

**PERAN 2D ARTIST DALAM PEMBUATAN GAME 2D
PLATFORM SUPER SEAN DI ANOMAN STUDIO**



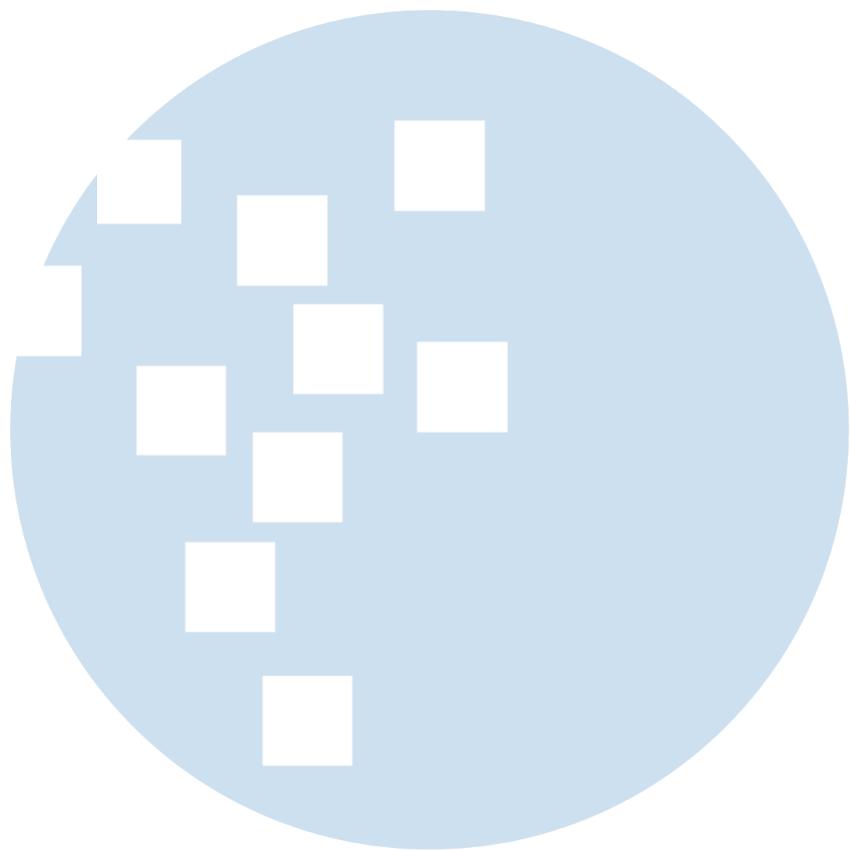
UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

MARCELLA MARDA

00000022388

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2022**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**PERAN 2D ARTIST DALAM PEMBUATAN GAME 2D
PLATFORM SUPER SEAN DI ANOMAN STUDIO**



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar

Sarjana Seni (S.Sn.)

MARCELLA MARDA

00000022388

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2022

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Marcella Marda
NIM : 00000022388
Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

Peran 2D Artist dalam Pembuatan Game 2D Platform Super Sean 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.

Tangerang, 17 Juni 2022.



Marcella Marda

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PERSETUJUAN

Laporan magang dengan judul
Peran 2D Artist dalam Pembuatan *Game 2D Platform Super Sean*

Oleh
Nama : Marcella Marda
NIM : 00000022388
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah disetujui untuk diajukan pada
Sidang Laporan Magang Universitas Multimedia Nusantara

Tangerang, 15 Juni 2022

Pembimbing

Digitally signed by
Yohanes Merci
Widiastomo
Date: 2022.06.17
13:34:17 +07'00'

Yohanes Merci Widiastomo, S.Sn., M.M.
0309059001

Ketua Program Studi
Film

Digitally signed by
Kus Sudarsono
Date: 2022.06.17
15:20:37 +07'00'

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



HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan magang dengan judul
Peran 2D Artist dalam Pembuatan *Game 2D Platform Super Sean* di Anoman Studio

Oleh
Nama : Marcella Marda
NIM : 00000022388
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 29 Juni 2022.
Pukul 10.30 s/d 11.00 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



Yohanes Merci W,S.Sn., M.M.
0309059001

Penguji



Digital signature
by Christian
Aditya
Date: 2022.07.06
19:26:35 +07'00'

Christian Aditya, S.Sn., M.Anim.
0303019102

Mengetahui,
Ketua Program Studi Film

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

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Marcella Marda

NIM : 00000022388

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : *Tesis/Skripsi/Laporan Magang

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

Peran 2D Artist dalam Pembuatan *Game 2D Platform Super Sean* di Anoman Studio

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalty 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.

Tangerang, 17 Juni 2022

Yang menyatakan,



Marcella Marda

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesaiannya penulisan laporan magang ini dengan judul: “Peran 2D Artist dalam Pembuatan *Game 2D Platform Super Sean* 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:

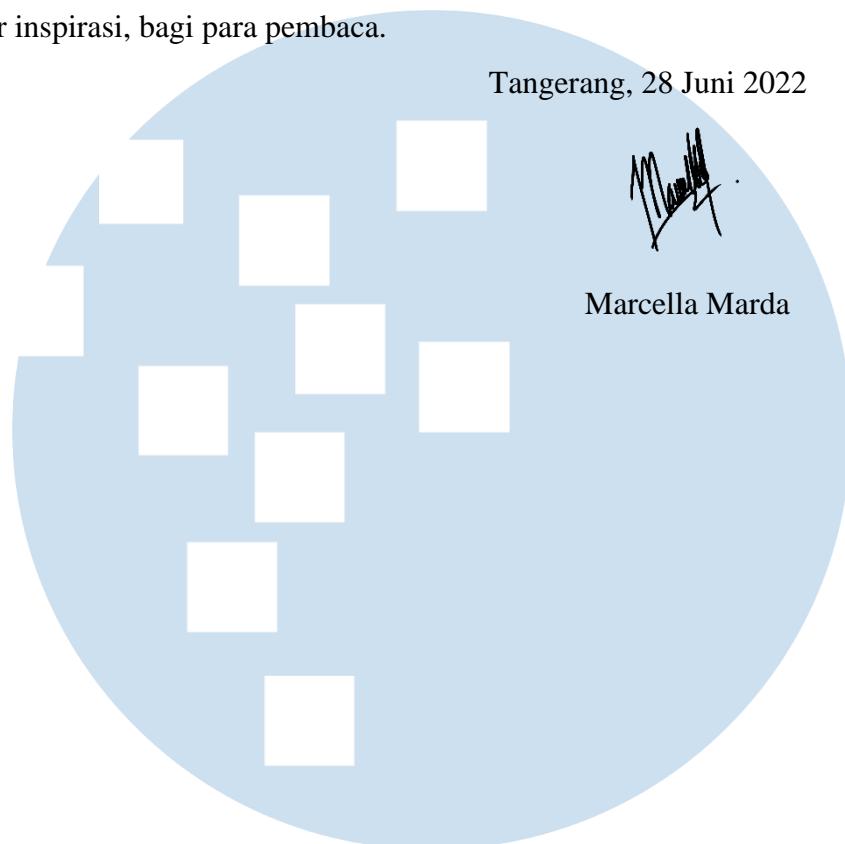
1. Bapak Dr. Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Bapak Kus Sudarsono S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Bapak Yohanes Merci Widiastomo, S.Sn., M.M., sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Bapak Christian Aditya, S. Sn., M.Anim. sebagai Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan perbaikan atas laporan yang saya buat.
6. Kepada Pimpinan Perusahaan Anoman Studio Bapak Made Wira Aditya.
7. Orang Tua 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.

Tangerang, 28 Juni 2022



Marcella Marda



**PERAN 2D ARTIST DALAM PEMBUATAN GAME 2D PLATFORM
SUPER SEAN DI ANOMAN STUDIO**

Marcella Marda

ABSTRAK

Penulis tertarik pada peran artistik dalam pembuatan *game*, maka penulis memilih untuk mendapatkan pengalaman magang dalam studio *game*. Dari pencarian tempat magang dan evaluasi, penulis memilih Anoman Studio. Dalam proses magang ini, penulis mendapatkan peran sebagai *2D Artist* dan membuat aset *2D* untuk sebuah proyek *game 2D platform* bernama *Super Sean*. Penulis belajar bekerja sama dan diskusi dengan tim *2D artist* lainnya perihal setiap *Chapter* yang ada serta kebutuhannya dalam proyek *Super Sean*. Dari proses magang ini, penulis mendapatkan pencerahan akan industri *game* serta belajar menyesuaikan gaya gambar yang disepakatkan dan sesuai dengan keinginan *client*.

Kata kunci: *2D Asset, game, 2D platform game, 2D artist, magang*



**ROLE OF 2D ARTIST IN THE PRODUCTION OF 2D PLATFORM GAME
SUPER SEAN AT ANOMAN STUDIO**

Marcella Marda

ABSTRACT

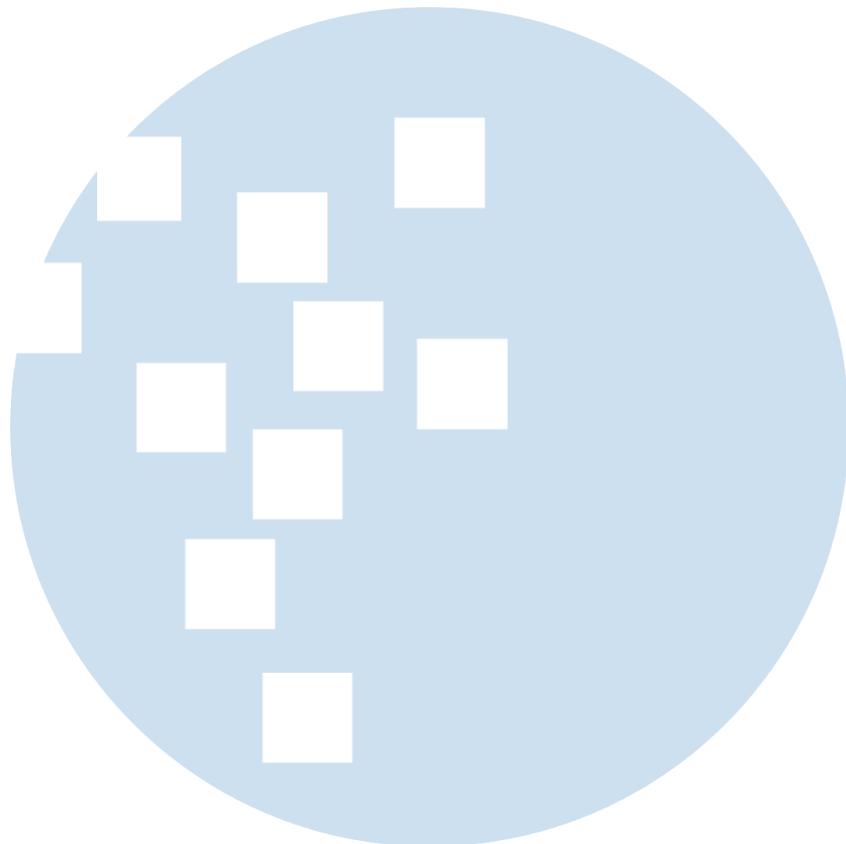
The writer has interest on artistic side in game studio and production, so the writer decided to choose to get experience of internship in a game studio. From some decisions and evaluation, the writer decided to choose Anoman Studio. In the process of internship, the writer got a jobdesc of 2D artist dan makes 2D assets for a 2D platform game project named Super Sean. The writer learnt how to work together and discuss with the other 2D artists about every chapter and the needs. From the process of internship, the writer got enlightenment of game industry and learnt how to adjust artstyle according to the agreement and the client's desire.

Keywords: 2D asset, game, 2D platform game, 2D artist, internship



DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang	1
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang	2
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	3
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan	3
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	4
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	6
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	6
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang	7
3.2.1 Tugas yang Dilakukan	7
3.2.2 Uraian Kerja Magang.....	8
3.2.3 Kendala yang Ditemukan.....	18
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	18
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN	19
4.1 Simpulan	19
4.2 Saran	20
DAFTAR PUSTAKA	21



