotype/Judul *Game* "halcyon edge"

(Sumber : Penulis, 2023)

B. Karakter *Game*

1. Macam-macam karakter

1.1 Hasil Perancangan Karakter "*Alex Cypher*"

Hasil perancangan karakter "*Alex Cypher*" menciptakan kombinasi yang mencolok antara warna merah yang membara dan abu-abu gelap yang misterius. Dengan mengenakan helm dan baju *armor* besi, karakter ini menghadirkan citra yang tangguh dan siap menghadapi tantangan. Warna merah mencerminkan semangat dan keberanian, sementara abu-abu gelap menambah nuansa misterius dan kekuatan yang tersembunyi. Dalam gabungan warna dan elemen perlengkapan, karakter "*Alex Cypher*" terwujud sebagai pahlawan futuristik yang siap untuk menjelajahi dunia cyberpunk.

Kemampuan khusus yang dimiliki oleh Alex Cypher adalah keahliannya sebagai seorang penembak jitu yang tak tertandingi. Mata tajamnya menjadi kunci utama dalam pertempuran, mampu menerobos kegelapan dan membongkar setiap rahasia gerak musuh. Dengan fokus yang mengagumkan, ia mengarahkan senjatanya dengan ketepatan yang menakjubkan, seolah dapat membaca pikiran musuh sebelum mereka mengambil langkah pertama. Kombinasi antara naluri penembak jitu yang luar biasa dan kecerdikan strategisnya menjadikannya sosok yang mampu mengubah arah jalannya pertempuran, menghadirkan keadilan dalam setiap peluru yang dilepaskannya.



Gambar 4.8 Karakter “Alex Chyper”

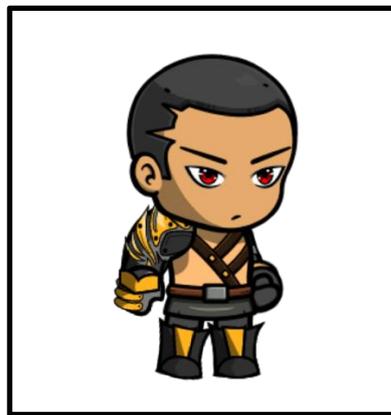
(Sumber : Penulis, 2023)

1.2 Hasil Perancangan Karakter “Dex staticbyte”

Hasil perancangan karakter "*Dex Staticbyte*" menghadirkan kesan yang menakjubkan melalui perpaduan warna kuning emas yang mencolok dan abu-abu yang futuristik. Dengan implan teknologi yang menghiasi lengannya, karakter ini terlihat sebagai ahli teknologi canggih. Rambut pendek atau botaknya memberikan kesan efisiensi dan kepraktisan, mencerminkan sifat yang terfokus dan penuh dengan inovasi. Dalam desain ini, "*Dex Staticbyte*" hadir sebagai sosok yang menggabungkan keahlian teknologi dengan visual yang mencolok dan khas dalam dunia cyberpunk.

"Dex Staticbyte" mengusung kemampuan yang luar biasa dengan senjata andalannya, pedang dua tangan. Senjata ini tidak hanya merupakan pemanifestasian keahlian teknologi dan fisiknya, tetapi juga menjadi instrumen pilihan untuk taktik pertempuran yang mengesankan. Menggabungkan gaya serangan potongan dan hancuran, pedang dua tangan

yang diayunkan oleh *Dex* mempersembahkan bonus besar dalam pertempuran, meskipun harus mengimbangi dengan kecepatan yang relatif lambat. Dengan kemampuan langka ini, ia mampu menghancurkan bahkan benda sekeras besi vibranium, menandakan bahwa *Dex Staticbyte* bukan sekadar ahli teknologi, tetapi juga prajurit ulung yang mampu mengatasi berbagai tantangan di dunia *cyberpunk* yang penuh dengan risiko dan ketidakpastian.



Gambar 4.9 Karakter “*Dex staticbyte*”

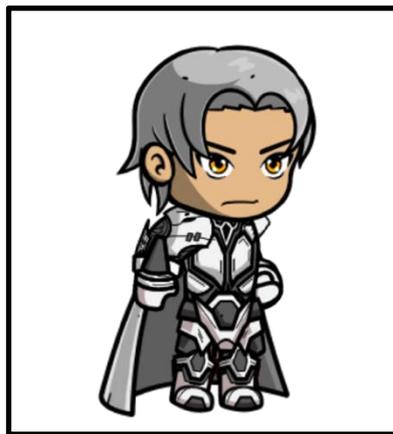
(Sumber : Penulis, 2023)

1.3 Hasil Perancangan Karakter “*Akira Takamura*”

Hasil perancangan karakter "*Akira Takamura*" menghasilkan perpaduan warna yang menonjolkan karakteristiknya sebagai samurai *modern*. Dengan tampilan dominan putih, hitam, dan abu-abu, serta menggunakan *armor robotic* yang futuristik, karakter ini memancarkan aura keseimbangan antara tradisi dan teknologi. Keberadaan *armor robotic* pada karakter samurai ini menciptakan kombinasi yang unik, mencerminkan kekuatan fisik yang ditingkatkan melalui *augmentasi* serta kemampuan

bertarung yang memukau. Dalam desain ini, "*Akira Takamura*" hadir sebagai representasi visual dari keseimbangan antara warisan samurai klasik dan teknologi canggih dalam dunia *cyberpunk*.

kemampuan khususnya sebagai pengguna pedang ganda menghadirkan harmoni antara tradisi samurai dan teknologi canggih. Dengan keahlian yang lihai, ia memanfaatkan pasangan pedang berbilah tajam untuk serangan cepat dan akurat, sambil menghindari pemborosan energi. Setiap gerakan terukur memungkinkan memblokir serangan musuh dengan ketepatan, sementara bonus regenerasi adrenalin dari senjatanya memberikan keuntungan tambahan saat ia mampu bertahan lebih lama dalam pertempuran yang sengit. Pedang ganda ini tidak hanya sekadar senjata, tetapi juga simbol kuat dari keseimbangan antara warisan samurai dan potensi teknologi di dunia *cyberpunk*.



