

**PERANCANGAN GIM DESAIN
DI ETERNAL DREAM STUDIO**



LAPORAN MAGANG

Cornelia Widyadhana Parahita

00000047010

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

**PERANCANGAN GIM DESAIN
DI ETERNAL DREAM STUDIO**



LAPORAN MAGANG

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

Cornelia Widyadhana Parahita

00000047010

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

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Cornelia Widyadhana Parahita

Nomor Induk Mahasiswa **00000047010**

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Jenjang : S1

Laporan Magang dengan judul:

PERANCANGAN GIM DESAIN 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



(Cornelia Widyadhana Parahita)

UMM
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN GIM DESAIN
DI ETERNAL DREAM STUDIO**

Oleh

Nama : Cornelia Widyadhana Parahita
NIM : 00000047010
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 6 Juni 2024
Pukul 16.30 s.d 17.00 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing




Mariska Legia, S.Ds., M.B.A.
0330118701/083675

Penguji



Lia Herna, S.Sn., M.M.
0315048108/081472

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 : Cornelia Widyadhana Parahita
NIM : 00000047010
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 GIM DESAIN 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, 31 Mei 2024

Yang menyatakan,



(Cornelia Widyadhana Parahita)

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis hadirkan kepada Tuhan YME, yang telah memberikan berkat dan petunjuk sehingga penulis bisa menyelesaikan laporan magang mengenai perancangan gim desain untuk gim jam dengan judul *The Only Hope*. Perancangan ini bertujuan untuk memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan dan emosional untuk pemain. Dengan memperhatikan aspek-aspek desain seperti narasi, *level*, dan musik, diharapkan gim ini dapat memberikan sensasi dan perasaan yang mendalam dari setiap pengalaman bermain. Mangan ini bertujuan untuk memahami lebih dalam mengenai proses perancangan gim, serta menerapkan konsep dan prinsip desain yang sesuai dengan proses perancangan gim. Dengan demikian, laporan ini bisa bermanfaat bagi pembaca yang memiliki ketertarikan dalam industri gim.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini tidak lepas dari kontribusi, bantuan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis 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. Eternal Dream Studio, selaku perusahaan tempat kerja magang.
4. Lucky Putra Dharmawan dan Pray Cristanto, 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 Desain Komunikasi Visual.

7. Mariska Legia, S.Ds., M.B.A., 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.
9. Rekan magang yang selalu membantu selama pelaksanaan magang ini berlangsung.

Semoga laporan magang ini dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat dalam pemahaman tentang perancangan gim desain, serta menjadi inspirasi bagi pembaca untuk mengeksplorasi lebih jauh dalam dunia desain gim.

Tangerang, 31 Mei 2024



(Cornelia Widyadhana Parahita)

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN GIM DESAIN

DI ETERNAL DREAM STUDIO

(Cornelia Widyadhana Parahita)

ABSTRAK

Program magang merdeka di Universitas Multimedia Nusantara memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk memiliki pengalaman kerja langsung selama 640 jam atau setara 100 hari bekerja, sesuai dengan keterampilan yang diperoleh selama masa perkuliahan. Pada magang ini, penulis memilih untuk melamar di Eternal Dream Studio karena sesuai dengan peminatan penulis yang berfokus pada interaksi dan ketertarikan penulis dalam pengembangan *game development*, terutama dalam bidang gim desain. Eternal Dream Studio merupakan studio gim berbasis di Lampung dan menerapkan sistem kerja dari rumah (WFH). Eternal Dream Studio memberikan lingkungan yang sesuai untuk penulis dalam memperdalam pemahaman terhadap proses perancangan gim dari awal hingga akhir. Sebagai gim desain intern, penulis mengalami berbagai tantangan, terutama dalam aspek perancangan gim yang memiliki keterkaitan seperti desain *level* dan desain narasi, serta dalam komunikasi dengan rekan kerja magang. Namun, tantangan ini dapat diatasi melalui *weekly meeting* yang dilakukan setiap hari Senin dan sistem *check point* untuk memeriksa progres. Dengan demikian, magang ini tidak hanya memberikan kesempatan untuk memahami lebih dalam proses perancangan gim, tetapi juga mengembangkan keterampilan komunikasi dan kolaboratif dalam bekerja.

Kata kunci: Magang, Eternal Dream Studio, *game development*, gim desain.

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

DESIGNING GAME DESIGN IN ETERNAL DREAM STUDIO

(Cornelia Widyadhana Parahita)

ABSTRACT (English)

The independent internship program at Universitas Multimedia Nusantara offers students the opportunity to gain direct work experience for 640 hours or equivalent to 100 working days, in line with the skills acquired during their academic studies. In this internship, the writer chose to apply to Eternal Dream Studio due to its alignment with the writer's specialization focusing on interaction and interest in game development, particularly in game design. Eternal Dream Studio is a game studio based in Lampung, implementing a work-from-home (WFH) system. The studio provides an environment conducive for the writer to deepen understanding of the game design process from start to finish. As an intern game designer, the writer faced various challenges, particularly in aspects of game design interconnectedness such as level design and narrative design, as well as in communication with fellow interns. However, these challenges were overcome through weekly meetings held every Monday and a checkpoint system to monitor progress. Thus, this internship not only provides an opportunity to gain deeper insight into the game design process but also to develop communication and collaborative skills in the workplace.

Keywords: *Internship, Eternal Dream Studio, game development, game design*

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
ABSTRACT (English)	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	2
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.....	8
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	8
3.2 Tugas yang Dilakukan	9
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang.....	12
3.3.1 Proses Pelaksanaan	12
3.3.2 Kendala yang Ditemukan.....	50
3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	51
BAB IV PENUTUP.....	53
4.1 Kesimpulan	53
4.2 Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA.....	xiii

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Data Perusahaan..... 9



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>Finding El's Coffee</i>	6
Gambar 2.4 <i>Virgo and The Spakrling's: This is the Rhythm of My Life</i>	6
Gambar 2.5 <i>The Sun Shines Over Us</i>	7
Gambar 2.6 <i>Helen</i>	7
Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi	9
Gambar 3.2 Sketsa Valentine.....	13
Gambar 3.3 Coloring Valentine	14
Gambar 3.4 (Atas) Finishing Awal (Bawah) Finishing Akhir.....	15
Gambar 3.5 Ilustrasi Valentine yang diunggah oleh Eternal Dream Studio	16
Gambar 3.6 Tampilan Awal <i>To-do List</i>	17
Gambar 3.7 Ide Untuk <i>To-do List</i>	18
Gambar 3.8 Ide Tambahan Fitur Mengulangi <i>To-do List</i>	18
Gambar 3.9 Ide untuk Tutorial Berjalan	19
Gambar 3.10 Ide untuk Tambahan Fitur Pada Mini Gim Stamp	20
Gambar 3.11 Referensi Karakter untuk Latihan Dragonbone	21
Gambar 3.12 (Kiri) Sketsa (Kanan) Finishing	22
Gambar 3.13 Pembagian untuk Animasi	22
Gambar 3.14 Membuat Animasi dengan Dragonbone.....	23
Gambar 3.15 Finishing Animasi	23
Gambar 3.16 Gim <i>the Only Hope</i>	24
Gambar 3.17 <i>Mind Map</i> Gim Jam <i>the Only Hope</i>	25
Gambar 3.18 Konsep Alur Cerita <i>the Only Hope</i>	26
Gambar 3.19 <i>Outline</i> Cerita <i>the Only Hope</i>	27
Gambar 3.20 Narasi Desain <i>the Only Hope</i>	28
Gambar 3.21 Alur Sampingan Gim Jam <i>the Only Hope</i>	28
Gambar 3.22 Sketsa Alternatif <i>Level</i> Desain <i>the Only Hope</i>	29
Gambar 3.23 Sketsa Final <i>Level</i> Desain <i>the Only Hope</i>	30
Gambar 3.24 <i>Level</i> Desain Tiap Area.....	31
Gambar 3.25 Referensi untuk Tim 2D Artis.....	31
Gambar 3.26 <i>User Flow</i> <i>the Only Hope</i>	32
Gambar 3.27 OST Tema Nostalgia.....	33
Gambar 3.28 OST Tema Dramatis.....	34
Gambar 3.29 OST Tema Menegangkan.....	34
Gambar 3.30 OST Tema Sedih	35
Gambar 3.31 OST Pengiring <i>Camp Area</i>	35
Gambar 3.32 <i>Voice Over</i> Suara Indra	36
Gambar 3.33 Story Board Chapter Lima dan Epilog.....	37

Gambar 3.34 (Kiri) Sebelum (Kanan) Sesudah <i>Revamp</i>	38
Gambar 3.35 (Kiri) Sebelum (Kanan) Sesudah <i>Recolor</i>	39
Gambar 3.36 Mindmap dari Kata Empati.....	41
Gambar 3.37 <i>Brainstoming</i> Gim Jam <i>Flavors of Time</i>	42
Gambar 3.38 <i>Outline Flavors of Time</i>	43
Gambar 3.39 Narasi Desain <i>Flavors of Time</i>	43
Gambar 3.40 <i>List Keperluan Asset</i> untuk Mini Gim	44
Gambar 3.41 Sketsa <i>Level Desain</i> Mini Gim <i>Flavors of Time</i>	45
Gambar 3.42 Sketsa <i>Level Desain</i> Rumah Yudha dan Adela	45
Gambar 3.43 Sketsa <i>Asset</i> dalam Lemari	46
Gambar 3. 44 <i>Story board chapter</i> dua gim jam <i>Flavors of Time</i>	46
Gambar 3. 45 <i>Story board chapter</i> tiga gim jam <i>Flavors of Time</i>	47
Gambar 3. 46 <i>Story board chapter</i> lima gim jam <i>Flavors of Time</i>	47
Gambar 3.47 <i>Ost mini game</i> masak gim jam <i>Flavors of Time</i>	49
Gambar 3.48 <i>Ost mini game</i> masak gim jam <i>Flavors of Time</i>	49



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.....	xxxi
Lampiran E Surat Penerimaan Magang	xxxii
Lampiran F Pengecekan Hasil Turnitin	xxxiii
Lampiran G Form Bimbingan Internship.....	xxxiv
Lampiran H Semua hasil karya tugas yang dilakukan selama kerja magang ...	xxxv

