

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

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN KARAKTER DAN ASSET VISUAL PADA  
GENRE GAME PLATFORM DENGAN GAYA VISUAL PIXEL  
ART**



**Diajukan Oleh :**

**RADEN MUHAMMAD RANDI BAGUS ANGGARA**

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

**PALEMBANG**

**2024**

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

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN KARAKTER DAN ASSET VISUAL PADA  
GENRE GAME PLATFORM DENGAN GAYA VISUAL PIXEL  
ART**



**Diajukan Oleh :**

**RADEN MUHAMMAD RANDI BAGUS ANGGARA /061210029**

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

**PALEMBANG**

**2024**

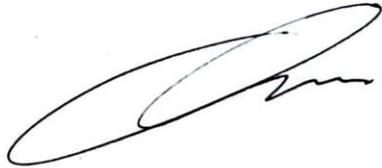
**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

---

**HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING LAPORAN TUGAS AKHIR**

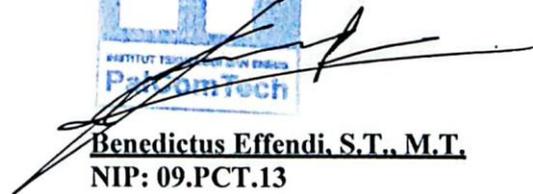
**NAMA** : RADEN MUHAMMAD RANDI BAGUS  
ANGGARA  
**NPM** : 061210029  
**PROGRAM STUDI** : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
**JENJANG PENDIDIKAN** : DIPLOMA TIGA  
**JUDUL** : PERANCANGAN KARAKTER DAN  
ASSET VISUAL PADA GENRE GAME  
PLATFORM GAYA VISUAL PIXEL ART

**Tanggal : 13 Juni 2024**  
**Pembimbing**



**Didiek Prasetya, S.Pd., M.Sn.**  
**NIDN : 0226028201**

**Mengetahui,**  
**Rektor**



**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 : RADEN MUHAMMAD RANDI BAGUS  
ANGGARA  
NPM : 061210029  
PROGRAM STUDI : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA  
JUDUL : PERANCANGAN KARAKTER DAN  
ASSET VISUAL PADA GENRE GAME  
PLATFORM GAYA VISUAL PIXEL ART

Tanggal : 25 Juni 2024

Penguji 1



Hendra Hadiwijaya, SE., M. Si.  
NIDN: 0229108302

Tanggal : 25 Juni 2024

Penguji 2



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

Menyetujui,  
Rektor



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

**MOTTO:**

*"Dan katakanlah: "Ya Tuhanku, tambahkanlah kepadaku ilmu pengetahuan."*

*(Q.S Thaha: 114)*

**Kupersembahkan kepada:**

1. *Allah yang maha esa.*
2. *Orang tua tercinta.*
3. *Pasangan yang dicintai.*
4. *Orang orang terkasih.*
5. *Guru yang kuhargai.*
6. *Sahabat serta rekan 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 Asset Visual Pada Genre Game Platform Dengan Gaya Visual Pixel Art**”.

Tujuan penulis dalam membuat Laporan Tugas Akhir ini untuk memenuhi sebagai syarat untuk mencapai gelar ahli madya bagi mahasiswa program studi D3 Desain Komunikasi Visual Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech. Dalam penulisan Laporan ini tidak sedikit hambatan yang dialami penulis, namun berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak akhirnya Laporan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa syukur dan terima kasih yang tak terhingga sedalam – dalamnya kepada:

1. **Tuhan Yang Maha Esa**, yang telah memberikan limpahan rahmat, ilmu yang bermanfaat dan kesehatan.
2. **Orang Tua dan Teman-Teman** yang telah memotivasi saya sehingga terselesaikannya laporan ini dengan baik.
3. **Bapak Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M.Kom.** Sebagai Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual yang penulis hormati.
4. **Bapak Didiek Prasetya, S.Pd., M.Sn.** Selaku dosen pembimbing penulis yang telah bersedia membimbing dan meluangkan waktu agar penulis memahami kajian Laporan Tugas Akhir ini.

Akhir kata dengan penuh syukur, penulis mengucapkan Alhamdulillah dan terima kasih atas segala dukungan. Semoga langkah penulis selalu diberkahi oleh Allah SWT, Amin. Penulis berharap Laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat sebagaimana mestinya.

Palembang, Juni 2024

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Perumusan Masalah .....	4
1.3 Ruang Lingkup Penelitian .....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian .....	5
1.5.1 Manfaat Bagi Praktis.....	6
1.5.2 Manfaat Bagi Akademis .....	6
1.5.3 Sistem Penulisan .....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1 Landasan Teori .....	8
2.1.1 <i>Game Platformer</i> .....	8
2.1.2 <i>Pixel art</i> .....	9

2.1.3	Desain Karakter .....	9
2.1.4	Sketsa .....	10
2.1.5	<i>Environment Design</i> .....	10
2.1.6	Tipografi .....	10
2.1.7	Warna.....	11
2.2	Hasil Penelitian Terdahulu .....	11
2.3	Kerangka Penelitian.....	16
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>		
3.1.	Objek Penelitian.....	17
3.1.1	Objek.....	17
3.2.	Metode Pengumpulan Data.....	17
3.2.1	Wawancara.....	17
3.2.2	Observasi .....	18
3.2.3	Studi Pustaka.....	19
3.2.4	Waktu Penelitian.....	19
3.3.	Jenis Data.....	20
3.3.1	Data Primer .....	21
3.3.2	Data Sekunder.....	21
3.4.	Metode Perancangan.....	21
1.	<i>Brainstroming</i> .....	22
2.	Konsep .....	22
3.	Hasil Perancangan.....	32
4.	Revisi .....	32
5.	Eksekusi .....	33
6.	Hasil Akhir.....	34
3.5.	Ruang Lingkup Penelitian .....	33
3.6.	Alat dan Perangkat Lunak .....	34
3.7.	Tahapan Pengerjaan.....	34

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

4.1. Hasil.....	36
4.1.1 Hasil <i>Brainstroming</i> .....	36
4.1.2 Hasil Perancangan .....	37
4.1.3 Hasil Revisi .....	50
4.1.4 Hasil Eksekusi .....	50
4.1.5 Hasil Akhir .....	51
4.2. Pembahasan .....	53

## **BAB V PENUTUP**

5.1. Kesimpulan .....	55
5.2. Saran .....	55

<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>xvi</b>
----------------------------	------------

<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>xvii</b>
-----------------------	-------------

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 3.1</b> Proses Wawancara .....	18
<b>Gambar 3.2</b> Proses Observasi .....	18
<b>Gambar 3.3</b> Sketsa Judul <i>Game</i> .....	23
<b>Gambar 3.4</b> Sketsa Karakter Adam .....	24
<b>Gambar 3.5</b> Sketsa <i>Main Menu</i> .....	25
<b>Gambar 3.6</b> Warna <i>Now Loading</i> .....	26
<b>Gambar 3.7</b> Sketsa <i>Cutscenes</i> .....	26
<b>Gambar 3.8</b> Sketsa <i>Environment Parallax</i> .....	27
<b>Gambar 3.9</b> Sketsa <i>Environment Tileset</i> .....	28
<b>Gambar 3.10</b> Jenis <i>Font</i> Alagard .....	28
<b>Gambar 3.11</b> Jenis <i>Font</i> BASKIC8 .....	29
<b>Gambar 3.12</b> Warna Komplementer .....	30
<b>Gambar 3.13</b> Warna Analogus .....	31
<b>Gambar 3.14</b> Warna Triadic .....	31
<b>Gambar 3.15</b> Warna Split Komplementer .....	31
<b>Gambar 3.16</b> Warna Tetradic .....	32
<b>Gambar 4.1</b> <i>Mind mapping</i> Perancangan Karakter dan Asset Visual Pada <i>Genre Game Platform</i> Dengan Gaya Visual <i>Pixel Art</i> .....	36
<b>Gambar 4.2</b> Hasil <i>Logotype</i> /Judul <i>Game</i> “ YUGEN” .....	37
<b>Gambar 4.3</b> Hasil Desain Karakter Adam .....	39
<b>Gambar 4.4</b> Gerakan <i>Idle</i> /Diam .....	40
<b>Gambar 4.5</b> Gerakan <i>Walkcycle</i> /Berjalan .....	40
<b>Gambar 4.6</b> Gerakan <i>Jump</i> /Melompat .....	40
<b>Gambar 4.7</b> Gerakan <i>Hurt</i> /Menerima Serangan .....	41
<b>Gambar 4.8</b> Gerakan <i>Attack1/Basic Attack</i> .....	41

<b>Gambar 4.9</b> Gerakan <i>Attack2/Combo Attack</i> .....	42
<b>Gambar 4.10</b> Gerakan <i>Attack3/Combo Attack</i> .....	42
<b>Gambar 4.11</b> Gerakan <i>Death/Mati</i> .....	42
<b>Gambar 4.12</b> <i>User Interface Main Menu</i> .....	43
<b>Gambar 4.13</b> <i>User Interface Now Loading</i> .....	44
<b>Gambar 4.14</b> <i>Scene 1</i> .....	45
<b>Gambar 4.15</b> <i>Scene 2</i> .....	46
<b>Gambar 4.16</b> <i>Scene 3</i> .....	46
<b>Gambar 4.17</b> <i>Scene 4</i> .....	47
<b>Gambar 4.18</b> <i>Scene 5</i> .....	48
<b>Gambar 4.19</b> <i>Environment Parallax</i> .....	49
<b>Gambar 4.20</b> <i>Environment Tileset</i> .....	50
<b>Gambar 4.21</b> <i>Preview Environment, Tileset, dan Karakter</i> .....	51
<b>Gambar 4.22</b> <i>Scene Dalam Game Engine Unity</i> .....	51
<b>Gambar 4.23</b> Hasil Akhir Perancangan .....	52
<b>Gambar 4.24</b> Data Karya Sejenis.....	53

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1</b> Penelitian Terdahulu .....	11
<b>Tabel 2.3</b> Kerangka Penelitian .....	16
<b>Tabel 3.1</b> Jadwal Penelitian .....	20

## 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

## **ABSTRAK**

**Raden Muhammad Randi Bagus Anggara**, Perancangan Karakter dan Asset Visual Pada Genre Game Platform Dengan Gaya Visual Pixel Art.

Kemajuan teknologi di era digital semakin signifikan, adanya persaingan antar individu untuk mengembangkan teknologi, termasuk bidang pengembangan game. salah satunya platformer sub genre permainan dengan grafis dua dimensi (2D) pemain dapat menggerakkan karakter didalam game tersebut untuk melewati rintangan dan dapat melawan musuh untuk mencapai suatu tujuan. Penelitian ini memfokuskan pada desain karakter dan asset visual untuk game platformer gaya visual Pixel Art. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan perancangan karakter dan asset visual dengan tema Pixel Art dalam video game platformer. Karakter didesain dengan visual Pixel Art yang membangun kesan nostalgia akan pengalaman bermain game jadul. Animasi berjalan, melompat, menyerang, menerima serangan dan mati terintegrasi dalam desain karakter, antarmuka pengguna, lingkungan latar belakang, tipografi, dan warna yang dipadukan untuk menciptakan hasil penggambaran visual pixel art. 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 Pixel Art game platformer. pengembang game dapat gunakan desain ini sebagai referensi serta inspirasi dalam mengembangkan game platformer maupun berbagai macam bentuk game yang serupa.

**Kata Kunci** : Game Platformer, Pixel Art, Desain Karakter, Asset Visual.

## ABSTRACT

*Raden Muhammad Randi Bagus Anggara, Character and Visual Asset Design in Platform Game Genre with Pixel Art Visual Style*

*Technological advancements in the digital era are becoming increasingly significant, leading to competition among individuals to develop technology, including in the field of game development. One example is the platformer sub-genre, a type of game with two-dimensional (2D) graphics where players can control characters to overcome obstacles and fight enemies to achieve a goal. This research focuses on the design of characters and visual assets for platformer games with a Pixel Art visual style. The aim of this research is to produce character and visual asset designs with a Pixel Art theme in platformer video games. The characters are designed with Pixel Art visuals that evoke a sense of nostalgia for old-school gaming experiences. Animations for walking, jumping, attacking, receiving attacks, and dying are integrated into the character design, along with user interface, background environments, typography, and colors that are combined to create a Pixel Art visual style. The design methods include brainstorming, concept development, character and asset design, revisions, execution, and finalization. The final results show character and visual asset designs that align with the Pixel Art theme of platformer games. Game developers can use these designs as references and inspiration in developing platformer games or various other similar types of games.*

*Keywords: Platformer Game, Pixel Art, Character Design, Visual Assets.*

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Sejarah teknologi *game* komputer secara langsung berhubungan dengan perkembangan komputer itu sendiri. Komputer dengan kecepatan *processor* tinggi, grafis yang lebih mendekati realita, dan media penyimpanan yang lebih besar sebenarnya dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan dalam bermain *games*. Arti dari *game* (*game* komputer) sendiri adalah sebuah permainan interaktif yang membutuhkan komputer untuk bermain Asmara, (2019). Program komputer menerima input dari si pemain melalui pengendali dan menampilkan lingkungan buatan melalui TV atau layar monitor. Pada awal kemunculan *game* pertama kalinya, *game* masih disajikan secara sederhana proyek yang bernama *Computer Games* pada tahun 1962 dengan produk andalannya bernama *Star Wars*. Beberapa puluh tahun kemudian, banyak *game* bermunculan dengan 2 dimensi dan *game* 3 dimensi. Serta yang bersifat sebagai hiburan maupun bersifat sebagai media pembelajaran atau edukatif (Pratama, 2014).

Kemajuan teknologi di era digital semakin signifikan, adanya persaingan antar individu untuk mengembangkan teknologi, termasuk bidang pengembangan *game*. *Game* dibuat sebagai permainan yang menyenangkan dengan unsur grafis gambar yang digerakan oleh pemain yang memainkannya dapat dirasakan langsung dan nyata (Prayoga, 2022). Ada banyak genre *game* yang sudah diciptakan sebelumnya seperti genre *First Person Shooter (FPS)*, *Role Playing game (RPG)*, *Arcade* dan

salah satunya *Platformer* sub genre permainan dengan grafis dua dimensi (2D) pemain dapat menggerakkan karakter didalam *game* tersebut untuk melewati rintangan dan dapat melawan musuh untuk mencapai suatu tujuan. Sebelumnya sudah pernah ada *game platformer 2D* yang bertemakan *adventure* yang *populer* yaitu *Super Mario Bros*, *Sonic the Hedgehog*, dan *Metal slug*. Umumnya, *game platformer* dikategorikan sebagai *game* aksi dan petualangan, yang membutuhkan kecepatan, refleksi, dan strategi dari pemain (Prayoga, 2022).

Sejalan dengan perkembangan tersebut, dampak dari digitalisasi yang besar pada berbagai sektor inilah yang memperkenalkan banyak istilah komputer kepada masyarakat, salah satunya adalah "*Pixel*". *Pixel* merupakan gambar yang terdiri dari titik-titik kecil berwarna cerah yang berasal dari singkatan "*Picture Element*", elemen-elemen terkecil ini biasanya digabungkan untuk membentuk gambar atau bentuk yang biasanya terlihat pada layar TV, monitor komputer, tablet, ponsel, dan sebagian besar perangkat digital lainnya (Pratama, 2023). Pada awalnya istilah *Pixel* digunakan di dalam pencitraan video coding dalam layar datar televisi atau monitor, *pixel* ini dapat juga terdiri dari ribuan *pixel* yang terbagi-bagi dalam baris dan kolom. Jumlah piksel dalam sebuah monitor atau layar dapat kita ketahui dari resolusinya dengan satuan yang sama yaitu *pixel* (px).

Seiring perkembangan jaman dan kemajuan teknologi, lahirlah istilah baru yaitu "SeniPiksel". Seni Piksel (English: *Pixel art*) adalah bentuk seni digital yang digambar dengan perangkat lunak untuk tujuan tertentu, di mana gambar dibuat dengan penempatan *pixel* yang eksklusif dan disengaja agar terlihat tampak jelas. *Pixel art* sendiri pada awalnya populer dikenal sebagai media seni berupa

permainan konsol/ *video game arcade* maupun dalam seni 2D dikarenakan teknologi *graphic card* pada saat itu belum sebaik jaman sekarang (Pratama, 2023).

Gaya visual unik dan estetika yang khas dari *pixel art* masih sangat dihargai dalam industri *game*, *desain grafis*, dan bahkan dalam budaya populer seperti produk *merchandise*, ilustrasi web, dan animasi pendek. Banyak pengembang *game* independen memilih *pixel art* karena gaya ini tidak hanya memberikan sentuhan nostalgia bagi mereka yang tumbuh dengan permainan klasik, tetapi juga karena kemampuannya untuk mengomunikasikan ide dengan gaya yang sederhana namun efektif. Terdapat beragam opsi aplikasi yang dapat diakses untuk menciptakan karya dengan gaya dan teknik *pixel art* secara mandiri. Beberapa di antaranya termasuk *Aseprite*, *GraphicsGale*, *Pixen*, *Piskel*, dan bahkan *Adobe Photoshop*.

Sebelumnya sudah pernah ada game platformer 2D yang bertemakan *adventure* yang populer yaitu *a space for the unbound*. Mengacu pada *game* tersebut maka penulis terinspirasi membuat konsep *game* yang serupa namun sedikit berbeda, dengan menggambarkan *game* bertemakan fantasi era peperangan antar kerajaan. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, penulis akan merancang desain karakter dan aset visual yang mengusung gaya visual *Pixel Art* pada genre *game platform*.

Dalam genre *game platformer* dengan gaya visual *Pixel Art*, 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 *Pixel Art*. Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat meningkatkan kualitas visual dan pengalaman bermain *game*.

## **1.2 Perumusan 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 *Pixel Art* adalah, bagaimana membuat perancangan karakter dan aset visual yang sesuai dengan tema *Pixel Art* dan mengimplementasikan hasil desain karakter dan aset visual sebagai *prototype* 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. Menentukan latar belakang dan kepribadian karakter.
  - c. Merancang tampilan dan atribut 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 *pixel art*.
- d. Konsep Warna: mencakup palet warna yang membawa kesan nuansa *retro/jadul*, nostalgia pada *game* era 8 bit dan 16 bit.

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

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan perancangan Karakter dan Aset Visual pada Genre *Game Platform* dengan Gaya Visual *Pixel Art*. 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:

- a. Hiburan: karya ini akan memberikan pengalaman hiburan yang mendalam bagi para penggemar *game platformer* dengan gaya visual *pixel art*. Mereka akan merasakan keseruan dan keterlibatan dalam dunia permainan yang penuh tantangan.
- b. Pengalaman unik: Pemain akan memiliki kesempatan untuk merasakan kembali nostalgia *game* dengan nuansa *retro* dan estetika grafis di era 8 bit

dan 16 bit yang dihasilkan oleh desain karakter dan aset visual, memberikan pengalaman nostalgia.

### **1.5.1 Manfaat Praktis**

- a. Pengembangan *game* para pengembang *game* dapat menggunakan perancangan karakter dan aset visual ini sebagai referensi dan sumber inspirasi dalam pengembangan *game* platform dengan gaya visual *pixel art*.
- b. Pemahaman Gaya Visual: Karya ini juga akan membantu pemain dalam memahami dan mengenali ciri khas gaya visual *pixel art*, mengenalkan mereka pada dunia estetika yang unik.

### **1.5.2 Manfaat Bagi Akademis**

- a. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber acuan dan referensi keilmuan bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian serupa di Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech, terutama mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual.
- 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.

### **1.5.3 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

##### 2.1.1 *Game Platformer*

Menurut Anjari dkk (2023), 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. Berikut adalah prinsip dasar yang terdapat pada dasar *game platformer* yang akan diimplementasikan:

1. Jenis Karakter: Terdapat 1 (Satu) karakter utama yang akan menjadi fokus dalam perancangan, biasanya memiliki animasi gerakan yang beragam, seperti bergerak diam, berjalan atau berlari, melompat, terkena serangan musuh, atau dalam keadaan terancam, yang akan memainkan peran protagonis karakter utama 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 *pixel art*. Hal ini mencakup desain nuansa retro dan estetika yang mirip dengan grafis game

pada era 8-bit dan 16-bit. Gaya ini memberikan kesan sederhana namun penuh dengan karakteristik unik yang khas dalam gaya visual *Pixel Art*.

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

### **2.1.2 Pixel Art**

*Pixel Art* adalah karya seni digital yang diciptakan oleh lewat perangkat lunak dimana gambar dibuat dalam tingkatan *pixel* (elemen terkecil dalam sebuah gambar yang ditampilkan dalam layar komputer). *Pixel Art* umumnya digunakan pada komputer atau *video game* jaman dahulu ketika pada saat itu layar dan komputer memiliki kemampuan yang terbatas untuk menampilkan grafis *video game* (Pinkan, 2019).

### **2.1.3 Desain Karakter**

Desain karakter adalah proses perancangan terhadap seluruh karakter yang terlihat dalam sebuah film, animasi maupun *game*. Pembuatan sebuah karakter, membutuhkan pemilihan gaya yang sesuai dengan konsep cerita agar meningkatkan daya tarik penonton terhadap alur ceritanya, dan dapat juga membantu karakter tersebut menjadi daya tarik utama. Sebuah karakter harus mempunyai biodata. biodata tersebut akan memberikan gambaran tentang siapa karakternya, bagaimana penampilannya, apa kesukaannya dan yang apa yang ia benci, bagaimana perilakunya, apa fitur pembedanya, dan karakter emosional. (Hermanudin dkk, 2019).

#### **2.1.4 Sketsa**

Sketsa adalah gambar rancangan dari sebuah model, yang nantinya akan dilanjutkan dengan mengarsir untuk menghasilkan bentuk yang sesungguhnya. Sketsa juga berupa garis-garis halus yang mewakili kontur setiap objek model” (Sumarni dkk, 2020).

#### **2.1.5 Environment Design**

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, dan efek visual.

Menurut Solarski dikutip dari (Atmojo, 2021) menjelaskan bahwa dalam pembuatan karakter desain dan *environment design* ini saling berhubungan. Dimana bentuk dari *environment* yang ada di sekitar karakter dapat memberikan kesan dan perasaan tertentu terhadap pemain.

#### **2.1.6 Tipografi**

Tipografi adalah suatu Ilmu atau seni atau teknik dalam menyusun elemen elemen huruf ataupun teks agar dapat dibaca dan maknanya tersampaikan dengan jelas dan memiliki nilai estetika. Secara umum tipografi dapat juga dianggap sebagai ilmu yang membahas teknik dalam pemilihan dan penataan huruf serta pengaturan distribusi huruf atau teks pada ruang atau media yang tersedia agar dapat menyampaikan makna dari teks tersebut dan juga untuk menciptakan suatu kesan tertentu yang membantu pembaca agar dapat membaca teks tersebut dengan nyaman (Iswanto, 2023).

### 2.1.7 Warna

Warna merupakan bagian dari sifat cahaya yang dipancarkan yang menjadi pengalaman indra penglihatan seseorang. Sebagai bagian dari pengalaman indra penglihatan, warna yang ditangkap oleh indra penglihatan tersebut merupakan pantulan cahaya dari suatu benda yang ada disekitar kemudian ditangkap oleh indra penglihatan sesuai dengan panjang gelombang cahaya. Sebagai contohnya, warna biru memiliki panjang gelombang sekitar 460 nanometer, sedangkan warna kuning memiliki gelombang sekitar 650 nanometer (Gautama dkk, 2019).

## 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*.

Beberapa hasil penelitian terdahulu dapat dilihat pada tabel 2.1 di bawah ini

**Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu**

No.	Nama Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Brillyan Jeniza Maulia,Hendro Aryanto	2022	Perancangan Desain Karakter Mobile Game“Pasaran Jawa”Untuk Edukasi Remaja	Jurnal ini membahas tentang merancang desain karakter dengan menggambarkan budaya Jawa ke dalam mobile game dan diharap remaja bisa menikmati bermain dan belajar tentang budaya melalui karakter dari mobile game secara menyenangkan dan mudah.

2.	Bayu Lintang Andi Atmojo	2022	Perancangan Aset Visual <i>Game</i> Untuk Mengenalkan Daerah Di Indonesia Dengan Penggayaan <i>Pixel Art</i>	Hasil dari jurnal tersebut adalah perancangan aset visual untuk <i>game</i> PC dan mobile dengan genre <i>action-adventure puzzle</i> berperspektif <i>side-scroll</i> . Aset visual tersebut akan diterapkan dalam bentuk <i>artbook</i> dan diharapkan dapat diterima oleh khalayak sasaran.
3.	Alberta Berlian Pusposari, Rahmatsyam Lakoro	2023	Perancangan Karakter <i>Game</i> RPG Berdirinya Kerajaan Singosari untuk Aplikasi Permainan dengan Gaya Visual Chibi	Hasil dari jurnal tersebut yaitu menggambarkan sejarah berdirinya Kerajaan Singosari. konsep utama game untuk mengikat konsep dari karakter, Enviro, dan UI. dari konsep game, kemudian diturunkan lagi menjadi konsep karakter game yang akan dirancang. Proses desain karakter game ini dibuat dengan melakukan studi karakter.

Penelitian terdahulu dilakukan dengan tujuan memperoleh bahan perbandingan dan referensi yang berhubungan dengan judul penelitian ini. Hal ini dilakukan tidak hanya untuk menghindari kesan kemiripan, tetapi juga untuk menggali hasil-hasil penelitian terdahulu yang terkait dengan perancangan karakter dan aset visual. Sumber-sumber informasi yang ditemukan berasal dari berbagai jurnal yang dapat menunjang pengembangan karya ilmiah penulis.

Penelitian pertama ini didasarkan pada karya Brillyan Jeniza Maulia dan Hendro Aryanto pada tahun 2022 berjudul “ Perancangan Desain Karakter Mobile Game “Pasaran Jawa” Untuk Edukasi Remaja”. Dalam penelitian tersebut, penulis menyimpulkan bahwa hasil dari jurnal tersebut membahas tentang perancangan desain karakter untuk *mobile game* "Pasaran Jawa" sebagai media edukasi remaja. Desain karakter ini bertujuan untuk membantu remaja belajar tentang budaya Jawa melalui permainan yang menyenangkan. Proses perancangan melibatkan pengumpulan data, pembuatan sketsa digital, dan penggunaan warna *grayscale*. Hasil uji coba menunjukkan bahwa karakter Pasaran Jawa telah memenuhi kelayakan validasi karya dan cocok untuk dijadikan desain karakter *mobile game*. Pasaran Jawa merupakan konsep *game* yang menggambarkan budaya Jawa dengan lima unsur pasaran yang memiliki makna dan warna cahaya yang berbeda. Pasaran dipercaya sebagai pedoman dalam kehidupan manusia oleh masyarakat Jawa. Selain itu, Pasaran Jawa sangat erat kaitannya dengan weton, hari lahir seseorang untuk menentukan karakter, rezeki, dan prediksi pernikahan. Proses perancangan karakter Pasaran Jawa melibatkan sketsa, pewarnaan *grayscale*, dan visualisasi karakter seperti Kliwon, Legi, dan Pahing, yang memiliki warna dan motif yang

berbeda sesuai dengan karakteristik pasaran Jawa. Saran untuk penelitian selanjutnya adalah memperbanyak literasi tentang desain karakter dan mencari referensi untuk mempermudah pembuatan desain.

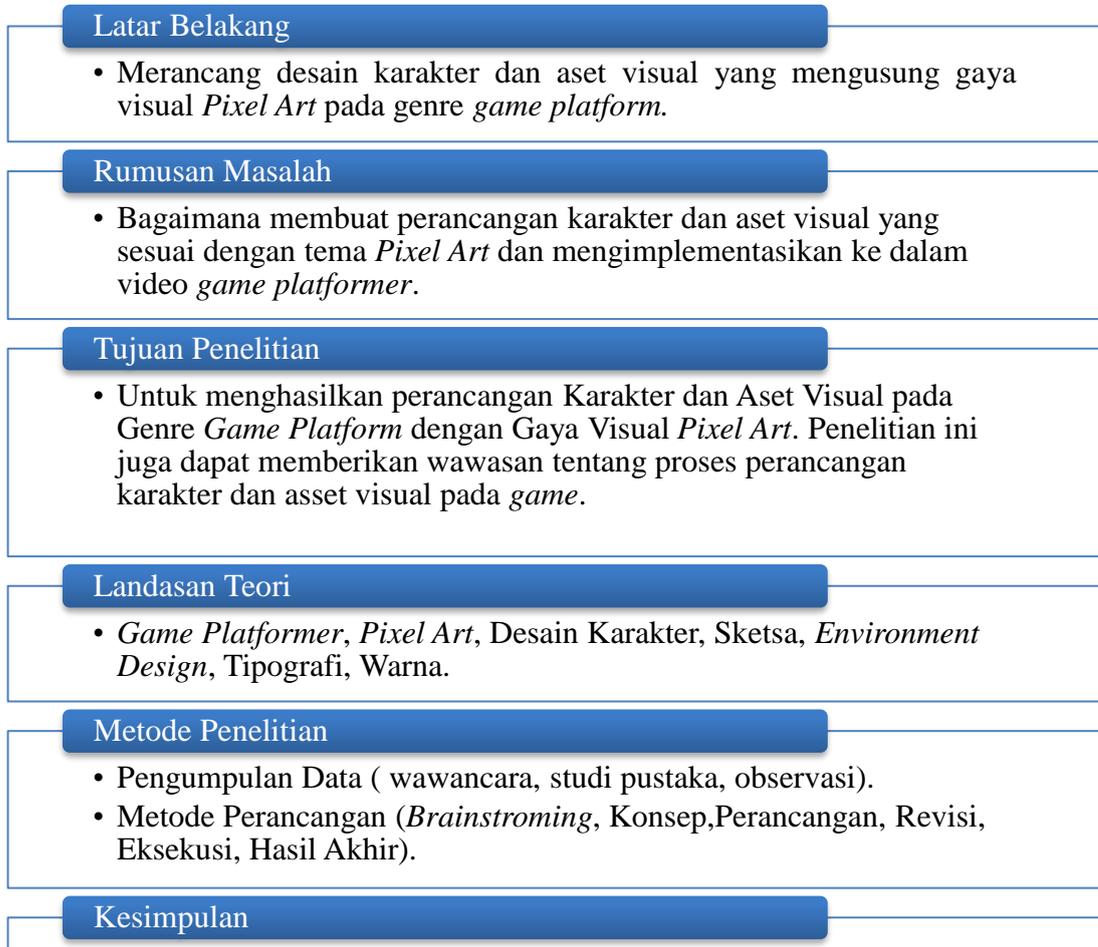
Penelitian kedua ini berbasis pada karya ilmiah Bayu Lintang Andi Atmojo pada tahun 2022 berjudul " Perancangan Asset Visual *Game* Untuk Mengenalkan Daerah Di Indonesia Dengan Penggayaan *Pixel Art* ". Dalam penelitiannya, penulis menyimpulkan bahwa hasil dari jurnal tersebut adalah perancangan asset visual untuk *game* PC dan *mobile* dengan genre *action-adventure puzzle* berperspektif *side-scroll*. Asset visual tersebut akan diterapkan dalam bentuk *artbook* dan diharapkan dapat diterima oleh khalayak sasaran. Pembahasan dalam jurnal tersebut meliputi pembagian asset visual untuk beberapa daerah di Indonesia seperti Surabaya, Kalimantan Tengah, Jakarta, Bandung, Yogyakarta, dan lainnya. Setiap daerah memiliki pembagian *layer background*, *middle ground asset*, dan *sample* penerapan yang spesifik sesuai dengan karakteristik daerah tersebut.

Hasil penelitian ketiga ini berasal dari karya Alberta Berlian Pusposari, Rahmatsyam Lakoro pada tahun 2022 dengan judul " Perancangan Karakter *Game* RPG Berdirinya Kerajaan Singosari untuk Aplikasi Permainan dengan Gaya Visual Chibi ". Dalam penelitiannya, penulis menyimpulkan bahwa hasil yang diperoleh dari jurnal tersebut adalah Jurnal tersebut membahas tentang perancangan karakter *game* RPG yang bertujuan untuk menyampaikan sejarah berdirinya Kerajaan Singosari dengan optimal. Metode penelitian melibatkan data primer dari survei kuesioner dan *depth interview*, serta data sekunder dari studi literatur dan observasi lapangan. Target audiens *game* ini adalah remaja usia 18-26 tahun di Jawa Timur

yang bermain *game* dan menggunakan *smartphone*, dengan segmentasi psikologis mencakup gaya hidup modern. Perancangan karakter *game* "Heritage of Singasari" menggabungkan konsep sejarah Kerajaan Singosari dengan gaya visual manga dan chibi, dengan genre RPG strategi yang melibatkan karakter yang mengalami transformasi sesuai dengan cerita sejarah. Implementasi *game* ini juga mencakup senjata dan atribut yang sesuai dengan zaman Singosari. Saran untuk pengembangan *game* ini termasuk penelitian lebih lanjut tentang *environment game* strategi sejarah Singosari dan potensi untuk membuat versi lanjutan dari *game* ini.

## 2.3 Kerangka Penelitian

Kerangka pada penelitian ini adalah:



(Sumber:Raden Muhammad Randi Bagus Anggara, 2024)

**Gambar 2.1 Kerangka Penelitian**

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Objek Penelitian**

##### **1. Objek**

Dalam rangka mengumpulkan data untuk penelitian ini, penulis menggunakan objek penelitian berupa studio animasi Home Entertainment Art. Proses pengumpulan data dilakukan di studio yang terletak di Jl. Masjid Al Gazali No.55, Bukit Lama, Kec. Ilir Bar. I, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30128. Pengumpulan data di studio animasi ini dilakukan melalui metode wawancara pada tanggal 23 Maret 2024, dimulai dari pukul 13.00 hingga 15.00 WIB.

#### **3.2 Metode Pengumpulan Data**

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

##### **1. Wawancara**

Pengertian wawancara menurut Purba (2023:144) wawancara adalah salah satu instrumen penelitian yang dipakai untuk penelitian kualitatif. Dalam wawancara peneliti mengumpulkan informasi dari responden melalui interaksi verbal dengan menyiapkan daftar pertanyaan yang berkaitan dengan penelitian. Dalam penelitian ini penulis melakukan wawancara terhadap CEO Home Entertainment Studio, Hady Sumarna. Dokumentasi wawancara dapat dilihat pada gambar 3.1:



**Gambar 3.1 Proses Wawancara**

(Sumber: Zammiluni Tsania Syamani Azzahwa,2024)

## 2. Observasi

Menurut Purba (2023:145) Observasi merupakan proses mengamati perilaku atau situasi individu. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis observasi partisipan dimana peneliti ikut terlibat secara langsung dalam proses pengamatan. Observasi bertujuan untuk membuktikan apa yang sebenarnya terjadi di lapangan sehingga paham atas informasi yang diperoleh. Pengamatan dapat diklasifikasikan melalui cara berperan serta dan tidak berperan serta.



**Gambar 3.2 Proses Observasi**

(Sumber: Zammiluni Tsania Syamani Azzahwa,2024)

### **3. Studi Pustaka**

Sugiyono (2018: 291) mengatakan bahwa studi kepustakaan berkaitan dengan kajian secara teori melalui referensi-referensi terkait dengan nilai, budaya, dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti. Penelitian kepustakaan ini tidak terlepas dari literatur-literatur ilmiah. Dari kedua pendapat tersebut, maka penelitian kepustakaan ini tidak terjun ke lapangan secara langsung untuk bertemu dengan responden karena data-data diperoleh dari sumber pustaka berupa buku ataupun dokumen yang kemudian dibaca, dicatat, dan dianalisis.

Dengan merujuk pada penjelasan sebelumnya, penulis memilih metode studi pustaka untuk mengumpulkan informasi yang relevan dan melakukan analisis terkait dengan objek penelitian. Hal ini melibatkan peninjauan jurnal-jurnal sebelumnya yang mendukung penelitian yang sedang dilakukan, serta karya-karya sebelumnya yang berkaitan dengan perancangan Karakter dan aset visual

### **4. Waktu Penelitian**

Waktu yang digunakan penulis dalam melakukan penelitian ini di mulai saat tahap awal pengumpulan data dan berlanjut hingga tahap penyelesaian akhir yang memakan waktu sekitar 5 bulan, dimana setiap tahapan dilakukan secara detail oleh penulis.

**Tabel 3.1 Jadwal Penelitian**

No.	Jenis Kegiatan	Tahun 2024																												
		Februari				Maret				April				Mei				Juni				Juli								
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4					
Pegumpulan Data																														
1	Observasi					■	■	■																						
2	Wawancara							■																						
Penyusunan Proposal																														
3	Pengajuan Judul		■	■																										
4	Pengerjaan Proposal					■	■	■																						
5	Sidang Proposal									■																				
Metode Perancangan																														
6	Brainstorming					■	■	■																						
7	Konsep						■	■	■	■	■	■	■																	
8	Perancangan											■	■	■	■															
9	Revisi									■	■																			
10	Eksekusi																							■	■	■	■	■		
11	Hasil Akhir																										■	■		
12	Pameran TA																												■	
13	Sidang Ujian Tugas Akhir																											■	■	

(Sumber:Raden Muhammad Randi Bagus Anggara, 2024)

### **3.3 Jenis Data**

#### **3.3.1 Data Primer**

Data primer dalam penelitian ini diperoleh langsung dari sumber aslinya melalui wawancara interaktif dengan responden terkait di studio Home Entertainment Art, observasi dilakukan pada saat narasumber memberi tahu metode perancangan dan yang dibutuhkan untuk membuat suatu karakter.

#### **3.3.2 Data Sekunder**

Data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini mencakup referensi dari jurnal ilmiah, artikel, publikasi, serta penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan pengembangan *game*, industri *game*, dan elemen desain dan kreativitas dalam industri tersebut, yang dikumpulkan oleh pihak lain sebelumnya dan dimanfaatkan oleh peneliti untuk mendukung studi ini.

### **3.4 Metode Perancangan**

Metode perancangan mencakup berbagai prosedur dan teknik yang dalam proses perancangan. Hal-hal ini melibatkan berbagai aktivitas yang dapat digunakan oleh perancang dan digabungkan dalam keseluruhan proses perancangan. (Susanto, A., 2014). Tahapan ini amat mempengaruhi tahapan produksi selanjutnya. Semakin baik pra produksi maka semakin baik pula tahap produksinya. Teknik perancangan digunakan sebagai acuan dalam merancang desain karakter dan aset visual yang akan dibuat. Anjari dkk (2023). Adapun tahapan perancangan yang akan dilaksanakan dalam proses Perancangan Karakter dan Aset Visual pada Genre *Game Platform* dengan Gaya Visual *Pixel Art* adalah sebagai berikut.

## **1. Brainstroming**

*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). 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.

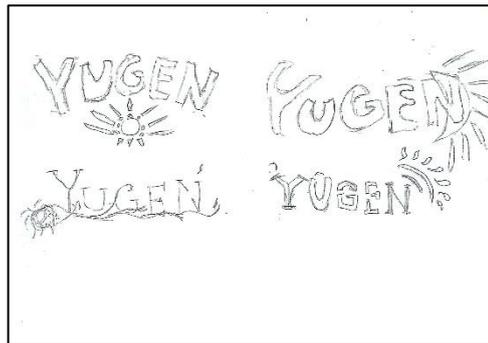
## **2. Konsep**

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 Judul Game**

Tahap awal dalam merancang sebuah game yaitu menentukan judul game, judul yang dipilih untuk proyek ini adalah “YUGEN”. Kata "Yugen" (幽玄) dalam bahasa Jepang adalah konsep yang memiliki arti mendalam dan sering digunakan dalam konteks estetika dan filosofi Jepang. “Kedalaman”

Menunjukkan adanya kedalaman emosi atau makna yang tidak dapat diungkapkan sepenuhnya dengan kata-kata. Mencerminkan perasaan misterius atau menakjubkan yang muncul dari pengalaman yang indah atau penuh makna.



**Gambar 3.3 Sketsa Judul Game**

(Sumber: Penulis, 2024)

### **b. Konsep Karakter**

Karakter dalam *game* tersebut memiliki tampilan ksatria zaman peperangan, dengan mempunyai ciri khas spesial pada zirah dan jubah karakter tersebut, karakter tersebut mempunyai warna dominan Kuning, Hijau, Biru, yang menghasilkan kontras *earth tone*..

#### 1. Konsep karakter Adam

Adam merupakan seorang anak sekolah menengah atas yang mempunyai sifat santai dan karakteristik keren, ia merupakan siswa yang mahir dalam bidang bela diri tetapi tidak menonjol dalam akademik, walau begitu Adam tidak suka mengusik siswa lain atau mencari masalah di lingkungan sekolah. Di saat kejadian aneh terjadi yang menyimpannya,

Adam dipanggil ke dimensi lain dan menjadi seorang ksatria yang mempunyai kekuatan matahari.



**Gambar 3.4 Sketsa Karakter Adam**

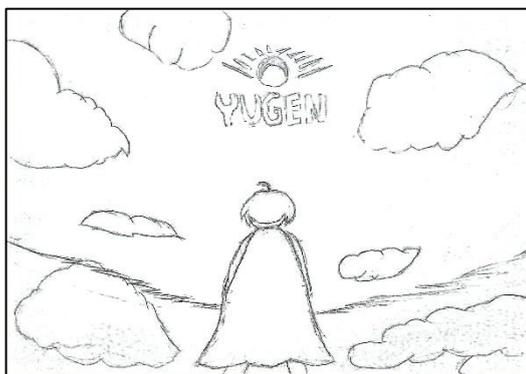
(Sumber: Penulis, 2024)

#### **b. Konsep *User Interface Main Menu***

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 jadul dan minimalis. Selain itu, gambar-gambar *retro* atau elemen-elemen nuansa era 8 bit dapat digunakan untuk memperkuat tema *pixel art* 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 *pixel art* yang telah dibangun dalam *game* dan merasa terlibat dalam permainan secara menyeluruh.

Konsep *user interface main menu* ini menampilkan karakter utama serta gambar langit yang cerah, menggambarkan suasana menjadi dramatis seolah

karakter utama akan melindungi semua yang ada didepan matanya. *UI* ini dirancang dengan gaya *pixel art* khas *game* retro, memberikan pengalaman visual yang nostalgik namun tetap penuh aksi dan petualangan, mengajak pemain untuk terjun ke dalam kisah epik zaman peperangan.

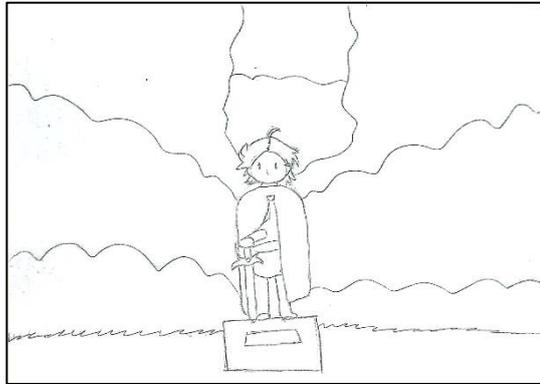


**Gambar 3.5 Sketsa Main Menu**

(Sumber: Penulis, 2024)

**c. Konsep *User Interface Now Loading***

Konsep *user interface now loading* berikut menampilkan sketsa gambar seorang siswa SMA bernama Adam yang telah dipanggil ke dimensi lain dan menjadi seorang ksatria untuk melindungi dimensi tersebut. Di sketsa ini, Adam digambarkan sebagai sebuah patung di tengah hutan, dengan tangan menggenggam pedang dan mengenakan jubah kebesaran, berdiri tegak di atas pedestal.

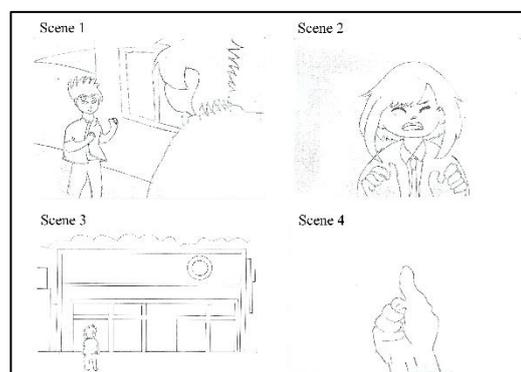


**Gambar 3.6 Sketsa *Now Loading***

(Sumber: Penulis, 2024)

#### **d. Konsep *Cutscenes***

Konsep *cutscenes* berikut menampilkan sketsa dari beberapa *scene* yang telah digambar melalui media kertas, menceritakan prolog yang melatar belakangi lingkungan sekolah karakter utama seorang siswa SMA bernama Adam sebelum dipanggil menjadi seorang ksatria di dimensi lain.

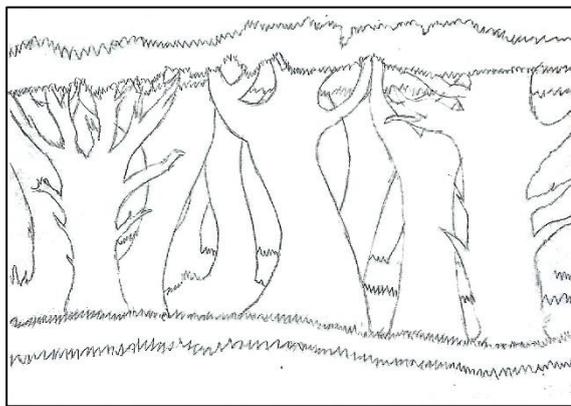


**Gambar 3.7 Sketsa *Cutscenes***

(Sumber: Penulis, 2024)

**e. Konsep *Environment Parallax***

Konsep ini menerapkan latar belakang visual yang sesuai, lingkungan dalam perancangan *game platformer*. Konsep ini menggambarkan keadaan hutan belantara yang penuh dengan petualangan dan tantangan. Dengan gaya visual *Pixel art* menciptakan pengalaman nostalgik dan kesan *retro* bagi para pemainnya.

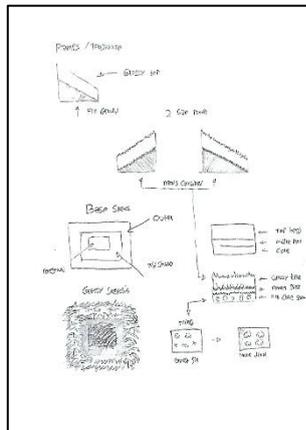


**Gambar 3.8 Sketsa *Environment Parallax***

(Sumber: Penulis, 2024)

**f. Hasil Konsep *Environment Tileset***

Konsep *Tilesset* atau bisa disebut juga dengan “ pijakan “ kali ini menerapkan latar belakang visual rumput yang mendukung konsep dari latar belakang yang bertema hutan, Dengan gaya visual *Pixel art* menciptakan perasaan dan sensasi nostalgik bagi para pemainnya.

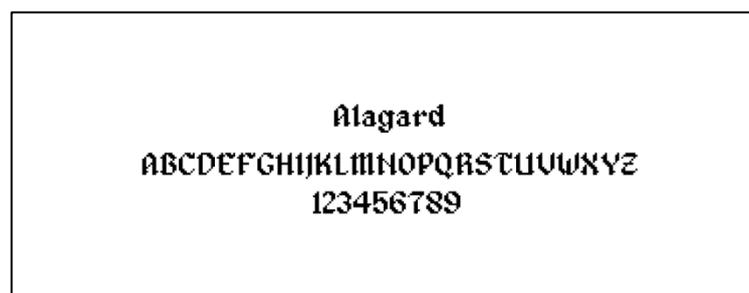


**Gambar 3.9 Sketsa *Environment Tileset***

(Sumber: Penulis, 2024)

### g. Konsep Tipografi

Dalam perancangan *game platform* dengan gaya visual *pixel art*, pemilihan tipografi sangat penting untuk menunjang keseluruhan tampilan yang diinginkan. *Font* yang digunakan penulis dalam perancangan ini menggunakan *font* Alagard dan BASKIC8 yang dapat dilihat pada gambar 3.6 dan gambar 3.7:



**Gambar 3.10 Jenis *Font* Alagard**

(Sumber : <https://www.dafont.com/alagard.font>)

Alagard adalah sebuah *font* gotik bitmap yang dibuat untuk proyek-proyek *game* yang membutuhkan *font* gotik untuk menciptakan nuansa fantasi. Desain *font* ini berfokus pada keterbacaan. *Font* ini digunakan untuk logo dan tipografi pada *user interface* dengan mengusung gaya *pixel*, *font* ini menyajikan garis melengkung, sudut tebal. Dengan demikian *font* ini memberikan gaya *pixel* menjadi satu.



**Gambar 3.11 Jenis *Font* BASKIC8**  
(Sumber : <https://pixeloverload.itch.io/basicfonts>)

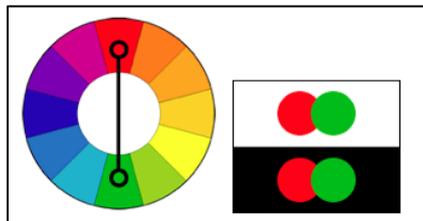
BASKIC8 merupakan *custom font* yang diciptakan oleh seorang *pixel artist* yang mempunyai channel youtube “Pixel Overload”, ia membagikan hasil karyanya yaitu berupa *font* yang bisa digunakan untuk kebutuhan *personal* bahkan untuk komersil. Walaupun *Font* ini mengusung gaya *pixel* tetapi *font* ini memiliki daya keterbacaan yang jelas, sehingga *font* ini akan digunakan untuk sebagai kebutuhan penulis yang akan diimplementasikan ke dalam *game*.

#### **h. Konsep Warna**

Konsep warna untuk perancangan *game platformer* dengan gaya visual *pixel art* umumnya mencakup palet warna yang mencerminkan ketenangan, sejuk, dan indah. Warna yang dipilih oleh penulis adalah hijau, coklat, biru, turquoise ,kuning, merah, hitam, putih. Hijau digunakan untuk memberikan

kesan harmoni, kehidupan. Coklat memberikan kesan asri. Biru digunakan untuk menciptakan suasana tenang. Kuning menerjemahkan kebahagiaan dan optimisme, yang membawa kegembiraan bagi dunia. Turquoise menyimbolkan kejernihan, menstabilkan emosi memancarkan kedamaian. Merah menunjukkan kekuatan, memotivasi. Hitam melambangkan rasa takut, memancarkan otoritas. Putih menyimbolkan kemurnian, kesucian, dan memberikan harapan.

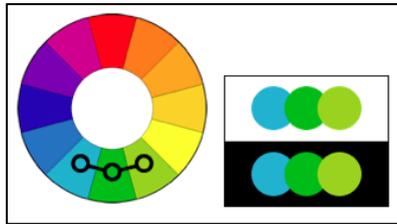
Kombinasi warna yang tepat dapat membantu menciptakan suasana yang sesuai dengan genre *pixel art*. Menurut Stone dikutip dari (Atmojo,2021) terdapat enam hubungan warna yang dapat menciptakan keharmonisan warna (color harmony), dan kombinasinya dipadukan secara tak terbatas.



**Gambar 3.12 Warna Komplementer**

(Sumber :Penulis, 2024)

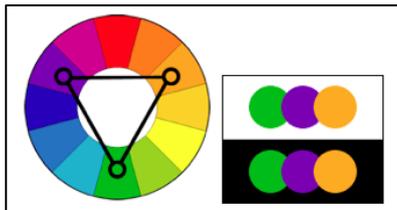
Merupakan warna yang berseberangan di dalam *color wheel* memiliki sudut 180 derajat, dua warna dengan posisi kontras, komplementer menghasilkan perpaduan warna yang sangat menonjol Contohnya : Merah-Hijau, Biru-Oranye, Ungu-Kuning.



**Gambar 3.13 Warna Analogus**

(Sumber :Penulis, 2024)

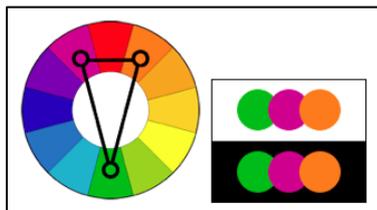
Warna analogous adalah warna yang berdekatan satu sama lain dalam lingkaran warna. Skema warna analogous ini sering ditemui dalam alam dan menyenangkan untuk dilihat. Kombinasi ini memberikan warna terang dan ceria sehingga warna terlihat harmonis.



**Gambar 3.14 Warna Triadic**

(Sumber :Penulis,2024)

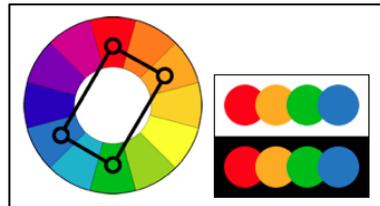
Jika sebuah segitiga sama sisi ditarik diatas roda warna, sudut yang menyentuh 3 warna itulah yang disebut warna triadic. Skema warna triadic memiliki kombinasi tiga *hue* yang relatif berjarak sama dalam *color wheel*. Penggunaan kombinasi triadic menghasilkan warna yang bernada kontras.



**Gambar 3.15 Warna Split Komplementer**

(Sumber : Penulis, 2024)

Hampir sama dengan skema warna komplementer, hanya saja ada sedikit penambahan warna. Menggunakan formula huruf “Y” terbalik untuk mendapatkan harmonisasi warna.



**Gambar 3.16 Warna Tetradic**

(Sumber :Penulis, 2024)

Perpaduan dua warna komplementer yang digunakan secara bersamaan, kombinasi ini menghasilkan warna yang sangat kontras antara warna dingin dan warna hangat.

### **3. Hasil Rancangan**

Setelah konsep karakter dan aset visual selesai dikembangkan, Penulis akan memasuki tahap Hasil Rancangan. Pada tahap ini, penulis menampilkan 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*. penulis 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 *pixel art* 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.

### **3.5 Ruang lingkup penelitian**

Ruang lingkup penelitian ini akan terfokus pada pengembangan *prototype game* dengan genre *platformer* berbasis gaya visual *pixel art*. 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.

### 3.6 Alat dan perangkat lunak

#### a) Alat

1. Laptop
2. Mouse
3. Pen tablet
4. Keyboard

#### b) Perangkat Lunak

1. *Software* Aplikasi *Adobe Photoshop*
2. *Software* Aplikasi *Adobe Illustrator*
3. *Software* Aplikasi *Adobe Premiere Pro*
4. *Software* Aplikasi *Aseprite*
5. *Software* Aplikasi *Unity*

### 3.7 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 *Aseprite*. 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 ini membantu memastikan bahwa desain karakter dan aset visual mencapai kualitas dan visi yang diinginkan.

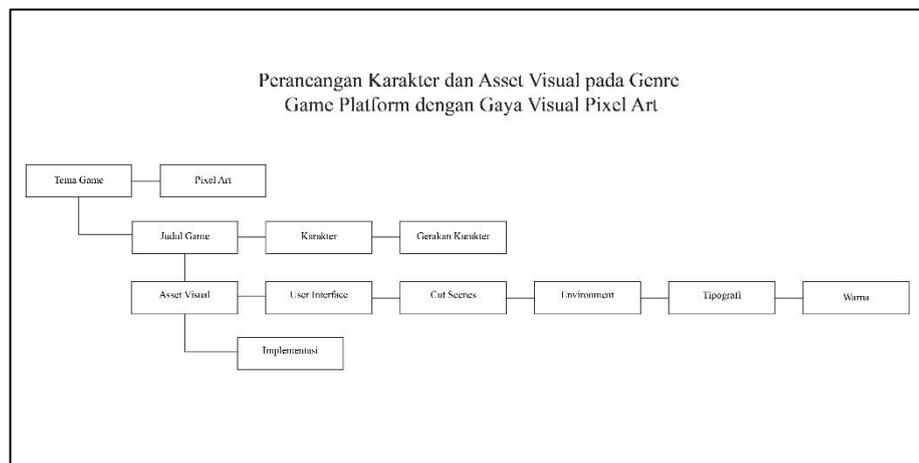
## BAB IV

### 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 *Pixel Art* 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 baru secara sistematis.



**Gambar 4.1 *Mind mapping* Perancangan Karakter dan Asset Visual Pada Genre *Game Platform* Dengan Gaya Visual *Pixel Art***

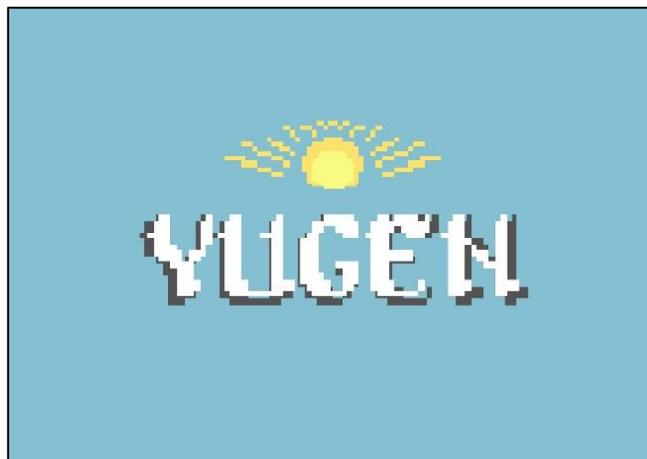
(sumber : Penulis, 2024)

#### 4.1.2 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 dan menerapkan konsep tersebut ke hasil akhir.

a. Judul *Game*

Desain judul *game* yang dipilih yaitu desain pertama dengan sedikit perbaikan mengubah tata letak gambar matahari dari yang berada dibawah judul, lalu meletakkan desain matahari tersebut berada diatas judul *game*, dan menambahkan efek *dropshadow* untuk menghasilkan siluet bayangan pada judul *game*.



**Gambar 4.2 Hasil Logotype/Judul Game “YUGEN“**

(Sumber: Penulis, 2024)

b. Karakter *Game*

Hasil perancangan karakter Adam menghasilkan perpaduan warna yang menonjolkan karakteristiknya sebagai ksatria Matahari. Dengan tampilan dominan warna putih, kuning, oranye, hijau, abu-abu, dan biru, Adam menggunakan armor yang membentuk pola berwarna kuning emas yang melambangkan bahwa dia seorang ksatria yang dipilih langsung dari dimensi ia berada, tujuan Adam dipanggil yaitu untuk mengalahkan raja kegelapan yang sedang berkuasa yang sedang menaklukkan negeri tersebut. Jubah yang Adam kenakan yaitu jubah istimewa yang ditenun menggunakan benang dari ulat legendaris yang menghasilkan benang berkualitas tinggi, yang membuat jubah tersebut tahan dari segala macam bentuk maupun suhu maupun lingkungan ekstrim .

kemampuan Adam sebagai ksatria yaitu menggunakan pedang istimewa yang berada dipunggungnya. Pedang tersebut merupakan pedang yang ditempa langsung dengan menggunakan pecahan partikel matahari, yang menghasilkan tebasan cahaya menetralkan segala bentuk materi gelap. Pedang ini merupakan warisan dari beberapa generasi dari pandai besi yang dijaga secara turun temurun yang diperuntukkan untuk ksatria matahari untuk melindungi negeri dari macam malabahaya yang mengancam.



**Gambar 4.3 Desain Karakter Adam**

(Sumber: Penulis, 2024)

c. Gerakan karakter

Macam macam gerakan karakter Adam

Karakter Adam sebagai seorang ksatria matahari memiliki berbagai macam gerakan yang menggambarkan kemampuan bertarungnya sebagai ksatria yang akan melindungi semua dari segala macam bentuk kejahatan.

Berikut adalah penjelasan lebih detail tentang beberapa gerakan yang dimilikinya:

1. *Idle* (Diam): Gerakan *Idle* atau diam dalam *game* adalah animasi yang terjadi ketika karakter pemain tidak sedang melakukan aksi apapun seperti bergerak, melompat, atau menyerang. Gerakan ini berfungsi untuk memberikan kesan bahwa karakter masih hidup dan dinamis meskipun sedang tidak ada input dari pemain.



**Gambar 4.4 Gerakan *Idle/Diam***

(Sumber: Penulis, 2024)

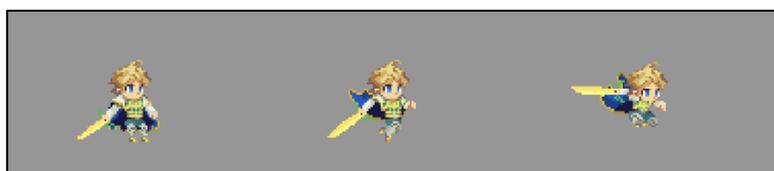
2. *Walk* (Berjalan): Gerakan *Walkcycle* dalam *game* adalah serangkaian animasi berulang yang menampilkan karakter berjalan. *Walkcycle* adalah salah satu animasi dasar yang paling penting dalam *game* karena sering digunakan dan berkontribusi besar terhadap kesan dinamis dan realisme karakter.



**Gambar 4.5 Gerakan *Walkcycle/Berjalan***

(Sumber: Penulis, 2024)

3. *Jump* (Melompat): Gerakan *Jump* dalam *game* adalah rangkaian animasi yang menunjukkan karakter meloncat dari tanah, melayang di udara, dan kemudian mendarat kembali. Animasi ini penting untuk memberikan sensasi gerakan vertikal yang realistis dan dinamis dalam permainan.



**Gambar 4.6 Gerakan *Jump/Melompat***

(Sumber: Penulis, 2024)

4. *Hurt* (Menerima serangan): Gerakan *Hurt* dalam *game* adalah animasi yang digunakan untuk menunjukkan bahwa karakter pemain mengalami kerusakan atau menerima serangan. Animasi ini penting untuk memberikan umpan balik visual yang jelas kepada pemain, meningkatkan imersi, dan memberitahu kepada pemain bahwa berkurangnya *health point* pada karakter saat menerima serangan dari musuh ataupun rintangan yang dihadapi.



**Gambar 4.7 Gerakan *Hurt*/Menerima serangan**

(Sumber: Penulis, 2024)

5. *Combo* (Gabungan): Gerakan *Combo*/gabungan dalam *game* adalah serangkaian animasi serangan berbeda yang dilakukan secara berurutan untuk menciptakan serangan berantai. Ini biasanya mencakup beberapa serangan berturut-turut yang diaktifkan dengan menekan tombol serangan berulang kali.



**Gambar 4.8 Gerakan *Attack 1*/Basic Attack**

(Sumber: Penulis, 2024)



**Gambar 4.9 Gerakan *Attack 2/Combo Attack***

(Sumber: Penulis, 2024)



**Gambar 4.10 Gerakan *Attack 3/Combo Attack***

(Sumber: Penulis, 2024)

6. *Death* (Mati): Gerakan *death* adalah animasi yang menunjukkan karakter pemain mati atau kalah. Animasi ini penting untuk memberikan umpan balik visual yang jelas kepada pemain tentang kegagalan, sekaligus menambah dramatisasi dan emosi dalam permainan.



**Gambar 4.11 Gerakan *Death/Mati***

(Sumber: Penulis, 2024)

#### d. Aset Visual

##### 1. *User Interface*

###### 1.1. *Main Menu*

*Main menu* dalam *game* adalah antarmuka awal yang ditampilkan kepada pemain saat mereka memulai permainan. *Main menu* berfungsi sebagai pusat kontrol atau titik awal yang menghubungkan berbagai

fitur dan bagian dari permainan, tempat di mana semua pilihan dan navigasi utama terkonsentrasi, memungkinkan pemain untuk dengan mudah mengakses dan beralih antara berbagai opsi dan mode permainan.

Latar Belakang dari *main menu* memuat perpaduan dari warna biru muda dan biru tua yang membentuk gambar langit, digambar menggunakan perspektif *frog views*, menciptakan suasana seorang karakter utama yang sedang berada ditempat tinggi menatap sebuah daratan rendah.



**Gambar 4.12** *User Interface Main Menu*

(Sumber: Penulis, 2024)

### 1.2. *Now Loading*

*Now Loading* dalam *game* adalah elemen visual yang memberi tahu pemain bahwa permainan sedang memuat data. Ini adalah elemen penting yang menjaga pemain tetap terinformasi selama proses yang memerlukan waktu, seperti memuat level baru, mengakses area baru, atau memulai permainan.

Antar muka “*Now Loading*” ini melatarbelakangi sebuah kisah seorang ksatria dari dimensi lain yang dipanggil untuk mengalahkan raja kegelapan dan sebagai bentuk penghormatan untuk pencapaiannya maka dibangun sebuah monumen disuatu hutan tempat dia pertama kali menginjakkan kaki untuk pertama kalinya di dimensi tersebut. Monumen itu memuat visual dari seorang ksatria tersebut. Serta terdapat nama ksatria tersebut yang terukir pada pedestal monumen itu untuk mengenang namanya agar tak terlupakan.



**Gambar 4.13** *User Interface Now Loading*

(Sumber: Penulis, 2024)

## 2. *CutScenes*

### 1.1. *Scene 1*

Cutscenes dalam *game* adalah segmen naratif yang diputar di antara bagian-bagian permainan yang interaktif, biasanya digunakan untuk mengembangkan cerita, memperkenalkan karakter, menjelaskan plot, memperkenalkan konflik dan menjelaskan latar belakang yang

penting dalam permainan.

Cerita ini bermula ketika seorang siswa SMA bernama Adam dipertemukan dengan siswa yang suka mencari masalah dengan siswa lain di lingkungan sekolah bernama Eric. Mereka pun terlibat dalam perkelahian. Ini merupakan awal mula cerita yang dijadikan *scene* pertama.



**Gambar 4.14 Scene 1**

(Sumber: Penulis, 2024)

### 1.2. Scene 2

Pada *scene* ke dua ini terjadi perpindahan transisi yang memperkenalkan seorang siswi SMA bernama Zahwa, ia sedang berusaha untuk melerai perkelahian antara Adam dan Eric dengan cara berteriak ke mereka berdua.



**Gambar 4.15 Scene 2**

(Sumber: Penulis, 2024)

### 1.3. Scene 3

Scene ke tiga merupakan peralihan transisi dari scene sebelumnya yang melatarbelakangi lokasi *Supermarket* terdekat dari sekolah, menceritakan karakter utama sedang bergumam usai berkelahi. Lokasi ini pun menjadi tempat dimana karakter utama mengalami peristiwa aneh.



**Gambar 4.16 Scene 3**

(Sumber: Penulis, 2024)

#### 1.4. *Scene 4*

*Scene* ini menceritakan pemicu yang menyebabkan karakter utama dipanggil ke dimensi lain. Memperlihatkan tangan entitas yang tidak dikenal sedang menjentikkan jarinya.

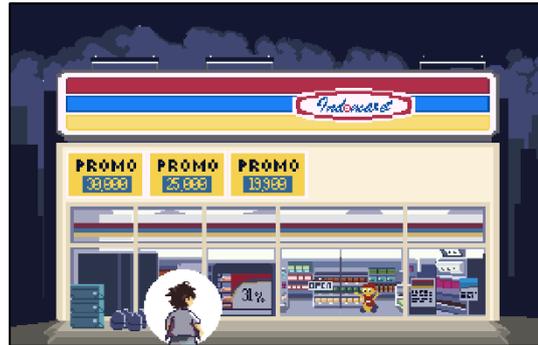


**Gambar 4.17 *Scene 4***

(Sumber: Penulis, 2024)

#### 1.5. *Scene 5*

*Scene* ini berlatar belakang yang sama seperti *scene 3*, yang membedakannya yaitu diperlihatkan perubahan dari langit yang awal mulanya cerah menjadi gelap lalu perlahan cahaya menghampiri dan melahap karakter utama. Pemicunya yaitu disebabkan oleh entitas tidak dikenal yang menjentikkan jarinya sehingga ia menghilang dalam sekejap.



**Gambar 4.18 Scene 5**

(Sumber: Penulis, 2024)

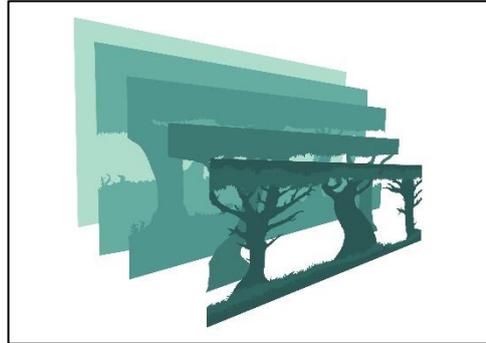
### 3. *Environment*

#### 1.1. *Parallax*

*Parallax* atau latar belakang dalam *game* adalah teknik desain grafis yang menciptakan ilusi kedalaman dan perspektif dengan menciptakan gambar berlapis untuk membentuk suatu kesatuan. Teknik ini menambah dimensi visual yang menarik, membuat dunia *game* terasa lebih hidup dan dinamis. *Background* biasanya menggunakan warna dengan saturasi yang lebih rendah dibandingkan *midground* dan *tileset*, hal tersebut agar membuat *midground* dan *tileset* lebih menonjol di layar.

Pada *parallax* ini menggunakan latar belakang hutan yang memberikan kesan misterius kepada pemain dan menciptakan suasana dramatis dimana karakter utama harus siap menghadapi segala macam bentuk bahaya yang mengancam. Karena hutan merupakan tempat

dimana makhluk misterius, bahkan hewan buas sekalipun tinggal.



**Gambar 4.19 Environment Parallax**

(Sumber: Penulis, 2024)

### 1.2. *Tileset*

*Tileset* atau pijakan dalam *game* adalah kumpulan gambar atau grafik yang digunakan untuk membangun lingkungan permainan. *Tileset* biasanya terdiri dari blok-blok kecil, yang disebut *tiles* atau ubinan, yang dapat digabungkan dengan cara yang berbeda untuk membuat peta atau level yang lebih besar. Fungsi dari *tile* ini yakni agar karakter dapat mempunyai pijakan di dalam *game*.

Untuk *Tileset* ini menampilkan desain ubinan yang menyerupai tanah rumput berlapis menciptakan suasana yang mendukung latar belakang hutan, terdapat 2 macam *tileset* yang digunakan pada proyek ini, jenis *tileset* yang digunakan pertama yaitu Ubin rumput sebagai alas pijakan, lalu ada *fill*/pengisi yang berguna untuk mengisi Ubin bagian atas, bisa disebut juga sebagai *Core*/bawahan. Lalu terdapat juga *ramps tileset* atau bisa disebut juga dengan pijakan jalan

menyerupai bidang landai, yang berguna untuk menciptakan jalur menanjak biasa digunakan untuk menunjukkan gerakan melompat pada karakter.



**Gambar 4.20** *Environment Tileset*

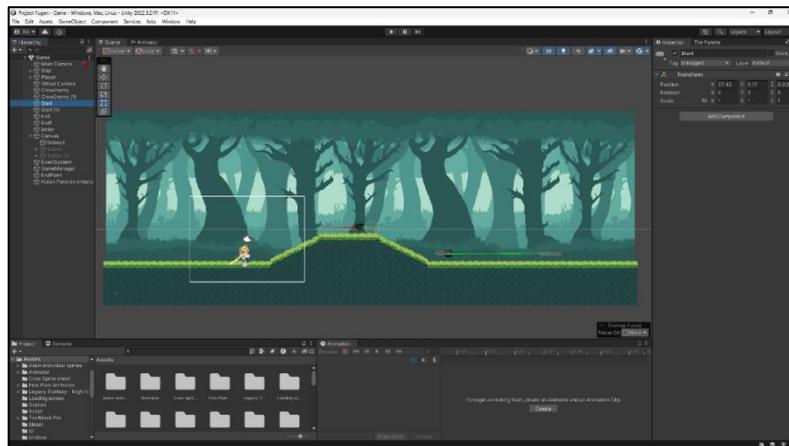
(Sumber: Penulis, 2024)

#### **4.1.3 Revisi**

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

#### **4.1.4 Hasil Eksekusi**

Setelah tahap revisi selesai, penulis akan melanjutkan ke tahap eksekusi yang merupakan lanjutan dari proses perancangan. Pada fase ini, perhatian utama akan beralih dari pengembangan konsep ke penerapan nyata. Dalam konteks ini, desain karakter yang telah diperbaiki serta aset visual yang telah direvisi akan digabungkan dengan komponen permainan lainnya, seperti karakter, lingkungan, dan pijakan yang telah dibuat.

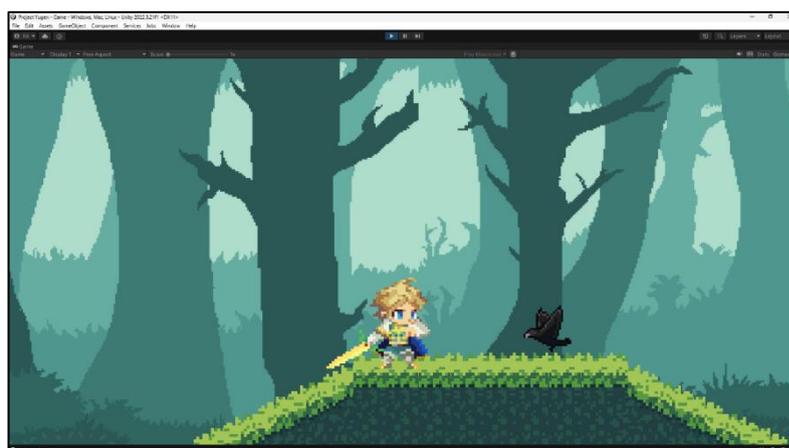


**Gambar 4.21** *Preview Environment, Tileset, dan Karakter*

(Sumber: Penulis, 2024)

#### 4.1.5 Hasil Akhir

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



**Gambar 4.22** *Scene Dalam Game Engine Unity*

(Sumber: Penulis, 2024)

Produk akhir yang dihasilkan dari perancangan karakter dan aset visual dalam genre *game platform* bergaya visual *pixel art* dapat diimplementasikan dan dievaluasi. Perancangan ini meliputi desain karakter yang mengintegrasikan elemen *retro* dan, menciptakan suasana nostalgia dalam gaya visual *pixel art*. Selain itu, aset visual seperti lingkungan, antarmuka pengguna, dan elemen visual lainnya menggambarkan perpaduan warna yang mencirikan nuansa jadul. Konsistensi antara karakter, lingkungan, dan elemen visual lainnya memberikan kesan yang terpadu dan mengundang pemain untuk merasakan atmosfer yang diinginkan. Dengan demikian, produk akhir dari perancangan ini berhasil menggambarkan estetika *pixel art* yang diinginkan dalam genre *game platform*, menciptakan pengalaman visual yang kuat dan kohesif bagi pemain.



**Gambar 4.23 Hasil Akhir Perancangan**

(Sumber: Penulis, 2024)

## 4.2. Pembahasan

### a. Data Karya Sejenis



**Gambar 4.24 Data Karya Sejenis**

(Sumber: Wikipedia 2024)

*Game A Space for the Unbound* merupakan *game* petualangan *slice-of-life* yang mengangkat kisah petualangan dua anak SMA yaitu Atma dan Raya. *Game* ini menceritakan petualangan magis anak SMA, mengungkap kompleksitas hidup manusia. Pemain mengendalikan Atma, seorang pelajar SMA yang menghabiskan waktunya menjelajah kota Loka bersama dengan pacarnya Raya yang menggunakan buku merah ajaib yang dia terima dari seorang anak perempuan, Atma dapat masuk ke dalam hati orang-orang, mempelajari ketakutan serta hasrat terbesar mereka, lalu menyelesaikan masalah-masalah yang mereka hadapi. Sementara Raya memiliki kemampuan yang lebih kuat, seperti mengangkat benda dan menghentikan orang menggunakan pikirannya, serta mengubah realitas dunia.

*Game A Space for the Unbound* dibentuk dalam bentuk petualangan dengan teka-teki naratif. Pemain dapat berbicara dengan karakter lain serta mengambil benda lalu menggunakan benda tersebut untuk melanjutkan cerita permainan

*A Space for the Unbound* sendiri merupakan *game* petualangan *slice-of-life side scrolling*. *Game* yang dimulai penggarapannya sebagai proyek kecil di 2015 ini menampilkan cerita *coming-of-age* dengan latar pedesaan Indonesia di tahun 90-an. "Pengalaman tumbuh bersama budaya Indonesia dapat dirasakan lewat bercengkrama dengan penduduk kota yang khas," tulis Dimas Novan Delfiano selaku pengembang mengenai deskripsi dari *game* ini. *A Space for the Unbound* adalah sebuah permainan video dengan genre petualangan yang dikembangkan oleh Mojiken Studio dan diterbitkan oleh Toge Productions. *A Space for the Unbound* dirilis tanggal 19 Januari 2023 di *platform*, Nintendo Switch, Playstation 4, PlayStation 5, Windows, Xbox One, dan Xbox Series X/S.

Dari data objek dan data karya sejenis di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil analisis keseluruhan untuk perancangan asset visual ini akan ditentukan dari data objek, khususnya dari data observasi, lalu data karya sejenis sebagai referensi pengayaan *pixel art* yang digunakan penulis.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Berdasarkan pembahasan yang dilakukan dalam penelitian yang berjudul perancangan karakter dan aset visual pada *genre game platform* dengan gaya visual *pixel art* ini adalah melalui penelitian ini, berhasil menghasilkan desain karakter serta aset visual bertemakan *pixel art* pada *genre game platformer*. Lalu dapat dihasilkan beberapa macam animasi yang reponsif dan dinamis seperti diam, berjalan, melompat, menyerang, menerima serangan, dan mati pada karakter tersebut, serta menghasilkan berbagai macam aset visual yang menunjang estetika yang diimplementasikan pada permainan. Perancangan menggunakan gaya visual *pixel art* ini bertujuan menciptakan suatu batasan yang ada pada *pixel art* menjadi sebuah karya yang dapat diterapkan dalam media *game*. Diharapkan karya ini berperan dalam industri para pengembang *game*, dapat dijadikan referensi serta inspirasi dalam mengembangkan *game platformer* maupun berbagai macam bentuk *game* yang serupa.

#### **5.2. Saran**

*Pixel art* merupakan bentuk lawas dari pengembangan dari *game* jadul seperti *Super Mario Bros*, *Sonic the Hedgehog*, *Contra* dan sebagainya, *Pixel art* tetap layak digunakan dalam perancangan dan sebagai gaya visual dalam *video game*. *Pixel art* bisa menjadi bagian dari identitas visual yang kuat dan membedakan *game* tersebut dari yang lain walau terkesan jadul tetapi akan tetap bertahan eksistensinya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anjari, A dan Muhammad Akbar Ramadhan. (2023). Perancangan Karakter Dan Aset Visual Pada Genre Game Platform Dengan Gaya Visual Cyberpunk. Laporan Tugas Akhir. Palembang: Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech. Hal:9. Diakses pada tanggal 20 Maret 2024, dari: [http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1763/1/LTA\\_DKV\\_2023\\_ARI%20ANJARI\\_MUHAMMAD%20AKBAR%20RAMADHAN.pdf](http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1763/1/LTA_DKV_2023_ARI%20ANJARI_MUHAMMAD%20AKBAR%20RAMADHAN.pdf).
- Asmara, J. (2019). Game Rancang Bangun Kota Sederhana Berbasis Animasi 2dimensi. Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI). Vol.(2) No (2). Hal 16. Diakses pada tanggal 1 April 2024, dari: <https://ojs.cbn.ac.id/index.php/jukanti/article/download/67/30/217>.
- Atmojo, B L A. (2021). Perancangan Asset Visual Game Untuk Mengenalkan Daerah Di Indonesia Dengan Pengayaan Pixel Art. Skripsi. Bandung: Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom. Hal:18-19. Diakses pada tanggal 23 Maret 2024, dari: [https://ifik.telkomuniversity.ac.id/assets/upload/thesis/lintnaya/Bayu\\_Lintang\\_Andi\\_Atmojo\\_-\\_1601164143\\_-\\_Laporan.pdf](https://ifik.telkomuniversity.ac.id/assets/upload/thesis/lintnaya/Bayu_Lintang_Andi_Atmojo_-_1601164143_-_Laporan.pdf).
- Gautama, N M, Hendra Santosa dan I Wayan Swandi. (2019). Pemanfaatan Warna Pada Poster Buku Cerita Bergambar Sejarah Pura Pulaki. Jurnal Desain. Vol. (7), No (1). Hal:76 Diakses pada tanggal 25 Maret 2024, dari: <http://dx.doi.org/10.30998/jurnaldesain.v7i1.3833>.
- Hermanudin, C D, dan Nugrahardi Ramadhani. (2019). Perancangan Desain Karakter Untuk Serial Animasi 2D “Puyu to The Rescue” Dengan Mengapatasi Biota Laut. Jurnal Sains Dan Seni ITS. Vol. (8), No. (2). Hal:228. Diakses pada tanggal 24 Maret 2024, dari: [https://ejournal.its.ac.id/index.php/sains\\_seni/article/view/47758](https://ejournal.its.ac.id/index.php/sains_seni/article/view/47758).
- Hadiwijaya, H., & Yustini, T. (2023). Analysis of consumer preferences towards digital marketing and its implications on the competitive advantage of SMEs in Banyuasin Regency. Annals of Human Resource Management Research (AHRMR), Vol (3), No. (2). Hal: 83-96. Diakses pada 8 Juli 2024, dari : <https://doi.org/10.35912/ahrmr.v3i2.1838>.
- Hadiwijaya, H., Febrianty, F., & Darmawi. (2020). Pendampingan Manajemen Usaha dan Permodalan pada UKM Batu Bata. CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, Vol (2) No (2), Hal:353–359. Diakses pada 8 Juli 2024, dari : <https://doi.org/10.31960/caradde.v2i2.396>.

- Hadiwijaya, H., & Prasetya, D. (2023). Meningkatkan Kualitas Produk dan Daya Saing melalui Inovasi dan Pemasaran Digital Pada Pengrajin Sangkar Burung di Palembang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, Vol (1) No (5), Hal: 289–295. Diakses pada 8 Juli 2024, dari : <https://doi.org/10.59837/jpmba.v1i5.142>.
- Hadiwijaya, H., Prasetya, D., & Syahrul, Y. (2022). Perbaikan Manajemen Usaha dan Peningkatan Kualitas Porduk Pada Pengrajin Gerabah di Kabupaten Banyuasin. *Abdimas Mandalika*, Vol (2) No (1), Hal : 58–65. Diakses pada 8 Juli 2024, dari : <https://doi.org/10.31764/am.v2i1.10187>.
- Hadiwijaya, H., Prasetya, D., Widyanto, A., Kristian, B., Rahman, A. A., & Mahardika, M. A. (2023). Transformasi Digital di Industri Kerajinan: Pendekatan Praktis Dedy Gerabah melalui Adopsi E-Katalog. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, Vol (1) No (10), Hal : 2487–2492. Diakses pada 8 Juli 2024, dari: <https://doi.org/10.59837/jpmba.v1i10.538>.
- Iswanto, R. (2023). Perancangan Buku Ajar Tipografi. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*. Vol. (23), No. (2). Hal:123. Diakses pada 24 Maret 2024, dari: DOI: 10.9744/nirmana.23.2.123-129.
- Prasetya, D. (2016). Geometric Shape Of Furniture Family Room. *Besaung Jurnal Seni, Desain, dan Budaya*. Vol (1) No (3). Diakses pada 8 Juli 2024, dari : <https://doi.org/10.36982/jsdb.v1i2.129>.
- Prasetya, D. (2016). Pose Yoga Dalam Karya Kriya. *Besaung Jurnal Seni, Desain, dan Budaya*. Vol (1) No (1). Diakses pada 8 Juli 2024, dari : <https://doi.org/10.36982/jsdb.v1i1.119>.
- Junoko, S., Yulius, Y., & Prasetya, D. (2021). Perancangan Kampanye Sosial Dampak Game Online Bagi Remaja Di Kota Palembang. *Besaung Jurnal Seni, Desain, dan Budaya*. Vol (5) No (2). Diakses pada 8 Juli 2024, dari : <https://doi.org/10.36982/jsdb.v5i2.1856>.
- Pinkan, D L. (2019). Pembuatan Game Assets Pada Produk Game Pc Berupa “Hydroponic Simulator” Berbasis Pixel Art. Skripsi. Surabaya: Fakultas Teknologi Dan Informatika Institut Bisnis Dan Informatika Stikom Surabaya. Hal:17. Diakses pada tanggal 24 Maret 2024, dari: <http://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/4014>.
- Pratama, W. (2014). Game Adventure Misteri Kotak Pandora. *Jurnal Telematika*. Vol. (7) No.(2). Hal:13. Diakses pada tanggal 25 Maret 2024, dari: <https://ejournal.amikompurwokerto.ac.id/index.php/telematika/article/view/247/222>.

- Pratama, M D dan Warli Haryana. (2023). Jurnal Demandia: Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan. Vol. (08) No. (02). Hal: 248-249. Diakses pada 24 Maret 2024, dari: DOI: 10.25124/demandia.v8i2.4866.
- Purba, K.(2023). Penelitian dan Pengembangan. Bandung: Penerbit Yrama Widya. Hal:144.
- Sugiyono. (2018). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan r&d. Bandung: CV. Alfabeta. Hal:291.
- Sumarni, D, R. Triyanto, Sugito, Dwi Budiwiwaramulja. (2020). Korelasi Antara Kemampuan Menggambar Sketsa Dan Menggambar Perspektif Dengan Hasil Belajar Menggambar Bentuk Pada Siswa Kelas XI SMAN 2 Medan. Gorga : Jurnal Seni Rupa. Vol. (09). No. (01). Hal:28. Diakses pada tanggal 25 Maret 2024, dari: <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/gorga/article/view/17021/12883>.
- Sugara, E. P. A. (2017). Pengembangan Game Android Pada Mata Kuliah Grafik Multimedia 2 STMIK PalComTech. OSFPreprints. Diakses pada 8 Juli 2024, dari : <http://dx.doi.org/10.31219/osf.io/9zq7w>.
- Sugara, E. P. A. (2017). Rancang Bangun Game Android Shoot The Alien Menggunakan Metode Prototyping. OSFPreprints. Diakses pada 8 Juli 2024, dari : <http://dx.doi.org/10.31227/osf.io/n8459>.
- Sugara, E. P. A., Khotop, K., Hidayatullah, A., Salim, R., & Perawati, N. (2022). Pemodelan User Interface E-Raport Berbasis Website Dengan Menggunakan Metode Design Thinking. Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika. Vol (3) No (2). Hal : 308-313. Diakses pada tanggal 8 Juli 2024, dari : <https://doi.org/10.24127/jiki.v3i2.3158>.
- Sugara, E. P. A., Perdana, A., & Subrata, A. (2017). Aplikasi Pembelajaran Sejarah Filsafat Berbasis Android Menggunakan Metode Pengembangan Agile. Jurnal Teknologi dan Informatika Teknomatika. Vol (2) No (1). Hal : 172-177. Diakses pada tanggal 8 Juli 2024, dari : <https://doi.org/10.31227/osf.io/b5kua>.
- Sugara, E. P. A. (2016). Penerapan Prinsip Multimedia Berbasis Teori Kognitif Pada Perancangan Perangkat Pembelajaran (Studi Kasus: Sistem Peredaran Darah Manusia). Jurnal Teknologi dan Informatika Teknomatika. Vol (1) No (1). Hal : 257-263. Diakses pada tanggal 8 Juli 2024, dari : <http://ojs.palcomtech.ac.id/index.php/SNTIBD/article/view/418>.

- Susanto, A. (2014). Perancangan meja kerja untuk alat pres plastik yang ergonomis menggunakan metode rasional dan pendekatan anthropometri. Skripsi. Semarang: Fakultas Teknik, Universitas Dian Nuswantoro. Hal:3. Diakses pada tanggal 24 Maret 2024, dari: <http://eprints.dinus.ac.id/8088/>.
- Syafriandi, M. J., & Pratama, R. A. A. (2022). Rancang Bangun Edugame Pembelajaran Information Technology Menggunakan Adobe Flash Actionscript 3.0. Teknomatika, Vol (12). No.(02). Hal:188. Diakses pada tanggal 24 Maret 2024, dari: <https://ojs.palcomtech.ac.id/index.php/teknomatika/article/view/599>.

## **HALAMAN LAMPIRAN**



FORMULIR  
SURAT PERSETUJUAN TOPIK & JUDUL LTA

Kode Formulir :  
FM-IPCT-BAAK-PSB-043

Institusi : INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

Kepada Yth.  
Ka.Prodi Desain Komunikasi Visual  
di tempat.

Palembang, 21 Februari 2024

Dengan hormat,  
Saya yang Bertanda tangan di bawah ini :

Program Studi		: Desain Komunikasi Visual				
No	NPM	Nama	IPK	Semester	Sesi Belajar	No.HP
1.	061210029	Raden Muhammad Randi Bagus Anggara	3.91	6	Pagi	089693883342

Mengajukan LTA dengan topik :

Desain Grafis

Dengan melampirkan deskripsi awal penelitian yang terdiri dari :

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,

  
Adelin, S.T., M. Kom

Mengetahui,  
Ka. Prodi Desain Komunikasi Visual



Judul LTA (dalam bahasa Indonesia dan Inggris):

1. Perancangan Karakter Dan Asset Visual Pada Genre Game Platform Dengan Gaya Visual Pixel Art
2. Designing Characters And Visual Assets For Platform Game Genre With Pixel Art Visual Style

Diusulkan judul nomor : .....

Pemohon,

Mahasiswa 1,  


Raden Muhammad Randi

Mahasiswa 2,

Mahasiswa 3,

Menyetujui,  
Pembimbing



DIDIEK .P

Mengetahui,  
Ka. Prodi Desain Komunikasi



Elva Pratiwi A.P

Mengesahkan  
Wakil Rektor 1



Adelin, S.T., M. Kom

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



**HOME ENTERTAINMENT ART**  
**CV RUMAKREATIVISUAL**  
JALAN HULUBALANG II GANG LEBAK SARI  
NO. 3522 RT 03/RW 02 BUKIT BESAR  
PALEMBANG - SUMATERA SELATAN 30139  
TELP : 085603597887  
EMAIL : [homeentertainmentart@gmail.com](mailto:homeentertainmentart@gmail.com)

21 Maret 2024

Nomor : 002/SK/HE/III/2024  
Perihal : Balasan Permohonan Riset

Kepada Yth.  
Rektor Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech  
Kota Palembang

Dengan Hormat,

Berdasarkan Surat Nomor : 0456/IPTC/R//III/2024 Tanggal 20 Maret 2024 perihal permohonan penelitian oleh mahasiswa :

Nama : Raden Muhammad Randi Bagus Anggara  
NPM : 061210029  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa diatas dapat kami izinkan untuk melaksanakan penelitian di Home Entertainment Art (CV. Ruma Kreativisual) pada Hari **Sabtu 23 Maret 2024 Pukul 13:00 WIB.**

Demikian izin penelitian ini kami sampaikan untuk digunakan sebagaimana mestinya

Palembang, 20 Maret 2024

H. E. ART  
Karina Putri Rabih  
Chief Operating Officer

 PalComTech	FORMULIR	
	KONSULTASI LAPORAN TUGAS AKHIR INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH	
Kode Formulir: FM-ITC1-BAAN-PSB-045	Institusi: Tahun Akademik:	: INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

NIS	NPM	Nama	Prodi	Semester
1	061210029	RM Randi BA	Desain Komunikasi Visual	6

Judul Laporan Tugas Akhir : PERANCANGAN KARAKTER DAN ASSET VISUAL PADA GENRE GAME PLATFORM DENGAN GAYA VISUAL PIXEL ART

Perkemajuan Ke	Tanggal Konsultasi	Batas Waktu Perbaikan	Materi yang Dibahas / Catatan Perbaikan	Paraf Pembimbing
1.	15 Maret 2024		Bimbingan BAB 1	
2.	24 Maret 2024		Bimbingan Bab 2 & Bab 3	
3.	19 April 2024		Bimbingan Konsep Bide karakter	
4.	27 April 2024		Bimbingan Desain karakter	
5.	6 Mei 2024		Bimbingan Sketsa karakter	
6.	14 Mei 2024		Revisi Supesa karakter	
7.	31 Mei 2024		Bimbingan Diskusi kostum karakter	
8.	3 Juni 2024		Bimbingan Bab 4 & Bab 5	
9.	6 Juni 2024		Bimbingan Bab 4 & BAB 5	
10.	10 Juni 2024		Bimbingan BAB 4 & BAB 5	
11.	13 Juni 2024		Am Lm	

Palembang  
Dosen Pembimbing  
  
DIDIK L PRASTYO

## SURAT PERNYATAAN UJIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : RADEN MUHAMMAD RANDI BAGUS ANGGARA  
Tempat/Tanggal Lahir : PALEMBANG/ 31 MEI 2004  
Prodi : Desain Komunikasi Visual  
NPM : 061210029  
Semester : 6  
No.Telp Hp : 089693883342  
Alamat : Jalan Talang Gading, Gang Gading 6 No 99, RT 07,RW02,  
Kecamatan KALIDONI, PALEMBANG, Sumatera Selatan

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 bertaku di negara Republik Indonesia, dan gelar akademik yang saya peroleh dari Perguruan Tinggi ini dapat dibatalkan.

PALEMBANG 13 Juni 2024

Yang menyatakan,





FORMULIR  
REVISI UJIAN PROPOSAL  
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

Kode Formulir  
FM-PCT-BAAK-PSB-127

Institusi : INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

Revisi Ujian Proposal LTA  
Mahasiswa Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech

Program Studi : Desain Komunikasi Visual Program Diploma Tiga  
Tanggal Pelaksanaan : 25 Maret 2024  
Judul Proposal Skripsi : Perancangan Karakter dan Asset Visual Pada Genre Game Platform Dengan Gaya Visual Pixel Art

NPM	Nama	Semester
061210029	Raden Muhammad Randi Bagus Anggara	6

No	Revisi	Nama Penguji	Tanda Tangan
1.	format Penulisan	Hendra H	
2.	Daftar pustaka		
3.	Sumber.		
1.	Format proposal - sebelum paksebar	Eka Prasetya AT	
2.	konsep - storyline game dicantumkan		
3.	Rumusan & tujuan penelitian - 2 rumusan jadi ada 2 tujuan		
4.	Pondokan berdasarkan - ambil yg sesuai desain & asset		
	Perbaiki ciri asset pengujian 1 dan 2.	DIDIEK . P	 05/29 A

Perubahan Judul LTA : .....

Palembang, 25 Maret 2024  
Ketua Program Studi,

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

\*Fotokopi Form Revisi dikumpul ke BAAK setelah ditandatangani Kaprodi

 Kode Formulir <b>FM-IPCT-BAAK-PSB-055</b>	<b>FORMULIR</b> <b>REVISI UJIAN LTA</b> <b>INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH</b>
	Institusi : : INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

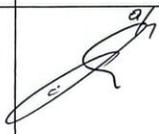
**Revisi Ujian LTA**  
**Mahasiswa Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech**

Program Studi : Desain Komunikasi Visual Program Diploma Tiga  
 Topik LTA : Desain Grafis  
 Ujian ke- : I (Satu)  
 Tanggal Pelaksanaan : 25 Juni 2024

Judul Skripsi : Perancangan Karakter dan Asset Visual Pada Genre Game Platform Dengan Gaya Visual Pixel Art

NPM	Nama	Semester
061210029	Raden Muhammad Randi Bagus Anggara	VI (Enam)

Revisi diselesaikan paling lambat tanggal .....

No	Revisi	Nama Penguji	Tanda Tangan
1. 2. 3. 4. 5.	Bab 3 HARI Pembahasan Tambahkan Penelitian terdahulu Tambahkan Audio	Hanora H	
1. 2.	Scan gambar -karakter jelas Storyline pada game	Eka Prastya AT	 25/6/24
	Kritik revisi dari pengji, I dan pengji ke. 2	PIDIEK P	 25/6/24

Palembang, 25 Juni 2024  
 Ketua Program Studi,

  
 Eka Prastya Adhy Sugara, S.T., M.Kom.