Gambar 4.10 Karakter "*Akira Takamura*"

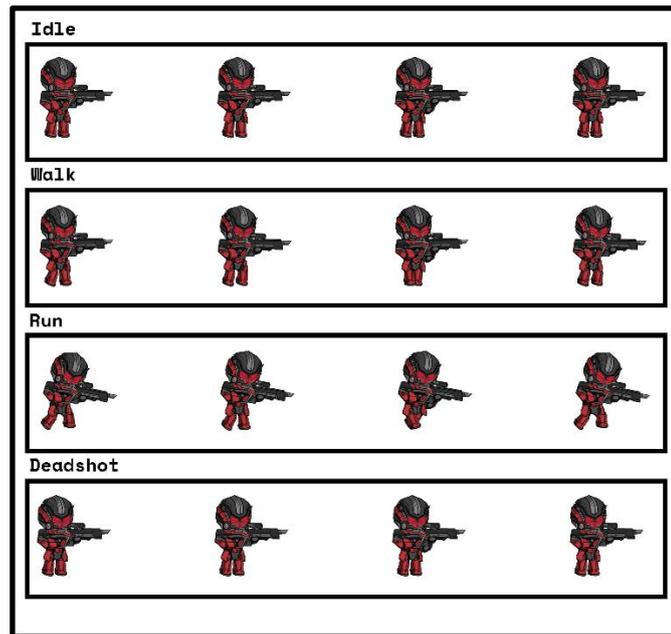
(Sumber : Penulis, 2023)

2. Gerakan Karakter

2.1 Macam-Macam Gerakan Karakter "*Alex Chyper*"

Karakter "*Alex Chyper*" memiliki berbagai macam gerakan yang mencerminkan kepribadian dan situasi yang berbeda dalam permainan. Berikut adalah penjelasan tentang beberapa gerakan yang dimiliki oleh karakter tersebut:

1. *Idle* (Diam): Karakter diam dengan mungkin gerakan kecil atau interaksi dengan lingkungan, mencerminkan sikap dan sifatnya.
2. *Walk* (Berjalan): Karakter berjalan dengan langkah teratur, menggambarkan bagaimana dia berinteraksi dengan sekitarnya.
3. *Run* (Berlari): Karakter berlari dengan cepat, menciptakan sensasi aksi dan semangat dalam situasi yang memerlukan tindakan cepat.
4. *Deadshot* (Tembakan Kematian): Karakter memasuki modus konsentrasi penuh, matanya yang tajam seakan mengunci pada sasaran yang dituju. Dengan gerakan yang tiba-tiba tenang dan penuh tekad, ia mengangkat senjatanya dan membidik dengan keakuratan yang sempurna. Seakan waktu melambat, jantung berdetak perlahan, dan di tengah kesunyian yang mendalam, peluru ditembakkan dengan secepat kilat.



Gambar 4.11 Gerakan Karakter “Alex Cypher”

(Sumber : Penulis, 2023)

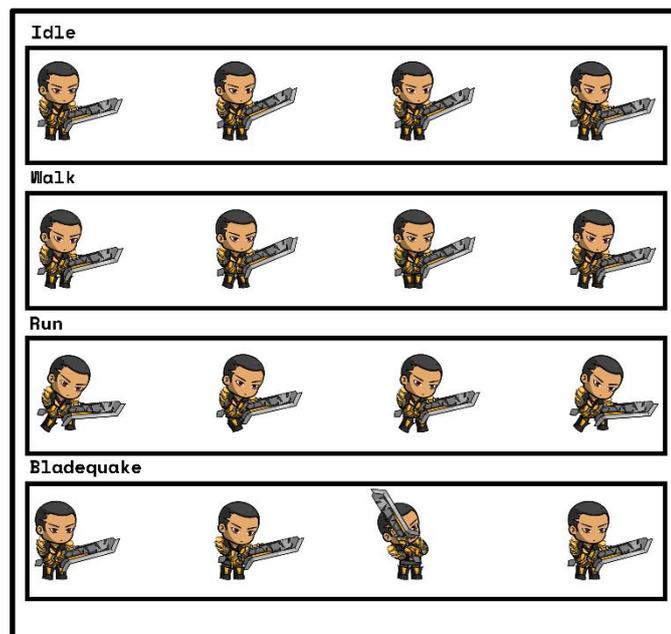
2.2 Macam-Macam Gerakan Karakter “Dex Staticbyte”

Karakter “Dex Staticbyte” memiliki serangkaian gerakan yang menggambarkan kepribadiannya sebagai insinyur teknologi canggih yang penuh gairah. Berikut adalah penjelasan tentang beberapa gerakan yang dimilikinya:

1. *Idle* (Diam): Ketika dalam kondisi diam, akan terlihat sibuk dengan perangkat teknologi di tangannya.
2. *Walk* (Berjalan): Gerakan berjalan “Dex Staticbyte” memiliki kesan cepat dan agak terburu-buru.

3. *Run* (Berlari): Saat berlari, akan menunjukkan semangat dan gairahnya dalam menghadapi tantangan.

4. *Bladequake* (Getaran Pedang): Saat mengaktifkan kemampuan *Bladequake*, "Dex Staticbyte" mengamuk dengan energi yang membara. Dalam sekejap, pedangnya menghasilkan serangkaian gerakan yang mengirimkan guncangan ke seluruh medan pertempuran, membelah segala yang menghalangi dengan presisi tak tertandingi.



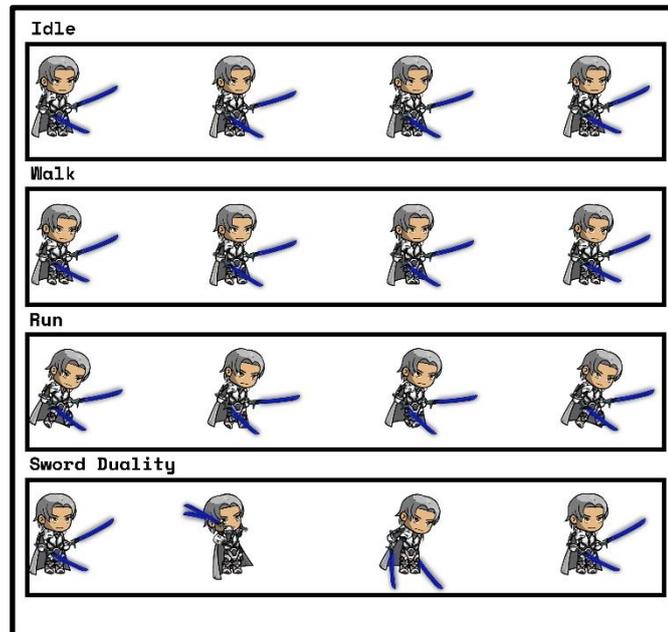
Gambar 4.12 Gerakan Karakter "Dex Staticbyte"

(Sumber : Penulis, 2023)

2.3 Macam-Macam Gerakan Karakter "Akira Takamura"

"Akira Takamura" seorang "street samurai" yang memadukan keahlian prajurit dengan teknologi canggih, memiliki kisaran gerakan yang mencerminkan kemampuan bertarung dan penguasaan teknologi yang unik. Berikut adalah penjelasan lebih mendetail tentang beberapa gerakan yang dimilikinya:

1. *Idle* (Diam): Berdiri dengan postur siap tempur, mata waspada, dan tangan berada dekat senjata. Memperlihatkan kepercayaan diri dan kesiapan untuk tindakan.
2. *Walk* (Berjalan): Berjalan dengan langkah pasti, gerakan ringan pada kaki, dan mata tetap memerhatikan sekitar dengan kewaspadaan.
3. *Run* (Berlari): Berlari dengan kecepatan tinggi, memancarkan semangat bertarung dan fokus dalam menghadapi tantangan.
4. *Sword Duality* (Memotong): Saat memasuki mode Sword Fusion, "Akira Takamura" menggabungkan pedang ganda dengan harmoni sempurna. Gerakannya mengalir seirama dengan getaran teknologi dan ketrampilan samurainya, menciptakan pertarungan yang mengesankan dan seimbang.



Gambar 4.13 Gerakan Karakter “Akira Takamura”

(sumber : Penulis, 2023)

C. Aset Visual

1. *User Interface*

1.1 *Loading View*

“loading view” dibangun dengan estetika futuristik yang penuh dengan nuansa teknologi tinggi. Dalam tampilan ini, latar belakang *gradient* ungu yang mencolok menjadi sorotan utama, menghadirkan suasana misterius dan *modern* yang khas dari *genre* tersebut. Sementara *loading* berlangsung, elemen-elemen garis-garis putih bercahaya, menciptakan ilusi dinamika dan

gerakan yang mengalir dalam ruang *digital*. Dengan kombinasi warna perpaduan *gradient ungu* yang mengalir secara mulus, "*loading view*" ini menjadi pintu gerbang menuju dunia *cyberpunk*.



Gambar 4.14 Hasil Desain *User Interface* “*Loading View*”

(Sumber : Penulis, 2023)

1.2 *Main Menu*

Latar belakang dari “*main menu*” perpaduan warna *gradient ungu* menciptakan suasana yang kaya dengan nuansa teknologi tinggi, sementara garis-garis bercahaya yang melintas menambahkan dimensi dinamika dan kecanggihan. Tombol-tombol berwarna hitam dan bentuk efek kaca memberikan kesan futuristik yang elegan saat cahaya berkilauan di permukaannya selain itu karakter ditempatkan di tengah dari semua elemen-elemen visual di antara harmoni warna dan efek visual.



Gambar 4.15 Hasil Desain *User Interface* “Main Menu”

(Sumber : Penulis, 2023)

1.3 *Level Menu*

"*level menu*" diciptakan sebagai jendela penjelajahan menuju tahapan yang menarik. *Shape level* dengan efek transparansi kaca menciptakan tampilan yang *modern* dan elegan, seolah-olah menampilkan pemandangan *urban* di balik jendela penjelajah.

Dengan 2 *level* terbuka yang mengundang eksplorasi, pemain dapat merasakan perasaan kemajuan dan pencapaian. Namun, *level-level* berikutnya yang masih terkunci menambah tingkat tantangan dan intrik dalam permainan.



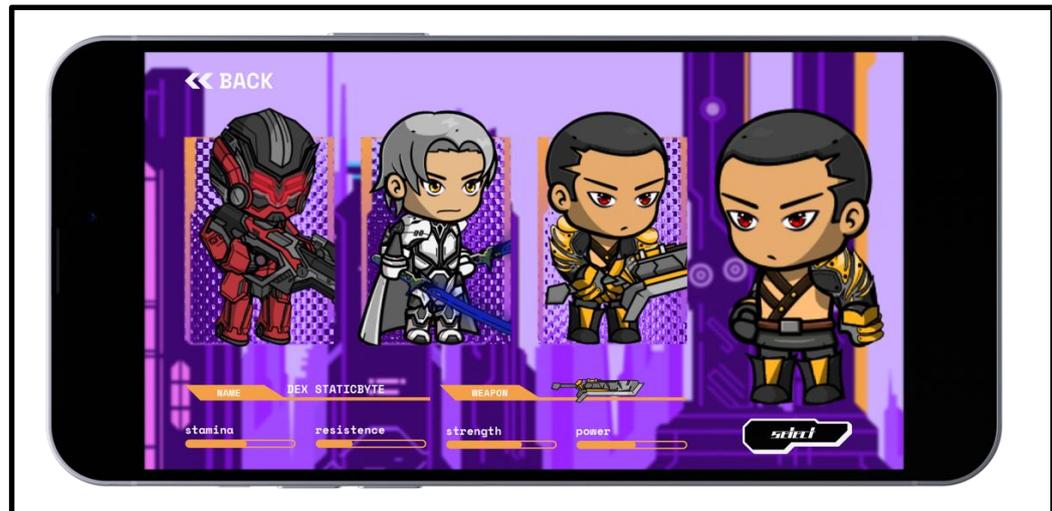
Gambar 4.16 Hasil Desain *User Interface* “Level Menu”

(Sumber : Penulis, 2023)

1.4 *Character Menu*

Character menu hadir sebagai galeri pahlawan futuristik. Latar belakang perpaduan warna *gradient* ungu menciptakan aura teknologi yang misterius. Di tengah atmosfer ini, terdapat tiga karakter pilihan yang mencuri perhatian.

Setiap karakter dihadirkan dengan nama khas, senjata ikonis, dan kekuatan unik. Ada yang mengandalkan stamina untuk daya tahan yang luar biasa, ada pula yang memiliki resistensi tinggi terhadap ancaman, serta karakter dengan kekuatan fisik yang memukau. Dalam desain ini, "*character menu*" mengundang pemain untuk memilih karakter yang paling sesuai dengan gaya bermain mereka.



Gambar 4.17 Hasil Desain User Interface “Character Menu”

(Sumber : Penulis, 2023)

1.5 Pause Menu

Pause menu terwujud sebagai momen refleksi dalam kehidupan perkotaan yang penuh teknologi. Sementara pemandangan perkotaan di belakangnya dibuat samar dengan efek blur saat permainan dijeda. Tombol-tombol menu ditampilkan dengan efek transparansi kaca, memberikan kesan *modern* yang sejalan dengan tema *cyberpunk*.



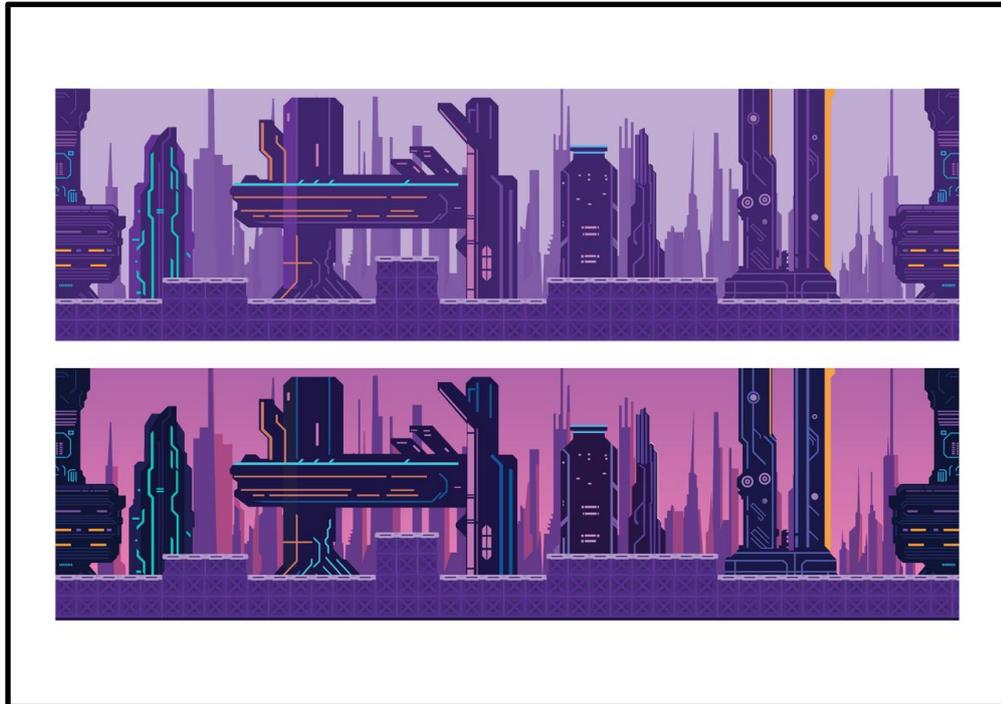
Gambar 4.18 Hasil Desain *User Interface* “Pause Menu”

(Sumber : Penulis, 2023)

2. *Environment*

Dalam perancangan aset visual dengan sentuhan gaya *cyberpunk* yang mencolok, lingkungan dibangun dengan kedua varian warna yang memukau. Pertama, latar belakang perpaduan warna *gradient* ungu menciptakan suasana futuristik yang misterius, merangkul kota dengan suasana teknologi canggih. Di permukaan ini, karakter akan berjalan dengan langkah mantap.

Kemudian, lingkungan kedua hadir dalam perpaduan warna merah muda yang menciptakan citra kota *cyberpunk* yang berdenyut dengan intensitas kehidupan. Perkotaan ini diperkuat dengan nuansa teknologi, dimana *neon-neon* berkilauan menciptakan pemandangan yang seakan bergerak. Pijakan yang kuat di tengah kehidupan perkotaan ini menggambarkan perjalanan karakter dengan visual yang khas dan memukau.

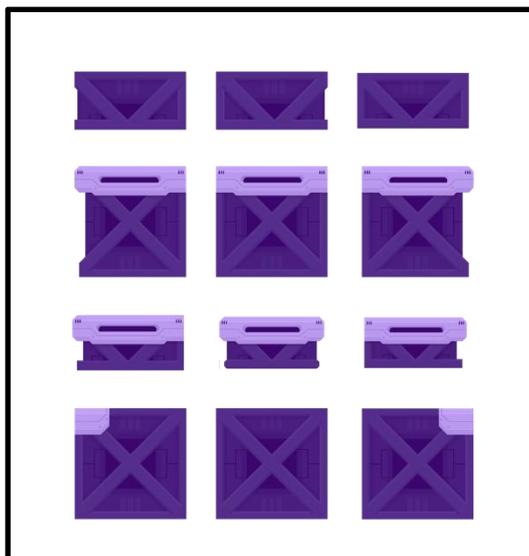


Gambar 4.19 Hasil Desain *Environment*

(Sumber : Penulis, 2023)

3. *Tile*/Pijakan

Dalam perancangan aset *visual* dengan gaya *cyberpunk* yang ikonik, "*tile*" atau pijakan pada *game platform* memiliki peran penting dalam menciptakan atmosfer futuristik. Dengan tampilan yang geometris dan perpaduan warna yang tajam, setiap pijakan membentuk lanskap dengan jaringan kota perkotaan yang dipenuhi dengan teknologi canggih. Pijakan-pijakan ini bukan hanya tempat karakter bergerak, tetapi juga elemen *visual* yang menghadirkan kesan dunia maya yang penuh dengan keajaiban teknologi di setiap langkah.



Gambar 4.20 Hasil Desain *Tile Set*/Pijakan

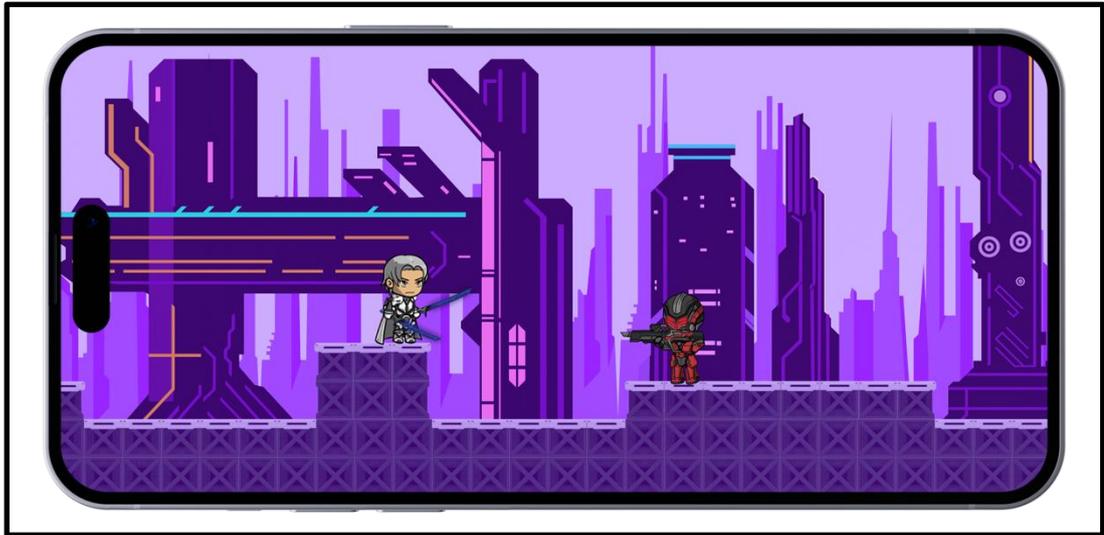
(Sumber : Penulis, 2023)

4.1.4 Revisi

Pada tahapan ini setiap desain selalu melalui revisi terutama perbaikan visual. Jika ada aspek visual yang kurang memuaskan, kami melakukan perbaikan pada elemen seperti warna, tipografi, *layout*, dan estetika keseluruhan. Penulis memastikan bahwa desain visualnya sesuai dengan tema atau gaya yang diusung.

