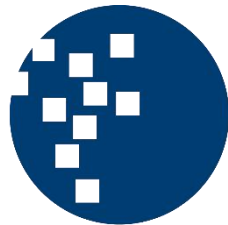


**PERAN ILLUSTRATOR DALAM *GAME DEVELOPMENT* DI
PT. GLOBAL DIGITAL ARTHA**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

VICTORIA OCTAVIANI PUTRI TANAGA

0000034636

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

2023

**PERAN ILLUSTRATOR DALAM *GAME DEVELOPMENT* DI
PT. GLOBAL DIGITAL ARTHA**



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar

Sarjana Seni (S.Sn.)

VICTORIA OCTAVIANI PUTRI TANAGA

0000034636

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2023

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Victoria Octaviani Putri Tanaga

NIM : 00000034636

Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

PERAN ILLUSTRATOR DALAM *GAME DEVELOPMENT* DI PT. GLOBAL DIGITAL ARTHA

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, 12 Desember 2022.



(Victoria Octaviani P.T.)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan magang dengan judul
PERAN ILLUSTRATOR DALAM *GAME DEVELOPMENT* DI PT. GLOBAL
DIGITAL ARTHA

Oleh
Nama : Victoria Octaviani Putri Tanaga
NIM : 00000034636
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari kamis, 12 Januari 2023.
Pukul 10.00 s/d 10.30 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji

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

Andrew Willis, B.A., M.M.
0306068907

Mengetahui,
Ketua Program Studi Film

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

U M M N
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

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

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

Nama : Victoria Octaviani Putri Tanaga

NIM : 00000034636

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : *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 ILLUSTRATOR DALAM *GAME DEVELOPMENT* DI PT.
GLOBAL DIGITAL ARTHA**

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, 04 November 2021.

Yang menyatakan,



(Victoria Octaviani Putri .T)

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 ILLUSTRATOR DALAM *GAME DEVELOPMENT* DI PT. GLOBAL DIGITAL ARTHA” 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:

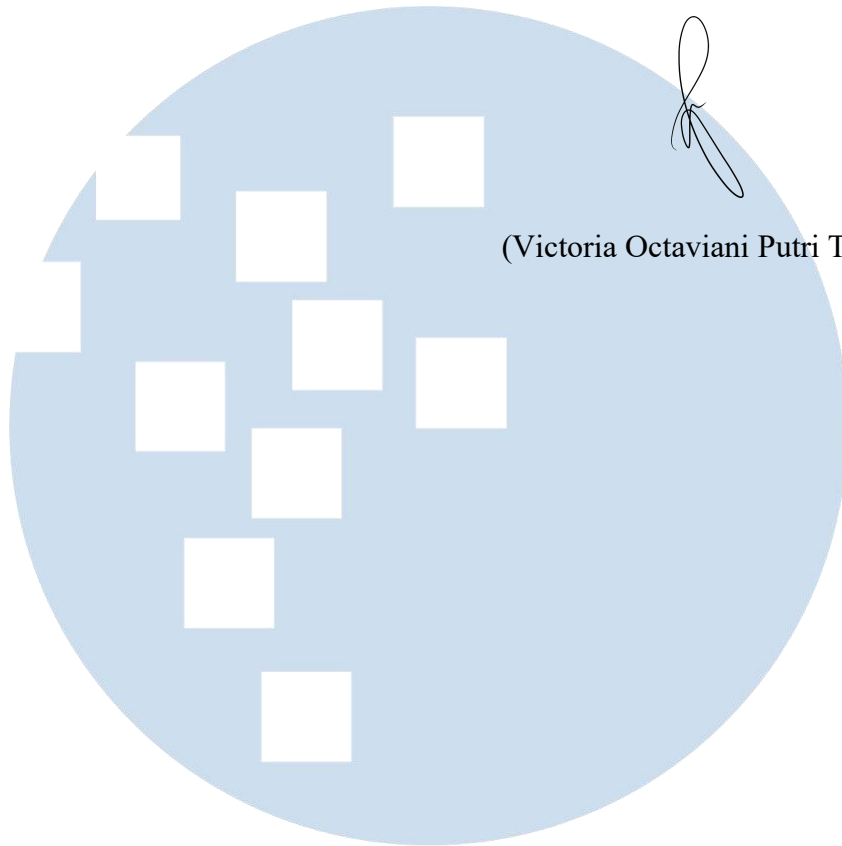
1. Bapak Dr. Ninok Leksono, M.A, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Bapak Kus Sudarsono, S.E, M.Sn. , selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Bapak Christian Aditya, S.Sn., M.Anim., sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Bapak Andrew Willis, B.A., M.M., sebagai Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan perbaikan atas laporan yang saya buat.
6. Kepada Pimpinan Perusahaan PT. Global Digital Artha, Bapak Erwin selaku supervisor saya selama proses magang di PT. Global Digital Artha
7. Orang Tua, teman, dan anggota keluarga saya yang telah memberikan bantuan, dan 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, 04 November 2023.



(Victoria Octaviani Putri Tanaga)



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**PERAN ILLUSTRATOR DALAM *GAME DEVELOPMENT* DI PT.
GLOBAL DIGITAL ARTHA**

Victoria Octaviani Putri Tanaga

ABSTRAK

Video *game* sudah menjadi bagian besar dari perkembangan hidup manusia. Dengan perkembangan teknologi, dan munculnya telepon pintar dalam kehidupan manusia, *game* menjadi hal yang semakin mudah diakses dalam kehidupan manusia sehari-hari. Fenomena tersebut mengakibatkan banyak anak-anak muda di Indonesia yang melihat peluang di sektor *game*, dan munculnya perusahaan yang berkarya dalam sektor *game*. Sebagai seseorang yang tumbuh, dan mengikuti perkembangan industri *game* membuat penulis tertarik dengan industri tersebut dan mendorong penulis untuk melakukan praktik magang di PT. Global Digital Artha yang memiliki pengalaman berkarya dalam industri *game*, khususnya *game* seluler. Dengan melalui praktek magang ini, penulis dapat mempelajari bagaimana sistem kerja dalam dunia industri, cara berkomunikasi, dan standar apa saja yang harus dimiliki oleh penulis untuk berkerja di dalam industri *game*. Dalam proses magang, penulis juga berkesempatan dalam bergabung, dan membantu mengerjakan proyek-proyek *game* Digital Artha. Melalui proses magang ini, penulis berharap bisa mendapatkan ilmu baru terkait dengan ilustrasi *cel shade*, serta kebutuhan ilustrasi dalam industri *game*.

Kata kunci: industri *game*, *mobile game*, *Digital Artha*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**ILLUSTRATOR'S PART IN GAME DEVELOPMENT AT PT. GLOBAL
DIGITAL ARTHA**

Victoria Octaviani Putri Tanaga

ABSTRACT

Video games have become a big part of human daily life. With the rise of better technology and the invention of the smartphone as a global phenomenon, games are becoming something that's more and more accessible to the general public. This phenomenon made many young people in Indonesia see the potential in the gaming industry, causing the appearance of many game-based corporations. As someone who's growing and following the rise of the gaming industry, the writer decides to join the internship program at PT. Global Digital Artha, one of the corporations that has experience in the gaming industry, especially in mobile games. By doing this internship, the writer is able to learn about how to work as a part of a game corporation, how to communicate, and what the standards that you should have for working in a game corporation. In the internship, the writer are also given the chance to work on some of Digital Artha's game project. In doing said internship, writer hopes that they could get insight on using cel shade in ilustration, as well as how does being an illustrator work in game industry setting.

Keywords: Gaming Industry, mobile game, Digital Artha

UMMN

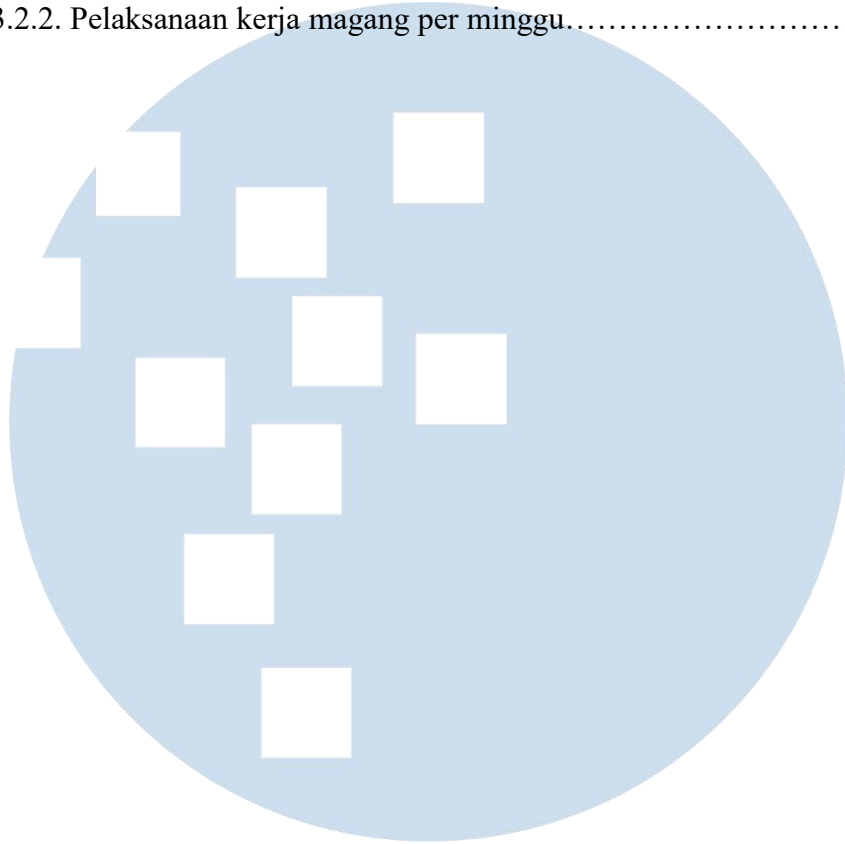
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
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	2
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	4
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan	4
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	5
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	7
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	7
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang	7
3.2.1 Tugas yang Dilakukan	8
3.2.2 Uraian Kerja Magang	8
3.2.3 Kendala yang Ditemukan	14
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	16
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN	17
4.1 Simpulan	17
4.2 Saran	18
DAFTAR PUSTAKA	20
LAMPIRAN	21

DAFTAR TABEL

Tabel 3.2.2. Pelaksanaan kerja magang per minggu.....14

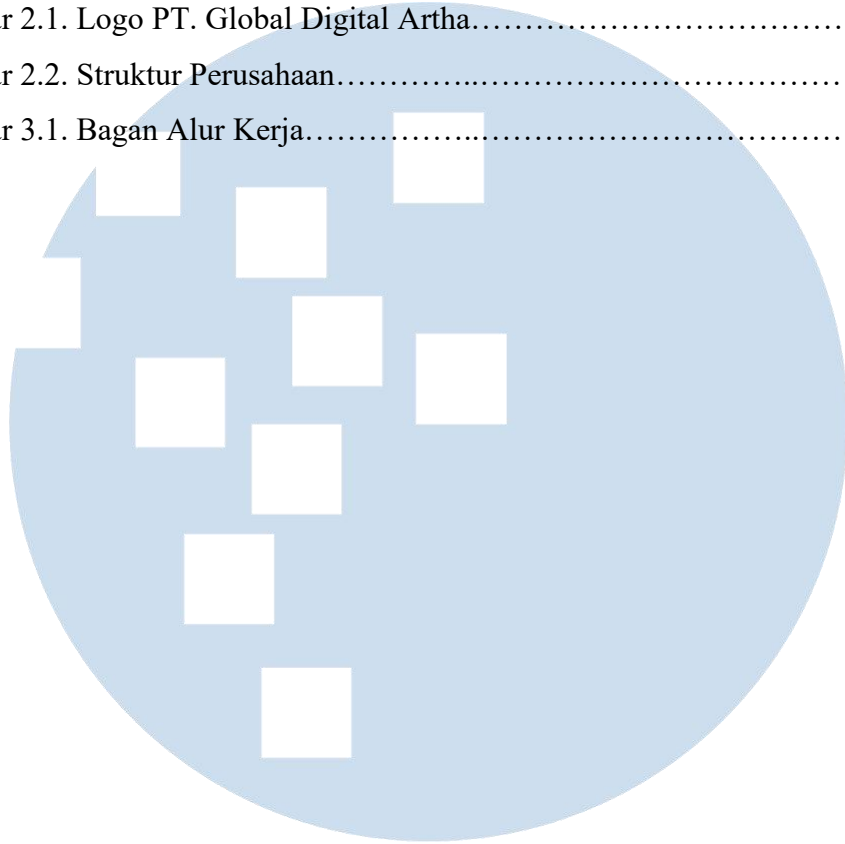


UMMN

**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo PT. Global Digital Artha.....	4
Gambar 2.2. Struktur Perusahaan.....	5
Gambar 3.1. Bagan Alur Kerja.....	7



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Pengantar MBKM 01	21
Lampiran B. Kartu MBKM 02	22
Lampiran C. Daily Task MBKM 03	23
Lampiran D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04	24
Lampiran E. Hasil Turnitin	25



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA