

**PERAN 2D ARTIST DALAM PERANCANGAN *GAME WARM  
IN THE WINTER* DI PT MEMENTO GAME STUDIO**



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN MAGANG**

**Yuniati Amroe Larasati**

**00000056979**

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

**PERAN 2D ARTIST DALAM PERANCANGAN *GAME WARM  
IN THE WINTER* DI PT MEMENTO GAME STUDIO**



**LAPORAN MAGANG**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar

Sarjana Seni (S.Sn.)

**Yuniati Amroe Larasati**

**00000056979**

**PROGRAM STUDI FILM  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2024**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Yuniati Amroe Larasati  
NIM : 00000056979  
Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul: Peran 2D Artist dalam perancangan game Warm in the Winter di PT Memento Game Studio

### PERAN 2D ARTIST DALAM PERANCANGAN GAME WARM IN THE WINTER DI PT MEMENTO GAME STUDIO

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

Tangerang, 9 Desember 2024.



(Yuniati Amroe Larasati)

# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

Sebagai sivitas akademik Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Yuniati Amroe Larasati

NIM : 00000056979

Program Studi : Film

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 karya ilmiah saya yang berjudul:

**PERAN 2D ARTIST DALAM PERANCANGAN GAME WARM IN THE WINTER DI PT MEMENTO GAME STUDIO**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalih media / format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan 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 Desember 2024.

Yang menyatakan,



Yuniati Amroe Larasati

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan magang ini dengan judul: “PERAN 2D ARTIST DALAM PERANCANGAN GAME WARM IN THE WINTER DI PT MEMENTO GAME STUDIO” Penulisan laporan ini dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni Program Studi Film pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan laporan magang ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan laporan magang ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.D., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Kus Sudarsono S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Jessica Laurencia S. Sn., M.Ds., sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Hans Sokya, sebagai Pembimbing lapangan yang telah memberikan masukan, bimbingan, dan perbaikan atas laporan yang saya buat.
6. Kepada Pimpinan Perusahaan PT Memento Game Studio Bapak Arrizki Ramadhan
7. Orang Tua dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini.

Semoga laporan magang ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 13 Desember 2024.



Yuniati Amroe Larasati

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

# PERAN 2D ARTIST DALAM PERANCANGAN GAME WARM IN THE WINTER DI PT MEMENTO GAME STUDIO

Yuniati Amroe Larasati

## ABSTRAK

Dengan perkembangan industri *game* di Indonesia yang semakin pesat setiap tahunnya, banyak sekali bermunculan studio *game* dengan target untuk menerobos pasar global. Namun, hal tersebut masih jarang terjadi karena kurangnya pengetahuan masyarakat mengenai perusahaan lokal. *2D artist* merupakan salah satu posisi yang sangat penting sebab visual merupakan salah satu alasan konsumen tertarik dengan sebuah *game*. *2D Artist* sendiri memiliki workflow yang lumayan unik pada industri *game*. Laporan ini bertujuan untuk memahami lebih dalam mengenai produksi *game* dari sisi *2D artist* dalam program magang. Penulis memilih tempat magang karena perusahaan telah menyelam ke industri *game* dan juga menghasilkan *game* indie yang berusaha untuk menjadi global. Magang ini menjelaskan *pipeline 2D artist* yang mengerjakan bagian desain karakter dan juga background untuk keperluan *game* dengan berkolaborasi dengan tim visual. Desain tersebut harus sesuai dengan makna dan juga genre dalam *game* tersebut yang mana membantu artist untuk mendalami kegunaan suatu objek. Magang ini dapat digunakan oleh mahasiswa untuk menggunakan teori yang telah dipelajari di universitas dan mengimplementasikannya dalam RPG. Laporan ini menjelaskan lebih lanjut bagaimana mahasiswa dapat menerapkan pengetahuannya dalam industri *game*.

Kata kunci: magang, produksi *game*, *2D artist*, industri *game*, *game design*

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## **THE ROLE OF 2D ARTIST IN DESIGNING WARM IN THE WINTER GAME AT PT MEMENTO GAME STUDIO**

Yuniati Amroe Larasati

### **ABSTRACT**

*As the development of the game industry progress significantly by the year, lots of game studio are pooping up with the target to break through the global market. However, such thing is still rarely found as the lack of citizens' knowledge regarding local business. 2D artist is one of the most important positions as the visual of the game determines customer's interest in said game. 2D artist itself has a workflow that are quite unique in the game industry. This report aims to understand further regarding game production from a 2D artist position in an internship program. The writer decided to pick this internship place due to its company's effort to dive further into the game industry and how it produces indie games as a means to go global. This internship also explains the pipeline of 2D artists who work on the character and background design for the game's needs using collaboration with the visual team. Design needs to have appropriate meaning based on its genre which helps artists understand more about the significance of an object. This internship is used for students to employ theories that have been learned from university and implement it to an RPG. This report will explain more about how students apply said knowledge to the game industry.*

*Keywords: internship, game production, 2 artist, game industry, game design*

# UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR ISI

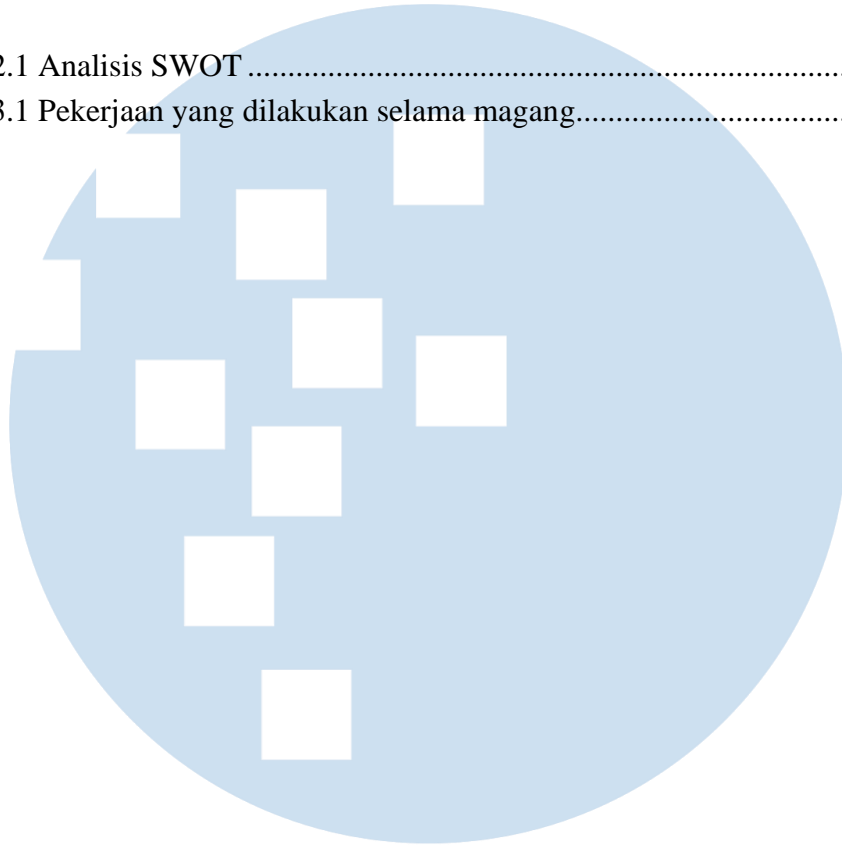
KATA PENGANTAR .....	iv
ABSTRAK .....	v
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR TABEL .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN .....	x
<b>BAB I</b>	
<b>PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang .....	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang .....	2
<b>BAB II</b>	
<b>GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN .....</b>	<b>5</b>
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan .....	5
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan .....	7
<b>BAB III</b>	
<b>PELAKSANAAN KERJA MAGANG .....</b>	<b>9</b>
3.1 Kedudukan dan Koordinasi .....	9
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang .....	10
3.2.1 Tugas yang Dilakukan .....	10
3.2.2 Uraian Kerja Magang .....	11
3.2.3 Kendala yang Ditemukan .....	22
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan .....	22
<b>BAB IV</b>	
<b>SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>23</b>
4.1 Simpulan .....	23
4.2 Saran .....	24
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>26</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>27</b>

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 TABEL

Tabel 2.1 Analisis SWOT .....	6
Tabel 3.1 Pekerjaan yang dilakukan selama magang.....	10



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Lowongan 2D Artist PT Memento Game Studio di Glints.....	3
Gambar 2.1 Struktur Perusahaan.....	7
Gambar 2.2 Struktur Divisi Visual .....	8
Gambar 3.1 Alur kerja 2D Artist.....	9
Gambar 3.2 Moodboard Karakter Mom .....	13
Gambar 3.3 Sketsa dan Lineart Mom versi 1 .....	13
Gambar 3.4 Color dan Rendered Mom versi 1 .....	14
Gambar 3.5 Karakter Mom Sketsa versi 2 .....	15
Gambar 3.6 Karakter Mom versi 2 Color .....	15
Gambar 3.7 Karakter Mom versi 2 Finish .....	16
Gambar 3.8 Character Sheet Mom versi 2 .....	16
Gambar 3.9 Pose Alternatif Mom versi 2 .....	17
Gambar 3.10 Referensi dan Brainstorming untuk Dapur.....	18
Gambar 3.11 Sketsa Interior rumah .....	19
Gambar 3.12 Sketsa Dapur setelah revisi .....	19
Gambar 3.13 Lineart Dapur .....	20
Gambar 3.14 Color Dapur.....	20
Gambar 3.15 Dapur Finish.....	21

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

A. Surat Pengantar MBKM 01.....	27
B. Kartu MBKM 02.....	28
C. Daily Task MBKM 03.....	29
D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04.....	37
E. Lampiran pengecekan hasil Turnitin (*maksimal 30%).....	38
F. Lampiran dokumentasi magang.....	39



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA