



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

**LAPORAN KERJA MAGANG PERANAN 2D ARTIST DI
TINKER GAMES STUDIO**



Nama : Maxi Trois Yusuf
NIM : 09120210257
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2013**

**PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG
PERANAN 2D ARTIST DI TINKER GAMES STUDIO**

Oleh:

Nama : Maxi Trois Yusuf
NIM : 09120210257
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 30 Januari 2014

Dosen Pembimbing

Annita, S. Pd., M.F.A.

Mengetahui
Ketua Program Studi

Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds.

**LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT
DALAM PENYUSUNAN LAPORAN KERJA MAGANG**

Dengan ini saya,

Nama : Maxi Trois Yusuf
NIM : 09120210257
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

Menyatakan bahwa saya telah melaksanakan praktek kerja magang:

Nama perusahaan : PT Tinker Games Studio
Bidang : *2D Artist*
Alamat : Jl. Cisitu Indah VII. No 3, Bandung
Waktu Magang : 16 September – 15 November 2013
Pembimbing Lapangan : Jeffin Andria Prabowo

Menyatakan bahwa Laporan kerja magang ini adalah karya ilmiah saya sendiri, bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain atau lembaga lain, dan semua karya ilmiah orang lain atau lembaga lain yang dirujuk dalam laporan ini telah disebutkan sumber kutipannya serta dicantumkan di daftar pustaka.

Tangerang, 30 Januari 2014

Maxi Trois Yusuf

ABSTRAKSI

Animasi berperan penting dalam sebuah produksi *game* . Animasi dapat menciptakan sebuah nyawa pada karakter sehingga bisa membawa pemain seolah-olah masuk kedalam permainan tersebut. Gerakan animasi yang tepat dapat menciptakan imersi pada pemain dan juga rasa empati pada karakter yang dimainkan. Sebagai *2D Artist*, penulis bertanggung jawab atas pembuatan animasi pada karakter *game* tersebut. Animasi-animasi karakter dalam *game* biasanya disebut dengan *game asset*.

Kata kunci : Animasi, *game*, *game asset*, *game production*.



UMN

ABSTRACT

Animation takes a huge role in game production. An animation can create live through a character that takes player into the game. A perfect motion can create immersion and empathy to the players. As a 2d artist, writer has the responsibility to create the character animation. Animation in game production usually called game assets.

Keyword : animaton, game, game asset, game production.



UMN

KATA PENGANTAR

Puji Syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat yang diberikan kepada penulis dalam penyelesaian laporan praktek kerja magang di PT Tinker Games Studio. Penulisan laporan kerja magang ini adalah untuk memenuhi mata kuliah *Internship* yang diselenggarakan Universitas Multimedia Nusantara pada tahun 2013. Dalam penyusunan laporan kerja magang ini, penulis mendapatkan banyak bimbingan dan dukungan dari beberapa pihak, baik berupa saran maupun kritik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan banyak terima kasih kepada:

1. Desi Dwi Kristanto S.Ds., M. Ds. selaku Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual atas dukungannya kepada penulis.
2. Annita, S. Pd., M.F.A. selaku Dosen Pembimbing Magang
3. Orang tua penulis yang selalu memberikan masukan yang berharga dalam setiap langkah yang penulis ambil.

Demikian laporan Magang ini penulis susun dengan harapan dapat bermanfaat bagi penulis maupun pembaca. Penulis menyadari banyaknya kekurangan dari segi penulisan ataupun kata-kata yang terucap, oleh karena itu penulis membuka segala kritik dan saran guna menyempurnakan laporan ini. Penulis menyadari bahwa laporan Magang ini tidaklah sempurna, maka dari itu penulis memohon maaf yang sebesar besarnya apabila terdapat kesalahan dalam laporan ini. Akhir kata penulis berharap laporan magang ini dapat bermanfaat bagi para pembaca sekalian khususnya para mahasiswa mahasiswi Universitas Multimedia Nusantara.

DAFTAR ISI

LAPORAN KERJA MAGANG	i
PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG	ii
LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	iii
ABSTRAKSI	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	7
DAFTAR TABEL	8
DAFTAR GAMBAR	9
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang	2
1.3. Waktu dan 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	6
3.1. Kedudukan dan Koordinasi	6
3.2. Tugas yang Dilakukan.....	7
3.3. Uraian Pelaksanaan Magang	7
3.3.1 Proses Pelaksanaan.....	7
3.3.2. Kendala yang Ditemukan	9
3.3.3. Solusi atas Kendala	10
BAB IV PENUTUP	11
4.1. Kesimpulan	11
4.2. Saran	12
DAFTAR PUSTAKA	viii
LAMPIRAN	ix

DAFTAR TABEL

Bagan 3.1. Tabel Uraian Pelaksanaan Magang7



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Struktur Organisasi Tinker Games.....	5
Gambar 3.1. Contoh Sketsa Tinker Man.....	8
Gambar 3.2. Contoh hasil akhir Tinker Man	9



UMMN