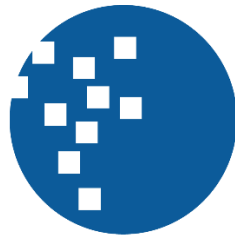


PERANCANGAN GIM WINTERBEAR SEBAGAI 2D ARTIST

DI IGDX BOOTCAMP 2024



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

Fedora Tantonno

00000054291

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

PERANCANGAN GIM WINTERBEAR SEBAGAI 2D ARTIST

DI IGDX BOOTCAMP 2024



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Fedora Tantono

00000054291

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Fedora Tantonono
Nomor Induk Mahasiswa : 00000054291
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Magang saya yang berjudul:

PERANCANGAN GIM WINTERBEAR SEBAGAI 2D ARTIST DI IGDX BOOTCAMP 2024

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam pelaksanaan magang maupun dalam penulisan laporan magang, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 18 Desember 2024



A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Fedora', is written over the stamp and QR code.

(Fedora Tantonono)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Fedora Tantonno
Nomor Induk Mahasiswa : 00000054291
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : Kementerian Komunikasi dan Informatika
Republik Indonesia
Alamat Perusahaan : Jl. Medan Merdeka Barat No. 9, Jakarta
Email Perusahaan : kontak@kominfo.go.id

1. Perusahaan tempat saya melakukan magang dapat divalidasi keberadaannya.
2. Jika dikemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan data yang tidak valid di perusahaan tempat saya melakukan magang, maka:
 - a. Saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan **TIDAK LULUS** untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.
 - b. Saya bersedia menerima semua sanksi yang berlaku sebagaimana ditetapkan dalam peraturan di Universitas Multimedia Nusantara.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan digunakan sebagaimana mestinya.

Tangerang, 2 December 2024

Mengetahui

(Parhan)



Menyatakan

(Fedora Tantonno)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN GIM *WINTERBEAR* SEBAGAI 2D ARTIST DI IGDX
BOOTCAMP 2024**

Oleh

Nama Lengkap : Fedora Tantonno
Nomor Induk Mahasiswa : 00000054291
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 18 Desember 2024
Pukul 14.30 s.d. 15.00 WIB dan dinyatakan
LULUS

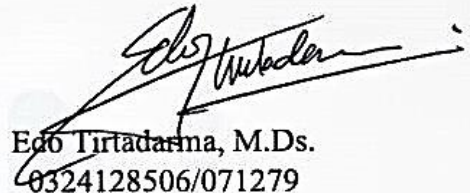
Dengan susunan pengujian sebagai berikut.

Pembimbing



Vania Hefiva, S.Ds., M.M.
0317099801/100021

Penguji



Ego Tirtadarma, M.Ds.
0324128506/071279

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Fedora Tantonono
Nomor Induk Mahasiswa : 00000054291
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN GIM *WINTERBEAR*
SEBAGAI 2D *ARTIST* DI IGDX
BOOTCAMP

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia (**pilih salah satu**):

- Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk memublikasikan hasil laporan magang saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh civitas academica UMN/ publik. Saya menyatakan bahwa laporan magang yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- Saya tidak bersedia memublikasikan hasil laporan magang ini ke dalam repositori Knowledge Center karena ada data yang bersifat konfidensial.
- Lainnya, pilih salah satu:
 - Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara.
 - Embargo publikasi laporan magang dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 18 Desember 2024


(Fedora Tantonono)

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini dengan baik dan tepat waktu. Berkat dukungan dan bimbingan dari berbagai belah pihak serta jerih payah, penulis dapat menyelesaikan mata kuliah magang kewirausahaan dengan lancar.

Laporan ini dibuat sebagai bagian dari persyaratan kelulusan dalam mengambil program Sarjana Desain Komunikasi Visual di Multimedia Nusantara dengan mata kuliah *Entrepreneurship Internship*. Isi dari laporan ini merupakan aktivitas selama menjalani magang kewirausahaan yang telah penulis ikuti dalam program *IGDX Bootcamp 2024* selama 4 bulan atau sama dengan 640 jam kerja.

Selama dalam mata kuliah magang kewirausahaan, penulis mendapatkan banyak pengalaman berharga yang tidak hanya memperkuat pemahaman teori yang telah dipelajari, tetapi juga menambah keterampilan praktis dalam dunia industri. Terbentuknya pengalaman ini, penulis dapat meningkatkan daya saing, berkolaborasi lebih efisien, serta memegang kewajiban lebih baik.

Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa.
2. Dr. Ir. Andrey Andoko, M.Sc., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
3. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
4. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara.
5. Kementerian Komunikasi dan Informatika, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
6. *Indonesia Game Developer Exchange*, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.

7. Farhan Arafiq, selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
8. Vania Hefira, S.Ds., M.M., selaku *Advisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
9. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan magang ini.

Semoga laporan magang ini dapat memberikan manfaat serta bisa dijadikan referensi bagi yang membaca.

Tangerang, 18 Desember 2024



(Fedora Tanton)

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN GIM *WINTERBEAR* SEBAGAI 2D ARTIST DI IGDX BOOTCAMP 2024

(Fedora Tantonono)

ABSTRAK

Video gim populer sejak 1958 dan semakin diminati seiring waktu. Peningkatannya terjadi pada tahun 2020 saat pandemi Covid-19, ketika banyak orang beralih ke hiburan digital selama isolasi mandiri, dan penggemarnya terus meningkat hingga kini. Dengan begitu, kompetensi dalam dunia industri gim juga meningkat. Maka dibutuhkan pekerja yang berkompeten dalam industri gim. Sehingga dengan adanya magang kewirausahaan, dapat membantu mahasiswa meningkatkan kualitas tersebut agar kebutuhan industri tercukupi. Sebagai penggemar video gim dan mengikuti perkembangan industrinya, penulis berkesempatan untuk mengikuti program IGDX *Bootcamp* 2024 sebagai 2D *artist*. Mengikuti program tersebut sekaligus untuk memenuhi syarat kelulusan Sarjana 1 Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara serta menambah pengalaman dalam bidang tersebut di industri gim. Penulis menggunakan 6 tahapan dalam pembuatan aset visual gim untuk perancangan gim *Winterbear*, yaitu *Briefing*, *Brainstorming*, *Sketch*, *Implementation*, *Revision* dan *Final Design*. Kemenkominfo merupakan lembaga negara yang membantu pemerintahan dalam bidang komunikasi dan informatika. IGDX merupakan program hasil kolaborasi Kemenkominfo dan AGI (Asosiasi Game Indonesia) untuk meningkatkan kualitas pengembang gim Indonesia serta memperluas pasar gim industri. Dalam pelaksanaan magang kewirausahaan, penulis dibimbing oleh supervise dan mentor dari IGDX *Bootcamp* 2024 yang diselenggarakan dari 1 Juli 2024 hingga 3 Oktober 2024. Kesimpulan dari pengalaman ini adalah dengan menjalani kegiatan magang kewirausahaan dapat menambah wawasan serta menumbuhkan pribadi yang berkompeten untuk industri.

Kata kunci: 2D *Artist*, Aset 2D, IGDX 2024, Kemenkominfo

DESIGNING A GAME CALLED WINTERBEAR AS A 2D

ARTIST IN IGDY BOOTCAMP 2024

(Fedora Tantonno)

ABSTRACT

Video games got popular since 1958, a significant rise in popularity was seen during the Covid-19 pandemic in 2020, as many turned to digital entertainment. This growing interest led to increased demand for skilled worker in the gaming industry. Therefore, with the presence of an entrepreneurship internship, students can enhance their quality to meet industry needs. As a video game enthusiast following industry developments, the author had the opportunity to participate in the IGDY Bootcamp 2024 program as a 2D artist. This program not only fulfills the graduation requirements for a Bachelor's degree in Visual Communication Design at Multimedia Nusantara University but also adds experience in the gaming industry. The author utilized six stages in the creation of visual assets for the game design of Winterbear, which are Briefing, Brainstorming, Sketch, Implementation, Revision, and Final Design. The Ministry of Communication and Information (Kemenkominfo) is a state institution that assists the government in the fields of communication and informatics. IGDY is a program resulting from collaboration between Kemenkominfo and the Indonesian Game Association (AGI) aimed at improving the quality of Indonesian game developers and expanding the gaming market industry. During the entrepreneurship internship, the author was guided by supervisors and mentors from IGDY Bootcamp 2024, which took place from July 1st, 2024, to October 3rd, 2024. The conclusion drawn from this experience is that participating in entrepreneurship activities can enhance knowledge and foster a competent personality for the industry.

Keywords: 2D Artist, 2D assets, IGDY 2024, Kemenkominfo

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

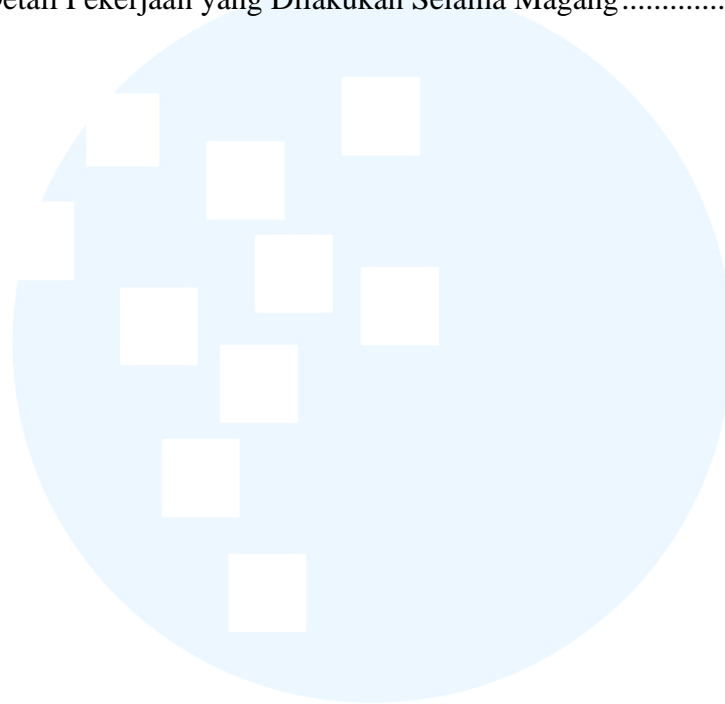
| | |
|---|-----------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT | ii |
| HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN | iii |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | iv |
| HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH | v |
| KATA PENGANTAR..... | vi |
| ABSTRAK | viii |
| ABSTRACT | ix |
| DAFTAR ISI..... | x |
| DAFTAR TABEL | xii |
| DAFTAR GAMBAR..... | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xvi |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang..... | 1 |
| 1.2 Tujuan Magang | 2 |
| 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang | 2 |
| 1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang | 2 |
| 1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang | 3 |
| BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN | 7 |
| 2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan | 7 |
| 2.1.1 Profil Perusahaan..... | 7 |
| 2.1.2 Sejarah Perusahaan | 9 |
| 2.2 Struktur Organisasi Perusahaan..... | 11 |
| 2.3 Portofolio Perusahaan | 12 |
| BAB III PELAKSANAAN MAGANG..... | 16 |
| 3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang | 16 |
| 3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang | 16 |
| 3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang | 17 |
| 3.2 Tugas yang Dilakukan | 19 |
| 3.3 Uraian Pelaksanaan Magang | 22 |
| 3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang | 23 |

| | | |
|-----------------------|--|-------------|
| 3.3.2 | Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang | 56 |
| 3.4 | Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang | 72 |
| 3.4.1 | Kendala Pelaksanaan Magang | 72 |
| 3.4.2 | Solusi Pelaksanaan Magang | 73 |
| BAB IV | PENUTUP | 75 |
| 4.1 | Simpulan | 75 |
| 4.2 | Saran | 75 |
| DAFTAR PUSTAKA | | xiii |
| LAMPIRAN | | xv |



DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 2.1 Bagan Struktur Kemenkominfo | 11 |
| Tabel 2.2 Bagan Struktur Organisasi IGDX Bootcamp 2024..... | 12 |
| Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang..... | 19 |



UMMN

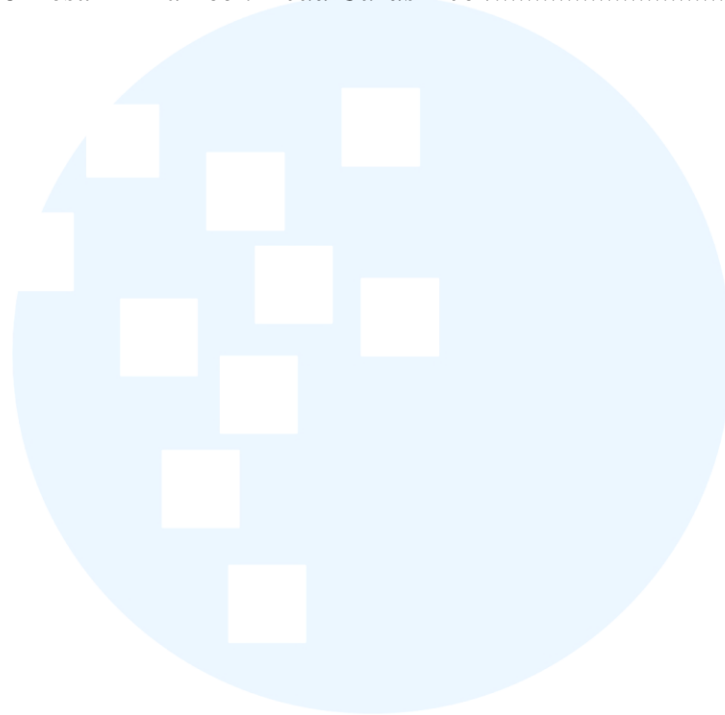
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1 Logo Kominfo | 7 |
| Gambar 2.2 Logo IGDX | 9 |
| Gambar 2.3 Infografis Sejarah Kelembagaan Kominfo..... | 9 |
| Gambar 2.4 Dokumentasi IGDX 2019 | 10 |
| Gambar 2.5 <i>Feed Instagram IGDX Business & Conference 2024</i> | 13 |
| Gambar 2.6 <i>Feed Instagram IGDX Career's Got Talent 2024</i> | 14 |
| Gambar 2.7 <i>Feed Instagram Roadshow IGDX 2023</i> | 15 |
| Gambar 3.1 Bagan Kedudukan Pelaksanaan Magang | 16 |
| Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi Periode Matrikulasi..... | 17 |
| Gambar 3.3 Bagan Alur Koordinasi Periode Inkubasi..... | 18 |
| Gambar 3.4 Bagan Skema Pelaksanaan Tugas Magang | 23 |
| Gambar 3.5 Logo Aplikasi <i>Procreate</i> | 24 |
| Gambar 3.6 Penjelasan Warna Ungu | 25 |
| Gambar 3.7 Warna untuk Gaya <i>Edgy</i> | 26 |
| Gambar 3.8 Referensi dan <i>Moodboard Heroine</i> | 26 |
| Gambar 3.9 Konsep Pertama Karakter <i>Heroine</i> | 27 |
| Gambar 3.10 Konsep <i>Heroine</i> Versi <i>Chibi</i> | 28 |
| Gambar 3.11 <i>Jagged and Irregular Shapes</i> | 28 |
| Gambar 3.12 Referensi <i>Magician Staff</i> | 29 |
| Gambar 3.13 Konsep Sketsa <i>Magician Staff</i> | 29 |
| Gambar 3.14 Konsep Final Desain Karakter <i>Heroine</i> | 30 |
| Gambar 3.15 Referensi <i>Enviroment Battle Ground</i> | 30 |
| Gambar 3.16 Konsep Sketsa Pertama <i>Enviroment Battle Ground</i> | 31 |
| Gambar 3.17 Konsep Sketsa Kedua <i>Enviroment Battle Ground</i> | 31 |
| Gambar 3.18 Proses Pembuatan <i>Enviroment Battle Ground</i> | 32 |
| Gambar 3.19 Referensi Gaya <i>Chibi</i> | 33 |
| Gambar 3.20 Konsep Sketsa Gaya <i>Chibi</i> dengan Model <i>Heroine</i> | 33 |
| Gambar 3.21 Proses <i>Lineart</i> dan <i>Coloring</i> | 34 |
| Gambar 3.22 Konsep Final <i>Chibi Heroine</i> | 34 |
| Gambar 3.23 Proses Pembuatan Karakter <i>Chibi Main Character</i> | 35 |
| Gambar 3.24 Referensi <i>Mobs Serigala</i> | 36 |
| Gambar 3.25 Sketsa Konsep <i>Mobs Serigala</i> | 36 |
| Gambar 3.26 Konsep Final Desain <i>Mobs Serigala</i> | 37 |
| Gambar 3.27 Referensi <i>Mobs Tyrant</i> | 37 |
| Gambar 3.28 Sketsa Konsep Desain <i>Mobs Tyrant</i> | 38 |
| Gambar 3.29 Konsep Desain Pertama <i>Mobs Tyrant</i> | 38 |
| Gambar 3.30 Konsep Desain Final <i>Mobs Tyrant</i> | 39 |
| Gambar 3.31 Referensi <i>Mobs Yeti</i> | 40 |
| Gambar 3.32 Sketsa Konsep Desain <i>Mobs Yeti</i> | 40 |
| Gambar 3.33 Konsep Desain Pertama <i>Mobs Yeti</i> | 41 |
| Gambar 3.34 Konsep Desain Final <i>Mobs Yeti</i> | 41 |
| Gambar 3.35 Logo Aplikasi <i>Live2D</i> | 42 |
| Gambar 3.36 Referensi <i>Idle Animation 2D</i> | 43 |
| Gambar 3.37 Proses <i>Rigging Skeleton</i> di <i>Live2D</i> | 43 |

