

**PERAN 2D ARTIST DALAM PROYEK GAME DI ANOMAN
STUDIO**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

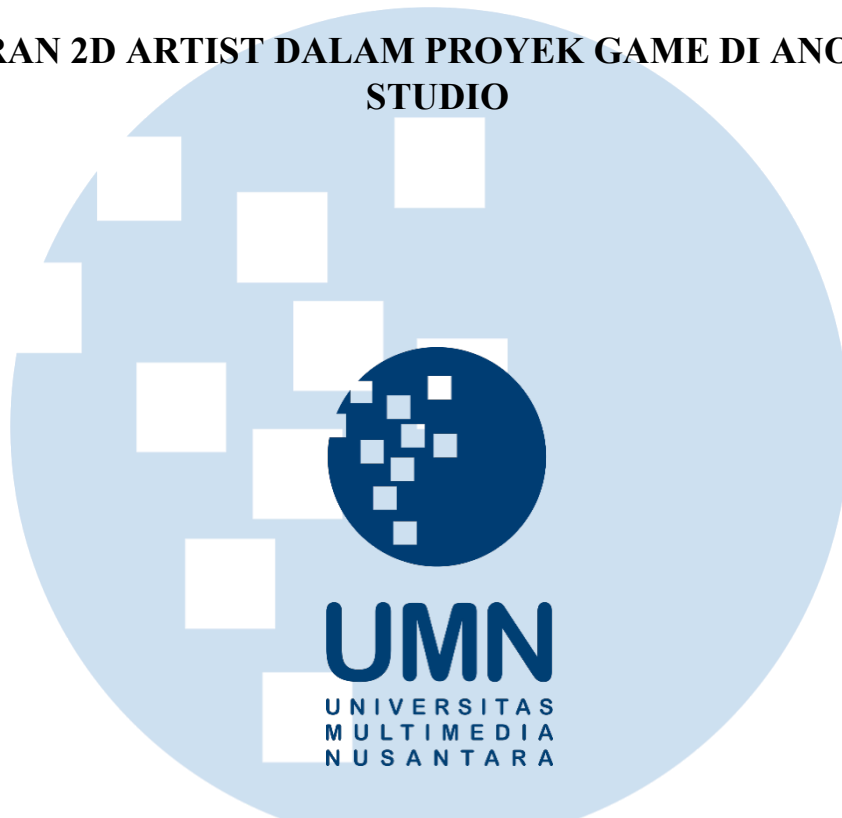
LAPORAN MAGANG

Felicia Beatrix Christina

0000035051

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2023**

**PERAN 2D ARTIST DALAM PROYEK GAME DI ANOMAN
STUDIO**



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar

Sarjana Seni (S.Sn.)

Felicia Beatrix Christina

0000035051

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2023**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Felicia Beatrix Christina
NIM 00000035051
Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

PERAN 2D ARTIST DALAM PROYEK GAME DI ANOMAN STUDIO

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan magang maupun karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan, baik dalam pelaksanaan magang maupun dalam penulisan laporan magang, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk magang yang saya tempuh.

Jakarta, 19 Desember 2022.



(Felicia Beatrix Christina)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan magang dengan judul


PERAN 2D ARTIST DALAM PROYEK GAME DI ANOMAN STUDIO

Oleh
Nama : Felicia Beatrix Christina
NIM : 00000035051
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 12 Januari 2023.
Pukul 09.45 s/d 10.05 dan dinyatakan
LULUS


Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing


Digitally signed by
Matheus Prayogo
Date: 2023.01.16
11:23:23 +07'00'

Matheus Prayogo, S.Sn., M.Ds.
MPDesSc 0318049102

Penguji


Digitally signed by
Ahmad Arief Adiwijaya
Date: 2023.01.16
20:13:43+07'00'

Ahmad Arief Adiwijaya, S.Sn.,
0323099203

Mengetahui,
Ketua Program Studi Film

Kus Sudarsono S.E., M.Sn.
0328097503

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Felicia Beatrix Christina

NIM 00000035051

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

JenisKarya : *Tesis/Skripsi/Laporan Magang (*coret salah satu)

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

PERAN 2D ARTIST DALAM PROYEK GAME DI ANOMAN STUDIO

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalih media / format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan laporan magang saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 19 Desember 2022.

Yang menyatakan,



(Felicia Beatrix Christina)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan magang ini dengan judul: “PERAN 2D ARTIST DALAM PROYEK GAME DI ANOMAN STUDIO” Penulisan laporan ini dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni Program Studi Film pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan laporan magang ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan laporan magang ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Ninok Leksono, M.A, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Bapak Kus Sudarsono S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Bapak Matheus Prayogo, S.Sn., M.Ds., sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Bapak Ahmad Arief Adiwijaya, S.Sn., MPDesSC sebagai Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan perbaikan atas laporan yang saya buat.
6. Pimpinan Perusahaan Anoman Studio Bapak Made Wira Aditya.
7. Keluarga dan teman saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini.

Semoga laporan magang ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Jakarta, 13 Januari 2023.


(Felicia Beatrix Christina)

PERAN 2D ARTIST DALAM PROYEK GAME DI ANOMAN STUDIO

Felicia Beatrix Christina

ABSTRAK

Industri *gaming* semakin berkembang dari segi teknologi, performa, dan visual. Peningkatan industri ini di Indonesia meningkatkan pembuatan *game* dan konsumennya. *Game* sekarang bisa dimainkan dengan media platform yang berbeda-beda, dari *PC*, *mobile*, hingga platform lainnya. *Game* berkembang dan meluas dari genre dan modelnya, salah satu model yang populer adalah *game* dengan visual 2D. Anoman Studio adalah studio independen yang fokus kepada pembuatan *game original* dan pemberian jasa membuat *game* untuk klien di luar Anoman Studio. Proyek yang penulis ikut kontribusi merupakan model *game* 2D dengan genre *platformer* yang berisikan interaksi cerita, petualangan, dan pertarungan melawan monster. Penggunaan aset 2D dalam pembuatan *game* dapat berbentuk dari ilustrasi tidak bergerak dan bergerak, animasi *sprite* karakter serta *vfx* (*visual effects*) gerakan dengan animasi *frame by frame*. Penulis belajar banyak hal selama masa magang, dalam perihal peningkatan pengalaman *soft skill* (lebih berani berkomunikasi dengan atasan, menerima dan mendengarkan *feedback*), *hard skill* (*skill* membuat animasi dan ilustrasi 2D serta pengertian kerja di studio *game*), dan bekerja sama dengan anggota dan *Lead Artist* untuk pembuatan aset *game*.

Kata kunci: 2D artist, Anoman Studio, *game*, magang

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ROLE 2D ARTIST IN GAME PROJECTS AT ANOMAN STUDIO

Felicia Beatrix Christina

ABSTRACT

The gaming industry is growing in terms of technology, performance, and visuals. The increase of this industry in Indonesia affects the game production and consumers. Games can now be played with different media platforms, from PC, mobile, to other platforms. Games develop and expand in genres and models, one of the popular game models is 2D visuals. Anoman Studio is an independent studio that focuses on making original games and providing game development services for clients outside of Anoman Studio. The game project that author contributed to is a 2D game model with a platformer genre that contains story interactions, adventures, and battles against monsters. 2D assets games can be illustrations and animated illustrations, character sprite animations and motion vfx (visual effects) with frame by frame technique. Author learned many things during the internship program, in terms of improving soft skills (communication with superiors, receiving and listening to feedback), hard skills (skills in making animation and 2D illustrations as well as understanding working in a game studio), and working closely with members and Lead Artists for the creation of game assets.

Keywords: 2D artist, Anoman Studio, game, internship

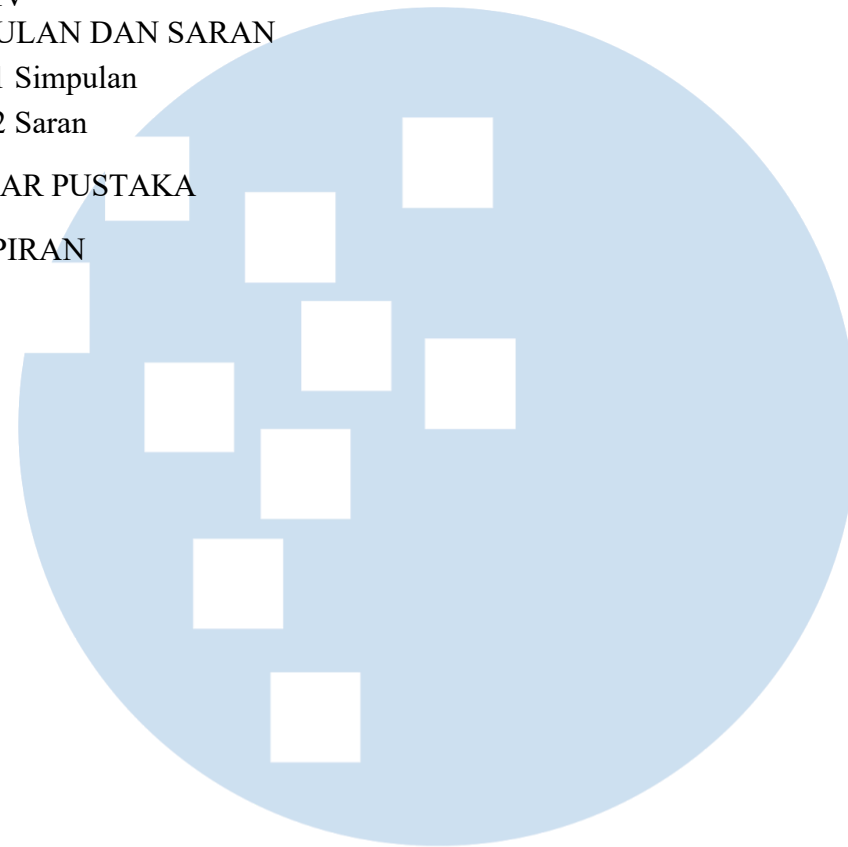
UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	3
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	3
KATA PENGANTAR	5
ABSTRAK	6
DAFTAR ISI	8
DAFTAR TABEL	10
DAFTAR GAMBAR	11
DAFTAR LAMPIRAN	12
BAB I	
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang	3
BAB II	
GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	4
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan	4
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	7
2.3 Business Model Canvas dan SWOT	8
BAB III	
PELAKSANAAN KERJA MAGANG	10
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	10
3.1.1 Kedudukan	10
3.1.2 Koordinasi	11
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang	12
3.2.1 Tugas yang Dilakukan	12
3.2.2 Uraian Kerja Magang	17
3.2.2.1 Pengerjaan Animasi 2D VFX Proyek Super Sean 007	17
3.2.2.2 Pengerjaan Konsep Karakter Proyek Tawuran Rush: Line Gang Battle	21
3.2.3 Kendala yang Ditemukan	23
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	24

