

PERANCANGAN DESAIN *2D ASSET MATERIALS*

UNTUK *GAME BANYU BIRU*

DI LET'S PLAY INDONESIA



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

Hizkiana Nicoldea Gunawan

0000055111

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

PERANCANGAN DESAIN 2D ASSET MATERIALS

UNTUK GAME BANYU BIRU

DI LET'S PLAY INDONESIA



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Hizkiana Nicoldea Gunawan

00000055111

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 : Hizkiana Nicoldea Gunawan

Nomor Induk Mahasiswa : 00000055111

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Magang saya yang berjudul:

**PERANCANGAN DESAIN 2D ASSETS MATERIALS
UNTUK GAME BANYU BIRU
DI LET'S PLAY INDONESIA**

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, 21 Oktober 2024

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA


(Hizkiana Nicoldea Gunawan)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Hizkiana Nicoldea Gunawan

Nomor Induk Mahasiswa : 00000055111

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : Let's Play Indonesia

Alamat Perusahaan : Jl. Simpang Borobudur No.41a, Mojolangu, Kec.
Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur 65142

Email Perusahaan : infoletsplayindo@gmail.com

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, 9 Desember 2024

Mengetahui

Menyatakan



Istivano Aprilwanda

Hizkiana Nicoldea Gunawan

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
PERANCANGAN DESAIN 2D ASSETS MATERIALS
UNTUK GAME BANYU BIRU
DI LET'S PLAY INDONESIA

Oleh

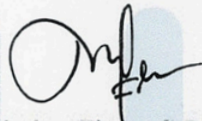
Nama Lengkap : Hizkiana Nicoldea Gunawan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055111
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 18 Desember 2024
Pukul 10.30 s.d. 11.00 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji

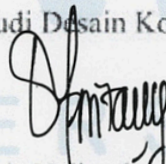


Christina Flora, S.Ds., M.M.
0305049703/ 074901



Dr. Ratna Cahaya R. W. P., S.Sos., M.Ds.
0324087506/ 023899

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 : Hizkiana Nicoldea Gunawan

Nomor Induk Mahasiswa : 00000055111

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Jenjang : S1

Jenis Karya : Laporan Magang

Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN DESAIN 2D ASSETS MATERIALS UNTUK GAME BANYU BIRU DI LET'S PLAY INDONESIA**

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


(Hizkiana Nicoldea Gunawan)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa atas karunia-Nya yang melimpah sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang yang berjudul “*Perancangan Desain 2D Assets Materials untuk Game Banyu Biru di Let’s Play Indonesia*”. Laporan magang ini disusun sebagai salah satu syarat untuk kelulusan program MBKM Magang Universitas Multimedia Nusantara yang diampu oleh Kak Christina Flora, S.Ds., M.M. Tujuan penulis dalam laporan ini adalah untuk mendokumentasikan kontribusi penulis melalui beberapa hasil karya digital yang dihasilkan selama masa magang di Let’s Play Indonesia.

Dalam laporan ini, penulis memaparkan pengalaman dan dokumentasi yang didapat selama praktik kerja magang. Semoga melalui laporan ini, pengalaman penulis dapat menjadi acuan bagi pembaca yang ingin memperoleh wawasan mengenai menjadi peserta magang *2d artist* di Let’s Play Indonesia. Penulis menuliskan proses perancangan karya yang dibutuhkan berawal dari brief hingga finalisasi dan revisi serta sudut pandang pembimbing dan penulis.

Penulis juga mengucapkan terima kasih atas bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, 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. Let's Play Indonesia, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
6. Istivano Aprilwanda, selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.

8. Ardiles Akyuwen, S.Sn., M.Ds., sebagai Koordinator Magang Program Studi.
9. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan magang ini.

Penulis berharap melalui laporan magang ini pembaca dapat menjadikannya sebagai referensi dan mengetahui gambaran di dunia kerja sebagai *2D artist* khususnya *startup* yang bergerak di bidang edukasi dan industri *game*.

Tangerang, 18 Desember 2024



(Hizkiana Nicoldea Gunawan)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**PERANCANGAN DESAIN 2D ASSET MATERIALS
UNTUK GAME BANYU BIRU
DI LET'S PLAY INDONESIA**

(Hizkiana Nicoldea Gunawan)

ABSTRAK

Let's Play Indonesia merupakan perusahaan yang menyediakan produk berupa platform pembelajaran bisnis dengan metode *Game Based Learning* atau media gim yang berfokus pada edukasi. Perusahaan *Let's Play* Indonesia berasal dari Kota Malang dan memiliki cabang Koperasi Let's Play Game Studio. *Game* yang diproduksi mencakup *Playland: Hidden Gems* dan *Kopsis Story*. Selama proses magang, penulis bekerja sebagai *2D artist intern* dan memiliki tanggung jawab atas desain aset dan *key visual* dari proyek *game* *Banyu Biru*. Pemilihan Let's Play Indonesia oleh penulis didasari oleh rasa ketertarikan dan keingintahuan penulis terhadap lingkungan kerja, gaya visual yang digunakan dalam produk, dan proses produksi suatu *game* berbasis edukasi tersebut. Hal yang paling menarik perhatian penulis dari perusahaan yang dipilih penulis adalah *game* *Playland: Hidden Gems* tersebut dengan gaya visual yang sedang penulis tekuni dan memiliki ketertarikan. Penulis diberikan tanggung jawab dalam menangani dan menghasilkan aset *background environment* untuk proyek *game* *Banyu Biru* setelah penanggung jawab dari tim magang penulis melakukan konsiderasi dan melihat portofolio penulis.

Kata kunci: *2D Artist Intern*, Let's Play Indonesia, *Game*, Edukasi

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

2D ASSET MATERIALS DESIGN

FOR BANYU BIRU GAME

AT LET'S PLAY INDONESIA

(Hizkiana Nicoldea Gunawan)

ABSTRACT

Let's Play Indonesia is a company that offers products in the form of a business learning platform using the Game-Based Learning method, or educational game media. The company originated in Malang City and has a cooperative branch known as Let's Play Game Studio. The games produced by the company include Playland: Hidden Gems and Kopsis Story. During the internship, the author worked as a 2D artist intern, responsible for asset design and key visuals for the Banyu Biru game project. The author's decision to choose Let's Play Indonesia was driven by a strong interest and curiosity about the work environment, the visual style used in the products, and the production process of an educational game. What captivated the author most about the company was the game Playland: Hidden Gems, which featured a visual style that aligns with the author's interests and ongoing study. The author was entrusted with the responsibility of managing and producing background environment assets for the Banyu Biru game project after the internship team supervisor reviewed the author's portfolio and made the appropriate considerations.

Keywords: *2D Artist Intern, Let's Play Indonesia, Game, Education*

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

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
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
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	3
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	9
2.3 Portofolio Perusahaan	11
BAB III PELAKSANAAN MAGANG	15
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang	15
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang	15
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang	15
3.2 Tugas yang Dilakukan	16
3.3 Uraian Pelaksanaan Magang	25
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang	26

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang	39
3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang	63
3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang	63
3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang	64
BAB IV PENUTUP	66
4.1 Simpulan	66
4.2 Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	xvi
LAMPIRAN	xvii

A large, light blue circular watermark logo is centered on the page. It features a stylized globe with several white rectangular blocks of varying sizes arranged vertically in the center, resembling a staircase or a series of steps.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang	16
Tabel 3.2 Keterangan Waktu Pemberian Brief Tugas Utama	27



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Let's Play Indonesia	8
Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Let's Play Indonesia	10
Gambar 2.3 Poster Marketing Ngabubugame	12
Gambar 2.4 Contoh Tampilan Gamifikasi Nuswantara	13
Gambar 2.5 Contoh Tampilan Gamifikasi Nyasar	14
Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi	16
Gambar 3.2 Screenshot Brief Background Environment Game	27
Gambar 3.3 Referensi Sungai Bengawan Solo dan Sungai Brantas	28
Gambar 3.4 Referensi Bendungan Karangates	29
Gambar 3.5 Referensi Danau Matano	30
Gambar 3.6 Referensi Perairan Sungai dan Danau di Indonesia	31
Gambar 3.7 Finalisasi Background Environment Sungai Bengawan Solo ...	32
Gambar 3.8 Proses Pengerjaan Sungai Brantas	33
Gambar 3.9 Proses Pengerjaan Bendungan Karangates	34
Gambar 3.10 Proses Pengerjaan Danau Matano	35
Gambar 3.11 Tampilan Tingkat Kebersihan Background Environment	36
Gambar 3.12 Finalisasi <i>Background Environment</i> Sungai Brantas	37
Gambar 3.13 Finalisasi Bendungan Karangates	38
Gambar 3.14 Finalisasi <i>Background Environment</i> Danau Matano	39
Gambar 3.15 Screenshot <i>Brief Key Visual Game</i> Banyu Biru	40
Gambar 3.16 Gambar Referensi Gaya Visual untuk <i>Key Visual</i>	41
Gambar 3.17 Sketsa dan Sketsa Alternatif <i>Key Visual</i>	42
Gambar 3.18 Progres <i>Key Visual</i> Pertama	43
Gambar 3.19 Progres <i>Key Visual</i> Kedua	44
Gambar 3.20 Finalisasi <i>Key Visual</i>	46
Gambar 3.21 Screenshot <i>Brief Character Design Game</i> Banyu Biru	47
Gambar 3.22 Screenshot Brief Character Design Game Banyu Biru	48
Gambar 3.23 Screenshot Daftar Character Design Game Banyu Biru	49
Gambar 3.24 Referensi <i>Character Design</i>	50

Gambar 3.25 Progres <i>Character Design</i> Ikan Satu	51
Gambar 3.26 Progres <i>Character Design</i> Ikan Dua.....	52
Gambar 3.27 Finalisasi <i>Character Design</i> Ikan	53
Gambar 3.28 Screenshot <i>Brief Animasi Aset 2D Game</i> Banyu Biru.....	54
Gambar 3.29 Screenshot Progres Animasi Aset Rumput	55
Gambar 3.30 Screenshot <i>Brief Progres Animasi Aset</i> Ikan	56
Gambar 3.31 Screenshot Finalisasi Animasi Aset	56
Gambar 3.32 Screenshot Hasil Animasi Aset Ikan	57
Gambar 3.33 Screenshot <i>Brief Visual Effect Game</i> Banyu Biru	58
Gambar 3.34 Gambar Referensi <i>Visual Effect</i>	59
Gambar 3.35 Progres Perancangan Aset untuk <i>Visual Effect</i>	60
Gambar 3.36 Hasil Aset untuk <i>Visual Effect</i>	61
Gambar 3.37 Progres Animasi Aset untuk <i>Visual Effect</i>	62

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin 1	xvii
Lampiran Form Bimbingan 1	xviii
Lampiran Surat Penerimaan Magang 1	xx
Lampiran MBKM 01 1	xxi
Lampiran MBKM 02 1	xxii
Lampiran MBKM 03 1	xxiii
Lampiran MBKM 04 1	liii
Lampiran Karya 1	liv

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA