

PERANCANGAN ASSET VISUAL 2D PADA GAME “JEJAK LELUHUR: SINGKAWANG” DI SLAB

Ni Putu Cahaya Rossana Yuda¹, Dr. Ni Luh Desi In Diana Sari S.Sn.,
M.Sn², dan Agus Ngurah Arya Putraka, S.Sn., M.Sn³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni
Indonesia Bali, Jl. Nusa Indah, Sumerta, Denpasar Timur, Kota Denpasar, 80235,
Indonesia

E-mail: rossanayuda@gmail.com

Abstrak

Game merupakan sebuah multimedia hiburan berbentuk elektronik yang dirancang semenarik mungkin untuk mendapatkan kepuasan pemain. Dalam melaksanakan Program ISI Bali Berdampak, penulis mengambil program magang/praktik kerja di sebuah perusahaan di bidang pengembangan game bernama SLAB yang berlokasi di Jl. WR Supratman No. 302 Tohpati, Denpasar Timur, Bali. SLAB didirikan oleh Hermanto pada tahun 2010. Dalam melaksanakan program magang/praktik kerja, penulis merancang visual *asset* 2D untuk projek game yang berjudul “Jejak Leluhur: Singkawang”. Game ini mengangkat genre kasual dengan tema eksplorasi dan sejarah, dimana pemain harus menjelajahi berbagai tempat bersejarah di kota Singkawang. Dalam perancangannya, 2D *asset* ini menggabungkan elemen visual khas buku pelajaran Indonesia tahun 70an dengan ilustrasi sederhana dengan warna lembut yang menjadi ciri khas visual dari game karya SLAB. Metode penelitian menggunakan metode data primer seperti wawancara, observasi, pengumpulan data, dan pengamatan partisipatif. Proses perancangan *asset* visual 2D dimulai dari tahap pengumpulan referensi berdasarkan GDD, sketsa, coloring, dan finishing. Hasil perancangan *asset* visual 2D menunjukkan bahwa proyek ini tidak hanya bertujuan untuk mendukung perancangan sebuah game, tetapi juga untuk memperkaya ketrampilan mahasiswa dalam mengilustrasikan karya dalam konteks dunia industri.

Kata kunci: SLAB, *Asset* visual, Game, Ilustrasi

Abstract

Game is an electronic entertainment multimedia that is designed to get player satisfaction. In implementing the ISI Bali Berdampak Program, the author took an internship/work practice program at a game development company called SLAB, located at Jl. WR Supratman No. 302 Tohpati, East Denpasar, Bali. SLAB was founded by Hermanto in 2010. During the internship/work practice program, the author designed 2D visual assets for a game project titled “Jejak Leluhur: Singkawang”. This is a casual game with exploration and history elements, where players must travel through various historical sites in the city of Singkawang. In its design, the 2D assets combines visual elements of Indonesian textbooks from the 70s with simple illustrations with soft colors that are the visual characteristics of SLAB's games. The research method uses primary data methods such as interviews, observations, data collection, and participatory observation. The 2D visual asset design process starts from the stage of collecting references based on GDD, sketching, coloring, and finishing. The results of the 2D visual asset design show that this project not only aims to support the design of a game, but also to enrich students' skills in illustrating works in the context of the industrial world.

Keywords: SLAB, Visual Asset, Game, Illustration

PENDAHULUAN

Kata game berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan. Game adalah permainan yang menggunakan media elektronik, berbentuk multimedia yang dibuat semenarik mungkin untuk mendapatkan kepuasan batin pemainnya (Junus. et al., 2021). Permainan dalam hal ini merujuk pada pengertian kelincahan intelektual (*Intellectual Playability Game*) yang juga bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan mengisi waktu luang.

Salah satu elemen yang memegang peran penting sebagai jembatan antara sistem permainan dan pengalaman pemain adalah *asset* visual. *Asset* visual adalah “suatu visual yang mempunyai makna dan nilai tukar yang dapat digunakan pada berbagai macam perancangan” (Ale, 2020:7). *Asset* visual tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetis, namun juga sebagai media komunikasi visual yang membantu pemain memahami aturan, tujuan, serta konteks permainan. Di dalam sebuah game, pemain terus dihadapkan pada pilihan, keputusan, dan aksi. Oleh karena itu, desain aset visual harus dirancang secara informatif, intuitif, dan konsisten, agar pemain dapat menangkap informasi dengan cepat tanpa mengganggu alur bermain. Selain itu, *asset* visual perlu menghadirkan suasana yang imersif dan menyenangkan. Gaya visual, warna, serta ilustrasi yang digunakan dapat memperkuat kepuasan batin yang menjadi tujuan utama game itu sendiri. Dengan demikian, perancangan aset visual game menjadi komponen strategis dalam mendukung pengalaman bermain, sekaligus memperkuat identitas game secara keseluruhan.

SLAB merupakan studio milik Hermanto yang bergerak di bidang perancangan game, berlokasi di Jl. WR Supratman No. 302 Tohpati, Denpasar Timur, Bali. SLAB telah aktif merancang berbagai game kasual sejak tahun 2009. Dengan mengusung tagline “*We Provide Boundless Fun*”, SLAB berdedikasi untuk menghadirkan game kasual bertemakan hal-hal lucu dan menyenangkan, menghadirkan pengalaman bermain yang unik untuk segala jenis usia. Salah satu proyek game mereka di tahun 2025 adalah “Jejak Leluhur: Singkawang” yang mengangkat tema eksplorasi dan sejarah lokal dari salah satu kota di Indonesia, yaitu kota Singkawang yang terletak di Kalimantan Barat. Kota tersebut dikenal dengan keragaman suku dan budayanya yang merupakan perpaduan unik dari

budaya etnis Tionghoa, Dayak, dan Melayu. Kota ini mendapatkan beberapa julukan, diantaranya Kota Amoy, Kota Seribu Kelenteng, serta Kota Toleransi di Indonesia. Budaya dan harmoni antar-komunitas di kota Singkawang tercermin dalam perayaan seperti Cap Go Meh dengan pawai Tatung (asimilasi Tionghoa-Dayak), festival lampion, Qingming, Gawai Dayak (Naik Dango dan Ngabayotn), Wayang Gantung Melayu, hingga perayaan Islam-Nasrani.

Keberagaman suku dan budaya di kota Singkawang tercermin dalam kehidupan sehari-hari masyarakat, salah satunya melalui aktivitas di pasar. Pasar di Kota Singkawang tidak hanya berfungsi sebagai tempat transaksi ekonomi, tetapi juga sebagai ruang sosial dan budaya yang mempertemukan berbagai latar belakang masyarakat dalam interaksi yang harmonis. Aktivitas pasar semakin hidup menjelang perayaan budaya besar, seperti Imlek, Cap Go Meh, dan hari-hari besar keagamaan lainnya, di mana pasar menjadi pusat persiapan masyarakat untuk melaksanakan tradisi tersebut. Melalui proyek magang/praktik kerja ini, penulis berupaya untuk merepresentasikan budaya Kota Singkawang dalam desain karakter dan setting pasar tradisional. Hasil proyek ini diwujudkan dalam bentuk game puzzle edukatif yang menampilkan aspek sosial dan budaya pasar tradisional yang beragam, serta menekankan peran desain karakter dan lingkungan untuk menggambarkan identitas lokal.

Dengan adanya program ISI Bali Berdampak, mahasiswa diharapkan agar lebih siap menghadapi dunia kerja profesional. Selain meningkatkan *soft skill*, *hard skill*, dan kesiapan mental mahasiswa dalam menghadapi dunia kerja, program ini juga memberikan berbagai manfaat tambahan yang meliputi kesempatan untuk mempelajari bidang keilmuan di luar kurikulum program studi, memperluas wawasan dan relasi mahasiswa, serta penerapan pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan secara langsung di lapangan.

METODE

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada magang/praktik kerja yaitu sebagai berikut:

a. Metode Observasi

Observasi adalah kondisi dimana dilakukannya pengamatan secara langsung oleh peneliti agar lebih mampu memahami konteks data dalam keseluruhan situasi sosial

sehingga dapat diperoleh pandangan yang menyeluruh (Nasution dalam Sugiyono, 2020:109). Selama melakukan magang/praktik kerja, penulis melakukan observasi untuk memahami sistem perancangan game dari konsep awal hingga *finishing*. Hal ini melibatkan pengamatan langsung di lapangan di mana penulis terlibat secara aktif. Penulis menggunakan game karya SLAB sebelumnya sebagai acuan gambar, agar ilustrasi *asset* yang dihasilkan dapat mencerminkan citra unik dari game yang dihasilkan oleh perusahaan tersebut.

