



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

LAPORAN KERJA MAGANG

PERANAN DESAIN GRAFIS DALAM

BLAZABLE STUDIO



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : **Natalia**

NIM : **10120210224**

Program Studi : **Desain Komunikasi Visual**

Fakultas : **Seni & Desain**

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2013

**LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT DALAM
PENYUSUNAN LAPORAN KERJA MAGANG**

Dengan ini saya:

Nama : Natalia
NIM : 10120210224
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain
Judul Laporan Kerja Magang :

PERANAN DESAIN GRAFIS DALAM *BLAZABLE* STUDIO

Menyatakan bahwa saya telah melaksanakan praktek kerja magang di:

Nama Perusahaan : Blazable Studio
Alamat : Citylofts Sudirman #12-19 dan #8-23, Jl. K.H.
Mas Mansyur Kav. 121 - Jakarta Pusat
Periode Magang : 1 Juli 2013 – 30 Agustus 2013
Divisi : *Graphic Division*
Pembimbing Lapangan : Ardiansyah, S.S.

Laporan Kerja Magang ini merupakan hasil karya saya sendiri dan tidak melakukan plagiat. Semua kutipan karya ilmiah orang lain atau lembaga lain yang dirujuk dalam Laporan Kerja Magang ini telah saya sebutkan sumber kutipannya serta saya cantumkan pada Daftar Pustaka.

Jika dikemudian hari ditemukan adanya kecurangan/penyimpangan baik dalam pelaksanaan Praktek Kerja Magang maupun dalam penulisan Laporan Kerja Magang ini, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan tidak lulus untuk mata kuliah Kerja Magang yang telah saya tempuh.

Tangerang, 26 September 2013

Natalia

PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG

PERANAN DESAIN GRAFIS DALAM *BLAZABLE* STUDIO

Diajukan sebagai syarat untuk menyelesaikan mata kuliah Kerja Magang.

Oleh:

Nama : Natalia
NIM : 10120210224
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 25 Oktober 2013

Pembimbing,

Ina Listyani Riyanto, S.Pd., M.A.

Mengetahui,

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual,

Desi Dwi Kristanto, M.Ds.

ABSTRAKSI

Sebagai salah satu syarat untuk memenuhi kelulusan dan mendapatkan gelar sarjana Strata 1 (S1) di Universitas Multimedia Nusantara, penulis melaksanakan Praktek Kerja Magang dalam periode 2 bulan. Periode tersebut dimulai dari 1 Juli 2013 sampai dengan 30 Agustus 2013 yang bertepatan dengan liburan pergantian semester. Penulis mendapatkan kesempatan untuk bekerja sebagai *intern* dalam Divisi Grafis pada sebuah perusahaan *social mobile game* yaitu *Blazable Studio*. Sebagai *intern*, penulis mendapatkan tugas untuk membuat objek-objek yang diperlukan dalam tampilan *project game* yang sedang dijalankan dan pekerjaan lainnya. Selama melakukan Praktek Kerja Magang ini, pelajaran-pelajaran yang telah penulis pelajari selama kuliah dapat penulis tuangkan dengan baik saat mengerjakan tugas-tugas yang diberikan. Selain itu, penulis juga dapat merasakan pengalaman didunia kerja yang sebenarnya dan mendapatkan pelajaran-pelajaran berharga yang belum didapat selama kuliah sehingga dapat memperluas pengetahuan dan relasi.

Kata kunci : Desain Grafis, *Blazable Studio*, Magang, *Game*



UMMN

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan Praktek Kerja Magang serta penulisan Laporan Kerja Magang ini dengan baik dan sesuai waktu yang diharapkan. Sebagai mahasiswa yang berkuliah di Universitas Multimedia Nusantara, seluruh mahasiswa diwajibkan mengikuti Praktek Kerja Magang guna menerapkan pelajaran-pelajaran yang didapatkan selama kuliah pada pekerjaan. Selain itu, mahasiswa juga diharapkan dapat terjun langsung dalam dunia kerja sebelum dilepas dari Universtas nantinya. Atas dasar itulah, penulis melaksanakan Praktek Kerja Magang dan membuat Laporan Kerja Magang yang berjudul "Peranan Desain Grafis Dalam *Blazable Studio*".

Terselesainya Praktek Kerja Magang serta Laporan Kerja Magang ini juga tidak terlepas dari dukungan dan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Desi Dwi Kristanto, M.Ds., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk melaksanakan Praktek Kerja Magang.
2. Ina Listyani Riyanto, S.Pd., M.A., selaku Dosen Pembimbing yang telah membantu untuk membimbing dan memberikan saran bagi penulis sehingga dapat menyelesaikan Laporan Kerja Magang ini dengan baik.
3. Agustina Dhian Arinda, S.E., selaku Staff *Career Development* yang telah membantu penulis dalam mencari perusahaan yang membutuhkan tenaga kerja magang.
4. Mesayu Ariza Puspita, selaku *Administrative Assistant* Fakultas Seni dan Desain yang telah membantu penulis dalam mengurus data-data yang diperlukan untuk Praktek Kerja Magang.
5. Ardiansyah, S.S., selaku *Supervisor Designer* atau Pembimbing Lapangan di *Blazable Studio* yang telah memberikan tugas-tugas, saran-saran serta pengetahuan baru selama penulis melaksanakan Praktek Kerja Magang.

6. Jocelyn Renata, selaku *Designer* di *Blazable* Studio yang telah membantu penulis dalam mengerjakan tugas yang diberikan saat melaksanakan Praktek Kerja Magang.
7. Andryan Gouw, selaku Direktur dari *Blazable* Studio yang telah menerima dan memberikan kesempatan bagi penulis untuk bekerja pada perusahaannya.
8. Elizabeth Jessica Shen dan Mas Akhmad Ramadhan Ontowiryo, selaku teman sesama *intern* dari Universitas Multimedia Nusantara yang telah bekerja sama dengan baik dalam setiap perkerjaan.
9. Rekan-rekan kerja di *Blazable* Studio yang telah memberikan bantuan dan dukungan selama penulis melaksanakan Praktek Kerja Magang.
10. Keluarga yang selalu memberi dukungan bagi penulis sehingga Praktek Kerja Magang ini dapat dilaksanakan dengan baik melalui doa, semangat, materi dan lain-lain.
11. Semua pihak lainnya yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu penulis menyelesaikan Praktek Kerja Magang dan Laporan Kerja Magang ini dengan baik.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan pada penulisan Laporan Kerja Magang ini. Akan tetapi, penulis berharap agar Laporan Kerja Magang ini dapat memberikan manfaat yang baik bagi pembaca.

