



ARSANESIA
PT ARSA GRUP INDONESIA

STSRD VISI
YOGYAKARTA



Laporan Kerja Profesi

UI/UX Designer Intern

BAGUS RAIHAN YUDHANTYO

01211007

LEMBAR PENGESAHAN

**Kerja Profesi sebagai UI/UX Designer Trainee/Intern
di PT.Arsanesia**

Di susun oleh

Nama NIM : Bagus Raihan Yudhantyo

Jurusan : 01211007

Jenjang : Desain Komunikasi Visual

: Diploma 3

Disetujui dan disahkan pada

Hari/Tanggal : 24 Mei 2025



Menyetujui,

Koordinator Kerja Profesi

R.Hadapiningrani K., M.Ds

NIDN. 0524079001

Dosen Pembimbing

Danu Widianoro M.sn

NIDN.

Daftar Isi

BAB 1 PENDAHULUAN

- Skill Yang Diharapkan
 - Pemilihan Tempat Kerja
 - Portfolio
-

BAB 2 PROFIL PERUSAHAAN

- Profil Perusahaan
 - Peralatan dan Software Pendukung
 - Portfolio Perusahaan
-

BAB 3 KETERLIBATAN DALAM PEKERJAAN

- Workflow and Processes
 - Job description
 - Proses Kerja
-

BAB 4 HASIL DAN MASUKAN

- Keterampilan yang Diperoleh
 - Tantangan yang Dihadapi
 - Saran untuk STSRD VISI
-

Bab 1

PENDAHULUAN

I. Skill yang Diharapkan

Melalui program magang ini, saya berharap bisa mengembangkan keterampilan di bidang desain UI/UX, khususnya untuk game mobile. Saya ingin belajar cara membuat wireframe dan prototipe yang interaktif dan ramah pengguna menggunakan Figma, serta memahami bagaimana menciptakan antarmuka yang menarik dan intuitif.

Selain itu, saya juga ingin memperdalam pemahaman tentang desain yang berpusat pada pengguna, termasuk melakukan riset dan analisis pengalaman pemain. Saya berharap bisa terbiasa mendesain untuk berbagai ukuran layar mobile, serta memahami tantangan UX dalam game seperti onboarding, navigasi layar, dan sistem penghargaan.

Dengan bekerja sama dalam tim dan menerima masukan, saya ingin membiasakan diri dengan proses kerja profesional yang sesuai dengan standar industri.

II. Pemilihan Tempat Kerja

Saya ingin mendapatkan pengalaman langsung dalam menjalani tugas dan tanggung jawab di bidang UX/UI, terutama di industri game yang sedang berkembang pesat dan juga menjadi salah satu minat pribadi saya.

Dunia game mobile menawarkan kombinasi unik antara visual yang kreatif dan perilaku pengguna yang menarik untuk dipelajari. Saya tertarik untuk memahami bagaimana menciptakan desain yang tidak hanya fungsional, tapi juga mampu membangun keterlibatan emosional dengan berbagai jenis pengguna.

Arsanesia, sebagai studio pengembang game independen yang cukup dikenal di industri game Indonesia, menurut saya adalah tempat belajar yang tepat.

Mereka telah menghasilkan berbagai game mobile dari nol, yang menunjukkan bahwa mereka memiliki pengalaman dan pemahaman yang kuat tentang proses pengembangan game, termasuk di dalamnya desain UX/UI.

Bagi saya yang menyukai dunia game dan teknologi, Arsanesia menawarkan kombinasi sempurna antara kreativitas, inovasi, dan pengalaman nyata yang sangat berharga untuk pengembangan diri saya di bidang ini.

III. Portofolio Pribadi



Bab 2

PROFIL

PERUSAHAAN

I. Profil Perusahaan

Arsanesia adalah salah satu pelopor industri game di Indonesia yang dikenal karena kemampuannya menggabungkan unsur budaya lokal dengan pengalaman bermain yang menyenangkan dan bermakna. Berdiri sejak tahun 2011 di Bandung, Arsanesia didirikan oleh sekelompok mahasiswa Institut Teknologi Bandung: Adam Ardisasmita, Dea Renata, Khairul Annas, M. Hazki, dan Ikhsandana Siregar. Mereka punya visi yang sederhana tapi kuat: membawa kebahagiaan lewat game. Nama “Arsanesia” sendiri berasal dari kata Arsa (kebahagiaan) dan Nesia (kepulauan), mencerminkan semangat mereka untuk menyebarkan kebahagiaan ke seluruh nusantara.

Selama lebih dari satu dekade, Arsanesia telah menciptakan berbagai game mobile dan PC yang seru, seperti Temple Rush: Prambanan dan Project UNSEEK. Banyak dari game mereka mengangkat tema atau unsur budaya Indonesia, menjadikannya unik dan relevan dengan pemain lokal. Selain membuat game orisinal, Arsanesia juga sering bekerja sama dengan brand atau instansi untuk mengembangkan game khusus, porting, hingga fitur iklan dalam game. Mereka juga punya lini edukatif bernama Arsa Kids, yang fokus pada pembelajaran anak lewat media interaktif.

Secara profesional, Arsanesia berkantor di Grha Indosurya Lantai 3, Jl. Asia Afrika No. 129, Bandung. Untuk keperluan kerja sama atau pertanyaan, mereka bisa dihubungi lewat email support@arsanesia.com, telepon +62 22 4208777, atau melalui media sosial seperti Instagram @arsanesia, Facebook, dan LinkedIn.



II. Peralatan dan Software Pendukung

Peralatan dan software yang digunakan untuk proses kerja profesi sepenuhnya menggunakan peralatan pribadi diantaranya



Figma

Alat desain berbasis cloud yang memungkinkan banyak orang bekerja secara bersamaan dalam satu proyek.



Adobe After Effects

Digunakan untuk membuat animasi dan motion graphic yang mendukung presentasi desain dan prototipe interaktif.



Clip Studio Paint

Software ilustrasi yang sering digunakan untuk menggambar karakter, membuat aset visual, dan desain elemen artistik dalam game.

III. Portfolio Perusahaan

Project UNSEEK adalah game horor PvP multiplayer online 2v6 yang bersifat asimetris, terinspirasi dari film slasher era 80-an dan fiksi ilmiah. Di dalam game ini, Permainan ini menghadirkan ketegangan dan kerja sama tim dalam suasana mencekam yang penuh strategi dan adrenalin.



Project UNSEEK (2023)



Garden of Wandering Souls (2024)

Garden of Wandering Souls menggabungkan genre tower defense dengan elemen rogue-lite. Terinspirasi dari mitologi Yunani, khususnya Charon, game ini menghadirkan nuansa mistis yang berbeda dari tower defense pada umumnya, dengan tantangan yang terus berubah setiap kali dimainkan.

Dua game kasual mobile yang menampilkan karakter komik lokal terkenal, Si Juki. Pemain diajak untuk mengelola warteg (warung makan khas Indonesia) dengan berbagai tantangan yang seru dan lucu. Game ini tidak hanya menghibur, tapi juga mengangkat budaya lokal dalam bentuk yang ringan dan menyenangkan.

