



PERANCANGAN ASET 2D GAME LION CORE

LAPORAN KERJA PRAKTIK



**Program Studi S1
Desain Komunikasi Visual**

Oleh :

Briliant Stephanie

22420100013

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI
KREATIF UNIVERSITAS DINAMIKA**

2025

“PERANCANGAN ASET 2D GAME LION CORE”

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Mata Kuliah Kerja Praktik



UNIVERSITAS
Dinamika

Disusun Oleh :

Nama : Brilliant Stephanie
NIM : 22420100013
Program : S1 (Strata Satu)
Jurusan : Desain Komunikasi Visual

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA**

2025

LEMBAR MOTTO



UNIVERSITAS
Dinamika

“There will be no second chance”

LEMBAR PERSEMBAHAN



UNIVERSITAS
Dinamika

Saya persembahkan laporan kepada orang tua, teman-teman saya dan juga
Universitas Dinamika.

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN ASET 2D GAME LION CORE

Diajukan sebagai syarat untuk mengerjakan Kerja Praktik

Laporan Kerja Praktik oleh :

Briliant Stephanie

NIM : 22420100013

Telah diperiksa, diuji, dan disetujui

Surabaya, 16 Juli 2025

Dosen Pembimbing,

Penyelia,



Dr. Mochammad Arifin, S.Pd., M.Si

NIDN : 0717106501

PT ~~LION~~
PRIMA VISTA

Sandhi Satriya

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual



Fakultas Desain dan Industri Kreatif
UNIVERSITAS

Dinamika

Dhika Yuan Yurisma, M. Ds.

NIDN : 0720028701

LEMBAR PERNYATAAN

PERNYATAAN

PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya:

Nama : **Briliant Stephanie**
NIM : **22420100013**
Program studi : **S1 Desain Komunikasi Visual**
Fakultas : **Fakultas Desain dan Industri Kreatif**
Jenis karya : **Laporan Kerja Praktik**
Judul karya : **PERANCANGAN ASET 2D GAME LION CORE**

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada **Universitas Dinamika** Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas untuk disimpan, dialihmediakan, dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak cipta.
2. Karya tersebut diatas adalah karya asli Saya, bukan plagiat baik Sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, dan pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah hanya sebagai referensi yang dicantumkan pada Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar keserjanaan yang diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 17 Juli 2025



Briliant Stephanie
NIM : 22420100013

ABSTRAK

Industri game mengalami perkembangan pesat pada saat ini dan telah menjadi bagian dari berbagai kalangan di masyarakat. Tidak hanya dinikmati oleh anak-anak namun juga berbagai kalangan usia dan latar belakang. Perkembangan teknologi saat ini sangat memudahkan semua orang untuk mengakses game baik melalui smartphone, PC ataupun konsol, konsumsi dan produksi game semakin berkembang pesat seiring berjalannya waktu. Video game berperan sebagai media interaktif yang tidak hanya menghibur namun juga dapat digunakan sebagai media edukasi juga. Hal ini mendorong masyarakat untuk lebih banyak membuka lapangan pekerjaan di bidang kreatif dan teknologi seperti game developer, 2D atau 3D artist, animator, desainer, programmer, dan seterusnya. Dengan semakin berkembangnya industri ini maka pemahaman terhadap produksi game beserta peran profesi di dalamnya menjadi penting, khususnya bagi kalangan remaja yang tertarik untuk mendalami bidang kreatif dan teknologi, dengan menjalankan magang di studio game dapat menjadi salah satu cara efektif untuk memperoleh ilmu dan pengalaman nyata mengenai industri game.

Kata kunci : Industri game, teknologi, bidang kreatif, kalangan remaja, peluang karir.

KATA PENGANTAR

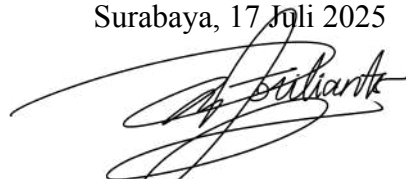
Segala puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus yang telah melimpahkan kasih karunianya yang besar bagi penulis sehingga memperoleh kelancaran dan kekuatan dalam menyelesaikan magang ini, dalam rangka menjalankan program Dinamika Industrial Internship. Terimakasih kepada Universitas Dinamika yang telah menyelenggarakan program Dinamika Industrial Internship ini sehingga mahasiswa mendapatkan pengalaman dalam dunia kerja.

Dalam penyusunan laporan ini, tidak terlepas dari dukungan dan bimbingan dari beberapa pihak terkait dalam dukungan moral maupun materiil, oleh karena itu dengan segala hormat dan kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih atas dukungan dan bimbingan yang telah diberikan kepada penulis dalam menjalankan kegiatan magang ini kepada :

1. Orang tua penulis yang sudah memberi dukungan dan doa restu
2. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. selaku rektor Universitas Dinamika.
3. Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA, selaku kaprodi S1 DKV
4. Dr. Mochammad Arifin, S.Pd., M.Si selaku dosen pembimbing.
5. Wiganda Firdaus Putra Aditya, S.Kom. selaku staf pusat layanan karir dan alumni.
6. Semua rekan dalam Lion Core Studio yang telah menerima dan membimbing dalam kegiatan magang ini.

Dan juga tidak lupa penulis mengucapkan terimakasih kepada semua anggota Lion Core yang sudah memperkenalkan penulis untuk menjalankan magang di Lion Core, banyak sekali pengalaman yang didapatkan mengenai bidang game terutama sebagai game developer yang belum penulis terima dari bangku kuliah, ilmu tersebut sangat membantu penulis untuk kedepannya nanti saat menempuh dunia kerja.