4.1.5 Hasil Eksekusi

Setelah menyelesaikan tahap revisi, penulis akan memasuki fase eksekusi yang merupakan kelanjutan dari proses perancangan. Pada tahap ini, fokus utama akan berpindah dari pengembangan konsep menjadi implementasi nyata. Dalam hal ini, desain karakter yang telah diperbaiki dan aset visual yang telah direvisi akan digabungkan dengan komponen dari game seperti karakter, *environment*, *tile*/pijakan yang telah dibuat.

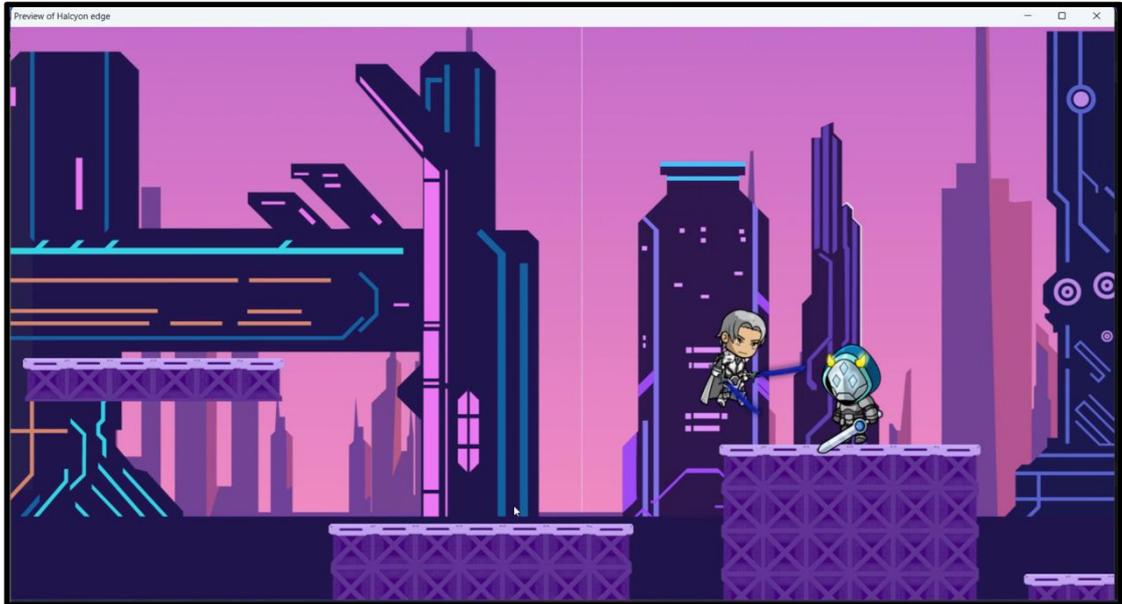


Gambar 4.21 Preview Environment, Tile/Pijakan dan Karakter

(Sumber : Penulis, 2023)

4.1.6 Hasil Akhir

Tahap terakhir dalam perancangan karakter dan aset visual pada *game platform* dengan gaya visual *cyberpunk* adalah hasil akhir. Pada tahap ini, karakter dan aset visual akan diperiksa secara menyeluruh dan diuji untuk memastikan bahwa semuanya bekerja dengan baik dalam *game platform*. Hasil akhir juga akan menjadi referensi untuk pengembangan karakter dan aset visual pada *game platform* selanjutnya.



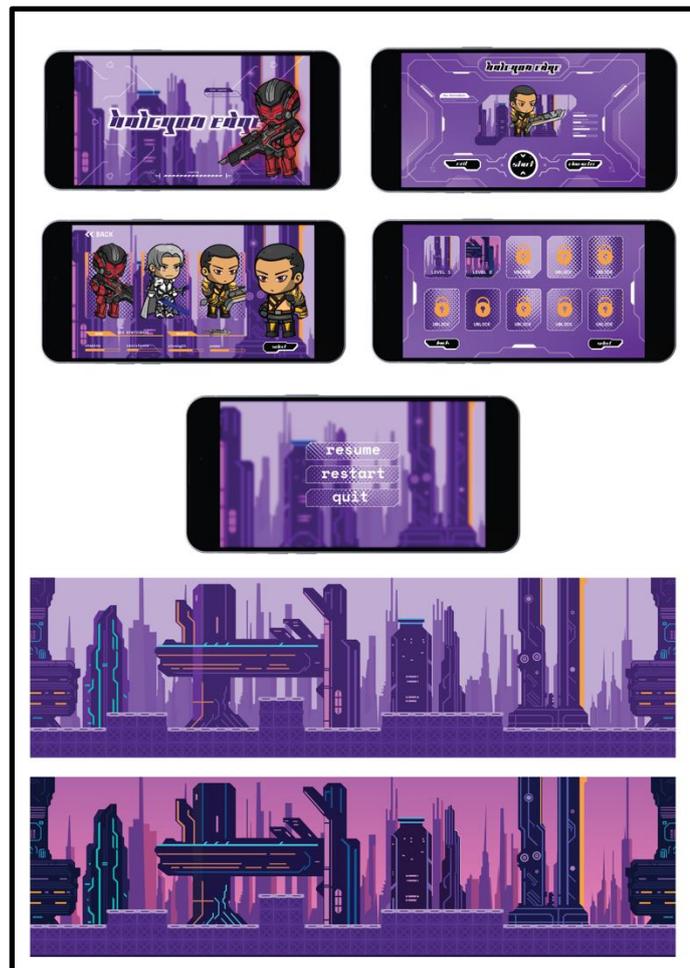
Gambar 4.22 *Scene Dalam Game Prototype/Percobaan*

(Sumber : Penulis, 2023)

4.2 Pembahasan

Hasil akhir produk yang dihasilkan dari perancangan karakter dan aset visual dalam *genre platform game* dengan gaya visual *cyberpunk* dapat disajikan dan dievaluasi. Hasil perancangan ini mencakup desain karakter yang mengusung elemen-elemen futuristik dan teknologi canggih, menciptakan suasana *urbanscape* yang gelap dan atmosfer yang khas dalam gaya visual *cyberpunk*. Selain itu, penggambaran aset visual seperti lingkungan, *user interface*, dan elemen-elemen visual lainnya juga memiliki perpaduan warna gradient ungu yang mencirikan nuansa futuristik dan tekno dalam dunia *cyberpunk*. Keselarasan antara karakter, lingkungan, dan elemen-elemen visual lainnya turut memberikan kesan yang konsisten dan mengundang pemain untuk merasakan atmosfer yang diinginkan.

Dengan demikian, hasil akhir produk dari perancangan ini berhasil menggambarkan estetika cyberpunk yang diinginkan dalam *genre platform game*, menciptakan pengalaman visual yang kuat dan kohesif bagi pemain.



Gambar 4.23 Hasil Akhir dari Perancangan

(Sumber : Penulis, 2023)

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari perancangan karakter dan aset visual pada *genre game platform* dengan gaya visual *cyberpunk* ini adalah bahwa melalui penelitian ini, berhasil dihasilkan desain karakter dan aset visual yang sesuai dengan tema *cyberpunk* untuk *genre game platformer*. Karakter-karakter utama yang dirancang mengikuti prinsip gaya visual *cyberpunk* dengan desain futuristik, unsur teknologi canggih, dan suasana gelap yang khas. Animasi responsif seperti berjalan, melompat, dan serangan telah diimplementasikan pada karakter-karakter tersebut, meningkatkan interaktivitas dan pengalaman bermain. Perancangan aset visual seperti *user interface*, lingkungan, tipografi, dan warna juga mencerminkan estetika *cyberpunk* yang unik.

Hasil dari penelitian ini memberikan manfaat dalam berbagai aspek. Bagi para penggemar *game*, karya ini menawarkan pengalaman hiburan yang mendalam dengan suasana futuristik yang khas *cyberpunk*, menciptakan keseruan dan keterlibatan dalam dunia permainan. Pemain juga dapat menjelajahi dunia futuristik yang misterius melalui desain karakter dan aset visual yang telah dihasilkan. Para pengembang *game* dapat menggunakan desain karakter dan aset visual ini sebagai referensi dan inspirasi dalam mengembangkan *game platformer* dengan gaya visual *cyberpunk*, menghasilkan *game* yang unik dan menarik bagi para pemain. Karya ini

juga berperan dalam memperkenalkan ciri khas gaya visual *cyberpunk* kepada pemain, memberikan pemahaman yang lebih baik tentang estetika ini.

5.2 Saran

Terdapat beberapa saran yang dapat diterapkan pada penelitian ini:

1. Pengujian Pengalaman Pemain: Melakukan pengujian terhadap pengalaman pemain dalam bermain *game* yang menggunakan perancangan karakter dan aset visual ini dapat membantu mengidentifikasi area-area yang perlu perbaikan dan memastikan desain menciptakan pengalaman bermain yang menarik dan sesuai dengan tema *cyberpunk*.
2. Kolaborasi dengan *Industri Game*: Menghubungi studio pengembangan *game* atau para profesional dalam industri *game* yang memiliki pengalaman dalam pengembangan *game* dengan tema dan gaya visual yang serupa dapat memberikan wawasan berharga dan saran-saran praktis untuk meningkatkan kualitas desain karakter dan aset visual.
3. Pengembangan Cerita Lebih Lanjut: Mengembangkan cerita di balik karakter dan dunia dalam *game* ini dapat memberikan kedalaman yang lebih besar pada pengalaman bermain. Ini bisa mencakup elemen naratif yang lebih kuat atau karakter yang lebih terhubung dengan cerita utama.

DAFTAR PUSTAKA.

- Dr. Wilsa, S. M. (2020). *Hukum Lingkungan (Studi Pendekatan Sejarah Hukum Lingkungan)*. Deepublish.
- Fadhallah, R. A. (2021). Wawancara.
- Lukman, D. H., Bte Abdul, N., & Sujariati. (2022). The Effect Of Brainstorming Technique In Promoting Students' Speaking Skill At Upt Smpn 4 Pinrang. *English Language Teaching Methodology*, 2(1), 44–53.
- Novica, D. R., & Hidayat, I. K. (2019). Kajian visual desain karakter pada maskot Kota Malang. *JADECS (Journal of Art, Design, Art Education & Cultural Studies)*, 3(2), 52-58.
- Philip K. Dick. (2018) *Contemporary Cyberpunk in Visual Culture*
- Putra, H. P. (2020). *Pengembangan Game 2d Platformer "Santeri" Berbasis Android* (Doctoral Dissertation, Universitas Atma Jaya Yogyakarta).
- Puspa, M. C. (2016). *Perancangan Karakter Mobile Game Bertemakan Sejarah Perjuangan Kemerdekaan Indonesia Sebagai Media Pendukung Pembelajaran Untuk Kelas Viii Smp.*
- Ramdani, A. (2022). *Desain Interior Game Center Di Surakarta Dengan Konsep Cyberpunk.*

- Rustan, S. (2013). Font and tipografi.
- Ratnapuri, A. (2021). Gambaran Pemahaman Mahasiswa S1 Pendidikan Biologi FKIP UKI Tentang Morfologi Tumbuhan Dan Entomologi Melalui Biosketching. *Jurnal Pro-Life*, 8(1), 45-56.
- Rochmawati, I. (2019). Analisis user interface situs web iwearup. com. *COM. Visualita*, 7(2).
- Sanjaya, H. W. (2015). Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis.
- Saputra, K. G., & Panindias, A. N. (2018). Perancangan Game Desain" Return Of The Aji Saka" Sebagai Upaya Pelestarian Aksara Jawa. *Texture: Art and Culture Journal*, 4(2), 73-78.
- Sukardi, H. M. (2021). Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi Dan Praktiknya (Edisi Revisi).
- Sugiyono, P. D. (2013). Metode penelitian manajemen. *Bandung: Alfabeta, CV*.
- Sugara, E. P. A. (2017). Pengembangan Game Android Pada Mata Kuliah Grafik Multimedia 2 STMIK PalComTech.
- Susanto, A. (2014). Perancangan meja kerja untuk alat pres plastik yang ergonomis menggunakan metode rasional dan pendekatan anthropometri. *Skripsi. Fakultas Teknik Universitas Dian Nuswantoro, Semarang*.
- Soewignjo, S. (2013). Seni mengatur komposisi warna digital. *Yogyakarta: Taka Publisher*.

Surianto Rustan, S. (2013). *Mendesain Logo*. Gramedia Pustaka Utama.

Syaftriandi, M. J., & Pratama, R. A. A. (2022). Rancang Bangun Edugame Pembelajaran Information Technology Menggunakan Adobe Flash Actionscript 3.0. *Teknomatika*, 12(02), 187-198.

Swasty, W., & Utama, J. (2017). Warna sebagai identitas merek pada website. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 3(01), 1-16.

Trisnadoli, A. (2015). Analisis kebutuhan kualitas perangkat lunak pada software game berbasis mobile. *Jurnal Komputer Terapan*, 1(2), 1-8.

Wanodya, R. M., Pujiati, H., & Astutiningsih, I. (2017). Hiperrealitas dalam Novel Cyberpunk Free to Fall karya Lauren Miller. *Publika Budaya*, 3(2), 39-51.

Wandah WibawantoYulianto. (2018). Buku Sakti Kuasai Desain Grafis. Anak Hebat Indonesia.

Wibawanto, W. (2021). Dasar Pengembangan Game Html 5.

HALAMAN LAMPIRAN

Lampiran 1. Form Topik dan Judul

 PalComTech	FORMULIR SURAT PERSETUJUAN TOPIK & JUDUL LTA
Kode Formulir : FM-IPCT-BAAK-PSB-043	Institusi : INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

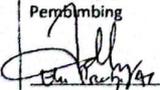
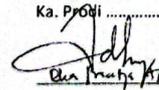
Kepada Yth. Palembang, 22 Februari 2023
 Ka.Prodi Desain Komunikasi Visual program Diploma Tiga
 di tempat.

Dengan hormat,
 Saya yang Bertanda tangan di bawah ini :

Program Studi : Desain Komunikasi Visual program Diploma Tiga

No	NPM	Nama	IPK	Semester	Sesi Belajar*	No.HP
1.	0612000309	M. Akbar Ramadhan	3,69	6	Pagi	087801378383
2.	061200012	Ani Anjani	3,70	6	Pagi	085167740569
3.						

* Pilih Salah Satu : Pagi/Siang/Malam

Mengajukan LTA dengan topik : <u>Desain Grafis</u>		
Dengan melampirkan deskripsi awal penelitian yang terdiri dari : <ol style="list-style-type: none"> 1. Objek Penelitian 2. Apa yang akan diteliti dari objek 3. Metode Pengembangan/analisis yang digunakan 4. Tujuan / hasil yang diharapkan dari penelitian 		
Rekomendasi Nama Pembimbing :		
Menyetujui, Wakil Rektor 1, 	Mengetahui, Ka. Prodi, 	
Judul LTA (dalam bahasa Indonesia dan Inggris): <ol style="list-style-type: none"> 1. <u>Perancangan Asset dan Desain Karakter Game pada studio Hisa Games</u> (Asset and Game Character Design at Hisa Games Studio) 2. <u>Perancangan karakter dan aset visual pada genre game Platform dan gaya visual cyberpunk</u> (character design and visual assets in the platform game genre with a cyberpunk visual style) 		
Diusulkan judul nomor : <u>2</u>		
Pemohon, Mahasiswa 1,  M. Akbar Ramadhan	Mahasiswa 2,  An Anjani	Mahasiswa 3,
Menyetujui, Pembimbing, 	Mengetahui, Ka. Prodi, 	Mengesahkan Wakil Rektor 1 

- Diperbanyak 1 kali : Asli diserahkan ke BAAK dan copy diarsip Mahasiswa
- Form ini wajib dikembalikan ke BAAK pada saat pengumpulan berkas untuk pengajuan ujian

Lampiran 2. Surat Balasan Riset



HISA GAMES

My Office Coworking Space, Graha Edukasi
Jl. MP. Mangkunegara No.5, Bukit Sangkal, Kec. Kalidoni,
Kota Palembang, Sumatera Selatan 30114

Hal : Balasan Riset

Palembang, 22 Februari 2023

Kepada Yth,
Ketua Program Studi D3 Desain Komunikasi Visual
Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech Palembang
Di Tempat.

Dengan Hormat,

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Hisbullah Akbar
Jabatan : Founder

Menerangkan bahwa,

Nama : Muhammad Akbar Ramadhan (061200039)
Ari Anjari (061200012)
Program Studi : D3 Desain Komunikasi Visual
Asal Universitas : Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech Palembang

Telah kami setuju untuk melakukan penelitian di Hisa Games dengan melampirkan judul :
"Perancangan Karakter Dan Aset Visual Pada Genre Game Platform Dengan Gaya Visual Cyberpunk"

Demikian surat ini kami sampaikan, atas kerja samanya kami ucapkan terimakasih.

Palembang, 22 Februari 2023

Hormat kami,

Founder

Dig. by: hisbullahakbar@gmail.com (0810782)
Signed at: 22 Feb 2023 09:52:08

Hisbullah Akbar



Lampiran 3. Form Konsultasi

	FORMULIR	
	KONSULTASI LAPORAN TUGAS AKHIR INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH	
Kode Formulir FM-IPCT-BAAK-PSB-045	Institusi Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech	Tahun Akademik 2022/2023

NO	NPM	Nama	Prodi	Semester
1	061200012	Ari Anjari	Desain Komunikasi Visual	VI (enam)
2	061200039	Muhammad Akbar Ramadhan	Desain Komunikasi Visual	VI (enam)
3				

Judul Laporan Tugas Akhir :

Pertemuan Ke -	Tanggal Konsultasi	Batas Waktu Perbaikan	Materi yang Dibahas / Catatan Perbaikan	Paraf Pembimbing
1	30-03-2023		Penjelasan Panduan LTA dan mekanisme bimbingan Terstruktur	Jelly
2	04-04-2023	05-04-2023	Bab 1 Revisi Perbaikan penulisan dan format Proposal	Jelly
3	09-04-2023	10-04-2023	Revisi Bab 2	Jelly
4	12-04-2023	13-04-2023	Revisi Bab 1, Tata tulis dan permataan kanan kiri	Jelly
5	25-04-2023		Bab 2	Jelly
6	28-04-2023	29-04-2023	revisi Bab 2	Jelly
7	02-05-2023	03-05-2023	Bab 3 Perbaikan	Jelly
8	10-05-2023	11-05-2023	Bab 3 format Perbaikan	Jelly
9	13-07-2023		Penjelasan pembuatan jurnal Artikel	Jelly
10	19-07-2023	20-07-2023	Revisi Bab 4 & Bab 5	Jelly
11	30-07-2023	01-08-2023	Revisi Bab 5	Jelly
12	8-8-23		Ace Uji lompes	Jelly

Palembang, 08-08-23
Dosen Pembimbing


Muhammad Akbar Ramadhan

Lampiran 4. Surat Pernyataan Ujian Tugas Akhir

SURAT PERNYATAAN UJIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Akbar Ramadhan
Tempat/Tanggal Lahir : Palembang/29 November 2002
Prodi : Desain Komunikasi Visual
NPM : 061200039
Semester : VI (enam)
No.Telp/Hp : 087801378388
Alamat : Jl. Sekip Bendung Gg. Bonsai No.116

