

PERAN 2D GAME ARTIST INTERN DALAM PROYEK *BITS OF LOVE GAME* DARI MILK TEA CREATIVES



LAPORAN MAGANG

Jonathan Febrianto

00000044167

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

PERAN 2D GAME ARTIST INTERN DALAM PROYEK *BITS OF LOVE GAME* DARI MILK TEA CREATIVES



LAPORAN MAGANG

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Seni (S.Sn.)**

Jonathan Febrianto

00000044167

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2023

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Jonathan Febrianto
NIM : 00000044167
Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

PERAN 2D GAME ARTIST INTERN DALAM PROYEK BITS OF LOVE GAME DARI MILK TEA CREATIVES 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, 20 Desember 2023.



Jonathan Febrianto

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Jonathan Febrianto

NIM : 00000044167

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : *Tesis/Skripsi/Laporan Magang (*coret yang tidak sesuai)

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 GAME ARTIST INTERN DALAM PROYEK *BITS OF LOVE GAME* DARI MILK TEA CREATIVES

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.

Tangerang, 06 Desember 2023.

Yang menyatakan,



Jonathan Febrianto

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan magang ini dengan judul: “*PERAN 2D GAME ARTIST INTERN DALAM PROYEK BITS OF LOVE GAME DARI MILK TEA CREATIVES.*” 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. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Kus Sudarsono S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Ahmad Arief Adiwijaya, S.Sn., MPDesSc., sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Annita, S.Pd., M.F.A., sebagai Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan perbaikan atas laporan yang saya buat.
6. Kepada Pimpinan Milk Tea Creatives Kak Stella Joantania Widjaja.
7. Orang Tua dan keluarga 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, 06 Desember 2023.



Jonathan Febrianto

PERAN 2D GAME ARTIST INTERN DALAM PROYEK *BITS OF LOVE* GAME DARI MILK TEA CREATIVES

Jonathan Febrianto

ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang signifikan membuat maraknya persebaran gim-gim di pasaran. Salah satunya adalah gim novel visual. Gim novel visual memberikan sebuah pengalaman baru bagi para pemainnya untuk bisa ikut menentukan alur cerita yang ada pada gim. Hal ini akan membuat para pemain untuk lebih termotivasi memainkan gim ini untuk melihat alur cerita yang berbeda. Milk Tea Creatives merupakan sebuah *indie game* studio yang tengah mengembangkan proyek gim novel visual berjudul *Bits of Love*. Milk Tea Creatives membuka kesempatan bagi mahasiswa yang tertarik dalam dunia gim untuk bisa terjun langsung dalam industri gim. Sebagai *2D game artist*, penulis bertanggung jawab untuk membuat ilustrasi serta aset yang berperan penting dalam kelangsungan dan kebutuhan gim. Dalam laporan “PERAN 2D GAME ARTIST INTERN DALAM PROYEK *BITS OF LOVE* GAME DARI MILK TEA CREATIVES.” Penulis akan menjelaskan mengenai tugas dan proses kerja yang telah dilaksanakan selama program kerja magang berlangsung, khususnya pada proses pembuatan aset dan ilustrasi.

Kata kunci: Gim, Novel visual, Ilustrasi, *2D Game Artist*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**THE ROLE OF 2D GAME ARTIST INTERN IN BITS OF LOVE GAME
PROJECT FROM MILK TEA CREATIVES**

Jonathan Febrianto

ABSTRACT

Significant technology developments have resulted in the widespread distribution of games on the market. One of them is a visual novel game. Visual novel games provide a new experience for players to be able to determine the storyline of the game. This will make players more motivated to play this game to see different storylines. Milk Tea Creatives is an indie game studio that is currently developing a visual novel game project entitled Bits of Love. Milk Tea Creatives opens opportunities for students who are interested in the world of games to get involved directly in the games industry. As a 2D Game Artist, the writer is responsible for creating illustrations and assets that play an important role in the continuity and needs of the game. In the report “THE ROLE OF 2D GAME ARTIST INTERNS IN THE BITS OF LOVE GAME PROJECT FROM MILK TEA CREATIVES.” The author will explain tasks and work processes that have been carried out during the internship program, especially the process of creating assets and illustrations.

Keywords: Game, Visual Novel, Illustration, 2D Game Artist

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
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.....	3
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan	3
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	6
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	7
3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....	7
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang	8
3.2.1 Tugas yang Dilakukan.....	8
3.2.2 Uraian Kerja Magang.....	9
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	22
LAMPIRAN.....	23

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Business Model Canvas	4
Tabel 2.2 Analisa SWOT	5
Tabel 3.1 Tugas Yang Dilakukan.....	8



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo Milk Tea Creatives	3
Gambar 2.2. Struktur Perusahaan	6
Gambar 3.1. Alur Kerja.....	8
Gambar 3.2. Interface Software Clip Studio Paint	10
Gambar 3.3. Eksplorasi Sketsa	11
Gambar 3.4. Hasil Akhir Aset	12
Gambar 3.5. Ikon Biji Kopi Sebelum Diubah.....	12
Gambar 3.6. Eksplorasi Sketsa dan Desain Kantung Kopi.....	13
Gambar 3.7. Eksplorasi Desain Ikon Biji Kopi.....	13
Gambar 3.8. Hasil Lineart dan Clean Up	14
Gambar 3.9. Hasil Coloring dan Rendering.....	15
Gambar 3.10. Sketsa Tokoh NPC.....	16
Gambar 3.11. Eksplorasi Warna Tokoh NPC.....	16
Gambar 3.12. Hasil Rendering Tokoh NPC.....	17

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Pengantar MBKM 01.....	23
Lampiran B. Kartu MBKM 02.....	24
Lampiran C. Daily Task MBKM 03.....	25
Lampiran D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04.....	35
Lampiran E. Hasil Turnitin.....	36
Lampiran F. Dokumentasi Magang.....	37
Lampiran G. Surat Keterangan Pembekalan Magang.....	38
Lampiran H. Surat Keterangan Penerimaan Magang	39
Lampiran I. Surat Pernyataan Selesai Magang.....	40

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA