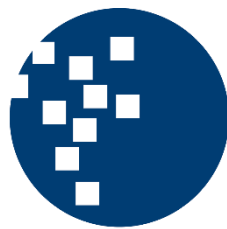


**PERAN 2D ARTIST DALAM PEMBUATAN ASET VISUAL 2D
GAME STELLAGALE: THE TRIALS OF FAITH DARI EXTRA
LIFE ENTERTAINMENT**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

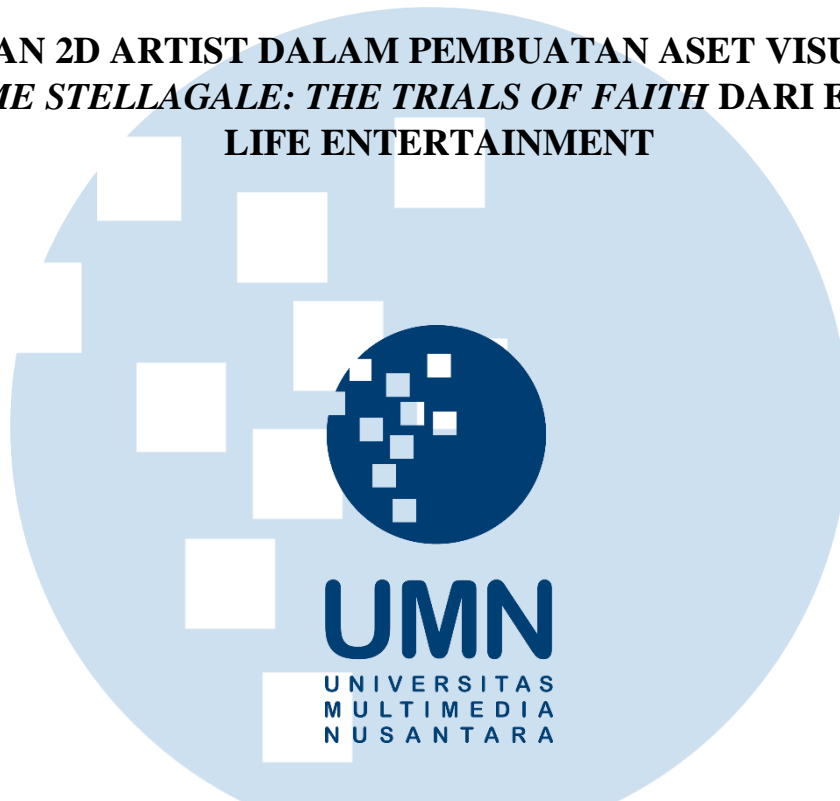
LULU FELICIA HARTONO

00000046142

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

2024

**PERAN 2D ARTIST DALAM PEMBUATAN ASET VISUAL 2D
GAME STELLAGALE: THE TRIALS OF FAITH DARI EXTRA
LIFE ENTERTAINMENT**



LAPORAN MAGANG

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

**LULU FELICIA HARTONO
00000046142**

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

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Lulu Felicia Hartono
NIM : 00000046142
Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

**PERAN 2D ARTIST DALAM PEMBUATAN ASET VISUAL 2D GAME
STELLAGALE: THE TRIALS OF FAITH DARI EXTRA LIFE
ENTERTAINMENT**

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, 22 Mei 2024



(Lulu Felicia Hartono)

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 : Lulu Felicia Hartono

NIM : 00000046142

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 PEMBUATAN ASET VISUAL 2D GAME
STELLAGALE: THE TRIALS OF FAITH DARI EXTRA LIFE
ENTERTAINMENT**

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, 02 Mei 2024

Yang menyatakan,



(Lulu Felicia Hartono)

UNIVERSITA
MULTIMEDIA
NUSANTARA

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 PEMBUATAN ASET VISUAL 2D *GAME STELLAGALE: THE TRIALS OF FAITH* DARI EXTRA LIFE ENTERTAINMENT”. 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, 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. Duray Philip Rompas, M.T., sebagai Pimpinan Perusahaan Extra Life Entertainment dan Supervisor Magang
6. Daniel Calvin, sebagai Art Director Pimpinan Perusahaan Extra Life Entertainment
7. Orang Tua, keluarga, dan teman-teman saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini.
8. Seluruh rekan kerja di Perusahaan Extra Life Entertainment yang memberikan bantuan dan arahan selama penulis melakukan aktivitas magang.

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

Tangerang, 29 April 2024.



