

LAPORAN KERJA PRAKTEK
PEMBUATAN DESAIN VISUAL *MOBILE GAME*
DI STUDIO MEIBI SHASHIN

Diajukan sebagai syarat untuk menyelesaikan mata kuliah Kerja Praktek



UNIVERSITAS
Disusun oleh :
HELMY HELMAWAN (41912110026)

PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA

2015

SURAT PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Helmi Helmawan
NIM : 41912110026
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Program Studi : Desain Produk
Judul Laporan KP : Pembuatan Desain Visual *Mobile Game* Di Studio Meibi Shashin

Menyatakan bahwa laporan kerja praktek ini adalah hasil karya sendiri. Semua materi yang ada pada karya ini belum pernah dipublikasikan kecuali yang sudah dicantumkan dalam rujukan. Saya bersedia dikenai sanksi pembatalan mata kuliah ini apabila terbukti melakukan tindakan plagiat (penjiplakan) Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 6 Juli 2015



Helmi Helmawan

NIM 41912110026

	LEMBAR PENGESAHAN KERJA PRAKTEK FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCUBUANA	Q
---	--	----------

Diajukan untuk memenuhi persyaratan kurikulum Sarjana Strata Satu (S-1)

Program Studi Desain Produk

Fakultas Desain Dan Seni Kreatif

Universitas Mercubuana

Dengan Judul

PEMBUATAN DESAIN VISUAL *MOBILE GAME*

DI STUDIO MEIBI SHASHIN

Disusun Oleh :

Nama : Helmi Helmawan

NIM : 41912110026

Telah memenuhi persyaratan dan dinyatakan LULUS

UNIVERSITAS

Mengetahui :

Dosen Pembimbing

Pembimbing Lapangan



Ali Ramadhan, S.Sn, M.Ds

Koordinator Kerja Praktek



Agus Budi Setyawan, S.Ds, M.Sn




Agro Rachmatullah

Kaprodi Desain Produk



Hady Soedarwanto, ST, M.Ds

 MERCU BUANA	SURAT PERMOHONAN PEMBIMBING KP FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	Q
--	--	----------

No.Dokumen	14.4.03.00	Distribusi					
Tgl. Efektif	3 MARET 2014						

Jakarta : Maret 2015

Yang terhormat,
 Koordinator Kerja Praktik :
 Program Studi : Desain Produk – Grafis & Multimedia
 Universitas Mercu Buana

Perihal : Surat Permohonon Bimbingan Kerja Praktik

Dengan Hormat,
 Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Helmi Helmawan
 Nim : 41912110026
 Tlp/Hp : 0816 4116 2777
 E-Mail : hl.helmawan@gmail.com

Mendaftarkan diri untuk mengikuti kerja praktik, dan telah melengkapi persyaratan sebagai berikut(persyaratan dilampirkan) :


1. Salinan Transkrip Nilai/ KHS (raihan sks minimal 100 – 110 sks dengan IPK \geq 2.00)
2. Lulus Matakuliah Studio Desain IV Semester _____ tahun _____
3. Nilai TOEFL 400 atau yang setara (Lulus Bahasa Inggris II)
4. Surat balasan kerja praktik dari Perusahaan
5. Bukti Pembayaran Kerja Praktik (khusus mhs Regular)

Kepada saya akan diberikan masa bimbingan dan pembimbing kerja praktik sbb :

Masa bimbingan KP : 4 (empat) bulan
 Pembimbing KP : Ali Ramadhan
 Judul/Tema KP : Perancangan UI dan Grafis untuk Heber Game Point Game


Dengan ini saya berjanji untk memenuhi prosedur KP, Apabila kemudian hari terjadi pelanggaran, maka saya bersedia menerima sanksi yang telah ditentukan.

Demikian saya sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan banyak terima kasih

Hormat saya 
Helmi Helmawan
 (mahasiswa)

Mengetahui,

 (pembimbing akademik)


AGUS BUDI SETIAWAN
 (Koordinator KP)



Meibi Co., Ltd.

