

**PERANCANGAN ILUSTRASI ASET KARAKTER GIM  
*OTOME* DI PT MEGAXUS INFOTECH**



**LAPORAN MAGANG**

**Jessica Andriani**

**00000054240**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2025**

**PERANCANGAN ILUSTRASI ASET KARAKTER GIM  
*OTOME* DI PT MEGAXUS INFOTECH**



**Jessica Andriani**  
**00000054240**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2025**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Jessica Andriani  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000054240  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Magang saya yang berjudul:

**PERANCANGAN ILUSTRASI ASET KARAKTER GIM *OTOME* DI PT  
MEGAXUS INFOTECH**

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, 30 Juni 2025



(Jessica Andriani)

## HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Jessica Andriani  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000054240  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : PT Megaxus Infotech  
Alamat Perusahaan : Jl. Mampang Prapatan Raya No.50 10, RT.1/RW.6,  
Mampang Prapatan, Kec. Mampang Prapatan,  
Jakarta Selatan 12790  
Email Perusahaan : business@megaxus.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.

Jakarta, 7 April 2025

Mengetahui

Menyatakan

  
(Eva Muliawati)

  
(Jessica Andriani)

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul  
**PERANCANGAN ILUSTRASI ASET KARAKTER GIM *OTOME* DI PT  
MEGAXUS INFOTECH**

Oleh

Nama Lengkap : Jessica Andriani  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000054240  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 23 Juni 2025  
Pukul 14.00 s.d. 14.30 WIB dan dinyatakan  
**LULUS**

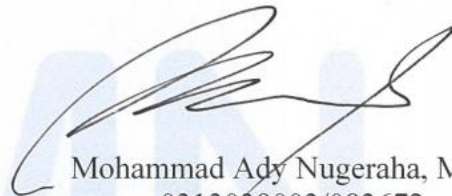
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



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

Penguji



Mohammad Ady Nugeraha, M.Sn.  
0313039003/083672

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 : Jessica Andriani  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000054240  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenjang : S1  
Jenis Karya : Laporan Magang  
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN ILUSTRASI ASET  
GIM UNTUK PROGRAM MAGANG  
PT MEGAXUS INFOTECH

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, 30 Juni 2025



(Jessica Andriani)

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa, atas rahmat karunia-Nya hingga penulis mampu menyelesaikan penulisan laporan magang ini yang berjudul, “Perancangan Ilustrasi Aset Gim Untuk Program Magang PT Megaxus Infotech” dengan baik dan selesai tepat pada waktunya. Melalui laporan magang ini, penulis bermaksud untuk menjabarkan dinamika pelaksanaan kegiatan magang yang sudah penulis laksanakan selama penulis melakukan kegiatan magang *track 1* melalui PT Megaxus Infotech. Melalui kesempatan tersebut, penulis telah memperoleh banyak pelajaran, pengalaman, dan dukungan berharga selama kegiatan pelaksanaan magang tersebut. Oleh karena itu, penulis bermaksud mengucapkan terima kasih juga kepada seluruh pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak dalam proses pelaksanaan magang penulis yaitu:

1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara.
4. Ardiles Akyuwen, M.Sn. dan Hadi Purnama, S.Ds., M.M., selaku Koordinator Program Magang Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara.
5. PT Megaxus Infotech, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang kepada penulis.
6. Eva Muliawati, selaku Direktur Utama PT Megaxus Infotech.
7. Felix Darmoko, selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
8. Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc., selaku *Advisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
9. Jessica Vania, selaku *Project Leader* selama pelaksanaan magang.

10. Marthania Indah, selaku *Human Resource Manager* yang mengurus proses perekrutan penulis.
11. Rekan kerja, karyawan, dan staf yang memberikan semangat dan dukungan selama proses kegiatan magang.
12. Dewan penguji yang telah mengarahkan penulis dalam melakukan revisi dan perbaikan laporan dengan komprehensif.
13. Keluarga dan kawan penulis yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan magang ini.

Akhir kata, penulisan laporan magang ini jauh dari kata sempurna, oleh karena itu, penulis memohon maaf atas segala bentuk kesalahan yang mungkin ditemukan dalam penulisan laporan magang ini. Semoga laporan magang ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan bagi para pembaca.

Tangerang, 30 Juni 2025



(Jessica Andriani)



# PERANCANGAN ILUSTRASI ASET KARAKTER GIM *OTOME* DI PT MEGAXUS INFOTECH

(Jessica Andriani)

## ABSTRAK

Gim merupakan media hiburan yang berkembang dengan pesat di Indonesia. Salah satu perusahaan yang memiliki sejarah dan peranan penting dalam mempengaruhi hal tersebut adalah PT Megaxus Infotech. Megaxus sendiri adalah perusahaan yang berfokus pada industri publikasi gim digital di Indonesia sejak 2006. Akan tetapi juga memiliki visi dan misi untuk berkembang menjadi pencipta gim terkemuka di Indonesia. Hal tersebut sejalan dengan harapan dan kemampuan penulis dalam mengusung pekerjaan sebagai ilustrator magang untuk pembuatan ilustrasi aset gim untuk perusahaan tersebut. Dengan harapan bahwa penulis dapat memperoleh pengalaman dalam dunia kerja, serta koneksi dan peningkatan pada kemampuan penulis. Selama pelaksanaan kegiatan magang, tugas dan alur kerja magang telah dikoordinasikan bersama dengan *supervisor* dan *project lead* melalui program yakni asana dan juga skype mulai dari tahapan riset, pengerjaan, hingga revisi. Melalui tugas-tugas yang diberikan, penulis telah memperoleh kesempatan untuk menelusuri sejumlah bidang pekerjaan lainnya yang terdapat pada industri gim. Sehingga penulis dapat memiliki wawasan yang luas dan belajar tentang pentingnya kerja sama tim dalam berkolaborasi menciptakan sebuah karya gim interaktif yang dapat dinikmati oleh para pemain dan pecinta gim. Program magang di PT Megaxus Infotech merupakan pengalaman yang berharga bagi penulis, dimana penulis dapat terlibat dalam pembuatan dan pengembangan gim Indonesia secara langsung dan menjadi langkah pertama dari penulis untuk berkecimpung dalam membangun karir di dunia industri gim kedepannya.

**Kata kunci:** Ilustrasi, karakter, 2D, magang, PT Megaxus Infotech

# ***CHARACTER ASSET ILLUSTRATIONS FOR OTOME GAME AT PT MEGAXUS INFOTECH***

(Jessica Andriani)

## ***ABSTRACT***

*Game has rapidly developed as a form of entertainment in Indonesia. One of the companies that has a significant history and roles in influencing such development in game industry is PT Megaxus Infotech. Megaxus is a game company based in Indonesia, which focuses on digital game publishing since 2006. However, Megaxus also holds the vision and mission to grow into a leading game developer in Indonesia. This aligns with the writer's hopes and capabilities in taking on the role of an intern illustrator for the creation of game assets illustrations for the company. The writer hopes to gain work experience, connections, and improved skills through the internship program. During said internship, tasks and workflow were coordinated with the supervisor and project lead through platforms such as asana and skype, from the research stage to production and revision. Through the assigned tasks, the writer had the opportunity to explore other job roles within the game industry. This allowed the writer to gain broader insight and learn about the importance of teamwork in collaborating to create an interactive game that can be enjoyed by players and game enthusiasts. The internship program at PT Megaxus Infotech has been a valuable experience for the writer, offering the chance to be directly involved in the creation and development of Indonesian games, and serving as the writer's first step toward building a career in the game industry in the future.*

