

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**IMPLEMENTASI *COMBAT* DAN *PLAYER APPROACH*  
DALAM *GAME TROUBLED VACATION* UNTUK  
MENINGKATKAN KEPUASAN PEMAIN**



Disusun oleh

**Dionisius Fannoel Mahendra**

NIM: 2000300033

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

2024

**IMPLEMENTASI *COMBAT* DAN *PLAYER APPROACH*  
DALAM *GAME TROUBLED VACATION* UNTUK  
MENINGKATKAN KEPUASAN PEMAIN**



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

2024

**HALAMAN PENGESAHAN**

Laporan Tugas Akhir berjudul:

**IMPLEMENTASI *COMBAT* DAN *PLAYER APPROACH* DALAM GAME  
*TROUBLED VACATION* UNTUK MENINGKATKAN KEPUASAN  
PEMAIN**

Disusun oleh:

**Dionisius Fannoel Mahendra**  
2000300033

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 **03 JUN 2024**

Pembimbing I / Ketua Penguji

  
**Kathryn Widhiyanti, S.Kom., M.Cs**  
NIDN. 0515018501

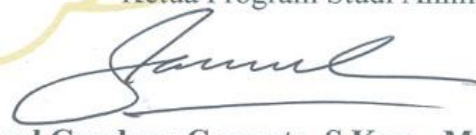
Pembimbing II / Anggota Penguji

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

Penguji Ahli / Anggota Penguji

  
**Agnes Karina Pritha Atmani, S.T., MTI**  
NIDN. 0023017613

Ketua Program Studi Animasi

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

Mengetahui,

Dekan F.SMR

  
**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 : **Dionisius Fannoel Mahendra**  
No. Induk Mahasiswa : **2000300033**  
Judul Tugas Akhir : **IMPLEMENTASI *COMBAT* DAN *PLAYER APPROACH* DALAM *GAME TROUBLED VACATION* UNTUK MENINGKATKAN KEPUASAN PEMAIN**

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, 11 Juni 2024  
Yang menyatakan,

Ttd  
  


Dionisius Fannoel Mahendra  
NIM. 2000300033



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

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

Nama : **Dionisius Fannoel Mahendra**  
No. Induk Mahasiswa : **2000300033**  
Program Studi : **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:

**IMPLEMENTASI COMBAT DAN PLAYER APPROACH DALAM GAME  
TROUBLED VACATION UNTUK MENINGKATKAN KEPUASAN PEMAIN**

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,  
Yang menyatakan,

Dionisius Fannoel Mahendra  
NIM. 2000300033

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena kasih karunia-Nya sehingga Laporan Tugas Akhir yang berjudul Implementasi *Combat* dan *Player Approach* dalam Game "*Troubled Vacation*" sebagai syarat kelulusan Program Sarjana Terapan Animasi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta dapat selesai dengan tepat waktu.

Karya Seni Tugas Akhir ini tidak akan tercipta atau selesai tanpa bantuan dan dukungan dari banyak orang. Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada :

1. Orang tua yang selalu mendukung jalan yang saya tempuh, serta memberikan kasih sayang;
2. Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Kathryn Widhiyanti, S.Kom., M.Cs selaku Dosen Pembimbing I;
4. Tegar Andito, S.Sn., M.Sn selaku Dosen Pembimbing II;
5. Agnes Karina Pritha Atmani, S.T., MTI selaku Dosen Penguji Ahli;
6. Otiestha Dennish Maulana yang telah membantu penyelesaian karya *Troubled Vacation*;
7. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T selaku Ketua Program Studi Animasi;
8. Lilik Kustanto, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Televisi;
9. Dr. Edial Rusli, SE., M.Sn. selaku Dekan FSMR;
10. Teman-teman animasi yang telah membantu memberikan dukungan dalam pembuatan Tugas Akhir.

Dalam penulisan Tugas Akhir ini masih ada banyak kekurangan, oleh karena itu diharapkan kritik dan saran yang dapat membangun demi kesempurnaan Tugas Akhir ini. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi orang lain, terutama lingkungan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Yogyakarta, 11 Juni 2024



Dionisius Fannoel Mahendra

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN</b>	i
<b>HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA</b>	ii
<b>HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI</b>	iii
<b>KATA PENGANTAR</b>	iv
<b>DAFTAR ISI</b>	v
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	vi
<b>INTISARI</b>	vii
<b>I. PENDAHULUAN</b>	1
A. Latar Belakang	2
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan dan Manfaat	4
<b>II. EKSPLORASI</b>	5
A. Ide Karya	6
B. Tinjauan Karya	7
C. Landasan Teori	8
<b>III. DESAIN KARYA</b>	9
A. Identitas Game	10
B. Desain Produksi	11
Sinopsis	12
Rancangan <i>Combat</i>	13
Storyboard	14
Flowchart	15
C. Indikator Capaian Akhir	16
D. Konsep Kreatif	18
<b>IV. PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN</b>	23
A. Perwujudan dan Pembahasan	24
B. Evaluasi Karya	27
<b>V. PENUTUP</b>	28
A. Kesimpulan	29
B. Saran	30
<b>KEPUSTAKAAN</b>	31
<b>BIODATA PENULIS</b>	32

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>Game J.J. &amp; Jeff</i>	7
Gambar 2. <i>Game Super Mario Bros</i>	7
Gambar 3. <i>Game Megaman</i>	7
Gambar 4. Konsep Mekanik	13
Gambar 5. Implementasi <i>Behavior</i>	13
Gambar 6. <i>Finishing</i> melalui <i>Event Sheet</i>	13
Gambar 7. Hasil jadi setelah <i>coding</i>	13
Gambar 8. <i>Storyboard</i> in game	14
Gambar 9. <i>Flowchart Chapter 1 dan 2</i>	15
Gambar 10. Proses <i>Dummy-Making</i>	19
Gambar 11. Proses <i>Coding</i>	20
Gambar 12. <i>Mockup Interface</i>	21
Gambar 13. <i>Breakdown</i> mekanik yang dipakai	22
Gambar 14. Sketsa <i>mockup level</i>	24
Gambar 15. Penataan <i>Dummy</i>	25
Gambar 16. Tampilan <i>behavior</i>	26
Gambar 17. Tampilan <i>Event Sheet</i> dan <i>Action</i>	26



## INTISARI

*Gameplay Mechanic* adalah salah satu dari beberapa faktor yang mempengaruhi kepuasan pemain. Pada game *Platformer Troubled Vacation*, *Combat* dan *Player Approach* adalah fokus utama dalam penelitian ini, *Combat* akan diimplementasikan dan disesuaikan untuk kebutuhan *Platformer*. Sementara *Player Approach* mengacu pada bagaimana nanti pemain bisa menyelesaikan suatu level, seperti pemecahan masalah pada *puzzle*. Mekanik *Combat* yang dipakai adalah *two-directional shooting* atau menembak pada dua arah, kiri dan kanan.

Penelitian terkait *Combat*, *Player Approach*, serta mekanik game *Troubled Vacation* dilakukan dengan cara wawancara langsung berupa pengujian game kepada narasumber yang memiliki pengalaman memainkan game *platformer* dan belum berpengalaman.

Hasil wawancara mendapatkan bahwa *Combat* dan *Player Approach* dapat meningkatkan kepuasan pemain. Meskipun masih banyak kritik dalam tingkat kesulitan serta *control scheme* pada game *Troubled Vacation*, umpan balik dari narasumber yang memainkan *demo game* menunjukkan respon positif dan merasa puas terhadap implementasi kedua aspek tersebut.



# TROUBLED VACATION



# Implementasi *Combat* dan *Player Approach* dalam *Game Troubled Vacation* untuk Meningkatkan Kepuasan Pemain



Dionisius Fannoel Mahendra  
NIM: 2000300033



Dosen Pembimbing I

**Kathryn Widhiyanti, S.Kom., M.Cs**

NIP. 198501152019032012

Dosen Pembimbing II

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

NIP. 198705182019031009





# PENDAHULUAN



# A. LATAR BELAKANG

*Platformer* yang biasa dapat menimbulkan rasa bosan, terutama jika *level design* tidak menarik atau memiliki mekanik tertentu.

*Combat dan Player Approach* dalam sebuah game *Platformer* adalah aspek yang dapat mempengaruhi kualitas bermain game. Dengan perpaduan aspek ini, maka *player* tidak akan merasa bosan ketika mereka menyelesaikan *level*.

*Troubled Vacation* adalah game *platformer* tentang pasangan suami istri yang tertimpa masalah saat berlibur di Yogyakarta.



## B. RUMUSAN MASALAH

Masalah yang dialami dalam pembuatan *Troubled Vacation* antara lain :

Bagaimana mengimplementasi *game mechanic Combat* dan *Player Approach* untuk meningkatkan kepuasan pemain dalam game *Troubled Vacation*.



## C. TUJUAN DAN MANFAAT

Tujuan dan Manfaat dari pembuatan *Troubled Vacation*

1. Menggabungkan ciri khas Lokasi jalan Malioboro sampai Pasar Beringharjo kemudian dibagi dalam enam level *game*.
2. Mengimplementasi *Combatdan Player Approach* dalam enam level.

