

LAPORAN TUGAS AKHIR

**EDUKASI REMPAH-REMPAH MELALUI PERMAINAN PERTANIAN
DENGAN TEKNIK VISUAL *ISOMETRIC RPG***



Disusun oleh
Annisa Deviana
NIM: 2000303033

**PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN ANIMASI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**EDUKASI REMPAH-REMPAH MELALUI PERMAINAN PERTANIAN
DENGAN TEKNIK VISUAL *ISOMETRIC RPG***

LAPORAN TUGAS AKHIR
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Terapan
Program Studi D-4 Animasi



Disusun oleh
Annisa Deviana
NIM: 2000303033

**PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN ANIMASI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PENGESAHAN

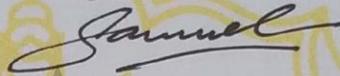
Laporan Tugas Akhir berjudul:

EDUKASI REMPAH-REMPAH MELALUI PERMAINAN PERTANIAN DENGAN TEKNIK VISUAL *ISOMETRIC RPG*

Disusun oleh:
Annisa Deviana
2000303033

Tugas Akhir telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Program Studi D-4 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal 29 MAY 2024.....

Pembimbing I / Ketua Penguji



Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
NIDN. 0016108001

Pembimbing II / Anggota Penguji



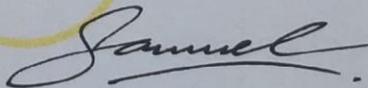
Tegar Andito, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0018058708

Penguji Ahli / Anggota Penguji



Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0023078811

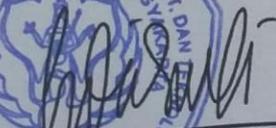
Ketua Program Studi Animasi



Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
NIP. 19801016 200501 1 001

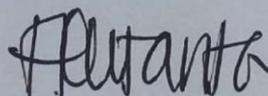
Mengetahui,

Dekan FSMR



Dr. Edial Rusli, SE., M.Sn.
NIP. 19670203 199702 1001

Ketua Jurusan Televisi



Lilik Kustanto, S.Sn., M.A.
NIP 19740313 200012 1 001

**HALAMAN PERNYATAAN
ORISINALITAS KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : **Annisa Deviana**
No. Induk Mahasiswa : **2000303033**
Judul Tugas Akhir : **Edukasi Rempah-Rempah Melalui Permainan
Pertanian dengan Teknik Visual *Isometric RPG***

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penciptaan Karya Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam daftar pustaka. Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apabila dikemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 29 Mei 2024
Yang menyatakan,



Annisa Deviana
NIM. 2000303033

**HALAMAN PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : **Annisa Deviana**
No. Induk Mahasiswa : **2000303033**
Program Studi : **Sarjana Terapan Animasi**

Menyatakan dengan ini sesungguhnya bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*) atas nama karya seni/ tugas akhir saya yang berjudul:

**EDUKASI REMPAH-REMPAH MELALUI PERMAINAN PERTANIAN
DENGAN TEKNIK VISUAL ISOMETRIC RPG**

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Institut Seni Indonesia Yogyakarta berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta. Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 29 Mei 2024
Yang menyatakan,



Annisa Deviana
NIM. 2000303033

KATA PENGANTAR

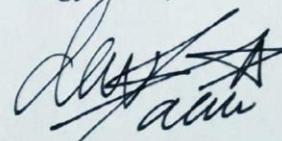
Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmah dan hidayah-Nya kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Edukasi Rempah-Rempah Melalui Permainan Pertanian dengan Teknik Visual Isometric RPG” ini sesuai dengan tenggat waktu yang telah ditentukan. Penyusunan Tugas Akhir ini bertujuan untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Program Studi Sarjana Terapan Animasi pada Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tugas Akhir ini tidak akan berhasil tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun secara tidak langsung. Dengan hormat penulis sampaikan terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua dan keluarga yang selalu mendukung sampai menyelesaikan kegiatan perkuliahan;
2. Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Seluruh Staf Pengajar dan Karyawan Program Studi Sarjana Terapan Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Dr. Irwandi, M.Sn. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
5. Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn. selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
6. Oscar Samaratunga, S.E., M.Sn. selaku Pembantu Dekan I
7. Dr. Retno Mustikawati, S.Sn., M.F.A. selaku Pembantu Dekan II
8. Arif Sulistiyono, M.Sn. selaku Pembantu Dekan III
9. Lilik Kustanto, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Televisi;
10. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T. selaku Ketua Program Studi Sarjana Terapan Animasi, serta Dosen Pembimbing I;
11. Tegar Andito, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II;
12. Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Penguji Ahli;
13. Tanto Harthoko, M.Sn. selaku Dosen Wali;
14. Seluruh teman-teman Prodi Animasi dari berbagai angkatan;
15. Serta semua pihak yang telah membantu terciptanya karya Tugas Akhir ini.

Semoga penulisan Tugas Akhir dan karya yang dihasilkan ini dapat menjadi inspirasi dan juga bermanfaat bagi para pembaca.

Yogyakarta, 29 Mei 2024



Annisa Deviana

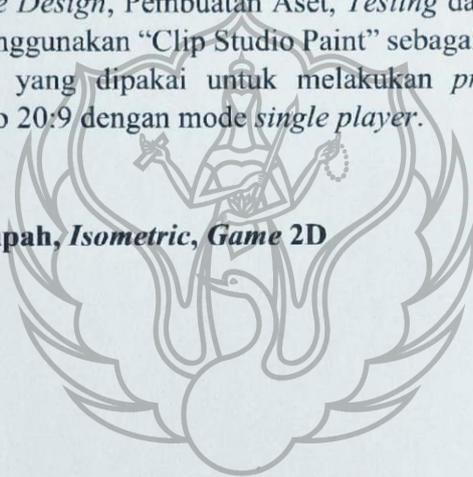
ABSTRAK

Game 2D Spice Farm adalah projek *original* dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir. *Game* ini menceritakan tentang seorang petani rempah yang gagal panen dan berusaha memulai pertaniannya lagi dari awal. Pada *game* ini pemain harus menanam rempah dan memanennya, pemain juga dapat mempelajari 12 rempah-rempah yang dapat dibaca melalui fitur ensiklopedia.

Teknik dalam pembuatan *Game 2D "Spice Farm"* ini menggunakan teknik *isometric*, yaitu sebuah teknik agar objek yang sebenarnya 2D dapat terlihat seperti 3D yang dimana dalam proses pembuatannya menggunakan grid *isometric* sebagai acuan.

Game ini telah melalui beberapa tahapan proses pembuatan, yaitu: Perancangan *Game Design*, Pembuatan Aset, *Testing* dan *Finishing Game*. *Game Spice Farm* ini menggunakan "Clip Studio Paint" sebagai *software* untuk membuat aset dan "Unity" yang dipakai untuk melakukan *programming*. *Game* ini menggunakan rasio 20:9 dengan mode *single player*.

Kata kunci : Rempah, Isometric, Game 2D





ART BOOK



Annisa Deviana



Edukasi Rempah-Rempah Melalui Permainan Pertanian dengan Teknik Visual Isometric RPG

Annisa Deviana

NIM : 2000303033

Pembimbing I

Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.

NIP. 19801016 200501 1 001

Pembimbing II

Tegar Andito, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19870518 201903 1 009

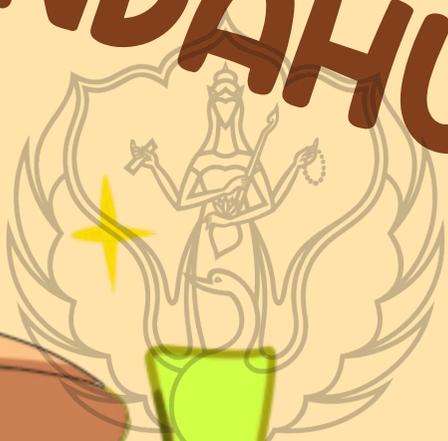


• CONTENTS



I. PENDAHULUAN	3
II. EKSPLORASI	7
III. DESAIN KARYA	16
IV. KONSEP KREATIF	30
V. PERWUJUDAN	37
VI. TIMELINE	73
VII. INDIKATOR CAPAIAN AKHIR	74
VIII. PENUTUP	75
IX. KEPUSTAKAAN	76
X. TIM PRODUKSI	77

I. PENDAHULUAN



A. Latar Belakang

Rempah-rempah merupakan salah satu komoditas penting bagi Indonesia, baik dari segi ekonomi, budaya, maupun kesehatan. Menurut data Negeri Rempah Foundation, diperkirakan ada 400-500 jenis rempah di dunia. Sebanyak 275 jenis di antaranya ada di Asia Tenggara, khususnya Indonesia (Gandhawangi, 2022). Namun, dari berbagai jenis rempah tersebut, masih banyak masyarakat terutama generasi muda yang kurang tahu mengenai nama, jenis, dan manfaat rempah (Agungnoe, 2021). Hal ini berakibat pada kurang optimalnya pemanfaatan rempah bagi kehidupan manusia. Melalui data tersebut, muncul ide untuk membuat *game* dengan tema rempah-rempah dengan teknik visual *isometric*. Teknik visual isometric merupakan teknik visual yang dapat digunakan untuk membuat *game* dengan tampilan tiga dimensi. Media *game* dipilih karena lebih inovatif dan interaktif sehingga pemain akan merasa lebih senang saat mempelajari rempah-rempah sembari bermain.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

- Bagaimana memuat edukasi rempah-rempah melalui permainan pertanian Spice Farm?
- Bagaimana menerapkan teknik visual *isometric* pada permainan pertanian Spice Farm?

C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari pembuatan game ini adalah :

- Mengedukasi masyarakat tentang rempah.
- Menerapkan teknik visual *isometric*.

Manfaat dari pembuatan game ini adalah :

- Mengenalkan rempah-rempah.
- Memberikan edukasi rempah dengan cara yang lebih interaktif.
- Menjadi salah satu media *game* dengan teknik *isometric*.