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Laporan ini saya buat dengan sebenarnya dan berdasarkan sumber yang benar.
2. Objek tempat saya melaksanakan laporan berbentuk CV/PT/Pemerintahan/SMA sederajat dan dinyatakan masih aktif beroperasi hingga saat ini
3. Data perusahaan dalam laporan LTA ini benar adanya dan bersifat valid.
4. Laporan ini bukan merupakan hasil plagiat/menjiplak karya ilmiah orang lain
5. Laporan ini merupakan hasil kerja saya sendiri (bukan buatan/dibuatkan orang lain)
6. Buku referensi yang saya gunakan untuk laporan LTA ini merupakan buku yang terbit dalam 5 (lima) tahun terakhir ini.
7. Semua dokumen baik berupa dokumen asli maupun salinan yang saya serahkan sebagai syarat untuk mengikuti ujian skripsi adalah dokumen yang sah dan benar.
8. Hasil karya saya yang merupakan hasil dari tugas akhir berupa karya tulis, program, aplikasi atau alat, setelah melalui ujian komprehensif dan revisi, bersedia untuk saya serahkan kepada lembaga melalui Kaprodi untuk dokumentasi dan kepentingan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tanpa paksaan dari pihak manapun dan apabila di kemudian hari ternyata saya terbukti secara sah melanggar salah satu dari pernyataan ini, saya bersedia untuk menerima sanksi sesuai dengan peraturan dan hukum berlaku di negara Republik Indonesia, dan gelar akademik yang saya peroleh dari Perguruan Tinggi ini dapat dibatalkan.

Palembang, 8 Agustus 2023

Yang menyatakan,


Muhammad Akbar Ramadhan

Lampiran 4. Surat Pernyataan Ujian Tugas Akhir

SURAT PERNYATAAN UJIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ari Anjari
Tempat/Tanggal Lahir : Musi Banyuasin/19 Oktober 2001
Prodi : Desain Komunikasi Visual
NPM : 061200012
Semester : VI (enam)
No.Telp/Hp : 085267790569
Alamat : Jl. Mayorzen Lrg. Kapling II No.021

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Laporan ini saya buat dengan sebenarnya dan berdasarkan sumber yang benar.
2. Objek tempat saya melaksanakan laporan berbentuk CV/PT/Pemerintahan/SMA sederajat dan dinyatakan masih aktif beroperasi hingga saat ini
3. Data perusahaan dalam laporan LTA ini benar adanya dan bersifat valid.
4. Laporan ini bukan merupakan hasil plagiat/menjiplak karya ilmiah orang lain
5. Laporan ini merupakan hasil kerja saya sendiri (bukan buatan/dibuatkan orang lain)
6. Buku referensi yang saya gunakan untuk laporan LTA ini merupakan buku yang terbit dalam 5 (lima) tahun terakhir ini.
7. Semua dokumen baik berupa dokumen asli maupun salinan yang saya serahkan sebagai syarat untuk mengikuti ujian skripsi adalah dokumen yang sah dan benar.
8. Hasil karya saya yang merupakan hasil dari tugas akhir berupa karya tulis, program, aplikasi atau alat, setelah melalui ujian komprehensif dan revisi, bersedia untuk saya serahkan kepada lembaga melalui Kaprodi untuk dokumentasi dan kepentingan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tanpa paksaan dari pihak manapun dan apabila di kemudian hari ternyata saya terbukti secara sah melanggar salah satu dari pernyataan ini, saya bersedia untuk menerima sanksi sesuai dengan peraturan dan hukum berlaku di negara Republik Indonesia, dan gelar akademik yang saya peroleh dari Perguruan Tinggi ini dapat dibatalkan.

Palembang, 8 Agustus 2023

Yang menyatakan,


Ari Anjari

Lampiran 5. Form Revisi Ujian Proposal

 PalComTech	FORMULIR REVISI UJIAN PROPOSAL LTA INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH
	Kode Formulir FM-PCT-BAAK-PSB-127

Revisi Ujian Proposal LTA Mahasiswa Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech

Program Studi : Desain Komunikasi Visual Program Diploma Tiga
 Tanggal Pelaksanaan : 24 Mei 2023
 Judul Proposal LTA : Perancangan Karakter dan Aset Visual pada Genre Game Platform dan Gaya Visual Cyberpunk

NO	NPM	Nama	Semester
1	061200039	Muhammad Akbar Ramadhan	6
2	061200012	Ari Anjari	6

No	Revisi	Nama Penguji	Tanda Tangan
1. 2. 3.	Responden KUS over Daftar Pustaka penulisan terdahulu	Adeca	
1. 2.	Ruang lingkup penelitian Batasan karakter yg akan dibangun	Dini	
	Revisi akan hasil ujian	Eka Prasetya	

Perubahan Judul Skripsi :

Palembang, 24 Mei 2023
Ketua Program Studi,



Eka Prasetya Adhi Sugara, S.T., M.Kom.

*Fotokopi Form Revisi dikumpul ke BAAK setelah ditandatangani Kaprodi

Lampiran 6. Form Revisi Ujian Kompre

	FORMULIR REVISI UJIAN LTA INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH
	Kode Formulir FM-PCT-BAAK-PSB-055

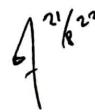
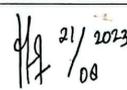
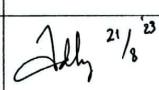
Revisi Ujian LTA Mahasiswa Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech

Program Studi : Desain Komunikasi Visual Program Diploma Tiga
 Topik LTA : Desain Grafis
 Ujian ke- : I (Satu)
 Tanggal Pelaksanaan : Senin, 14 Agustus 2023

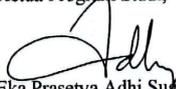
Judul LTA : Perancangan Karakter dan Aset Visual pada Genre Game Platform dan Gaya Visual Cyberpunk

No	NPM	Nama	Semester
1	061200039	Muhammad Akbar Ramadhan	VI (Enam)
2	061200012	Ari Anjari	VI (Enam)

Revisi diselesaikan paling lambat tanggal 21 Agustus 2023.

No	Revisi	Nama Penguji	Tanda Tangan
1.	Karakter (seratannya) kurang jelas	Adein	 21/8/23
2	Tata tulis		
	Detailkan saja kemampuan setiap karakter	Dini HP	 21/2023 / 08
	Revisi sesuai hasil ujian	Eka P	 21/8/23

Palembang, 14 Agustus 2023
Ketua Program Studi,


 Eka Prasetya Adhi Sugara, S.T., M.Kom.

Lampiran 7. Hasil Dokumentasi Pameran di kampus *PalComTech*

