

**PERANCANGAN *GAME DESIGN* DALAM *GAME DEMO*
MUJARAB DI WOLFTAGON**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

Patricia Iskandar

00000066794

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

PERANCANGAN *GAME DESIGN* DALAM *GAME DEMO*

MUJARAB DI WOLFTAGON



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual (S.Ds.)

Patricia Iskandar

00000066794

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Patricia Iskandar
Nomor Induk Mahasiswa : 00000066794
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Career Acceleration Program saya yang berjudul:

PERANCANGAN *GAME DESIGN* DALAM *GAME DEMO* MUJARAB DI WOLFTAGON

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, 11 Desember 2025



(Patricia Iskandar)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Patricia Iskandar

NIM : 00000066794

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Judul Laporan : PERANCANGAN *GAME DESIGN* DALAM *GAME DEMO* MUJARAB DI WOLFTAGON

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Laporan Magang/~~Tugas/Project/Tugas Akhir~~* (coret salah satu) sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☒ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Saya mengakui bahwa saya telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkan dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 11 Desember 2025

Yang Menyatakan,



(Patricia Iskandar)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Patricia Iskandar

Nomor Induk Mahasiswa : 00000066794

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : PT. Wolftagon Future Innovations

Alamat Perusahaan : Jl. Pesona Mutiara Tidar II, BE/9-10, Karang
Tengah, Karangwido, Kec. Dau, Kabupaten
Malang, Jawa Timur 65151, Indonesia

Email Perusahaan : anna@wolftagon.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 melaksanakan 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, 5 Desember 2025

Mengetahui



(Kepala Personalia Perusahaan)

Menyatakan



(Patricia Iskandar)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN *GAME DESIGN* DALAM *GAME DEMO* MUJARAB DI
WOLFTAGON**

Oleh

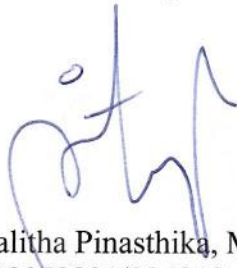
Nama Lengkap : Patricia Iskandar
Nomor Induk Mahasiswa : 00000066794
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 11 Desember 2025
Pukul 13.30 s.d. 14.00 WIB dan dinyatakan

LULUS

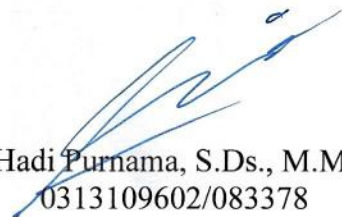
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.
0308078801/034812

Penguji



Hadi Purnama, S.Ds., M.M.
0313109602/083378

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 : Patricia Iskandar
Nomor Induk Mahasiswa : 00000066794
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Business Acceleration Program
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *GAME DESIGN* DALAM
GAME DEMO MUJARAB DI WOLFTAGON

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, 11 Desember 2025



(Patricia Iskandar)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan YME atas anugrah dan penyertaannya memberikan pemahaman dan kelancaran dalam menjalani magang selama satu semester di PT. Wolftagon Future Innovations. Perjuangan proses magang ini dapat dinikmati dengan adanya dukungan dari orang-orang terdekat penulis.

Mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara.
4. PT. Wolftagon Future Innovations (Wolftagon), selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
5. Anna J.F., M.D.s, selaku *Project Manager* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
6. Anjha Aditya, selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan kesiapan sehingga terselesainya magang ini.
7. Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds., selaku *Advisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
8. Keluarga dan teman seperjuangan saya yang telah memberikan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan magang ini.

Semoga laporan magang ini dapat menjadi acuan bagi mahasiswa yang akan menjalani program kedepannya dan menjadi contoh hasil kerja keras yang dapat diberi penghargaan dari perusahaan.

Tangerang, 11 Desember 2025



(Patricia Iskandar)

PERANCANGAN *GAME DESIGN* DALAM *GAME DEMO* MUJARAB DI WOLFTAGON

(Patricia Iskandar)

ABSTRAK

Industri kreatif di Indonesia sedang mengalami perkembangan yang pesat, terutama dalam subsektor *game* digital dengan *genre Story* dan *Adventure*. Mendukung perkembangan tersebut, acara-acara ternama seperti IGDx (Indonesia Game Developer Exchange) selalu bergerak untuk mempromosikan keberadaan *studio game* lokal. Dengan hal tersebut, penulis memiliki ketertarikan tinggi untuk bergabung dan membangun karir dalam industri kreatif *game*. Sehingga penulis mendapatkan informasi mengenai PT. Wolftagon Future Innovations yang memiliki visi menjadi sumber inspirasi dalam inovasi dan kreativitas untuk membangun hubungan emosional melalui *game* dan media kreatif lainnya. Dalam proses ini, penulis berpartisipasi dalam pengembangan *game demo* MujaRab, Jellybee World 2D, dan Phoneme Island, yang masing-masing memiliki tujuan besar bagi banyak kalangan audiens. Penulis mendapatkan *experience* dalam mengembangkan dan membuat: konsep dan desain mekanik *game*, *prototyping*, *concept art*, *game asset illustrations* yang mencakup desain interior, karakter, dan props, serta *mascot design*. Selama magang penulis belajar bekerjasama dalam sebuah tim dan menggunakan waktu dengan efisien. Penulis juga mengalami kendala seperti miskomunikasi, tim yang tidak permanen, dan kurang pengalaman dalam beberapa aspek. Dengan inisiatif dan usaha untuk menyatukan tim dan berdiskusi, penulis dapat mengatasi rintangan yang terjadi.

Kata kunci: Desain Gim, Ilustrasi 2D, prototipe, Wolftagon, MujaRab

DESIGN OF GAME IN THE MUJARAB DEMO GAME AT WOLFTAGON

(Patricia Iskandar)

ABSTRACT

The creative industry in Indonesia is experiencing rapid growth, mainly the digital game subsector with Story and Adventure genres. Following that advancement, events such as IGDx (Indonesia Game Developer Exchange) are actively moving to promote more local game studios. Hence, the author has a significant interest to join and build a career in the game creative industry. The author obtained information of PT. Wolftagon Future Innovations with a vision to become inspiration in innovation and creativity to build emotional relations through games and other creative media. In this process, the author participated in developing Mularab, Jellybee World 2D, and Phoneme Island game demos, each having greater goals for multiple audiences. The author earned experience in creating and developing: design and concept for game mechanics, prototyping, concept art, game asset illustrations involving interior, character, and props design, as well as mascot design. During the internship, the author learns to work in teams and efficiently manage time. The author also experienced hindrances such as miscommunication, non-permanent teams, and lack of experience in some aspects. With initiative and effort to connect and discuss, the author was able to overcome the obstacles.

Keywords: *Game Design, 2D illustration, prototype, Wolftagon, Mularab*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan Kerja	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja	2
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja	2
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja	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	7
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	8
2.3 Portofolio Perusahaan	10
2.3.1 Solelands	10
2.3.2 HEROIC Nusantara Kingdom	12
2.3.3 Come to Life VR	13
2.3.4 Oversoul.....	14
2.3.5 Bloom of Serenity AR.....	15

BAB III PELAKSANAAN KERJA	17
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja	17
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja.....	17
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Kerja.....	17
3.2 Tugas yang Dilakukan	19
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja	23
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja.....	24
3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja.....	65
3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja	140
3.4.1 Kendala Pelaksanaan Kerja	140
3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja.....	141
BAB IV PENUTUP	142
4.1 Simpulan	142
4.2 Saran	143
DAFTAR PUSTAKA	xiv



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Horizontal Hitam PT. Wolftagon Future Innovations	5
Gambar 2.2 Logo Vertikal Silver PT. Wolftagon Future Innovations	6
Gambar 2.3 <i>Services</i> PT. Wolftagon Future Innovations	7
Gambar 2.4 <i>Promotional</i> HEROIC Nusantara Kingdom TCG (2025)	8
Gambar 2.5 Bagan Struktur PT. Wolftagon	9
Gambar 2.6 Sciencetopia - Solelands (2025)	11
Gambar 2.7 Area bermain Sciencetopia (2025)	11
Gambar 2.8 Video <i>showreel</i> HEROIC Nusanatara Kingdom TCG (2024).....	12
Gambar 2.9 <i>Card game</i> fisik HEROIC Nusantara Kingdom (2022).....	13
Gambar 2.10 Video <i>showreel</i> Come to Life VR (2024).....	14
Gambar 2.11 Video <i>showreel</i> Oversoul (2024).....	15
Gambar 2.12 <i>Promotional</i> Instagram Bloom of Serenity AR (2025).....	16
Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi.....	18
Gambar 3.2 Hasil referensi dan riset <i>game</i>	24
Gambar 3.3 Sugesti mekanik dan mekanik wajib.	25
Gambar 3.4 Prototipe Figma pertama, area <i>home</i> dan dialog.....	26
Gambar 3.5 Prototipe awal <i>Logbook</i>	27
Gambar 3.6 Prototipe awal <i>cooking minigame</i> dan <i>quest list</i>	28
Gambar 3.7 Prototipe <i>home area</i> yang kedua.	29
Gambar 3.8 Prototipe awal <i>inventory</i> , pertama dan kedua.	29
Gambar 3.9 Prototipe pertama <i>indoors</i> dan <i>farming</i>	30
Gambar 3.10 <i>Playable prototype wiring progress</i>	31
Gambar 3.11 Prototipe <i>home area update</i> ketiga.	32
Gambar 3.12 Prototipe awal <i>recipe book</i>	32
Gambar 3.13 Prototipe awal <i>World Map</i> dan area baru Pasar Legi.	33
Gambar 3.14 Prototipe membeli dan menjual barang di pasar.....	34
Gambar 3.15 <i>Spreadsheet</i> untuk <i>Character Logbook</i>	35
Gambar 3.16 <i>Spreadsheets</i> untuk <i>Item Encyclopedia</i> dan <i>Farming</i>	36
Gambar 3.17 <i>Spreadsheets</i> untuk <i>Recipe Book</i>	37
Gambar 3.18 <i>Spreadsheets</i> untuk <i>Marketplace Stalls</i>	38
Gambar 3.19 <i>Spreadsheets</i> untuk <i>Recipe Mastery</i> dan <i>World Map links</i>	39
Gambar 3.20 <i>Spreadsheets</i> untuk <i>Main Quest</i> - Jamu Mujaab.	39
Gambar 3.21 <i>User Flow</i> dalam memainkan <i>Quest 1</i> ke <i>Quest 2</i>	40
Gambar 3.22 Prototipe baru <i>recipe book</i>	41
Gambar 3.23 Prototipe halaman informasi tanaman dalam <i>Recipe book</i>	42
Gambar 3.24 Prototipe baru <i>Quest List</i>	43
Gambar 3.25 Prototipe baru <i>inventory</i>	43
Gambar 3.26 Prototipe baru <i>Logbook</i>	44
Gambar 3.27 Prototipe baru <i>indoor</i> rumah Linggar.	45
Gambar 3.28 Prototipe baru <i>Cooking Minigame - Chopping</i>	45
Gambar 3.29 Prototipe baru <i>Cooking Minigame - Grinding</i>	46
Gambar 3.30 Prototipe baru <i>Cooking Minigame - boiling</i> dan <i>plating</i>	46
Gambar 3.31 Prototipe kalender <i>in-game</i>	47
Gambar 3.32 Prototipe sejarah transaksi.	48
Gambar 3.33 <i>Spreadsheet</i> untuk <i>Cooking Minigame</i> - Jamu.	48
Gambar 3.34 Tombol <i>minigame</i> baru, destilasi minyak atsiri.	49
Gambar 3.35 Prototipe halaman baru <i>recipe book</i> minyak atsiri.	50
Gambar 3.36 Prototipe <i>minigame</i> destilasi minyak atsiri.	50
Gambar 3.37 Referensi dan sketsa alat destilasi tradisional.	51
Gambar 3.38 Prototipe <i>minigame</i> destilasi minyak atsiri alternatif kedua.	52
Gambar 3.39 <i>Spreadsheet</i> untuk bagian resep dan bahan minyak atsiri.	52
Gambar 3.40 <i>Spreadsheets</i> untuk <i>Brewing Minigame</i> - Minyak Atsiri.....	53

Gambar 3.41 <i>Spreadsheets update</i> untuk <i>Logbook</i> .	53
Gambar 3.42 <i>Playable prototype wiring progress</i> kedua.	54
Gambar 3.43 Sketsa visual pertama area Dusun Wuluhjati.	55
Gambar 3.44 Sketsa visual final area Dusun Wuluhjati.	56
Gambar 3.45 Sketsa visual ketujuh area <i>game demo</i> .	57
Gambar 3.46 <i>Spreadsheet</i> Kualitas Masak.	58
Gambar 3.47 <i>User flow cooking minigame update</i> , game 1 dan 2.	59
Gambar 3.48 <i>User flow cooking minigame update</i> , game 3 dan 4.	60
Gambar 3.49 <i>User flow cooking minigame update</i> , hasil perhitungan.	61
Gambar 3.50 Prototipe memasak halaman memilih jamu.	62
Gambar 3.51 Prototipe memasak halaman <i>cutting minigame</i> baru.	62
Gambar 3.52 Prototipe memasak halaman <i>squeezing minigame</i> baru.	63
Gambar 3.53 Prototipe memasak halaman <i>grinding minigame</i> baru.	63
Gambar 3.54 Prototipe memasak halaman <i>boiling minigame</i> baru.	64
Gambar 3.55 Pengumpulan referensi visual dan prop.	65
Gambar 3.56 <i>Rough sketch</i> Magical Sweets Bakery.	66
Gambar 3.57 <i>Clean sketch</i> Magical Sweets Bakery.	66
Gambar 3.58 Proses <i>lining</i> area pertama Magical Sweets Bakery.	67
Gambar 3.59 Proses <i>lining</i> area kedua Magical Sweets Bakery.	67
Gambar 3.60 Alternatif jendela pada area ketiga Magical Sweets Bakery.	68
Gambar 3.61 Proses <i>lining</i> area ketiga Magical Sweets Bakery.	68
Gambar 3.62 <i>Color blocking</i> Magical Sweets Bakery.	69
Gambar 3.63 Palet warna pertama Magical Sweets Bakery.	69
Gambar 3.64 <i>Coloring</i> dan <i>rendering</i> area pertama Bakery.	70
Gambar 3.65 <i>Coloring</i> dan <i>rendering</i> area kedua-1 Bakery.	70
Gambar 3.66 <i>Coloring</i> dan <i>rendering</i> area kedua-2 Bakery.	71
Gambar 3.67 <i>Coloring</i> dan <i>rendering</i> area terakhir Bakery.	71
Gambar 3.68 Sketsa revisi <i>foreground</i> area ketiga.	72
Gambar 3.69 Hasil revisi <i>foreground</i> area ketiga.	72
Gambar 3.70 <i>Rendering</i> dan revisi <i>pedestal</i> kue area kedua.	73
Gambar 3.71 Hasil <i>coloring</i> dan <i>rendering</i> Magical Sweets Bakery.	73
Gambar 3.72 Sketsa empat <i>pastry</i> pertama.	74
Gambar 3.73 Sketsa empat <i>pastry</i> kedua.	74
Gambar 3.74 Sketsa enam <i>pastry</i> terakhir.	75
Gambar 3.75 Hasil <i>color</i> dan <i>render</i> empat <i>pastry</i> pertama.	76
Gambar 3.76 Hasil <i>color</i> dan <i>render</i> empat <i>pastry</i> kedua.	76
Gambar 3.77 Hasil <i>color</i> dan <i>render</i> empat <i>pastry</i> ketiga.	76
Gambar 3.78 <i>Rough sketch</i> NPC Bakery.	77
Gambar 3.79 <i>Sketch</i> dan warna awal NPC Bakery.	77
Gambar 3.80 <i>Lining</i> dan <i>coloring outline</i> NPC Bakery.	78
Gambar 3.81 Hasil tampak depan dan belakang NPC Claire.	79
Gambar 3.82 Hasil tampak depan dan belakang NPC Oliver.	79
Gambar 3.83 Referensi interior Autonova Shop.	80
Gambar 3.84 Sketsa kasar Autonova Shop.	81
Gambar 3.85 Referensi kendaraan Autonova Shop.	81
Gambar 3.86 <i>Clean sketch</i> 4 kendaraan pertama Autonova Shop.	82
Gambar 3.87 <i>Clean sketch</i> 4 kendaraan kedua Autonova Shop.	82
Gambar 3.88 <i>Lining</i> area kiri Autonova Shop.	83
Gambar 3.89 <i>Lining</i> area tengah Autonova Shop.	84
Gambar 3.90 Hasil <i>outline</i> interior Autonova Shop.	84
Gambar 3.91 Robot-robot pembantu toko Autonova Shop.	85
Gambar 3.92 Hasil revisi desain robot Autonova Shop.	85
Gambar 3.93 <i>Lined props</i> untuk Autonova Shop.	86
Gambar 3.94 <i>Color blocking</i> interior Autonova Shop.	86
Gambar 3.95 <i>Lining</i> dan <i>color blocking props</i> Autonova Shop.	87

Gambar 3.96 <i>Coloring</i> area kiri Autonova Shop.....	87
Gambar 3.97 <i>Coloring</i> area tengah Autonova Shop.....	88
Gambar 3.98 <i>Coloring</i> area kanan Autonova Shop.....	88
Gambar 3.99 <i>Detailing</i> poster iklan pada interior.....	89
Gambar 3.100 <i>Coloring props</i> dan robot Autonova Shop.....	89
Gambar 3.101 <i>Coloring</i> kendaraan utama Autonova Shop.....	90
Gambar 3.102 <i>Coloring</i> kendaraan sekunder dan <i>prop</i> Autonova Shop.....	90
Gambar 3.103 Hasil <i>coloring</i> interior Autonova Shop.....	91
Gambar 3.104 Revisi warna interior Autonova Shop.....	91
Gambar 3.105 Hasil <i>coloring</i> dan <i>rendering</i> kendaraan Autonova Shop.....	92
Gambar 3.106 Hasil <i>coloring</i> dan <i>rendering props</i> Autonova Shop.....	92
Gambar 3.107 Hasil <i>rendering</i> interior Autonova Shop.....	93
Gambar 3.108 Referensi NPC Autonova Shop.....	93
Gambar 3.109 <i>Rough sketch</i> NPC Autonova.....	94
Gambar 3.110 <i>Clean sketch</i> dan palet warna NPC Autonova.....	94
Gambar 3.111 Hasil tampak depan dan belakang NPC Iris.....	95
Gambar 3.112 Hasil tampak depan dan belakang NPC Enzo.....	96
Gambar 3.113 Referensi area dan <i>booth trade exhibition</i>	97
Gambar 3.114 <i>List</i> toko-toko pada Jellybee World.....	97
Gambar 3.115 <i>Rough sketch</i> ekshibisi dan tiga <i>booth</i> pertama.....	98
Gambar 3.116 <i>Rough sketch</i> tiga <i>booth</i> berikutnya.....	99
Gambar 3.117 <i>Rough sketch</i> empat <i>booth</i> terakhir.....	100
Gambar 3.118 <i>Clean sketch</i> kedua <i>booth</i> Moonbloom Shop.....	100
Gambar 3.119 <i>Clean sketch</i> kedua <i>booth</i> Underwater Shop.....	101
Gambar 3.120 <i>Clean sketch</i> kedua <i>booth</i> Sports Shop.....	101
Gambar 3.121 <i>Clean sketch</i> kedua <i>booth</i> Herbs Shop.....	102
Gambar 3.122 <i>Outline</i> kedua <i>booth</i> Autonova Shop.....	102
Gambar 3.123 <i>Clean sketch</i> area <i>trade exhibition</i>	103
Gambar 3.124 <i>Outline</i> kedua <i>booth</i> Moonbloom Shop.....	103
Gambar 3.125 <i>Outline</i> kedua <i>booth</i> Underwater Shop.....	104
Gambar 3.126 <i>Outline</i> kedua <i>booth</i> Herbs Shop.....	104
Gambar 3.127 <i>Outline</i> kedua <i>booth</i> Sports Shop.....	105
Gambar 3.128 Hasil kedua <i>booth</i> Moonbloom Shop.....	105
Gambar 3.129 Hasil kedua <i>booth</i> Underwater Shop.....	106
Gambar 3.130 Hasil kedua <i>booth</i> Herbs Shop.....	106
Gambar 3.131 Hasil kedua <i>booth</i> Sports Shop.....	107
Gambar 3.132 Hasil kedua <i>booth</i> Autonova Shop.....	107
Gambar 3.133 Hasil area <i>trade exhibition</i>	108
Gambar 3.134 Catatan <i>gameplay</i> Phoneme Island.....	109
Gambar 3.135 Catatan referensi <i>game website</i> Phoneme Island.....	109
Gambar 3.136 <i>Gameplay loop</i> untuk Phoneme Island.....	110
Gambar 3.137 Sistem <i>tutorials</i> untuk Phoneme Island.....	111
Gambar 3.138 Mekanik <i>boss level</i> untuk Phoneme Island.....	111
Gambar 3.139 Sistem <i>chapters</i> untuk Phoneme Island.....	112
Gambar 3.140 Prototipe untuk halaman <i>title screen</i> hingga <i>tutorials</i>	113
Gambar 3.141 Prototipe untuk <i>gameplay</i>	114
Gambar 3.142 Prototipe untuk skenario dua <i>bubble</i>	114
Gambar 3.143 Prototipe halaman <i>phonic spelling</i>	115
Gambar 3.144 Prototipe halaman <i>chapters</i>	115
Gambar 3.145 Alternatif gaya visual peta <i>minigame</i> Mavisto.....	116
Gambar 3.146 Alternatif gaya visual <i>icon minigame</i> Mavisto.....	117
Gambar 3.147 Pencatatan lokasi <i>landmark</i> pada peta asli.....	118
Gambar 3.148 Lokasi <i>landmark</i> besar dan area <i>zoom-in</i> peta asli.....	119
Gambar 3.149 Sketsa peta besar <i>minigame</i>	120
Gambar 3.150 Alternatif skema warna peta <i>minigame</i>	121

Gambar 3.151 Hasil warna dan <i>detailing</i> peta <i>minigame</i>	122
Gambar 3.152 Hasil peta kecil <i>minigame</i>	122
Gambar 3.153 Persiapan referensi masing-masing <i>icon minigame</i>	123
Gambar 3.154 Hasil percobaan <i>icon minigame</i>	124
Gambar 3.155 Hasil <i>first look</i> visual <i>minigame</i>	124
Gambar 3.156 Proses <i>icon landmark greyscale</i> 1-8.....	125
Gambar 3.157 Hasil <i>icon landmark</i> 1-10.....	125
Gambar 3.158 Proses <i>icon landmark greyscale</i> 11-20.....	126
Gambar 3.159 Hasil <i>icon</i> 11-20 dan proses <i>greyscale</i> 21-29.....	127
Gambar 3.160 Hasil semua <i>icon landmark</i> dengan <i>outline</i> krem.....	127
Gambar 3.161 Hasil <i>final preview</i> peta <i>minigame</i> Mavisto.....	128
Gambar 3.162 Hasil <i>final preview</i> peta kecil <i>minigame</i> Mavisto.....	129
Gambar 3.163 <i>Guide</i> penggunaan aset <i>icon</i> dan catatan tambahan.....	129
Gambar 3.164 <i>Icon landmark</i> variasi kedua dan ketiga.....	130
Gambar 3.165 Opsi mekanik <i>gameplay minigame</i>	131
Gambar 3.166 Aturan permainan tambahan dan halaman hasil.....	131
Gambar 3.167 Opsi <i>artstyle</i> untuk stiker WhatsApp.....	133
Gambar 3.168 Sketsa alternatif maskot Woltagon.....	134
Gambar 3.169 Sketsa kedua dan warna alternatif maskot.....	134
Gambar 3.170 Sketsa kasar 11 stiker pertama.....	135
Gambar 3.171 <i>Outline</i> 14 stiker pertama.....	136
Gambar 3.172 <i>Outline</i> 15 stiker berikutnya.....	136
Gambar 3.173 Hasil empat stiker pertama beserta teks.....	137
Gambar 3.174 Hasil empat belas stiker <i>greeting</i> , pujian, dan lainnya.....	138
Gambar 3.175 Hasil enam belas stiker pujian, <i>apology</i> , dan lainnya.....	138
Gambar 3.176 Hasil stiker dalam <i>sticker pack</i> WhatsApp.....	139



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Kerja	18
--	----



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Persentase Turnitin	xv
Lampiran 2 Form Bimbingan	xviii
Lampiran 3 Lampiran Surat Business Acceleration Program	xix
Lampiran 4 PROSTEP 01	xxi
Lampiran 5 PROSTEP 02	xxii
Lampiran 6 PROSTEP 03	xxiii
Lampiran 7 PROSTEP 04	xlii
Lampiran 8 Karya	xliii