b. Metode Wawancara

Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikontribusikan makna dalam suatu topik tertentu (Esterberg dalam Sugiyono, 2020:114). Selama melakukan magang/praktik kerja, penulis melakukan wawancara dengan Hermanto selaku CEO dari SLAB dengan metode wawancara tak terstruktur. Ini melibatkan pertanyaan dan jawaban langsung untuk mendapatkan informasi tentang manajemen, perkembangan, sejarah, dan aspek lain dari SLAB untuk penelitian.

c. Metode Dokumentasi

Dokumentasi merupakan dokumen yang berisi informasi yang relevan mengenai pertanyaan penelitian. Tujuan dari dokumentasi adalah untuk mengumpulkan data tentang latar belakang dan konteks sejarah penelitian (Julmi, 2020:436). Dokumentasi dalam magang/praktik kerja dilakukan dengan cara mengambil foto di SLAB dan mengumpulkan dokumen mengenai proyek game SLAB sebelumnya serta arsip lainnya yang diperlukan untuk penelitian.

d. Metode Kepustakaan

Studi kepustakaan (*library research*) dilakukan dengan cara menelaah dan mempelajari berbagai literatur (buku-buku, jurnal, peraturan undang-undang, dan lain-lain), yang digunakan sebagai acuan berdasarkan pokok permasalahan yang diteliti (Jaya, 2020:149). Metode ini

digunakan untuk mencari informasi yang sesuai dengan bidang ilustrasi, animasi, game, serta perancangan *asset* yang ada di dalamnya. Hasil dari studi pustaka ini akan digunakan untuk menyusun laporan akhir serta perancangan *asset* visual 2D.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), konsep adalah rancangan buram atau ide atau pengertian yang diabstrak dari peristiwa konkret (mengandung berbagai istilah yang berbeda). Proses perancangan *asset* 2D untuk game “Jejak Leluhur: Singkawang” di SLAB dimulai dengan riset oleh CEO dan manager mengenai tema, alur permainan, serta target audience yang ingin dituju, dengan spesifikasi umur serta negara asal pemain. Mereka menggunakan statistik pemain dari proyek game mereka sebelumnya sebagai referensi. Setelah menentukan konsep, manager dan art director menuliskan hasil riset ke dalam *Game Development Document* (GDD), yaitu dokumen yang merinci konsep, alur cerita, desain, dan spesifikasi teknis dari sebuah game. Programmer kemudian membuat *level list* dengan *background*, *puzzle*, serta *asset* objek yang berbeda-beda untuk tiap *levelnya*. Daftar tersebut kemudian diberikan kepada tim game artist untuk mulai dikerjakan di bawah arahan *art director*.

Proses perancangan *asset* 2D di SLAB dikerjakan dengan empat tahap yang terdiri dari pengumpulan konsep dan referensi, pembuatan sketsa, *lineart*, dan *coloring* untuk setiap *asset* yang dikerjakan. Pada tahap perancangan, penulis menggunakan teknik *digital* dengan *device tablet Samsung Galaxy Tab S9* dalam *software Clip Studio Paint*.

a. Tahap Pengumpulan Referensi

Sebelum masuk ke tahap penciptaan, penulis melakukan pengumpulan referensi dan data mengenai kota Singkawang yang didasari oleh GDD yang telah diberikan oleh mitra. Gaya visual karakter yang digunakan dalam game “Jejak Leluhur: Singkawang” menggunakan ilustrasi yang bersifat sederhana, serupa dengan buku pendidikan Indonesia di era penerbitan tahun 1970.



Gambar 1. Cover buku Bahasa Indonesia
(Sumber: kompasiana.com)

Warna yang digunakan adalah warna *earthy-tones* dengan paduan yang kohesif, menciptakan suasana lembut dan hangat, Panduan warna dalam film karya Wes Anderson dijadikan sebagai acuan dalam pemilihan warna *asset* visual.



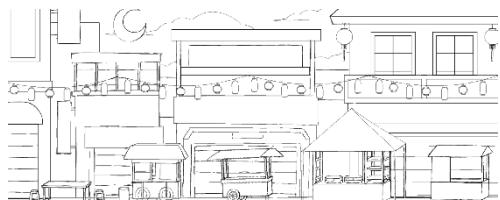
Gambar 2. Konsep warna *background* pasar pertama
(Sumber: tctaos.org)

Pada tahap ini, penulis juga mengumpulkan berbagai referensi visual seperti foto bangunan dan arsitektur yang umum dijumpai di kota Singkawang demi menciptakan *asset* visual yang dapat mencerminkan suasana kota tersebut dengan akurat.

b. Pembuatan Asset Background Pasar

Setelah mendapatkan pembagian tugas dan list *asset* yang perlu dikerjakan, penulis mulai dengan mengamati referensi data dan visual pasar yang ada di kota Singkawang. Setelah mengamati referensi, penulis mulai membuat beberapa sketsa dengan konsep pasar kuliner dengan menentukan penempatan bangunan serta pedagang dan gerobak makanan yang ada di

sekitar jalan.



Gambar 3. Sketsa kasar *background* pasar pertama
(Sumber: Dokumen pribadi)



Gambar 4. Konsep warna *background* pasar pertama
(Sumber: Dokumen pribadi)

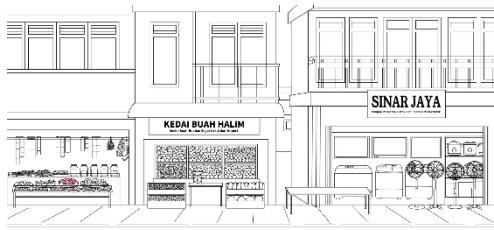


Gambar 4. Sketsa kasar *background* pasar kedua
(Sumber: Dokumen pribadi)



Gambar 5. Konsep warna *background* pasar kedua
(Sumber: Dokumen pribadi)

Setelah menerima masukan yang diberikan oleh *programmer* dan *art director*, penulis mengerjakan konsep *background* ketiga dengan konsep pasar tradisional, menyesuaikan ukuran gedung, objek, dan warna sesuai dengan masukan yang telah diberikan.



Gambar 6. Lineart background pasar ketiga
(Sumber: Dokumen pribadi)

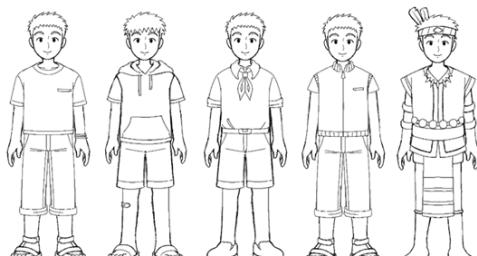


Gambar 7. Bckground pasar final
(Sumber: Dokumen pribadi)

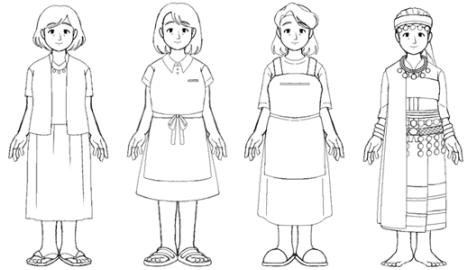
c. Pembuatan Desain dan Asset Karakter

Penulis mendapat arahan untuk membuat dua konsep karakter lengkap dengan nama, umur, kepribadian, serta deskripsi singkat. Melalui riset yang telah dilakukan sebelumnya, penulis menciptakan dua karakter dengan latar suku Batak Kanayatn yang merupakan salah satu suku yang tinggal di kota Singkawang dengan nama Hanjak dan Mawinei.

Setelah menentukan biodata karakter, penulis mulai mengerjakan beberapa konsep desain yang sesuai dengan umur, kepribadian, serta latar suku karakter yang telah ditentukan. Penulis diarahkan untuk membuat desain dengan pakaian sehari-hari dan pakaian adat Dayak.

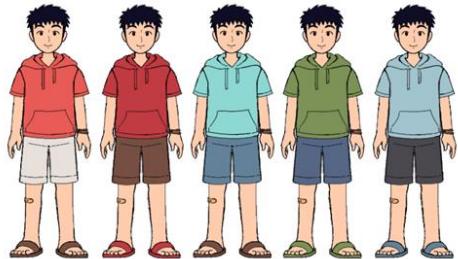


Gambar 8. Sketsa konsep desain karakter Hanjak
(Sumber: Dokumen pribadi)



Gambar 9. Sketsa konsep desain karakter Mawinei
(Sumber: Dokumen pribadi)

Setelah menerima masukan yang diberikan oleh *programmer* dan *art director*, penulis melanjutkan proses penggerjaan desain karakter dengan menentukan warna dari pakaian kasual kedua karakter tersebut.



Gambar 10. Konsep warna pakaian kasual Hanjak
(Sumber: Dokumen pribadi)



Gambar 11. Konsep warna pakaian kasual Mawinei
(Sumber: Dokumen pribadi)

Setelah menentukan warna pakaian dari karakter, penulis melanjutkan proses penggerjaan desain karakter melalui proses *lineart*, *coloring*, serta tampak kanan dan kiri dari kedua karakter tersebut.

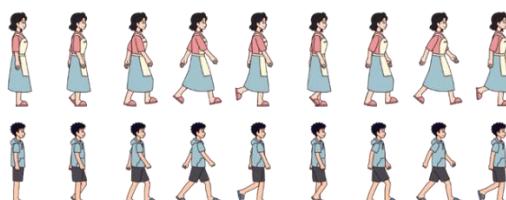


Gambar 12. Desain karakter final Hanjak
(Sumber: Dokumen pribadi)



Gambar 13. Desain karakter final Mawinei
(Sumber: Dokumen pribadi)

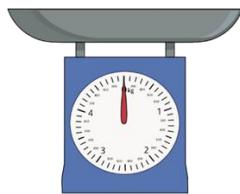
Proses selanjutnya adalah membuat animasi berjalan dari kedua karakter tersebut. Dengan menyesuaikan ukuran *sprite* yang akan digunakan dalam game, yaitu 300 px, penulis membuat animasi berjalan dengan desain pakaian sehari-hari yang berjumlah 8 *frame*.



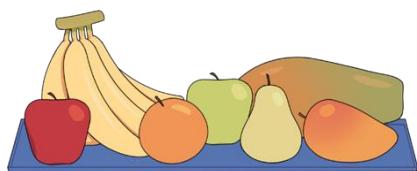
Gambar 14. Animasi berjalan karakter
(Sumber: Dokumen pribadi)

d. Pembuatan Konsep dan Asset Puzzle

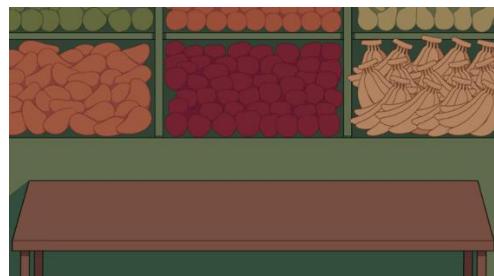
Asset puzzle yang pertama penulis kerjakan adalah timbangan toko buah. Misi dari *puzzle* ini adalah menimbang buah-buahan yang ada di atas meja agar beratnya tepat mencapai 1 kg. Dengan panduan deskripsi yang telah diberikan oleh *programmer*, penulis mengerjakan *level asset* yang diperlukan sesuai dengan latar toko buah yang telah dikerjakan sebelumnya. Setiap objek dibuat terpisah untuk memudahkan *programmer* saat meletakkan *asset* dalam game.



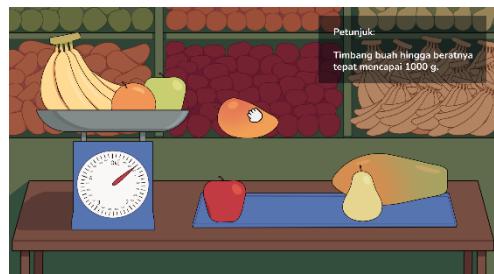
Gambar 15. Asset timbangan buah
(Sumber: Dokumen pribadi)



Gambar 16. Asset buah-buahan
(Sumber: Dokumen pribadi)



Gambar 17. Background puzzle timbangan buah
(Sumber: Dokumen pribadi)



Gambar 18. Mockup puzzle timbangan buah
(Sumber: Dokumen pribadi)

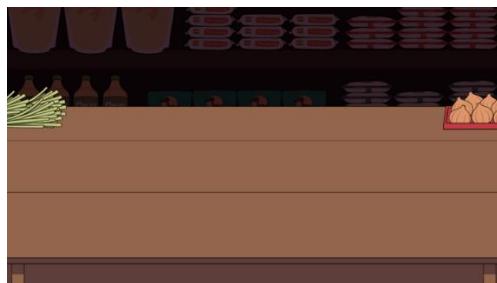
Setelah mengerjakan *asset puzzle* timbangan buah, penulis melanjutkan penggerjaan *asset* berikutnya, yaitu sortir bumbu ke dalam toples dalam latar warung. Misi dari *puzzle* ini adalah meletakkan bumbu ke dalam toples berdasarkan warna. Sama seperti sebelumnya, penulis mengerjakan *asset* yang diperlukan sesuai dengan panduan deskripsi yang telah diberikan oleh *programmer*. Setiap objek dibuat terpisah untuk memudahkan *programmer* saat meletakkan *asset* dalam game.



Gambar 19. Asset toples
(Sumber: Dokumen pribadi)



Gambar 20. Asset sayuran dan bumbu
(Sumber: Dokumen pribadi)

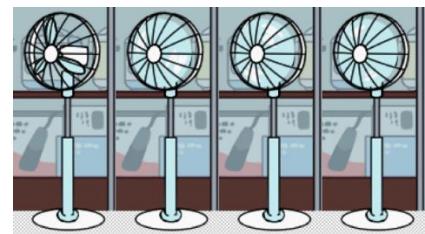


Gambar 21. Background puzzle timbangan buah
(Sumber: Dokumen pribadi)

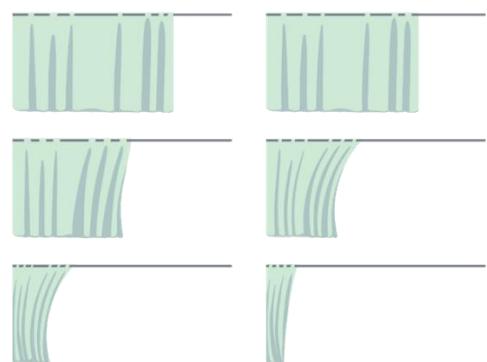


Gambar 22. Mockup puzzle sortir bumbu
(Sumber: Dokumen pribadi)

Penulis juga membuat animasi *frame-by-frame* untuk *asset* baling-baling kipas dan tirai yang terbuka dalam latar toko elektronik. Setelah *puzzle* tertentu berhasil dipecahkan, kipas akan menyala dengan sendirinya dan menghembus tirai yang sebelumnya menghalangi barang-barang di dalam toko elektronik. Setiap objek dibuat terpisah untuk memudahkan *programmer* saat meletakkan *asset* dalam game.



Gambar 23. Animasi baling-baling kipas angin
(Sumber: Dokumen pribadi)



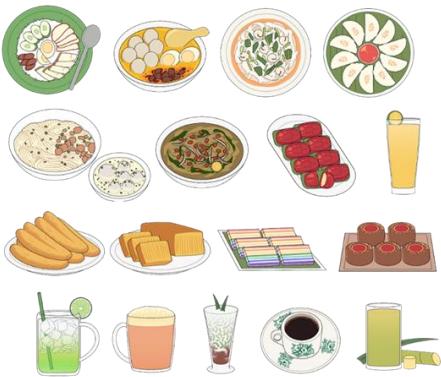
Gambar 24. Animasi tirai terbuka
(Sumber: Dokumen pribadi)



Gambar 25. Mockup animasi kipas dan tirai
(Sumber: Dokumen pribadi)

e. Pembuatan Asset Makanan

Penulis diberikan tugas untuk mengerjakan *asset* makanan untuk bagian jurnal pemain yang memperkenalkan kuliner khas Singkawang. Penulis membuat *asset* visual sesuai dengan daftar makanan yang telah disediakan oleh *art director*. *Asset* makanan yang dikerjakan terdiri dari 5 jenis makanan utama, 6 jenis camilan dan kudapan, dan 6 jenis minuman, dengan total 17 jenis makanan. Selama mengerjakan *asset* makanan, penulis diberikan arahan oleh *art director* terkait bentuk, perspektif, dan ukuran makanan yang diilustrasikan.



Gambar 26. Asset makanan khas kota Singkawang
(Sumber: Dokumen pribadi)

KESIMPULAN

Kegiatan Magang/Praktik Kerja di SLAB memberikan pengalaman baru yang memperluas pengetahuan dan keterampilan penulis dalam merancang *asset* visual 2D untuk kebutuhan sebuah game. Penulis terlibat langsung dalam proyek game berjudul "Jejak Leluhur: Singkawang", dengan tanggung jawab menggambar *background*, mendesain karakter, membuat animasi, serta mengerjakan *asset* ilustrasi pendukung lainnya. Melalui proyek ini, penulis memahami alur perancangan game secara menyeluruh, mulai dari tahap perencanaan konsep hingga implementasi *asset* ke dalam game. Proses perancangan *asset* 2D dikerjakan dengan empat tahap yang terdiri dari pengumpulan konsep dan referensi, pembuatan sketsa, *lineart*, dan *coloring* untuk setiap *asset* yang dikerjakan.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi, wawancara, dokumentasi, dan kepustakaan. Penulis menggunakan teknik *digital* dengan *device tablet Samsung Galaxy Tab S9* dalam *software Clip Studio Paint*. Sebelum masuk ke tahap penciptaan, penulis melakukan riset mengenai arsitektur pertokoan di sekitar pasar yang berada di kota Singkawang terlebih dahulu demi merancang *background* pasar tradisional mampu mengekspresikan identitas lokal kota tersebut. Dengan menggunakan foto sebagai referensi, penulis dapat merancang *background* yang mampu mengekspresikan keunikan arsitektur di kota Singkawang dengan nuansa kuno namun penuh nostalgia. Untuk merancang rangkaian *asset* visual yang mampu menggambarkan keseharian lokal kota Singkawang, penulis melakukan riset mengenai keragaman etnis dan budaya yang berada di kota tersebut. Penulis mengerjakan desain karakter

dengan latar etnis dan pakaian adat yang menggambarkan salah satu etnis yang tinggal di kota Singkawang, yaitu suku Dayak. Selain merancang *asset puzzle* yang sesuai dengan latar pasar tradisional, penulis juga membuat *asset* makanan, kudapan, dan minuman hasil pencampuran budaya Tinghoa, Dayak, dan Melayu, menggambarkan budaya multikultural yang harmonis kota Singkawang.

DAFTAR PUSTAKA

BINUS UNIVERSITY (2024) "7 Jenis Ilustrasi dalam Desain Grafis Berdasarkan Tampilannya" binus.ac.id. <https://binus.ac.id/malang/2024/10/7-jenis-ilustrasi-dalam-desain-grafis-berdasarkan-tampilannya/>

BINUS UNIVERSITY (2023) " Pengertian dan Jenis Teknik Ilustrasi Digital" binus.ac.id. <https://binus.ac.id/malang/2023/07/pengertian-dan-jenis-teknik-ilustrasi-digital/>

Fadjar Satria Dwi Putra, Ifian Candra Ayuswantana (2023). "Flat Design Sebagai Gaya Visual Perancangan Asset Bangunan Pada Web "Peta Interaktif"."
<https://ejurnal.politeknikpratama.ac.id/index.php/jcsr/article/download/2947/2786>

Ngakan Putu Darma Yasa, Dwi Novitasari (2025). "VISUALISASI KARAKTER DAN DESAIN BACKGROUND DUA DIMENSI SEBAGAI ASET GAME EDUKASI MENERAPKAN METODE DESIGN THINKING." <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/visualita/article/view/15761>

Reni Setyowati (2024). "Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku dan Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar di SD Bangunsari Pacitan. <https://repository.stkippacitan.ac.id/id/eprint/1555/>

Siswanti, Endah Darmayanti (2020). "ANIMASI 2D DAN 3D SMK/MAK Kelas XI." https://sar.ac.id/stmik_ebook/prog_file_file/1hvHyE1ZNj.pdf

Telkom University (2024) "Klasifikasi Warna: Penjelasan Lengkap dari Warna Primer hingga Kuarter" bvc.d.telkomuniversity.ac.id. <https://bvc.d.telkomuniversity.ac.id/klasifikasi-warna-penjelasan-lengkap-dari-warna-primer->

hingga-
kuarter/#:~:text=1., suasana%20yang%20stabil%20
dan%20profesional.

Telkom University (2024) “Perspektif: Pengertian, Macam, Aspek, Jenis, dan Contohnya”
bvcd.telkomuniversity.ac.id.

[https://bvcd.telkomuniversity.ac.id/perspektif-pengertian-macam-aspek-jenis-dan-contohnya/#:~:text=Perspektif%20Satu%20Titik%20\(One%2DPoint,seperti%20koridor%20atau%20jalan%20panjang](https://bvcd.telkomuniversity.ac.id/perspektif-pengertian-macam-aspek-jenis-dan-contohnya/#:~:text=Perspektif%20Satu%20Titik%20(One%2DPoint,seperti%20koridor%20atau%20jalan%20panjang)