Tangerang, 26 September 2013

Penulis,

Natalia

DAFTAR ISI

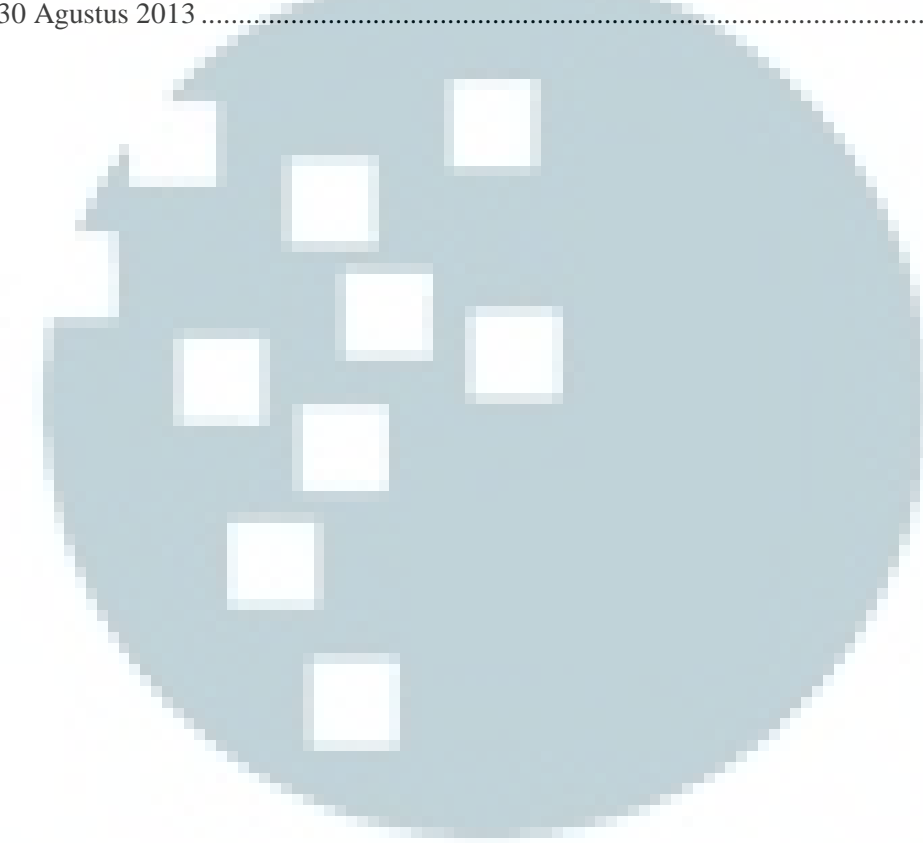
PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	i
PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG.....	ii
ABSTRAKSI	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR BAGAN	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang.....	2
1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang	3
1.3.1. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang	3
1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang.....	4
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	6
2.1. Sejarah Singkat Perusahaan	6
2.2. Struktur Organisasi Perusahaan	7
2.3. Lokasi Perusahaan.....	8

BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	10
3.1. Kedudukan dan Koordinasi.....	10
3.2. Tugas yang Dilakukan.....	11
3.3. Uraian Kerja Magang	14
3.3.1. <i>Project Game</i> “I Love Monster”	14
3.3.2. <i>Project Game</i> “Bounty Run” atau “Runner Game”	22
3.3.3. Raja Premi.....	39
3.3.4. Bintang Gemilang <i>Printing</i>	44
3.4. Kendala yang Ditemukan.....	46
3.5. Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	47
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN	48
4.1. Kesimpulan.....	48
4.2. Saran.....	49
DAFTAR PUSTAKA	50
LAMPIRAN.....	51

UMMN

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1. Bagan Struktur Perusahaan <i>Blazable</i> Studio Periode 1 Juli 2013-30 Agustus 2013	7
---	---



UMMN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Tabel Tugas yang Dilakukan Selama Magang12



UMN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo Perusahaan <i>Blazable Studio</i>	6
Gambar 2.2. <i>Screenshot</i> Lokasi Perusahaan <i>Blazable Studio</i> dari Google Maps...	9
Gambar 3.1. Contoh Tampilan <i>Game Play</i> “I Love Monster”	15
Gambar 3.2. <i>Concept</i> dan <i>Storyboard</i> “I Love Monster”	16
Gambar 3.3. <i>Costumer Characters</i> “I Love Monster”	16
Gambar 3.4. <i>Costumer Characters Arab Male</i> “I Love Monster”	17
Gambar 3.5. <i>Spread Costumer Characters Arab Male</i> “I Love Monster”	18
Gambar 3.6. <i>Environmental Props</i> “I Love Monster”.....	19
Gambar 3.7. Tiga Level Bantalan Duduk Versi Arab “I Love Monster”	20
Gambar 3.8. Tiga Level Kursi Tunggu Versi Arab “I Love Monster”	20
Gambar 3.9. Tiga Level Kursi Bar Versi Cina “I Love Monster”	20
Gambar 3.10. Meja Bar Versi Arab “I Love Monster”	21
Gambar 3.11. Meja Bar Versi Cina “I Love Monster”	21
Gambar 3.12. Meja Kasir Versi Cina “I Love Monster”	21
Gambar 3.13. <i>Unwrap Female Avatar Hair</i>	23
Gambar 3.14. <i>Tekstur Female Avatar Hair</i>	23
Gambar 3.15. <i>Screenshot Female Avatar Hair</i>	24
Gambar 3.16. <i>Unwrap Male Avatar Hair</i>	24
Gambar 3.17. <i>Tekstur Male Avatar Hair</i>	25

Gambar 3.18. <i>Screenshot Male Avatar Hair</i>	26
Gambar 3.19. <i>Unwrap Female Avatar Face</i>	26
Gambar 3.20. <i>Tekstur Female Avatar Face</i>	27
Gambar 3.21. <i>Screenshot Female Avatar Face</i>	27
Gambar 3.22. <i>Rundown One-Time-Boosts</i>	28
Gambar 3.23. <i>Model 3D Laser Gun</i>	29
Gambar 3.24. <i>Model 3D Laser Gun pada Unwrap UVW</i>	29
Gambar 3.25. <i>Unwrap UVW Laser Gun</i>	30
Gambar 3.26. <i>Tekstur Laser Gun</i>	30
Gambar 3.27. <i>Screenshot Laser Gun</i>	31
Gambar 3.28. <i>Unwrap UVW Banteng Lari</i>	31
Gambar 3.29. <i>Tekstur Banteng Lari</i>	32
Gambar 3.30. <i>Screenshot Banteng Lari</i>	32
Gambar 3.31. <i>Unwrap Rumah</i>	33
Gambar 3.32. <i>Tekstur Rumah</i>	34
Gambar 3.33. <i>Screenshot Rumah</i>	34
Gambar 3.34. <i>Konsep Avatar Minah</i>	35
Gambar 3.35. <i>Unwrap UVW dan Tekstur Wajah Avatar Minah</i>	35
Gambar 3.36. <i>Unwrap UVW dan Tekstur Jilbab Avatar Minah</i>	36
Gambar 3.37. <i>Unwrap UVW dan Tekstur Badan Avatar Minah</i>	36
Gambar 3.38. <i>Screenshot Avatar Minah</i>	37

Gambar 3.39. <i>Water Pitfall</i>	38
Gambar 3.40. <i>Screenshot Robot Animation</i>	38
Gambar 3.41. <i>Icon Mudik Raja Premi</i> pada Adobe Illustrator	39
Gambar 3.42. <i>Icon Mudik Raja Premi</i> pada Adobe Photoshop 1	40
Gambar 3.43. <i>Icon Mudik Raja Premi</i> pada Adobe Photoshop 2	40
Gambar 3.44. Sketsa Awal dan Sketsa Balap Karung pada Adobe Photoshop	41
Gambar 3.45. Sketsa Revisi 1 Balap Karung pada Adobe Photoshop.....	41
Gambar 3.46. Revisi 1 Balap Karung pada Adobe Photoshop	42
Gambar 3.47. Sketsa Revisi 2 Balap Karung	42
Gambar 3.48. Revisi 2 Balap Karung pada Adobe Photoshop	43
Gambar 3.49. Alternatif Kaos Raja Premi pada Adobe Illustrator	44
Gambar 3.50. Alternatif Logo Bintang Gemilang <i>Printing</i>	45
Gambar 3.51. Revisi Logo Bintang Gemilang <i>Printing</i>	46
Gambar 3.52. Logo Bintang Gemilang <i>Printing</i> (Final).....	46

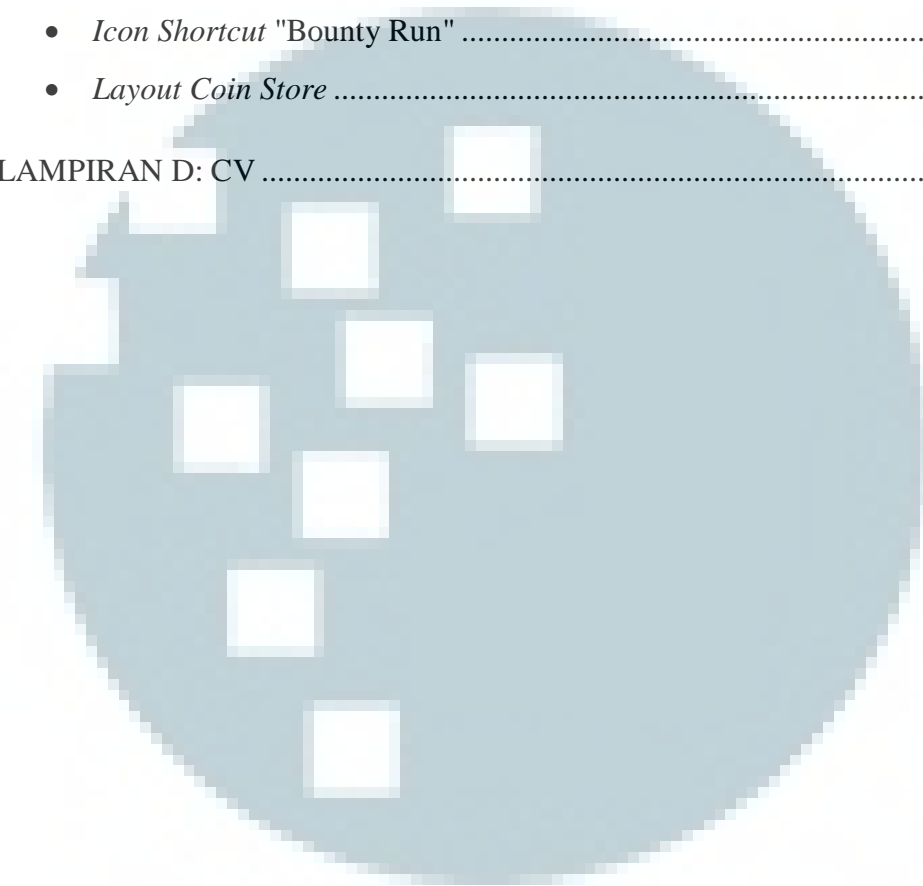
UMMN

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: FOTO TEMPAT KERJA.....	51
• Foto ruangan kerja dari arah pintu masuk.....	51
• Foto ruangan kerja dari arah jendela.....	51
• Meja yang biasa digunakan untuk bekerja.....	52
LAMPIRAN B: FORM KERJA MAGANG	53
• Surat Pengantar Magang UMN.....	53
• Surat Keterangan Magang di <i>Blazable Studio</i>	54
• Kartu Kerja Magang.....	55
• Kehadiran Kerja Magang Harian	56
• Laporan Realisasi Magang Mingguan	59
• Surat Keterangan Selesai Magang	61
• Kartu Konsultasi Bimbingan Magang	62
LAMPIRAN C: TUGAS.....	63
• <i>3D boost</i>	63
• Papan Arah 50km.....	63
• Kaktus	63
• <i>Fence</i>	64
• Papan Arah.....	64
• <i>Combo Cola</i>	64
• <i>Gold</i>	65
• <i>Barn</i>	65
• <i>Worm</i>	65
• Cipan	66
• <i>Gold Fish</i>	66
• Tekstur ulang badak.....	66
• <i>Upgrade ban becak</i>	67

- *Upgrade motor* 67
- *Rumah* 67
- *Gem level 4-6* 68
- *Icon Shortcut "Bounty Run"* 68
- *Layout Coin Store* 68

LAMPIRAN D: CV 69



UMMN