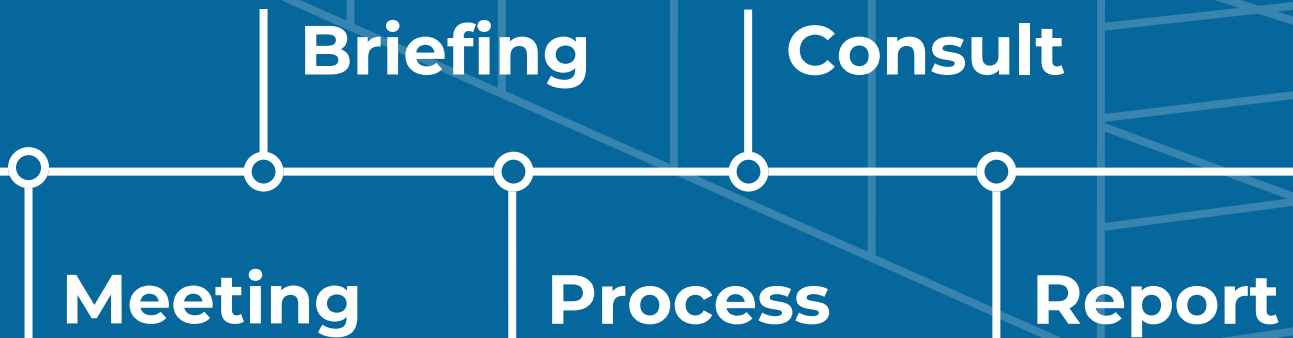


**Si Juki: Warteg Mania (2017) &
Si Juki: Warteg Gaya Baru (2021)**

Bab 3
KETERLIBATAN
DALAM
PEKERJAAN

Workflow

Proses Kegiatan Kerja



I. Workflow and Processes

Diagram alur kerja ini menggambarkan proses magang yang sistematis, dimulai dari weekly meeting yang menghasilkan task report, kemudian dilanjutkan dengan briefing atau update untuk memulai tahap learning process/design.

Setelah proses pembelajaran dan desain selesai, peserta menyusun task completion report. Bila diperlukan, dilakukan konsultasi untuk mendapatkan arahan atau perbaikan, yang hasilnya bisa kembali mengarah pada revisi desain.

Seluruh alur ini memastikan siklus kerja yang terstruktur dan kolaboratif selama proses magang berlangsung.

II. Job Description

Posisi sebagai UI/UX Designer Intern difokuskan pada pembelajaran dan penerapan prinsip dasar desain antarmuka dan pengalaman pengguna, khususnya dalam konteks pengembangan game mobile.

Tugas utama meliputi pembuatan wireframe untuk game yang sedang dalam tahap pengembangan, dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna, alur permainan, dan elemen visual yang mendukung kenyamanan serta keterlibatan pemain.

Proses desain dilakukan menggunakan tools seperti Figma untuk menghasilkan wireframe interaktif yang dapat diuji secara internal. Selain itu, proses kerja juga mencakup analisis terhadap referensi game yang relevan, pengumpulan umpan balik dari tim, serta revisi desain berdasarkan masukan yang diterima selama sesi evaluasi. Deskripsi tugas magang adalah sebagai berikut:

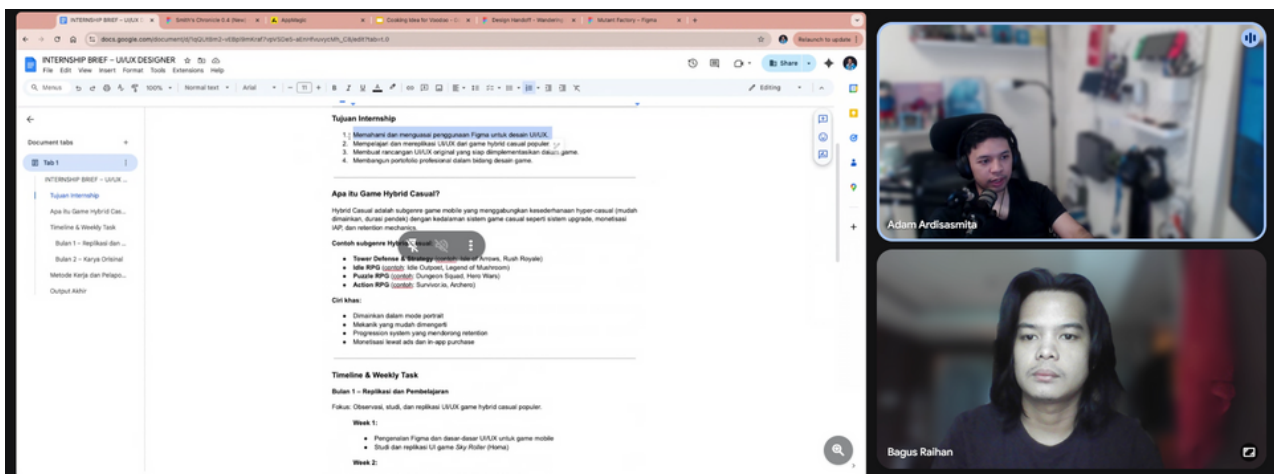
- ✔ **Memahami dan menguasai penggunaan Figma sebagai alat utama dalam desain UI/UX.**
- ✔ **Mempelajari dan mereplikasi UI/UX dari game hybrid casual populer sebagai referensi desain.**
- ✔ **Membuat rancangan UI/UX orisinal yang dapat diimplementasikan dalam proyek game sesungguhnya.**
- ✔ **Membangun portofolio profesional di bidang desain game yang sesuai dengan kebutuhan industri.**

III PROSES KERJA

Proses Kegiatan Kerja

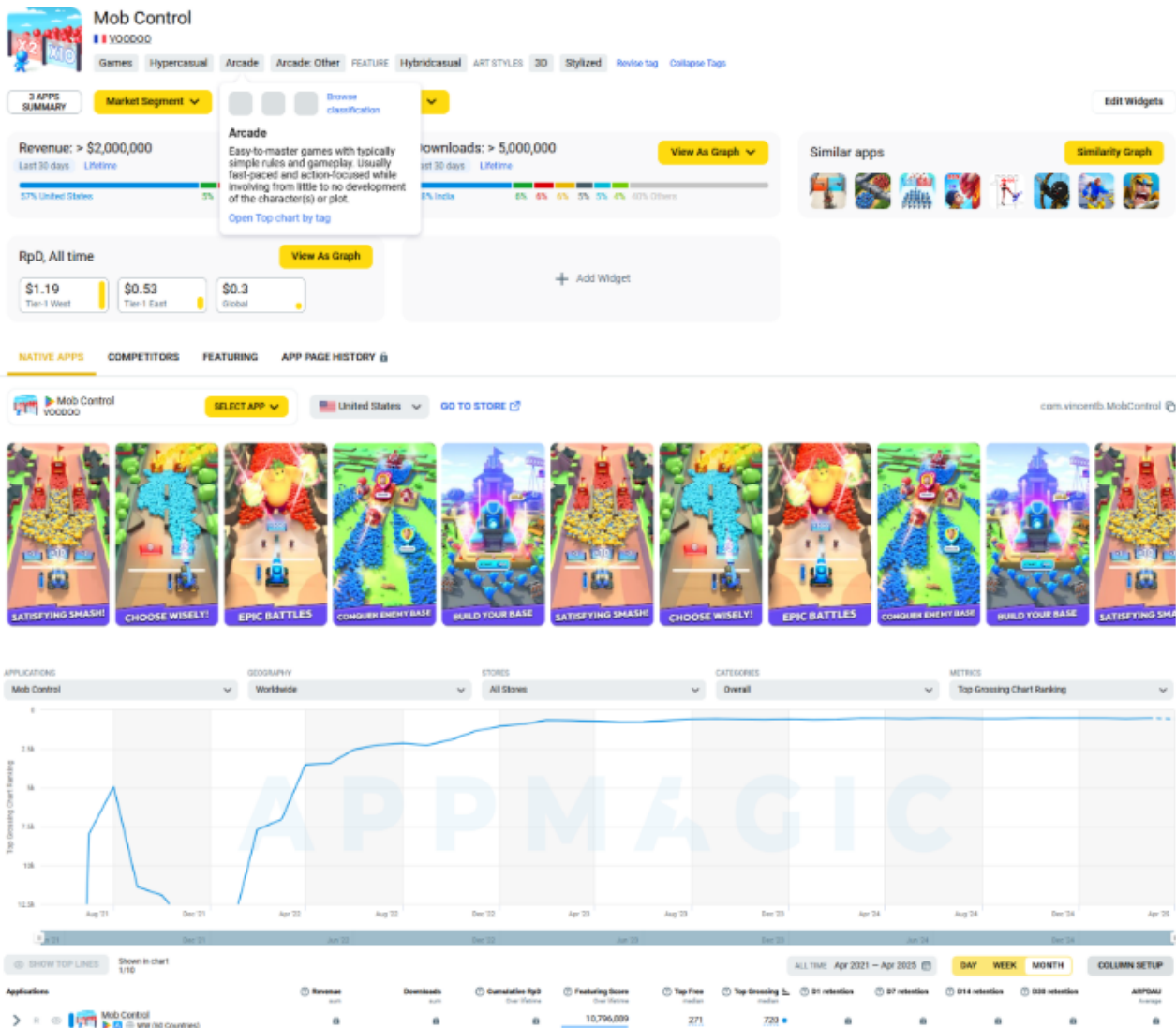
PHASE 1

Pengenalan dan Pembelajaran Figma dan Tipe Permainan yang akan difokuskan



Pada tahap pertama, dilakukan proses pengenalan dan pembelajaran mengenai penggunaan Figma sebagai alat utama dalam pembuatan desain UI/UX untuk aplikasi permainan mobile. Selain penguasaan teknis terhadap tool, peserta magang juga menerima pemahaman mendalam terkait berbagai genre game mobile, dengan fokus khusus pada genre Hybrid Casual, yaitu perpaduan antara genre **Casual** dan **Hyper Casual**.

Genre ini dipilih karena karakteristiknya yang menarik serta relevan dengan tren industri game saat ini. Studi kemudian diarahkan pada analisis mendalam terhadap game mobile tertentu yang dijadikan objek pembelajaran, yang selanjutnya direplikasi UI/nya dalam bentuk wireframe sebagai bagian dari latihan desain dan observasi struktur antarmuka yang efektif.



Sebagai bagian dari studi kasus, dilakukan analisis terhadap salah satu game mobile bergenre hybrid casual yang sukses di pasaran. Fokus penelitian diarahkan pada struktur menu dan elemen UI seperti navigasi, ikon, warna, dan tipografi.

Riset ini juga mencakup bagaimana **alur pengguna** terbentuk sejak membuka game hingga bermain, termasuk sistem onboarding dan penyampaian informasi. Temuan dari riset ini digunakan sebagai dasar dalam pembuatan wireframe serta pengembangan rancangan UI yang sesuai dengan genre dan kebutuhan pengguna.