***Keywords:*** *Illustration, character, 2D, internship, PT Megaxus Infotech*

## 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 GAMBAR .....                                   | xii   |
| DAFTAR TABEL .....                                    | xviii |
| DAFTAR LAMPIRAN .....                                 | xix   |
| BAB I PENDAHULUAN .....                               | 1     |
| 1.1 Latar Belakang .....                              | 1     |
| 1.2 Tujuan Magang .....                               | 2     |
| 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang .....       | 3     |
| 1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang .....                  | 3     |
| 1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang .....               | 4     |
| BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN .....                 | 7     |
| 2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan .....               | 7     |
| 2.1.1 Profil Perusahaan .....                         | 7     |
| 2.1.2 Sejarah Perusahaan .....                        | 9     |
| 2.2 Struktur Organisasi Perusahaan .....              | 10    |
| 2.3 Portofolio Perusahaan .....                       | 12    |
| BAB III PELAKSANAAN MAGANG .....                      | 23    |
| 3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang ..... | 23    |
| 3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang .....              | 23    |
| 3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang .....             | 24    |
| 3.2 Tugas yang Dilakukan .....                        | 27    |
| 3.3 Uraian Pelaksanaan Magang .....                   | 31    |

|                                                      |            |
|------------------------------------------------------|------------|
| 3.3.1 Perancangan Karakter NPC Gim Otome 1 .....     | 32         |
| 3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang ..... | 82         |
| 3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang .....      | 149        |
| 3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang .....               | 149        |
| 3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang .....                | 150        |
| <b>BAB IV PENUTUP .....</b>                          | <b>153</b> |
| 4.1 Simpulan .....                                   | 153        |
| 4.2 Saran .....                                      | 154        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                          | <b>xiv</b> |



## DAFTAR GAMBAR

|                                                                                    |    |
|------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 2. 1 Logo PT Megaxus Infotech .....                                         | 7  |
| Gambar 2. 2 Produk dan Layanan PT Megaxus Infotech .....                           | 8  |
| Gambar 2. 3 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan .....                             | 11 |
| Gambar 2. 4 Logo Audition AyoDance .....                                           | 13 |
| Gambar 2. 5 Contoh Latar dan Avatar AyoDance .....                                 | 13 |
| Gambar 2. 6 Website Promosi Audition AyoDance .....                                | 14 |
| Gambar 2. 7 Contoh Post Instagram AyoDance .....                                   | 14 |
| Gambar 2. 8 Logo Grand Chase .....                                                 | 15 |
| Gambar 2. 9 Website Promosi Grand Chase .....                                      | 16 |
| Gambar 2. 10 Contoh Post Feeds Instagram Grand Chase .....                         | 17 |
| Gambar 2. 11 Iklan Banner Website Megaxus Olimpiade .....                          | 18 |
| Gambar 2. 12 Contoh Poster Acara Promosi Gim <i>Offline</i> Megaxus .....          | 18 |
| Gambar 2. 13 Pemenang Olimpiade Megaxus 2017 .....                                 | 19 |
| Gambar 2. 14 Logo Gim Counter Strike Online .....                                  | 19 |
| Gambar 2. 15 Gapura Acara Megaxus Olimpiade .....                                  | 20 |
| Gambar 2. 16 Desain Promosi Gim Screaming Monster .....                            | 21 |
| Gambar 2. 17 Desain Promosi Gim Tower Fever .....                                  | 21 |
| Gambar 2. 18 Desain Promosi Gim Amazing Swing .....                                | 22 |
| Gambar 3. 1 Kedudukan Penulis dalam Tim Pengembangan Gim .....                     | 24 |
| Gambar 3. 2 Bagan Alur Koordinasi .....                                            | 25 |
| Gambar 3. 3 Ekstensi Bagan Alur Koordinasi .....                                   | 26 |
| Gambar 3. 4 Brief Tugas Karakter NPC Murid Perempuan .....                         | 34 |
| Gambar 3. 5 Referensi Visual Tugas Karakter NPC Murid Perempuan .....              | 35 |
| Gambar 3. 6 <i>Reference Board</i> Tugas Karakter NPC Murid Perempuan .....        | 36 |
| Gambar 3. 7 Ikat Tangan yang Menunjukkan Tingkatan Kelas .....                     | 37 |
| Gambar 3. 8 Sketsa #1 Tugas Karakter NPC Murid Perempuan .....                     | 37 |
| Gambar 3. 9 Sketsa #2 Tugas Karakter NPC Murid Perempuan .....                     | 38 |
| Gambar 3. 10 Revisi Sketsa Tugas Karakter NPC Murid Perempuan .....                | 39 |
| Gambar 3. 11 Hasil <i>Draft</i> Tugas Karakter NPC Murid Perempuan .....           | 40 |
| Gambar 3. 12 <i>Feedback</i> Pewarnaan Tugas Karakter NPC Perempuan .....          | 41 |
| Gambar 3. 13 <i>Brief</i> Tambahan Alternatif Ekspresi Karakter NPC Perempuan .... | 42 |
| Gambar 3. 14 Alternatif Ekspresi Karakter NPC Murid Perempuan .....                | 43 |

|                                                                                             |    |
|---------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 3. 15 Revisi Alternatif Ekspresi Karakter NPC Murid Perempuan .....                  | 43 |
| Gambar 3. 16 Hasil Akhir Karakter NPC Perempuan .....                                       | 44 |
| Gambar 3. 17 Brief Tugas Karakter NPC Guru .....                                            | 45 |
| Gambar 3. 18 Refensi Visual Tugas Karakter NPC Guru .....                                   | 46 |
| Gambar 3. 19 <i>Reference Board</i> Tugas Karakter NPC Guru .....                           | 47 |
| Gambar 3. 20 Alternatif Pose Tugas Karakter NPC Guru .....                                  | 47 |
| Gambar 3. 21 Alternatif Pakaian Tugas Karakter NPC Guru .....                               | 48 |
| Gambar 3. 22 <i>Lineart</i> Tugas Karakter NPC Guru .....                                   | 49 |
| Gambar 3. 23 Pemilihan Warna Tugas Karakter NPC Guru .....                                  | 50 |
| Gambar 3. 24 Progress Pewarnaan Tugas Karakter NPC Guru .....                               | 51 |
| Gambar 3. 25 <i>Feedback</i> Pewarnaan Tugas Karakter NPC Guru .....                        | 52 |
| Gambar 3. 26 Hasil <i>Draft</i> Tugas Karakter NPC Guru .....                               | 52 |
| Gambar 3. 27 <i>Brief</i> Tambahan Alternatif Ekspresi Karakter NPC Guru .....              | 53 |
| Gambar 3. 28 Referensi Visual Tambahan Karakter NPC Guru .....                              | 54 |
| Gambar 3. 29 Alternatif Ekspresi Karakter NPC Guru .....                                    | 55 |
| Gambar 3. 30 Hasil Akhir Karakter NPC Guru .....                                            | 56 |
| Gambar 3. 31 Brief Tugas Karakter NPC Murid Laki-Laki 1 .....                               | 57 |
| Gambar 3. 32 <i>Reference Board</i> Tugas Karakter NPC Murid Laki-Laki 1 .....              | 58 |
| Gambar 3. 33 Alternatif Model Rambut Tugas Karakter NPC Murid Laki-Laki 1 .....             | 59 |
| Gambar 3. 34 Revisi Alternatif Model Rambut Karakter NPC Murid Laki-Laki 1 .....            | 60 |
| Gambar 3. 35 Alternatif Pose Tugas Karakter NPC Murid Laki-Laki 1 .....                     | 60 |
| Gambar 3. 36 Alternatif Pose Tangan Tugas Karakter NPC Murid Laki-Laki 1 .....              | 61 |
| Gambar 3. 37 <i>Lineart</i> Tugas Karakter NPC Murid Laki-laki 1 .....                      | 62 |
| Gambar 3. 38 <i>Feedback</i> dan Revisi <i>Lineart</i> Desain Karakter NPC Laki-laki 1 .... | 63 |
| Gambar 3. 39 Hasil <i>Draft</i> Tugas Karakter NPC Murid Laki-Laki 1 .....                  | 64 |
| Gambar 3. 40 <i>Feedback</i> Pewarnaan Tugas Karakter NPC Murid Laki-laki 1 .....           | 65 |
| Gambar 3. 41 Hasil Revisi Pewarnaan Tugas Karakter NPC Murid Laki-Laki 1 .....              | 66 |
| Gambar 3. 42 <i>Brief</i> Tambahan Alternatif Ekspresi Murid Laki-laki 1 .....              | 67 |
| Gambar 3. 43 Referensi Visual Tambahan Karakter NPC Murid Laki-Laki 1 .....                 | 67 |
| Gambar 3. 44 Alternatif Ekspresi Karakter NPC Murid Laki-Laki 1 .....                       | 68 |
| Gambar 3. 45 Hasil Akhir Ilustrasi Desain Karakter NPC Laki-Laki 1 .....                    | 69 |
| Gambar 3. 46 <i>Brief</i> Tugas Karakter NPC Murid Laki-Laki 2 .....                        | 70 |
| Gambar 3. 47 <i>Reference Board</i> Tugas Karakter NPC Murid Laki-Laki 2 .....              | 71 |

|                                                                                                                                                          |     |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Gambar 3. 48 Alternatif Model Rambut Tugas Karakter NPC Murid Laki-Laki                                                                                  | 272 |
| Gambar 3. 49 Alternatif Pose Tugas Karakter NPC Laki-Laki 2 .....                                                                                        | 73  |
| Gambar 3. 50 Alternatif Model Pakaian Tugas Karakter NPC Murid Laki-Laki                                                                                 | 274 |
| Gambar 3. 51 <i>Lineart</i> Tugas Karakter NPC Murid Laki-Laki 2 .....                                                                                   | 75  |
| Gambar 3. 52 Revisi <i>Lineart</i> Karakter NPC Murid Laki-Laki 2 .....                                                                                  | 76  |
| Gambar 3. 53 Hasil Pewarnaan Karakter NPC Murid Laki-Laki 2 .....                                                                                        | 77  |
| Gambar 3. 54 <i>Feedback</i> Pewarnaan Karakter NPC Murid Laki-Laki 2 .....                                                                              | 78  |
| Gambar 3. 55 Hasil <i>Draft</i> Karakter NPC Murid Laki-Laki 2 .....                                                                                     | 78  |
| Gambar 3. 56 Brief Tambahan Alternatif Ekspresi Murid Laki-laki 2 .....                                                                                  | 79  |
| Gambar 3. 57 Alternatif Ekspresi Karakter NPC Murid Laki-Laki 2 .....                                                                                    | 80  |
| Gambar 3. 58 Revisi Alternatif Ekspresi Karakter NPC Murid Laki-Laki 2 .....                                                                             | 81  |
| Gambar 3. 59 Hasil Akhir Karakter NPC Laki-laki 2 .....                                                                                                  | 81  |
| Gambar 3. 60 Brief Ilustrasi Chibi Gim Otome 1 .....                                                                                                     | 83  |
| Gambar 3. 61 Referensi Visual dan Penjelasan Konsep Ilustrasi Chibi 1 .....                                                                              | 83  |
| Gambar 3. 62 <i>Reference Board</i> Ilustrasi Chibi Gim Otome 1 .....                                                                                    | 85  |
| Gambar 3. 63 Sketsa Ilustrasi Chibi Piknik Gim Otome 1 .....                                                                                             | 85  |
| Gambar 3. 64 Sketsa Ilustrasi Chibi <i>Vending Machine</i> Gim Otome 1 .....                                                                             | 86  |
| Gambar 3. 65 Feedback #1 Sketsa Ilustrasi Chibi Piknik Gim Otome 1 .....                                                                                 | 87  |
| Gambar 3. 66 Feedback #1 Sketsa Ilustrasi Chibi <i>Vending Machine</i> Gim Otome                                                                         | 187 |
| Gambar 3. 67 Revisi #1 Sketsa Ilustrasi Chibi Gim Otome 1 .....                                                                                          | 88  |
| Gambar 3. 68 Feedback dan Revisi #2 Sketsa Ilustrasi Chibi Piknik Gim Otome                                                                              | 189 |
| Gambar 3. 69 Feedback dan Revisi #2 Sketsa Ilustrasi Chibi <i>Vending Machine</i>                                                                        | 89  |
| Gambar 3. 70 Referensi Tambahan Ilustrasi Chibi Gim Otome 1 .....                                                                                        | 90  |
| Gambar 3. 71 Hasil <i>Lineart</i> Ilustrasi Chibi Gim Otome 1 .....                                                                                      | 91  |
| Gambar 3. 72 <i>Feedback</i> dan Revisi <i>Lineart</i> Ilustrasi Chibi Piknik Gim Otome                                                                  | 192 |
| Gambar 3. 73 Hasil <i>Draft</i> Ilustrasi Chibi Gim Otome 1 .....                                                                                        | 93  |
| Gambar 3. 74 Foto Kain Taplak Kotak-Kotak Merah .....                                                                                                    | 93  |
| Sumber : <a href="https://www.istockphoto.com/id/foto/selimut-piknik-merah-kain...">https://www.istockphoto.com/id/foto/selimut-piknik-merah-kain...</a> | 93  |
| Gambar 3. 75 <i>Feedback</i> Pewarnaan Ilustrasi Chibi Gim Otome 1 .....                                                                                 | 94  |
| Gambar 3. 76 Hasil Akhir Ilustrasi Chibi Gim Otome 1 .....                                                                                               | 95  |
| Gambar 3. 77 Brief Tugas Konsep Avatar <i>Male</i> dan <i>Female Angels</i> .....                                                                        | 97  |
| Gambar 3. 78 Referensi Visual Konsep Avatar <i>Male</i> dan <i>Female Angels</i> .....                                                                   | 97  |
| Gambar 3. 79 <i>Reference Board</i> Konsep Avatar <i>Male</i> dan <i>Female Angels</i> .....                                                             | 98  |

|                                                                                           |     |
|-------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Gambar 3. 80 Sketsa Konsep Avatar <i>Male Angel</i> .....                                 | 98  |
| Gambar 3. 81 Sketsa Alternatif Pakaian Konsep Avatar <i>Female Angel</i> .....            | 99  |
| Gambar 3. 82 Revisi Sketsa Konsep Avatar <i>Female Angel</i> .....                        | 100 |
| Gambar 3. 83 <i>Lineart</i> Konsep Avatar <i>Male Angel</i> .....                         | 100 |
| Gambar 3. 84 <i>Lineart</i> Konsep Avatar <i>Female Angel</i> .....                       | 101 |
| Gambar 3. 85 Hasil Draft Konsep Avatar <i>Male Angel</i> .....                            | 102 |
| Gambar 3. 86 Hasil Draft Konsep Avatar <i>Female Angel</i> .....                          | 102 |
| Gambar 3. 87 Revisi Konsep Avatar <i>Female Angel</i> .....                               | 103 |
| Gambar 3. 88 Hasil Akhir Konsep Avatar <i>Male</i> dan <i>Female Angel</i> .....          | 104 |
| Gambar 3. 89 Brief Tugas <i>Phone Call Wallpaper</i> .....                                | 105 |
| Gambar 3. 90 Referensi Visual Tugas <i>Phone Call Wallpaper</i> .....                     | 106 |
| Gambar 3. 91 Reference Board <i>Phone Call Wallpaper</i> .....                            | 107 |
| Gambar 3. 92 Alternatif Sketsa <i>Phone Call Wallpaper</i> .....                          | 107 |
| Gambar 3. 93 <i>Lineart Phone Call Wallpaper</i> .....                                    | 108 |
| Gambar 3. 94 Direksi <i>Cutting Phone Call Wallpaper</i> .....                            | 109 |
| Gambar 3. 95 Progress Pewarnaan <i>Phone Call Wallpaper</i> .....                         | 110 |
| Gambar 3. 96 Hasil <i>Draft Phone Call Wallpaper</i> .....                                | 111 |
| Gambar 3. 97 Hasil <i>Cutting Phone Call Wallpaper</i> .....                              | 112 |
| Gambar 3. 98 Hasil Akhir <i>Phone Call Wallpaper</i> .....                                | 113 |
| Gambar 3. 99 <i>Brief</i> Latar Kereta Api Bawah Tanah .....                              | 115 |
| Gambar 3. 100 Referensi <i>Artificial Intelligence</i> Latar Kereta Api Bawah Tanah ..... | 116 |
| Gambar 3. 101 Referensi Tambahan Latar Kereta Api Bawah Tanah .....                       | 117 |
| Gambar 3. 102 <i>Reference Board</i> Latar Kereta Api Bawah Tanah .....                   | 118 |
| Gambar 3. 103 <i>Lineart</i> #1 Latar Kereta Api Bawah Tanah .....                        | 120 |
| Gambar 3. 104 Revisi #1 Latar Kereta Api Bawah Tanah .....                                | 121 |
| Gambar 3. 105 Pewarnaan Latar Kereta Api Bawah Tanah .....                                | 122 |
| Gambar 3. 106 Revisi #1 Latar Kereta Api Bawah Tanah .....                                | 123 |
| Gambar 3. 107 Revisi #2 Latar Kereta Api Bawah Tanah .....                                | 124 |
| Gambar 3. 12 Hasil Akhir Latar Kereta Api Bawah Tanah .....                               | 125 |
| Gambar 3. 108 Brief Tugas Ilustrasi Latar Kelas .....                                     | 126 |
| Gambar 3. 109 File Latar Kelas .....                                                      | 127 |
| Gambar 3. 110 <i>Retouch</i> #1 Latar Kelas .....                                         | 128 |
| Gambar 3. 111 <i>Retouch</i> #2 Latar Kelas .....                                         | 129 |

