

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN MEKANIKA GAME AKSI DAN PUZZLE EDUKASI
THE LOST REALM**



Disusun oleh
Humam Afif Tsani
NIM: 2000341033

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

2025

**PERANCANGAN MEKANIKA GAME AKSI DAN PUZZLE EDUKASI
THE LOST REALM**

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



Disusun oleh
Humam Afif Tsani
NIM: 2000341033

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

2025

HALAMAN PENGESAHAN

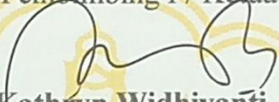
Laporan Tugas Akhir berjudul:

PERANCANGAN MEKANIKA GAME AKSI DAN PUZZLE EDUKASI THE
LOST REALM


Disusun oleh:
Humam Afif Tsani
2000341033

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 tanggal0.8...JAN..2025.....

Pembimbing I / Ketua Penguji


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

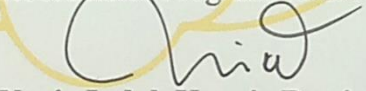
Pembimbing II / Anggota Penguji


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

Penguji Ahli / Anggota Penguji

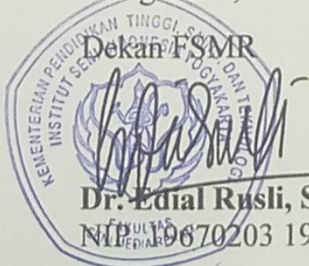

Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
NIDN. 0016108001


Koordinator Program Studi Animasi


Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19880723 201903 2 009

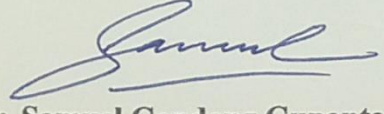
Mengetahui,

Dekan FSMR




Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn.
NIP. 19670203 199702 1001

Ketua Jurusan Televisi


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

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

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

Nama : **Humam Afif Tsani**
No. Induk Mahasiswa : **2000341033**
Program Studi : **D-4 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:

**PERANCANGAN MEKANIKA GAME AKSI DAN PUZZLE EDUKASI
THE LOST REALMS**

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, 24 Januari 2025
Yang menyatakan,



Humam Afif Tsani
NIM. 2000341033

**HALAMAN PERNYATAAN
ORISINALITAS KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : **Humam Afif Tsani**
No. Induk Mahasiswa : **2000341033**
Judul Tugas Akhir : **Perancangan Mekanika Game Aksi dan Puzzle
Edukasi The Lost Realm**

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, 24 Januari 2025
Yang menyatakan,



Humam Afif Tsani
NIM. 2000341033

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena kasih karunia-Nya sehingga Laporan Tugas Akhir yang berjudul Perancangan Mekanika Game Aksi dan Puzzle Edukasi The Lost Realm sebagai syarat kelulusan Program Sarjana Terapan Animasi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta dapat selesai dengan tepat waktu.

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

1. Kedua orang tua, Ayah dan Ibu serta kakak yang sudah membantu secara material hingga dukungan, doa serta kasih sayang sehingga dapat terselesaikannya karya ini.
2. Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn. selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
5. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T. selaku Ketua Jurusan Televisi sekaligus Dosen Penguji Ahli;
6. Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn. selaku Koordinator Program Studi Animasi;
7. Kathryn Widhiyanti, S.Kom., M.Cs. selaku Dosen Pembimbing I;
8. Tegar Andito, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II;
9. Andri Nur Patrio, M.Sn. selaku Dosen Wali;
10. Teman-teman Animasi ISI Yogyakarta Angkatan 2020;
11. 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, 24 Januari 2025



Humam Afif Tsani

NIM. 2000341033

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iv
HALAMAN PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
ABSTRAK.....	viii
I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	2
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan dan Manfaat.....	4
II. EKSPLOKORASI.....	5
A. Ide Karya	6
B. Tinjauan Karya.....	7
C. Landasan Teori.....	8
III. DESAIN KARYA	12
A. Target Audiens	13
B. Desain Produksi.....	14
1. Ide Penciptaan	16
2. Konsep Mekanika.....	17
IV. KONSEP KREATIF.....	18
A. Rancangan Mekanika	22
B. Indikator Capaian Akhir	27
V. PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN.....	28
VI. PENUTUP.....	50
A. Kesimpulan.....	51
B. Saran	52
DAFTAR PUSTAKA	53
BIODATA PENULIS	54
TIM PRODUKSI	55

Abstrak

Penelitian ini membahas perancangan mekanika game aksi dan puzzle edukasi dalam game "The Lost Realm" dengan tema budaya Candi Prambanan. Penelitian bertujuan untuk merancang mekanika aksi yang menarik, menggabungkan elemen puzzle edukasi interaktif, dan menciptakan pengalaman bermain yang mendidik serta menghibur.

Game ini dirancang untuk audiens berusia 13–16 tahun, dengan fokus pada penggabungan mekanika aksi, gameplay edukatif, dan puzzle berbasis logika. Teori-teori seperti mekanika permainan, puzzle, aksi, edukasi, desain komunikasi, dan nilai budaya digunakan sebagai landasan dalam pengembangan game. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu prototipe.

Game "The Lost Realm" menggabungkan elemen aksi dan edukasi secara harmonis, mendukung pembelajaran interaktif yang relevan dengan tema budaya. Temuan ini memberikan kontribusi bagi pengembangan game edukasi yang menggabungkan hiburan dan nilai pembelajaran, serta dapat menjadi referensi bagi pengembang game untuk menciptakan pengalaman bermain yang lebih bermakna.

Kata Kunci: Game edukasi, mekanika aksi, puzzle edukasi, prototipe, Candi Prambanan.

Abstract

This study discusses the design of educational action and puzzle game mechanics in the game "The Lost Realm" with the cultural theme of Prambanan Temple. The study aims to design interesting action mechanics, combine interactive educational puzzle elements, and create an educational and entertaining gaming experience.

This game is designed for an audience aged 13–16 years, with a focus on combining action mechanics, educational gameplay, and logic-based puzzles. Theories such as game mechanics, puzzles, action, education, communication design, and cultural values are used as the basis for game development. The method used in this study is a prototype.

The game "The Lost Realm" combines action and educational elements harmoniously, supporting interactive learning that is relevant to cultural themes. These findings contribute to the development of educational games that combine entertainment and learning values, and can be a reference for game developers to create a more meaningful gaming experience.

Keywords: Educational games, action mechanics, educational puzzles, prototypes, Prambanan Temple.



The Lost Realm

PERANCANGAN MEKANIKA GAME AKSI DAN PUZZLE EDUKASI THE LOST REALM

Humam Afif Tsani

NIM: 2000341033

Pembimbing 1

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

NIP. 198501152019032012

Pembimbing 2

Tegar Andito, S.Sn., M.Sn

NIP. 198705182019031009



PENDAHULUAN

LATAR BELAKANG

Di era digital saat ini, banyak orang mengunjungi tempat bersejarah hanya untuk kebutuhan berfoto dan membagikannya di media sosial. Hal ini mencerminkan pergeseran fokus dari upaya memahami nilai budaya dan sejarah menjadi sekadar aktivitas visual dan estetika. Namun, ada potensi besar untuk mengubah pola pikir ini melalui pendekatan yang inovatif, terutama di industri game. Dengan meningkatnya permintaan akan konten edukasi yang menarik, pengembangan game berbasis sejarah ini dapat menjadi jembatan antara hiburan dan pembelajaran, orang dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam dan apresiasi terhadap nilai-nilai budaya melalui pengalaman bermain. Langkah ini tidak hanya akan meningkatkan kesadaran sejarah tetapi juga menciptakan cara baru untuk menikmati dan menghormati warisan budaya melalui media modern. Industri game telah menunjukkan daya tarik yang luar biasa dalam genre aksi dan puzzle. Kombinasi keduanya mampu menghadirkan pengalaman bermain yang menantang sekaligus interaktif. Dengan memanfaatkan elemen ini, game dapat menjadi media yang efektif untuk menghubungkan hiburan dan edukasi, termasuk dalam konteks sejarah.

RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latarbelakang yang telah disampaikan, dapat di rumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana menerapkan mekanika *game* aksi ke dalam gim "The Lost Realm".
2. Bagaimana mengimplementasikan mekanika puzzle edukasi dalam *game* "The Lost Realm".

TUJUAN DAN MANFAAT

Tujuan:

1. Merancang mekanika aksi ke dalam game "The Lost Realm".
2. Mengimplementasikan elemen puzzle edukasi untuk mendukung pembelajaran yang interaktif.

Manfaat:

1. Meningkatkan pengetahuan pemain tentang Candi Prambanan dan sejarahnya.
2. Menjadi referensi dalam pengembangan game yang menggabungkan edukasi dengan hiburan.