Representative Office - Japan Management
Haruka Ando Yui Shibuya 501
3-10 Kamurohita-dori, Nishi-ku, Tokyo 162-0862, Telp. +81-80-4111-9070

Certificate of Employment

No: MBI/15/03/0044

This document certifies that the person below:

Name : Helmi Helmawan
Place/Date of Birth : Jakarta, 28 December 1992
Address : Jl. KRT Radjiman WD 07/06 no 60,
Kp. Pedurenan, Rawaterate, Cakung,
Jakarta Timur, 13920

Is currently employed by Meibi Co., Ltd. to work remotely from Indonesia with details as follows:

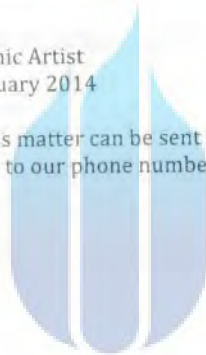
Position : Graphic Artist
Start Date : 1 January 2014

Any inquiries regarding this matter can be sent to the email address agro@meibiproject.com or to our phone number +81-80-5111-9070.


Nagoya, 8 March 2015



Agro Rachmatullah
CEO



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

 MERCU.BUANA	LAPORAN PELAKSANAAN MINGGUAN KERJA PRAKTIK FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	Q
--	---	---

No.Dokumen	14.4.02.00	Distribusi					
Tgl. Efektif							


Nama : Helmi Helmawan **Nama Proyek** : Pengembangan Game Smartphone
NIM : 41912110026 **Alamat Proyek** : Meibi Co., Ltd.
Haitsu Ando Yuu Shikago 910
5-10 Yamashita-doori, Mizuho-ku
Nagoya, Japan 467-0062

Mingguan/Bulan : Minggu 4 / Januari Tanggal : 26 Jan '15 / 30 Jan '15

Hari	Uraian Kegiatan	Paraf (pembimbing lapangan)
Senin	Pembuatan ilustrasi VI	
Selasa	Revisi ilustrasi VI	
Rabu	Pembuatan aset frame ilustrasi intro	
Kamis	Revisi aset frame ilustrasi intro	
Jumat	Sketsa animasi intro	

Nagoya, 30 Januari 2015


Agro Rachmatullah
 Pembimbing Kerja Praktek

 MERCU-BUANA	LAPORAN PELAKSANAAN MINGGUAN KERJA PRAKTIK FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	Q
--	---	----------

No.Dokumen	14.4.02.00	Distribusi					
Tgl. Efektif							


Nama : Helmi Helmawan **Nama Proyek :** Pengembangan Game Smartphone
NIM : 41912110026 **Alamat Proyek :** Meibi Co., Ltd.
Haitsu Ando Yuu Shikago 910
5-10 Yamashita-doori, Mizuho-ku
Nagoya, Japan 467-0062

Mingguan/Bulan : Minggu 5 / Februari Tanggal : 2 Feb '15 / 6 Feb '15

Hari	Uraian Kegiatan	Paraf (pembimbing lapangan)
Senin	Revisi sketsa animasi intro	
Selasa	Pembuatan background animasi intro	
Rabu	Pembuatan background animasi intro	
Kamis	Pembuatan animasi intro intro	
Jumat	Pembuatan animasi intro	

Nagoya, 6 Februari 2015.....


Agro Rachmatullah
 Pembimbing Kerja Praktek






 UNIVERSITAS MERCU BUANA	LAPORAN PELAKSANAAN MINGGUAN KERJA PRAKTIK FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	Q
---	---	----------

No. Dokumen	14.4.02.00	Distribusi					
Tgl. Efektif							

Nama : Helmi Helmawan **Nama Proyek** : Pengembangan Game Smartphone
NIM : 41912110026 **Alamat Proyek** : Meibi Co., Ltd.


Haitsu Ando Yuu Shikago 910
 5-10 Yamashita-doori, Mizuho-ku
 Nagoya, Japan 467-0062

Mingguan/Bulan : Minggu 8 / Februari Tanggal : 23 Feb '15 / 27 Feb '15

Hari	Uraian Kegiatan	Paraf (pembimbing lapangan)
Senin	Diskusi Pembuatan artwork dalam game.	
Selasa	Pembuatan sketsa dan alternatif gaya artwork.	
Rabu	Revisi & penentuan gaya artwork.	
Kamis	Pembuatan artwork album I Prelude & artwork.	
Jumat	Pembuatan artwork album I Prelude - 2 artwork.	

Nagoya, 27 Februari 2015




Agro Bachmatullah
 Pembimbing Kerja Praktek

	LAPORAN PELAKSANAAN MINGGUAN KERJA PRAKTIK FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	Q
---	--	----------

No. Dokumen	14.4.02.00	Distribusi						
Tgl. Efektif								

Nama : Helmi Helmawan Nama Proyek : Pengembangan Game Smartphone
NIM : 41912110026 Alamat Proyek : Meibi Co., Ltd.
Haitsu Ando Yuu Shikago 910
5-10 Yamashita-doori, Mizuho-ku
Nagoya, Japan 467-0062

Mingguan/Bulan : Minggu 9 / Maret Tanggal : 2 Maret '15 / 6 Maret '15

Hari	Uraian Kegiatan	Paraf (pembimbing lapangan)
Senin	Pembuatan art work album I Prelude 2 art work.	
Selasa	Pembuatan artwork album I Prelude 2 artwork.	
Rabu	Pembuatan art work album I Prelude 2. artwork.	
Kamis	Pembuatan item menu level	
Jumat	Pembuatan layout puzzle game	

Nagoya, 6 Maret 2015



Agro Rachmatullah
Pembimbing Kerja Praktek



LAPORAN PELAKSANAAN MINGGUAN
KERJA PRAKTIK
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA

Q

No. Dokumen	14.4.02.00	Distribusi						
Tgl. Efektif								

Nama : Helmi Helmawan Nama Proyek : Pengembangan Game Smartphone
NIM : 41912110026 Alamat Proyek : Meibi Co., Ltd.

Haitsu Ando Yuu Shikago 910
5-10 Yamashita-doori, Mizuho-ku
Nagoya, Japan 467-0062

Mingguan/Bulan : Minggu 10 / Maret Tanggal : 9 Maret 15 / 13 Maret 15

Hari	Uraian Kegiatan	Paraf (pembimbing lapangan)
Senin	Pembuatan item puzzle game	
Selasa	Pembuatan layout panel menu - layar puzzle game	
Rabu	Pembuatan icon panel menu - layar puzzle game	
Kamis	Pembuatan item layar menang	
Jumat		

Nagoya, 13 Maret 2015

Agro Rachmatullah
Pembimbing Kerja Praktek



UNIVERSITAS
MERCU BUANA
KARTU ASISTENSI

NAMA : Helmi Helmawan
 NIM : 41912110026
 FAK/JUR : Desain Produk / FDIR

MATA KULIAH : Kerja Praktek
 SMT/THN.AKAD : 6 / 2014 - 2015
 DOSEN : Ali Rampadhan

NO.	TGL	KETERANGAN	PARAF	NO.	TGL	KETERANGAN	PARAF
1	23/05 2015	Briefing penulisan	(aj)				
2	30/5 2015	Perbaiki Penulisan Buat keppan untuk Prosedur Pelaksanaan	(aj)				
3	6/ 06	Hilangkan praktikum pada alok kerja.	(aj)				
4	19/06 2015	Perbaiki Bab IV penulisan	(aj)				
5	27/06 2015	PERBAIKI PENULISAN SESUAI DENGAN FORMAT	(aj)				
6	05/07 2015	PERBAIKI PERNYATAAN LENGKAP	(aj)				



Meibi Co., Ltd.

Japanese game studio / Award management

Haitsu Ando Yuu Shikago 901, 5-10 Yamashita-doori,

5-10 Yamashita-doori, Mizuho-ku, Nagoya, Japan 467-0062 / TEL: 052-364-8401 / FAX: 052-364-8402

Certificate of Internship Completion

No: MBI/15/07/0046

The one signing this letter:

Name : Agro Rachmatullah
Position : CEO
Address : Haitsu Ando Yuu Shikago 901, 5-10 Yamashita-doori,
Mizuho-ku, Nagoya, Japan 467-0062

certifies that

Name : Helmi Helmawan
Birth place/date : Jakarta, 28 December 1992
Address : Jl. KRT Radjiman WD 07/06 no 60,
Kp. Pedurenan, Rawaterate, Cakung,
Jakarta Timur, 13920

has finished an internship at Meibi Co., Ltd. from January 2015-March 2015.

In the internship period, Mr. Helmi as a graphic artist was handled with the task of designing the visual of a mobile game we are developing. He handled the task and responsibility very well.

This certificate is therefore issued to be used as intended.

Nagoya, 2 July 2015



Agro Rachmatullah
CEO

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan Kepada Allah SWT yang telah memberikan berkah, taufik dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan kerja praktek serta laporan kerja praktek yang berjudul "PEMBUATAN DESAIN VISUAL *MOBILE GAME* DI STUDIO MEIBI SHASHIN" dengan sebaik-baiknya.

Laporan ini merupakan syarat untuk menyelesaikan pendidikan strata 1 (S1) program studi Desain Produk Universitas Mercubuana. Laporan ini dibuat berdasarkan hasil kerja praktek lapangan pada studio game Meibi co., ltd. Adapun tujuan dibuatnya laporan ini yaitu agar penulis dapat merasakan dunia kerja secara langsung dan merealisasikannya pada saat terjun ke dunia kerja.

Dalam masa pembuatan laporan penulis mendapat dukungan dari berbagai pihak dalam bentuk moril, materil, dan membantu pembuatan laporan ini dari awal hingga akhir, oleh sebab itu penulis ingin mengucapkan rasa terimakasih Kepada:

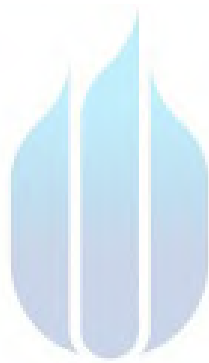
1. Kedua orang tua dan keluarga yang mendukung
2. Bapak Agus Budi selaku dosen koordinator kerja praktek yang telah mengkoordinir Program Kerja Praktek sehingga berjalan dengan baik.
3. Bapak Ali Ramadhan selaku Dosen pembimbing melalui arahan, saran, serta masukan dalam pembuatan laporan kerja praktek ini.
4. Rekan-rekan Desain Produk Mercubuana angkatan XXI

5. Tak lupa tanpa mengurangi rasa hormat, penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang terkait yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa pada laporan ini masih terdapat kekurangan, baik segi penulisan maupun data-data yang ada di dalamnya. Oleh karena itu penulis sangat terbuka apabila ada kritik dan saran membangun yang berguna bagi penulis agar lebih baik lagi kedepannya.

Akhir kata semoga laporan kerja praktek lapangan ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua.

Jakarta, 3 Juli 2015



Penulis

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Tujuan, Sasaran, dan Manfaat Kerja Praktek.....	2
1.2.1. Tujuan Kerja Praktek	2
1.2.2. Sasaran Kerja Praktek	2
1.2.3. Manfaat Kerja Praktek	3
1.3. Ruang Lingkup Kerja Praktek	4
1.3.1. Lokasi Kerja Praktek	4
1.3.2. Jangka Waktu Kerja Praktek.....	4
BAB II TINJAUAN UMUM.....	5
2.1. Data Perusahaan	5
2.1.1. Identitas Perusahaan	5
2.1.2. Sejarah Singkat Perusahaan.....	5
2.1.3. Visi, Misi, dan Komitmen Perusahaan	6
2.1.4. Kebijakan Manajemen Perusahaan.....	6
2.2. Cakupan Bidang Usaha.....	7
2.3. Struktur Perusahaan	8
BAB III PROSEDUR PELAKSANAAN.....	9
3.1. Proses Pelaksanaan Umum.....	9
3.2. Proses Kerja Kreatif Perusahaan.....	10
BAB IV PENGALAMAN KERJA PRAKTEK	12
4.1. Konsep Hasil Kerja Praktikan	12
4.1.1. Ilustrasi	12
4.1.2. Aset User Interface	15
4.1.3. Aset Game Puzzle	22
4.2. Keterlibatan Praktikan dalam Proyek Kreatif	24
4.2.1. Proses Pengerjaan Tugas	24

4.2.2. Karya Ilustrasi	25
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	27
5.1. Kesimpulan	27
5.2. Saran	27

