

## ABSTRAK

Blasius Alvin Rizky Pratama, 2023/2024. **PERANCANGAN ASET GAME JALUR REMPAH NUSANTARA**. Tugas Akhir, Program Studi Desain Komunikasi Visual (S1), STIKI – MALANG, Pembimbing: Saiful Yahya, Co. Pembimbing: <

*Kata kunci: Asset game, Game mobile, Jalur Rempah, Sejarah, Rempah Indonesia, Perancangan Aset Game*

Perkembangan industri game mobile semakin menarik perhatian dengan kebutuhan untuk merancang aset game yang memukau dan menarik. Dalam hal ini menyelidiki bagaimana penggabungan elemen perancangan aset game dapat menciptakan pengalaman unik yang terinspirasi oleh sejarah Jalur Rempah, khususnya rempah Indonesia.

Tujuan dari penulisan ini adalah menguraikan pendekatan perancangan aset game yang memadukan elemen visual dan naratif dari sejarah Jalur Rempah, dengan fokus khusus pada rempah Indonesia. Artikel ini juga menjelaskan bagaimana game mobile menjadi platform ideal untuk menyampaikan pengalaman ini kepada pemain modern.

Metodologi penelitian ini mencakup analisis sejarah Jalur Rempah, identifikasi rempah-rempah khas Indonesia, dan penyusunan konsep seni yang memadukan elemen sejarah dengan kebutuhan gameplay game mobile. Kolaborasi antara ahli sejarah, seniman, dan pengembang game melibatkan perbandingan sumber sejarah dengan elemen desain game.

Hasil dari penelitian ini adalah pengembangan aset game mobile yang menawarkan pengalaman yang mengedukasi dan sekaligus menghibur. Pemain

dapat menjelajahi Jalur Rempah, memahami sejarah rempah Indonesia, dan merasakan keindahan visual dan audio yang disesuaikan dengan tema sejarah.

## ABSTRACT

Blasius Alvin Rizky Pratama, 2023/2024. **DESIGN NUSANTARA REMPAH GAME ASSET**. Final Project, Visual Communication Design Study Program (S1), STIKI – MALANG, Supervisor: Saiful Yahya, Co. Supervisor: <

*Keywords: Game assets, Mobile games, Spice Route, History, Indonesian Spices, Game Asset Design*

The development of the mobile gaming industry is increasingly attracting attention with the need to design stunning and engaging game assets. In this case it investigates how combining design elements of game assets can create a unique experience inspired by the history of the Spice Route, specifically Indonesian spices.

The aim of this paper is to outline an approach to designing game assets that combines visual and narrative elements from the history of the Spice Route, with a particular focus on Indonesian spices. This article also explains how mobile gaming is the ideal platform to deliver these experiences to modern players.

This research methodology includes historical analysis of the Spice Route, identification of typical Indonesian spices, and preparation of concept art that combines historical elements with the needs of mobile game gameplay. Collaboration between historians, artists, and game developers involves comparing historical sources with game design elements.

The result of this research is the development of mobile game assets that offer an educational and entertaining experience. Players can explore the Spice Route, understand the history of Indonesian spices, and experience the beauty of visuals and audio adapted to historical themes.