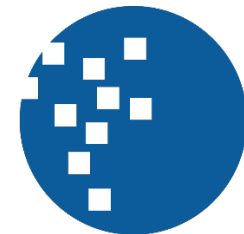


PERANCANGAN ASET 2D JURU KULINER

DI LEOLIT GAMES



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

Lauryn Victorang

00000075855

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

PERANCANGAN ASET 2D JURU KULINER

DI LEOLIT GAMES



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual (S.Ds.)

Lauryn Victorang

00000075855

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 : Lauryn Victorang
Nomor Induk Mahasiswa : 00000075855
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Career Acceleration Program
saya yang berjudul: **PERANCANGAN ASET 2D JURU KULINER**

DI LEOLIT GAMES

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, 15 Desember 2025




(Lauryn Victorang)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Laurn Victorang
NIM : 00000075855
Program Studi : DKV
Judul Laporan : **PERANCANGAN ASET 2D JURU KULINER**

DI LEOLIT GAMES

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan ~~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, 15 Desember 2025

Yang Menyatakan,



(Laurn Victorang)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Lauryn Victorang
Nomor Induk Mahasiswa : 00000075855
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : PT Leolit Games
Alamat Perusahaan : Jl. Gedung Batu Utara II No.15A, Kota Semarang,
Jawa Tengah, 50148
Email Perusahaan : leolitgames@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:
Saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan **TIDAK LULUS** untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.
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, 15 Desember 2025

Mengetahui



PT. Leolit Games
Studio

(Rico Muhammad Nashrullah)

Menyatakan



(Lauryn Victorang)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN ASET 2D JURU KULINER
DI LEOLIT GAMES**

Oleh

Nama Lengkap : Lauryn Victorang
Nomor Induk Mahasiswa : 00000075855
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

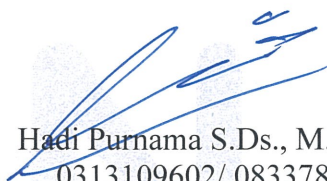
Telah diujikan pada hari Kamis, 11 Desember 2025
Pukul 15.30 s.d. 16.00 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

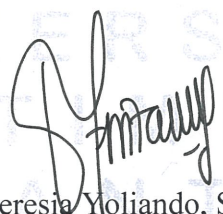
Pembimbing

Penguji


Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.
0308078801/ 034812


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 : Lauryn Victorang
Nomor Induk Mahasiswa : 00000075855
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Business Acceleration Program
Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN ASET 2D JURU**

KULINER DI LEOLIT GAMES

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, 7 Desember 2025


(Lauryn Victorang)

Mengucapkan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan kasih karunia-Nya yang memberikan kesehatan dan kesempatan pada penulis sehingga laporan magang ini dapat diselesaikan dengan baik.

Selain itu, dihaturkan juga ucapan terima kasih pada:

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. Leolit Games, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
5. Rico Muhammad Nashrullah, selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
6. Agil Bachtiar, selaku mentor yang selalu sabar memberikan arahan dan bimbingan sehingga pekerjaan menjadi lebih mudah dipahami.
7. Lalitya Talitha Pinasthika, 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. Semoga laporan magang ini dapat menjelaskan alur pekerjaan di Leolit dengan sebaik-baiknya.

Tangerang Selatan, 7 Desember 2025



Lauryn Victorang

AKTIVITAS MAGANG SEBAGAI 2D *GAME ARTIST* DI STUDIO GIM *INDIE* LEOLIT

Lauryn Victorang

ABSTRAK

Sektor ekonomi kreatif saat ini tengah berkembang pesat, terutama pada bidang industri gim yang menggabungkan kreativitas, teknologi, dan interaktivitas. Melihat peluang tersebut, penulis melaksanakan kegiatan magang di Leolit, sebuah studio pengembang gim yang berfokus pada pembuatan aset karakter untuk proyek Juru Kuliner. Tujuan magang ini adalah untuk memahami proses produksi gim secara menyeluruh, mulai dari perencanaan konsep, pengembangan aset visual, hingga tahap finalisasi proyek. Dalam prosesnya, penulis menggunakan teori semiotika visual sebagai dasar dalam mendesain karakter, untuk memahami bagaimana bentuk, warna, dan atribut visual dapat merepresentasikan kepribadian serta peran karakter dalam gim. Perusahaan ini memiliki struktur organisasi yang fleksibel dan berorientasi pada kolaborasi, sehingga memungkinkan setiap anggota untuk berkontribusi sesuai keahlian masing-masing. Melalui pengalaman magang ini, penulis memperoleh wawasan praktis tentang dinamika kerja industri kreatif serta peningkatan kemampuan teknis dan komunikasi profesional.

Kata kunci: industri gim, semiotika visual, desain karakter, ekonomi kreatif, magang

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DESIGNING 2D CULINARY MASTER ASSETS AT LEOLIT GAMES

(Lauryn Victorang)

ABSTRACT

The creative economy sector is currently growing rapidly, particularly in the game industry, which integrates creativity, technology, and interactivity. Recognizing this opportunity, the author undertook an internship at Leolit, a game development studio focusing on creating character assets for the Juru Kuliner project. The purpose of this internship was to understand the overall game production process, from concept planning and visual asset development to the finalization stage. In the process, the author applied the theory of visual semiotics as a foundation for character design, aiming to explore how form, color, and visual attributes can represent a character's personality and role within the game. The company has a flexible and collaboration-oriented organizational structure, allowing each member to contribute according to their expertise. Through this internship experience, the author gained practical insights into the dynamics of the creative industry, along with improved technical skills, professional communication, and a deeper understanding of how design theory is applied in real-world contexts.

Keywords: *game industry, visual semiotics, character design, creative economy, internship*



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
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan Kerja	3
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja	3
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja	3
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja	4
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	7
2.3 Portofolio Perusahaan	9
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.....	18
3.2 Tugas yang Dilakukan	19
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja	20
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja.....	20
3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja.....	28

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja	40
3.4.1 Kendala Pelaksanaan Kerja	40
3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja.....	41
BAB IV PENUTUP	42
4.1 Simpulan	42
4.2 Saran	43
DAFTAR PUSTAKA.....	xiv



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1: Logo Leolit.....	6
Gambar 2.2 Bagan Struktur Perusahaan	8
Gambar 2.3: Tower Climber	9
Gambar 2.4 Salam dari Binjai.....	10
Gambar 2.5: Mega Pixel	11
Gambar 2.6: Bamboo Warrior.....	12
Gambar 2.7 War Angels.....	13
Gambar 2.8 <i>Gameplay</i> War Angels	14
Gambar 2.9: Storytelling dalam War Angels	15
Gambar 2.10 War Angels di steam	16
Gambar 3.1: Bagan Alur Koordinasi	17
Gambar 3.2: <i>Timeline</i> Karakter.....	20
Gambar 3.3: Contoh implementasi aset	21
Gambar 3.4: Aset internal untuk menunjang keberlangsungan proyek	22
Gambar 3 5: Brief daftar NPC	23
Gambar 3.6: Brief timeline	23
Gambar 3 7: Pengerjaan tahap 1	24
Gambar 3 8: Perpotongan	24
Gambar 3.9: Pengumpulan data	25
Gambar 3 10: Hasil <i>Brainstorming</i>	25
Gambar 3.11: Proses iterasi (revisi) melalui chat Discord.....	26
Gambar 3 12: Iterasi kedua via chat Discord.....	26
Gambar 3.13: Revisi final karakter kasir pemula.....	27
Gambar 3.14: Tahap revisi.....	27
Gambar 3.15: Pengerjaan tahap 1.....	28
Gambar 3.16: Revisi yang diberikan di cloud serta contoh seragam	29
Gambar 3.17: Revisi dan final karakter pramusaji handal.....	30
Gambar 3.18: Riset dan <i>progress</i>	30
Gambar 3.19: Revisi dan final	31
Gambar 3.20: <i>Upload</i> file	32
Gambar 3.21: Moodboard karakter mahasiswi MLM.....	33
Gambar 3 22: WIP tahap 1	33
Gambar 3 23: WIP tampak belakang	34
Gambar 3 24: Revisi dan final	34
Gambar 3.25: Isometri final Mahasiswi MLM	35
Gambar 3.26: Dokumentasi tim event G2X.....	36
Gambar 3.27: Tampilan gim War Angels.....	37
Gambar 3.28: Alur event IGX.....	37
Gambar 3.29: Proses Desain UI Website.....	38
Gambar 3.30: Tampilan laman sebelum revisi	39
Gambar 3.31: Mockup final	39
Gambar 3 32: <i>Chat</i> pembagian <i>jobdesk</i>	41

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Detail pekerjaan yang dilakukan selama kerja.....	19
---	----



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Persentase Turnitin.....	xvi
Lampiran 2 Form Bimbingan.....	xix
Lampiran 3 Surat Business Acceleration Program	xx
Lampiran 4 PROSTEP 01	xxii
Lampiran 5 PROSTEP 02	xxiii
Lampiran 6 PROSTEP 03	xxiv
Lampiran 7 PROSTEP 04	xxxv
Lampiran 8 Karya	xxxvi

