

**PERANCANGAN ASET 2D DALAM PENGEMBANGAN GIM
DI ETERNAL DREAM STUDIO**



LAPORAN MAGANG

Marta Valencia

0000042799

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

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**PERANCANGAN ASET 2D DALAM PENGEMBANGAN GIM
DI ETERNAL DREAM STUDIO**



Marta Valencia

00000042799

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

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Marta Valencia
Nomor Induk Mahasiswa : 00000042799
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

Laporan Magang dengan judul:

PERANCANGAN ASET 2D DALAM PENGEMBANGAN GIM DI ETERNAL DREAM STUDIO

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan magang 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 telah saya tempuh.

Tangerang, 31 Mei 2024



A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Marta Valencia', is written over a horizontal line.

(Marta Valencia)

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 PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN ASET 2D DALAM PENGEMBANGAN GIM
DI ETERNAL DREAM STUDIO**

Oleh

Nama : Marta Valencia
NIM : 00000042799
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 6 Juni 2024
Pukul 13.00 s.d 13.30 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



Clemens Felix Setiyawan, S.Sn., M.Hum.
0305117504/051860

Penguji



Dr. Anne Nurfarina, M.Sn.
0416066807/069425

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Marta Valencia
NIM : 00000042799
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain
Jenis Karya : Laporan Magang

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas laporan magang saya yang berjudul.

PERANCANGAN ASET 2D DALAM PENGEMBANGAN GIM DI ETERNAL DREAM STUDIO

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan laporan magang saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 13 Juni 2024

Yang menyatakan,



(Marta Valencia)

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang berjudul “Perancangan Aset 2D dalam Pengembangan Gim di Eternal Dream Studio”. Perancangan ini didasarkan pada ketertarikan penulis terhadap proses pengembangan gim, terlebih khusus karena industri gim di Indonesia terus berkembang pesat. Selama magang berlangsung, penulis memperoleh banyak ilmu dan pengalaman merancang berbagai aset visual gim secara langsung sehingga penulis mendapatkan banyak wawasan baru mengenai pengembangan gim beserta koordinasi dengan rekan kerja dalam sebuah studio gim.

Penulisan laporan magang ini dapat terlaksana dengan baik akibat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, dalam kesempatan ini penulis 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 Rupa dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Eternal Dream Studio selaku perusahaan tempat kerja magang.
4. Lucky Putra Darmawan, selaku CEO di Eternal Dream Studio yang telah memberikan bimbingan dan motivasi selama magang berlangsung.
5. Pray Christanto, sebagai *Supervisor* atau Pembimbing Lapangan yang telah memberikan panduan, bimbingan, dan arahan selama magang berlangsung.
6. Irma Safitri, sebagai *Game Artist Mentor* yang telah memberikan tugas, masukan, dan arahan terkait visual selama magang berlangsung.
7. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
8. Ardiles Akyuwen, M.Sn., sebagai Koordinator Magang Program Studi Desain Komunikasi Visual.

9. Clemens Felix Setiyawan, S.Sn., M.Hum., sebagai Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
10. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini.
11. Cornelia Widyadhana dan Jessica, selaku rekan magang yang selalu menemani dan memberikan motivasi selama pelaksanaan magang.

Semoga laporan magang ini dapat memberikan gambaran kepada calon pemegang yang memiliki minat serupa.

Tangerang, 13 Juni 2024



(Marta Valencia)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN ASET 2D DALAM PENGEMBANGAN GIM DI ETERNAL DREAM STUDIO

(Marta Valencia)

ABSTRAK

Industri gim, khususnya di Indonesia, mengalami perkembangan yang pesat dari segi teknologi, visual, dan performa yang sekaligus meningkatkan pembuatan gim, konsumen, dan apresiasi secara internasional. Bersamaan dengan potensi tersebut, ketertarikan penulis dalam pembuatan gim mendorong penulis untuk terjun ke dalam industri gim. Penulis menjalankan magang sebagai *2D Artist intern* di Eternal Dream Studio, yaitu studio gim yang memiliki fokus pada gim naratif untuk memberikan pesan dan kesan yang bermakna dalam meningkatkan empati pemain. Penulis memiliki *jobdesk* berupa mengembangkan konsep gim, mendesain karakter, membuat ilustrasi digital, dan membuat aset *environment* dalam gim. Terdapat banyak hal yang dipelajari selama masa magang, mulai dari *hard skill*, *soft skill*, dan *teamworking*. Selain itu, penulis juga mengalami beberapa kendala seperti miskomunikasi, rekan kerja yang kurang kooperatif, *timeline* pekerjaan mundur, dan kurangnya bimbingan dari pihak studio. Inisiatif dalam berkomunikasi, mengerjakan tanggung jawab, dan adaptasi waktu pengerjaan menjadi kunci yang dipegang penulis dalam mengatasi permasalahan.

Kata kunci: Magang, Aset 2D, Pembuatan Gim, Eternal Dream Studio



2D ASSET DESIGN IN GAME DEVELOPMENT

AT ETERNAL DREAM STUDIO

(Marta Valencia)

ABSTRACT (English)

The game industry, especially in Indonesia, is experiencing rapid development in terms of technology, visuals and performance which simultaneously increases game creation, consumers and international appreciation. Along with this potential, the author's interest in making games encourages the author to enter the game industry. The author applied internship as 2D Artist at Eternal Dream Studio, a game studio that focuses on narrative games to provide meaningful messages and impressions in increasing player empathy. The jobdesk includes developing game concepts, designing characters, creating digital illustrations, and creating environment assets in games. The author learned many things during the internship period, starting from hard skills, soft skills, and teamworking. Apart from that, the author also experienced several obstacles such as miscommunication, uncooperative colleagues, delayed work timeline, and a lack of guidance from the studio. Initiative in communicating, carrying out responsibilities, and adapting work times are the keys in overcoming those problems.

Keywords: *Internship, 2D Asset, Game Development, Eternal Dream Studio*



DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
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 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang.....	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	5
2.1 Deskripsi Perusahaan	5
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	6
2.3 Portfolio Perusahaan	7
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	12
3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....	12
3.2 Tugas yang Dilakukan	14
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang	16
3.3.1 Proses Pelaksanaan	16
3.3.2 Kendala yang Ditemukan	52
3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	53
BAB IV PENUTUP	55
4.1 Kesimpulan	55
4.2 Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN.....	xiv

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang..... 14



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Eternal Dream Studio.....	5
Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Eternal Dream	6
Gambar 2.3 Finding El's Coffee	8
Gambar 2.4 Virgo and The Sparklings: This is the Rhythm of My Life	8
Gambar 2.5 My Decade Furriend.....	9
Gambar 2.6 The Sun Shines Over Us	10
Gambar 2.7 Penghargaan The Sun Shines Over Us.....	10
Gambar 2.8 Helen	11
Gambar 3.9 Bagan Alur Koordinasi.....	13
Gambar 3.10 Sprite Karakter Alex dan Ayu.....	18
Gambar 3.11 Sketsa Ilustrasi Valentine	18
Gambar 3.12 Lineart dan Coloring Ilustrasi Valentine	19
Gambar 3.13 Lineart dan Coloring <i>Ilustrasi Valentine</i>	20
Gambar 3.14 Desain Karakter untuk Animasi	21
Gambar 3.15 <i>Moodboard</i> Karakter Margot	22
Gambar 3.16 Desain Karakter Margot Sebelum dan Sesudah Dikembangkan	23
Gambar 3.17 Pembagian Aset Karakter Margot	24
Gambar 3.18 Proses Animasi Karakter Margot	25
Gambar 3.19 Hasil Akhir Animasi Karakter.....	25
Gambar 3.20 <i>Map</i> dan <i>Moodboard</i> Gim Helen	26
Gambar 3.21 Proses <i>revamping</i>	27
Gambar 3.22 Hasil <i>Revamping Map</i> Gim Helen	28
Gambar 3.23 Komentar Mentor terhadap Hasil <i>Revamping</i>	28
Gambar 3.24 <i>Mindmap The Only Hope</i>	29
Gambar 3.25 <i>Moodboard</i> Gaya Visual <i>The Only Hope</i>	30
Gambar 3.26 <i>Moodboard</i> Indra.....	31
Gambar 3.27 Sketsa dan Alternatif Desain Indra.....	32
Gambar 3.28 <i>Lineart</i> Karakter Indra.....	32
Gambar 3.29 <i>Moodboard</i> Sarah.....	33
Gambar 3.30 Sketsa Sarah	33
Gambar 3.31 <i>Lineart</i> Sarah	34
Gambar 3.32 Sketsa dan <i>Lineart</i> Karakter <i>The Only Hope</i>	35
Gambar 3.33 <i>Moodboard Environment The Only Hope</i>	35
Gambar 3.34 <i>Level Design</i> oleh Cornelia	36
Gambar 3.35 Sketsa <i>Tilesheet Environment The Only Hope</i>	36
Gambar 3.36 <i>Lineart Tilesheet Environment The Only Hope</i>	37
Gambar 3.37 Sketsa dan <i>Lineart</i> Tenda Indra	38
Gambar 3.38 <i>Layout</i> Komprehensif <i>Environment The Only Hope</i>	38
Gambar 3.39 Sketsa <i>Layout</i> dan Aset <i>Page Itch.io The Only Hope</i>	39
Gambar 3.40 <i>Revamping CG Epilogue The Only Hope</i>	40
Gambar 3.41 Desain Poster <i>The Only Hope</i>	41

Gambar 3.42 <i>Brainstorming Ide Gamejam 2 (Scrapped)</i>	41
Gambar 3.43 <i>Brainstorming Ide Flavors of Time</i>	42
Gambar 3.44 <i>Moodboard Visual Flavors of Time</i>	44
Gambar 3.45 <i>Moodboard Referensi CG Flavors of Time</i>	45
Gambar 3.46 <i>Sketsa Prologue Flavors of Time</i>	46
Gambar 3.47 <i>Finishing Prologue Flavors of Time</i>	47
Gambar 3.48 <i>Sketsa Chapter 1-3 Flavors of Time</i>	48
Gambar 3.49 <i>Finishing Chapter 1-5 Flavors of Time</i>	49
Gambar 3.50 <i>Finishing Epilogue Flavors of Time</i>	50
Gambar 3.51 <i>Poster, Banner, dan Thumbnail Flavors of Time</i>	51



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Surat Pengantar MBKM 01	xiv
Lampiran B Kartu MBKM 02.....	xv
Lampiran C Daily Task MBKM 03	xvi
Lampiran D Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04.....	xxvii
Lampiran E Surat Penerimaan Magang	xxviii
Lampiran F Form Bimbingan Internship	xxix
Lampiran G Pengecekan Hasil Turnitin.....	xxx
Lampiran H Dokumentasi Hasil Karya Magang.....	xxxi