(Lulu Felicia Hartono)



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**PERAN 2D ARTIST DALAM ASET VISUAL 2D ARTIST GAME
STELLAGALE: THE TRIALS OF FAITH DARI EXTRA LIFE
ENTERTAINMENT**

Lulu Felicia Hartono

ABSTRAK

Magang *track 1* merupakan salah satu kewajiban mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara (UMN) untuk lulus dan memperoleh gelar sarjana. Pelaksanaan magang tersebut bertujuan untuk menambah pengalaman dan mengasah kemampuan mahasiswa terkait bidang yang dipelajari selama masa kuliah di lingkungan industri secara langsung. Sebagai mahasiswa peminatan animasi dalam program studi Film, penulis menaruh ketertarikan pada studio *game* Indonesia yang semakin berkembang di era teknologi ini. Dengan menaruh minat di bidang animasi dan ilustrasi dalam *game*, penulis mendaftarkan diri sebagai peserta magang *2D Artist* di Extra Life Entertainment. Laporan magang penulis menunjukkan proses pengerjaan aset visual *game StellaGale: The Trials of Faith* yang dikerjakan penulis dibantu dengan arahan *art director*. Selama mengerjakan aset 2D seperti ilustrasi dan animasi, penulis mendapatkan berbagai wawasan di *hard skill* maupun *soft skill*. Dalam prosesnya, penulis mengalami kendala seperti kurangnya inisiatif komunikasi, kurangnya kerapihan kerja, lamanya adaptasi kerja, dan lainnya. Segala kelebihan dan kekurangan yang dialami selama aktivitas magang tersebut diharapkan menjadi pengalaman yang membantu penulis berkembang menjadi pribadi yang memiliki etika kerja profesional dan berkemampuan tinggi terutama di bidang ilustrasi dan animasi.

Kata kunci: Animasi, *Game*, Ilustrasi, Magang



**THE ROLE OF 2D ARTIST IN STELLAGALE: THE TRIALS OF FAITH
BY EXTRA LIFE ENTERTAINMENT**

Lulu Felicia Hartono

ABSTRACT

Track 1 Internship is one of the obligations to graduate from Multimedia Nusantara University. This program is held to help students gain experiences and improve their skills related to the fields they studied during college by joining a real industry environment. As a student who studied animation in the film studies, the author held an interest in Indonesia's growing game industry. The game industry showed a significant rise in Indonesia economy in this technology era. With such interest, the author applied to an Indonesian game studio, Extra Life Entertainment. The author enrolled as 2D artist intern who worked on creating visual assets such as illustrations and animations with the help of an art director for the game StellaGale: the Trials of Faith. As the author worked on the 2D assets, the author gained new insights to improve soft skills and hard skills. Throughout the internship process, the author faced some problems such as miscommunication, untidy work, adaptation to new environment and art demand, and others. Both the ups and downs of the internship experience are hoped to be able to help the author to become a better individual with a professional work ethic and skill in illustration and animation.

Keywords: Animation, Game, Illustration, Internship

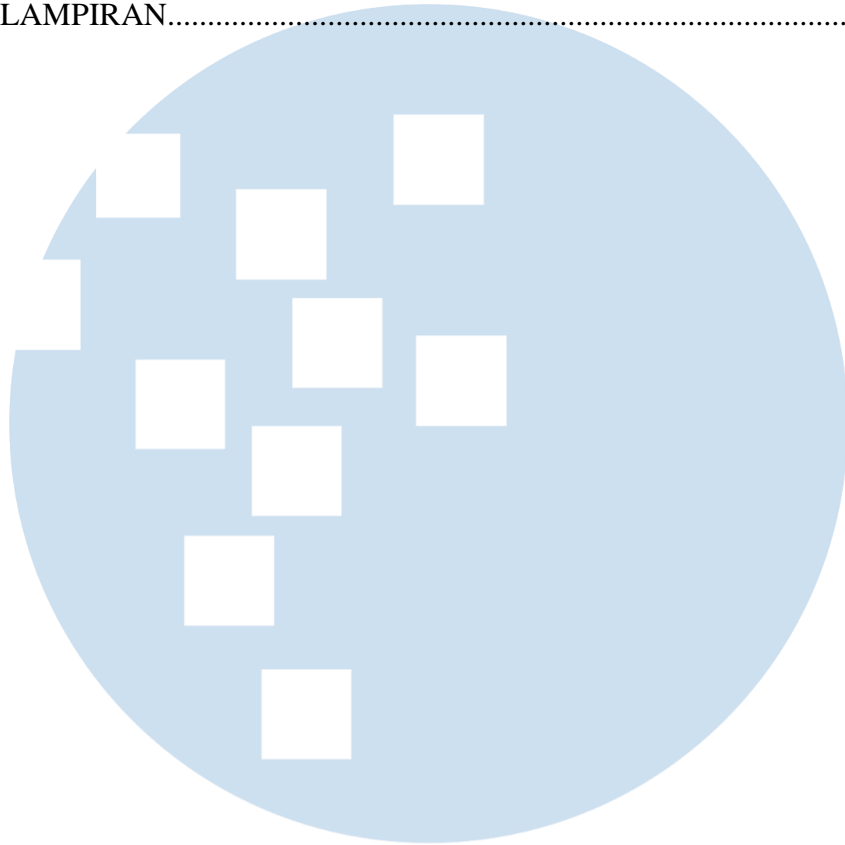
UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
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
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang	3
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	5
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan	5
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	7
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	9
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	9
3.1.1 Kedudukan	9
3.1.2 Koordinasi.....	10
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang	11
3.2.1 Tugas yang Dilakukan	12
3.2.2 Uraian Kerja Magang.....	14
3.2.3 Kendala yang Ditemukan.....	39
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	40
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN	43
4.1 Simpulan	43
4.2 Saran	44

DAFTAR PUSTAKA..... 45
LAMPIRAN..... 46

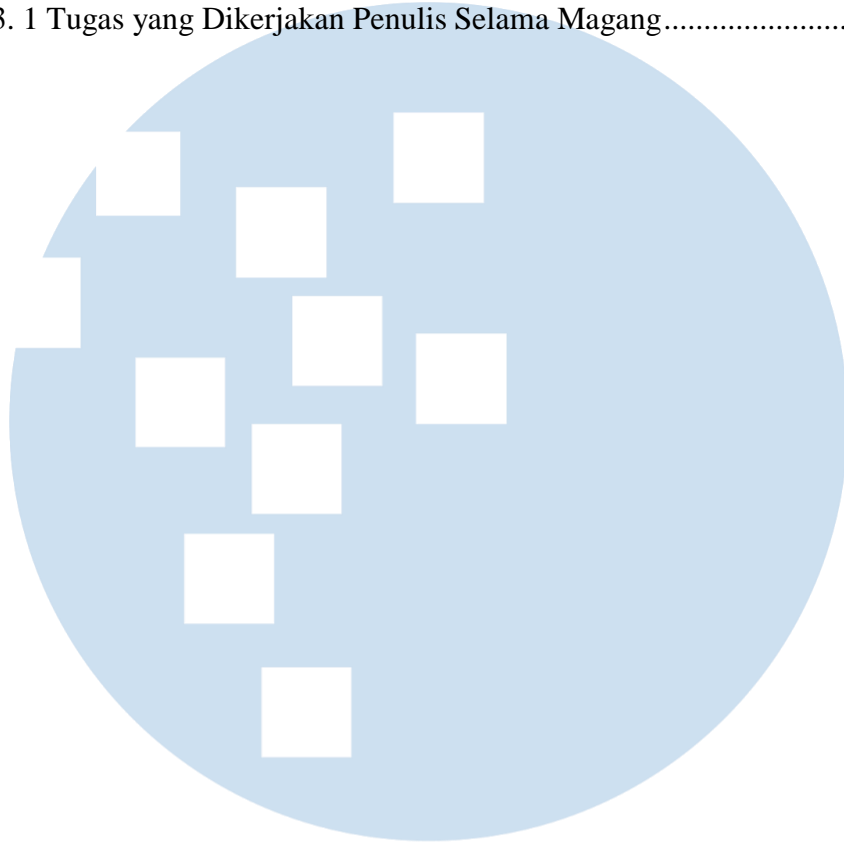


UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tugas yang Dikerjakan Penulis Selama Magang..... 12



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Perekrutan Magang di Instagram Extra Life Entertainment <i>Screenshot</i> Instagram @extralifeent (2024)	4
Gambar 2. 1 Logo Extra Life Entertainment\5	
Gambar 2. 2 <i>Key Visual Game StellaGale: The Trials of Faith</i>	6
Gambar 2. 3 <i>Key Visual Game One Last Journey</i>	6
Gambar 2. 4 <i>Booth</i> Extra Life Entertainment di FEKDI 2023 dan Level Up KL ..	7
Gambar 2. 5 Struktur Perusahaan Extra Life Entertainment.....	8
Gambar 3. 1 Bagan Kedudukan Kerja Magang di Extra Life Entertainment	9
Gambar 3. 2 Penggunaan Trello untuk Komunikasi dan Koordinasi Tugas.....	10
Gambar 3. 3 <i>Screenshot</i> Koordinasi melalui Discord Extra Life Entertainment ..	11
Gambar 3. 4 Bagan Koordinasi Kerja Magang.....	11
Gambar 3. 5 Sketsa Tokoh <i>NPC Chapter 13 Study Tour</i> dalam <i>Brief Art Director</i>	15
Gambar 3. 6 Ilustrasi Tokoh <i>NPC Chapter 13 Study Tour</i> Final yang Didesain Ulang Penulis	15
Gambar 3. 7 Naskah Interaksi Tokoh <i>NPC Chapter 13 Study Tour</i>	16
Gambar 3. 8 Eksplorasi Gerakan tokoh <i>NPC Chapter 13 Study Tour</i>	17
Gambar 3. 9 Aset <i>Cutting NPC Chapter 13 Study Tour</i>	18
Gambar 3. 10 Pengerjaan Animasi di Aplikasi Spine.....	18
Gambar 3. 11 <i>Set</i> Gerakan Tokoh <i>Tomboy Girl</i>	19
Gambar 3. 12 <i>Set</i> Gerakan Tokoh <i>Butler</i>	19
Gambar 3. 13 Eksplorasi Gerakan Tokoh <i>NPC Chapter Figurine for Smiles</i>	20
Gambar 3. 14 <i>Cutting</i> Aset Tokoh <i>NPC Chapter Figurine for Smiles</i>	21
Gambar 3. 15 Penataan <i>bone</i> dan <i>draw order</i> dalam aplikasi <i>Spine</i>	22
Gambar 3. 16 Animasi senyum <i>Young Girl</i>	22
Gambar 3. 17 Sketsa Stella <i>Ending</i> oleh <i>Art Director</i>	23
Gambar 3. 18 <i>Brief Art Director</i> Mengenai Desain Stella di <i>Ending</i>	23
Gambar 3. 19 Sketsa Awal Desain Tokoh Stella di <i>Ending</i>	24
Gambar 3. 20 Revisi dan Masukan dari <i>Art Director</i>	24
Gambar 3. 21 Sketsa Kedua Desain Tokoh Stella <i>Ending</i>	25

Gambar 3. 22 Hasil Akhir Desain Tokoh Stella <i>Ending</i>	26
Gambar 3. 23 <i>Brief Animasi Shopkeeper</i> oleh <i>Art Director</i>	27
Gambar 3. 24 Referensi Tokoh <i>Shopkeeper</i>	27
Gambar 3. 25 Eksplorasi gerakan Eldorman.....	28
Gambar 3. 26 Eksplorasi gerakan Baladrs	28
Gambar 3. 27 Eksplorasi gerakan <i>shopkeeper</i> Eltera Tears.....	29
Gambar 3. 28 Eksplorasi gerakan Lafka Tales Bartender.....	29
Gambar 3. 29 Eksplorasi Gerakan Lafka Tales Amanda	30
Gambar 3. 30 <i>Feedback Art Director</i> mengenai Animasi <i>Shopkeeper</i>	30
Gambar 3. 31 Aset <i>cutting shopkeeper</i>	31
Gambar 3. 32 Aset Animasi Sebelum Dirapihkan di <i>Setup</i>	32
Gambar 3. 33 Aset Animasi Setelah Dirapihkan di <i>Setup</i>	32
Gambar 3. 34 Animasi <i>Idle Shopkeeper</i> di Lafka Tales	33
Gambar 3. 35 Animasi <i>Interact Shopkeeper</i> di Lafka Tales.....	33
Gambar 3. 36 <i>Dopesheet</i> Animasi Sebelum Diberikan Efek Patah-Patah.....	34
Gambar 3. 37 <i>Dopesheet</i> animasi setelah diberikan efek patah-patah.....	34
Gambar 3. 38 <i>Graphic Curve Graphic Curve</i> yang Digunakan dalam Animasi ..	35
Gambar 3. 39 <i>Screenshot</i> Naskah <i>Cutscene</i>	36
Gambar 3. 40 Panduan ilustrasi <i>StellaGale The Trials of Faith</i>	36
Gambar 3. 41 <i>Cutscene</i> Stella Melihat Sosok Berjubah Coklat.....	37
Gambar 3. 42 Sebelum dan Setelah Pemberian <i>Background</i> pada Momen Komedi Agravane	37
Gambar 3. 43 Sebelum dan Sesudah Penggunaan Langit dan Cahaya dalam Ilustrasi	38
Gambar 3. 44 Panduan Pengerjaan Ilustrasi oleh <i>Art Director</i>	38
Gambar 3. 45 Panduan Ilustrasi <i>Art Director</i> dan Hasil Akhir.....	39

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Pengantar MBKM 01	46
Lampiran B. Kartu MBKM 02	47
Lampiran C. Daily Task MBKM 03	48
Lampiran D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04	58
Lampiran E. Hasil Turnitin	59
Lampiran F. Dokumentasi Magang	60



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA