

**PERANCANGAN BANGUNAN BERTEMA MEIJI SEBAGAI
ASET VISUAL 2D *GAME DEVELOPMENT*
DI ETERNAL DREAM STUDIO**



LAPORAN MAGANG

**Samantha Victoria Goldneish
00000056261**

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

**PERANCANGAN BANGUNAN BERTEMA MEIJI SEBAGAI
ASET VISUAL 2D *GAME DEVELOPMENT*
DI ETERNAL DREAM STUDIO**



LAPORAN MAGANG

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

Samantha Victoria Goldneish
00000056261

**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 : Samantha Victoria Goldneish
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056261
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Magang saya yang berjudul:

**PERANCANGAN BANGUNAN BERTEMA MEIJI SEBAGAI
ASET VISUAL 2D GAME DEVELOPMENT
DI ETERNAL DREAM STUDIO**

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, 3 Juni 2025



(Samantha Victoria Goldneish)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Samantha Victoria Goldneish

Nomor Induk Mahasiswa : 00000056261

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : Eternal Dream Studio

Alamat Perusahaan : Bellezza BSA 1st Floor SA1-06, Jl. Letjen
Soepeno, Permata Hijau, Grogol Utara, Kebayoran
Lama Jakarta Selatan, DKI Jakarta, 12210

Email Perusahaan : hello@eternaldreamstudio.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.

Tangerang, 3 Juni 2025

Mengetahui



ETERNAL DREAM

(Lucky Putra Darmawan)



Menyatakan



(Samantha Victoria Goldneish)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN BANGUNAN BERTEMA MEIJI SEBAGAI
ASET VISUAL 2D GAME DEVELOPMENT
DI ETERNAL DREAM STUDIO**

Oleh

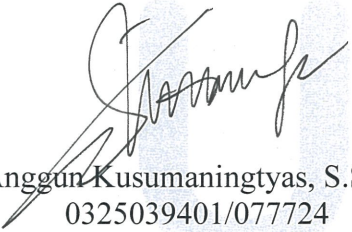
Nama Lengkap : Samantha Victoria Goldneish
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056261
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 24 Juni 2025
Pukul 09.30 s.d. 10.00 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

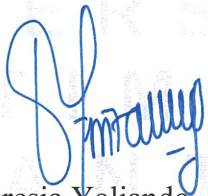
Pembimbing

Penguji


Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds.
0325039401/077724


Cennywati, S.Sn., M.Ds.
1024128201/071277

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 : Samantha Victoria Goldneish
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056261
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN BANGUNAN
BERTEMA MEIJI SEBAGAI ASET
VISUAL 2D GAME DEVELOPMENT
DI ETERNAL DREAM STUDIO

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, 3 Juni 2025



(Samantha Victoria Goldneish)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan penyertaan-Nya selama proses penyusunan laporan magang yang berjudul Perancangan Bangunan Bertema Meiji sebagai Aset Visual 2D *Game Development* di Eternal Dream Studio dapat selesai dengan tepat waktu. Pemilihan magang ini didasarkan pada ketertarikan penulis terhadap industri gim, sebagai sarana hiburan yang memiliki daya tarik tinggi di masyarakat. Selama menjalani program magang penulis memperoleh banyak *insights* dan pengalaman dalam merancang aset visual 2D untuk gim serta koordinasi lingkungan kerja dalam studio gim.

Penulis mengetahui bahwa berbagai pihak membantu dalam penyusunan laporan magang, melalui kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

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. Eternal Dream Studio, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan untuk magang.
5. Lucky Putra Dharmawan, selaku CEO dan *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
6. Tim Eggtrato, selaku *game developer* yang telah memberikan kesempatan terlibat dalam proyek kolaborasi.
7. Ester Anggun K., 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.

Melalui laporan magang, penulis berharap pembaca dapat memperluas wawasan mengenai pelaksanaan magang khususnya untuk mahasiswa yang akan memulai magang agar dijadikan arahan untuk mengetahui hal dalam pelaksanaan magang.

Tangerang, 3 Juni 2025



(Samantha Victoria Goldneish)



PERANCANGAN BANGUNAN BERTEMA MEIJI SEBAGAI ASET VISUAL 2D *GAME DEVELOPMENT* DI ETERNAL DREAM STUDIO

(Samantha Victoria Goldneish)

ABSTRAK

Pada zaman ini industri gim merupakan salah satu sektor hiburan yang berkembang pesat seiring dengan meningkatnya minat masyarakat terhadap hiburan yang bersifat interaktif. Eternal dream merupakan salah satu perusahaan gim indie yang berlokasi di Lampung dan bergerak dalam produksi gim dengan menyampaikan pesan yang bermakna dalam bentuk naratif. Penulis memilih untuk magang di Eternal Dream Studio karena reputasinya sebagai startup gim yang dipilih oleh Asosiasi Game Indonesia (AGI) untuk masuk pameran dan pengalaman studio dalam industri sejak 2017. Dengan ketertarikan pada pengembangan gim, penulis mengajukan posisi sebagai *2D Game Artist* dalam program magang ini. Tujuan pelaksanaan program magang di Eternal Dream studio untuk mempelajari aspek etika, teknis, dan keterampilan dalam industri gim secara nyata. Proyek yang dilakukan selama magang di studio ini adalah merancang ilustrasi fanart hari *valentine* untuk sosial media, desain UI gamifikasi, desain UI *desktop warehouse*, *mockup gim mobile*, dan eksplorasi konsep karakter dan lingkungan untuk proyek kolaborasi dengan Eggato. Hambatan yang dialami penulis selama magang di Eternal Dream adalah membuat asset ilustrasi yang penulis tidak pernah lakukan sehingga tidak merasa keterampilan penulis masih kurang sehingga solusi yang diterapkan penulis adalah melatih *skill* dan melihat banyak referensi untuk meningkatkan keterampilan penulis dalam bidang tersebut.

Kata kunci: Magang, *2D Artist*, *Game Development*, *Game Design*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**DESIGNING MEIJI THEMED BUILDINGS AS
2D VISUAL ASSET GAME DEVELOPMENT
AT ETERNAL DREAM STUDIO**

(Samantha Victoria Goldneish)

ABSTRACT

In this era, the gaming industry is one of the rapidly growing entertainment sectors, driven by the increasing public interest in interactive entertainment. Eternal Dream is an indie game company located in Lampung that produces games with meaningful messages in narrative form. The author chose to intern at Eternal Dream Studio due to its reputation as an indie game startup selected by the Indonesian Game Association (AGI) for an exhibition, and the studio's industry experience since 2017. With a keen interest in game development, the author applied for the position of 2D Game Artist in this internship program. The purpose of the internship program at Eternal Dream Studio is to learn about the ethical, technical, and practical skills in the real-world gaming industry. Projects undertaken during the internship at this studio included designing Valentine's Day fanart illustrations for social media, gamification UI Design, Desktop warehouse UI Design, mobile game mockup, and exploring character and environment concepts for a collaborative project with Eggtrato. The challenges faced by the author during the internship at Eternal Dream were creating illustration assets that the author had never done before thus feeling a lack of skills, therefore the solutions implemented were to practice and look at references to improve said skills,

Keywords: *Internship, 2D Artist, Game Development, Game Design*



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	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
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	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	9
BAB III PELAKSANAAN MAGANG.....	16
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang	16
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang.....	16
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang.....	16
3.2 Tugas yang Dilakukan	18
3.3 Uraian Pelaksanaan Magang	20
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang.....	22

3.3.2	Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang.....	48
3.4	Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang	72
3.4.1	Kendala Pelaksanaan Magang	72
3.4.2	Solusi Pelaksanaan Magang.....	73
BAB IV PENUTUP		75
4.1	Simpulan	75
4.2	Saran	76
DAFTAR PUSTAKA		xiv
LAMPIRAN.....		xvi



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Eternal Dream Studio.....	6
Gambar 2.2 CEO Eternal Dream (Tengah) Usai Acara Wisuda IGA.....	7
Gambar 2.3 Bagan Struktur Organisasi Eternal Dream Studio	8
Gambar 2.4 Finding El's Coffee	9
Gambar 2.5 Gameplay Finding El's Coffee.....	10
Gambar 2.6 Ayo Cegah Virus	10
Gambar 2.7 Gameplay Gim Ayo Cegah Virus.....	11
Gambar 2.8 Virgo and The Sparklings: Rythm of My Life.....	11
Gambar 2.9 Gameplay pada Gim Virgo and The Sparklings	12
Gambar 2.10 <i>The Sun Shines Over Us</i>	12
Gambar 2.11 Opsi Dialog pada Gim <i>The Sun Shines Over Us</i>	13
Gambar 2.12 Karakter pada Gim <i>The Sun Shines Over Us</i>	13
Gambar 2.13 Pencapaian <i>The Sun Shines Over Us</i>	14
Gambar 2.14 Gim Helen.....	14
Gambar 2.15 Dialog pada Helen.....	15
Gambar 2.16 <i>Mini Games</i> pada Helen	15
Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi	17
Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi Gim Kolaborasi.....	17
Gambar 3.3 Skema Tahap Perancangan	21
Gambar 3.4 Pemberian <i>Task</i> pada <i>Channel Discord</i>	23
Gambar 3.5 Diskusi Pemilihan Tema.....	24
Gambar 3.6 <i>Meeting</i> dengan Egg tato	24
Gambar 3.7 Gaya Arsitektur Tradisional Jepang, <i>Western</i> , dan <i>Giyofu</i>	25
Gambar 3.8 <i>Assignment</i> untuk Jenis Bangunan	25
Gambar 3.9 Referensi Konsep Karakter	26
Gambar 3.10 Referensi <i>Environment</i> Meiji dan <i>Medieval</i>	27
Gambar 3.11 Referensi Bangunan Meiji	28
Gambar 3.12 <i>Moodboard</i> untuk Lingkungan	28
Gambar 3.13 Eksplorasi Konsep Karakter	29
Gambar 3.14 Eksplorasi Konsep Bangunan.....	29
Gambar 3.15 <i>Grid</i> Isometrik	30
Gambar 3.16 Sketsa Kasar Bangunan Rumah <i>Western</i> dan Tradisional.....	31
Gambar 3.17 <i>Lineart</i> Bangunan Rumah <i>Western</i> dan Tradisional	31
Gambar 3.18 Hasil Akhir Rumah <i>Western</i> dan Tradisional.....	32
Gambar 3.19 Sketsa Kasar dan Komprehensif <i>Imported Goods Store</i>	32
Gambar 3.20 <i>Lineart Imported Goods Store</i>	33
Gambar 3.21 Hasil Akhir <i>Imported Goods Store</i>	33
Gambar 3.22 Sketsa Kasar <i>Bento Shop</i>	34
Gambar 3.23 Sketsa Komprehensif <i>Bento Shop</i>	35
Gambar 3.24 <i>Lineart Bento Shop</i>	35
Gambar 3.25 Hasil Akhir <i>Bento Shop</i>	36
Gambar 3.26 Sketsa Kasar <i>Bakery</i>	37
Gambar 3.27 Sketsa Komprehensif <i>Bakery</i>	37
Gambar 3.28 <i>Lineart Bakery</i>	38

Gambar 3.29 Hasil Akhir <i>Bakery</i>	38
Gambar 3.30 Sketsa Kasar dan Komprehensif <i>Town Hall</i>	39
Gambar 3.31 <i>Lineart Town Hall</i>	39
Gambar 3.32 Hasil Akhir <i>Town Hall</i>	40
Gambar 3.33 Sketsa Kasar <i>Kabuki Theatre</i>	41
Gambar 3.34 Sketsa Komprehensif <i>Kabuki Theatre</i>	41
Gambar 3.35 <i>Lineart Kabuki Theatre</i>	42
Gambar 3.36 Hasil Akhir <i>Kabuki Theatre</i>	42
Gambar 3.37 Alternatif Warna dan Bentuk Atap	43
Gambar 3.38 Alternatif Warna Bangunan	44
Gambar 3.39 Pembahasan Konsep Karakter	45
Gambar 3.40 <i>Feedback</i> Bangunan Rumah	45
Gambar 3.41 <i>Feedback</i> Warna Bangunan <i>Kabuki Theatre</i>	46
Gambar 3.42 Perbandingan Revisi Bangunan Rumah	47
Gambar 3.43 Alternatif Penempatan Detail Pada <i>Bento Shop</i>	47
Gambar 3.44 Perbandingan Revisi <i>Bento Shop</i>	48
Gambar 3.45 Hasil Revisi Warna Bangunan <i>Kabuki Theatre</i>	48
Gambar 3.46 <i>Brief Fanart Valentine</i> untuk Sosial Media	49
Gambar 3.47 Referensi dan <i>Moodboard Fanart Valentine</i>	50
Gambar 3.48 Karakter Helen	51
Gambar 3.49 Sketsa Kasar Alternatif Pose	52
Gambar 3.50 <i>Draf Output</i>	53
Gambar 3.51 Proses Pengerjaan <i>Fanart Valentine</i>	53
Gambar 3.52 Hasil Akhir <i>Fanart Valentine</i>	54
Gambar 3.53 <i>Review</i> Hasil <i>Fanart</i>	55
Gambar 3.54 <i>Brief</i> Gamifikasi UI/UX <i>ibunda.id</i>	56
Gambar 3.55 Referensi untuk UI/UX Gamifikasi <i>ibunda.id</i>	56
Gambar 3.56 <i>Low Fidelity</i> Fitur Gamifikasi Bagian Penulis	57
Gambar 3.57 <i>Low Fidelity</i> Gamifikasi <i>Ibunda.id</i>	57
Gambar 3.58 <i>High Fidelity</i> Bagian Penulis	58
Gambar 3.59 <i>High Fidelity</i> <i>Ibunda.id</i>	59
Gambar 3.60 Maskot untuk Fitur Gamifikasi	59
Gambar 3.61 Animasi <i>Component</i> dan <i>Prototyping</i> Gamifikasi <i>Ibunda.id</i> ...	60
Gambar 3.62 <i>Feedback</i> Hasil UI Gamifikasi <i>Ibunda.id</i>	61
Gambar 3.63 <i>Feedback</i> Hasil Revisi <i>ibunda.id</i>	61
Gambar 3.64 <i>Brief UI Warehouse</i>	62
Gambar 3.65 Referensi UI <i>Warehouse</i>	63
Gambar 3.66 Sketsa Kasar UI <i>Warehouse</i>	64
Gambar 3.67 UI <i>Warehouse</i> Bagian Penulis	64
Gambar 3.68 Hasil UI <i>Warehouse</i>	65
Gambar 3.69 <i>Feedback</i> hasil UI <i>Warehouse</i>	65
Gambar 3.70 <i>Brief Mockup Memory Card Game</i>	66
Gambar 3.71 Referensi Gim <i>Mockup Memory Match</i>	67
Gambar 3.72 <i>Low Fidelity</i> Gim <i>Memory Match</i> Bagian Penulis	68
Gambar 3.73 <i>Low Fidelity Memory Match Game</i>	68
Gambar 3.74 Pembuatan Ikon Kartu	69

Gambar 3.75 Desain Kartu Gim <i>Memory</i>.....	69
Gambar 3.76 <i>High Fidelity</i> Gim <i>Memory Match</i>	70
Gambar 3.77 <i>Prototyping</i> Gim <i>Memory Match</i>	71
Gambar 3.78 <i>Feedback</i> untuk <i>Memory Game Mockup</i>	71



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang.....	18
---	-----------



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin	xvi
Lampiran Form Bimbingan	xvii
Lampiran Surat Penerimaan Magang	xviii
Lampiran MBKM 01	xix
Lampiran MBKM 02	xx
Lampiran MBKM 03	xxi
Lampiran MBKM 04	xxxi
Lampiran Karya	xxxii

