

**PERANCANGAN ASSET 2D DALAM GAME MONTABI DI  
PT MANKIBO CAHAYA BAHAGIA**



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN MAGANG**

**Angelina**

**00000044347**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2023**

**PERANCANGAN ASSET 2D DALAM GAME MONTABI DI**

**PT MANKIBO CAHAYA BAHAGIA**



**LAPORAN MAGANG**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

**Angelina**

**00000044347**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2023**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Angelina

Nomor Induk Mahasiswa : 00000044347

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Laporan Magang dengan judul:

**PERANCANGAN ASSET 2D DALAM GAME MONTABI DI  
PT MANKIBO CAHAYA BAHAGIA**

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan magang yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan magang maupun dalam penulisan laporan magang, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Magang yang telah saya tempuh.

Tangerang, 12 Desember 2023

UMMN



(Angelina)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul  
**PERANCANGAN ASSET 2D DALAM GAME MONTABI DI  
PT MANKIBO CAHAYA BAHAGIA**

Oleh

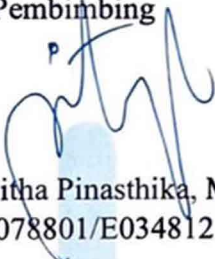
Nama : Angelina  
NIM : 00000044347  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 18 Desember 2023  
Pukul 10.00 s.d 10.30 dan dinyatakan


**LULUS**

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

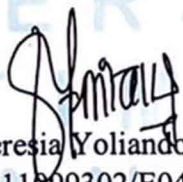
Pembimbing

  
Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.  
0308078801/E034812

Penguji

  
Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.  
0311099302/E043487

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

  
Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.  
0311099302/E043487

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

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Angelina  
NIM : 00000044347  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni Rupa dan Desain  
Jenis Karya : Laporan Magang

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas laporan magang saya yang berjudul.

### **PERANCANGAN ASSET 2D DALAM GAME MONTABI DI PT MANKIBO CAHAYA BAHAGIA**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan laporan magang saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 23 Desember 2023

Yang menyatakan,



(Angelina)

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, sebab atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan magang berjudul “Perancangan *Asset* 2D dalam *Game* Montabi di PT Mankibo Cahaya Bahagia”. Perancangan ini didasari atas ketertarikan penulis terhadap pengembangan *game*, khususnya industri *game* di Indonesia yang terus bertumbuh pesat. Selama magang berlangsung, penulis memperoleh banyak ilmu dalam proses perancangan berbagai *asset* visual *game*. Penulis juga mendapatkan banyak pengalaman dan wawasan baru mengenai pengembangan *game* serta koordinasi dalam sebuah studio *game*. Pengalaman tersebut dapat bermanfaat terutama bagi yang tertarik untuk terjun ke dalam industri *game* di Indonesia.

Penulisan laporan magang ini dapat terlaksana dengan bantuan dan bimbingan berbagai pihak. Oleh sebab itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Bernardus Boy Dozan Poerniawan, sebagai CEO dan *Game Director* di PT Mankibo Cahaya Bahagia yang telah memberikan bimbingan dan motivasi selama magang berlangsung.
4. Vincent Kauw, sebagai Pembimbing Lapangan yang telah memberikan panduan dan arahan selama magang berlangsung.
5. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
6. Ardiles Akyuwen, M.Sn., sebagai Koordinator Magang Program Studi Desain Komunikasi Visual.
7. Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds., sebagai Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.

8. Keluarga yang telah memberikan dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini.
9. Seluruh rekan kerja dalam pengembangan *game* Montabi yang telah berkerja sama dan mendukung satu sama lain selama proses magang berlangsung.

Penulisan laporan ini masih jauh dari kesempurnaan sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak. Namun, penulis berharap perancangan ini dapat memberikan manfaat maupun wawasan bagi pembaca.

Tangerang, 23 Desember 2023



(Angelina)

# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

# PERANCANGAN ASSET 2D DALAM GAME MONTABI DI

## PT MANKIBO CAHAYA BAHAGIA

(Angelina)

### ABSTRAK

Seiring waktu berjalan, industri *game* di Indonesia terus bertumbuh pesat dan mendapatkan banyak apresiasi secara internasional. Potensi tersebut juga didukung oleh AGI (Asosiasi Game Indonesia) bersama pemerintah melalui berbagai program bagi pengembang *game* di Indonesia. Bersamaan dengan peluang tersebut, ketertarikan penulis terhadap bidang *game* mendorong penulis untuk terjun ke dalam industri *game*. Setelah melakukan riset lebih lanjut, penulis bermagang di Mankibo yang memiliki misi untuk menjadi studio *game* inklusif dengan karya-karya bertema *lighthearted*. Selama magang, penulis berkontribusi dalam pengembangan *game* Montabi, yaitu *game* simulasi memelihara dan melatih monster sebagai atlet olahraga Montabi Duel dengan sistem evolusi. Penulis mendapatkan berbagai pengalaman dan pengetahuan baru dalam proses merancang *concept art*, ilustrasi, serta *asset* 2D dalam *game* yang melingkupi karakter, properti, *icon*, dan lain-lain. Penulis juga memperoleh wawasan dalam proses pengembangan *game* dan koordinasi dalam tim. Selain itu, penulis mengalami beberapa kendala seperti miskomunikasi, kurangnya pengalaman, dan adaptasi waktu pengerjaan. Inisiatif komunikasi, kemauan untuk belajar, dan perencanaan pengerjaan tugas menjadi kunci yang dipegang penulis dalam mengatasinya.

**Kata kunci:** aset, 2D, gim, Montabi, Mankibo

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



# ***THE DEVELOPMENT OF 2D ASSETS IN MONTABI GAME AT***

***PT MANKIBO CAHAYA BAHAGIA***

(Angelina)

## ***ABSTRACT (English)***

*As time goes on, the game industry in Indonesia continues to grow rapidly and gain international recognition. This potential is also supported by AGI (Indonesian Game Association) in collaboration with the government through various programs for game developers in Indonesia. Alongside these opportunities, the author's interest in game encouraged them to enter the game industry. After further research, the author interned at Mankibo, a studio with a mission to become an inclusive game studio and creating lighthearted works. The author contributed to the development of Montabi, a simulation game where players raise and train monsters as athletes of Montabi Duel, with an evolution system. The author gained various experiences and new knowledge in developing concept art, illustration, along with 2D assets of the game, which includes characters, properties, icons, and more. The author also gained insight into the game development process and team coordination. Besides that, the author experienced several challenges, such as miscommunication, lack of experience, and working time adaptation. Communication initiative, willingness to learn, and task planning were the keys the author holds to overcome them.*

***Keywords:*** *assets, 2D, game, Montabi, Mankibo*

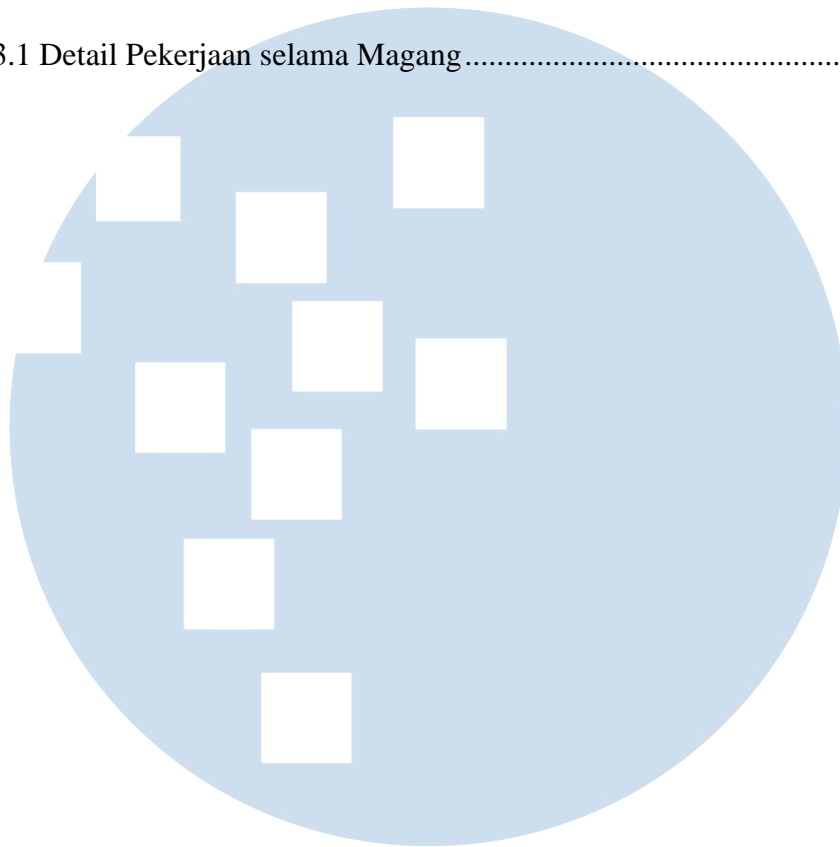
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS</b> .....	iv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	vii
<i>ABSTRACT (English)</i> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>1.1 Latar Belakang</b> .....	1
<b>1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang</b> .....	2
<b>1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang</b> .....	2
<b>BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN</b> .....	4
<b>2.1 Deskripsi Perusahaan</b> .....	4
<b>2.2 Struktur Organisasi Perusahaan</b> .....	6
<b>2.3 Portfolio Perusahaan</b> .....	6
<b>BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG</b> .....	8
<b>3.1 Kedudukan dan Koordinasi</b> .....	8
<b>3.2 Tugas yang Dilakukan</b> .....	9
<b>3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang</b> .....	12
<b>3.3.1 Proses Pelaksanaan</b> .....	12
<b>3.3.2 Kendala yang Ditemukan</b> .....	34
<b>3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan</b> .....	35
<b>BAB IV PENUTUP</b> .....	36
<b>4.1 Kesimpulan</b> .....	36
<b>4.2 Saran</b> .....	37
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	xiii
<b>LAMPIRAN</b> .....	xiv

