

**PERANCANGAN DAN PENGEMBANGAN ASET 2D GAME**

**DI ETERNAL DREAM STUDIO**



**LAPORAN MAGANG**

**Jessica**

**00000042858**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2024**

**PERANCANGAN DAN PENGEMBANGAN ASET 2D GAME**

**DI ETERNAL DREAM STUDIO**



**LAPORAN MAGANG**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

**Jessica**

**00000042858**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2024**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Jessica  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000042858  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenjang : S1

Laporan Magang dengan judul:

### **PERANCANGAN DAN PENGEMBANGAN ASET 2D GAME 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, 24 Mei 2024



(Jessica)

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul  
**PERANCANGAN DAN PENGEMBANGAN ASET 2D GAME**  
**DI ETERNAL DREAM STUDIO**


Oleh

Nama : Jessica  
NIM : 00000042858  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

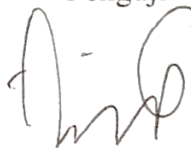
Telah diujikan pada hari Rabu, 05 Juni 2024  
Pukul 10.00 s.d 10.30 dan dinyatakan  
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.


Pembimbing

  
Dedy Arpan, S.Des., M.Ds.  
0324018607/076482

Penguji

  
Dr. Ratna Cahaya, S.Sos., M.Ds.  
0324087506/023899

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 : Jessica  
NIM : 00000042858  
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 DAN PENGEMBANGAN ASET 2D GAME 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, 24 Mei 2024

Yang menyatakan,



(Jessica)

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat rahmat-Nya, penulis mampu menyelesaikan praktik magang serta penulisan Laporan Magang dengan judul “Perancangan dan Pengembangan Aset 2D *Game* di Eternal Dream Studio”. Laporan ini ditulis berdasarkan hasil kerja dan pengalaman penulis selama melaksanakan magang di Eternal Dream Studio sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds).

Program praktik magang dilaksanakan sebagai pengenalan mahasiswa terhadap dunia kerja, melatih tanggung jawab, serta disiplin diri sebelum memulai karir di dunia profesional. Selain itu, praktik magang juga memberikan pengalaman, memperluas koneksi, dan menjadi wadah bagi penulis dalam mengimplementasikan ilmu serta *skill* yang sudah diasah selama perkuliahan. Dengan demikian, penulis juga mampu memperluas wawasan dengan belajar bersama para profesional yang sudah memulai karir di industri *game*.

Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dari berbagai pihak, Laporan Magang ini tidak akan berjalan dengan baik dan tepat. Sehingga penulis ingin menyampaikan rasa syukur dan terima kasih sebesar-besarnya 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. Eternal Dream Studio, selaku tempat kerja magang.
4. Lucky Putra Dharmawan, S.Kom., sebagai CEO dan Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Pray Christanto, S.Kom., sebagai mentor *Game Designer* dan Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.

6. Irma Safitri, S.Kom., sebagai mentor 2D *Artist* dan Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
7. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
8. Ardiles Akyuwen, sebagai Koordinator Magang Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
9. Dedy Arpan, S.Des., M.Ds., 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. Rekan-rekan satu tim Eternal Dream, yang sudah berjuang bekerja sama menyelesaikan *game*.

Semoga Laporan Magang ini dapat menjadi salah satu referensi, memberikan motivasi, dan gambaran bagi mahasiswa/i yang ingin memulai karir dengan magang di studio *game* indie sehingga mampu memperluas perkembangan karir sebagai *game development* di Indonesia.

Tangerang, 24 Mei 2024



(Jessica)

# PERANCANGAN DAN PENGEMBANGAN ASET 2D GAME

## DI ETERNAL DREAM STUDIO

(Jessica)

### ABSTRAK

Perkembangan industri game di Indonesia terus tumbuh dan menciptakan berbagai game yang berkualitas serta membanggakan. Hal tersebut mendorong pertumbuhan studio-studio *game* lokal untuk ikut berkarya, salah satunya adalah Eternal Dream Studio. Eternal Dream Studio fokus mengembangkan *game* naratif dengan pesan yang menumbuhkan empati pemainnya. Penulis melakukan kerja magang di Eternal Dream Studio selama 640 jam dalam waktu empat bulan. Penulis menerima banyak pengalaman dan wawasan tentang industri *game* di Indonesia yang dipaparkan oleh mentor sebelum memulai magang. Setelah pemaparan materi, penulis melakukan *game jam* dan telah menyelesaikan beberapa tugas dengan deskripsi pekerjaan sebagai *2D Artist* seperti merancang karakter, *coloring*, serta membuat *environment*. Selama melaksanakan *game jam*, penulis mempelajari banyak tahapan-tahapan perancangan *game* seperti menentukan visual, *brainstorming*, penentuan *level design*, perancangan *narrative* dan *dialogue*. Pemilihan *art style* dan *color palette* yang disesuaikan dengan konsep *game* menjadi salah satu tantangan penulis untuk keluar dari zona nyaman. Namun dari tantangan ini penulis mampu melakukan eksplorasi di gaya-gaya visual yang beragam sehingga mengasah kemampuan adaptasi serta meningkatkan *hard skill*.

**Kata kunci:** MBKM Magang, Eternal Dream Studio, Aset 2D Game

U M N  
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



## **2D GAME ASSET DESIGN AND DEVELOPMENT**

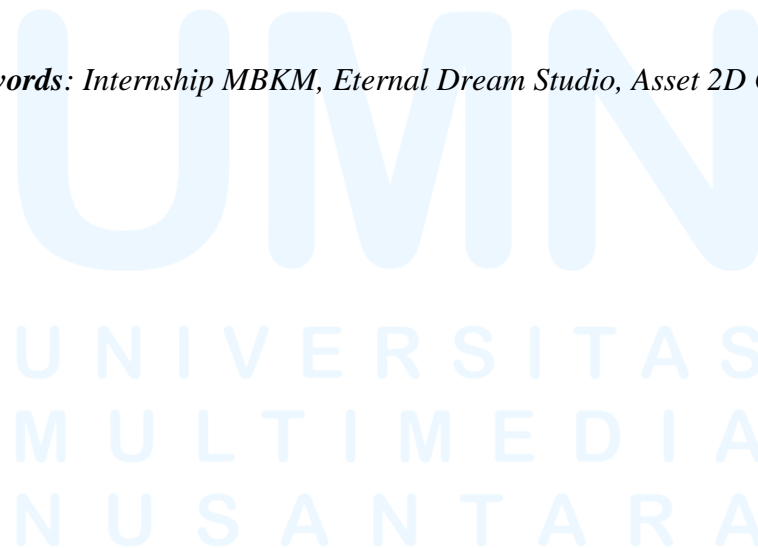
### **AT ETERNAL DREAM STUDIO**

(Jessica)

#### **ABSTRACT (English)**

*The development of the game industry in Indonesia continues to grow and create a variety of quality and proud games. This encourages the growth of local game studios to work, one of which is Eternal Dream Studio. Eternal Dream Studio focuses on developing narrative games with messages that foster player empathy. The author did an internship at Eternal Dream Studio for 640 hours in four months. The author received a lot of experience and insight into the game industry in Indonesia which was presented by the mentor before starting the internship. After the presentation, the author did game jam and has completed several tasks with jobdesc as 2D Artist such as designing characters, coloring, and creating environments. During the game jam, the author learned many stages of game design such as determining visuals, brainstorming, determining level design, designing narrative and dialogue. The choice of art style and color palette that is adjusted to the game concept is one of the author's challenges to get out of the comfort zone. However, from this challenge, the author was able to explore various visual styles so as to hone adaptability and improve hard skills.*

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



## 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 .....	xii
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.....	2
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN .....	4
2.1 Deskripsi Perusahaan .....	4
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan .....	5
2.3 Portfolio Perusahaan .....	6
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG .....	11
3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....	11
3.2 Tugas yang Dilakukan .....	13
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang .....	15
3.3.1 Proses Pelaksanaan .....	16
3.3.2 Kendala yang Ditemukan .....	42
3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	42
BAB IV PENUTUP .....	44
4.1 Kesimpulan .....	44
4.2 Saran .....	45
DAFTAR PUSTAKA .....	xiii
LAMPIRAN.....	xv

**DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang..... 13



**UMMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo Eternal Dream Studio.....	4
Gambar 2. 2 Bagan Struktur Eternal Dream Studio.....	5
Gambar 2. 3 <i>The Sun Shines Over Us</i> .....	6
Gambar 2. 4 Penghargaan Best Narrative untuk Eternal Dream .....	7
Gambar 2. 5 Helen .....	8
Gambar 2. 6 <i>My Decade Furriend</i> .....	8
Gambar 2. 7 <i>Virgo and The Sparkling: Rhythm of My Life</i> .....	9
Gambar 2. 8 <i>Finding El's Coffee</i> .....	10
Gambar 3. 1 Bagan Alur Koordinasi.....	12
Gambar 3. 2 Sketsa Karakter Ayu Untuk Valentine .....	16
Gambar 3. 3 Proses <i>Rendering</i> Karakter Ayu.....	17
Gambar 3. 4 Karya Final Karakter Ayu Untuk Valentine .....	18
Gambar 3. 5 <i>Moodboard</i> Karakter Cherri.....	19
Gambar 3. 6 Proses Pembuatan Karakter Cherri .....	20
Gambar 3. 7 Memisahkan Aset.....	21
Gambar 3. 8 Proses Animasi di DragonBones.....	21
Gambar 3. 9 Hasil Animasi Karakter Cherri.....	22
Gambar 3. 10 <i>Map Game</i> Helen .....	23
Gambar 3. 11 Hasil <i>Revamp Map</i> Menjadi Pagi Hari.....	24
Gambar 3. 12 <i>Feedback</i> Dari 2D Artist Mentor.....	25
Gambar 3. 13 Hasil Revisi <i>Revamp Map Game</i> Helen.....	25
Gambar 3. 14 <i>Mindmap The Only Hope</i> .....	26
Gambar 3. 15 Gaya Visual <i>The Only Hope</i> .....	27
Gambar 3. 16 <i>Moodboard</i> Karakter Maya .....	28
Gambar 3. 17 Sketsa Karakter Maya .....	29
Gambar 3. 18 Proses Perancangan Karakter Maya.....	29
Gambar 3. 19 <i>Character Color Sheet</i> .....	30
Gambar 3. 20 <i>Sprite</i> Karakter <i>The Only Hope</i> .....	31
Gambar 3. 21 Revisi <i>Line Art Sprite</i> Karakter.....	31
Gambar 3. 22 Aset <i>Environment The Only Hope</i> .....	32
Gambar 3. 23 Sketsa Logo <i>The Only Hope</i> .....	33
Gambar 3. 24 Logo <i>The Only Hope</i> .....	34
Gambar 3. 25 Sketsa <i>Home Screen</i> .....	34
Gambar 3. 26 <i>Home Screen The Only Hope</i> .....	35
Gambar 3. 27 <i>Revamp</i> Warna CG <i>The Only Hope</i> .....	36
Gambar 3. 28 <i>Mindmap Flavors of Time</i> .....	37
Gambar 3. 29 Proses <i>Brainstorming Game Flavors of Time</i> .....	38
Gambar 3. 30 Referensi Visual <i>Flavors of Time</i> .....	39
Gambar 3. 31 Revisi <i>Scene Prolog 3</i> bagian dua.....	40
Gambar 3. 32 Proses Pengerjaan dan Hasil CG <i>Flavors of Time</i> .....	41

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Surat Pengantar MBKM 01 .....	xv
Lampiran B Kartu MBKM 02.....	xvi
Lampiran C Daily Task MBKM 03 .....	xvii
Lampiran D Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04.....	xxvii
Lampiran E Surat Penerimaan Magang .....	xxviii
Lampiran F Pemeriksaan Hasil Turnitin.....	xxix
Lampiran G Hasil Karya Tugas .....	xxx

