



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.

LAPORAN KERJA MAGANG
PERANCANGAN KARAKTER DAN *GAME ASSETS*
BLAZABLE STUDIO JAKARTA PUSAT



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Elizabeth Jessica Sentani
NIM : 10120210058
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2013

HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN
PERANCANGAN KARAKTER DAN *GAME ASSET*
BLAZABLE STUDIO JAKARTA PUSAT

Diajukan sebagai syarat untuk menyelesaikan mata kuliah magang

Nama : Elizabeth Jessica Sentani
NIM : 10120210058
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 9 Oktober 2013

Pembimbing,

Joni Nur Budi Kawulur, S.Sn., M.Ds.

Mengetahui,
Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

Desi Dwi Kristanto, M.Ds.

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Elizabeth Jessica S.
NIM : 10120210058
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Peminatan : Desain Grafis
Judul Laporan Magang : Perancangan Karakter dan *Game Asset* Blazable
Studio Jakarta Pusat

Telah menyelesaikan praktek kerja Magang di:

Nama Perusahaan : Blazable Studio, Kensington Ventures
Alamat : Sudirman Citylofts
Periode : Citylofts Sudirman Level 8 Unit 23, Jalan K.H. Mas
Mansyur Kav 121, Jakarta Pusat 10220
Pembimbing Lapangan : Ardiansyah, S.S

Dengan ini penulis menyaakan bahwa Laporan Magang ini disusun dan dibuat oleh penulis sendiri berdasarkan praktik kerja magang yang telah dilakukan, bukan plagiat dari karya orang lain dan semua bahan rujukan yang telah disebutkan kutipannya serta dicantumkan dalam Daftar Pustaka. Pernnyataan ini penulis buat secara sadar dan tanpa adanya paksaan dari pihak lain.

Tangerang, 9 Oktober 2013

Elizabeth Jessica Sentani

ABSTRAKSI

Laporan kerja magang dengan judul ‘Perancangan Karakter dan Game Assets Blazable Studio’ ini dibuat berdasarkan pengalaman penulis sebagai pegawai magang divisi desain Blazable Studio periode magang Juni - Agustus 2013. Laporan ini dibuat sebagai salah satu syarat mendapatkan gelas strata satu di Universitas Multimedia Nusantara Jurusan Desain Komunikasi Visual.

Blazable Studio merupakan sebuah studio pengembang *mobile social game* di Indonesia. Penulis turut serta dalam pengembangan dua buah *mobile social game* dimana salah satunya memiliki visual 2D dan yang lainnya 3D. Kesempatan magang ini membuat penulis dapat lebih mempelajari sekaligus mempraktekan teori yang sebelumnya sudah dipelajari di Universitas ke dalam dunia kerja. Ilmu yang banyak penulis latih selama praktek magang ini antara lain *digital painting*, *modeling*, *unwrap uv*, dan *texturing*.

Kata kunci : magang, game, karakter, 2D, 3D

UMMN

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis haturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkatnya yang tidak berkesudahan sehingga penulis dapat menyelesaikan kerja magang dan laporan ini tepat waktu. Laporan yang berjudul Perancangan Karakter dan *Game Asset* Blazable Studio ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan program strata satu fakultas Seni dan Desain jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara. Program magang ini memberikan kesempatan bagi penulis untuk belajar mengenai dunia kerja dan mempraktekan ilmu yang sudah dipelajari di universitas.

Pembuatan laporan ini tidak lepas dari bantuan pihak-pihak yang membantu baik secara langsung maupun tidak langsung. Penulis ingin berterima kasih kepada kedua orang tua penulis dan keluarga yang sangat mendukung selama proses pencarian, wawancara, magang, dan pembuatan laporan magang. Penulis juga ingin mengucapkan terimakasih kepada pihak Blazable Studio, kepada Bapak Andryan Gouw dan Ibu Margaretha Venny yang telah menerima penulis menjadi pegawai magang di Blazable Studio, seluruh tim proyek Blazable Studio Pak Jimmy, Pak Yohannes, senior-senior Blazable kak Ancha, Rena, Sakti, Nandi, dan Vincent, rekan sesama magang Natalia Sutarso dan Mas Ahmad, segenap kru yang tidak bisa disebutkan satu persatu di Blazable Studio, Asuransi Raja Premi, dan Cell Safe.

Laporan ini juga tidak akan terwujud tanpa bantuan seluruh pembimbing, dosen, staff, rekan Universitas Multimedia Nusantara, penulis berterima kasih kepada Bapak Desi Dwi Kristanto, M.Ds. selaku kepala program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara, Bapak Joni Nur Budi Kawulur S.Sn., M.Ds. selaku pembimbing penulis dalam magang dan pembuatan laporan magang, tim *career development* Universitas Multimedia Nusantara yang membantu penulis mengirimkan lamaran dan membantu wawancara, seluruh rekan mahasiswa dan sahabat

Serta seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya atas jasanya dalam proses magang ini.

Tangerang, 9 Oktober 2013

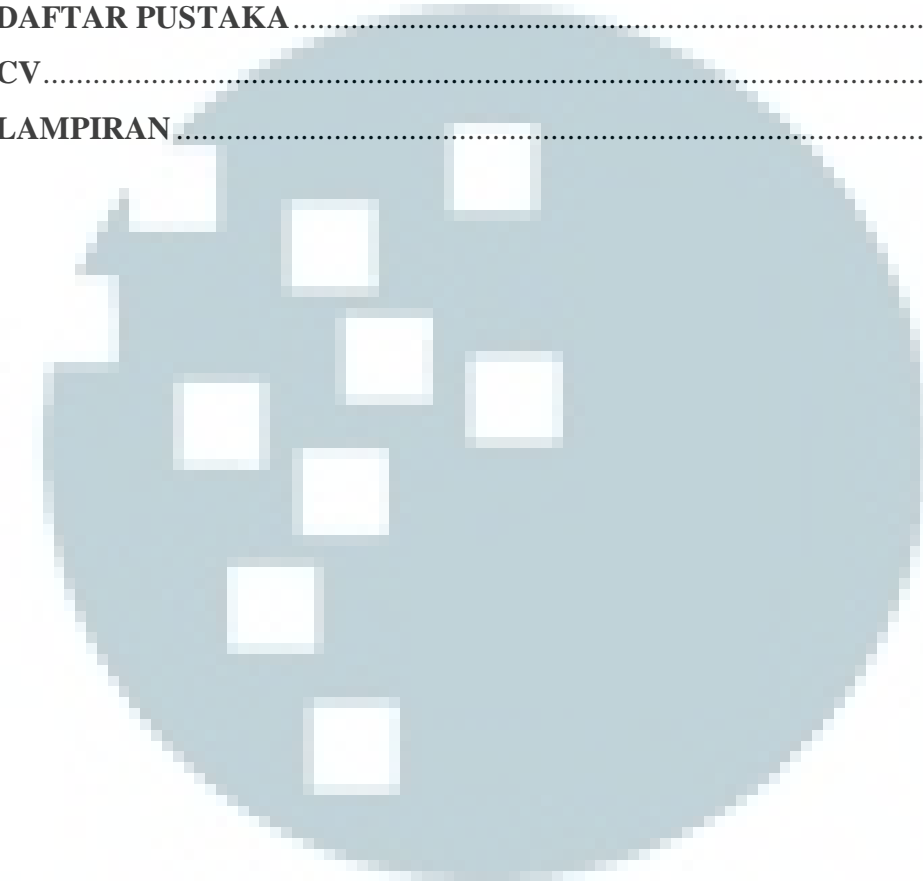
Penulis

UMMN

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	ii
ABSTRAKSI	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR BAGAN	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Manfaat dan Tujuan Kerja Magang.....	1
1.3 Waktu dan Pelaksanaan Kerja Magang.....	2
1.3.1 Waktu Kerja Magang.....	2
1.3.2 Pelaksanaan Kerja Magang.....	2
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	4
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan.....	4
2.2 Logo Perusahaan.....	5
2.3 Struktur Organisasi Perusahaan.....	5
2.4 Lokasi Perusahaan.....	5
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	6
3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....	6
3.2 Tugas yang Dilakukan.....	6
3.3 <i>Timeline</i> Praktik Kerja Magang.....	7
3.4 Uraian Pelaksanaan Praktik Kerja Magang.....	8
3.4.1 Proses Perekrutan.....	8
3.4.2 <i>Mobile Game I Love Monster</i>	8
3.4.3 <i>3D Mobile Game Bounty Run</i>	17
3.4.4 Asuransi Raja Premi.....	36
3.4.5 Kendala yang Ditemukan dan Solusinya.....	40

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN.....	41
1.1 Kesimpulan.....	41
1.2 Saran.....	41
DAFTAR PUSTAKA.....	43
CV.....	44
LAMPIRAN.....	45



UMMN

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Struktur organisasi Blazable Studio.....5



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Blazable Studio.....	5
Gambar 3.1 Sketsa awal karakter manusia <i>map</i> ‘Oriental’	9
Gambar 3.2 karakter <i>Chinese Gangster</i>	10
Gambar 3.3 karakter ‘Kakek’	10
Gambar 3.4 karakter ‘ <i>Chinese vampire</i> ’	11
Gambar 3.5 Sketsa awal karakter manusia <i>map</i> ‘Arabian’	12
Gambar 3.6 Karakter wanita <i>Arabian</i>	12
Gambar 3.7 Karakter saudagar <i>Arabian</i>	13
Gambar 3.8 Contoh urutan <i>sequence</i> karakter	14
Gambar 3.9 Urutan <i>sequence</i> dan <i>grid</i> karakter.....	14
Gambar 3.10 Contoh <i>sequence walk-front</i> yang diurutkan.....	15
Gambar 3.11 <i>base</i> gambar <i>map Arabian</i>	15
Gambar 3.12 hasil akhir <i>map Arabian</i> dengan <i>grid</i>	16
Gambar 3.13 hasil akhir <i>Arabian Cafe</i>	16
Gambar 3.14 <i>Arabian Cashier</i>	17
Gambar 3.15 sketsa awal pengembangan <i>upgrade vehicle</i>	18
Gambar 3.16 <i>uv map</i> badak dan tekstur badak dasar.....	19
Gambar 3.17 tampilan tekstur badak di program <i>Autodesk 3DS Max</i>	19
Gambar 3.18 Render tampak perspektif-atas tekstur <i>vehicle</i> Badak 1	20
Gambar 3.19 <i>uv map</i> dan tekstur <i>armor</i> badak	21
Gambar 3.20 Render <i>modelling</i> armor vehicle upgrade ‘badak’	21
Gambar 3.21 <i>uv map</i> dan tekstur <i>armor</i> badak	21
Gambar 3.22 <i>Render</i> model dan tekstur tampak perspektif dan atas <i>armor vehicle</i> <i>upgrade</i> ‘badak’	22
Gambar 3.23 <i>Render</i> model dan tekstur armor <i>vehicle upgrade</i> ‘badak’	22
Gambar 3.24 <i>render</i> model karakter ‘boy’.....	23
Gambar 3.25 tekstur badan dan kepala ‘boy’	23
Gambar 3.26 tampilan <i>material</i> pada <i>Autodesk 3DS Max</i>	24

Gambar 3.27 <i>render</i> tekstur tampak depan dan belakang karakter <i>default runner-boy</i>	24
Gambar 3.28 <i>render</i> tekstur tampak samping dan perspektif karakter <i>vehicle runner-boy</i>	25
Gambar 3.29 <i>Brief</i> awal sketsa <i>Mate</i> dari Studio 212	26
Gambar 3.30 tampilan model <i>Mate</i> di <i>Autodesk 3DS Max</i>	26
Gambar 3.31 <i>render</i> model tampak depan-samping-belakang karakter <i>Matthew 'Mate' Brown</i>	27
Gambar 3.32 <i>Brief</i> awal sketsa seluruh karakter <i>pet</i>	27
Gambar 3.33 tampilan <i>whale</i> di <i>Autodesk 3DS Max</i>	28
Gambar 3.34 tekstur <i>pet whale</i>	28
Gambar 3.35 <i>render</i> model dan tekstur tampak depan-samping-belakang karakter <i>pet 'whale'</i>	28
Gambar 3.36 <i>render</i> model dan tekstur tampak perspektif karakter <i>pet 'whale'</i>	29
Gambar 3.37 <i>Sketch Brief One Time Boost</i> Studio 212	29
Gambar 3.38 tampilan model <i>Rocket Starter, Combo Cola, dan Golden Touch</i> di <i>Autodesk 3DS Max</i>	30
Gambar 3.39 tampilan model <i>Second Chance</i> di <i>Autodesk 3DS Max</i>	30
Gambar 3.40 tekstur <i>Second Chance</i>	31
Gambar 3.41 tampilan <i>Second Chance Object</i> di <i>Autodesk 3DS Max</i>	31
Gambar 3.42 <i>render</i> model dan tekstur tampak perspektif <i>asset second chance</i>	31
Gambar 3.43 <i>Sketch Brief</i> objek-objek <i>environment</i>	32
Gambar 3.44 tampilan <i>Single Tree</i> di <i>Autodesk 3DS Max</i>	32
Gambar 3.45 tekstur <i>Single Tree</i>	33
Gambar 3.46 <i>render object single tree</i>	33
Gambar 3.47 hasil <i>render object single tree</i>	34
Gambar 5.48 <i>Brief diamond icon</i>	34
Gambar 3.49 <i>Icon</i> yang dibuat penulis	35
Gambar 3.50 <i>Brief layout</i> Studio 212	35
Gambar 3.51 <i>layout result page game Bounty Run</i>	36
Gambar 3.52 <i>Banner Raja Premi</i>	37

Gambar 3.53 sketsa awal <i>banner</i> ‘kecelakaan’	37
Gambar 3.54 ilustrasi <i>banner</i> iklan RajaPremi.com.....	38
Gambar 3.55 ilustrasi <i>banner</i> iklan RajaPremi.com versi 2	38
Gambar 3.56 <i>Banner</i> RajaPremi.com versi Lebaran	39
Gambar 3.57 <i>Banner</i> RajaPremi.com versi Lebaran 2	39



DAFTAR LAMPIRAN

Surat Pengantar Magang	46
Surat Keterangan Praktek Kerja Lapangan	47
Form KM-03Kartu Kerja Magang	48
Form KM-04 Kehadiran Kerja Magang	49
Form KM-05 Laporan Realisasi Kerja Magang	52
Form KM-06 Penilaian Kerja Magang	54
Surat Keterangan Selesai Praktek Kerja Lapangan	55
Kartu Konsultasi Bimbingan Magang	56
Sketsa	57

UMMN