

**PERANCANGAN ASET 2D *ENVIRONMENT* UNTUK
PENGEMBANGAN GIM DI ETERNAL DREAM STUDIO**



LAPORAN MAGANG

Beatrice Xaviera

00000056668

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

**PERANCANGAN ASET 2D *ENVIRONMENT* UNTUK
PENGEMBANGAN GIM DI ETERNAL DREAM STUDIO**



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Beatrice Xavieria

00000056668

**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 : Beatrice Xaviera
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056668
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Magang saya yang berjudul:
**PERANCANGAN ASET 2D *ENVIRONMENT* UNTUK PENGEMBANGAN
GIM 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, 24 Juni 2025



(Beatrice Xaviera)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Beatrice Xaviera

Nomor Induk Mahasiswa : 00000056668

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : Eternal Dream Studio

Alamat Perusahaan : Bumi Kedamaian Residence, Jl. Yasir Hadi Broto
No.4 Blok B, Kedamaian, Kec. Tanjungkarang Timur, Kota Bandar Lampung

Email Perusahaan : lucky@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.

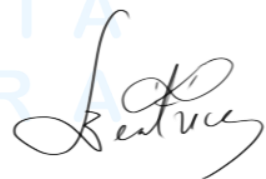
Tangerang, 24 Juni 2025

Mengetahui


ETERNAL DREAM

(Lucky Putra Darmawan)

Menyatakan



(Beatrice Xaviera)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul

PERANCANGAN ASET 2D *ENVIRONMENT* UNTUK PENGEMBANGAN GIM DI ETERNAL DREAM STUDIO

Oleh

Nama Lengkap : Beatrice Xaviera
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056668
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 24 Juni 2025
Pukul 13.30 s.d. 14.00 WIB dan dinyatakan
LULUS

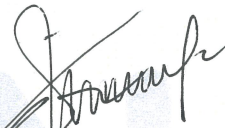
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



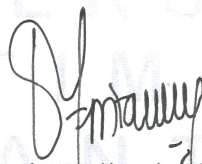
Cennywati, S.Sn., M.Ds.
1024128201/ 071277

Penguji



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

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 : Beatrice Xaviera
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056668
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : Perancangan Aset 2D *Environment* untuk Pengembangan Gim 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, 24 Juni 2025



(Beatrice Xaviera)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan magang dengan judul *Perancangan Aset 2D Environment untuk Pengembangan Gim di Eternal Dream Studio*. Program magang ini telah memberikan pengalaman berharga bagi penulis dalam memahami dunia kerja dan membangun koneksi selama masa perkuliahan. Selain itu, penulis memperoleh wawasan mengenai proses pembuatan ilustrasi serta menambah pemahaman tentang perkembangan *game* di Indonesia. Laporan magang ini dapat tersusun dengan baik berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak.

Mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa.
2. Dr. Andrey Andoko, 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. Eternal Dream Studio, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
6. Lucky Putra Darmawan, selaku CEO di Eternal Dream Studio dan *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
7. Cennywati, S.Sn., M.Ds., selaku *Advisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
8. Febri, selaku *Lead 2D Artist* yang telah memberikan tugas, masukan, dan bimbingan terkait aspek visual selama masa magang.
9. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan magang ini.

10. Teman-teman yang telah menemani dan memberikan motivasi selama magang berlangsung.

Semoga laporan magang ini dapat menjadi referensi yang bermanfaat bagi calon pemegang yang memiliki minat di bidang yang sama, sehingga dapat membantu mereka dalam mempersiapkan diri dengan lebih baik.

Tangerang, 24 Juni 2025



(Beatrice Xavier)



PERANCANGAN ASET 2D *ENVIRONMENT* UNTUK PENGEMBANGAN GIM DI ETERNAL DREAM STUDIO

(Beatrice Xaviera)

ABSTRAK

Perkembangan industri gim di Indonesia mengalami pertumbuhan yang pesat, didorong oleh kemajuan teknologi dan meningkatnya minat masyarakat terhadap gim sebagai media hiburan. Sejalan dengan perkembangan tersebut, program magang menjadi kesempatan bagi mahasiswa untuk memahami lebih dalam proses produksi gim serta mengembangkan keterampilan yang relevan di industri kreatif. Penulis menjalani magang sebagai *2D artist intern* di Eternal Dream Studio, sebuah studio gim independen berbasis di Lampung yang berfokus pada pengembangan gim berbasis narasi dengan pesan mendalam. Selama magang, penulis bertanggung jawab dalam berbagai tugas, termasuk pembuatan desain karakter, aset *environment*, serta pengembangan konsep visual yang mendukung identitas gim yang sedang dikembangkan. Proses magang memberikan pengalaman berharga dalam penerapan *hard skill* seperti mendesain, serta *soft skill* seperti komunikasi dan kerja sama tim dalam lingkungan profesional. Selama magang, penulis belajar untuk beradaptasi dan inisiatif dalam menyelesaikan tugas dengan tujuan meningkatkan keterampilan teknis serta memperoleh pemahaman lebih mendalam mengenai industri gim. Magang ini tidak hanya memperkaya pengalaman praktis, tetapi juga memberikan wawasan tentang dinamika kerja di studio gim independen. Hal ini menjadi bekal berharga bagi penulis dalam mengembangkan karier sebagai *2D artist* di industri kreatif.

Kata kunci: Magang, *2D Artist*, Industri Gim, Aset 2D, Eternal Dream Studio

DEVELOPMENT OF 2D ENVIRONMENT ASSETS FOR GAME DEVELOPMENT AT ETERNAL DREAM STUDIO

(Beatrice Xaviera)

ABSTRACT

The gaming industry in Indonesia has experienced rapid growth, driven by technological advancements and the increasing public interest in games as a form of entertainment. In line with this development, internship programs provide students with the opportunity to gain a deeper understanding of game production processes and develop relevant skills in the creative industry. The author undertook an internship as a 2D Artist Intern at Eternal Dream Studio, an independent game studio based in Lampung that focuses on narrative-driven games with meaningful messages. During the internship, the author was responsible for various tasks, including character design, environment asset creation, and visual concept development to support the identity of the game in development. This internship provided valuable experience in applying hard skills, such as design, and soft skills, such as communication and teamwork in a professional environment. Throughout the internship, the author learned to adapt and take initiative in completing tasks with the goal of improving technical skills and gaining a deeper understanding of the gaming industry. This internship not only enriched practical experience but also provided insight into the work dynamics of an independent game studio. This experience serves as a valuable foundation for the author in pursuing a career as a 2D Artist in the creative industry.

Keywords: nternship, 2D Artist, Game Industry, 2D Assets, Eternal Dream Studio

DAFTAR ISI

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	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
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	14
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang	14
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang.....	14
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang.....	15
3.2 Tugas yang Dilakukan	17
3.3 Uraian Pelaksanaan Magang	22
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang.....	23

3.3.2	Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang.....	38
3.4	Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang.....	61
3.4.1	Kendala Pelaksanaan Magang	61
3.4.2	Solusi Pelaksanaan Magang.....	62
BAB IV	PENUTUP	64
4.1	Simpulan	64
4.2	Saran	65
DAFTAR PUSTAKA		xiv
LAMPIRAN		xv



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo Eternal Dream Studio.....	5
Gambar 2. 2 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan.....	8
Gambar 2. 3 Virgo and The Sparklings: This is the Rhythm of My Life	9
Gambar 2. 4 My Decade Furriend.....	10
Gambar 2. 5 The Sun Shines Over Us.....	11
Gambar 2. 6 The Sun Shines Over Us.....	11
Gambar 2. 7 Helen	13
Gambar 2. 8 Helen	13
Gambar 3. 1 Bagan Alur Koordinasi	15
Gambar 3. 2 Bagan Alur Koordinasi Gim Kolaborasi.....	16
Gambar 3. 3 Miro Board untuk Berdiskusi dengan Tim	23
Gambar 3. 4 Referensi untuk Karakter Kucing	24
Gambar 3. 5 Sketsa Alternatif Karakter Kucing.....	25
Gambar 3. 6 Referensi untuk Eksplorasi Konsep Awal.....	26
Gambar 3. 7 Konsep Visual Bangunan Alternatif untuk <i>Environment</i> Gim	27
Gambar 3. 8 <i>Reference board</i>	28
Gambar 3. 9 Aset Visual Rumah Tradisional Jepang dan Rumah Gaya Eropa	29
Gambar 3. 10 Aset Visual <i>Sweet shop</i> dan <i>Bookstore</i>	30
Gambar 3. 11 <i>Reference board</i>	31
Gambar 3. 12 Aset Visual <i>Ikebana shop</i> dan <i>Grooming Salon</i>	32
Gambar 3. 13 Aset Visual <i>Shrine</i>	33
Gambar 3. 14 Aset Visual Alternatif Rumah Tradisional	34
Gambar 3. 15 Aset Visual Alternatif Rumah Gaya Eropa dan <i>Sweet shop</i> ...	35
Gambar 3. 16 Aset Visual Alternatif <i>Bookstore</i> dan <i>Ikebana shop</i>	36
Gambar 3. 17 Aset Visual Alternatif <i>Grooming Salon</i> dan <i>Shrine</i>	37
Gambar 3. 18 Sketsa untuk Ilustrasi Valentine	39
Gambar 3. 19 Ilustrasi <i>Fanart</i> dengan Tema Valentine.....	40
Gambar 3. 20 <i>Moodboard</i> dan Referensi	43
Gambar 3. 21 <i>Lo fidel</i> UI Gamifikasi	44
Gambar 3. 22 <i>Hi fidel</i> UI Gamifikasi	46
Gambar 3. 23 Referensi	49
Gambar 3. 24 <i>Low Fidel UI Warehouse Management</i>	50
Gambar 3. 25 <i>Low Fidel UI Warehouse Management</i>	52
Gambar 3. 26 <i>Low Fidel UI Warehouse Management</i>	53
Gambar 3. 27 <i>Moodboard</i> Perancangan.....	54
Gambar 3. 28 <i>Low fidel UI Memory Card Game</i>	55
Gambar 3. 29 Aset Visual UI <i>Memory Card Game</i>	56
Gambar 3. 30 Aset Visual UI <i>Memory Card Game</i>	58
Gambar 3. 31 <i>Hi fidel</i> UI <i>Memory Card Game</i>	59

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang.....	18
--	-----------



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

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

