

LAPORAN AKHIR
MAGANG & STUDI INDEPENDEN BERSERTIFIKAT
PEMBUATAN ASET GAME MOBILE ANAK-ANAK
Di PT. GIT Solution

Diajukan untuk memenuhi persyaratan kelulusan
Program MSIB MBKM

oleh :
FEBY FEBYANTI / 19052010019



DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR
2021/2022

LEMBAR PENGESAHAN

Magang Bersertifikat Kampus Merdeka

**“PEMBUATAN ASET GAME MOBILE ANAK-ANAK DI PT. GIT
SOLUTION”**

Semester Magang: 5 Tahun Akademik 2021/2022

Disusun oleh

Feby Febyanti
19052010019

Disetujui Oleh

Dosen Pembimbing



Aphief Tri Artanto, S.T., M.Sn
NPT. 171 19840609 033

Dosen Penguji 1



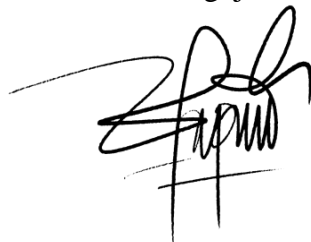
Masnuna, ST., M.Sn NIP3K.
19840512 2021 212004

Dosen Penguji 2



Alfian Candra Ayuswantana,
S.T., M.Ds
NIP. 19880505 201903 1018

Dosen Penguji 3



Aditya Rahman Yani, S.T.,
M.Med.Kom
NIP3K. 19810920 2021 211002 i

Dosen Penguji 4



Aileena Solicitor Costa Rica El
Chidtian, S.T., M.Ds
NPT. 182 19870119 076

Mengetahui,

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain



Dekan: Wanti Mindari, MP
NIP. 19631208 199003 2 00 1

**Lembar Pengesahan Desain Komunikasi Visual & Universitas
Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur**

PEMBUATAN ASET GAME MOBILE ANAK-ANAK

Di PT. GIT Solution

oleh :

FEBY FEBYANTI / 19052010019

disetujui dan disahkan sebagai

Laporan Magang atau Studi Independen Bersertifikat Kampus Merdeka

Surabaya, 31 Desember 2021

Pembimbing Magang atau Studi Independen

Desain Komunikasi Visual & UPN Veteran Jawa Timur



Aphief Tri Artanto ST, M.Sn.

NPT: 17119840609033

Lembar Pengesahan
PEMBUATAN ASET GAME MOBILE ANAK-ANAK
Di PT. GIT Solution

oleh :
FEBY FEBYANTI / 19052010019

disetujui dan disahkan sebagai
Laporan Magang atau Studi Independen Bersertifikat Kampus Merdeka

Yogyakarta, 31 Desember 2021

Game Designer

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Alif Probohadi', written in a cursive style.

Alif Probohadi

130052

Abstraksi

Di zaman sekarang, *smartphone* sudah bukan konsumsi orang dewasa saja, anak-anak pun mulai akrab dan bahkan tidak bisa lepas dari *smartphone* terutama dalam bermain game. Aktivitas main ini perlu dipantau dan dibimbing oleh orangtua. Salah satu peran orangtua adalah memilih game yang tidak sekedar menghibur anak melainkan bisa menjadi media edukasi yang menunjang tumbuh kembang anak. Melalui program magang ini penulis belajar dan berkarya membuat game mobile bertema edukasi untuk anak-anak. Bersama mitra yaitu PT. GIT Solution, yang merupakan salah satu badan usaha milik Yayasan Universitas Amikom Yogyakarta yang bergerak pada jasa perencanaan pembangunan dan pengembangan sistem informasi yang berskala nasional dan siap bersaing di kancah internasional, di dukung sumber daya manusia yang unggul dan berpengalaman di bidang serta mengedepankan teknologi kreatif, inovatif pada setiap jasa dan produk yang berkualitas untuk kepuasan customer. Penulis memiliki jobdesk sebagai 2D Artist di dalam proyek bersama mitra dan telah membuat asset-aset untuk game mobile anak-anak.

Kata kunci :game anak-anak, 2D artist, edukasi

Kata Pengantar

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT, atas rahmat dan hidayah-Nya, penulis bisa menyelesaikan laporan akhir yang berjudul "Pembuatan Aset Game Mobile Anak-Anak" untuk memenuhi persyaratan tugas mata kuliah Praktik Profesi Fakultas Arsitektur dan Desain jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur. Tujuan dibuatnya laporan magang ini yaitu untuk melaporkan segala sesuatu yang penulis lakukan selama mengikuti program MBKM di PT. GIT Solution.

Tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada orang tua, mentor, dan dosen yang telah mendukung dan membimbing penulis agar laporan akhir ini bisa selesai.

Surabaya, 17 Maret 2022

Penulis

Daftar Isi

Lembar Pengesahan Fakultas.....	i
Lembar Pengesahan Dosen Pembimbing.....	iii
Lembar Pengesahan Pembimbing Lapangan.....	iv
Abstraksi	v
Kata Pengantar	vi
Daftar Isi	vii
Bab I Pendahuluan	I-1
I.1 Latar belakang	I-1
I.2 Lingkup	I-1
I.3 Tujuan	I-2
Bab II Organisasi atau Lingkungan Organisasi PT. GIT Solution.....	II-1
II.1 Struktur Organisasi	II-1
II.2 Lingkup Pekerjaan	II-1
II.3 Deskripsi Pekerjaan.....	II-2
II.4 Jadwal MSIB (Project dan pembelajaran)	II-2
Bab III Pembuatan asset game mobile anak-anak	III-1
III.1 Persoalan	III-1
III.2 Proses pelaksanaan membuat asset game mobile anak-anak.....	III-1
III.3 Hasil pembuatan asset game mobile anak-anak	III-6
Bab IV Penutup	IV-1
IV.1 Kesimpulan	IV-1
IV.2 Saran	IV-1
Referensi	viii
Lampiran A. TOR	A-1
Lampiran B. Log Activity	B-1
Lampiran C. Dokumen Teknik	C-1
Lampiran D. Penilaian Dosen Pembimbing.....	D-1
Lampiran E. Penilaian Mentor.....	E-1