|                                                                                    |      |
|------------------------------------------------------------------------------------|------|
| Gambar 3. 112 Hasil <i>Draft</i> Latar Kelas .....                                 | 130  |
| Gambar 3. 113 Alternatif Sore Latar Kelas .....                                    | 131  |
| Gambar 3. 114 Alternatif Versi Malam Ilustrasi Latar Belakang Kelas .....          | 132  |
| Gambar 3. 115 Hasil Akhir Ilustrasi Latar Belakang Kelas .....                     | 133  |
| Gambar 3. 116 <i>Brief</i> Latar Jalan Pertokoan .....                             | 135  |
| Gambar 3. 117 Referensi <i>Artificial Intelligence</i> Latar Jalan Pertokoan ..... | 136  |
| Gambar 3. 118 <i>Reference Board</i> Latar Jalan Pertokoan .....                   | 137  |
| Gambar 3. 119 Sketsa Latar Jalan Pertokoan .....                                   | 138  |
| Gambar 3. 120 <i>Feedback</i> Sketsa Latar Jalan Pertokoan .....                   | 139  |
| Gambar 3. 121 <i>Lineart</i> Latar Jalan Pertokoan .....                           | 140  |
| Gambar 3. 122 Pemberian Warna Dasar Latar Jalan Pertokoan .....                    | 141  |
| Gambar 3. 123 Hasil Draft Latar Jalan Pertokoan .....                              | 142  |
| Gambar 3. 124 <i>Self-Review</i> Latar Jalan Pertokoan .....                       | 143  |
| Gambar 3. 125 Alternatif Pagi Hari Latar Jalan Pertokoan .....                     | 144  |
| Gambar 3. 126 Alternatif Malam Hari Latar Jalan Pertokoan .....                    | 145  |
| Gambar 3. 127 Revisi Cepat Versi Malam Hari Latar Jalan Pertokoan .....            | 146  |
| Gambar 3. 128 Revisi Alternatif Versi Malam Hari Latar Jalan Pertokoan .....       | 147  |
| Gambar 3. 129 Revisi Versi Sore dan Pagi Hari Latar Jalan Pertokoan .....          | 148  |
| Gambar 3. 130 Hasil Akhir Latar Jalan Pertokoan .....                              | 149  |
| Gambar 5. 1 Hasil Karya Konsep <i>Avatar Male</i> dan <i>Female Angel</i> .....    | xlvi |
| Gambar 5. 2 Hasil Karya Latar Kereta Bawah Tanah .....                             | xlvi |
| Gambar 5. 3 Hasil Karya Latar Lemari .....                                         | xlvi |
| Gambar 5. 4 Hasil Karya Latar Kelas .....                                          | xlvi |
| Gambar 5. 5 Hasil Karya Latar Kereta Luar Ruangan .....                            | xlvi |
| Gambar 5. 6 Hasil Karya Jalan Pertokoan .....                                      | xlvi |
| Gambar 5. 7 Hasil Karya <i>Phone Call Wallpaper</i> .....                          | xlvi |
| Gambar 5. 8 Hasil Karya Karakter NPC Murid Perempuan .....                         | l    |
| Gambar 5. 9 Hasil Karya Karakter NPC Guru .....                                    | l    |
| Gambar 5. 10 Hasil Karya Karakter NPC Murid Laki-Laki 1 .....                      | li   |
| Gambar 5. 11 Hasil Karya Karakter NPC Murid Laki-Laki 2 .....                      | li   |
| Gambar 5. 12 Hasil Karya Tangan Menunjuk .....                                     | lii  |
| Gambar 5. 13 Hasil Karya <i>Emoticons</i> .....                                    | lii  |
| Gambar 5. 14 Hasil Karya Ilustrasi <i>Chibi Picnic</i> .....                       | lii  |

|                                                                       |      |
|-----------------------------------------------------------------------|------|
| Gambar 5. 15 Hasil Karya Ilustrasi <i>Chibi Vending Machine</i> ..... | liii |
| Gambar 5. 16 Hasil <i>Storyboard Game Teaser</i> .....                | liv  |
| Gambar 5. 17 Proses Pembuatan <i>Storyboard Game Teaser</i> .....     | liv  |
| Gambar 5. 18 Hasil Review Gim Bergenre <i>Idle RPG</i> .....          | lv   |
| Gambar 5. 19 Hasil Review Gim Bergenre 4X .....                       | lv   |
| Gambar 5. 20 Review Gim Bergenre <i>Hack &amp; Slash</i> .....        | lv   |
| Gambar 5. 21 Kompilasi Logo Studio (Tidak Terpakai) .....             | lvi  |



## DAFTAR TABEL

|                                                                |    |
|----------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 3. 1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang ..... | 28 |
|----------------------------------------------------------------|----|



UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

|                                          |       |
|------------------------------------------|-------|
| Lampiran Hasil Persentase Turnitin ..... | xvi   |
| Lampiran Form Bimbingan .....            | xix   |
| Lampiran Surat Penerimaan Magang .....   | xxiii |
| Lampiran Sertifikat Magang .....         | xxiv  |
| Lampiran MBKM 01 .....                   | xxv   |
| Lampiran MBKM 02 .....                   | xxvi  |
| Lampiran MBKM 03 .....                   | xxvii |
| Lampiran MBKM 04 .....                   | xliv  |
| Lampiran Karya .....                     | xl    |

