

# **PERANCANGAN ASET VISUAL 2D**

## **PADA GAME “SUPER SEAN 007”**

### **LEVEL 1**

### **PRAKTIK PROFESI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh  
Gelar Sarjana (S1)

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**



Diajukan Oleh :

**AZIZ MAHMUDDIN**

**18052010036**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN**  
**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN”**  
**JAWA TIMUR**  
**2021-2022**

**PERANCANGAN ASET VISUAL  
2D PADA GAME “SUPER SEAN  
007” LEVEL 1  
PRAKTIK PROFESI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh  
Gelar Sarjana (S1)

Diajukan Oleh :

**AZIZ MAHMUDIN**

18052010036

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN  
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN”  
JAWA TIMUR**

PRAKTIK PROFESI  
**PERANCANGAN ASET VISUAL 2D  
PADA GAME “SUPER SEAN 007”  
LEVEL 1**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

**AZIS MAHMUDIN**

18052010036

Telah dipertahankan didepan Tim Pengudi  
Pada tanggal : 2022

Pembimbing Utama

Widyasari, S.T., M.Ds  
NPT. 18219890920075

Pengudi

Diana Agidatun Nisa, S.T., M.Ds  
NPT. 19900611 201803 2001

Koordinator Program Studi

Dyan Agustin, S.T., M.T  
NPT. 337080402031

Koordinator Praktik Profesi

Aileena Soliitor C.R.E.C., S.T., M.Ds  
NPT. 18219870119076

Praktik Profesi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana (S1)

Tanggal: .....

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain

Dr. Ir. Wanti Mindari, M.P  
NIP. 19631208 199003 2001



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN  
UPN "VETERAN JAWA TIMUR"**

**SURAT KETERANGAN LULUS DAN NILAI AKHIR PRAKTIK PROFESI**

Kami menerangkan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Azis Mahmuddin  
NPM : 18052010036  
Semester/TA : Genap / 2021-2022  
Judul Laporan PP : Perancangan Aset Visual 2D Pada Game  
"Super Sean 007" Level 1  
Nama Perusahaan : PT. Nusantara Utama Ranjaya

Dinyatakan **LULUS** dalam mata kuliah Praktik Profesi dengan perolehan nilai sbb:

NO	PENILAI	NILAI		
		Prosentasi	Nilai Angka	Total Nilai
1	Dosen Pembimbing Prodi	35%	81,2	28,42
2	Dosen Penguji	30%	80,75	24,22
3	Pembimbing lapangan	35%	83	29,05
	Total Nilai			81,69

NILAI ANGKA : 81,69  
NILAI HURUF : A

Surabaya, 30 Juni 2022

Mengetahui,  
Koordinator Praktik Profesi

**AILEENA SOLICITOR C.R.E.C., S.T., M.Ds.**  
NPT. 18219870119076

## **PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS LAPORAN PRAKTIK PROFESI**

Saya mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur

Nama Mahasiswa : Azis Mahmuddin

NPM : 18052010036

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis Laporan Praktik Profesi yang saya buat dengan judul "PERANCANGAN ASET VISUAL 2D PADA GAME "SUPER SEAN 007" LEVEL 1" adalah:

1. Bukan merupakan duplikasi karya tulis yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapatkan gelar sarjana di universitas lain, kecuali pada bagian-bagian sumber informasi dicantumkan sebagai kutipan/referensi dengan cara yang semestinya.
2. Dibuat dan diselesaikan sendiri, dengan menggunakan data-data hasil pelaksanaan Praktik Profesi dalam proyek tersebut.

Demikian pernyataan saya buat dan jika terbukti tidak memenuhi apa yang telah dinyatakan diatas, maka saya bersedia laporan Praktik Profesi ini dibatalkan.

Surabaya, 30 Juni 2022

Yang membuat pernyataan,



**Aziz Mahmuddin**

18052010036

## KATA PENGANTAR

Atas rahmat, karunia, serta ridha Allah SWT, terhantarkan banyak syukur dan terimakasih, karena berkat-Nya lah, telah terselesaikan kegiatan praktik profesi di Anoman Studio beserta dengan laporan kegiatan praktik profesi. Sehingga tersusunlah laporan ini, yang ditujukan sebagai salah satu bukti terselesaikannya mata kuliah Praktik Profesi.

Walaupun waktu yang dirasa cukup singkat selama 2 bulan, namun kegiatan ini bernilai besar atas pengalaman dan pengetahuan baru yang baik dari moral maupun materi yang telah penulis dapatkan, baik selama kegiatn maupun dalam penyusunan laporan kegiatan Praktik Profesi ini.

Tidak lupa juga, terimakasih penulis haturkan kepada pihak-pihak yang turut mendukung terselesaikannya penulisan laporan praktik profesi, Khususnya penulis ucapkan kepada:

1. Ibu Dr. Ir. Wanti Mindari. M.P. selaku Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain UPN “Veteran” Jawa Timur.
2. Ibu Dyan Agustin.S.T., M.T. selaku Koor. Prodi. Desain Komunikasi Visual UPN “Veteran” Jawa Timur.
3. Ibu Aileena Solicitor C.R.E.C., S.T., M.Ds selaku Koor. Mata Kuliah Praktik Profesi yang dengan sabar membimbing mahasiswanya.
4. Bu Widyasari, ST. MT. selaku dosen pembimbing, yang telah memberi bimbingan dan arahan selama kegiatan dan proses penyusunan laporan.
5. Bapak Made Wira Aditya selaku founder kegiatan Praktik Profesi Anoman Studio.
6. Syarafina Alsa Merinda selaku pembimbing lapangan kegiatan praktik profesi Anoman Studio serta pembimbing proyek ‘*Crashout Xtreme*’.
7. Sarah Nur Kamila selaku pembimbing proyek ‘*Super Sean 007*’.
8. Steafani Trismulia selaku pembimbing proyek ‘*Monsterroar*’.
9. Rekan-rekan dari tim perancangan asset 2D Level 1 ‘*Super Sean 007*’
10. Orang tua, keluarga, rekan perkuliahan, kakak tingkat, serta teman-teman terdekat yang turut membantu memberi dukungan dan bantuan selama penyusunan laporan kegiatan ini, penulis ucapkan terimakasih.

Perlu disadari bahwa penulis adalah manusia, sehingga laporan praktik profesi ini masih jauh dari sempurna dan mempunyai kesalahan. Oleh karena itu, diharapkan kritik dan saran yang sangat membangun untuk penulis. Semoga laporan praktik profesi ini dapat memberikan manfaat yang baik bagi para pembaca laporan ini.

Surabaya, 30 Juni 2022



Aziz Mahmuddin

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR .....</b>	i
<b>DAFTAR ISI.....</b>	iii
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	v
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	ix
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Tujuan Praktik Profesi .....	2
1.3 Manfaat Praktik Profesi .....	3
1.4 Metode Pelaksanaan .....	3
<b>BAB II DATA UMUM PERUSAHAAN .....</b>	7
2.1. Profil Singkat Perusahaan.....	7
2.2. Ruang lingkup perusahaan.....	9
2.3. Struktur Organisasi Perusahaan .....	13
<b>BAB III LANDASAN TEORI .....</b>	15
3.1 Desain .....	15
3.2 Desain Komunikasi Visual .....	15
3.3 <i>Games</i> .....	17
3.4 <i>Plaftormer Genre</i> .....	25
3.5 Ilustrasi.....	27
3.6 Desain Karakter.....	27
3.7 Warna.....	30
<b>BAB IV MANAJEMEN PROYEK.....</b>	39
4.1. Mekanisme Proyek.....	39
4.2. Mekanisme Penentuan Harga Jasa.....	40
4.3. Manajemen Operasional Perusahaan.....	40
<b>BAB V PRYOEK PRAKTIK PROFESI .....</b>	41
5.1 Deskripsi Proyek .....	41
5.2 <i>Client Profile and Brief</i> .....	41
5.3 <i>Creative Brief</i> .....	42
5.4 Bidang Kerja Mahasiswa .....	43
5.5 Timeline Kerja Praktik.....	44
5.6 Alat dan Media yang Digunakan.....	46

5.7 Tahap Perencanaan Desain.....	49
5.8 Tahap Perancangan Desain.....	49
5.9 Hasil Akhir Desain .....	63
5.10 Lembar Hasil Kerja .....	73
<b>BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>76</b>
6.1 Kesimpulan .....	76
6.2 Saran .....	76
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>78</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>79</b>

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 Logo Perusahaan .....	7
Gambar 2.2 Instagram Perusahaan .....	10
Gambar 2.3 Youtube Perusahaan .....	10
Gambar 2.4 Facebook Perusahaan .....	10
Gambar 2.5 Orbiz .....	11
Gambar 2.6 Mahabhatta Warriors .....	11
Gambar 2.7 AKB Halte Busway .....	12
Gambar 2.8 Darma .....	12
Gambar 2.9 Bagan Alur Koordinasi .....	13
Gambar 3.1 Pohon Ilmu Desain Komunikasi Visual .....	16
Gambar 3.2. Desktop Computer.....	17
Gambar 3.3. Konsol PlayStation 4 .....	18
Gambar 3.4. Handheld Console Nintendo Switch .....	18
Gambar 3.5. Mobile Phone.....	19
Gambar 3.6. God of War II .....	19
Gambar 3.8. Tekken 7 .....	20
Gambar 3.9. Counter Strike: Global Offensive .....	20
Gambar 3.10. Resident Evil 6 .....	21
Gambar 3.11. Age of Empire IV .....	21
Gambar 3.12. Elden Ring .....	22
Gambar 3.13. Broken Sword .....	22
Gambar 3.14. Stardew Valley .....	23
Gambar 3.15. NBA 2K20.....	23
Gambar 3.16. Crash Team Racing .....	24
Gambar 3.17. Among Us.....	24
Gambar 3.18. Sonic The Hedgehog .....	25
Gambar 3.19. Crash Bandicoot N.Sane Trilogy.....	26

Gambar 3.20. Donkey Kong Country Tropical Feeze.....	26
Gambar 3.21. Siluet beberapa karakter .....	28
Gambar 3.22.. Palet warna karakter pada bagian kiri .....	29
Gambar 3.23. Exaggeration karakter obesitas.....	29
Gambar 3.24. Warna Primer.....	31
Gambar 3.25. Warna Sekunder .....	31
Gambar 3.26. Warna Perantara .....	32
Gambar 3.27. Warna Tersier .....	32
Gambar 3.28. Skema Warna Complementary .....	33
Gambar 3.29. Skema Warna Split Complimentary.....	34
Gambar 3.30. Skema Warna Analogous .....	34
Gambar 3.31. Skema Warna Triadic .....	35
Gambar 3.32. Skema Warna Tetradic .....	35
Gambar 3.33. Skema Warna Square .....	36
Gambar 3.34. Skema Warna Monochromatic .....	36
Gambar 3.35. Skema warna Monochromatic oranye Game ‘Odium: To the Core’ .	37
Gambar 3.36. Warna merah pada objek yang aman.....	37
Gambar 3.37. Warna magenta pada objek yang berbahaya .....	38
Gambar 5.1. Creative Brief Super Sean 007 Level 1 .....	43
Gambar 5.2. Laptop Lenovo Ideapad Z510 .....	46
Gambar 5.3. Wacom Pentab CTL-490.....	47
Gambar 5.4. Mouse Logitech B100 .....	47
Gambar 5.5. Logo Sticky Note.....	48
Gambar 5.6. Logo Clip Studio Paint .....	48
Gambar 5.7. Key Visual Super Sean 007 .....	50
Gambar 5.8. Proses Thumbnailing .....	50
Gambar 5.9. Proses Finishing Character .....	51
Gambar 5.10. Proses Finishing Foreground .....	51
Gambar 5.11. Proses Finishing Background .....	52

Gambar 5.12. Proses penambahan efek.....	52
Gambar 5.13. Proses pencarian color palette .....	53
Gambar 5.14. 4 Color Palette terpilih.....	54
Gambar 5.15. Eksperimentasi 3 color palette.....	54
Gambar 5.16. Proses render eksperimen color palette .....	55
Gambar 5.17. Proses pencarian referensi aset.....	55
Gambar 5.18. Proses sketsa aset.....	56
Gambar 5.19. Proses lineart aset .....	56
Gambar 5.20. Proses base color aset .....	56
Gambar 5.21. Proses penambahan Shadow dan Lighting aset.....	57
Gambar 5.22. Proses penggantian warna lineart aset.....	58
Gambar 5.23. Proses penambahan efek aset .....	58
Gambar 5.24. Proses pembuatan varian warna dari suatu aset .....	59
Gambar 5.25. Proses pembuatan varian bentuk aset .....	59
Gambar 5.27. Proses pembuatan aset lainnya .....	60
Gambar 5.28. Proses lineart karakter .....	61
Gambar 5.29. Proses base color karakter .....	61
Gambar 5.30. Proses penambahan Shadow dan Lighting karakter .....	62
Gambar 5.31. Hasil Test Redraw .....	63
Gambar 5.32. Pohon Varian A .....	64
Gambar 5.33. Pohon Varian B .....	64
Gambar 5.34. Pohon Varian C .....	65
Gambar 5.35. Pohon Varian D .....	65
Gambar 5.36. Gunung Varian A .....	66
Gambar 5.37. Gunung Varian B.....	66
Gambar 5.38. Gunung Varian C.....	67
Gambar 5.39. Semak-semak besar Varian A dan B .....	67
Gambar 5.40. Semak-semak besar Varian C dan D .....	68
Gambar 5.41. Semak-semak kecil Varian A dan B.....	68

Gambar 5.42. Semak-semak kecil Varian C dan D.....	69
Gambar 5.43. Semak-semak kecil Varian E.....	69
Gambar 5.44. Jalar sambung 2 varian .....	69
Gambar 5.45. Jalar gantung 3 varian.....	70
Gambar 5.46. Visual Art Dave.....	71
Gambar 5.47. Visual Art Elang dan Petroman.....	71
Gambar 5.48. Visual Art Ruush .....	72
Gambar 5.49. Visual Art Zhay .....	72
Gambar 5.50. Mock-Up In-Game Screenshot.....	73
Gambar 5.51. File psd. dan jpg. test redraw .....	74
Gambar 5.52. File psd., .jpg dan png. aset environment .....	74
Gambar 5.53. File psd. dan jpg. visual art character .....	75

## **DAFTAR TABEL**

Gambar 5.1 Timeline kerja praktik ..... 44