Surabaya, 17 Juli 2025



Briliant Stephanie

22420100013

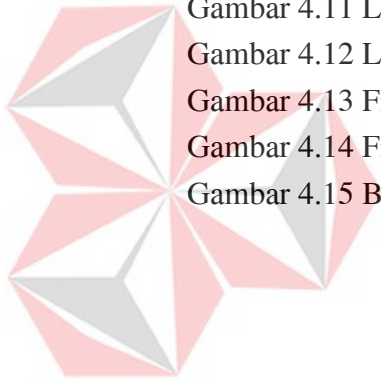
DAFTAR ISI

LAPORAN KERJA PRAKTIK.....	i
“PERANCANGAN ASET 2D GAME LION CORE”	ii
LEMBAR MOTTO.....	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN.....	v
LEMBAR PERNYATAAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB 1.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan.....	2
1.5 Manfaat.....	2
1.5.1 Bagi Mahasiswa.....	2
1.5.2 Bagi Instansi/Perusahaan.....	2
1.5.3 Bagi Akademik.....	2
BAB II.....	3
2.1 Sejarah Perusahaan.....	3
2.2 Profil Perusahaan.....	3
2.3 Visi dan Misi.....	3
2.4 Logo Perusahaan.....	4
Gambar 2.1 Struktur organisasi Lion Core.....	4
2.5 Struktur Organisasi.....	4
Gambar 2.2 Struktur organisasi Lion Core.....	4
Tabel 2.1 Penjelasan Struktur Organisasi Lion Core.....	5
2.6 Jadwal Kerja.....	5
Tabel 2.2 Jadwal Magang Intern Februari - April.....	6
Tabel 2.3 Jadwal Magang Intern April - Juli.....	6
Gambar 2.3 Jadwal Magang Intern Februari - April.....	7
Gambar 2.4 Jadwal Magang Intern April - Juli.....	7

BAB III.....	8
3.1 Game.....	8
3.2 Game Developer.....	9
3.3 Genre Game.....	9
3.4 Aset game.....	11
3.5 Animasi 2D.....	11
BAB IV.....	12
4.1 Penjelasan Pekerjaan.....	12
4.2 Posisi dalam pekerjaan.....	12
4.3 Briefing.....	12
Gambar 4.1 Briefing Tugas Melalui Group Chat.....	13
Gambar 4.2 Briefing Tugas Melalui Group Chat.....	13
Gambar 4.3 Briefing Tugas Melalui Google Drive.....	13
4.4 Software yang digunakan.....	13
4.5 Proses pengerjaan.....	14
Gambar 4.4 Jin Roh.....	14
Gambar 4.5 City Hunter.....	15
Gambar 4.6 Memory Rewind.....	15
Gambar 4.7 Sketsa Game Match 3.....	16
Gambar 4.8 Sketsa Game Match 3.....	17
Gambar 4.9 Sketsa Karakter Memory Rewind.....	17
Gambar 4.10 Line Art Karakter Match 3 Game.....	18
Gambar 4.11 Line Art Karakter Chibi.....	18
Gambar 4.12 Line Art Karakter Memory Rewind.....	19
Gambar 4.13 Final Karakter Chibi.....	20
Gambar 4.14 Final Game Match 3 dan Karakter Memory Rewind.....	20
Gambar 4.15 Beberapa Hasil Gambar Lain Dari Penulis Selama Magang.....	21
BAB V.....	22
5.1 Kesimpulan.....	22
5.2 Saran.....	22
DAFTAR PUSTAKA.....	23
LAMPIRAN.....	25
Lampiran 1. Surat Balasan Perusahaan.....	25
Lampiran 2. Form Kp-5 Acuan Kerja.....	26
Lampiran 3. Form Kp-6 Log Mingguan.....	27
Lampiran 4 Form Kp-7 (Absensi).....	30
Lampiran 5. Form Bimbingan.....	34
Lampiran 6. Biodata Penulis.....	35

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur organisasi Lion Core.....	4
Gambar 2.2 Struktur organisasi Lion Core.....	4
Gambar 2.3 Jadwal Magang Intern Februari - April.....	7
Gambar 2.4 Jadwal Magang Intern April - Juli.....	7
Gambar 4.1 Briefing Tugas Melalui Group Chat.....	13
Gambar 4.2 Briefing Tugas Melalui Group Chat.....	13
Gambar 4.3 Briefing Tugas Melalui Google Drive.....	13
Gambar 4.4 Jin Roh.....	14
Gambar 4.5 City Hunter.....	15
Gambar 4.6 Memory Rewind.....	15
Gambar 4.7 Sketsa Game Match 3.....	16
Gambar 4.8 Sketsa Game Match 3.....	17
Gambar 4.9 Sketsa Karakter Memory Rewind.....	17
Gambar 4.10 Line Art Karakter Match 3 Game.....	18
Gambar 4.11 Line Art Karakter Chibi.....	18
Gambar 4.12 Line Art Karakter Memory Rewind.....	19
Gambar 4.13 Final Karakter Chibi.....	20
Gambar 4.14 Final Game Match 3 dan Karakter Memory Rewind.....	20
Gambar 4.15 Beberapa Hasil Gambar Lain Dari Penulis Selama Magang.....	21



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penjelasan Struktur Organisasi Lion Core.....	19
Tabel 2.2 Jadwal Magang Intern Februari - April.....	20
Tabel 2.3 Jadwal Magang Intern April - Juli.....	20



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Balasan Perusahaan.....	38
Lampiran 2. Form Kp-5 Acuan Kerja.....	39
Lampiran 3. Form Kp-6 Log Mingguan.....	40
Lampiran 4 Form Kp-7 (Absensi).....	43
Lampiran 5. Form Bimbingan.....	47
Lampiran 6. Biodata Penulis.....	48



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Universitas Dinamika mengadakan program Dinamika Industrial Internship sebagai sarana dan prasarana bagi mahasiswa untuk mendorong mahasiswa untuk melakukan praktek secara langsung di lapangan, mendapatkan pengalaman dan pendidikan yang belum didapatkan selama berkuliah baik secara teori maupun praktek langsung supaya kedepannya nanti mahasiswa dapat beradaptasi dengan dunia kerja.

Dinamika Industrial Internship (DII) memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengikuti kegiatan magang yang dilaksanakan selama kurang lebih 3 hingga 6 bulan pada suatu organisasi atau perusahaan. Memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman langsung dalam tempat kerja dan meningkatkan keahlian dalam softskill maupun hardskill.

Dalam kesempatan ini penulis mengikuti program Dinamika Industrial Internship di Lion Core sebagai 2D asset artist, selama kurang lebih hampir 6 bulan, mulai dari tanggal 10 Februari 2025 hingga 10 Juli 2025. Lion Core bekerja sebagai developer game yang berfokus pada style anime, mengembangkan game dan bekerja sama dengan studio game lainnya. Sebagai 2D asset artist intern, penulis memiliki tugas untuk menggambar aset-aset visual yang dibutuhkan dalam suatu proyek game yang sedang dikerjakan Lion Core.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pernyataan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang diangkat adalah : “Bagaimana merancang pembuatan aset 2D dapat diterapkan dalam pengembangan game Lion Core?”

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang ditentukan agar laporan tersusun dengan rapi dan tetap tepat pada sasaran awalnya yaitu sebagai berikut :

1. Membuat aset 2D mengikuti dengan konsep game Lion Core.
2. Pembuatan aset 2D disesuaikan dengan ketentuan yang berlaku di Lion Core.
3. Pembuatan aset 2D dikerjakan sesuai dengan jobdesk yang diberikan.

1.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari pelaksanaan kerja praktik adalah merancang aset 2D mengikuti konsep game dari Lion Core.

1.5 Manfaat

Manfaat yang dapat diperoleh selama melaksanakan kerja praktik di Lion Core antara lain :

1.5.1 Bagi Mahasiswa

1. Menambah wawasan dan pengalaman dalam praktik secara langsung, menambah jaringan relasi.
2. Menerapkan ilmu yang sudah di dapatkan selama perkuliahan.
3. Melatih mahasiswa dalam beradaptasi, manajemen waktu dan menyelesaikan permasalahan.

1.5.2 Bagi Instansi/Perusahaan

1. Menambah relasi atau hubungan dengan perusahaan, organisasi atau perguruan tinggi.
2. Membantu Lion Core dalam pengembangan proyek yang dikerjakan

1.5.3 Bagi Akademik

1. Meningkatkan pemahaman secara teori dan praktik mengenai posisi 2D artist sebagai developer game.
2. Kerja Praktik dapat digunakan sebagai portofolio saat menempuh dunia kerja.
3. Memberikan citra yang baik bagi perguruan tinggi.

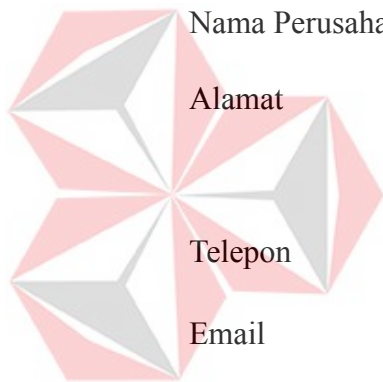
BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Perusahaan

Lion Core Studio adalah game developer yang sebelumnya bernama Magesoft yang membuat game bernama Bust Fighter pada tahun 2017. Pada tahun 2022 setelah menerima member baru dan visi misi baru, Magesoft melakukan rebranding menjadi Lion Core and berfokus untuk membuat video game yang terutama menggunakan gaya kiasan anime. Lion Core terletak di kota Malang dan untuk saat ini berada di Jl. Bunga Kaktus No. 8b, Jatimulyo, Kec. Lowokwaru.

2.2 Profil Perusahaan



Nama Perusahaan : Lion Core

Alamat : Jl. Bunga Kaktus No. 8b, Jatimulyo, Kec. Lowokwaru,
Kota Malang, Provinsi Jawa Timur.

Telepon : Sandhi Satriya, HR & Administration , +6281233936906

Email : contact@lioncore.id

Website : [Welcome To Lion Core - Lion Core Studio,](https://www.lioncore.id)

<https://www.lioncore.id>

2.3 Visi dan Misi

1. Visi

Menjadi perusahaan game yang sukses menciptakan IP original dengan nilai yang tahan lama bahkan Ketika platform terus berubah.

2. Misi

1. Membuat game original yang dikembangkan oleh perusahaan
2. Berkolaborasi dengan studio lain untuk membuat produk lintas platform

3. Memperluas IP game ke bentuk media lain, seperti toys, merchandise, dll.
4. Menyelenggarakan event untuk komunitas yang mendukung produk kami.
5. Bekerja sama dengan brand pihak ketiga di luar industry game untuk mengkolaborasikan game kami ke dalam produk mereka.

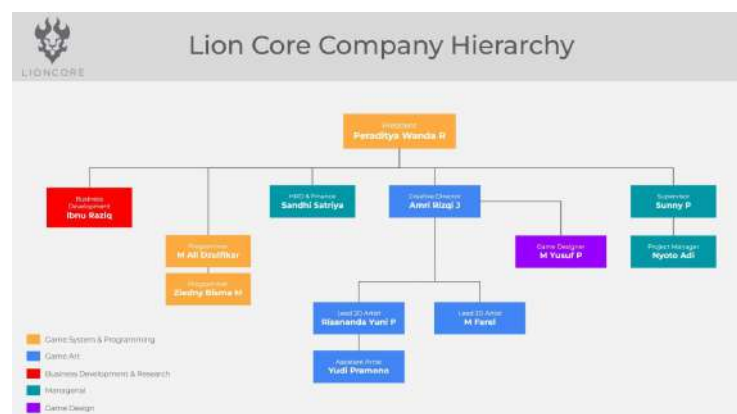
2.4 Logo Perusahaan



Gambar 2.1 Struktur organisasi Lion Core
sumber : Lion Core (2025)

2.5 Struktur Organisasi

Berikut merupakan struktur organisasi Lion core pada tahun 2025



Gambar 2.2 Struktur organisasi Lion Core
sumber : Lion Core (2025)

Tabel 2.1 Penjelasan Struktur Organisasi Lion Core

Nama	Jabatan
Peraditya Wanda	Presiden
Ibnu Raziq	Business development
M. Ali Dzulfikar Ziedny Bisma M.	Programmer
Sandhi Satriya	HRD dan finance
Amri Rizqi J.	Creative director
M. Yusuf P.	Game designer
Risananda Yuni P.	Lead 2D artist
Yudi Pramono	Assistant artist
M. Farel	Lead 3D artist
Sunny P.	Supervisor
Nyoto Adi	Project manager

2.6 Jadwal Kerja

Dinamika Industrial Internship dapat dimulai dari bulan Februari tahun 2025 hingga bulan April 2025. Berikut adalah jam kerja untuk kegiatan magang di Lion Core :

