

**PERANCANGAN ILUSTRASI PROYEK GAME WAR
ANGELS DI LEOLIT GAMES**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

Michella Tifany Sosrorahardjo

00000077049

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

PERANCANGAN ILUSTRASI PROYEK GAME WAR

ANGELS DI LEOLIT GAMES



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual (S.Ds.)

Michella Tiffany Sosrorahardjo

00000077049

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 : Michella Tiffany Sosrorahardjo

Nomor Induk Mahasiswa : 00000077049

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Jenjang : S1

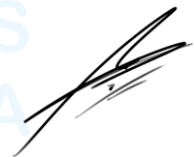
menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Career Acceleration Program saya yang berjudul:

PERANCANGAN ILUSTRASI PROYEK GAME WAR ANGELS 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, 4 Desember 2025



(Michella Tiffany Sosrorahardjo)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Michella Tiffany Sosrorahardjo
NIM : 00000077049
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : **PERANCANGAN ILUSTRASI PROYEK GAME WAR
ANGELS 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 menyantumkannya dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 4 Desember 2025

Yang Menyatakan,


(Michella Tiffany Sosrorahardjo)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Michella Tiffany Sosrorahardjo

Nomor Induk Mahasiswa : 00000077049

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan kerja di:

Nama Perusahaan : Leolit Games

Alamat Perusahaan : Jl. Bulustalan V No. 690A, Semarang

Email Perusahaan : -

1. Perusahaan tempat saya melaksanakan business acceleration program dapat divalidasi keberadaannya.
2. Jika dikemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan data yang tidak valid di perusahaan tempat saya melaksanakan kerja, 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, 4 Desember 2025

Mengetahui

Menyatakan



(Rico Muhammad Nashrullah)



(Michella Tiffany Sosrorahardjo)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN ILUSTRASI PROYEK GAME WAR ANGELS DI
LEOLIT GAMES**

Oleh

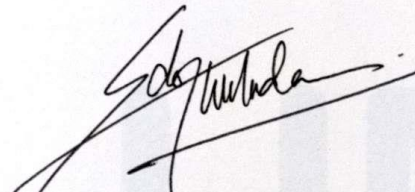
Nama Lengkap : Michella Tifany Sosrorahardjo
Nomor Induk Mahasiswa : 00000077049
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 11 Desember 2025
Pukul 15.00 s.d. 15.30 WIB dan dinyatakan
LULUS

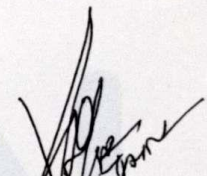
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji

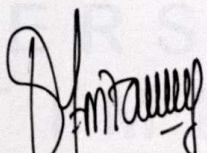


Edo Tirtadarma, M.Ds.
0324128506/ 071279



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

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 : Michella Tiffany Sosrorahardjo
Nomor Induk Mahasiswa : 00000077049
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Career Acceleration Program
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN ILUSTRASI PROYEK
GAME WAR ANGELS 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, 4 Desember 2025


(Michella Tiffany Sosrorahardjo)

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan YME atas berkat dan kasih yang diberikan kepada penulis sehingga laporan Career Acceleration Program dapat diselesaikan dengan baik dan maksimal. Penulisan laporan magang ini diharapkan dapat berguna bagi civitas akademik Universitas Multimedia Nusantara dan bidang ilmu Desain Komunikasi Visual.

Penulis dalam kesempatan ini 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. Edo Tirtadarma, M.Ds., selaku *Advisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan magang ini.

Semoga laporan magang ini dapat menjadi berkat dan bermanfaat bagi semua pembaca, terutama sesama mahasiswa yang menempuh program studi Desain Komunikasi Visual.

Tangerang, 4 Desember 2025



(Michella Tifany Sosrorahardjo)

PERANCANGAN ILUSTRASI PROYEK GAME WAR

ANGELS DI LEOLIT GAMES

(Michella Tiffany Sosrorahardjo)

ABSTRAK

Magang adalah salah satu program wajib bagi mahasiswa untuk dapat mencapai kelulusan sarjana. Untuk menyanggupi syarat tersebut diiringi dengan maksud untuk mencari lebih banyak pengalaman di industri game, penulis menjalani program magang di Leolit Games, studio game indie berbasis di Semarang, Indonesia. Studio tersebut memulai perjalanan karirnya sejak tahun 2021 dan masih berkembang menjadi lebih besar hingga saat ini. Periode magang yang penulis tetapkan dalam kesepakatan bersama dengan Leolit Game dimulai dari tanggal 1 Agustus hingga 30 November 2025. Selama pelaksanaan magang, penulis dipercayakan untuk ikut serta dalam beberapa proyek, dengan proyek utama berupa War Angels. Teori yang penulis implementasikan selama pengerjaan tugas-tugas magang adalah *Human Centered Design*, dengan tujuan untuk menghasilkan game yang akan memprioritasnya pemainnya. Melalui program magang ini, penulis berharap dapat menerima lebih banyak pengalaman kerja, koneksi dalam dunia *game development*, dan juga kemampuan baru yang dapat membantu penulis dalam menjadi desainer yang lebih baik dari sebelumnya.

Kata kunci: *Internship, Game Development, Human Centered Design*

ILLUSTRATION DESIGN OF WAR ANGELS GAME PROJECT

AT LEOLIT GAMES

(Michella Tiffany Sosrorahardjo)

ABSTRACT

Internship is one of the required programs for university students in order to fulfill the requirements for receiving a bachelor's degree. To meet this requirement while also aiming to gain more experience in the game industry, the author undertook an internship program at Leolit Games, an indie game studio based in Semarang, Indonesia. The studio began its journey in 2021 and has continued to grow ever since. The internship period, as agreed upon the contract by the author and Leolit Games, ran from August 1 to November 30, 2025. During the internship, the author was entrusted to take part in several projects, with the main project being War Angels. The theory applied by the author throughout the internship was Human-Centered Design, with the goal of creating games that prioritize the player's experience while playing the game. Through this internship program, the author hopes to gain more professional experience, build connections in the field of game development, and acquire new skills that will help the author to become a better designer than before.

Keywords: Internship, Game Development, Human Centered Design



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
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan Kerja	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja	3
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja	3
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	9
2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan	9
2.1.1 Profil Perusahaan	9
2.1.2 Sejarah Perusahaan	10
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	11
2.3 Portofolio Perusahaan	13
BAB III PELAKSANAAN KERJA	21
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja	21
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja	21
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Kerja	22
3.2 Tugas yang Dilakukan	23

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja	27
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja	29
3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja	37
3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja	68
3.4.1 Kendala Pelaksanaan Kerja	68
3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja	70
BAB IV PENUTUP	71
4.1 Simpulan	71
4.2 Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	xvi



DAFTAR GAMBAR

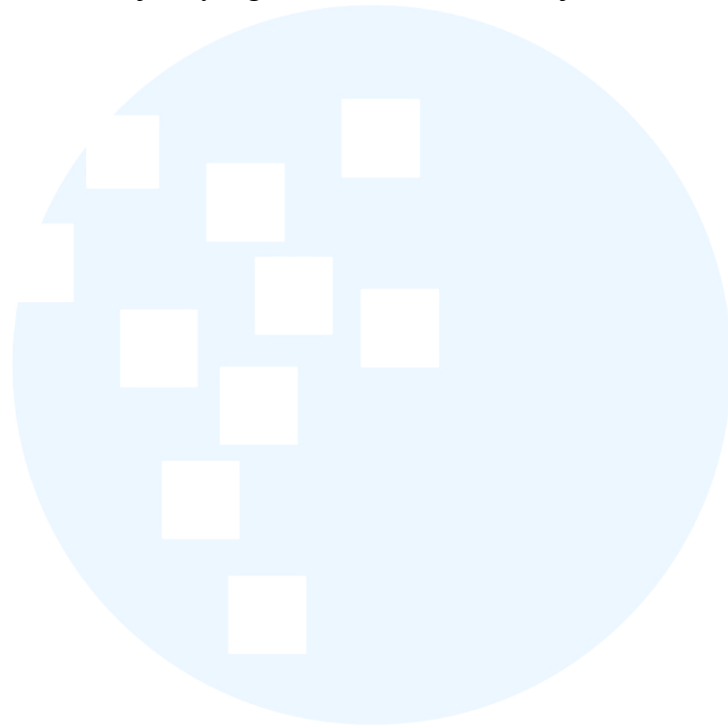
Gambar 2.1 Logo Resmi Leolit Games	8
Gambar 2.2 Logo Klien dari Leolit Games.....	9
Gambar 2.3 <i>Key Art</i> untuk game “Tower Climb” dari Leolit Games.....	10
Gambar 2.4 Bagan Struktur Organisasi Leolit Games.....	11
Gambar 2.5 <i>Screenshot Gameplay Game</i> Lato-Lato The Game.....	13
Gambar 2.6 <i>Screenshot Gameplay Game</i> Bamboo Warrior	14
Gambar 2.7 <i>Screenshot Cutscene Game</i> Bamboo Warrior.....	14
Gambar 2.8 <i>Screenshot Gameplay Game</i> Tanduk Putih Clash Battle	15
Gambar 2.9 <i>Screenshot Character Menu Game</i> Tanduk Putih Clash Battle.....	16
Gambar 2.10 <i>Screenshot Gameplay Game</i> War Angels	17
Gambar 2.11 <i>Screenshot Latar Tempat Game</i> War Angelss	18
Gambar 3.1 Bagan Struktur Organisasi Leolit Games.....	21
Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi.....	22
Gambar 3.3 Bagan Pelaksanaan Kerja di Leolit Games	27
Gambar 3.4 <i>Discord Call</i> dengan Leolit Games membahas War Angels.....	30
Gambar 3.5 Cloud Leolit Games	31
Gambar 3.6 <i>Brainstorming</i> untuk Tugas ‘Man with Flour’ di War Angels	32
Gambar 3.7 Pengerjaan Ilustrasi untuk Tugas ‘Man with Flour’ di War Angels .	33
Gambar 3.8 Revisi Ilustrasi untuk Tugas ‘Man with Flour’ di War Angels.....	34
Gambar 3.9 Referensi Revisi untuk Tugas ‘Man with Flour’ di War Angels	35
Gambar 3.10 Perbandingan Revisi Tugas ‘Man with Flour’ di War Angels.....	35
Gambar 3.11 <i>Handover</i> Ilustrasi untuk Tugas ‘Man with Flour’ di War Angels .	36
Gambar 3.12 <i>Brief</i> Juru Kuliner di Figma	38
Gambar 3.13 <i>Assignment</i> Tugas Juru Kuliner di Cloud Leolit Games	39
Gambar 3.14 <i>Spreadsheet</i> Daftar Karakter Juru Kuliner	39
Gambar 3.15 <i>Brainstorming</i> Aset Karakter <i>E-Girl</i> untuk Juru Kuliner	40
Gambar 3.16 Sketsa dan Warna Aset Karakter <i>E-Girl</i> untuk Juru Kuliner	41
Gambar 3.17 Revisi Aset Karakter <i>Chef Master</i> untuk Juru Kuliner	42
Gambar 3.18 Revisi Aset Karakter <i>E-Girl</i> untuk Juru Kuliner.....	43
Gambar 3.19 <i>Handover</i> Karakter <i>E-Girl</i> di <i>Drive</i> untuk Juru Kuliner	44
Gambar 3.20 Pengubahan <i>Tag</i> Karakter <i>E-Girl</i> di Leolit Cloud	45
Gambar 3.21 <i>Brief Storyboard</i> Video Animasi IGX	46
Gambar 3.22 Referensi Gaya Visual Video Animasi IGX	47
Gambar 3.23 Sketsa dan Warna Dasar untuk <i>Scene 1</i> Video Animasi IGX.....	48
Gambar 3.24 <i>Render</i> Aset Animasi untuk <i>Scene 1</i> Video Animasi IGX.....	49
Gambar 3.25 Revisi Aset Karakter untuk <i>Scene 1</i> Video Animasi IGX	50
Gambar 3.26 Revisi Persendian Aset untuk <i>Scene 1</i> Video Animasi IGX.....	50
Gambar 3.27 <i>Drive</i> untuk Video Animasi IGX	51
Gambar 3.28 Awal Pemberian <i>Brief</i> melalui Aplikasi <i>WhatsApp</i>	52
Gambar 3.29 Pemaparan Tugas melalu Aplikasi <i>WhatsApp</i>	53
Gambar 3.30 <i>Brainstorming</i> untuk Ilustrasi <i>Concept Art Game</i> UDrive.....	54
Gambar 3.31 Sketsa dan Warna untuk Ilustrasi <i>Concept Art Game</i> UDrive	55
Gambar 3.32 Revisi Sketsa Ilustrasi <i>Concept Art Game</i> UDrive	56
Gambar 3.33 Revisi Warna Ilustrasi <i>Concept Art Game</i> UDrive	57

Gambar 3.34 Hasil Akhir Ilustrasi <i>Concept Art Game</i> UDrive	57
Gambar 3.35 <i>Handover File Concept Art Game</i> UDrive ke Drive.....	58
Gambar 3.36 <i>Brief</i> Tugas Desain UI untuk <i>Page “Full Game Development”</i>	59
Gambar 3.37 Pemberian Tugas melalui Aplikasi <i>WhatsApp</i>	60
Gambar 3.38 <i>Brainstorming</i> untuk Desain <i>Page “Full Game Development”</i>	61
Gambar 3.39 <i>Low Fidelity Website</i> untuk <i>Page “Full Game Development</i>	62
Gambar 3.40 Perancangan <i>Page “Full Game Development”</i> pada <i>Website</i>	63
Gambar 3.41 Revisi melalui <i>WhatsApp</i>	64
Gambar 3.42 Perubahan Sebelum dan Sesudah Revisi.....	65
Gambar 3.43 Penambahan Kolom Testimoni pada Perancangan	66
Gambar 3.44 Hasil Akhir <i>Page “Full Game Development”</i> pada <i>Website</i>	67
Gambar 3.45 <i>Handover Aset</i> untuk <i>Page “Full Game Development”</i>	68



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Detail Prosedur Pelaksanaan Magang.....	5
Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Kerja	23



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Persentase Turnitin.....	xvii
Lampiran 2 Form Bimbingan.....	xviii
Lampiran 3 Lampiran Surat Penerimaan Kerja	xix
Lampiran 4 PROSTEP 01	xxi
Lampiran 5 PROSTEP 02	xxii
Lampiran 6 PROSTEP 03	xxiii
Lampiran 7 PROSTEP 04	xxxviii
Lampiran 8 Karya	xxxix

