

RINGKASAN

PEMBUATAN 2D GAME ASSETS SEBAGAI DIVISI 2D ARTIST PT. MAULIDAN TEKNOLOGI KREATIF, Ramadhan Ibnu Umam, NIM E41171664, Tahun 2020, Teknik Informatika, Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember.

Pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan (PKL) ini dilakukan secara daring di yang beralamat di Jalan Klampis Anom VIII/F150, Surabaya, Jawa Timur 60117. Praktek Kerja Lapangan (PKL) ini berlangsung selama 3 bulan mulai tanggal 5 Oktober 2020 hingga 15 Januari 2021.

Kegiatan Praktek Kerja Lapangan ini, kami dibimbing untuk membuat berbagai macam game assets sebagai tugas dari tim 2D artist. Tugas kami adalah membuat game assets sesuai arahan supervisor. Game assets ini nantinya akan diserahkan kepada tim programmer untuk diolah menjadi suatu game. Terdapat berbagai projek yang telah kami kerjakan antara lain Flying Drone, Pizza Runner, Cake Hero Escape, Weight Balance, Cute block Puzzle dan Zee the Fish Farmer

Interaksi antara game dan pengguna merupakan salah satu poin yang harus kami perhatikan sebagai tim 2D Artist. Pembuatan user interface yang tidak membuat pemain bosan, tata letak button yang bisa membuat pemain mendapatkan pengalaman bermain yang baik dan penyesuaian dengan tren desain jaman sekarang juga harus diperhatikan.

Berdasarkan permasalahan di atas maka diperlukan game assets yang dapat diterima oleh pemain secara luas. Sehingga kedepannya akan dihasilkan game assets dengan kualitas yang lebih baik.