Tabel 2.2 Jadwal Magang Intern Februari - April

HARI	JAM MASUK	JAM PULANG
SENIN	10.00	15.00
SELASA	10.00	15.00
RABU	WFH (Work From Home)	
KAMIS	10.00	15.00
JUMAT	10.00	15.00
SABTU & MINGGU	LIBUR	LIBUR

Bulan April hingga bulan Juli :

Tabel 2.3 Jadwal Magang Intern April - Juli

HARI	JAM MASUK	JAM PULANG
SENIN	10.00	15.00
SELASA	WFH (Work From Home)	
RABU	10.00	15.00
KAMIS	10.00	15.00
JUMAT	10.00	15.00
SABTU/MINGGU	LIBUR	LIBUR

Jadwal Internship

No	Nama	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat
1	Nataka Juro Balakosa					
2	Haidar Rafi					
3	M. Yaqdhan Rafif Byantara					
4	Mochamad Rizki Maulana					
5	Rena Ayu Annisa					
6	Zalfa Vivian Hasna					
7	Brilliant Stephanie					
8	Angela Maria Krisdina					
9	Irfan Rafif Shidqi					
10	Rakha Patria Indrasepta Putra					
11	Archie Satriya Pamungkas					
12	Yusuf 'Ammar Fathin Arrafif					
13	Calvin Santosa					
14	Mohammad Alimul Adin Pramono					

	Pagi	10.00 - 15.00
	Siang	15.00 - 20.00
	Standby	

Gambar 2.3 Jadwal Magang Intern Februari - April

sumber : Lion Core (2025)

Jadwal Internship

No	Nama	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat
1	Nataka Juro Balakosa					
2	Haidar Rafi					
3	M. Yaqdhan Rafif Byantara					
4	Mochamad Rizki Maulana					
5	Rena Ayu Annisa					
6	Zalfa Vivian Hasna					
7	Brilliant Stephanie					
8	Angela Maria Krisdina					
9	Irfan Rafif Shidqi					
10	Rakha Patria Indrasepta Putra					
11	Archie Satriya Pamungkas					
12	Yusuf 'Ammar Fathin Arrafif					
13	Calvin Santosa					
14	Mohammad Alimul Adin Pramono					

	Pagi	10.00 - 15.00
	Siang	15.00 - 20.00
	Standby	

Gambar 2.4 Jadwal Magang Intern April - Juli

sumber : Lion Core (2025)

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Game

Berdasarkan para ahli definisi game adalah sebagai berikut :

1. Menurut Mitchell Wade, game adalah lingkungan pelatihan yang baik bagi dunia nyata dalam organisasi yang menuntut pemecahan masalah secara kolaborasi.
2. Menurut Ivan C. Sibero, game merupakan aplikasi yang paling banyak digunakan dan dinikmati para pengguna media elektronik saat ini.
3. Menurut Ridwan Arif Rahman dan Dewi Tresnawati (2016) game adalah permainan yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang atau kalah, biasanya tidak serius serta bertujuan untuk refreshing.
4. Menurut Ernest Adam (2010), *“A game is a type of play activity, conducted in the context of a pretended reality, in which the participant(s) try to achieve at least one arbitrary, nontrivial goal by acting in accordance with rules”*
5. Menurut Arif Wibisono (2017) game merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan suatu pesan kepada masyarakat umum dalam bentuk permainan yang dapat menghibur.
6. Menurut Samuel Hendry, game merupakan bagian yang tak terpisahkan dari keseharian anak, sedangkan sebagian orang tua menuding game penyebab nilai anak turun, anak tak mampu bersosialisasi dan tindakan kekerasan yang dilakukan anak.

Berdasarkan pengertian pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa game atau permainan adalah suatu media interaksi yang digunakan sebagai hiburan untuk menghilangkan kejenuhan. Game sudah tidak terpisahkan dari kehidupan zaman sekarang dimana elektronik sudah semakin canggih. Game dapat menjadi pengaruh baik dan juga bisa menjadi pengaruh buruk bila seseorang tidak bijak dalam menelaah mana yang baik dan buruk dalam konten sebuah game terutama bagi anak-anak.

3.2 Game Developer

Game developer yakni adalah orang-orang yang bekerja untuk menciptakan game. Game tidak hanya untuk bermain tetapi juga menjadi pekerjaan, membuat game adalah pekerjaan yang kompleks dan membutuhkan kolaborasi dengan banyak developer yang melakukan berbagai macam tugas dari produksi hingga programming. Mereka bekerja sama dengan *skills* atau *specialties* mereka yang berbeda untuk mencapai tujuan yang sama, menciptakan game yang bagus dan unik.

Apapun jenis game yang dibuat, proses pembuatan setiap game tidak jauh berbeda, masing masing game mempunyai proses pengembangan yang mirip yakni pre production, production, dan postproduction. Untuk rentan waktu pembuatan game tergantung pada seberapa kompleks game tersebut.

Jobdesk dalam pengembangan game itu beragam mulai dari game designer, programmer, artist, dst. Dalam jobdesk sebagai game designer bisa terdapat lead designer, content designer, game mechanic designer, level designer, writer. Dalam jobdesk sebagai programmer terdapat lead programmer, artificial intelligence programmer, graphics programmer, network programmer, physics programmer, tools programmer, user interface programmer. Dalam jobdesk sebagai artist terdapat art director, lead artist, concept artist, modeler, animator. Jobdesk lainnya bisa berupa seperti audio workers, executives, producers, dst.

Jobdesk tersebut tidak selalu ada pada setiap studio game, studio dengan pekerja yang lebih sedikit mungkin memiliki satu pekerja yang menangani beberapa tugas dan studio yang lebih besar memiliki pekerja dengan masing masing jobdesk yang berbeda.

3.3 Genre Game

Jenis-jenis genre game ada beberapa macam, genre dalam game mengacu ke dalam beberapa hal, tidak hanya dari cerita dan visual tapi juga gameplay nya. Berikut ini beberapa jenis genre game :

1. Actions games, jenis genre ini adalah game yang berfokus pada permainan aksi dan tantangan, genre ini cukup populer dan biasanya berkaitan dengan

pertempuran. Sub genre dari actions games yaitu : Fighting games, FPS, TPS.

2. Fighting games, jenis genre ini adalah game yang berfokus pada pertarungan, seperti dalam permainan arcade yang biasanya terdapat permainan bertarung, umumnya one on one atau satu lawan satu dalam sebuah arena. Contoh fighting games : Tekken, Mortal Kombat, Street Fighter, Shadow Fight, Soulcalibur, dst.
3. FPS atau First Person Shooter, jenis genre ini adalah game yang berfokus pada tembak-tembakkan dengan sudut pandang kita sebagai pemain. Contoh game FPS : Valorant, Call of Duty, Counter-Strike, PUBG, Overwatch, Free Fire, dst.
4. TPS atau Third Person Shooter, jenis genre ini hampir sama dengan FPS hanya saja sudut pandang yang digunakan adalah orang ketiga.
5. Strategy, jenis genre ini adalah game yang berfokus kepada memenangkan permainan dengan menekankan dalam perencanaan, pengambilan keputusan dan membuat taktik untuk mencapainya. Genre ini mencakup beberapa subgenre yakni RTS (Real Time Strategy), TBS (Turn-Based Strategy), Tower Defense, MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), dst. Contoh game strategy : Honkai Star Rail, Reverse 1999, Plants vs Zombie, League of Legends, Mobile Legends, dst.
6. Tycoon, jenis genre ini adalah game yang berfokus pada mengembangkan suatu bangunan, mengorganisasikan dan menjalankan bisnis. Game tycoon lebih sering dimainkan pada smartphone.
7. Adventure, jenis genre ini adalah game yang berfokus pada petualangan, genre ini lebih menekankan kepada jalan cerita. Contoh game adventure : The Legend of Zelda, Tomb Raider, Genshin Impact, God of War, Sky : Children of Light, Stardew valley, dst.
8. Sport, jenis genre game ini adalah game yang berfokus dengan olahraga sebagai tema game tersebut.
9. Racing, jenis genre ini adalah game yang berfokus kepada balapan, pemain mengendalikan sebuah kendaraan untuk memenangkan permainan.
10. Simulasi, jenis genre ini adalah genre yang berfokus kepada gameplay yang menggambarkan dunia nyata, dimana pemain menjalankan hal-hal di dalam game tersebut layaknya di dunia nyata.

11. Puzzle, jenis genre ini adalah game yang berfokus dalam menyelesaikan atau memecahkan teka-teki dari game tersebut. Contoh game puzzle : Tetris, Sudoku, dst.

3.4 Aset game

Aset game adalah semua kebutuhan atau bahan yang diperlukan dalam sebuah game, aset game dapat berupa sprite, 2D, 3D, animasi, teks, gambar statis, ikon, efek suara, musik, dan sebagainya. Penggunaan elemen visual dalam sebuah game juga menjadi pengaruh penting dalam menarik pemain untuk memainkan game.

3.5 Animasi 2D

Animasi berasal dari bahasa latin anima yaitu yang artinya jiwa, hidup, semangat. Secara umum animasi adalah suatu kegiatan menghidupkan atau menggerakkan benda mati. Animasi adalah sebuah rangkaian gambar yang disusun berurutan (frame by frame) sehingga dapat bergerak dan menunjukkan emosi. Animasi frame by frame adalah teknik animasi yang disusun dari banyak gambar yang berurutan, semakin banyak frame yang dibuat akan membuat animasi tersebut semakin halus pergerakannya.

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

4.1 Penjelasan Pekerjaan

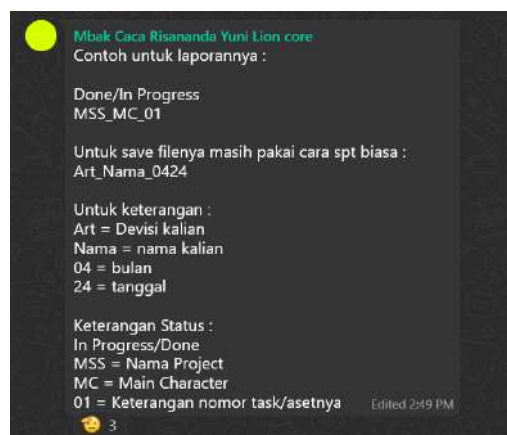
Selama melaksanakan kegiatan magang di Lion Core untuk kegiatan Kerja Praktik di Lion Core sebagai 2D artist yang dimana bidang ini selaras dengan program dalam prodi Desain Komunikasi Visual, penulis akan memberikan penjelasan secara umum mengenai proses pengerjaan beberapa tugas yang sudah diberikan selama kegiatan magang ini berlangsung.

4.2 Posisi dalam pekerjaan

Dalam kegiatan magang ini penulis menjadi intern sebagai 2D asset artist yang memiliki tugas untuk membuat aset-aset visual 2D berdasarkan briefing yang diberikan oleh mentor dan bekerja sama dengan rekan satu tim.

4.3 Briefing

Pada awal kegiatan magang sebelum pengerjaan tugas, briefing diberikan untuk menjelaskan konsep dari tugas yang diberikan sehingga anggota tim dapat memahami masing-masing tugas yang perlu dikerjakan untuk kedepannya. Briefing tugas disampaikan secara langsung maupun tidak langsung melalui group chat dan di submit pada link google document atau google drive yang sudah disediakan.



Gambar 4.1 Briefing Tugas Melalui Group Chat

sumber : Lion Core (2025)



Gambar 4.2 Briefing Tugas Melalui Group Chat

sumber : Lion Core (2025)

The screenshot shows a Google Sheet titled 'Task Intern 2D'. The main table is titled 'DATA BASE' and contains the following data:

No	Name	Status	Link
1	MC Lily	Summer	DONE
		Autuma	DONE
		Spring	DONE
		Winter	DONE
2	Spirit	Topipi	DONE
		Catoto	DONE
		Micoco	DONE
		Pikuku	DONE
		Gabubu	DONE
		Qualulu	DONE
		Momochi	DONE
3	Sprite Sheets		Drive Sprite

To the right of the main table is a legend for the 'Status' column:

Status	Keterangan
Not started	Terbuka untuk dikerjakan/belum dikerjakan
WIP	Work In Progress
REQ APP	Request Approval
REV	Revisi
DONE	Sudah ACC

Below the legend, there are two red text boxes with instructions:

- '*Please notify the group immediately if it is very important [DM]'
- '*Please check the status before and after working'

Gambar 4.3 Briefing Tugas Melalui Google Drive

sumber : Lion Core (2025)

4.4 Software yang digunakan

Dalam pengerjaan tugas selama kegiatan magang di Lion Core, penulis menggunakan aplikasi Clip Studio Paint sebagai aplikasi utama. Alasan mengapa penulis menggunakan Clip Studio Paint karena ini adalah aplikasi yang paling dikuasai dalam menunjang pengerjaan tugas selama kegiatan magang berlangsung, baik untuk membuat aset 2D atau animasi frame by frame.

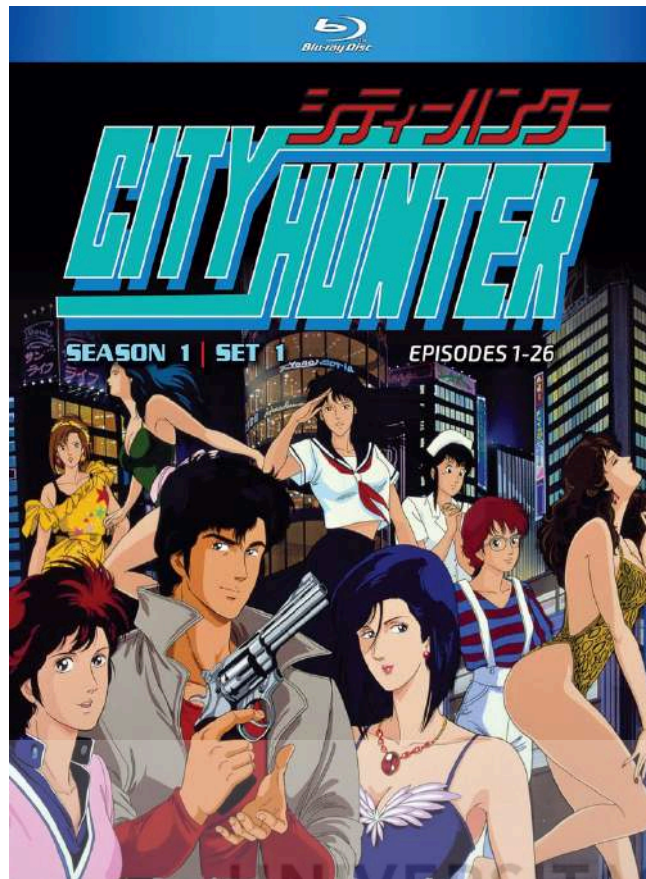
4.5 Proses pengerjaan

1. Brainstorming

Pada tahap ini penulis dan rekan tim yang lain mencari dan mendiskusikan ide-ide apa saja yang dapat menjadi referensi atau patokkan untuk menggambar. Ide-ide tersebut bisa didapatkan dari series anime, game ataupun gambar-gambar dari internet, sesuai dengan konsep tugas yang diberikan.



Gambar 4.4 Jin Roh
sumber : Hiroyuki Okiura



Gambar 4.5 City Hunter
sumber : Tsukasa Hojo



Gambar 4.6 Memory Rewind
sumber : Tsukasa Hojo

2. Pembuatan sketsa

Pada tahap ini penulis dan rekan satu tim mulai membuat sketsa kasar berdasarkan ide-ide yang sudah didapatkan dari brainstorming, mempelajari artstyle sesuai konsep yang diberikan. Pada pengerjaan match 3 game, penulis bekerjasama dengan Angela Krisdina untuk membuat aset 2D.



Gambar 4.7 Sketsa Game Match 3
sumber : Berkas Penulis (2025)



Gambar 4.8 Sketsa Game Match 3

sumber : Berkas Penulis (2025)

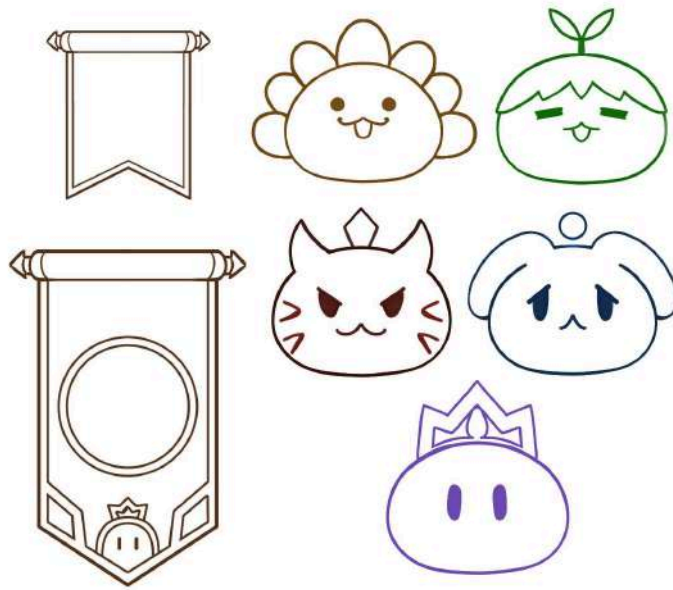


Gambar 4.9 Sketsa Karakter Memory Rewind

sumber : Berkas Penulis (2025)

