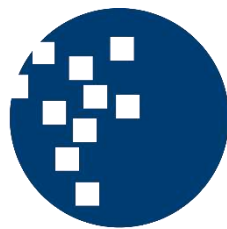


**PERAN 2D ARTIST DALAM MERANCANGAN TOKOH  
PROYEK ALIEN GRAB DI STUDIO GLORY JAM**



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN MAGANG**

**CATHERINA CHRISTABEL WIJAYA**

**0000043049**

**PROGRAM STUDI FILM  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2024**

**PERAN 2D ARTIST DALAM MERANCANGAN TOKOH  
PROYEK ALIEN GRAB DI STUDIO GLORY JAM**



**LAPORAN MAGANG**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar**

**Sarjana Seni (S.Sn.)**

**CATHERINA CHRISTABEL WIJAYA**

**00000043049**

**PROGRAM STUDI FILM  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2024**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Catherina Christabel Wijaya  
NIM : 00000043049  
Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

### **PERAN 2D ARTIST DALAM MERANCANGAN TOKOH PROYEK ALIEN GRAB DI STUDIO GLORY JAM**

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, 3 Mei 2024.



(Catherina Christabel W)

# 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 : Catherina Christabel Wijaya

NIM : 00000043049

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 ARTIST DALAM MERANCANGAN TOKOH PROYEK ALIEN GRAB DI STUDIO GLORY JAM**

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, 03 Mei 2024.

Yang menyatakan,



(Catherina Christabel W)

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 MERANCANGAN TOKOH PROYEK ALIEN GRAB DI STUDIO GLORY JAM” 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:

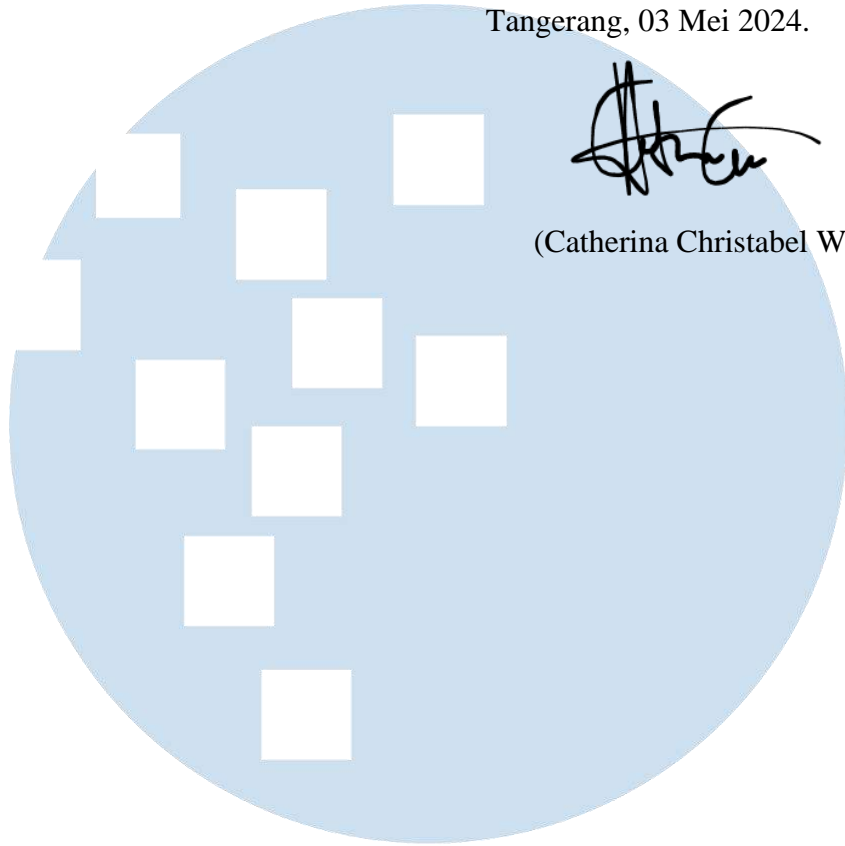
1. Dr. Ninok Leksono, M.A, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds, selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn, selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Levinthius Herlyanto, M.Sn, sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Ibu Dominika Anggraeni Purwaningsih, S.Sn., M.Anim., sebagai Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan perbaikan atas laporan yang saya buat.
6. Kepada Pimpinan Perusahaan Glory Jam Bapak Dominikus Damaste
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, 03 Mei 2024.



(Catherina Christabel W)



UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**PERAN 2D ARTIST DALAM MERANCANGAN TOKOH PROYEK  
ALIEN GRAB DI STUDIO GLORY JAM**

Catherina Christabel Wijaya

**ABSTRAK**

Industri *game* merupakan suatu hal yang belum banyak diapresiasi dan dikembangkan di Indonesia, dengan orang-orang yang menjalaninya cenderung melakukannya dengan semangat yang berasal dari kegemaran atau *passion* diri akan *game*. Sehingga mayoritas *game* hasil negara Indonesia cenderung menghasilkan *game* yang lebih sederhana, jika dibandingkan dengan *game* hasil perusahaan *game* AAA internasional. Glory Jam, merupakan perusahaan *game* yang berawal dari perusahaan IT Rolling Glory, yang memproduksi sebuah *game* bernama *Alien Grab*. *Alien Grab* merupakan sebuah *casual game* dengan tema *space*, dimana seorang pemain harus menangkap alien sambil menghindari *monster* untuk mendapatkan poin. Laporan ini akan mengurai peran seorang *2D artist* dalam perancangan desain tokoh untuk proyek *Alien Grab*, mulai dari *concepting*, *asset creation*, *animating*, hingga *slicing* aset yang di dilakukan sebagai persiapan sebelum mengintegrasikan hasil desain ke dalam *game*. Teknis tersebut merupakan *skill set* yang harus diasah seorang *2D artist* dalam produksi *game*, untuk memberikan aset desain yang dapat memberikan sebuah pengalaman unik bagi para pemain, serta menarik *client* besar ketika bertemu dengan perusahaan.

Kata kunci: *2D artist*, *Game*, Glory Jam, Desain Tokoh, *Alien Grab*

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**2D ARTIST ROLE IN CHARACTER DESIGN FOR PROJECT ALIEN GRAB  
AT GLORY JAM STUDIO**

Catherina Christabel Wijaya

**ABSTRACT**

*The gaming industry hasn't been widely appreciated and developed in Indonesia, with those involved typically driven by their passion for gaming. As a result, most games produced in Indonesia tend to be simpler than international AAA game companies. Glory Jam, a game company that originated from the IT company Rolling Glory, produced a game called Alien Grab. Alien Grab is a casual game with a space theme, where players have to catch aliens while avoiding monsters to earn points. This report will dissect the role of a 2D artist in designing characters for the Alien Grab project, starting from concepting, asset creation, animating, to slicing assets a preparation to integrate the design made into the game. These technical aspects constitute the skill set that a 2D artist must hone in game production, to provide design assets that offer a unique experience for players and attract major clients when engaging with the company.*

*Keywords: 2D artist, Game, Glory Jam, Character Design, Alien Grab*

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

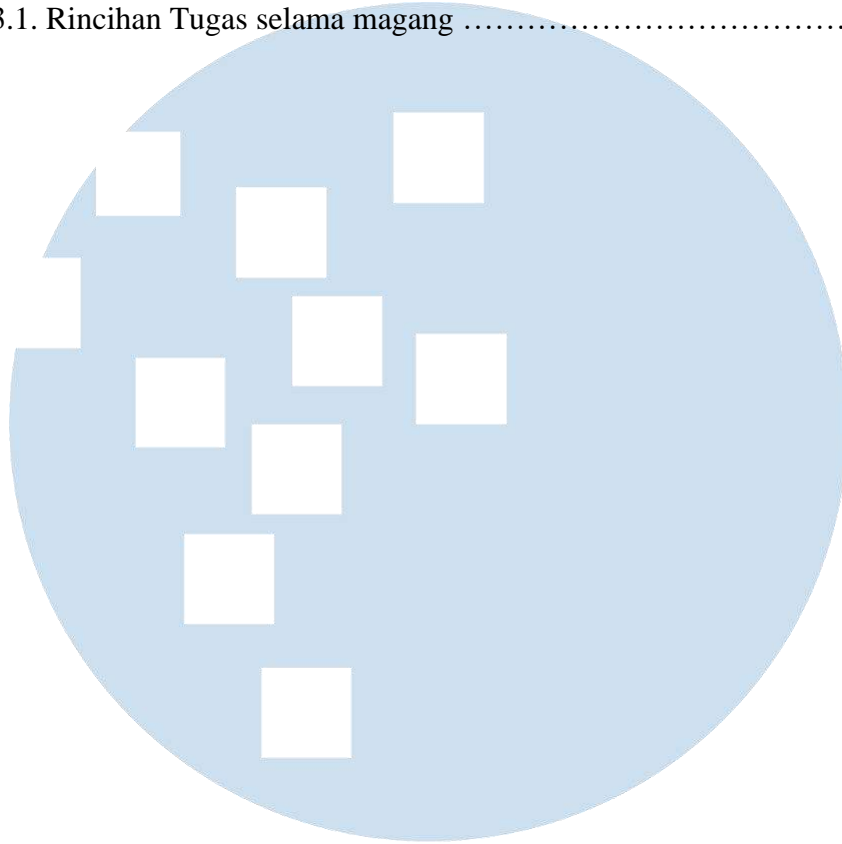


## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
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.....	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	5
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan.....	5
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan.....	6
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG.....	9
3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....	9
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang.....	11
3.2.1 Tugas yang Dilakukan.....	11
3.2.2 Uraian Kerja Magang.....	17
3.2.3 Kendala yang Ditemukan.....	32
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	32
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN.....	34
4.1 Simpulan.....	34
4.2 Saran.....	34
DAFTAR PUSTAKA.....	37
LAMPIRAN.....	38

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Rincihan Tugas selama magang ..... 4



# UMMN

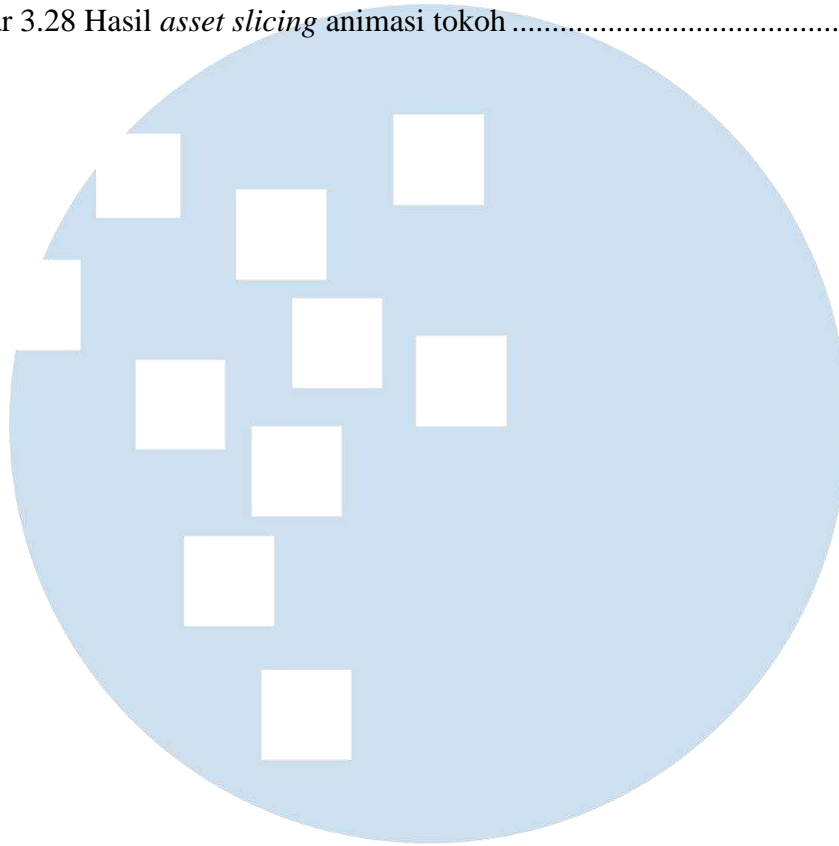
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Glory Jam.....	6
Gambar 2.2 Logo Rolling Glory .....	6
Gambar 2.3 Struktur Perusahaan.....	7
Gambar 2.4 Struktur Tim Proyek <i>Alien Grab</i> .....	8
Gambar 3.1 Pipeline alir kerja proyek <i>Alien Grab</i> .....	11
Gambar 3.2 Refrensi gaya visual <i>game Alien Grab</i> .....	18
Gambar 3.3 Riset konsep dan refrensi tokoh .....	19
Gambar 3.4 Makna bentuk.....	20
Gambar 3.5 Sketsa desain tokoh <i>target</i> .....	20
Gambar 3.6 Hasil eksperimentasi warna tokoh <i>target</i> .....	21
Gambar 3.7 Perancangan <i>wireframe</i> tokoh <i>target</i> .....	21
Gambar 3.8 <i>Wireframe</i> tokoh <i>target</i> .....	22
Gambar 3.9 Proses pewarnaan tokoh <i>target</i> .....	22
Gambar 3.10 Hasil warna tokoh <i>target</i> .....	22
Gambar 3.11 <i>Mockup game</i> .....	23
Gambar 3.12 Variasi pewarnaan detail tokoh .....	24
Gambar 3.13 Revisi tokoh (ulat kadal) .....	24
Gambar 3.14 Hasil final tokoh <i>target</i> .....	25
Gambar 3.15 Cumi-cumi.....	26
Gambar 3.16 Gurita.....	26
Gambar 3.17 <i>Traffic Cone</i> .....	26
Gambar 3.18 <i>Monster obstacle sketch</i> .....	27
Gambar 3.19 <i>Monster obstacle wireframe</i> .....	27
Gambar 3.20 <i>Monster obstacle color experiment</i> .....	28
Gambar 3.21 <i>Monster obstacle final look</i> .....	28
Gambar 3.22 <i>Sprite animation</i> tokoh A.....	29
Gambar 3.23 <i>Sprite animation</i> tokoh <i>target</i> .....	29
Gambar 3.24 Tahap pengerjaan animasi <i>monster</i> .....	30
Gambar 3.25 <i>Sprite animation monster idle</i> .....	30
Gambar 3.26 <i>Sprite animation monster hit</i> .....	31

Gambar 3.27 Process *asset slicing* animasi tokoh ..... 31

Gambar 3.28 Hasil *asset slicing* animasi tokoh ..... 32



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