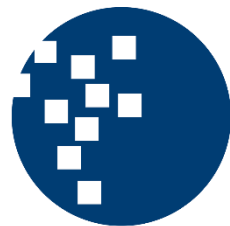


**PERAN 2D ARTIST DALAM PEMBUATAN GAME
PADA PT. MOJIKEN INTERAKTIF MANDIRI**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

AGNES AMELIA HARLIM

00000029536

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2021**

**PERAN 2D ARTIST DALAM PEMBUATAN GAME
PADA PT. MOJIKEN INTERAKTIF MANDIRI**



LAPORAN MAGANG

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Seni (S.Sn.)**

AGNES AMELIA HARLIM

00000029536

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2021

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Agnes Amelia Harlim
NIM : 00000029536
Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

Peran *2D Artist* dalam Pembuatan *Game* pada PT. Mojiken Interaktif Mandiri

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan magang maupun karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan, baik dalam pelaksanaan magang maupun dalam penulisan laporan magang, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk mata kuliah magang yang telah saya tempuh.

Tangerang, 11 Oktober 2021



Agnes Amelia Harlim

HALAMAN PENGESAHAN


Laporan magang dengan judul
Peran *2D Artist* dalam Pembuatan *Game* pada PT. Mojiken Interaktif Mandiri

Oleh
Nama : Agnes Amelia Harlim
NIM : 00000029536
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain


Telah diujikan pada hari Jumat, 29 Oktober 2021
Pukul 12.30 s/d 13.00 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Digitally signed by
Yohanes Merci
Widiastomo
Date: 2021.11.04
08:09:45 +07'00'



Yohanes Merci Widiastomo, S.Sn., M.M.
0309059001

Penguji


Fachrul Fadly, S.Ked., M.Sn.
031273

Ketua Program Studi
Film

Digitally signed by Kus
Sudarsono
Date: 2021.11.04
16:44:31 +07'00'


Kus Sudarsono. S.E., M.Sn.
025245

U
N
I
V
E
R
S
I
T
A
S

M
U
L
T
I
M
E
D
I
A

N
U
S
A
N
T
A
R
A

**HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Agnes Amelia Harlim

NIM : 00000029536

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : *~~Tesis/Skripsi~~/Laporan Magang (*coret salah satu)

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Peran *2D Artist* dalam Pembuatan *Game* pada PT. Mojiken Interaktif Mandiri

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalih media / format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 04 November 2021

Yang menyatakan,



Agnes Amelia Harlim

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia yang telah diberikan kepada penulis sehingga pelaksanaan kerja magang dan penulisan laporan magang dapat berjalan dengan baik. Laporan magang ini ditulis sesuai dengan pengalaman pribadi penulis selama melakukan program magang di Mojiken sebagai *2D artist*.

Tanpa bantuan dari berbagai pihak, akan sulit bagi penulis untuk melakukan kerja magang dan menyelesaikan laporan magang ini. Maka dari itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Pihak Mojiken.
2. Eka Pramudita Muharram, selaku direktur utama Mojiken dan pembimbing lapangan.
3. Dr. Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
4. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
5. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
6. Yohanes Merci Widiastomo, S.Sn., M.M. selaku Dosen Pembimbing.
7. Keluarga dan teman-teman yang selalu mendukung.

Tangerang, 04 November 2021.



Agnes Amelia Harlim

PERAN *2D ARTIST* DALAM PEMBUATAN *GAME* PADA PT. MOJIKEN
INTERAKTIF MANDIRI
Agnes Amelia Harlim

ABSTRAK

Kerja magang merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan oleh mahasiswa tingkat akhir sebelum lulus untuk beradaptasi dalam dunia kerja. Sebagai mahasiswi tingkat akhir, penulis juga melakukan kerja magang untuk mendapatkan pengalaman kerja dan untuk memenuhi syarat kelulusan. Penulis melamar dan magang sebagai *2D artist* pada sebuah perusahaan pengembangan *game* bernama PT. Mojiken Interaktif Mandiri atau yang lebih sering dikenal dengan Mojiken. Pada tahap awal magang, penulis diarahkan untuk mengikuti program Mojiken Camp di mana peserta magang diwajibkan untuk mempelajari pembuatan *game* dari awal hingga akhir. Pada akhir program, peserta magang diharapkan agar bisa membuat satu proyek *game* yang nantinya akan dirilis secara publik. Setelah itu penulis dilibatkan dalam Proyek Tawuran, sebuah proyek *game* eksperimental di Mojken yang bergenre *brawler/action*. Di dalam proyek ini penulis ditugaskan untuk membuat desain karakter utama dan musuh sesuai dengan arahan yang diberikan. Selama proses magang, penulis mendapatkan ilmu baru seperti pemrograman *game*, membuat desain karakter, serta bekerja secara konsisten dan tepat waktu.

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



*THE ROLE OF 2D ARTIST IN GAME DEVELOPMENT AT PT. MOJIKEN
INTERAKTIF MANDIRI
Agnes Amelia Harlim*

ABSTRACT

Internship is an activity carried out by final year students before graduating to adapt to the working world. As a final year student, the author also does internships to gain work experience and to meet graduation requirements. The author applied for an internship as a 2D artist at a game development company called PT. Mojiken Interaktif Mandiri or more commonly known as Mojiken. At the start of the internship, the author was directed to take part in Mojiken Camp, a program where interns were asked to learn about game development from start to finish. At the end of the program, interns were expected to be able to create a finished game which will later be released publicly. After that, the author was involved in 'Proyek Tawuran', an experimental game project in Mojiken with the genre brawler/action. In this project, the author was assigned to design the main characters and enemies according to the directions given. During the internship, the author gained new knowledges such as game programming, creating character designs, as well as working consistently and on time.

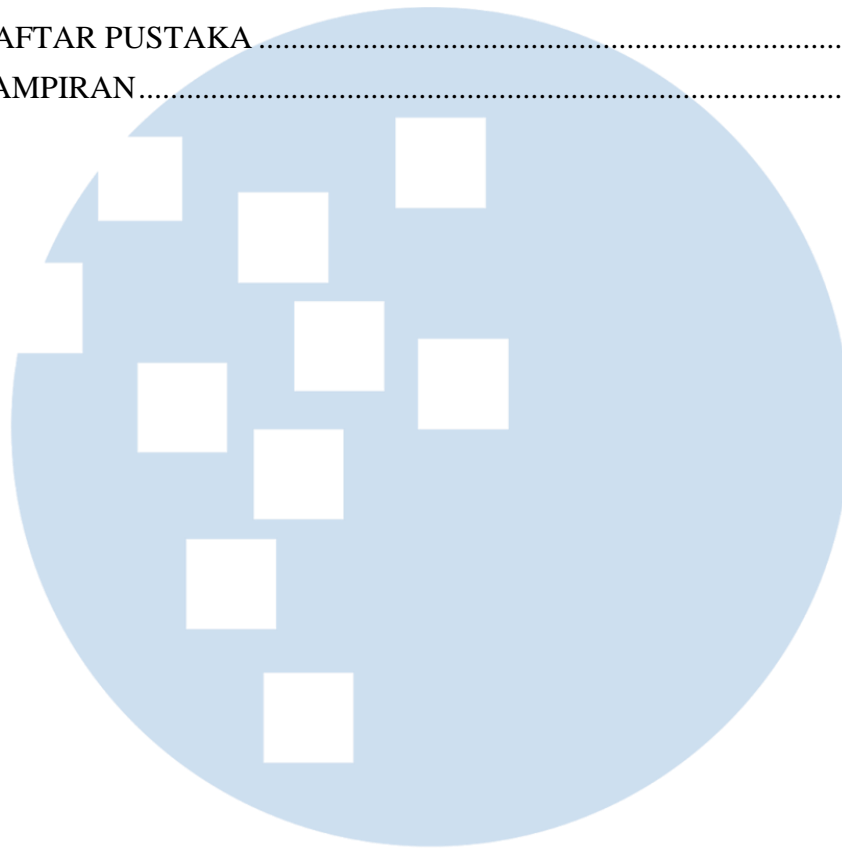
Keywords: Internship, Mojiken, 2D artist, Game Development

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	1
BAB 1 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 2 GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	3
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan	3
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	5
BAB 3 PELAKSANAAN KERJA MAGANG.....	7
3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....	8
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang	8
3.2.1 Tugas yang Dilakukan	8
3.2.2 Uraian Kerja Magang.....	10
3.2.2.1 Pembuatan <i>Village Tanuki</i> di Mojiken Camp.....	11
3.2.2.2 Pembuatan <i>Mockup</i> dan Desain Karakter untuk Proyek Tawuran.....	19
3.2.3 Kendala yang Ditemukan.....	21
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	23
BAB 4 SIMPULAN DAN SARAN.....	24
4.1 Simpulan	24

4.2 Saran.....	25
DAFTAR PUSTAKA	26
LAMPIRAN.....	27

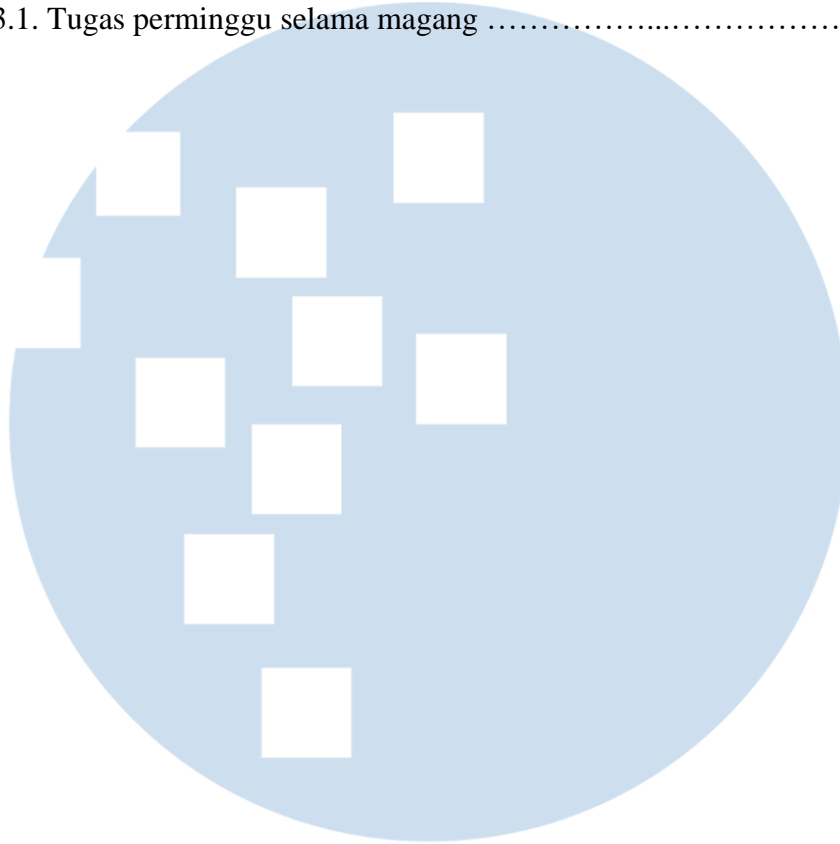


UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Tugas perminggu selama magang 8



UMMN

**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo Mojiken	4
Gambar 2.2 Bagan struktur organisasi Mojiken	5
Gambar 3.1 Bagan alur koordinasi	8
Gambar 3.2 Sketsa <i>mockup Village Tanuki</i>	12
Gambar 3.3 Tampilan tes pemrograman <i>Village Tanuki</i> di <i>Construct 3</i>	13
Gambar 3.4 Aset <i>tilemap</i> dan <i>sprite Village Tanuki</i> sebelum revisi	14
Gambar 3.5 Aset <i>tilemap</i> dan <i>sprite Village Tanuki</i> setelah revisi	14
Gambar 3.6 Tampilan pembuka <i>Village Tanuki</i>	15
Gambar 3.7 Perbandingan suasana desa saat pagi, sore, dan malam	15
Gambar 3.8 <i>Sprite</i> animasi musuh manusia sebelum revisi	16
Gambar 3.9 <i>Sprite</i> animasi musuh manusia setelah revisi	16
Gambar 3.10 <i>Key art</i> untuk <i>Village Tanuki</i>	17
Gambar 3.11 Halaman <i>itch.io Village Tanuki</i>	18
Gambar 3.12 Promosi <i>Village Tanuki</i> pada media sosial <i>Twitter</i>	18
Gambar 3.13 Eksplorasi desain karakter untuk <i>mockup</i> Proyek Tawuran	19
Gambar 3.14 <i>Mockup</i> pertama Proyek Tawuran	20
Gambar 3.15 <i>Mockup</i> kedua Proyek Tawuran	20
Gambar 3.16 <i>Mockup</i> ketiga Proyek Tawuran	21
Gambar 3.17 Desain, <i>idle attack</i> , dan <i>heavy attack</i> karakter utama laki-laki	22
Gambar 3.18 Desain, <i>idle attack</i> , dan <i>heavy attack</i> makhluk supernatural Pocong	22

U M W N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Pengantar MBKM 01	27
Lampiran B. Kartu MBKM 02	28
Lampiran C. Daily Task MBKM 03	29
Lampiran D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04	38
Lampiran E. Lampiran Pengecekan Hasil Turnitin	39
Lampiran F. Surat Penerimaan Magang	40

