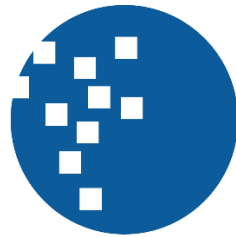


**PERANCANGAN ASET 2D PADA PROYEK GAME
“MONTABI” DI PT MANKIBO CAHAYA BAHAGIA**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

Umar Putrajaya

00000058557

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

**PERANCANGAN ASET 2D PADA PROYEK GAME
“MONTABI” DI PT MANKIBO CAHAYA BAHAGIA**



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Umar Putrajaya

00000058557

**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 : Umar Putrajaya
Nomor Induk Mahasiswa : 00000058557
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Magang saya yang berjudul: PERANCANGAN ASET 2D PADA PROYEK GAME “MONTABI” DI PT. MANKIBO CAHAYA BAHAGIA 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, 19 Desember 2024



(Umar Putrajaya)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Umar Putrajaya
Nomor Induk Mahasiswa : 00000058557
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : PT. Mankibo Cahaya Bahagia
Alamat Perusahaan : BUSINESS PARK KEBON JERUK BLOK I NO.
21, JL. MERUYA ILIR RAYA NO. 88 – KOTA
ADM. JAKARTA BARAT, 11620
Email Perusahaan : mankibogames@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, 20 Oktober 2024

Mengetahui



(Vincent Kauw)

Menyatakan



(Umar Putrajaya)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN ASET 2D PADA PROYEK GAME “MONTABI” DI PT
MANKIBO CAHAYA BAHAGIA**


Oleh

Nama Lengkap : Umar Putrajaya
Nomor Induk Mahasiswa : 00000058557
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

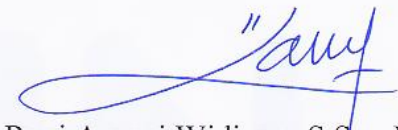
Telah diujikan pada hari Kamis, 19 Desember 2024
Pukul 10.30 s.d. 11.00 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

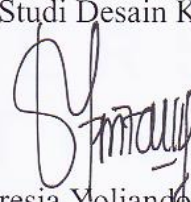
Pembimbing


Dr. Suwito Casande, S.Sn., M.Ds
0330117501/ 081436

Penguji


Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds.
0310019201/ 023987

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 : Umar Putrajaya
Nomor Induk Mahasiswa : 00000058557
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : Perancangan Aset 2D Pada Proyek Game
"MONTABI" di PT Mankibo Cahaya
Bahagia

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, 19 Desember 2024



(Umar Putrajaya)

KATA PENGANTAR

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan dengan judul Perancangan Perancangan Aset 2D Pada Proyek Game “MONTABI” di PT. Mankibo Cahaya Bahagia. Penulisan laporan ini dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Desain (S.Ds.) Program Studi Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Selama proses kerja magang, penulis mendapatkan banyak pengalaman terkait produksi *game* dan memperdalam ilmu dalam pembuatan aset, ilustrasi, dan *concept art*. Penulis berharap laporan ini mendeskripsikan pengalaman penulis selama menjalankan proses magang yang dapat membantu pembaca.

Adapun selama proses penyusunan laporan magang ini, penulis mendapatkan banyak sekali bantuan, dukungan, serta bimbingan dari berbagai pihak. Maka dari itu, penulis 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.Ds., 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. PT. Mankibo Cahaya Bahagia, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
6. Vincent Kauw selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
7. Dr. Suwito Casande, S.Sn., M.Ds., selaku *Advisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan magang ini.

Penulis berharap, laporan ini bermanfaat dan dapat membantu pembacanya yang sedang atau akan melakukan program yang sama sehingga laporan ini dapat digunakan sebagai referensi.

Tangerang, 19 Desember 2024



(Umar Putrajaya)



PERANCANGAN ASET 2D PADA PROYEK GAME “MONTABI” DI PT MANKIBO CAHAYA BAHAGIA

(Umar Putrajaya)

ABSTRAK

Magang Track 1 merupakan program wajib bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara, yang dirancang untuk memberikan pengalaman kerja profesional dengan total waktu kerja minimal 640 jam. Penulis memilih industri game, salah satu sektor kreatif yang berkembang pesat di Indonesia, penulis mendapatkan kesempatan untuk menjalankan magang di Mankibo, sebuah studio *game* yang sesuai dengan minat penulis dalam seni *game*. Program magang ini memberikan penulis kesempatan untuk mengembangkan keterampilan sebagai *game artist*, memperluas koneksi, serta berkontribusi pada pengembangan *game* lokal. Selama proses kerja magang, penulis mendapatkan tugas utama untuk mengerjakan proyek-proyek aset untuk *game* MONTABI dan mendapatkan tugas tambahan untuk klien dan media sosial perusahaan.

Kata kunci: magang, studio *game*, *game artist*



***DESIGN OF 2D ASSETS FOR THE GAME PROJECT
“MONTABI” AT PT MANKIBO CAHAYA BAHAGIA***

(Umar Putrajaya)

ABSTRACT

The track one internship is a mandatory program for Visual Communication Design students at Universitas Multimedia Nusantara, designed to provide professional work experience with a minimum of 640 working hours. The author chose the gaming industry, one of the rapidly growing creative sectors in Indonesia, and was given the opportunity to intern at Mankibo, a game studio that aligns with the author's interest in game art. This internship program allowed the author to develop skills as a game artist, expand professional connections, and contribute to the development of local games. During the internship, the author was primarily tasked with working on asset projects for the game MONTABI and was also assigned additional tasks for clients and the company's social media platforms.

Keywords: internship, game studio, game artist



DAFTAR ISI

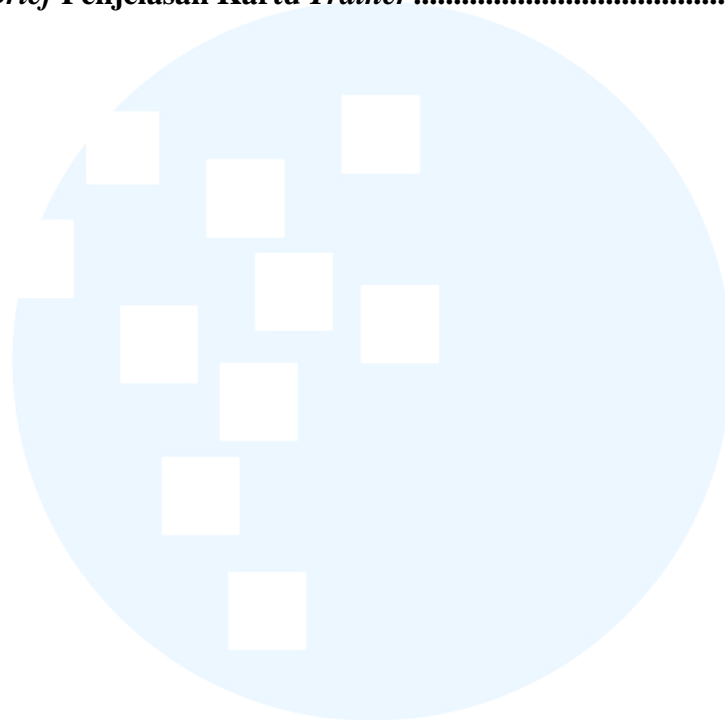
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	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	3
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	5
2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan	5
2.1.1 Profil Perusahaan.....	5
2.1.2 Sejarah Perusahaan	6
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	7
2.3 Portofolio Perusahaan	8
BAB III PELAKSANAAN MAGANG.....	11
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang	11
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang	11
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang	12
3.2 Tugas yang Dilakukan	13
3.3 Uraian Pelaksanaan Magang	16
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Magang Skill Cards	17

3.3.2	Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang	36
3.4	Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang	74
3.4.1	Kendala Pelaksanaan Magang	75
3.4.2	Solusi Pelaksanaan Magang	77
BAB IV	PENUTUP	79
4.1	Simpulan	79
4.2	Saran	80
DAFTAR PUSTAKA		xiii



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang	13
Tabel 3.2 <i>Brief</i> Penjelasan Kartu <i>Trainer</i>	19



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Mankibo	5
Gambar 2.22 <i>Keyart</i> Montabi.....	6
Gambar 2.33 Struktur Organisasi PT. Mankibo Cahaya Bahagia.....	7
Gambar 2.44 <i>Splash Art Waifu Clash</i>	9
Gambar 2.55 <i>Menu Screen Kitty Solitaire</i>	10
Gambar 2.66 <i>Client</i> Perusahaan	10
Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi	12
Gambar 3.2 Tampilan Kartu Battle MONTABI	17
Gambar 3.3 Panduan Visual Aset Ilustrasi Kartu	18
Gambar 3.4 Sketsa Kartu <i>Trainer 1</i>	21
Gambar 3.5 Sketsa Kartu <i>Trainer 2</i>	21
Gambar 3.6 Sketsa Kartu <i>Trainer 3</i>	22
Gambar 3.7 Revisi Kartu <i>Trainer FallBack</i>	23
Gambar 3.8 <i>Line Art</i> Kartu <i>Trainer 1</i>	24
Gambar 3.9 Hasil Final Kartu <i>Mass Draw</i>	25
Gambar 3.10 Hasil Final Kartu <i>Swap</i>	26
Gambar 3.11 Hasil Final Kartu <i>Mobile Protection</i>	27
Gambar 3.12 Hasil Final Kartu <i>Super Subs</i>	28
Gambar 3.13 Hasil Final Kartu <i>High Tempo</i>	28
Gambar 3.14 Hasil Final Kartu <i>Fallback</i>	29
Gambar 3.15 Hasil Final Kartu <i>Pep Talk</i>	30
Gambar 3.16 Hasil Final Kartu <i>Pep Talk</i>	30
Gambar 3.17 Hasil Final Kartu <i>March Forward</i>	31
Gambar 3.18 <i>Line Art</i> Kartu <i>Trainer 2</i>	32
Gambar 3.19 Hasil Final Kartu <i>Rallying Might</i>	33
Gambar 3.20 Hasil Final Kartu <i>Rallying Defence</i>	33
Gambar 3.21 Hasil Final Kartu <i>Warning Shout</i>	34
Gambar 3.22 Hasil Final Kartu <i>Encore</i>	35
Gambar 3.23 Hasil Final Kartu <i>Protect Me</i>	35
Gambar 3.24 Avatar Perusahaan Penulis.....	37
Gambar 3.25 Contoh Aset VFX MONTABI	38
Gambar 3.26 <i>Concept Art Area 3</i>	38

Gambar 3.27 Eksplorasi Desain Karakter	39
Gambar 3.28 Ilustrasi Hari kemerdekaan Mankibo	40
Gambar 3.29 Desain Karakter dan <i>Icon</i> Untuk UI	41
Gambar 3.30 Sketsa Komprehensif <i>Event Page</i>	41
Gambar 3.31 Lembaran Rencana Animasi Karakter	42
Gambar 3.32 Aset Ilustrasi Skenario 7	43
Gambar 3.33 Video Pendek Media Sosial Mankibo	44
Gambar 3.34 Referensi Desain Monster	46
Gambar 3.35 Sketsa Desain Monster	47
Gambar 3.36 Sketsa Alternatif Desain Monster <i>Lighter Fire</i>	47
Gambar 3.37 Eksplorasi 2 Desain Montster <i>Lighter Fire</i>.....	48
Gambar 3.38 Eksplorasi 2 Desain Montster <i>Lighter Fire 2</i>.....	49
Gambar 3.39 Bentuk Final Desain Monster <i>Lighter Fire</i>.....	50
Gambar 3.40 Eksplorasi Warna Desain Monster <i>Lighter Fire</i>.....	51
Gambar 3.41 Hasil Final Desain Monster <i>Lighter Fire</i>	52
Gambar 3.42 <i>Feeds</i> Hari Raya Mankibo	53
Gambar 3.43 Sketsa Kasar Ilustrasi Hari Kemerdekaan	53
Gambar 3.44 Sketsa Komprehensif Ilustrasi Hari Kemerdekaan	54
Gambar 3.45 <i>Line Art</i> Ilustrasi Hari Kemerdekaan	55
Gambar 3.46 <i>Line Art</i> dan Warna Ilustrasi Hari Kemerdekaan	56
Gambar 3.47 <i>Line Art</i> dan Warna Ilustrasi Hari Kemerdekaan 2	57
Gambar 3.48 Hasil Final Ilustrasi Hari Kemerdekaan Indonesia	58
Gambar 3.49 <i>Moodboard</i> Area 2 MONTABI	59
Gambar 3.50 Sketsa 1 Area 2.....	60
Gambar 3.51 Sketsa 2 Area 2.....	60
Gambar 3.52 Sketsa 3 Area 2.....	61
Gambar 3.53 Sketsa Komprehensif Area 2	61
Gambar 3.54 <i>Concept Art</i> 1 Area 2.....	62
Gambar 3.55 Final <i>Concept Art</i> Area 2	63
Gambar 3.56 Aset Karakter NPC Area 2	64
Gambar 3.57 Aset Poster Untuk Area 2	65
Gambar 3.58 Hasil Final Area 2	66
Gambar 3.59 Contoh <i>Annimation Planning</i> Montabi.....	67
Gambar 3.60 Desain Karakter Monster <i>Firefly</i>.....	68

Gambar 3.61 Rencana Animasi <i>Idle</i> Firevly 1	69
Gambar 3.62 Rencana Animasi <i>Idle</i> Firevly 2	69
Gambar 3.63 Rencana Animasi <i>Attack</i> Firevly 1	70
Gambar 3.64 Rencana Animasi <i>Attack</i> Firevly 2	71
Gambar 3.65 Rencana Animasi <i>Attack</i> Firevly 3	72
Gambar 3.66 Rencana Animasi <i>Attack</i> Firevly 4	72
Gambar 3.67 Rencana Animasi <i>Hit</i> Firefly	73
Gambar 3.68 Rencana Animasi Pingsan Firefly	73
Gambar 3.69 Hasil Akhir Rencana Animasi Firefly	74



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xiv
Lampiran <i>Form</i> Bimbingan	xv
Lampiran Surat Penerimaan Magang	xvi
Lampiran MBKM 01	xvii
Lampiran MBKM 02	xviii
Lampiran MBKM 03	xix
Lampiran MBKM 04	xxx
Lampiran Karya	xxxi

