

**PERANCANGAN ASET ILUSTRASI UNTUK PEMBUATAN**

***GAME* ETERNAL STUDIO**



**Felicia Kennytirta**

**00000044968**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2024**

**PERANCANGAN ASET ILUSTRASI UNTUK PEMBUATAN**

**GAME ETERNAL STUDIO**



**LAPORAN MAGANG**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

**Felicia Kennytirta**

**00000044968**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2024**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Felicia Kennytira  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000044968  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenjang : S1

Laporan Magang dengan judul:

### **PERANCANGAN ASET ILUSTRASI UNTUK PEMBUATAN GAME ETERNAL 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



(Felicia Kennytirta)

# HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul

**PERANCANGAN ASET ILUSTRASI UNTUK PEMBUATAN *GAME***

**ETERNAL STUDIO**

Oleh

Nama : Felicia Kennytirta  
NIM : 00000044968  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 5 Juni 2024  
Pukul 14.00 s.d 14.30 dan dinyatakan  
**LULUS**

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing  

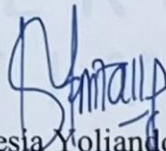

Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc.  
0319098202/068502

Penguji



Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds.  
0325039401/077724

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 : Felicia Kennytirta  
NIM : 00000044968  
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 ILUSTRASI UNTUK PEMBUATAN GAME ETERNAL 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, 31 Mei 2024

Yang menyatakan,



(Felicia Kennytirta )

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis sampaikan kepada Tuhan Yang Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena pemberkatannya maka penulis bisa menjalankan praktik magang dan menyelesaikan Laporan Magang dengan judul “Perancangan Aset Ilustrasi untuk Pembuatan *Game* Eternal Studio”. Laporan ini dikerjakan sebagai hasil selama penulis bekerja di Eternal Studio menjadi *2d Artist Intern* dalam memenuhi syarat untuk mendapatkan Sarjana Desain (S.Ds.).

Program magang ini menjadi wawasan berharga untuk penulis untuk mengenal dunia kerja dan mencari koneksi selama masa perkuliahan. Penulis juga bisa memahami proses membuat suatu ilustrasi dengan pihak professional yang sudah berpengalaman di industri game dan menambah wawasan tentang game Indonesia. Penulis sadar tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak, Laporan Magang ini tidak akan selesai dengan baik dan tepat waktu. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa 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 Universitas Multimedia Nusantara.
3. Perusahaan tempat kerja magang, Eternal Dream Studio.
4. Lucky Putra Dharmawan, sebagai Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
6. Ardiles Akyuwen, M.Sn., sebagai Koordinator Magang Program Studi Magang Merdeka.
7. Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc., sebagai Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.

8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini.

Semoga karya ilmiah ini bisa menjadi manfaat bagi orang-orang yang membacanya, khusus kepada mahasiswa yang akan melaksanakan magang agar dapat dijadikan pegangan untuk mengetahui apa saja yang dilakukan dalam pelaksanaan kerja magang.

Tangerang, 22 Mei 2024



(Felicia Kennytirta)

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## PERANCANGAN ASET ILUSTRASI UNTUK PEMBUATAN *GAME*

### ETERNAL STUDIO

(Felicia Kennytirta)

#### ABSTRAK

Pada era modern kreativitas terbantu dengan teknologi diperlukan kompetisi yang matang untuk berkarir dalam industri kreatif. Eternal Dream merupakan perusahaan game yang bergerak dalam menciptakan game yang menyampaikan pesan-pesan istimewa. Alasan penulis memilih Eternal Dream adalah karena Eternal Dream telah merelease berbagai *game* yang menyampaikan pesan istimewa secara psikologis untuk membantu orang-orang di sekitar. Penulis tertarik untuk bergabung ke Eternal Dream Studio untuk mengasah kemampuan penulis sebagai seorang *2d Artist* dalam pembuatan *games*. Penulis mempelajari proses bagaimana caranya menjadi seorang *illustrator* yang bekerja dalam industri game selama 4 bulan atau 640 jam. Penulis juga menambah pengalaman bekerja sama dengan kelompok magang. Proyek yang dilakukan penulis adalah Membuat ilustrasi *Valentine*, *Proyek Game Jam Hope*, dan *Proyek Game Jam Flavors of Time*. Tantangan penulis selama menjalani program magang di Eternal Dream bagaimana harus membuat hasil ilustrasi yang sesuai dengan kesepakatan bersama dan juga tepat penyampaiannya dan emosinya untuk permainan yang diciptakan, menyesuaikan aplikasi yang berbeda dan hambatan diluar seperti masalah kesehatan atau alat. Solusinya adalah berdiskusi dengan anggota magang lain setiap pembuatan karya, menyesuaikan format *file*, dan membuat jadwal yang sesuai.

**Kata kunci:** Magang, Eternal Studio, *2D Artist*, *Game*

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



# **DESIGN ILLUSTRATION ASSETS FOR ETERNAL STUDIO**

## **GAME CREATION**

(Felicia Kennytirta)

### **ABSTRACT (English)**

*In the modern era where creativity is assisted by technology competition is needed for a career in the creative industry. Eternal Dream is a game company that is engaged in creating games that convey special messages. The reason the author chose Eternal Dream is because Eternal Dream has released various games that convey special psychological messages to help the people around them. The author is interested in joining Eternal Dream Studio to hone the author's skills as a 2d artist in making games. The projects carried out by the author are making Valentine's illustrations, the Game Jam Hope Project, and the Game Jam Flavors of Time Project. The author's challenge during the internship program at Eternal Dream was how to create illustration results that were in accordance with the mutual agreement and also conveyed the right emotions for the game being created, adapting to different applications and external obstacles such as health or equipment problems.*

**Keywords:** *Intern, Eternal Studio, 2d Artist, 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

## 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
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN .....	5
2.1 Deskripsi Perusahaan.....	5
2.1.1 Visi &Misi Perusahaan.....	4
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan .....	7
2.3 Portofolio Perusahaan .....	7
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 .....	15
3.3.2 Kendala yang Ditemukan.....	50
3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	51
BAB IV PENUTUP .....	52
4.1 Kesimpulan .....	52
4.2 Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA .....	xiii
LAMPIRAN.....	xiv

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang ..... 12



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo <i>Eternal Dream Studio</i> .....	4
Gambar 2.2 Bagan Stuktur <i>Eternal Dream Studio</i> .....	5
Gambar 2.3 <i>Virgo and The Sparklings: This is the Rhythm of My Life</i> .....	6
Gambar 2.4 <i>The Sun Shines Over Us</i> .....	7
Gambar 2.5 Helen.....	8
Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi.....	9
Gambar 3.2 <i>The Sun Shines Over Us</i> .....	11
Gambar 3.3 Sketsa Gambar <i>Valentine</i> .....	13
Gambar 3.4 Tahapan <i>Lineart</i> .....	14
Gambar 3.5 Tahapan <i>Coloring</i> .....	14
Gambar 3.6 Tahapan <i>Finishing</i> .....	15
Gambar 3.7 <i>Brainstorming Hope</i> .....	16
Gambar 3.8 Konsep <i>Hope</i> .....	17
Gambar 3.9 Mekanik <i>Hope</i> .....	18
Gambar 3.10 Moodboard dan Referensi.....	19
Gambar 3.11 <i>Userflow</i> .....	20
Gambar 3.12 Cerita <i>Hope</i> .....	20
Gambar 3.13 Sketsa <i>CG</i> .....	21
Gambar 3.14 <i>Lineart CG</i> .....	21
Gambar 3.15 <i>Coloring CG</i> .....	22
Gambar 3.16 Ilustrasi <i>CG Final</i> .....	23
Gambar 3.17 Konsep <i>Flavors of Time</i> .....	24
Gambar 3.18 Referensi Karakter Utama.....	25
Gambar 3.19 Penjelasan <i>CG Flavors of Time</i> .....	26
Gambar 3.20 Referensi Mekanik Masak.....	26
Gambar 3.21 Resep Pertama.....	28
Gambar 3.22 Resep kedua.....	29
Gambar 3.23 Resep Ketiga.....	30
Gambar 3.24 Resep Keempat.....	31
Gambar 3.25 Resep Kelima.....	32
Gambar 3.26 Sketsa Aset Alat dan Bahan Masak .....	33
Gambar 3.27 Aset Alat dan Bahan Masak Final.....	34
Gambar 3.28 Ilustrasi Masakan .....	35

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Surat Pengantar MBKM 01 .....	xiv
Lampiran B Kartu MBKM 02 .....	xv
Lampiran C <i>Daily Task</i> MBKM 03 .....	xvi
Lampiran D Lembar Verifikasi MBKM 04.....	xxviii
Lampiran E Surat Penerimaan Magang .....	xxx
Lampiran F Lampiran Pengecekan Hasil Turnitin.....	xxxii
Lampiran G <i>Log Book</i> Hasil Karya Selama Kerja Magang .....	xxxii