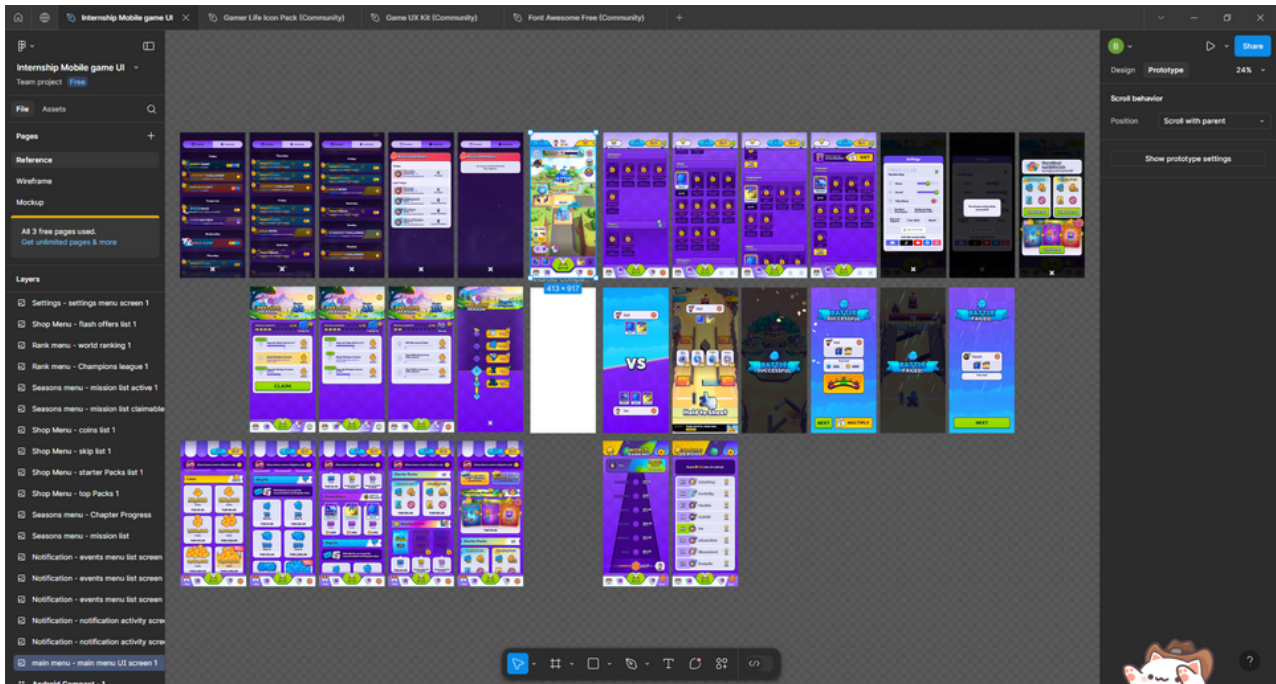
PHASE 2

Pengaplikasian pembelajaran dan Replikasi UI melalui Wireframe pada Figma



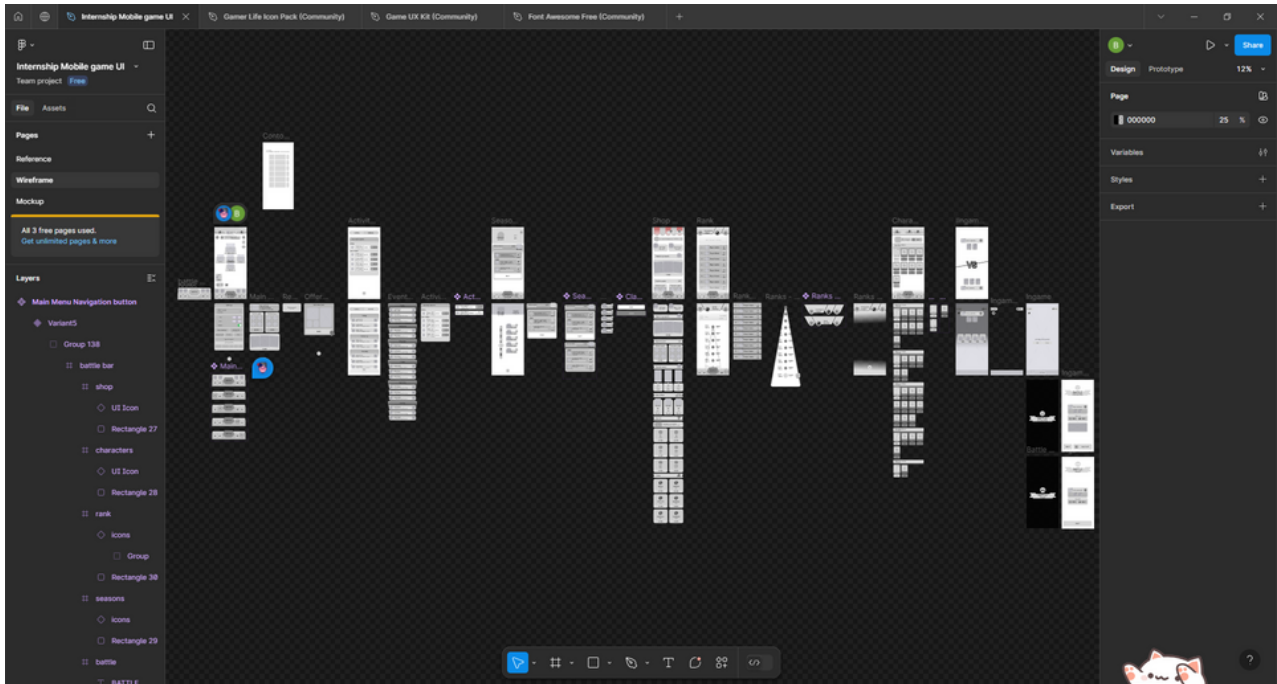
Pada tahap kedua, dilakukan proses replikasi dan pengaplikasian ilmu serta referensi yang telah didapatkan melalui studi kasus dan riset sebelumnya. Game **Mob Control** dari **Voodoo Games** dipilih sebagai objek utama karena mewakili genre hybrid casual dengan struktur UI yang sederhana namun efektif.

Berdasarkan hasil analisis terhadap game tersebut, dibuat wireframe yang merepresentasikan antarmuka pengguna, mulai dari menu utama, gameplay interface, hingga elemen-elemen pendukung seperti tombol, ikon, dan sistem navigasi. Proses ini bertujuan untuk memahami lebih dalam bagaimana UI dirancang agar selaras dengan karakteristik permainan, serta melatih kemampuan teknis dalam menyusun wireframe menggunakan Figma secara sistematis dan fungsional.



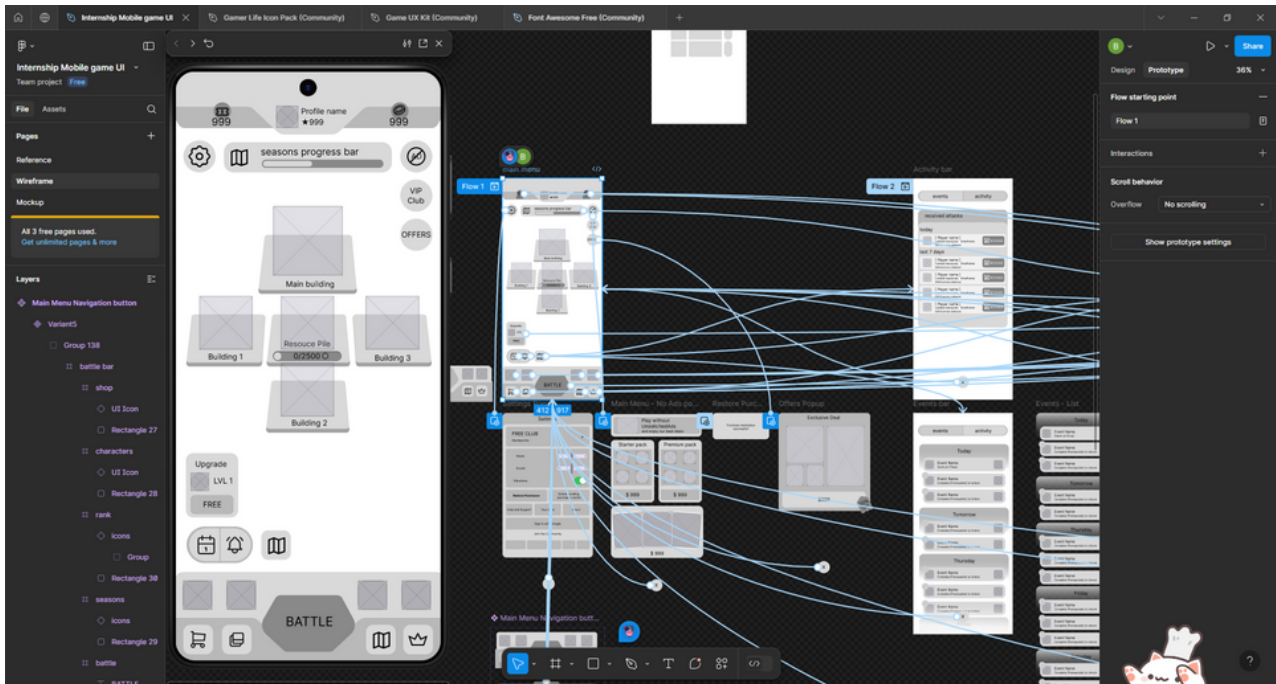
Sebagai bagian dari proses replikasi, dilakukan **pengumpulan referensi visual** secara mendalam terhadap game Mob Control milik Voodoo Games. Proses ini mencakup dokumentasi elemen-elemen UI dan menu melalui pengambilan screenshot dari setiap tahap antarmuka, mulai dari halaman utama, menu pengaturan, layar permainan, hingga elemen-elemen pendukung seperti tombol navigasi, ikon, dan indikator visual lainnya.

Setiap elemen dianalisis dari segi fungsi, posisi, warna, dan konsistensi desain untuk memahami bagaimana keseluruhan antarmuka dirancang agar tetap sederhana namun menarik. Hasil dokumentasi ini menjadi acuan utama dalam pembuatan wireframe serta pengembangan ide desain pada tahap selanjutnya.



Proses **pembuatan wireframe** dilakukan dengan mengaplikasikan prinsip-prinsip desain yang sesuai dengan standar industri, khususnya dalam konteks UI/UX untuk game mobile. Dalam tahap ini, dipelajari penggunaan fitur-fitur penting di Figma seperti auto layout, yang memungkinkan pengaturan elemen secara responsif dan efisien, serta penggunaan komponen untuk memastikan konsistensi desain antar layar.

Melalui proses ini, diperoleh pemahaman lebih dalam mengenai pentingnya pengaturan elemen secara sistematis, penggunaan desain modular, serta efisiensi dalam memperbarui tampilan antarmuka secara menyeluruh. Penerapan fitur-fitur tersebut tidak hanya mempermudah proses desain, tetapi juga mencerminkan praktik kerja profesional yang umum digunakan di industri desain digital saat ini.



Setelah wireframe selesai disusun, dilakukan proses **pembetulan dan revisi** berdasarkan masukan dari supervisor atau rekan tim. Revisi mencakup perbaikan pada tata letak, penyesuaian ukuran elemen, hingga penyempurnaan alur navigasi agar lebih intuitif. Proses ini menjadi bagian penting dalam menyempurnakan desain dan memastikan hasil akhir sesuai dengan kebutuhan pengguna serta standar industri

bagus r sip mantap, untuk basic placement dan layering udah oke. Paling notes nya biar sesuai dengan standar industri

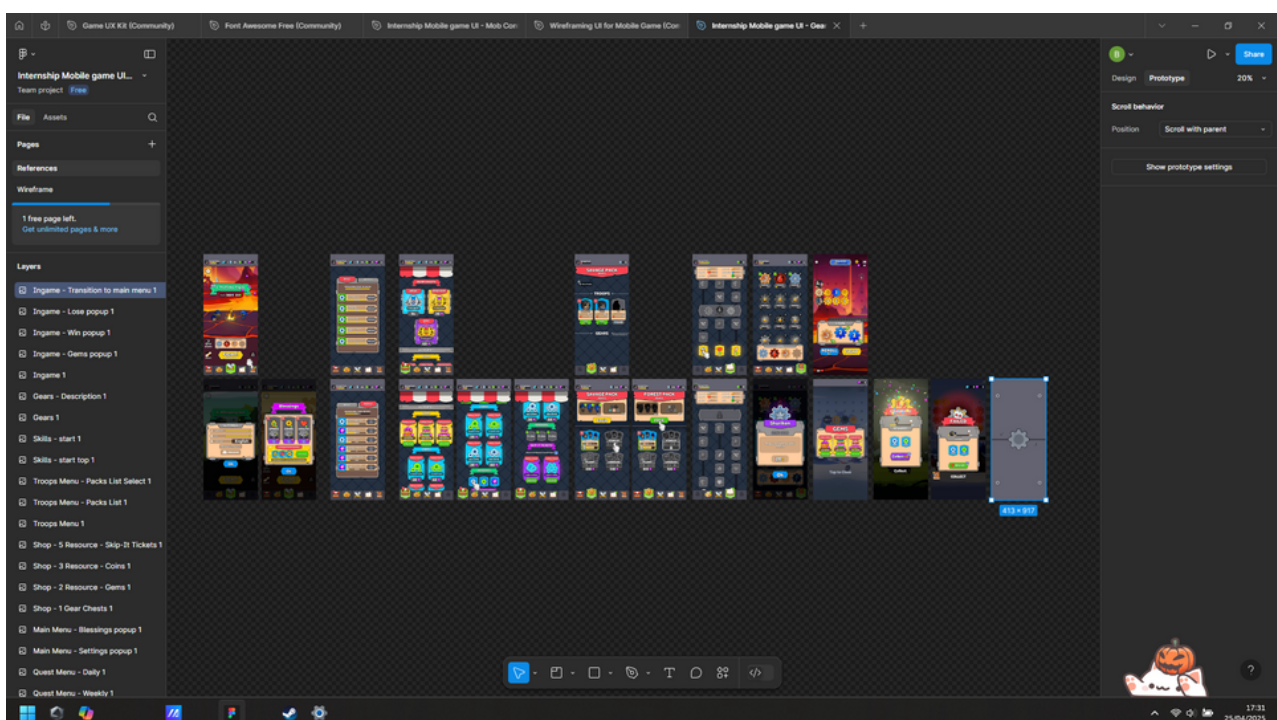
1. Bikin jadi ada tiga page (gratis bisa up to 3 pages kan ya). page 1 coret-core dan referensi game nya untuk masing2 screen, page 2 untuk wireframe, page 3 untuk mockup. Biasa page 1 juga dipakai untuk bikin design guideline (palet warna, standar ukuran font, dll, tapi itu nanti aja)
2. Di page wireframe, susun secara horizontal untuk masing-masing scene. misal "Main Menu" "Upgrade Menu" "Setting Menu" dan lain-lain, lalu semua variasi dari halaman itu dibuat horizontal di bawahnya. Main Menu 1, Main Menu Ads, Main Menu Level Unlocked, dst
3. Mulai belajar untuk nyusun komponennya pakai fitur namanya "Auto Layout". Coba dibaca-baca aja, itu power full untuk jaga konsistensi jarak dan untuk auto sizing

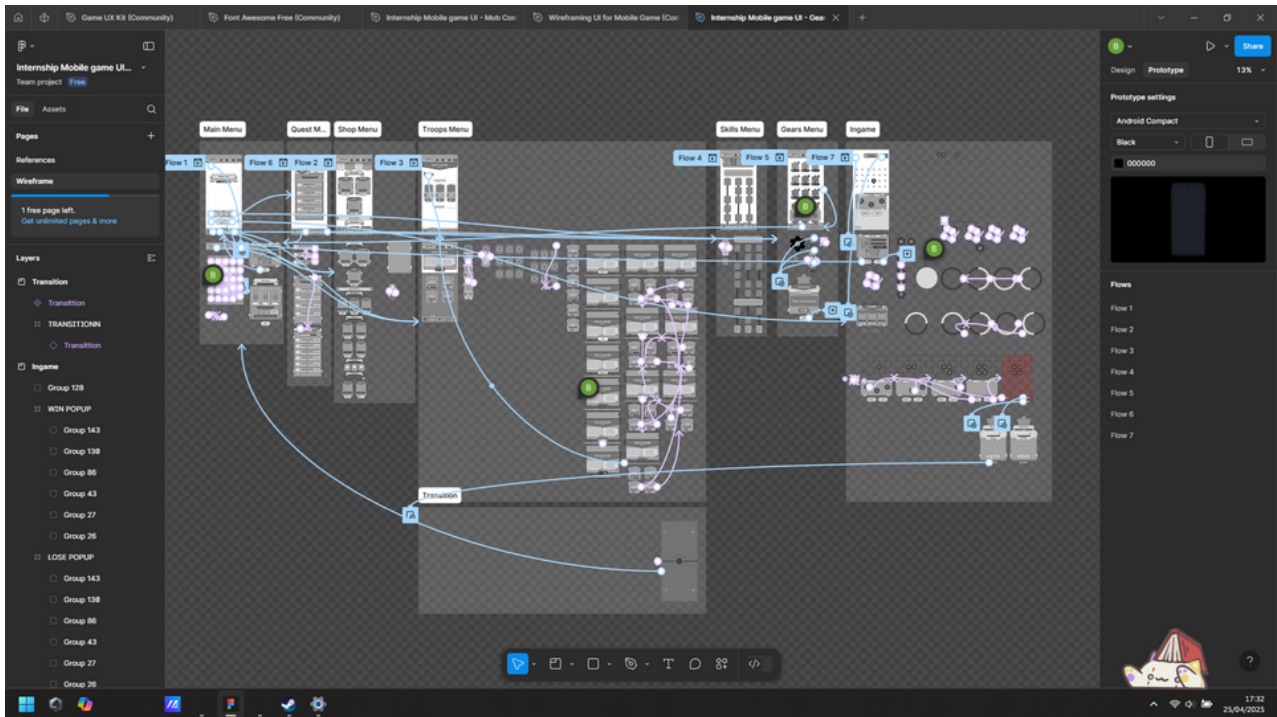
PHASE 3

Pembelajaran Lanjutan pembuatan Wireframe



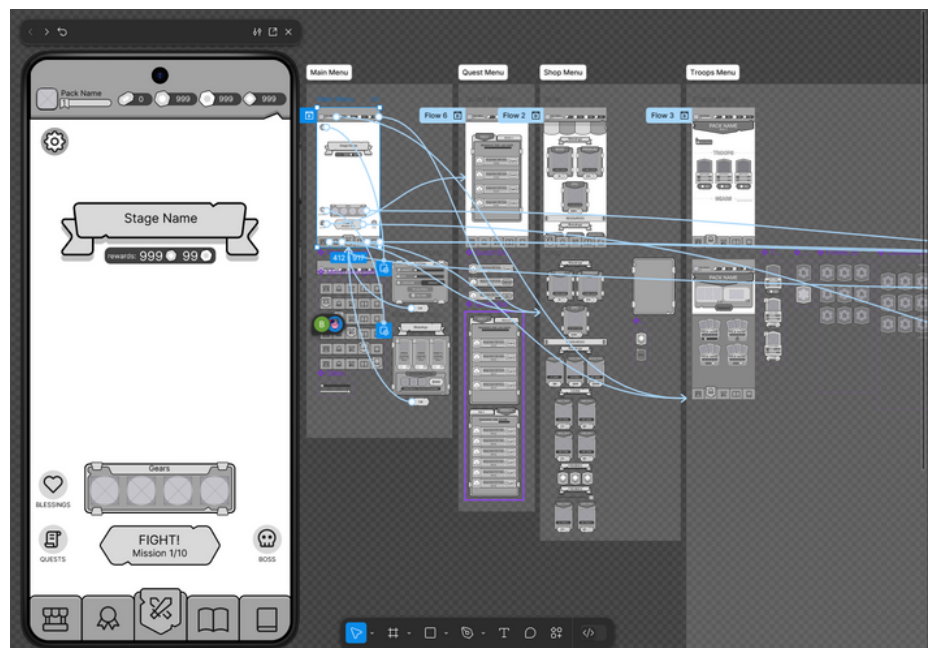
Pada tahap ketiga, dilakukan pengaplikasian lanjutan dari kemampuan yang telah dipelajari dengan membuat wireframe berdasarkan game **Gear Fight!**, yang dikembangkan oleh **Eternal Studio** dan diterbitkan oleh **VOODOO**.





Proses ini berfokus pada penerapan fitur lanjutan dalam Figma, seperti penggunaan **sections** untuk membagi alur desain menjadi bagian-bagian terstruktur, serta penerapan **transitions** untuk mensimulasikan perpindahan antar layar secara interaktif. Dengan pendekatan ini, desain wireframe tidak hanya menunjukkan tampilan statis, tetapi juga mampu merepresentasikan pengalaman pengguna secara lebih nyata.

Tahap ini menjadi sarana untuk mengembangkan kemampuan teknis secara lebih mendalam dan menyempurnakan pemahaman terhadap alur interaksi yang efektif sesuai standar industri game mobile.

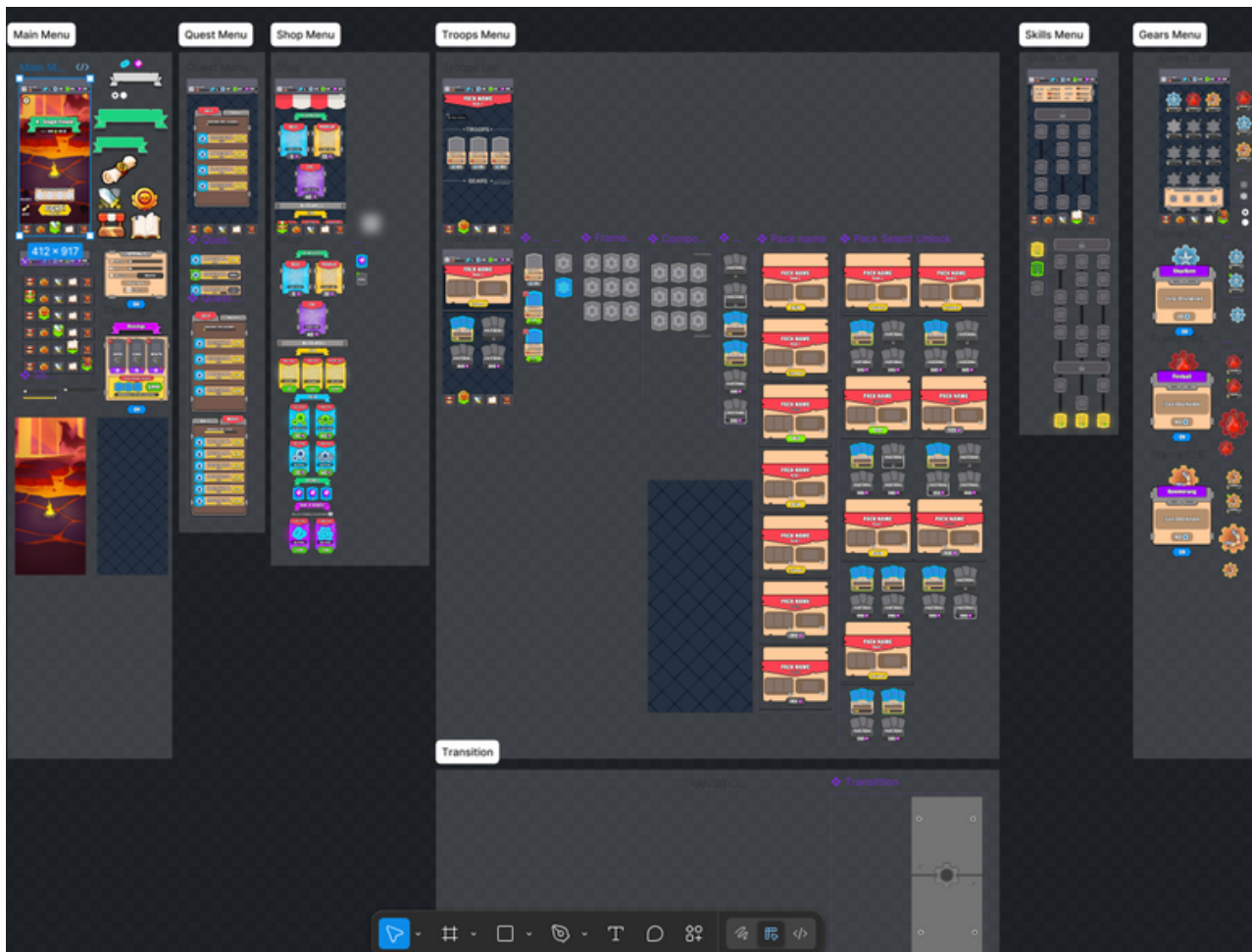


PHASE 4

Pengembangan Wireframe Menjadi Mockup



Setelah tahap pembuatan wireframe selesai dilakukan, proses dilanjutkan dengan **pengembangan wireframe menjadi mockup visual** yang lebih detail dan representatif. **Game Gear Fight!** yang dikembangkan oleh Eternal Studio dan diterbitkan oleh VOODOO menjadi studi utama dalam tahap ini karena desain antarmukanya yang dinamis serta elemen visual yang cukup menarik.



Pengembangan dilakukan dengan **membuat elemen desain** seperti warna, ikon yang lebih realistis, tipografi yang sesuai, serta elemen visual pendukung lainnya untuk memperkuat aspek estetika.

Penyesuaian juga dilakukan agar tampilan selaras dengan mood dan genre game Gear Fight!, yaitu hybrid casual dengan sentuhan strategi dan aksi. Proses ini memanfaatkan fitur-fitur lanjutan di Figma, termasuk penggunaan style system untuk menjaga konsistensi warna dan teks, serta pengaturan grid dan spacing sesuai standar industri.



Selain aspek visual, proses ini juga melibatkan pemahaman lebih dalam terhadap perilaku pengguna. Mockup tidak hanya menampilkan tampilan akhir, tetapi juga **menggambarkan alur pengguna** dan interaksi secara lebih jelas. Transisi antar halaman, simulasi tombol, dan layout responsif diuji untuk memastikan desain tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dan mudah digunakan.

Dengan menyelesaikan tahapan ini, desain yang semula berupa wireframe kini berkembang menjadi mockup siap pakai yang bisa dijadikan dasar pengembangan lebih lanjut atau pengujian user interface secara langsung. Tahap ini menjadi langkah penting untuk memastikan bahwa desain benar-benar dapat diimplementasikan secara optimal di dalam game.

Bab 4

HASIL UNTUK MAHASISWA & MASUKAN UNTUK KAMPUS

I. Keterampilan yang Diperoleh



Mockup dan Wireframing

Mampu membuat mockup dan wireframe untuk berbagai jenis game menggunakan Figma. Dapat menghubungkan berbagai elemen secara menyeluruh sehingga prototipe yang dihasilkan bersifat interaktif dan mudah dipahami.



Pengalaman Langsung dalam Riset dan Prototyping

Memiliki pengalaman langsung dalam melakukan riset terhadap fungsi game dan perilaku pengguna, serta mampu mengembangkan prototipe UX dan UI berdasarkan hasil riset tersebut.



Pemahaman Proses Kerja dan Komunikasi

Belajar memahami alur kerja secara profesional, mulai dari menerima tugas, mendapatkan umpan balik, hingga melakukan revisi dan perbaikan berdasarkan masukan yang diberikan.

II. Tantangan yang Dihadapi



Karakteristik Game Mobile yang Berorientasi pada Perilaku Pengguna

Game mobile lebih berfokus pada perilaku pengguna dengan tujuan mempertahankan keterlibatan dan minat pemain. Komunitas pemain juga sangat beragam, kritis, dan memiliki ekspektasi tinggi terhadap tampilan dan kenyamanan penggunaan.



Perbedaan UX/UI Game Mobile dengan Aplikasi Umum

Desain UX/UI untuk game mobile memiliki pendekatan yang berbeda dari aplikasi konvensional. Aspek seperti kesenangan, alur permainan (flow), dan sistem umpan balik menjadi prioritas dibandingkan fungsi utilitas yang biasa.



Adaptasi terhadap Alur Kerja Agile

Harus menyesuaikan diri dengan proses kerja Agile yang melibatkan siklus pengembangan yang cepat, umpan balik yang sering, dan kebutuhan yang terus berkembang.



Penerimaan Kritik dan Revisi Desain

Belajar untuk menerima kritik dan saran terhadap desain yang dibuat, serta memahami bagaimana cara merevisi karya berdasarkan umpan balik secara konstruktif.

II. Saran untuk STSRD VISI



Integrasi Desain Game dalam Mata Kuliah UX/UI

Menawarkan mata kuliah pilihan yang secara khusus membahas UX/UI untuk game, mencakup alur onboarding, sistem penghargaan, serta analisis perilaku pengguna.



Pengenalan Materi Agile Workflow

Memperkenalkan metode kerja Agile (seperti sprint, stand-up meeting, dan retrospektif) dalam pembelajaran agar mahasiswa terbiasa dengan proses kerja yang iteratif dan dinamis.



Pendalaman Penguasaan Figma

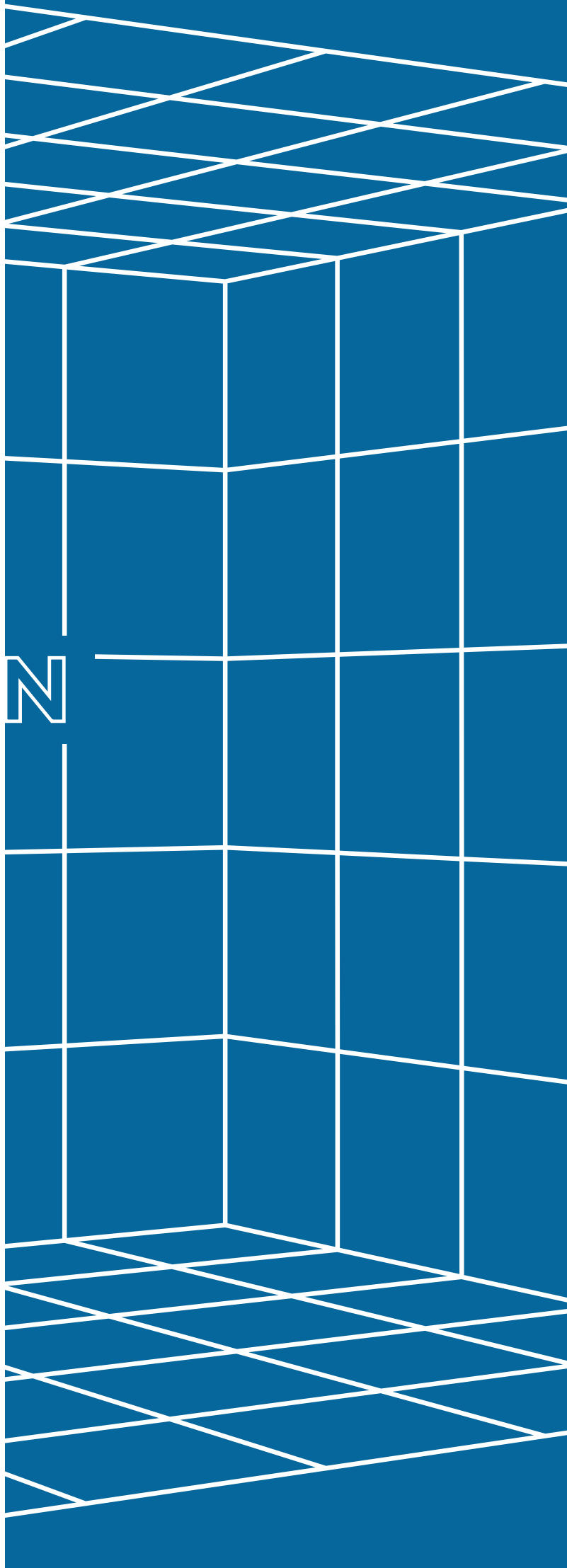
Menyediakan pembelajaran yang lebih mendalam tentang Figma sebagai salah satu alat desain paling populer untuk wireframing dan mockup.



Workshop dan Sesi Pemateri Tamu

Mengundang pembicara dari studio game seperti Arsanesia untuk berbagi pengalaman nyata di industri serta membuka peluang magang bagi mahasiswa.

LAMPIRAN



**SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA**

Jl. Tamansiswa 150 B Yogyakarta 55151

Telp. (0274) 377787, 380848, Fax. (0274) 388680

email : info@stsrdvisi.ac.id**FORMULIR BIMBINGAN KERJA PRAKTIK**

Nama : Bagus Raihan Yudhantyo NIM : 01211007

Program Studi : Desain Komunikasi Visual Jenjang : Diploma 3

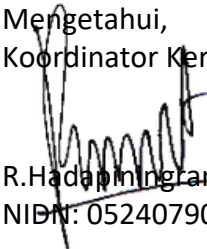
Tempat Kerja Praktik : PT. Arsanesia

Judul Kerja Praktik : UI/UX Designer Trainee/Intern

Dosen Pembimbing : Danu Widianoro M.Sn

I. Bimbingan KP

NO	HARI/TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	REVISI	PARAF DOSEN PEMBIMBING
	9 April 2025	Konfirmasi Lokasi KP		
	2 Mei 2025	Perancangan Laporan KP		
	5 Mei 2025	Refisi Laporan KP		
	7 Mei 2025	Perancangan Presentasi KP		
	24 Mei 2025	Pengumpulan Laporan KP		

II. Tanggal Presentasi Hasil KP : 9 Mei 2025Mengetahui,
Koordinator Kerja Profesi
R. Hadap M. Ingrani K., M.Ds
NIDN: 0524079001

Yogyakarta, 24 Mei 2025

Menyetujui,
Dosen Pembimbing
Danu Widianoro M.Sn
NIDN:



SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA

Jl. Tamansiswa 150 B Yogyakarta 55151

Telp. (0274) 377787, 380848, Fax. (0274) 388680

email : info@stsrdivisi.ac.id

LEMBAR PENILAIAN KERJA PROFESI

Nama Mahasiswa : Bagus Raihan Yudhantyo NIM : 01211007
 Program Studi : Desain Komunikasi Visual D3 (Jenjang **BM/DIII**) *
 Nama Perusahaan : Pt. Arsa Grup Indonesia
 Alamat : Grha Indosurya Lantai 3, Jl. Asia Afrika No.129, Bandung -- 40112 -- Indonesia
 Telp. +62224208777
 Tanggal Pelaksanaan : 14 April 2025 s/d 13 Juni 2025

No.	Jenis Kemampuan	Tanggapan pihak pengguna**			
		Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
1.	Integritas (etika & moral)	✓			
2.	Keahlian berdasarkan bidang ilmu (Profesionalisme)	✓			
3.	Bahasa Inggris		✓		
4.	Penggunaan teknologi informasi	✓			
5.	Komunikasi	✓			
6.	Kerjasama Tim		✓		
7.	Pengembangan diri	✓			

Catatan : * Coret salah satu

** Beri tanda cek (✓) pada kolom yang terpisah

Pimpinan

 (..... Adam Anasmita)
 Nama Terang dan Cap Perusahaan

Catatan dari Pimpinan / Instruktur :

Etos kerja baik, mampu memahami brief dengan mudah. Mengerjakan task yang diberikan melebihi ekspektasi.

Ybs menggali teknik dan tools di luar yang diajarkan untuk memberikan hasil yang lebih maksimal.

creativity for positive changes

Form penilaian ini mohon disampaikan kepada koordinator KP dalam amplop tertutup

**KARTU BUKTI PESERTA
PRESENTASI HASIL KERJA PROFESI**

NAMA : Bagus Rahmon Yudhono Yyo
NIM : 01211007

No.	Judul Presentasi Hasil KP	Pemateri (Nama/NIM)	Tanggal	Tanda Tangan Dosen Pembimbing Pemateri
1.	Creng Inspiration	Taufiq Ruli 0121079	08 Mei	
2.	Ilustrasi dan Sketsa	Ryghita Mumaf 0121001	08 Mei	
3.	Isapra wang wahan	Abdurrohman 01211027	08 Mei	
4.	Lumamuda Sadiid	Qaenal Aftin 0121002	08 Mei	
5.	Mawa Apparel	Erlangga C 1121018	08 Mei	
6.	Meow Konvensional	Rohmat Fauzan 0121005	08 Mei	
7.				
8.				
9.				
10.				

Pengesahan Akademik

Tanggal:

Paraf & Cap:

**KARTU BUKTI PESERTA
PRESENTASI HASIL KERJA PROFESI**

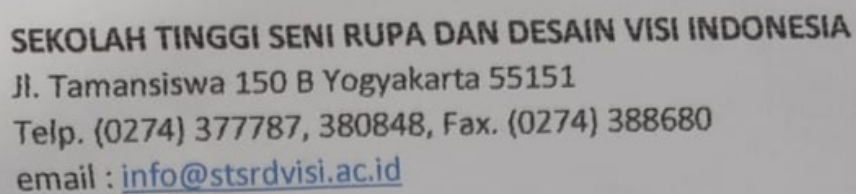
NAMA : Bagus Rahmon Yudhono Yyo
NIM : 01211007

No.	Judul Presentasi Hasil KP	Pemateri (Nama/NIM)	Tanggal	Tanda Tangan Dosen Pembimbing Pemateri
1.	PINTAL SARI Skripsi Ilustrator	M. WIZARD ALVIN 11191071	07 Mei	
2.	ST SPD VISI desainer	Yohannes 0121019	07 Mei	
3.	Ilustrator	RACHMADHUB 11191010	07 Mei	
4.	Witam legam	Nabilah ahmad 11201034	07 Mei	
5.	data grafika	Alif syah 11201009	07 Mei	
6.	suvenir design	Elwa L 01210114	07 Mei	
7.	Sido Oerip	Hizkia W 0121004	08 Mei	
8.	Needs collective	Aji Yagus S 0121007	08 Mei	
9.	Erecreative Tekniker	M. Yusuf B 1121005	08 Mei	
10.	+GD	Dimas F. Nabiki 1121004	08 Mei	

Pengesahan Akademik

Tanggal:

Paraf & Cap:



Nama : Bagus Raihan NIM : 01211007
Program Studi : ~~Diploma 3~~ DKV Jenjang : D3
Hari/Tanggal : Jumat 9 mei 2025 Ruang : 3.6

Tempat Kerja Profesi : Arsaresia

Judul Kerja Profesi : Internship UI / UX - Game design

Dosen Pembimbing : Danu Widiantoro M.Sn.

[illegible]