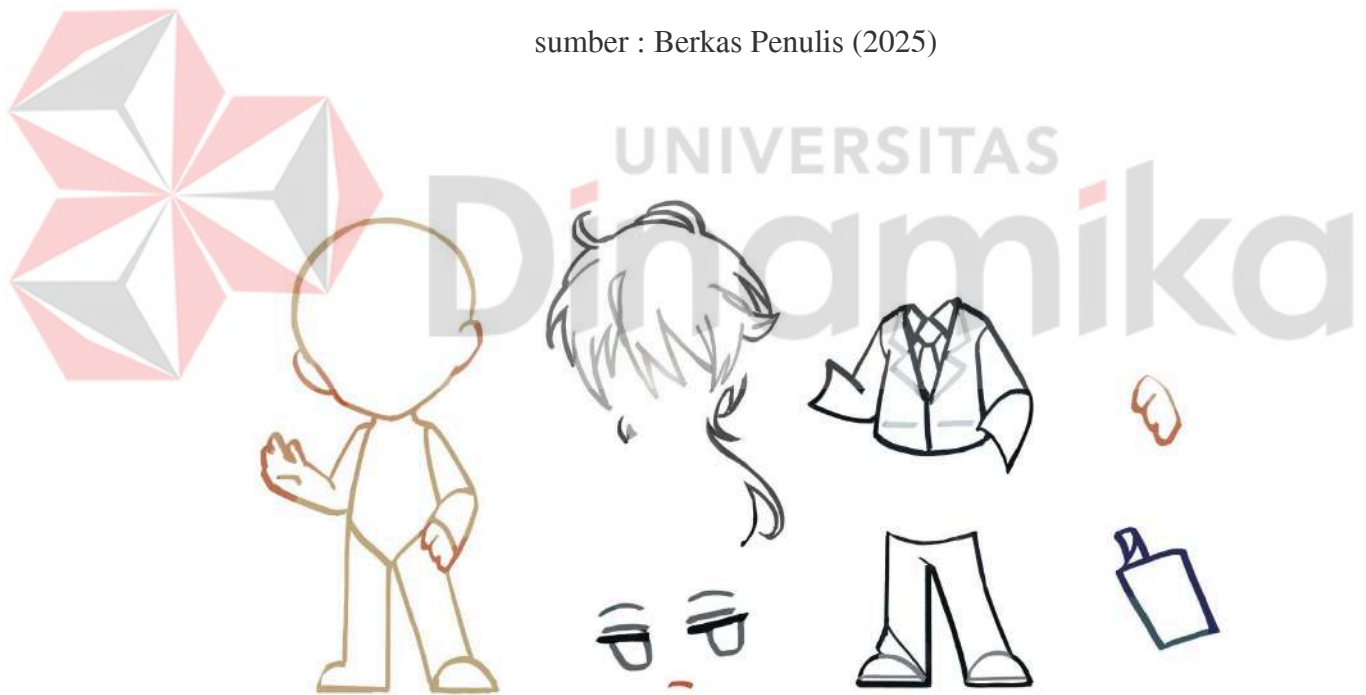
3. Pembuatan line art atau merapikan

Setelah pembuatan sketsa, pada tahap pembuatan line art ini sketsa digambar ulang dengan garis yang lebih bersih dan rapi untuk membentuk visual yang lebih jelas dan presisi. Bagian line art ini menjadi fondasi sebelum masuk ke tahap colouring. Tergantung dengan kebutuhannya, beberapa tugas membutuhkan aset yang terpisah sehingga beberapa gambar perlu dipisah dalam beberapa bagian.



Gambar 4.10 Line Art Karakter Match 3 Game

sumber : Berkas Penulis (2025)



Gambar 4.11 Line Art Karakter Chibi

sumber : Berkas Penulis (2025)



Gambar 4.12 Line Art Karakter Memory Rewind

sumber : Berkas Penulis (2025)

4. Colouring dan final

Pada tahap ini setelah membuat line art, line art tersebut diberi pewarnaan.

Line art harus bersih dan jelas supaya pada tahap ini pewarnaan dapat dilakukan dengan baik. Setelah tahap colouring selesai, tugas disampaikan terlebih dahulu kepada mentor dan creative director untuk diperiksa, setelah itu jika ada revisi atau tambahan akan disampaikan kepada penulis dan rekan satu tim.



Gambar 4.13 Final Karakter Chibi

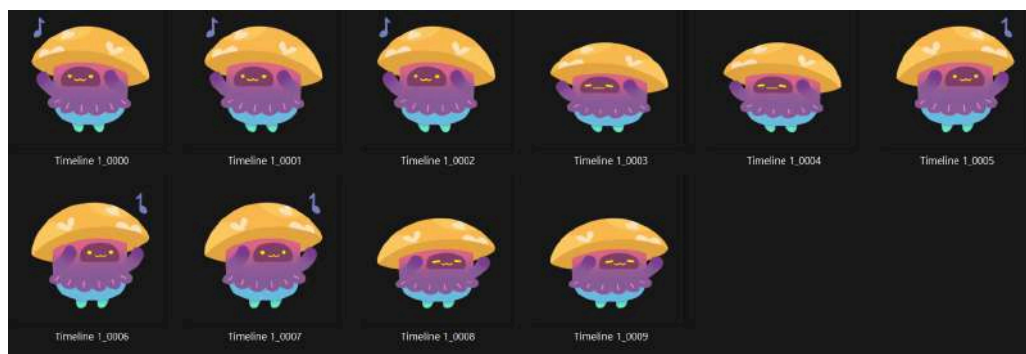
sumber : Berkas Penulis (2025)

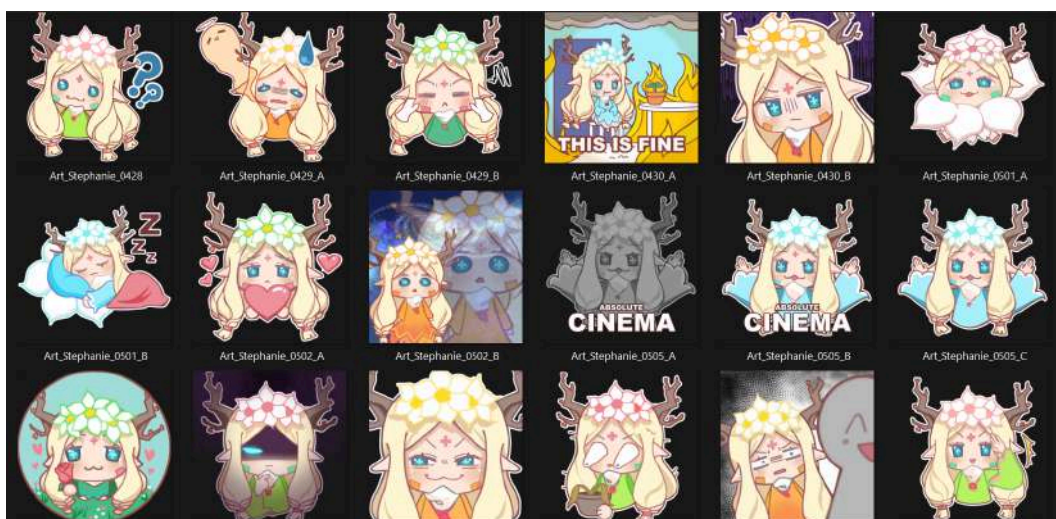
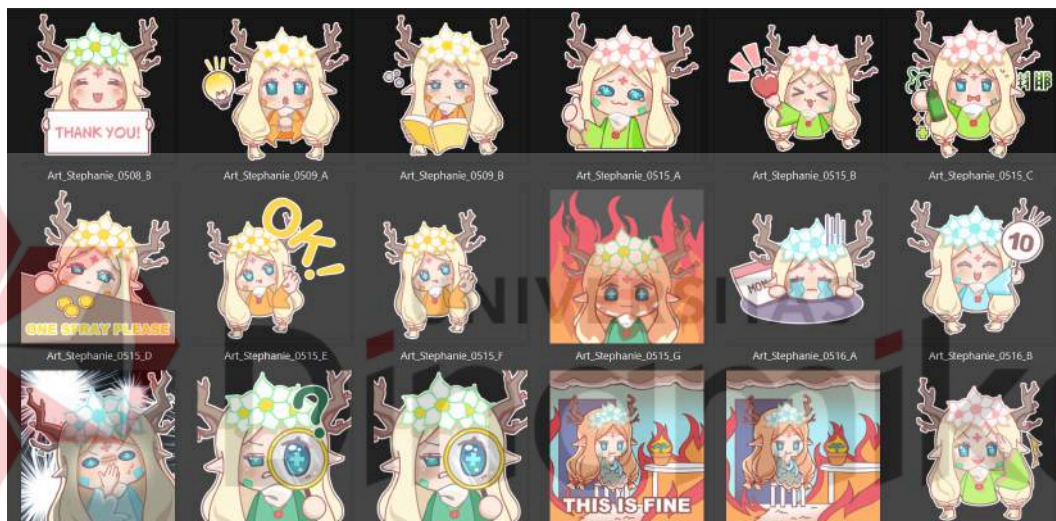


Gambar 4.14 Final Game Match 3 dan Karakter Memory Rewind

sumber : Berkas Penulis (2025)

Berikut ini beberapa hasil gambar yang dibuat oleh penulis selama kegiatan magang di Lion Core berlangsung :





Gambar 4.15 Beberapa Hasil Gambar Lain Dari Penulis Selama Magang
sumber : Berkas Penulis (2025)

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Pada laporan kerja praktik yang berjudul “Perancangan Aset 2D Game Lion Core” dapat disimpulkan sebagai berikut :

Pembuatan aset 2D bagi game merupakan salah satu komponen yang diperlukan dalam pembuatan dan pengembangan game, aset 2D perlu dibuat sebelum berlanjut kepada tahap pengembangan yang lainnya seperti programming. Sebagai 2D asset artist, art style dari aset yang dibuat harus bisa mengikuti dengan konsep atau contoh yang diberikan dan oleh karena itu diperlukan pelatihan sebelum mengerjakan proyek yang akan diberikan kedepannya. Tidak hanya memahami tentang visual tapi perlu juga untuk memahami bagaimana game tersebut bekerja supaya pengerjaan aset bisa berjalan dengan lancar, tidak perlu secara rinci tapi secara garis besar, mencari referensi dan belajar dari game lainnya juga sangat membantu untuk menambah wawasan mengenai mekanisme game. Pentingnya berkomunikasi ketika bekerja dalam satu tim dan juga dengan tim lain yang menangani bidang lain untuk menambah wawasan dan relasi sebagai developer game.

5.2 Saran

Saran yang dapat penulis sampaikan adalah perbanyak wawasan mengenai game dan menambah relasi, belajar melalui game untuk memahami tentang aset-aset di dalamnya dan mekanisme yang ditawarkan dalam game tersebut akan sangat membantu jika ingin menempuh sebagai game developer kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

Almeera Amsana Rachmani, Razen Syahputra, Okki Darmawan, Hastina Prayuda Wardani, Goldy Amsana Rachmanio, Umar Faruq Vista University of Bangka Belitung - <https://journal.binus.ac.id>

Angga Firmansyah, Mei P Kurniawan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta - PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D MENGGUNAKAN METODE FRAME BY FRAME BERJUDUL “KANCIL DAN SIPUT” - <https://scholar.google.com/scholar>

ERIC - Bureau of Labor Statistics. Division of Information and Marketing Services, 2 Massachusetts Avenue NE Room 2850, - [Work for play: Careers in video game development](#)

Ghani, Hanif Abdul (2017) *LKP : Perancangan Aset Game Sego Njamoer*. Undergraduate thesis, Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya - <https://repository.dinamika.ac.id/id>

Johanna Weststar [Understanding video game developers as an occupational community†](#) - Department of Management and Organizational Studies, Western University, Social Sciences Centre room4330, 1151 Richmond Street.

Putra, Geo Fani Aji (2016) TA : Pembuatan Game Tentang Permainan Tradisional "Patil Lele" Berggenre Sports Game Sebagai Media Untuk Mengenalkan Kembali Bagi Anak-Anak. Undergraduate thesis, Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.- [Repository.dinamika.ac.id](https://repository.dinamika.ac.id) - <https://repository.dinamika.ac.id>

Rio Caesar Magister Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Atma Jaya YogyakartaIndonesia - Kajian Pustaka Perkembangan Genre Games Dari Masa Ke Masa - [Kajian Pustaka Perkembangan Genre Games Dari Masa Ke Masa | Caesar | Journal of Animation and Games Studies](#)

Sheposh, Richard - EBSCO - Strategy video game - [Strategy video game | EBSCO Research Starters](#)

Setyani, B2C016003 (2020) PENGEMBANGAN GAME EDUKASI CROSSWORD PUZZLE (CROZZLE) CHEMISTRY BERBASIS ANDROID MATERI KIMIA UNSUR KELAS XII SMA/MA. Sarjana / Sarjana Terapan (S1/D4)

thesis - <http://repository.unimus.ac.id/>

Syaiful Anwar, Subari, Saiful Yahya - Eksplorasi Punokawan Dalam Perancangan

Asset Game Bergaya Chibi Untuk Generasi Muda Sebagai Upaya

Pelestarian Budaya Nusantara - -

<https://jurnal.stiki.ac.id/index.php/MAVIS/article/download/519/459/>



UNIVERSITAS
Dinamika