BAB IV	
SIMPULAN DAN SARAN	26
4.1 Simpulan	26
4.2 Saran	27
DAFTAR PUSTAKA	28
LAMPIRAN	29

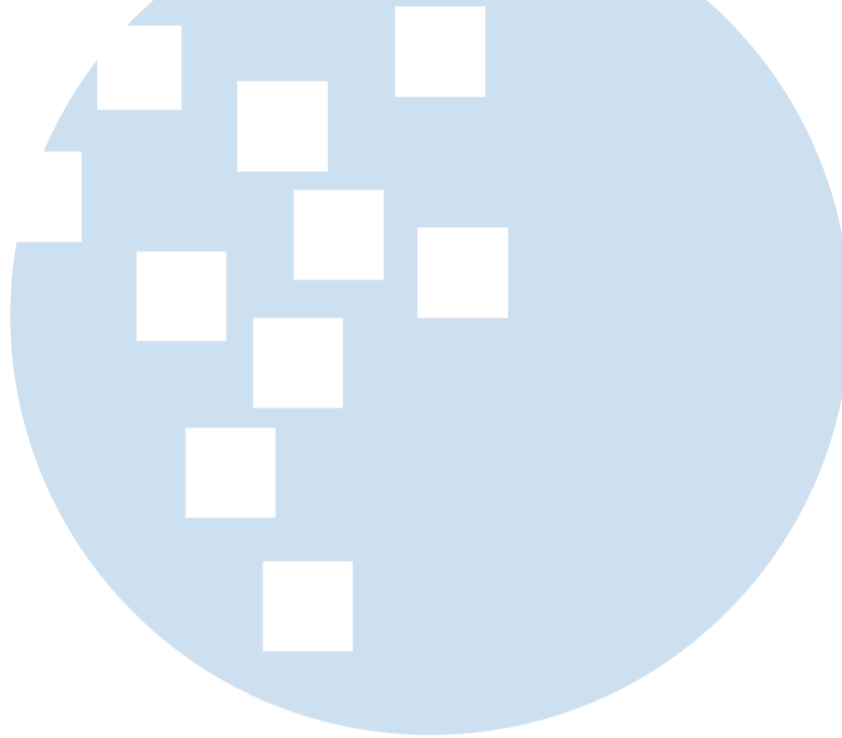


UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.3. SWOT Anoman Studio	9
Tabel 3.2.1 Tabel Magang	12



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.1 Logo Anoman Studio	4
Gambar 2.1.2 ORBIZ	5
Gambar 2.1.3 Mahabharat Warriors, AKB Halte Busway, dan Project Darma	6
Gambar 2.2.1 Struktur Organisasi Anoman Studio	7
Gambar 2.3 Business Model Canvas Anoman Studio	8
Gambar 3.1.1.1 Alur Kedudukan Organisasi	10
Gambar 3.2.2.1.1 <i>Notes</i> , Referensi, dan <i>Link</i> dari <i>Lead 2D Artist</i> di Discord	17
Gambar 3.2.2.1.2 Pembuatan Animasi <i>VFX</i> di Krita	18
Gambar 3.2.2.1.3 Koordinasi <i>Feedback</i> Oleh <i>Lead 2D Artist</i>	19
Gambar 3.2.2.1.4 Isi Pendataan di Google Spreadsheet	20
Gambar 3.2.2.2.1 Konsep <i>Game Design</i>	21
Gambar 3.2.2.2.2 Pembuatan <i>Concept Art Character Design</i> di Medibang	22
Gambar 3.2.2.2.3 Spreadsheet Unit Karakter	23

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Pengantar MBKM 01	11
Lampiran B. Kartu MBKM 02	12
Lampiran C. Daily Task MBKM 03	13
Lampiran D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04	14
Lampiran E. Hasil Turnitin	15
Lampiran F. Dokumentasi Magang	17



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA