

**PEMBUATAN KARAKTER DAN LINGKUNGAN GAME
MENGUNAKAN KONSEP *FOUR BASIC ELEMENTS*
“Game Petualangan Pangeran Jawa Barat”**

TUGAS AKHIR

Disusun sebagai salah satu syarat untuk kelulusan Program Strata 1,
di Program Studi Teknik Informatika, Universitas Pasundan Bandung

oleh :

Dwiki Ramadhan
NRP : 13.304.0121



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS PASUNDAN BANDUNG
FEBRUARI 2018**

**LEMBAR PENGESAHAN
LAPORAN TUGAS AKHIR**

Telah diujikan dan dipertahankan dalam Sidang Sarjana Program Studi Teknik Informatika Universitas Pasundan Bandung, pada hari dan tanggal sidang sesuai berita acara sidang, tugas akhir dari :

Nama : Dwiki Ramadhan

Nrp : 133040121

Dengan judul :

**PEMBUATAN KARAKTER DAN LINGKUNGAN GAME
MENGUNAKAN KONSEP *FOUR BASIC ELEMENTS*
“Game Petualangan Pangeran Jawa Barat”**

Bandung, 27 Februari 2018

Menyetujui,

Pembimbing Utama,

Pembimbing Pendamping,

(, R. Sandhika Galih Amalga, S.T, M.T)

(Handoko Supeno, S.T, M.T)

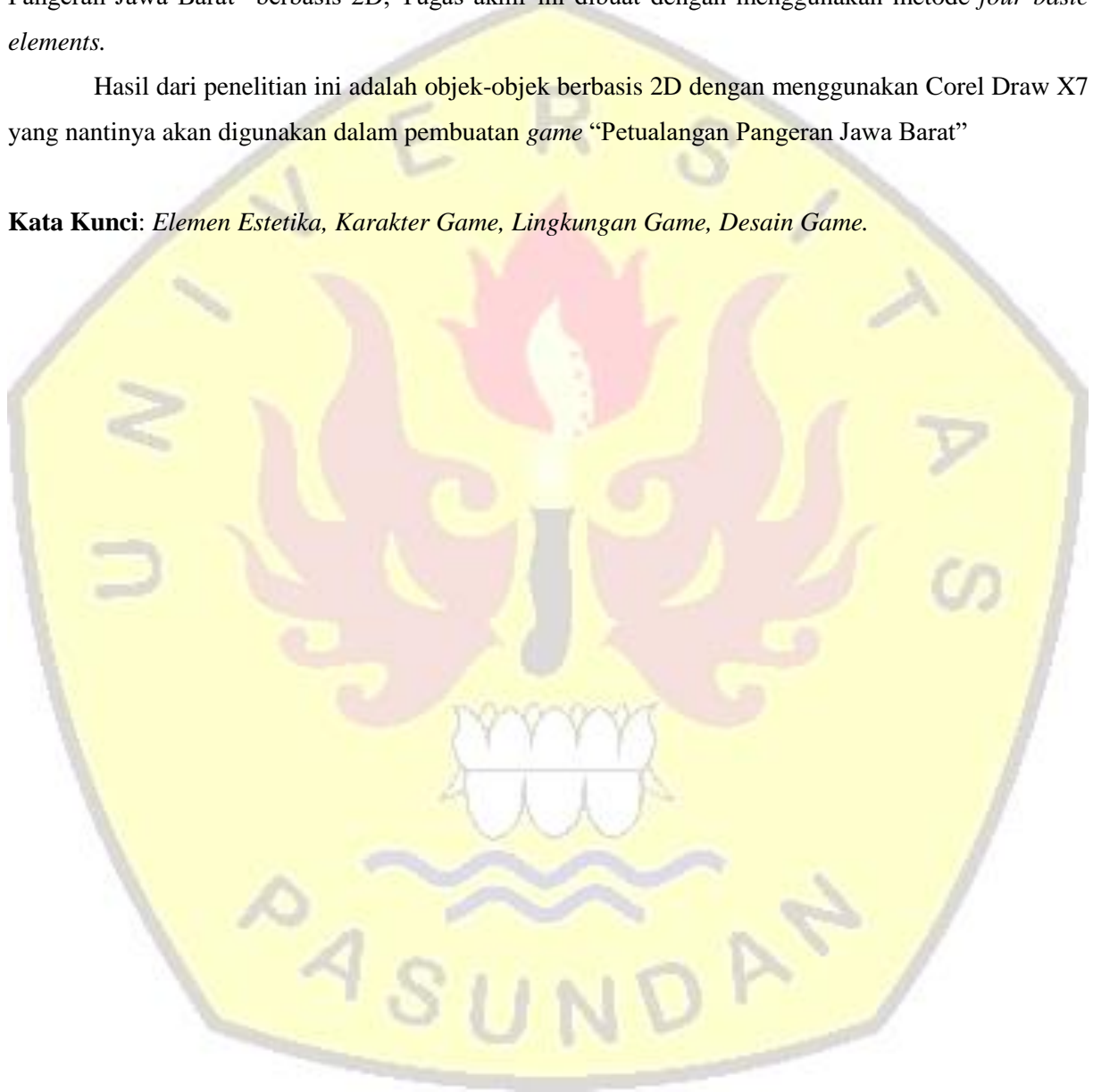
ABSTRAK

Four Basic Elements adalah empat elemen dasar yang membentuk sebuah game terutama dalam pembuatan karakter dan lingkungan dengan menekankan keterkaitan *elements story*, *elements mechanics*, *elements aesthetic*, *elements technology*.

Tugas akhir ini berfokus pada pembuatan karakter dan lingkungan pada game “Petualangan Pangeran Jawa Barat” berbasis 2D, Tugas akhir ini dibuat dengan menggunakan metode *four basic elements*.

Hasil dari penelitian ini adalah objek-objek berbasis 2D dengan menggunakan Corel Draw X7 yang nantinya akan digunakan dalam pembuatan game “Petualangan Pangeran Jawa Barat”

Kata Kunci: *Elemen Estetika, Karakter Game, Lingkungan Game, Desain Game.*



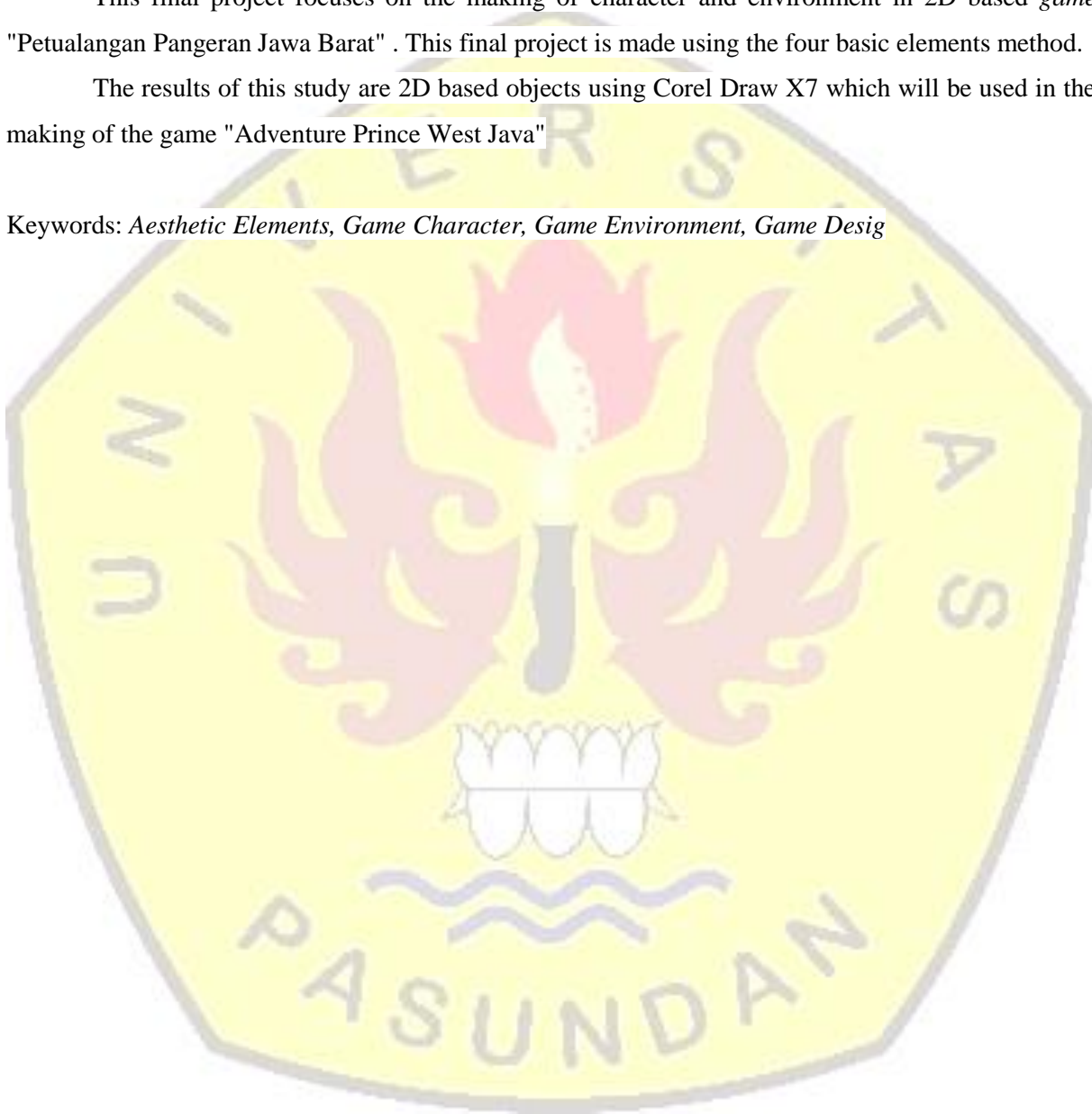
ABSTRACT

Four Basic Elements are the four basic elements that make up a game especially in character creation and environment by emphasizing the relevance of elements story, elements mechanics, aesthetic elements, elements technology.

This final project focuses on the making of character and environment in 2D based *game* "Petualangan Pangeran Jawa Barat". This final project is made using the four basic elements method.

The results of this study are 2D based objects using Corel Draw X7 which will be used in the making of the game "Adventure Prince West Java"

Keywords: *Aesthetic Elements, Game Character, Game Environment, Game Design*



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL.....	v
DAFTAR GAMBAR	vi
BAB 1 PENDAHULUAN	1-1
1.1 Latar Belakang	1-1
1.2 Perumusan Masalah.....	1-2
1.3 Tujuan Tugas Akhir	1-2
1.4 Lingkup Tugas Akhir	1-2
1.5 Metodologi Tugas Akhir	1-3
1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir.....	1-4
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	2-1
2.1 Multimedia	2-1
2.1.1 Komponen Multimedia	2-1
2.2 Four Basic Elements.....	2-2
2.2.1 Story	2-3
2.2.2 Mechanics.....	2-3
2.2.3 Aesthetics.....	2-3
2.2.4 Technology.....	2-4
2.3 Penelitian Tentang FBE (<i>Four Basic Elements</i>)	2-4
2.3.1 Cerita	2-4
2.3.2 Mekanika.....	2-5
2.3.3 Estetika.....	2-5
2.3.4 Teknologi	2-5
2.4 Estetika Desain Pada Game.....	2-6
2.4.1 Menyeimbangkan Seni dan Teknologi.....	2-7
2.4.2 Audio Dalam Sebuah Game	2-8
2.5 Desain Karakter.....	2-8
2.6 Game Desain	2-9
2.8 Makna Warna Dalam Desain	2-9
2.8.1 Merah	2-9
2.8.2 Kuning.....	2-10
2.8.3 Biru.....	2-10

2.8.4 Hijau	2-10
2.8.5 Hitam	2-10
2.8.6 Putih.....	2-11
2.8.7 Abu-abu	2-11
2.8.8 Oranye	2-11
2.8.9 Ungu	2-11
2.9 Penelitian Terdahulu.....	2-12
BAB 3 SKEMA PENELITIAN.....	3-1
3.1 Rancangan Penelitian	3-1
3.2 Analisis	3-2
3.2.1 Peta Analisis	3-2
3.2.2 Analisis Relevansi	3-3
3.3 Analisis Ketepatan Solusi.....	3-6
BAB 4 ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	4-1
4.1 Story	4-1
4.1.1 Cerita Game “Petualangan Pangeran Jawa Barat”	4-1
4.2 Mechanics.....	4-1
4.2.1 Desain Karakter Di Dalam Game “Petualangan Pangeran Jawa Barat”.....	4-2
4.2.2 Desain Lingkungan Di Dalam Game “Petualangan Pangeran Jawa Barat”	4-2
BAB 5 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	5-1
5.1 Estetika	5-1
5.1.1 Modelling	5-1
5.1.2 Toolbox yang digunakan didalam aplikasi Corel Draw X7	5-17
5.1.3 Colouring.....	5-18
5.1.4 Lensa.....	5-34
5.1.5 Hasil Desain Karakter.....	5-35
5.2 Technology	5-42
5.2.1 Technology Karakter dan Lingkungan Game.....	5-42
BAB 6.....	6-1
KESIMPULAN DAN SARAN	6-1
6.1 Kesimpulan.....	6-1
6.2 Saran	6-1
Lampiran.....	2

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	2-12
Tabel 3. 1 Kerangka Tugas Akhir	3-1
Tabel 3. 2 Langkah Analisis.....	3-3
Tabel 4. 1 Mekanika Karakter.....	4-2
Tabel 4. 2 Mekanika Lingkungan	4-6
Tabel 5. 1 Penjelasan objek wajah pangeran.....	5-2
Tabel 5. 2 Penjelasan objek badan pangeran.....	5-3
Tabel 5. 3 Penjelasan bagian-bagian lengan pangeran.....	5-3
Tabel 5. 4 Penjelasan bagian-bagian kaki pangeran.....	5-4
Tabel 5. 5 Penjelasan objek wajah parya	5-5
Tabel 5. 6 Penjelasan objek badan parya	5-6
Tabel 5. 7 Penjelasan bagian-bagian lengan parya.....	5-7
Tabel 5. 8 Penjelasan bagian-bagian kaki parya	5-8
Tabel 5. 9 Penjelasan objek wajah surili	5-9
Tabel 5. 10 Penjelasan objek badan surili	5-10
Tabel 5. 11 Penjelasan bagian-bagian lengan surili	5-11
Tabel 5. 12 Penjelasan bagian-bagian kaki surili	5-12
Tabel 5. 13 Penjelasan bagian-bagian background kerajaan.....	5-14
Tabel 5. 14 Penjelasan bagian-bagian background hutan malam.....	5-16
Tabel 5. 15 Penjelasan bagian-bagian background Goa.....	5-17
Tabel 5. 16 Penjelasan tahap colouring objek wajah pangeran.....	5-19
Tabel 5. 17 Penjelasan tahap colouring objek badan pangeran.....	5-20
Tabel 5. 18 Penjelasan tahap colouring objek lengan pangeran.....	5-21
Tabel 5. 19 Penjelasan tahap colouring objek kaki pangeran	5-22
Tabel 5. 20 Penjelasan tahap colouring objek wajah parya	5-23
Tabel 5. 21 Penjelasan tahap colouring objek badan parya	5-24
Tabel 5. 22 Penjelasan tahap colouring objek lengan parya	5-25
Tabel 5. 23 Penjelasan tahap colouring objek kaki parya	5-26
Tabel 5. 24 Penjelasan tahap colouring objek wajah surili	5-27
Tabel 5. 25 Penjelasan tahap colouring objek badan surili	5-28
Tabel 5. 26 Penjelasan tahap colouring objek lengan surili	5-29
Tabel 5. 27 Penjelasan tahap colouring objek kaki surili.....	5-30
Tabel 5. 28 Penjelasan tahap colouring objek Background kerajaan	5-31
Tabel 5. 29 Penjelasan tahap colouring objek Background Hutan Malam	5-33
Tabel 5. 30 Penjelasan tahap colouring objek Background Goa.....	5-34

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Metodologi Tugas Akhir.....	3
Gambar 2. 1 Elemental Tetrad.....	2
Gambar 3. 1 Analisis Peta	3-3
Gambar 5. 1 Pembuatan wajah pangeran	5-2
Gambar 5. 2 Pembuatan Badan Parya	5-3
Gambar 5. 3 Pembuatan bagian-bagian lengan pangeran.....	5-4
Gambar 5. 4 Pembuatan bagian-bagian kaki pangeran	5-5
Gambar 5. 5 Pembuatan wajah parya (musuh).....	5-7
Gambar 5. 6 Pembuatan badan parya	5-8
Gambar 5. 7 Pembuatan bagian-bagian lengan parya	5-9
Gambar 5. 8 Pembuatan bagian-bagian kaki parya	5-10
Gambar 5. 9 Pembuatan wajah surili (musuh)	5-12
Gambar 5. 10 Pembuatan badan surili.....	5-13
Gambar 5. 11 Pembuatan lengan surili.....	5-14
Gambar 5. 12 Pembuatan kaki surili	5-15
Gambar 5. 13 Pembuatan wajah lumping (musuh)	5-17
Gambar 5. 14 Pembuatan badan lumping.....	5-18
Gambar 5. 15 Pembuatan lengan lumping.....	5-19
Gambar 5. 16 Pembuatan kaki lumping	5-20
Gambar 5. 17 Pembuatan kuda lumping	5-21
Gambar 5. 18 Pembuatan wajah reak (musuh).....	5-23
Gambar 5. 19 Pembuatan badan reak	5-24
Gambar 5. 20 Pembuatan Background Kerajaan.....	5-26
Gambar 5. 21 Pembuatan Kastil kerajaan (background kerajaan).....	5-27
Gambar 5. 22 Pembuatan Pohon (background kerajaan)	5-27
Gambar 5. 23 Pembuatan background hutan malam	5-30
Gambar 5. 24 Pembuatan Hutan (background hutan malam).....	5-30
Gambar 5. 25 Pembuatan Background Jaman Modern (bandung).....	5-33
Gambar 5. 26 Pembuatan Gedung Sate (background kerajaan)	5-33
Gambar 5. 27 Pembuatan Gedung	5-34
Gambar 5. 28 Pembuatan background Goa	5-36
Gambar 5. 29 Toolbox yang digunakan	5-37
Gambar 5. 30 Proses pewarnaan pada wajah pangeran.....	5-38
Gambar 5. 31 Proses pewarnaan pada badan pangeran.....	5-39
Gambar 5. 32 Proses pewarnaan pada lengan pangeran.....	5-40
Gambar 5. 33 Proses pewarnaan pada kaki pangeran.....	5-41
Gambar 5. 34 Proses pewarnaan pada wajah parya.....	5-42
Gambar 5. 35 Proses pewarnaan pada badan parya.....	5-43
Gambar 5. 36 Proses pewarnaan pada lengan parya.....	5-44
Gambar 5. 37 Proses pewarnaan pada kaki parya	5-45
Gambar 5. 38 Proses pewarnaan pada wajah surili	5-46
Gambar 5. 39 Proses pewarnaan pada badan surili	5-47
Gambar 5. 40 Proses pewarnaan pada lengan surili	5-48
Gambar 5. 41 Proses pewarnaan pada kaki surili	5-49
Gambar 5. 42 Proses pewarnaan pada wajah lumping	5-50

Gambar 5. 43 Proses pewarnaan pada badan lumping	5-51
Gambar 5. 44 Proses pewarnaan pada lengan lumping.....	5-52
Gambar 5. 45 Proses pewarnaan pada kaki lumping.....	5-53
Gambar 5. 46 Proses pewarnaan pada kuda lumping.....	5-54
Gambar 5. 47 Proses pewarnaan pada wajah reak	5-55
Gambar 5. 48 Proses pewarnaan pada badan reak	5-56
Gambar 5. 49 Proses pewarnaan Background kerajaan	5-57
Gambar 5. 50 Proses pewarnaan Background Jaman Modern (bandung).....	5-58
Gambar 5. 51 Proses pewarnaan Background Hutan Malam.....	5-60
Gambar 5. 52 Proses pewarnaan Background Goa	5-61
Gambar 5. 53 Hasil desain karakter pangeran.....	5-62
Gambar 5. 54 Hasil desain karakter pangeran berjalan.....	5-62
Gambar 5. 55 Hasil desain karakter pangeran melompat.....	5-62
Gambar 5. 56 Hasil desain karakter pangeran berhenti bernafas	5-63
Gambar 5. 57 Hasil desain karakter pangeran silat	5-63
Gambar 5. 58 Hasil desain karakter pangeran mati.....	5-63
Gambar 5. 59 Hasil desain karakter pangeran bertarung	5-63
Gambar 5. 60 Hasil desain karakter parya	5-64
Gambar 5. 61 Hasil desain karakter parya berjalan.....	5-64
Gambar 5. 62 Hasil desain karakter parya melompat	5-64
Gambar 5. 63 Hasil desain karakter parya mati	5-65
Gambar 5. 64 Hasil desain karakter bertarung	5-65
Gambar 5. 65 Hasil desain karakter surili	5-65
Gambar 5. 66 Hasil desain karakter surili berjalan	5-66
Gambar 5. 67 Hasil desain karakter surili melompat	5-66
Gambar 5. 68 Hasil desain karakter surili mati.....	5-66
Gambar 5. 69 Hasil desain karakter surili bertarung.....	5-66
Gambar 5. 70 Hasil desain karakter lumping.....	5-67
Gambar 5. 71 Hasil desain karakter lumping berjalan	5-67
Gambar 5. 72 Hasil desain karakter lumping melompat.....	5-67
Gambar 5. 73 Hasil desain karakter lumping bertarung.....	5-67
Gambar 5. 74 Hasil desain karakter lumping mati.....	5-68
Gambar 5. 75 Hasil desain karakter reak	5-68
Gambar 5. 76 Hasil desain karakter reak berjalan.....	5-68
Gambar 5. 77 Hasil desain karakter reak bertarung	5-69
Gambar 5. 78 Hasil desain karakter reak mati	5-69
Gambar 5. 79 Hasil desain Background kerajaan	5-69
Gambar 5. 80 Hasil desain Background Hutan Malam.....	5-70
Gambar 5. 81 Hasil desain Background Jaman Modern (bandung).....	5-71
Gambar 5. 82 Hasil desain Background Goa	5-71

BAB 1

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan menjelaskan mengenai latar belakang, identifikasi masalah, tujuan tugas akhir, lingkup tugas akhir, metodologi tugas akhir, serta sistematika pengerjaan laporan tugas akhir.

1.1 Latar Belakang

Estetika berasal dari bahasa Yunani, *αισθητική*, dibaca *aisthetike* yang memiliki arti *aesthesis* yang berarti perasaan. Estetika adalah hal yang mempelajari kualitas keindahan dari obyek, maupun daya impuls dan pengalaman estetis pencipta dan pengamatannya. Estetika sering diungkapkan sebagai persamaan makna seni, tetapi ia berbeda dengan falsafah keindahan, karena estetika tidak semata-mata menjadi permasalahan falsafah. Pemberian estetika dalam seni sangatlah penting karena seni tidak luput dari estetika. [ALE35]

LeBlanc (2004) mengemukakan Elemen estetika yang baik pada sebuah game dapat membangkitkan sensasi fun terhadap emosional gamer, sebagai contoh game yang menyajikan pengalaman beraksi sebagai Koki masak, maka tampilan visual yang disajikan harus berhubungan dengan suasana dapur, dengan demikian dibutuhkan *environment* dan *perspective* yang sesuai dengan *gameplay* agar memenuhi tujuan dari game tersampaikan dan membangkitkan sensasi fun dalam bermain game tersebut. [LEB04]

Estetika merupakan salah satu unsur penting dalam desain game “Petualangan Pangeran Jawa Barat”. Game Petualangan Pangeran Jawa Barat merupakan game Petualangan yang menggambarkan karakter sunda dan menggambarkan latar di Jawa Barat yang nyata seolah-olah pengguna berada di dunia game tersebut.

Untuk dapat mengeksplorasi suatu karakter, diperlukan adanya cerita yang memperjelas latar belakang dari karakter itu sendiri agar terlihat nyata dan masuk akal bagi pengguna, Dalam prakteknya, pemain akan melihat terlebih dahulu tampilan visual dari suatu game, sehingga keberadaan karakter dalam game menjadi salah satu faktor penting yang dapat mempengaruhi seberapa menarik game tersebut. Patryk Olejniczak, salah satu *concept artist* perusahaan game BioWare menjelaskan pentingnya mendesain karakter dengan pose dan ekspresi yang *eye-catching*, sehingga mendorong orang untuk mempelajari cerita dibalik karakter yang didesainnya.

Game Petualangan Pangeran Jawa Barat adalah game yang dapat dijadikan sebagai game edukasi pengenalan kesenian sunda sekaligus media promosi kesenian sunda. Masuknya budaya asing menjadi salah satu faktor yang sangat berpengaruh terhadap menurunnya minat masyarakat terhadap kesenian sunda, terutama generasi muda yang lebih senang dengan kesenian-kesenian modern yang menjamur saat ini sehingga lupa dengan identitas mereka sendiri sebagai orang sunda. Budaya asing membuat masyarakat mudah menerima kebudayaan tersebut tanpa dicerna terlebih dahulu, tanpa

disadari budaya dan kesenian daerah pun mulai terlupakan, ditinggalkan dan ditelan oleh kebudayaan asing.

Salah satu konsep untuk membuat karakter yaitu dengan menggunakan *Four Basic Elements* yang merupakan elemen dasar untuk membentuk sebuah game, terutama dalam sebuah desain game yang terdiri dari empat elemen didalamnya yaitu *Mechanics*, *Story*, *Aesthetics*, dan *Technology*. Dimana empat elemen itu saling berkaitan, Untuk menekankan keterkaitan elemen yang kuat satu sama lain, mereka dapat diatur sebagai piramida tetrahedral. Hal yang penting untuk dipahami tentang keempat elemen tersebut adalah bahwa semuanya penting. Tidak peduli game apa saja yang sedang di desain, akan membuat keputusan penting tentang keempat elemen tersebut. [Ernest Adams, 2010]

Berdasarkan latar belakang diatas maka pada penelitian ini akan dibuat elemen estetika karakter dan lingkungan game dengan menggunakan konsep *Four Basic Elements* yang komponennya dapat menekankan keterkaitan pada pembuatan desain game “Petualangan Pangeran Jawa Barat”. Dimana di dalamnya terdapat empat elemen (*Mechanics*, *Story*, *Aesthetics*, *Technology*) yang saling berkaitan untuk membangun sebuah desain game yang sangat penting, terutama dengan estetika adalah urutan ketiga dari unsur tetrad *Four Basic Elements* yang dapat menghasilkan karya seni yang baik.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka terdapat tujuan tugas akhir sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat karakter dan lingkungan pada game “Petualangan Pangeran Jawa Barat” ?
2. Bagaimana menerapkan metode *Four Basic Elements* pada pembuatan estetika karakter dan lingkungan pada game “Petualangan Pangeran Jawa Barat” ?

1.3 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka terdapat tujuan tugas akhir sebagai berikut :

1. Menghasilkan karakter yang sesuai dengan kebutuhan *gameplay* game Petualangan Pangeran Jawa Barat.
2. Menghasilkan estetika karakter dan lingkungan dengan menggunakan *Four Basic Elements*.

1.4 Lingkup Tugas Akhir

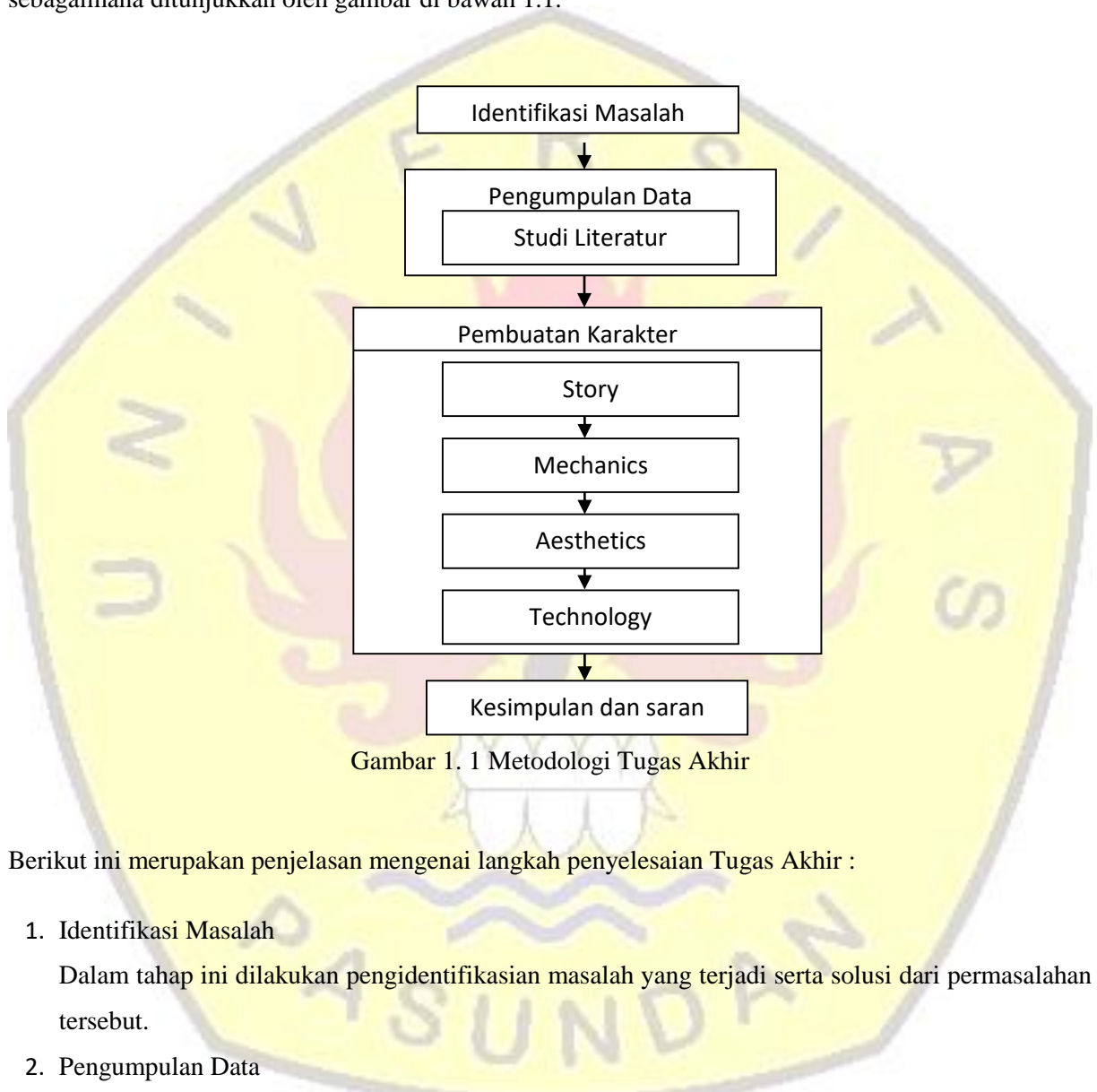
Agar tidak meluas, maka penulis membatasi lingkup pembahasan tugas akhir ini. Adapun uraian lingkup tersebut adalah :

1. Pembuatan karakter dibatasi dengan konten konten yang umum digunakan.
2. Mengaplikasikan stage yang lebih menarik sesuai kebutuhan game Petualangan Pangeran Jawa Barat

3. Pada penelitian ini membahas bagaimana membuat sebuah estetika karakter game dan lingkungan untuk mengenalkan kesenian sunda dan ciri khas orang sunda
4. Pembuatan karakter dan lingkungan berbasis 2D

1.5 Metodologi Tugas Akhir

Metodologi yang digunakan oleh penulis dalam langkah penyelesaian Tugas Akhir ini adalah sebagaimana ditunjukkan oleh gambar di bawah 1.1.



Gambar 1. 1 Metodologi Tugas Akhir

Berikut ini merupakan penjelasan mengenai langkah penyelesaian Tugas Akhir :

1. Identifikasi Masalah

Dalam tahap ini dilakukan pengidentifikasian masalah yang terjadi serta solusi dari permasalahan tersebut.

2. Pengumpulan Data

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data yang relevan secara teoritis atau yang di dapat dari organisasi, tahap pengumpulan data terdiri dari :

2.1 Studi Literatur

Pengumpulan data dengan cara membaca referensi-referensi yang terkait pada tugas akhir. Pengguna akhir program berpengaruh pada nuansa multimedia sebagai pencerminan dari identitas organisasi yang menginginkan informasi sampai pada pengguna akhir. Karakteristik

pengguna termasuk kemampuan pengguna juga perlu dipertimbangkan karena dapat mempengaruhi pembuatan desain karakter.

3. Pembuatan Karakter

Dalam tahap ini dilakukan pembuatan rancangan dari sistem yang akan dikembangkan berdasarkan hasil tahapan perencanaan yang sebelumnya telah dilakukan.

3.1 Cerita

Dalam tahap ini dilakukan pembuatan cerita atau urutan kejadian dalam suatu game.

3.2 Mekanika

Dalam tahap ini dilakukan pembuatan prosedur dan peraturan yang berlaku di dalam suatu game dan menjelaskan tujuan dari game tersebut.

3.3 Estetika

Dalam tahap ini dilakukan bagaimana pembuatan desain karakter, penampilan, suara, dan rasa yang ada di dalam game tersebut.

3.4 Teknologi

Dalam tahap ini dilakukan pengembangan media dimana estetika akan beerlangsung, dimana mekanika akan terjadi, dan bagaimana cerita akan disampaikan pada game tersebut.

4. Kesimpulan & Saran

Dalam tahap ini dilakukan penyimpulan dari penelitian yang telah dilakukan terkait dengan masalah yang telah diidentifikasi, serta saran sebagai prospek penelitian selanjutnya.

1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Sistematika penulisan laporan tugas akhir dibuat secara jelas, ringkas dan padat. Antara bab yang satu dengan bab yang lainnya saling berhubungan dan merupakan satu kesatuan dari satu laporan. Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut :

BAB 1. PENDAHULUAN

Bab ini berisi penjelasan umum mengenai usulan penelitian yang dilakukan dalam pengerjaan tugas akhir. Di dalamnya berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan tugas akhir, lingkup tugas akhir, metodologi pengerjaan tugas akhir, dan sistematika penulisan tugas akhir.

BAB 2. LANDASAN TEORI

Bab ini berisi definisi-definisi, teori-teori, serta konsep-konsep dasar yang diperlukan untuk menganalisa masalah yang diteliti. Di dalam bab ini dikemukakan hasil-hasil penelitian yang termasuk di buku-buku teks ataupun makalah-makalah di jurnal-jurnal ilmiah yang terkait yang relevan sebagai referensi pengerjaan tugas akhir ini.

BAB 3. SKEMA PENELITIAN

Bab ini berisi kerangka penyelesaian tugas akhir, skema analisi yang akan dilakukan, analisis persoalan dan ketepatan solusi tugas akhir, analisis peta dan relevansi penggunaan konsep atau teori, analisis kesesuaian dan ketepatan pemilihan literature/sumber pustaka dan profile tempat penelitian yang dilakukan pada pengerjaan tugas akhir ini.

BAB 4. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi mengenai analisis kebutuhan desain karakter dan lingkungan berdasarkan kebutuhan yang telah dipaparkan. Di dalamnya berisi deskripsi mengenai *Story*, dan juga model *Mechanics* dari desain yang akan dibangun.

BAB 5. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini berisi cara pengimplementasian hasil analisi dan perancangan pada bab sebelumnya dengan proses pembuatan desain yang akan dibuat. Di dalamnya berisi *Aesthetic* dan *Technology* pada desain yang akan dibangun, juga berisi screenshot hasil pengujian dari desain yang tengah dibangun.

BAB 6. KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi mengenai hasil penelitian serta pernyataan yang didapat berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan, serta keterkaitan dari semua tahap yang dilakukan dalam penelitian. Di dalamnya terdapat pula saran yang diusulkan untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian ini menjelaskan mengenai referensi yang digunakan dalam penulisan laporan tugas akhir..

DAFTAR PUSTAKA

- [ALE35] Alexander Gottlieb Baumgarten, 1735 “The Invention of Modern Aesthetics: From Leibniz to Kant”
- [BRI14] Brigitta Rena Estidianti, “Perancangan Karakter Game Visual Novel Tikta Kavya dengan Konsep Visual Bishonen” Institut Teknologi Sepuluh Nopember, 2014
- [DIC12] Dickey, D , Micheal, “Aesthetic and Design for base Learning”, 2012
- [ERN10] Ernest Adams “The Game Consist of Elements, The Four Basic Elements (chapter five) figure 53: The Art of Game Design”
- [EVA14] Eva Ayudhanarta, PERANCANGAN KARAKTER GAME “GARUDA SAGA:ASHURA HUNTER” DENGAN GAYA GAMBAR MANGA SUPER-DEFORMED BERTEMA FANTASI ETNIK, INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA, 2014
- [UMM12] <https://ummuzulfa12.wordpress.com/2012/12/28/materi-tutorial-corel-draw/>
- [JES08] Jesse Schell “The Look and Feel of a World Is Defined by Its Aesthetic (chapter twenty two) : The Art of Game Design” 2008
- [LEB04] LeBlanc, M “Mechanic, Dynamic, Aesthetic: A Formal Approach To Game Design”, Northwestern University, 2004
- [MAR17] Marta Wijaya, “Pembuatan Elemen Estetika pada Game Cookurubukan Menggunakan Konsep Isometrik”, Universitas Pasundan 2017
- [MEL14] Melinda Safitri, “Karakter Lokal Indonesia untuk Pengembangan Game dengan Adventure Maker” Universitas Katolik Soegijapranata, 2014
- [MON11] Monica; Laura Christina Luzar. 2011. “*Efek Warna dalam Dunia Desain dan Periklanan*”. Desain Komunikasi Visual, Binus University. http://eprints.binus.ac.id/13954/1/17_DKV%20-%20Monica%20-%20Laura%20Christina-ABSTRACT.pdf
- [TAO78] Taito 1978, “The Game Consist of Elements (chapter five) : The Art of Game Design”
- [TAY06] Tay Vaughen “Multimedia : Making it Work Eighth Edition” 2006
- [PAS07] Pasca Susena Handiman, “Desain Karakter dan Properti Visual Game Majapahit”, Institut Teknologi Bandung, 2007.