

**PERANCANGAN ASET DIGITAL
DI PT ETERNAL DREAM STUDIO**



LAPORAN MAGANG

Dea Wahyuningrum Sutrisno

00000043218

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

2024

**PERANCANGAN ASET DIGITAL
DI PT ETERNAL DREAM STUDIO**



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

**Dea Wahyuningrum Sutrisno
00000043218**

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

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Dea Wahyuningrum Sutrisno

Nomor Induk Mahasiswa : 00000043218

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Jenjang : S1

Laporan Magang dengan judul:

PERANCANGAN ASET DIGITAL DI PT 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, 5 Juni 2024



A handwritten signature in black ink, which appears to be 'Dea Wahyuningrum Sutrisno', is written over the stamp.

Dea Wahyuningrum Sutrisno

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN ASET DIGITAL
DI PT ETERNAL DREAM STUDIO**

Oleh

Nama : Dea Wahyuningrum Sutrisno
NIM : 00000043218
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 5 Juni 2024
Pukul 14.30 s.d 15.00 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



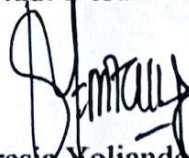
Dr. Ratna Cahaya, S.Sos., M.Ds.
0324087506/023899

Penguji



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

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, Sds., 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 : Dea Wahyuningrum Sutrisno

NIM : 00000043218

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 DIGITAL DI PT 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,



Dea Wahyuningrum Sutrisno

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa atas pertolongan yang telah diberikan sehingga saya dapat menyelesaikan penyusunan laporan magang ini. Laporan magang ini saya ajukan untuk memenuhi syarat kelulusan memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.).

Alasan mengapa topik tersebut penting dan perlu dibaca oleh orang lain. Sebutkan juga tujuan dari magang tersebut dan siapa target pembaca yang penulis inginkan. Ada baiknya penulis masukkan juga hal-hal/pengalaman unik dalam magang Anda (Parever, n.d.). Saya berterimakasih akan kesempatan yang telah diberikan. Saya mengucapkan terima kasih kepada:

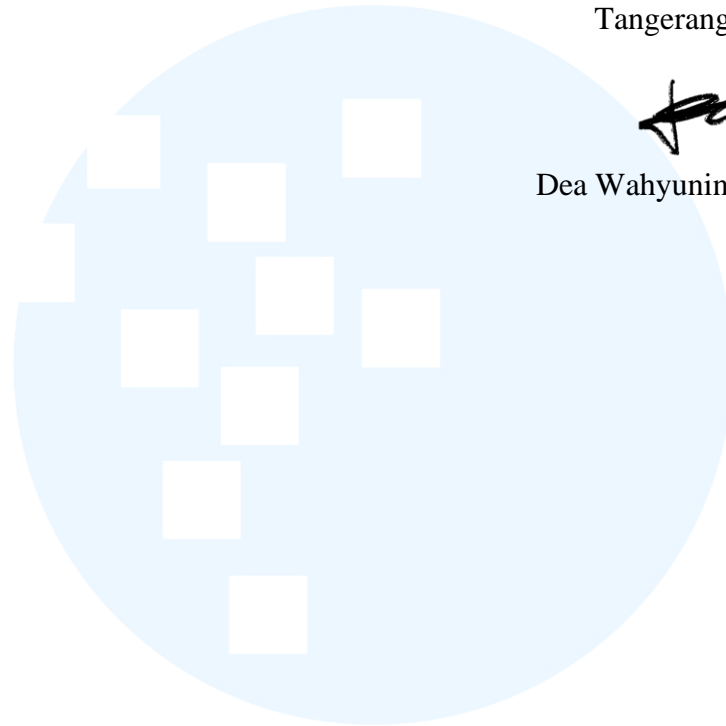
1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. PT Eternal Dream Studio.
4. Lucky Putra Dharmawan sebagai Chief Executive Officer dari PT Eternal Dream Studio.
5. Pray Cristanto, sebagai Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
6. Irma Safitri, sebagai Senior 2D Game Artist yang telah memberikan bimbingan dan arahan atas terselesainya pembuatan proyek.
7. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Universitas Multimedia Nusantara.
8. Ardiles Akyuwen, M.Sn., sebagai Koordinator Magang Program Studi.
9. Dr. Ratna Cahaya, S.Sos., 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.

Semoga karya ilmiah ini dapat memberi manfaat berupa informasi yang berguna bagi pembaca, dan membantu untuk masa kedepan.

Tangerang, 24 Mei 2024



Dea Wahyuningrum Sutrisno



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN ASET DIGITAL

DI PT ETERNAL DREAM STUDIO

Dea Wahyuningrum Sutrisno

ABSTRAK

Penulis memiliki kesempatan untuk melakukan kerja magang di PT Eternal Dream Studio, studio game lokal di Bandar Lampung selama periode 4 bulan secara daring dengan posisi sebagai *2D Game Artist*. Penulis memilih Eternal Dream Studio sebagai tempat kerja magang dikarenakan Eternal Dream Studio yang membuat game dimana terdapat naratif yang kuat yang menceritakan suatu kejadian dalam bentuk game yang menyenangkan. Penulis memiliki keinginan untuk mempelajari lebih lanjut mengenai game yang memiliki *emphasis* terhadap narasi, dan itu menjadi alasan kuat mengapa penulis memilih untuk *apply* kepada Eternal Dream Studio. Selama kerja magang, penulis mengerjakan berbagai macam proyek seperti membuat ilustrasi bertema, mempelajari *basics* dari animasi *2D*, sampai melaksanakan 2 proyek *Game Jam* yang mengajari penulis untuk melakukan berbagai macam tugas sesuai dengan permintaan klien. Secara garis besar, peran *2D Game Artist* di Eternal Dream Studio adalah membantu mewujudkan cerita yang menyentuh dengan menghadirkan elemen visual yang indah, baik dalam bentuk ilustrasi, logo, animasi, ataupun *interface*.

Kata kunci: Kerja magang, Eternal Dream Studio, *game company*



DIGITAL ASET DESIGN
IN ETERNAL DREAM STUDIO LLC

Dea Wahyuningrum Sutrisno

ABSTRACT (English)

The writer received an opportunity to do an internship in Eternal Dream Studio LLC, a game company based in Bandar Lampung for a duration of 4 months in a work-from-home basis as a 2D Game Artist. The writer chose Eternal Dream Studio as an internship location because Eternal Dream Studio has experience in making narrative-based games with strong messages that tell stories through the medium of a game that is fun to play. The writer wanted to learn further about narrative-based games, and it was a strong reason why the writer had picked Eternal Dream Studio as a prospective internship location. During the intership, the writer had worked on a variety of projects, ranging from making themed illustrations, learning the basics of 2D animation, to working on 2 Game Jam projects. In short, the duties of a 2D Game Artist in Eternal Dream Studio are to help create the visuals of a touching and meaningful story, from making illustrations, logo, animaction, to interface.

Keywords: *Internship work, Eternal Dream Studio, game company*

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

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 TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
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	2
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang	2
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	4
2.1 Deskripsi Perusahaan.....	4
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	5
2.3 Portfolio Perusahaan.....	5
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	7
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	7
3.1.1 Kedudukan	10
3.1.2 Koordinasi	7
3.2 Tugas yang Dilakukan	8
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang	9
3.3.1 Proses Pelaksanaan.....	9
3.3.1.1 <i>Valentine's Day Illustration</i>.....	10
3.3.1.2 <i>Helen Lighting Overlay</i>.....	13
3.3.1.3 <i>DragonBones Idle Animation</i>.....	15

3.3.1.4	<i>The Only Hope CG Art</i>	16
3.3.1.5	<i>Flavors of Time Character Design and Game Sprite</i>	21
3.3.2	Kendala yang Ditemukan	31
3.3.3	Solusi atas Kendala yang Ditemukan	31
BAB IV	PENUTUP	32
4.1	Kesimpulan	32
4.2	Saran	32
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN	xiv



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang..... 8



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Eternal Dream Studio.....	4
Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Eternal Dream Studio.....	5
Gambar 2.3 Preview Lagu ‘Kisah Ini’ oleh Moccatune	6
Gambar 3.1 Bagan Kedudukan	7
Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi.....	8
Gambar 3.3 Sketsa Proyek Ilustrasi	10
Gambar 3.4 <i>Lineart</i> Proyek Ilustrasi.....	11
Gambar 3.5 <i>Flat Colors</i> Proyek Ilustrasi	11
Gambar 3.6 <i>Shading</i> Proyek Ilustrasi	12
Gambar 3.7 Hasil Akhir Proyek Ilustrasi.....	12
Gambar 3.8 Hasil Akhir Proyek <i>Lighting Overlay</i>	14
Gambar 3.9 Ilustrasi yang Digunakan Dalam Proyek <i>Idle Animation</i>	15
Gambar 3.10 Proses Pengerjaan <i>CG Art Prolog</i>	17
Gambar 3.11 Proses Pengerjaan <i>CG Art Chapter 1</i>	17
Gambar 3.12 Proses Pengerjaan <i>CG Art Chapter 3</i>	18
Gambar 3.13 Proses Pengerjaan <i>CG Art Ending</i>	19
Gambar 3.14 Proses Pengerjaan <i>CG Art Epilog</i>	20
Gambar 3.15 Sketsa <i>Character Design Adela</i>	22
Gambar 3.16 <i>Character Sheet Adela</i>	23
Gambar 3.17 Sketsa <i>Character Design Yudha</i>	23
Gambar 3.18 <i>Character Sheet Yudha</i>	24
Gambar 3.19 <i>Game Sprite Yudha Dan Adela Muda</i>	25
Gambar 3.20 <i>Character Design Adira Kecil</i>	25
Gambar 3.21 <i>Game Sprite Adira Kecil</i>	26
Gambar 3.22 <i>Character Sheet Yudha Dan Adela 40 Tahun</i>	26
Gambar 3.23 <i>Game Sprite Yudha Dan Adela 40 Tahun</i>	27
Gambar 3.24 <i>Character Design Adira Remaja</i>	28
Gambar 3.25 <i>Game Sprite Adira Remaja</i>	29
Gambar 3.26 <i>Character Design Yudha Dan Adela 60 Tahun</i>	29
Gambar 3.27 <i>Game Sprite Yudha Dan Adela 60 Tahun</i>	30

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Surat Pengantar MBKM 01	xv
Lampiran B Kartu MBKM 02.....	xv
Lampiran C Daily Task MBKM 03	xvi
Lampiran D Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04.....	xv
Lampiran E Surat Penerimaan Magang	xv
Lampiran F Lampiran Pengecekan Hasil Turnitin.....	xvi
Lampiran G Hasil Karya Tugas yang Dilakukan Selama Kerja Magang.	xxvii