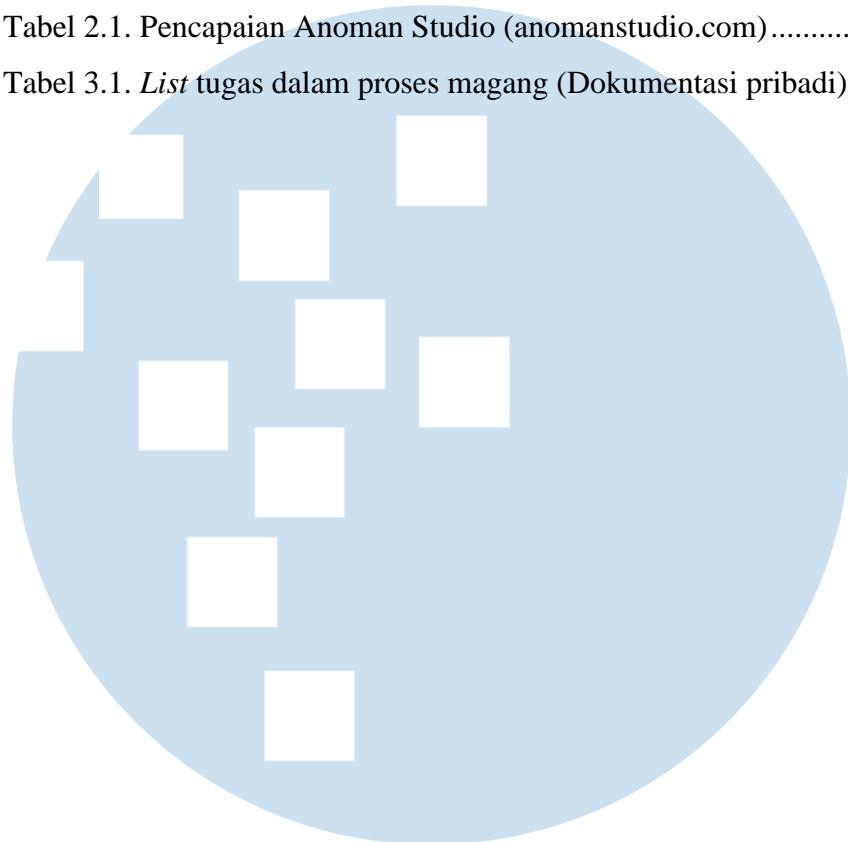
UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Pencapaian Anoman Studio (anomanstudio.com) 4

Tabel 3.1. *List* tugas dalam proses magang (Dokumentasi pribadi).....7



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Logo Anoman Studio (Anoman Studio)	3
Gambar 2. 2. Struktur Organisasi Anoman Studio (Dokumentasi pribadi)	4
Gambar 3. 1. Alur kerja (Dokumentasi pribadi)	6
Gambar 3. 2. <i>Concept Art</i> lama (Anoman Studio)	8
Gambar 3. 3. Sketsa rombak ulang <i>remake Super Sean Concept Art</i> (Dokumentasi pribadi)	9
Gambar 3. 4. <i>Lineart remake Super Sean Concept Art</i> (Dokumentasi pribadi)	9
Gambar 3. 5. <i>Base Colour remake Super Sean Concept Art</i> (Dokumentasi pribadi)	10
Gambar 3. 6. Hasil <i>remake Super Sean Concept Art</i> (Dokumentasi pribadi)	11
Gambar 3. 7. Sketsa desain tumbuhan dan bebatuan <i>Chapter 1 Super Sean</i> (Dokumentasi pribadi)	12
Gambar 3. 8. Revisi aset <i>plant</i> dan sketsa desain aset batang kayu (Dokumentasi pribadi)	13
Gambar 3. 9. <i>Lineart</i> aset <i>Rocks</i> , <i>Plants</i> , dan batang kayu untuk <i>Chapter 1 Super Sean</i> (Dokumentasi pribadi)	13
Gambar 3. 10. Aset lama pohon dan semak-semak (Anoman Studio)	14
Gambar 3. 11. <i>Lineart</i> aset pepohonan dan semak-semak untuk <i>Chapter 1 Super Sean</i> (Dokumentasi pribadi)	15
Gambar 3. 12. Sketsa desain <i>obstacle</i> pagar kayu (Dokumentasi pribadi)	15
Gambar 3. 13. Desain <i>obstacles</i> pagar, bambu runcing, dan <i>spikes</i> (Dokumentasi pribadi)	16
Gambar 3. 14. <i>Tilegrounds Chapter 1 Super Sean</i> (Dokumentasi pribadi)	17
Gambar 3. 15. <i>Lineart properties Chapter 1 Super Sean</i> (Dokumentasi pribadi)	17

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. KM 2	22
Lampiran 2. KM 3	23
Lampiran 3. KM 4	24
Lampiran 4. KM 4	25
Lampiran 5. KM 4	26
Lampiran 6. KM 5	27
Lampiran 7. KM 5	28
Lampiran 8. KM 7	29
Lampiran 9. Surat Penerimaan Magang	30
Lampiran 10. Surat Selesai Magang	31
Lampiran 11. Surat Keterangan Pembekalan Magang	32

