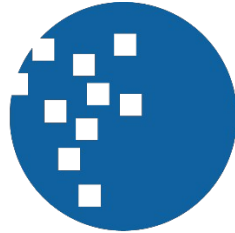


**PEMBUATAN GAME DIGITAL “DHAMMADIPA ARAMA”  
SEBAGAI GENERAL ARTIST DI PERUSAHAAN  
SHIREISHI PRODUCTION MALANG**



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN MAGANG**

**Florecia Karin Setiadi**

**00000055190**

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

**PEMBUATAN GAME DIGITAL “DHAMMADIPA ARAMA”**

**SEBAGAI GENERAL ARTIST DI PERUSAHAAN**

**SHIREISHI PRODUCTION MALANG**



**LAPORAN MAGANG**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

**Florenca Karin Setiadi**

**0000055190**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2024**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Florencia Karin Setiadi  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055190  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Magang saya yang berjudul: PELAKSANAAN MAGANG PADA BIDANG GENERAL ARTIST DI PERUSAHAAN SHIREISHI PRODUCTION MALANG merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam pelaksanaan magang maupun dalam penulisan laporan magang, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 12 Desember 2024

U M N  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Florencia Karin S

## HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Florencia Karin Setiadi  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055190  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : Shireishi Production  
Alamat Perusahaan : Jl. Borobudur Agung Timur VIII No.16,  
Mojolangu, Kecamatan Lowokwaru, Kota Malang,  
Jawa Timur 65142.  
Email Perusahaan : career@shireishiproduction.com

1. Perusahaan tempat saya melakukan magang dapat divalidasi keberadaannya.
2. Jika dikemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan data yang tidak valid di perusahaan tempat saya melakukan magang, maka:
  - a. Saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan **TIDAK LULUS** untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.
  - b. Saya bersedia menerima semua sanksi yang berlaku sebagaimana ditetapkan dalam peraturan di Universitas Multimedia Nusantara.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan digunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 12 Desember 2024

Mengetahui

Menyatakan



(Christopher Alsen, S.Psi)



(Florencia Karin S.)

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul

### **PEMBUATAN *GAME DIGITAL* “DHAMMADIPA ARAMA” SEBAGAI *GENERAL ARTIST* DI PERUSAHAAN SHIREISHI PRODUCTION MALANG**

Oleh

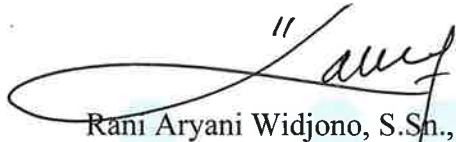
Nama Lengkap : Florencia Karin Setiadi  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055190  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 20 Desember 2024  
Pukul 10.00 s.d. 10.30 WIB dan dinyatakan  
**LULUS**

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji



Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds.  
0310019201/ 023987



Hadi Purnama, S.Ds., M.M.  
0313109602/ 083378

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.  
0311099302/ 043487

## HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Florencia Karin Setiadi  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055190  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenjang : S1  
Jenis Karya : Laporan Magang  
Judul Karya Ilmiah : PELAKSANAAN MAGANG PADA BIDANG  
GENERAL ARTIST DI PERUSAHAAN  
SHIREISHI PRODUCTION MALANG

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia (**pilih salah satu**):

- Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk memublikasikan hasil laporan magang saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh civitas academica UMN/ publik. Saya menyatakan bahwa laporan magang yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- Saya tidak bersedia memublikasikan hasil laporan magang ini ke dalam repositori Knowledge Center karena ada data yang bersifat konfidensial.
- Lainnya, pilih salah satu:
- Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara.
  - Embargo publikasi laporan magang dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 12 Desember 2024

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

(Florencia Karin S. )

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat melaksanakan program magang dengan baik dan lancar, serta menyelesaikan laporan akhir magang dengan baik. Laporan ini disusun sebagai hasil dari kegiatan dan pengalaman yang diperoleh penulis di Shireishi Production selama 6 bulan. Periode kegiatan lapangan ini sendiri dimulai sejak 5 Agustus 2024 sampai dengan 4 Februari 2025.

Tujuan dari laporan magang ini untuk memberikan data serta gambaran mengenai kegiatan, tugas, pencapaian, serta wawasan dan pelajaran yang diperoleh oleh penulis selama melaksanakan program magang.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan laporan magang, terdapat do'a, arahan, dan bimbingan dari berbagai pihak dengan tujuan untuk membantu penulis dalam menyelesaikan laporan magang. Oleh sebab itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa.
2. Dr. Ir. Andrey Andoko, M.Sc, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
3. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
4. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara.
5. Shireishi Production, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
6. Daru Lintang Wijaya, selaku Supervisor yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
7. Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds., selaku Advisor yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.

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

Penulis berharap dengan adanya laporan ini, dapat memberikan sumber informasi yang bermanfaat bagi ibu Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds., serta dapat menjadi referensi dan motivasi bagi mahasiswa-mahasiswi yang tertarik untuk menjalani magang di masa yang akan datang maupun pihak yang tertarik dan ingin mempelajari lebih lanjut mengenai industri *gim* khususnya dalam bidang *artist gim* dan pengalaman magang.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa dalam penulisan laporan magang, masih terdapat banyak kekurangan. Oleh sebab itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun agar penulis dapat menyusun laporan lebih baik kedepannya.

Tangerang, 12 Desember 2024



(Florencia Karin Setiadi)

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



# PELAKSANAAN MAGANG PADA BIDANG GENERAL

## ARTIST DI PERUSAHAAN SHIREISHI PRODUCTION

### MALANG

(Florenca Karin Setiadi)

### ABSTRAK

Program magang ini dilaksanakan pada tanggal 5 Agustus 2024 sampai hingga tanggal 4 Februari 2025 di industri *gim* Shireishi Production dengan tujuan untuk menerapkan skill skill yang sudah dipelajari selama masa perkuliahan ke dalam lingkungan kerja, dan juga membiasakan diri penulis ke dalam lingkungan kerja. Shireishi Production merupakan perusahaan yang bergerak dalam industri *gim*, di dalam industri *gim* dibutuhkan programmer untuk memprogram *gim*, *artist* untuk membuat Aset yang diperlukan dalam pembuatan *gim*, dan *gim designer* untuk memastikan *gim* tersebut dapat dimainkan dan disenangi oleh pemain. Tugas *artist* di dalam industri *gim* itu sendiri adalah membuat Aset Aset baik 2D maupun 3D. Aset - Aset yang sudah dibuat akan melalui berbagai proses revisi untuk memastikan bahwa Aset - Aset tersebut telah memiliki kualitas yang dibutuhkan untuk dimasukkan dalam *gim*. Hasil praktek magang yang sudah dilakukan menunjukkan bagaimana proses pembuatan *gim* digital, pengerjaan proyek dalam perusahaan, dan menambah serta memperdalam ilmu yang telah dimiliki dalam bidang pembuatan ilustrasi baik dalam 2D dan 3D.

**Kata kunci:** : Industri *Game*, Ilustrasi, Artist



***THE INTERNSHIP IN THE FIELD OF GENERAL ARTIST AT  
SHIREISHI PRODUCTION COMPANY IN MALANG***

(Florenca Karin Setiadi)

***ABSTRACT***

*This internship program is being held from August 5 2024 to February 4 2025 in Shireishi Production, a company that dwelve in the gim industry with the aim of applying the skills learned during the study in campus into the work environment, and also familiarizing the author with the work environment. Shireishi Production is a company that operates in the games industry. In the games industry, programmers are needed to program games, artists to create the assets needed to make games, and gim designers to ensure the gim can be played and enjoyed by players. The task of artists in the games industry itself is to create assets, both 2D and 3D. Assets that have been created will go through various revision processes to ensure that they met the quality required to be included in the gim. The results of the internship that has been carried out show the process of creating digital games, working on projects within the company, and adding and deepening the knowledge already possessed in the field of creating illustrations both in 2D and 3D.*

***Keywords:*** *Game industry, Illustration, Artist*

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	viii
<i>ABSTRACT</i> .....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan Magang.....	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang.....	2
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang.....	3
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang.....	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	5
2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan.....	5
2.1.1 Profil Perusahaan.....	5
2.1.2 Sejarah Perusahaan.....	6
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan.....	7
2.3 Portofolio Perusahaan.....	7
BAB III PELAKSANAAN MAGANG.....	10
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang.....	10
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang.....	10
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang.....	10
3.2 Tugas yang Dilakukan.....	11
3.3 Uraian Pelaksanaan Magang.....	13

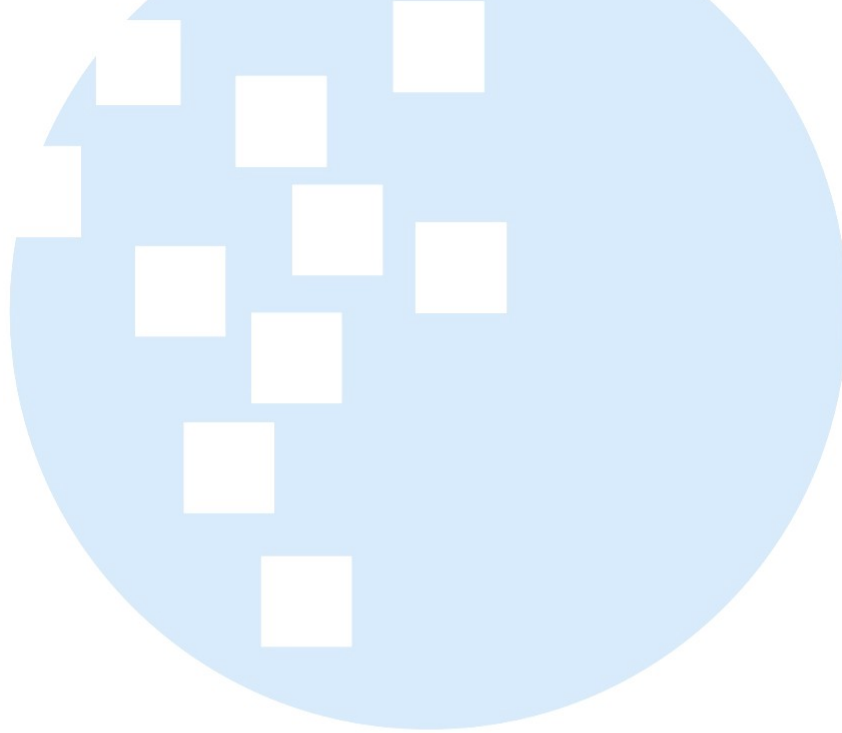
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang.....	13
3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang.....	32
3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang.....	42
3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang.....	39
3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang.....	39
<b>BAB IV PENUTUP.....</b>	<b>44</b>
4.1 Simpulan.....	44
4.2 Saran.....	44
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>45</b>

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR TABEL

**Tabel 3.1 Tabel Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang.....11**



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Perusahaan.....	5
Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan.....	7
Gambar 2.3 Game Furriend.....	8
Gambar 2.4 Game How To Die.....	8
Gambar 2.5 Game Grow The Seed.....	9
Gambar 3.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang RTO.....	10
Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi.....	11
Gambar 3.3 Sketsa Sapu.....	15
Gambar 3.4 Gambar Sapu Jadi.....	15
Gambar 3.5 Gambar Samanera.....	16
Gambar 3.6 Gambar Sketsa Samanera Memegang Sapu.....	16
Gambar 3.7 Gambar Samanera Memegang Sapu.....	17
Gambar 3.8 Gambar Sketsa Daun.....	17
Gambar 3.9 Gambar Daun.....	18
Gambar 3.10 Gambar Sketsa Trash Can.....	19
Gambar 3.11 Gambar Trash Can.....	19
Gambar 3.12 Sketsa Tiles.....	20
Gambar 3.13 Gambar Tiles.....	21
Gambar 3.14 Gambar Bar dengan Revisi.....	22
Gambar 3.15 Gambar Sketsa Net.....	23
Gambar 3.16 Gambar Net.....	24
Gambar 3.17 Gambar Sketsa Brush dan Brush.....	25
Gambar 3.18 Gambar Sketsa Background.....	25
Gambar 3.19 Gambar Patung Dewi.....	26
Gambar 3.20 Gambar Background.....	26
Gambar 3.21 Gambar Rancangan Aset.....	27
Gambar 3.22 Gambar Background.....	28

<b>Gambar 3.23 Gambar Pot Bunga.....</b>	<b>28</b>
<b>Gambar 3.24 Gambar Meja Altar.....</b>	<b>29</b>
<b>Gambar 3.25 Gambar Keseluruhan Background.....</b>	<b>29</b>
<b>Gambar 3.26 Gambar Tangan Memegang Dupa.....</b>	<b>30</b>
<b>Gambar 3.27 Gambar Tangan Memegang Dupa Revisi.....</b>	<b>30</b>
<b>Gambar 3.28 Gambar Tangan Memegang Dupa Revisi Final.....</b>	<b>31</b>
<b>Gambar 3.29 Gambar Aset Tempat Dupa.....</b>	<b>31</b>
<b>Gambar 3.30 Gambar Aset Replika Lukisan Museum.....</b>	<b>32</b>
<b>Gambar 3.31 Gambar Logo Billiard Rush.....</b>	<b>33</b>
<b>Gambar 3.32 Gambar Character Billiard Rush.....</b>	<b>34</b>
<b>Gambar 3.33 Gambar Meja Billiard Rush.....</b>	<b>34</b>
<b>Gambar 3.34 Gambar UI Billiard Rush.....</b>	<b>35</b>
<b>Gambar 3.35 Gambar Ikon Tongkat Golf.....</b>	<b>36</b>
<b>Gambar 3.36 Gambar Ikon Peta 1.....</b>	<b>36</b>
<b>Gambar 3.37 Gambar Ikon Peta 2.....</b>	<b>37</b>
<b>Gambar 3.38 Gambar Ikon Peta 3.....</b>	<b>37</b>
<b>Gambar 3.39 Gambar Ikon Peta 4.....</b>	<b>38</b>
<b>Gambar 3.40 Gambar Ikon Immune.....</b>	<b>38</b>
<b>Gambar 3.41 Gambar Ikon Critical Attack.....</b>	<b>39</b>
<b>Gambar 3.42 Gambar Ikon Attack Speed.....</b>	<b>39</b>
<b>Gambar 3.43 Gambar Ikon Critical.....</b>	<b>39</b>
<b>Gambar 3.44 Gambar Ikon Sword Attack.....</b>	<b>40</b>
<b>Gambar 3.45 Gambar Ikon Income Skill.....</b>	<b>40</b>
<b>Gambar 3.46 Gambar Ikon Rage.....</b>	<b>40</b>
<b>Gambar 3.47 Gambar Ikon Splash.....</b>	<b>41</b>

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin 1.....	46
Lampiran Form Bimbingan 1.....	46
Lampiran Surat Penerimaan Magang 1.....	52
Lampiran MBKM 01 1.....	53
Lampiran MBKM 02 1.....	54
Lampiran MBKM 03 1.....	55
Lampiran MBKM 04 1.....	60
Lampiran Karya 1.....	82

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA