

PEMBUATAN ASET GAME POST-APOCALYPTIC BERBASIS STRUKTUR MISI ESCORT

Jonathan Foe – 160819046
IF – P. K. Multimedia

Pembimbing:
Marcellinus Ferdinand Suciadi, S.T., M.Comp.
Andre, S.T., M.Sc.

ABSTRAKSI

Tugas akhir ini bertujuan untuk membuat aset yang bertema *post-apocalyptic* untuk *game* berbasis struktur misi *escort* yang dibuat oleh Darren Osmond Lesmana yang berjudul “Dead Road”. Permasalahan yang melatarbelakangi penulisan penelitian ini adalah *game-game* yang bertema *post-apocalyptic* adalah kurang terlihat temanya, seperti aset yang kurang mewakili atau kurang terlihatnya karakteristik dari tema *post-apocalyptic*. Analisis melalui pengamatan dilakukan pada berbagai *game* untuk mengidentifikasi ciri-ciri dari tema *post-apocalyptic*, menganalisis gaya desain pada beberapa *game* 2D, dan menganalisis desain antarmuka pada berbagai *game* yang memiliki struktur misi *escort*. Desain aset yang meliputi desain karakter dan level, antarmuka, efek suara, dan musik; dibuat dengan menggunakan hasil analisis sebagai acuan. Program yang digunakan untuk membuat aset tersebut adalah *Aseprite*, *Laigter*, *FL Studio*, dan *FMOD Studio* – yang diintegrasikan pada *Unity Editor* untuk implementasi audio pada *game*. Hasil dari uji coba verifikasi dan validasi dengan 32 responden menunjukkan bahwa aset yang dibuat untuk *game* “Dead Road” sudah berjalan dengan baik dan berkesan *post-apocalyptic*.

Kata kunci: aset, *escort*, *game*, *post-apocalyptic*

POST-APOCALYPTIC ESCORT-MISSION BASED GAME ASSET DEVELOPMENT

Jonathan Foe – 160819046
IF – P. K. Multimedia

Supervisors:
Marcellinus Ferdinand Suciadi, S.T., M.Comp.
Andre, S.T., M.Sc.

ABSTRACT

This final project aims to create post-apocalyptic themed assets for a game based on a escort mission structure named "Dead Road", created by Darren Osmond Lesmana. The background problem for this study is that some post-apocalyptic games had assets that do not fully represent the theme, such as assets not representing an in-game object, or the lack of the post-apocalyptic theme visible on the assets. Analysis through observation is done on multiple games to further identify the characteristics of the post-apocalyptic theme, analyzing the art style on multiple 2D games, and analyzing the user interface design on multiple games that has an escort mission structure. Asset designs such as character and level design, user interface design, sound effects, and music; are done by using the analysis result as a reference. The programs used to create the assets are Aseprite, Laigter, FL Studio, and FMOD Studio – a third-party software integrated within Unity Editor to implement the in-game audio. Results from the verification and validation process with 32 respondents shows that the assets created for the game "Dead Road" works and had a post-apocalyptic impression.

Keywords: *asset, escort, game, post-apocalyptic*