| | |
|---|----|
| Gambar 3.38 Proses Animasi <i>Idle</i> dengan <i>Parameter</i> di <i>Live2D</i> | 44 |
| Gambar 3.39 Animasi Pertama <i>Chibi Main Character</i> Berlari di <i>Live2D</i> | 44 |
| Gambar 3.40 Referensi Animasi <i>Running Cycle</i> | 45 |
| Gambar 3.41 Proses <i>Rigging Skeleton</i> <i>Chibi Main Character</i> Berlari di <i>Live2D</i> | 45 |
| Gambar 3.42 Proses Animasi <i>Chibi Main Character</i> Berlari di <i>Live2D</i> | 46 |
| Gambar 3.43 Referensi Animasi Menyerang <i>Heroine</i> | 47 |
| Gambar 3.44 Referensi Animasi Menyerang <i>Main Character</i> | 47 |
| Gambar 3.45 Sketsa Animasi Menyerang <i>Heroine</i> dan <i>Main Character</i> | 48 |
| Gambar 3.46 Beberapa Bagian Aset yang Diubah..... | 48 |
| Gambar 3.47 Proses Animasi Menyerang <i>Heroine</i> | 49 |
| Gambar 3.48 Proses Animasi Menyerang <i>Main Character</i> | 49 |
| Gambar 3.49 Referensi Kartu | 50 |
| Gambar 3.50 Hasil Karya <i>Sprite Main Charcater</i> Rekan 2D Artist Penulis | 51 |
| Gambar 3.51 Sketsa Konsep Desain Bingkai Kartu <i>Main Character</i> | 52 |
| Gambar 3.52 Hasil Final Konsep Desain Bingkai Kartu <i>Main Character</i> | 52 |
| Gambar 3.53 Hasil Karya <i>Sprite Heroine</i> Rekan 2D Artist Penulis | 53 |
| Gambar 3.54 Sketsa Konsep Desain Bingkai Kartu <i>Heroine</i> | 53 |
| Gambar 3.55 Hasil Final Konsep Desain Bingkai Kartu <i>Heroine</i> | 54 |
| Gambar 3.56 Hasil Sketsa dan Final Ilustrasi Kartu <i>Basic Main Character</i> | 54 |
| Gambar 3.57 Hasil Sketsa dan Final Ilustrasi Kartu <i>Special Main Character</i> | 55 |
| Gambar 3.58 Hasil Sketsa dan Final Ilustrasi Kartu <i>Basic Heroine</i> | 55 |
| Gambar 3.59 Hasil Sketsa dan Final Ilustrasi Kartu <i>Special Heroine</i> | 56 |
| Gambar 3.60 <i>Core Loop</i> dalam Gim <i>WinterBear</i> | 58 |
| Gambar 3.61 <i>Storyboard Video Trailer</i> | 59 |
| Gambar 3.62 Proses Input Teks dan Animasi dalam <i>Video Trailer</i> | 60 |
| Gambar 3.63 Proses Input Transisi dalam <i>Video Trailer</i> | 60 |
| Gambar 3.64 Proses Input Aset dalam <i>Video Trailer</i> | 61 |
| Gambar 3.65 Proses Input Aset Gambar Poster Gim dalam <i>Video Trailer</i> | 61 |
| Gambar 3.66 Referensi Ornamen <i>Celtic</i> | 62 |
| Gambar 3.67 Sketsa Desain UI <i>HP Bar</i> | 62 |
| Gambar 3.68 Desain Final UI <i>HP Bar</i> | 63 |
| Gambar 3.69 Pembagian Layer UI <i>HP Bar</i> | 63 |
| Gambar 3.70 Sketsa Desain UI <i>Dialogue Box</i> | 63 |
| Gambar 3.71 Dua Varian Desain UI <i>Dialogue Box</i> | 64 |
| Gambar 3.72 Desain Final UI <i>Dialogue Box</i> | 64 |
| Gambar 3.73 Sketsa Desain UI <i>Frame Sprite</i> | 65 |
| Gambar 3.74 Desain Final UI <i>Frame Sprite</i> | 65 |
| Gambar 3.75 Sketsa Desain UI <i>Frame</i> untuk Keterangan Hari dan <i>Quest</i> | 66 |
| Gambar 3.76 Desain Final UI <i>Frame</i> untuk Keterangan Hari dan <i>Quest</i> | 66 |
| Gambar 3.77 Referensi Ornamen <i>Celtic</i> dan <i>Vector</i> Kristal Salju..... | 67 |
| Gambar 3.78 Sketsa Desain <i>Icon Waypoint</i> | 67 |
| Gambar 3.79 Desain Final <i>Icon Waypoint</i> | 68 |
| Gambar 3.80 Sketsa Desain <i>Icon Item</i> | 68 |
| Gambar 3.81 Desain Pertama <i>Icon Item</i> | 68 |
| Gambar 3.82 Desain Final <i>Icon Item</i> | 69 |
| Gambar 3.83 Sketsa Desain <i>Icon Buff</i> dan <i>Debuff</i> | 69 |

| | |
|---|----|
| Gambar 3.84 Sketsa Desain <i>Icon Weaken</i> | 70 |
| Gambar 3.85 Desain Final <i>Icon Buff</i> dan <i>Debuff</i> | 70 |
| Gambar 3.86 Sketsa Desain <i>Icon Shuffled Cards Deck</i> dan <i>Dead Cards Deck</i> | 71 |
| Gambar 3.87 Desain Final <i>Icon Shuffled Cards Deck</i> | 71 |
| Gambar 3.88 Desain Final <i>Icon Dead Cards Deck</i> | 71 |



UMMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|-------|
| Lampiran Hasil Persentase Turnitin | xv |
| Lampiran Form Bimbingan | xix |
| Lampiran Surat Penerimaan Magang | xx |
| Lampiran MBKM 01 | xxii |
| Lampiran MBKM 02 | xxiii |
| Lampiran MBKM 03 | xxiv |
| Lampiran MBKM 04 | l |
| Lampiran Karya | li |

