

**GAME EDUKASI TENTANG UNSUR-UNSUR SENI RUPA
BAGI SISWA SMA KELAS X**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Seni Rupa



oleh

Muhammad Adli Abdurrahim
1501751

**DEPARTEMEN PENIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS PENDIDIKAN SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2019**

LEMBAR HAK CIPTA

GAME EDUKASI TENTANG UNSUR-UNSUR SENI RUPA BAGI SISWA SMA KELAS X

Oleh:
Muhammad Adli Abdurrahim

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Seni dan Desain

© Muhammad Adli Abdurrahim 2019
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2019

Hak Cipta dilindungi Undang – Undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
Dengan dicetak ulang, difoto copy, atau cara lain tanpa izin dari penulis

MUHAMMAD ADLI ABDURRAHIM

1501751

**GAME EDUKASI TENTANG UNSUR-UNSUR SENI RUPA
BAGI SISWA SMA KELAS X**

Disetujui dan disahkan oleh :

Pembimbing I


Dr. Zakarias S. Soeteja, M.Sn.
NIP. 19670724 199702 1 001

Pembimbing II


Dr. Dadang Sulaeman, M.Sn.
NIP. 19790729 200501 1 003

Mengetahui,
Ketua Departemen Pendidikan Seni Rupa
Fakultas Pendidikan Seni dan Desain
Universitas Pendidikan Indonesia


Dr. Taswadi, M.Sn.
NIP. 19650111 199412 1 001

MUHAMMAD ADLI ABDURRAHIM

1501751

**GAME EDUKASI TENTANG UNSUR-UNSUR SENI RUPA
BAGI SISWA SMA KELAS X**

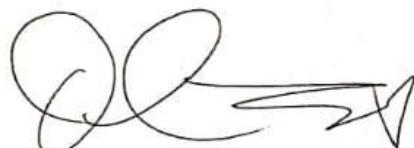
Diajukan dan disahkan oleh :

Penguji I



Dr. H. Nanang Ganda Prawira, M.Sn.
NIP. 19620207 198703 1 002

Penguji II



Dewi Munawwarah Sya'bany, S.Pd., M.Ds.
NIP. 19780722 200501 2 002

Penguji III



Warli Haryana, M.Pd.
NIP. 92017121 969072 3 101

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “*GAME EDUKASI TENTANG UNSUR-UNSUR SENI RUPA BAGI SISWA SMA KELAS X*” adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan hal-hal yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam dunia keilmuan atau pendidikan. *Game edukasi* ini benar benar dibuat oleh penulis sendiri.

Bandung, Agustus 2019

Yang membuat pernyataan,

Muhammad Adli Abdurrahim

KATA PENGANTAR

Bismillaahirohmaanirrohiim Alhamdulillahirabbil'alamin, puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **GAME EDUKASI TENTANG UNSUR-UNSUR SENI RUPA BAGI SISWA SMA KELAS X.**

Skripsi penciptaan ini merupakan wujud kepedulian penulis terhadap media pembelajaran khususnya *game* edukasi di Indonesia, dimana anak-anak zaman sekarang lebih cepat tanggap dan paham dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan inovatif seperti *game* edukasi. Penulis menyadari akan adanya kekurangan dan kelemahan terkait *game* edukasi yang dibuat. Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari berbagai kesulitan, rintangan dan hambatan yang di hadapi penulis baik yang bersifat moril maupun materil. Namun, berkat doa, dukungan, semangat, dan bantuan dari berbagai pihak, akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Semoga skripsi penciptaan ini dapat berguna dan bermanfaat bagi siapapun yang membacanya.

Bandung, Agustus 2019

Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji bagi Allah SWT yang telah mengizinkan penulis menyelesaikan skripsi penciptaan ini dan tidak lupa kepada baginda besar kita semua yakni Nabi Muhammad SAW, beserta para keluarganya, sahabatnya, dan para pengikutnya yang senantiasa istiqomah dalam sunnahnya hingga akhir zaman. Penulis memperoleh doa restu, bimbingan, bantuan, serta dorongan semangat dari berbagai pihak sehingga skripsi penciptaan ini dapat terselesaikan. Penulis menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar besarnya kepada:

1. Allah SWT yang selalu memberikan banyak kenikmatan, salah satunya adalah nikmat kesehatan sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi penciptaan ini.
2. Kedua orang tua tercinta, yakni Bapak Drs. Erwan Somantri, Ibu Kurniasih, dan adik tercinta Muhammad Miran Zahira, Indana Halwah Raqiqah, yang telah menjadi bagian dalam hidup penulis dan begitu banyak memberikan arahan, dorongan semangat, demi kelancaran skripsi penciptaan ini.
3. Saudara-saudara yang selalu menyemangati dan senantiasa membantu penulis dalam pengerajan skripsi ini.
4. Bapak Dr. Zakarias S. Soeteja M.Sn. selaku dosen pembimbing I yang senantiasa memberikan bimbingan, arahan, masukan, semangat dan dorongan yang begitu penting kepada penulis dalam proses menyelesaikan skripsi penciptaan ini.
5. Bapak Dr. Dadang Sulaiman, M.Sn. . selaku dosen pembimbing II yang senantiasa memberikan bimbingan, arahan, masukan, semangat dan dorongan yang begitu berarti kepada penulis dalam proses menyelesaikan skripsi penciptaan ini.
6. Bapak Dr. Taswadi, M.Sn. selaku Ketua Departemen Pendidikan Seni Rupa FPSD UPI.
7. Bapak Dr. Farid Abdullah, M.Sn. sebagai Dosen Pembimbing Akademik.
8. Bapak Arief Johari, M.Ds. yang terus memberikan arahan, masukan, dan saran serta memotivasi untuk terus berkarya.
9. Bapak Yayat dan Bapak Deni selaku staf dan pegawai di Departemen Pendidikan Seni Rupa.

10. Seluruh staf dosen pengajar di Departemen pendidikan seni rupa yang telah membimbing dan memberikan ilmunya.
11. Sahabat seperjuangan Rupa Warna 15
12. Tim Tulus Aja Dulu (Teguh, Farhan dan Tabah) yang selalu memberikan solusi saat penulis merasa kesulitan.
13. Tim Taka Lama (David, Ali, Bram dan Lisna) yang saling memberikan semangat untuk terus berkarya.
14. Tim Gidig (Rijal, Eca, Alif, Fairuz, Orin dan Siska) yang selalu berbagi canda tawa.
15. Tim Isola Digital Media yang selalu berbagi pengalaman dan pengetahuan dalam bidang teknologi.
16. Para Pendekar Media Pembelajaran yang selalu kompak dalam perkuliahan media pembelajaran.
17. Iskyane Dayana Putri yang sudah memberikan semangat dan membantu dalam penulisan skripsi ini.
18. Semua pihak yang telah berkontribusi dalam pembuatan skripsi ini dan tidak dapat disebutkan namanya satu persatu.

Terimakasih, semoga Allah SWT memberikan balasan yang lebih, aamiin. Mohon maaf apabila dalam penulisan skripsi penciptaan ini terdapat kesalahan dan kekurangan. Semoga skripsi penciptaan ini dapat berguna dan bermanfaat bagi siapa saja yang membancanya.

Bandung, Agustus 2019

Penulis

GAME EDUKASI TENTANG UNSUR-UNSUR SENI RUPA BAGI SISWA SMA KELAS X

Oleh:

Muhammad Adli Abdurrahman

1501751

ABSTRAK

Sulitnya siswa dalam mengingat dan memahami pembelajaran serta kurangnya ketertarikan terhadap materi unsur-unsur seni rupa menyebabkan proses kegiatan belajar mengajar menjadi tidak efektif. Kecenderungan anak-anak zaman sekarang yang lebih menyukai *game* berbasis teknologi, menjadi gagasan dibuatnya media pembelajaran *game* edukasi. Tujuan pencitaan ini adalah membuat *game* edukasi unsur-unsur seni rupa bagi siswa kelas X pada mata pelajaran Seni Budaya. Persiapan dalam membuat *game* edukasi ini terdiri dari tahap pengumpulan data berupa studi literatur, observasi, studi dokumentasi, dan kontemplasi. Prosedur penciptaan terdiri dari pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Tahap pra produksi, yaitu pengolahan ide, pembuatan *flow chart*, pembuatan *story board*, dan pembuatan konsep karakter. Tahap produksi, yaitu proses pembuatan desain *asset*, penentuan tata letak (*layout*), dan memprogram semua *asset* (*programming*). Tahap pasca produksi, yaitu proses *exporting*. Aplikasi yang digunakan untuk membuat *game* ini diantaranya *Paint Tool Sai*, *Adobe Photoshop*, *Adobe Ilustrator*, *Adobe After Effect* dan *Construct 2*. Hasil dari skripsi penciptaan ini ialah pembuatan *game* edukasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada materi unsur-unsur seni rupa. Secara keseluruhan, *game* edukasi ini masih kurang maksimal, dimana proses observasi masih berdasarkan literatur bukan berdasarkan observasi langsung ke lapangan. Untuk kedepanya, bagi yang ingin mengembangkan pembuatan *game* edukasi ini diharapkan melakukan observasi langsung ke lapangan dan juga memiliki sumber primer tentang unsur-unsur seni rupa serta sumber yang dimiliki harus lebih dari satu.

Kata Kunci: game edukasi, media pembelajaran, unsur-unsur seni rupa

**EDUCATIONAL GAME ABOUT ELEMENTS OF FINE ART
FOR 10TH CLASS HIGH SCHOOL STUDENT**

By:

Muhammad Adli Abdurrahman

1501751

ABSTRACT

The difficulty of students in remembering and understanding learning and the lack of interest in the material elements of fine art causes the process of teaching and learning activities to be ineffective. The tendency of children today who prefer technology-based games, is the idea of making educational game learning media. The purpose of this study is to make an educational game for elements of art for 10th class students in the subject of Cultural Arts. Preparation in making this educational game consisted of data collection stages in the form of literature studies, observation, documentation studies, and contemplation. The creation procedure consists of pre-production, production, and post-production. Pre-production stage, which is processing ideas, making flow charts, making story boards, and making character concepts. Production stage, namely the process of making asset design, determining the layout (layout), and programming all assets (programming). The post-production stage is the process of exporting. The applications used to make this game include Sai Paint Tool, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe After Effect and Construct 2. The result of this creation thesis is the creation of educational games that can be used as learning media in the material elements of art. Overall, this educational game is still less than optimal, where the observation process is still based on literature rather than based on direct observation to the field. In the future, those who want to develop this educational game are expected to be able to make direct observations in the field and also have a primary source of senior art and sources that require more than one.

Keywords: educational games, learning media, fine arts elements

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
KATA PENGANTAR.....	ii
UCAPAN TERIMA KASIH	iii
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR BAGAN	viii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR FOTO.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG PENCIPTAAN.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH PENCIPTAAN	2
1.3 TUJUAN PENCIPTAAN	2
1.4 MANFAAT PENCIPTAAN	2
1.5 METODE PENCIPTAAN	3
1.6 SISTEMATIKA PENCIPTAAN	4
BAB II LANDASAN PENCIPTAAN.....	5
2.1 LANDASAN TEORI.....	5
2.1.1 Media Pembelajaran.....	5
2.1.2 <i>Game</i> Edukasi	12
2.1.3 <i>CAI (Computer Assisted Instruction)</i> Model Games.....	16
2.1.4 <i>Construct 2</i>	19
2.1.5 Unsur-unsur Seni Rupa	22
BAB III METODE PENCIPTAAN.....	28
3.1 TAHAP PERSIAPAN.....	28
3.1.1 Teknik Pengumpulan Data.....	29
3.1.2 Alat dan Bahan.....	29
3.2 PROSEDUR PENCIPTAAN	31
BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN	35
4.1 ANALISIS PROSES PENCIPTAAN	34
4.1.1 Pengembangan Konsep <i>Game</i> Edukasi.....	34
4.1.2 Proses Produksi <i>Game</i> Edukasi.....	38
4.1.3 Visualisasi <i>Game</i> Edukasi	72
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	90
5.1 KESIMPULAN	90
5.1.1 Pengembangan Gagasan Penciptaan	90
5.1.2 Proses Pembuatan.....	90
5.1.3 Visualisasi Bentuk.....	91
5.2 SARAN	91
DAFTAR PUSTAKA.....	xi
DAFTAR ISTILAH	xiv

DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Tahapan dalam persiapan.....	28
Bagan 3.2 Tahapan dalam prosedur penciptaan.....	28
Bagan 4.1 Prosedur Teknis Pengembangan <i>Game</i> Unsur-unsur Seni Rupa	36
Bagan 4.2 <i>Flow Chart Game</i> Unsur-unsur Seni Rupa.....	36

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 <i>Story Board Game</i> Unsur-unsur Seni Rupa	37
Tabel 4.1 Visualisasi <i>Game</i> Unsur-unsur Seni Rupa	73

DAFTAR FOTO

Foto 3.1 Laptop ASUS Seri K42F	30
Foto 3.2 <i>Headset</i>	30
Foto 3.3 <i>Pen Tablet One By Wacom</i>	31
Foto 4.1 Hasil <i>game</i> saat dimainkan di laptop	66
Foto 4.2 Hasil <i>game</i> saat dimainkan di <i>smartphone android</i>	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Properties</i>	20
Gambar 2.2 <i>Layout</i> dan <i>Event Sheet</i>	21
Gambar 2.3 <i>Project</i> dan <i>Layer</i>	21
Gambar 2.4 <i>Object</i>	22
Gambar 2.5 Macam-macam bentuk garis	23
Gambar 2.6 Garis maya dan garis nyata	23
Gambar 2.7 Bidang dan Bentuk atau Bangun.....	24
Gambar 2.8 Karya seni rupa dua dimensi dengan visualisasi yang menunjukkan kesan ruang.....	24
Gambar 2.9 Contoh arsir untuk menggambarkan tekstur	25
Gambar 2.10 Penggunaan tekstur dalam karya SR dua dimensi	25
Gambar 2.11 Penggunaan warna secara heraldis (simbolik) pada karya seni rupa dua dimensi	26
Gambar 2.12 Penggunaan warna secara monokromatik dan polikromatik pada karya seni rupa 2 dimensi.....	26
Gambar 2.13 Penggunaan warna secara murni/tidak terikat apa-apa	26
Gambar 2.14 Gambar dua dimensi menggunakan unsur gelap-terang	27
Gambar 4.1 Karakter Asdhani dengan berbagai referensi	40
Gambar 4.2 Karakter Kala dengan berbagai referensi	41
Gambar 4.3 Karakter Chitral dengan berbagai referensi	42
Gambar 4.4 Karakter Monster Biasa dengan berbagai referensi	43
Gambar 4.5 Karakter Raja Monster dengan berbagai referensi	43
Gambar 4.6 Desain semua karakter	39
Gambar 4.7 Desain semua tombol	44
Gambar 4.8 Desain semua item	45
Gambar 4.9 Desain semua jebakan	45
Gambar 4.10 Desain bar nyawa	46
Gambar 4.11 Desain <i>background</i> Menu Utama.....	47
Gambar 4.12 Desain <i>background</i> Level 1 dengan siluet Gedung Isola	47
Gambar 4.13 Desain <i>background</i> Level 2 dengan siluet Monumen Perjuangan Gasibu.	48
Gambar 4.14 Desain <i>background</i> Level 3 dengan siluet Gedung Sate.....	48
Gambar 4.15 Desain <i>background</i> <i>Final Level</i> yang menggambarkan keadaan hutan	49
Gambar 4.16 Desain <i>background</i> tambahan berupa gunung dan piramida	49
Gambar 4.17 Desain <i>scene</i> cerita.....	50
Gambar 4.18 Desain <i>loading screen</i>	50
Gambar 4.19 Desain <i>tilemap</i>	51
Gambar 4.20 Desain animasi Chitral (<i>idle</i>)	51
Gambar 4.21 Desain animasi Chitral (<i>run</i>).....	51
Gambar 4.22 Desain animasi Kala (<i>idle</i>)	52
Gambar 4.23 Desain animasi Kala (<i>run</i>)	52
Gambar 4.24 Desain animasi Asdhani (<i>idle</i>)	52
Gambar 4.25 Desain animasi Asdhani (<i>run</i>).....	53
Gambar 4.26 Desain animasi Raja Monster.....	53
Gambar 4.27 Desain animasi bola api (<i>red flame</i>).	53
Gambar 4.28 Desain ikon <i>desktop</i>	54
Gambar 4.29 Berkas musik yang digunakan dalam <i>game</i>	54
Gambar 4.30 Membuat project baru (1).....	55

Gambar 4.31 Membuat project baru (2).....	56
Gambar 4.32 tampilan <i>new project</i>	56
Gambar 4.33 Merubah <i>layout size</i>	57
Gambar 4.34 Merubah <i>window size</i>	57
Gambar 4.35 Tampilan Awal.....	58
Gambar 4.36 Menu Utama.....	58
Gambar 4.37 <i>Scene Cerita</i>	59
Gambar 4.38 Di dalam <i>game</i>	59
Gambar 4.39 <i>Pop up</i> Berhasil.....	60
Gambar 4.40 <i>Pop up</i> Gagal.....	60
Gambar 4.41 Soal.....	61
Gambar 4.42 Tampilan kerja <i>Layout</i>	61
Gambar 4.43 Tampilan kerja <i>Event Sheet</i>	62
Gambar 4.44 <i>Run Layout</i>	62
Gambar 4.45 <i>Game Testing</i>	63
Gambar 4.46 <i>Export</i> project (1)	64
Gambar 4.47 <i>Export</i> dengan <i>NW.js</i>	64
Gambar 4.48 <i>Export Options</i> (1).....	65
Gambar 4.49 <i>NW.js option</i>	65
Gambar 4.50 Hasil dari <i>export NW.js</i>	65
Gambar 4.51 <i>Export</i> project (2)	67
Gambar 4.52 <i>Export</i> dengan <i>Cordova</i>	67
Gambar 4.53 <i>Export Options</i> (2).....	67
Gambar 4.54 <i>Cordova options</i>	68
Gambar 4.55 Hasil <i>export cordova</i>	68
Gambar 4.56 Isi folder <i>www</i> dari hasil <i>export cordova</i>	68
Gambar 4.57 Mengabungkan berkas <i>cordova</i>	69
Gambar 4.58 Menjadikan berkas <i>cordova</i> ke dalam format .zip	69
Gambar 4.59 Hasil berkas .zip	69
Gambar 4.60 <i>Upload</i> berkas .zip	70
Gambar 4.61 Memilih berkas .zip.....	70
Gambar 4.62 Opsi <i>Ready to build</i>	71
Gambar 4.63 Opsi untuk unduh berkas .apk	71
Gambar 4.64 Hasil berkas .apk	71

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

- Darmawan, Deni. 2011. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Rudawan, Rikman Aherliwan. 2017. *Construct 2 Tutorial Game Engine*. Bandung : Informatika Bandung
- Soeteja, Zackaria dkk. 2017. *Seni Budaya SMA/MA/SMK/MAK Kelas X Semester 1*. Jakarta : Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.

Sumber Jurnal

- Mahnun, Nunu. (2012). *Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*. Jurnal Pemikiran Islam, Vol. 37, No.1, hlm. 27.
- Ekayani Putu. (2017, Maret 16). *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*. Diambil kembali dari artikel Universitas Pendidikan Ganesha: <https://www.researchgate.net>
- Suherman, Yuyus. (2009). *Pengembangan Media Pembelajaran bagi ABK*. Bandung: Makalah Diklat Profesi Guru PLB Wilayah X Jawa Barat, hlm. 66.
- Yohana, Analisa. (2011). *Studi tentang Media Pembelajaran yang Digunakan pada Mata Pelajaran Seni Budaya*. Skripsi: Universitas Negeri Malang.
- Umam dkk. *Karakteristik Media Pembelajaran*. Informatika Unsyiah. Diakses pada Januari 2019 dalam www.informatika.unsyiah.ac.id
- Rahadi dkk. (2016). *Perancangan Game Math Adventure Sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android*. Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer, Vol. 4, No.1, hlm. 44.
- Ginting dan Sembiring. (2013). *Perancangan Game Become A King Berbasis Artificial Intelligence*. Jurnal KAPUTAMA, Vol. 7, No. 1, hlm. 26-27.
- Rahman dan Tresnawati. (2016). *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya dalam Tiga Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut, Vol. 13, No. 1, hlm. 184.
- Falahudin, Iwan. (2014). *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran*. Jurnal Lingkar Widya Iswara, Edisi 1, No.4, hlm. 114-115.
- Pratama, Wahyu. (2014). *Game Adventure Misteri Kotak Pandora*. Jurnal Telematika, Vol. 7, No. 2, hlm. 16-17.

Wahyudi dkk. (2017). *Pengembangan Permainan Edukasi Simulasi Astronomi Menggunakan Teknologi Mobile Virtual Reality*. Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer, Vol.1, No.11, hlm. 1186.

Purwani, Fenny. (2013). *Perancangan Perangkat Lunak Media Pembelajaran Menggunakan Computer Assisted Instruction (CAI) untuk Pembelajaran Ilmu Tajwid Berbasis Web*. Jurnal Intizar, Vol. 19, No.2, hlm. 289-290.

Sumber Internet

- [1]https://www.google.com/url?sa=i&source=images&cd=&ved=2ahUKEwiUxfP_X9vrjAhWf8HMBHWI-BxoQjRx6BAgBEAQ&url=https%3A%2F%2Fwww.anime-planet.com%2Fcharacters%2Fichigo-kurosaki&psig=AOvVaw1NEArowuC3hpNAZoGkuxsg&ust=1565616656347543
- [2]https://www.google.com/url?sa=i&source=images&cd=&ved=2ahUKEwiFy6WB9_rjAhVc6nMBHb8hBWgQjRx6BAgBEAQ&url=https%3A%2F%2Fpolos.co.id%2Fjacket%2Fsweater&psig=AOvVaw2_2dJRDolJ84n-5hK-4wen&ust=1565616742951959
- [3]https://www.google.com/url?sa=i&source=images&cd=&ved=2ahUKEwjczquY9_rjAhWjV3wKHZfPCNEQjRx6BAgBEAQ&url=https%3A%2F%2Finonesian.alibaba.com%2Fproduct-detail%2Fmens-clothing-mens-100-cotton-bulk-light-brown-chino-pants-60647650924.html&psig=AOvVaw3vF8YKdO8dAig2Uko0OEfA&ust=1565616775435585
- [4]https://www.google.com/url?sa=i&source=images&cd=&ved=2ahUKEwi5kcn_i-PrjAhXQ6nMBHQ-wA_MQjRx6BAgBEAQ&url=https%3A%2F%2Fwww.akibanation.com%2Fpemeran-onodera-kosaki-nisekoi-film%2F&psig=AOvVaw2onqHi-9fs7BWV3mzjHLrE&ust=1565617112696697
- [5]<https://www.google.com/url?sa=i&source=images&cd=&ved=2ahUKEwiH8e2M-PrjAhWC7HMBHcgQCMkQjRx6BAgBEAQ&url=https%3A%2F%2Fwww.jualo.com%2Fwanita%2Fiklan-adore-celana-panjang-chino-coklat-muda&psig=AOvVaw05nU10YwFvO599DbIoiBaQ&ust=1565617022363662>
- [6]https://www.google.com/url?sa=i&source=images&cd=&ved=2ahUKEwj96pj_X-vrjAhWb6nMBHQapCYEQjRx6BAgBEAQ&url=https%3A%2F%2Fwww.instazu.com%2Ftag%2F5kazekage&psig=AOvVaw2hnlcfxsgwHa_hKGZ7sUhIB&ust=1565617721917923
- [7]https://www.google.com/url?sa=i&source=images&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwj0nbbt7frjAhVu8XMBHbZHDocQjRx6BAgBEAQ&url=https%3A%2F%2Faminoapps.com%2Fc%2Ftoram_online%2Fpage%2Fitem%2Fboss-colon%2F5BzK_RQvi5IL7rXkVGMgVYPYW4gYZDzlgIB&psig=AOvVaw2isp9HjZQeLNAWXyskmu1r&ust=1565614287885718
- [8]<https://www.google.com/url?sa=i&source=images&cd=&ved=2ahUKEwi-wJz9-vrjAhUVjeYKHV8uCTUQjRx6BAgBEAQ&url=https%3A%2F%2Fwww.tokopedia.com%2Fbyzistore%2Fterbaru-laris-gelang-kulit-asli->

duri-besi-metal-metal-leather-brace&psig=AOvVaw1mwGuqVXhK
MosZYtLDxTra&ust=1565617801139453

[9]<https://www.google.com/url?sa=i&source=images&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiJuomh-rjAhV8XMBHZHjCW4QjRx6BAgBEAQ&url=https%3A%2F%2Fkitakini.news%2F13340%2Fpubg-mobile-season-6-segera-tiba-ini-bocorannya%2F&psig=AOvVaw0diTPT8C3NFIPeLlSxIx2d&ust=1565617867389848>

[10]https://www.google.com/url?sa=i&source=images&cd=&ved=2ahUKEwjW4MTU-rjAhVf4HMBHS9BD1MQjRx6BAgBEAQ&url=http%3A%2F%2Fpixeljoint.com%2Fforum%2Fforum_posts.asp%3FTID%3D9003&psig=AOvVaw2Vb2jZenjkt7ORBvgIUclp&ust=1565617986079737

DAFTAR ISTILAH

Asset Game : berupa 2D sprite, 3D model dan animasi, teks, gambar statis, ikon, efek suara, musik latar, videoe dan sebagainya.

Background : Gambar latar belakang sebuah *scene* dengan tokoh yang berpose (biasanya di singkat dengan BG).

Digital : Penggambaran dari suatu keadaan bilangan yang terdiri dari angka 0 dan 1 atau off dan on (bilangan biner).

Exporting : Proses konversi data menjadi sebuah *output* yang baru.

Flow Chart : Bagan yang merepresentasikan algoritma atau langkah-langkah instruksi secara berurutan dalam suatu sistem.

Layer : Kumpulan atau lapisan yang berfungsi sebagai penepatan suatu objek, atau bisa di sebut sebagai kanvas untuk sebuah objek (dalam program pengolahan grafis/gambar pada komputer).

Layout : Penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan kedalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik.

Programming : Proses menulis, memperbaiki, menguji, dan memelihara kode-kode dalam membuat sebuah program komputer.

RAM : *Random Access Memory*, RAM yaitu suatu memori tempat penyimpanan data sementara, untuk mempercepat pemprosesan data pada PC.

Resolusi : Jumlah titik atau pixel yang digunakan untuk menampilkan suatu gambar.

Scene : Menunjukan suatu kejadian, biasanya disebut sebagai adegan.

Software : Perangkat lunak (biasanya digunakan pada komputer).

Sprite : gambar atau animasi 2D yang terintegrasi ke dalam layar yang lebih lebar.

Storyboard : Gambar beberapa cut dan *scene* yang menunjukkan satu rangkaian cerita berdasarkan skenario.

Testing : Proses menganalisa suatu sistem untuk mendeteksi perbedaan antara kondisi yang ada dengan kondisi yang diinginkan (defects / error / bugs) dan mengevaluasi fitur-fitur dari sistem tersebut.

Title Screen : Layar awal dari setiap *game* yang selalu menampilkan logo, tahun rilis, latar belakang, dan biasanya berisikan pesan visual dengan meminta pemain untuk menekan mulai atau tombol lain untuk pergi ke layar berikutnya.

VRAM : Video RAM, memori komputer yang digunakan untuk menyimpan data gambar yang ditampilkan di monitor komputer, yang bertindak sebagai *buffer* antara CPU dan kartu Grafis.

Visualisasi : Pengungkapan suatu gagasan atau perasaan dengan menggunakan bentuk gambar, tulisan (kata dan angka), peta, grafik, dan sebagainya.