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan selama Magang..... 9



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Mankibo .....	4
Gambar 2.2 Key Art Montabi .....	5
Gambar 2.3 Struktur Organisasi Mankibo .....	6
Gambar 2.4 Tampilan Montabi .....	7
Gambar 2.5 Portfolio Mankibo .....	7
Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi .....	9
Gambar 3.2 Referensi Logo Tim Wind Breaker .....	13
Gambar 3.3 Sketsa Alternatif Logo Wind Breaker .....	13
Gambar 3.4 Digitalisasi Logo Wind Breaker .....	14
Gambar 3.5 Referensi Wind Breaker Trainer .....	14
Gambar 3.6 Sketsa Alternatif Wind Breaker Trainer .....	15
Gambar 3.7 Eksplorasi Warna Wind Breaker Trainer .....	15
Gambar 3.8 Eksplorasi Detail Wind Breaker Trainer .....	16
Gambar 3.9 Digitalisasi Wind Breaker Trainer .....	16
Gambar 3.10 Wind Breaker Trainer .....	17
Gambar 3.11 Referensi Monster Egg .....	18
Gambar 3.12 Sketsa Alternatif Monster Egg .....	18
Gambar 3.13 Eksplorasi Warna Monster Egg .....	19
Gambar 3.14 Concept Art Monster Egg .....	19
Gambar 3.15 Referensi Event Going Wild .....	20
Gambar 3.16 Sketsa Alternatif Event Going Wild .....	21
Gambar 3.17 Finalisasi Ilustrasi Event Going Wild .....	22
Gambar 3.18 Ilustrasi Event Going Wild .....	22
Gambar 3.19 Referensi Skill Tackle .....	24
Gambar 3.20 Sketsa VFX Tackle .....	24
Gambar 3.21 Finalisasi VFX Tackle .....	25
Gambar 3.22 Sketsa Icon Skill Tackle .....	25
Gambar 3.23 Sketsa Icon Skill Tackle dan Bash .....	26
Gambar 3.24 Finalisasi Icon Skill Tackle dan Bash .....	26
Gambar 3.25 Icon Skill Tackle dan Bash .....	27
Gambar 3.26 Referensi Cereal .....	28
Gambar 3.27 Sketsa Cereal .....	28
Gambar 3.28 Eksplorasi Warna Cereal .....	29
Gambar 3.29 Finalisasi Cereal .....	29
Gambar 3.30 Ilustrasi Cereal .....	30
Gambar 3.31 Referensi Wind Treadmill .....	31
Gambar 3.32 Sketsa Wind Treadmill .....	31
Gambar 3.33 Eksplorasi Warna Wind Treadmill .....	32
Gambar 3.34 Finalisasi Wind Treadmill .....	33
Gambar 3.35 Asset dan Concept Art Wind Treadmill .....	33

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Surat Pengantar MBKM 01 .....	xiv
Lampiran B Kartu MBKM 02.....	xv
Lampiran C Daily Task MBKM 03 .....	xvi
Lampiran D Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04.....	xxix
Lampiran E Surat Penerimaan Magang .....	xxx
Lampiran F Lampiran Pengecekan Hasil Turnitin.....	xxxii
Lampiran G Hasil Karya .....	xxxiii



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA