



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

**PENGANIMASIAN KARAKTER DUA DIMENSI
UNTUK *BROWSER-BASED COLLECTIBLE CARD*
GAME BERJUDUL CHROMANCER**

Laporan Magang

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn)



Nama	: Merry Wijaya
NIM	: 11120210034
Program Studi	: Desain Komunikasi Visual
Fakultas	: Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2014**

PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG

PENGANIMASIAN KARAKTER DUA DIMENSI UNTUK
***BROWSER-BASED COLLECTIBLE CARD GAME* BERJUDUL**
CHROMANCER

Oleh

Nama	:	Merry Wijaya
NIM	:	11120210034
Program Studi	:	Desain Komunikasi Visual
Fakultas	:	Seni & Desain

Tangerang, 9 November 2014

Pembimbing

Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Mengetahui,
Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds.

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT DALAM PENYUSUNAN LAPORAN KERJA MAGANG

Dengan ini saya:

Nama : Merry Wijaya
NIM : 11120210034
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa saya telah melakukan kerja magang:

Nama Perusahaan : Gong Studios
Divisi : Art Departement
Alamat : Pesona Depok Blok H/16 RT 02/022
Depok 1641
Periode Magang : 7 Juli – 26 September 2014
Pembimbing Lapangan : Purwanggoro Satriohadi

Laporan kerja magang ini merupakan hasil karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan plagiat. Semua kutipan karya ilmiah orang lain atau lembaga lain yang dirujuk dalam laporan kerja magang ini telah saya sebutkan sumber kutipannya serta saya cantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti melakukan kecurangan/penyimpangan baik dalam pelaksanaan kerja magang maupun penulisan laporan kerja magang, maka saya bersedia menerima sanksi dinyatakan tidak lulus untuk mata kuliah magang yang telah saya tempuh.

Tangerang, 9 November 2014

Merry Wijaya

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan bimbingan-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan kerja magang yang berjudul “Penganimasian Karakter Dua Dimensi Untuk *Browser-Based Collectible Card Game* Berjudul Chromancer”. Laporan kerja magang ini diajukan sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Seni (S.Sn).

Laporan kerja magang ini dapat menjadi sumber informasi mahasiswa untuk mengetahui proses penganimasian karakter yang digunakan dalam *game* dua dimensi dengan isometri. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Gong Studios, khususnya kepada Pak Purwanggoro Satriohadi selaku kepala Gong Studios dan pembimbing lapangan penulis.
2. Pak Desi Dwi Kristanto selaku Ketua Program Studi yang sekaligus pembimbing magang penulis.
3. Keluarga penulis yang selalu memberi dukungan dan semangat.
4. Teman-teman di Gong Studios, yang memberikan bimbingan, dan inspirasi selama penulis menjalani kerja magang di Gong Studios.
5. Kak Dayinta Dyah Anggana dan Kak Yemima Laksmono yang memberi informasi, dan tips selama menjalani kerja magang.
6. Teman-teman yang juga sedang berjuang dalam kerja magang; Stephani Maria Pechler, Cindy Handoyo, Ignes Olivia, Dian Lestari Supendy, Yudhi Kristianto, Kezia Litantra, dan Kevin Gunadjaja.
7. Dan kepada semua pihak yang telah membantu baik secara langsung dan tidak langsung.

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

Tangerang, 9 November 2014

Merry Wijaya

ABSTRAKSI

Gong Studios merupakan studio visual dengan spesialisasi dibidang *2D game art*. Selain membuat ilustrasi dan konsep untuk *game*, Gong Studios juga membuat animasi karakter dua dimensi yang digunakan untuk keperluan *game*.

Chromancer adalah *game* berbasis situs yang memiliki tampilan 2,5D (*two-and-a-half-dimensional*) atau $\frac{3}{4}$ perspektif. Dalam proses penganimasian karakter *game* Chromancer, karakter dianimasikan dalam *idle* dan *attack phase*. Masing-masing *phase* merupakan animasi berulang (*looping animation*) yang tidak boleh putus.

Proses penganimasian karakter *game* Chromancer menggunakan perangkat lunak Adobe Flash CS6 yang menghasilkan *output* berupa *Flash Movie* (.swf) dan *PNG Image Sequence* (.png).

Kata kunci : *looping animation, flash*



DAFTAR ISI

PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG	II
LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT DALAM PENYUSUNAN LAPORAN KERJA MAGANG	III
KATA PENGANTAR.....	IV
ABSTRAKSI.....	V
DAFTAR ISI.....	VI
DAFTAR GAMBAR.....	VIII
DAFTAR LAMPIRAN	XI
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang.....	2
1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang	2
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	3
2.1. Deskripsi Perusahaan	3
2.2. Struktur Organisasi Perusahaan	4
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	6
3.1. Kedudukan dan Koordinasi.....	6
3.2. Tugas yang Dilakukan	7
3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang.....	7
3.3.1. Proses Pelaksanaan.....	8
3.3.1.1. Rock Basilisk	12
3.3.1.2. Merfolk Cavalary	16
3.3.1.3. Marilith.....	23
3.3.2. Kendala yang Ditemukan.....	29
3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan.....	32
BAB IV PENUTUP	33

4.1. Kesimpulan	33
4.2. Saran.....	33
DAFTAR PUSTAKA	XI



UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo Gong Studios.....	3
Gambar 2.2. Beberapa Proyek dan Klien.....	4
Gambar 2.3. Bagan Struktur Organisasi Gong Studios.....	4
Gambar 3. 1. Bagan Alur Koordinasi.....	6
Gambar 3. 2. Tampilan <i>Game</i> Chromancer Dalam Situs.....	8
Gambar 3. 4. Contoh <i>Timeline</i>	9
Gambar 3. 3. Pembagian Sendi-Sendi Karakter.....	9
Gambar 3. 5. <i>Timing</i> Pada Karakter Hill Giant.....	10
Gambar 3. 6. Perbedaan Ukuran Layar Per Karakter	10
Gambar 3. 8. Ukuran Karakter Sebenarnya Dalam <i>Game</i>	11
Gambar 3. 7. Revisi Karakter Bladefin.....	11
Gambar 3. 9. Karakter Rock Basilisk	12
Gambar 3. 10. Gerakan <i>Attack</i> Rock Basilisk.....	13
Gambar 3. 11. Pembagian Sendi-Sendi Rock Basilisk	13
Gambar 3. 12. <i>Timeline</i> Rock Basilisk.....	14
Gambar 3. 13. <i>Timeline Breakdown</i> Rock Basilisk	15
Gambar 3. 14. Karakter Merfolk Cavalary	16
Gambar 3. 15. Tombak Yang Terpotong	17
Gambar 3. 16. Revisi Bayangan Merfolk Cavalary	17
Gambar 3. 17. Gerakan <i>Attack</i> Merfolk Cavalary (<i>front</i>)	18
Gambar 3. 18. Pembagian Sendi-Sendi Merfolk Cavalary (<i>front</i>).....	18
Gambar 3. 19. <i>Timeline</i> Merfolk Cavalary (<i>front</i>).....	19
Gambar 3. 20. <i>Timeline Breakdown</i> Merfolk Cavalary (<i>front</i>).....	20
Gambar 3. 21. Pembagian Sendi-Sendi Merfolk Cavalary (<i>back</i>).....	21
Gambar 3. 22. <i>Timeline</i> Merfolk Cavalary (<i>back</i>)	21
Gambar 3. 23. <i>Timeline Breakdown</i> Merfolk Cavalary (<i>back</i>).....	22
Gambar 3. 24. Karakter Marilith.....	23
Gambar 3. 25. Pembagian Sendi-Sendi Marilith	24
Gambar 3. 26. <i>Timeline</i> Marilith (<i>front</i>)	24

Gambar 3. 27. <i>Timeline Breakdown</i> Marilith (<i>front</i>) – 1	25
Gambar 3. 28. <i>Timeline</i> Sebelum Revisi Anak Panah	26
Gambar 3. 29. <i>Timeline Breakdown</i> Marilith (<i>front</i>) – 2	27
Gambar 3. 30. <i>Timeline Breakdown</i> Marilith (<i>front</i>) – 3	28
Gambar 3. 31. <i>Timeline Breakdown</i> Marilith (<i>front</i>) – 4	29
Gambar 3. 32. Susunan <i>Layer</i> dan <i>Timeline</i> Karakter Penulis	30
Gambar 3. 33. Pemotongan Karakter Penulis	30
Gambar 3. 34. Susunan <i>Layer</i> dan <i>Timeline</i> Karakter Artist Lain	30
Gambar 3. 35. Susunan <i>Layer</i> dan <i>Timeline</i> Karakter Artist Lain (<i>expanded</i>)	31
Gambar 3. 36. Pemotongan Karakter Artist Lain	32



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang.....	7
---	---



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: KARTU KERJA MAGANG.....	XII
LAMPIRAN B: KEHADIRAN KERJA MAGANG.....	XIII
LAMPIRAN C: FORMULIR REALISASI KERJA MAGANG	XVII



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA