

**PERANCANGAN ASET GIM *ONE LAST JOURNEY***

**PT FINOY UTAMA SEJAHTERA**



**Kevin Andhika Widyawan**

**00000043000**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2024**

**PERANCANGAN ASET GIM *ONE LAST JOURNEY***

**PT FINOY UTAMA SEJAHTERA**



**LAPORAN MAGANG**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

**Kevin Andhika Widyawan**

**00000043000**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2024**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Kevin Andhika Widyawan

Nomor Induk Mahasiswa : 00000043000

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Jenjang : S1

Laporan Magang dengan judul:

**PERANCANGAN ASET GIM *ONE LAST JOURNEY*  
PT FINOY UTAMA SEJAHTERA**

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan magang 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 Magang yang telah saya tempuh.

Tangerang, 6 Juni 2024



(Kevin Andhika Widyawan)

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul  
**PERANCANGAN ASET GIM *ONE LAST JOURNEY***  
**PT FINOY UTAMA SEJAHTERA**

Oleh

Nama : Kevin Andhika Widyawan  
NIM : 00000043000  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 6 Juni 2024  
Pukul 10.00 s.d 10.30 dan dinyatakan  
**LULUS**

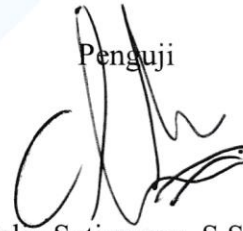
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



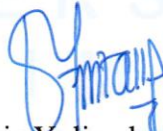
Dr. Anne Nurfarina, S.Sn., M.Sn.  
0416066807/069425

Penguji



Clemens Felix Setiyawan, S.Sn., M.Hum.  
0305117504/051860

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.  
0311099302/043487

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

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kevin Andhika Widyawan

NIM : 00000043000

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : Laporan Magang

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

### **PERANCANGAN ASET GIM *ONE LAST JOURNEY***

#### **PT FINOY UTAMA SEJAHTERA**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan laporan magang saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 6 Juni 2024

Yang menyatakan,



(Kevin Andhika Widyawan)

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis Panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang dengan judul “Perancangan Aset Gim *One Last Journey* PT Finoy Utama Sejahtera”. Melalui PT Finoy Utama Sejahtera yang dapat disebut Extra Life Entertainment, penulis dapat mempelajari dunia *game development* dan melaksanakan aktivitas dalam bentuk membuat aset 2D gim *One Last Journey*.

Dalam melaksanakan magang ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada nama-nama yang membantu dalam perjalanan pelaksanaan magang. Penulis mengucapkan terima kasih, Kepada:

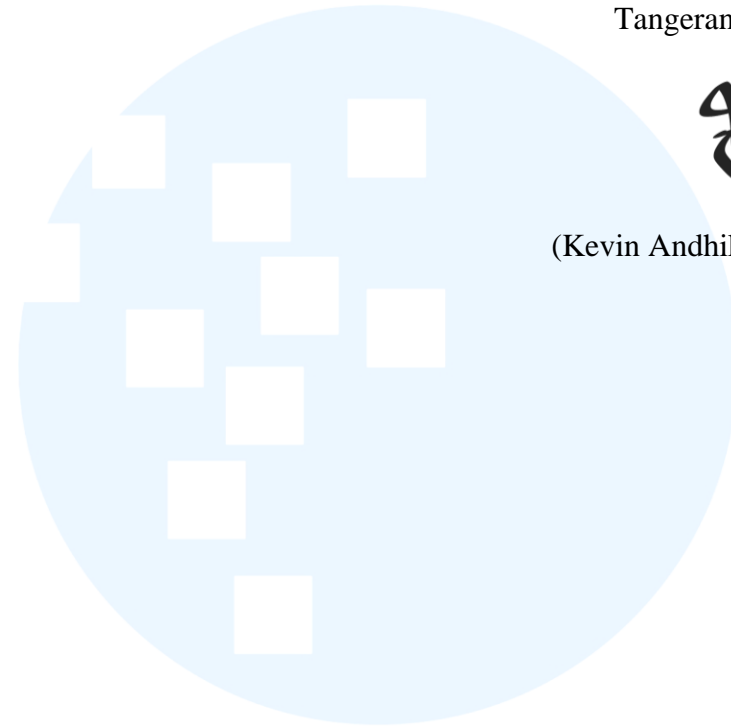
1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. PT Finoy Utama Sejahtera, selaku perusahaan tempat kerja magang.
4. Duray Philip Rompas, M.T, sebagai Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
6. Ardiless Akyuwen, S.Sn., M.Sn., sebagai Koordinator Magang Program Studi Desain Komunikasi Visual.
7. Dr. Anne Nurfarina, S.Sn., M.Sn., sebagai Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini.

Penulis berharap melalui pelaksanaan program magang dan pengerjaan laporan ini, penulis dapat mendalami dunia *game development* secara profesional untuk praktik kerja kedepannya.

Tangerang, 6 Juni 2024



(Kevin Andhika Widyawan)



UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

# PERANCANGAN ASET GIM *ONE LAST JOURNEY*

## PT FINOY UTAMA SEJAHTERA

(Kevin Andhika Widyawan)

### ABSTRAK

*Internship Track 1* adalah program magang yang dijalankan sebagai salah satu program dalam perkuliahan Universitas Multimedia Nusantara dengan tujuan memberikan kesempatan untuk mahasiswa bereksplorasi dalam dunia pekerjaan secara profesional. Pada laporan yang dibuat oleh penulis berdasarkan pengalaman bekerja di PT Finoy Utama Sejahtera selaku jurusan Desain Komunikasi Visual *interaction design*, penulis bergabung kedalam tim *game production* sebagai *2D Artist*. Penulis mengambil pekerjaan tersebut sebagai pilihan magang dengan tujuan mempelajari dunia gim dalam aspek produksi. Selama bekerja sebagai anggota Extra Life Entertainment, penulis mengerjakan aset-aset yang beragam dari bentuk benda alami hingga buatan manusia untuk format gim desain *platform* dan *top-down isometric*. Dalam pelaksanaan magang ini, penulis mendapatkan masalah dalam bentuk penyesuaian diri terhadap pembuatan aset yang dapat digunakan kedalam gim dan konsistensi dalam jangka waktu magang, melalui masalah ini penulis mengatasi dengan membiasakan diri dalam mendata hingga melihat kembali aset yang dibuat dan perubahan terjadi dalam perbedaan waktu penggambaran. Selama waktu melaksanakan magang, penulis mendapatkan pengalaman dalam bentuk *soft* dan *hard skill* untuk menggambar aset gim hingga bekerja dalam industri gim.

**Kata kunci:** Magang, Gim, Artist

U M 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



# ***DESIGNING ONE LAST JOURNEY GAME ASSETS***

## **PT FINOY UTAMA SEJAHTERA**

(Kevin Andhika Widyawan)

### ***ABSTRACT (English)***

*Internship Track 1 is an internship program that is run as one of the lecture programs at Multimedia Nusantara University with the aim of providing opportunities for students to explore the world of work professionally. In the report made by the author based on his experience working at PT Finoy Utama Sejahtera majoring in Communication Design, Visual interaction design, the author joined the game production team as a 2D Artist. The author took the job as an internship option with the aim of learning the world of games in the production aspect. While working as a member of Extra Life Entertainment, the author worked on assets ranging from natural to man-made objects for platform and top-down isometric design game formats. In carrying out this internship, the author encountered problems in the form of adapting to creating assets that can be used in games and consistency during the internship period. Through this problem the author overcomes this by getting used to recording data and looking back at the assets created and the changes that occur in different drawing times. During the internship, the author gained experience in the form of soft and hard skills for drawing game assets and working in the games industry.*

***Keywords:*** *Internship, Game, Artist*

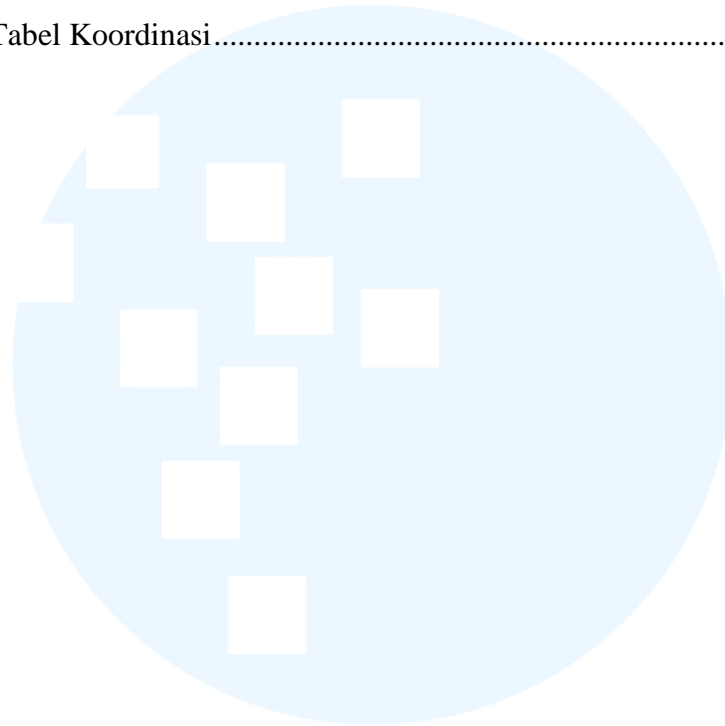
U M N  
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK .....	vii
<i>ABSTRACT (English)</i> .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang.....	2
1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang.....	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN .....	6
2.1 Deskripsi Perusahaan .....	6
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan .....	6
2.3 Portfolio Perusahaan .....	7
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG .....	11
3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....	11
3.2 Tugas yang Dilakukan .....	12
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang .....	15
3.3.1 Proses Pelaksanaan .....	15
3.3.2 Kendala yang Ditemukan .....	51
3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	52
BAB IV PENUTUP .....	54
4.1 Kesimpulan .....	54
4.2 Saran .....	55
DAFTAR PUSTAKA .....	xiii
LAMPIRAN.....	xiv

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Struktur Perusahaan .....	7
Tabel 3. 1 Tabel Koordinasi.....	12



UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Informasi Tawaran Magang .....	4
Gambar 2. 1 Extra Life Entertainment .....	6
Gambar 2. 2 Stella Gale: The Trials of Faith .....	8
Gambar 2. 3 One Last Journey .....	9
Gambar 2. 4 Penghargaan Extra Life Entertainment One Last Journey .....	9
Gambar 3. 1 Contoh Proses Penggambaran .....	17
Gambar 3. 2 Contoh Benda Mati .....	19
Gambar 3. 3 Contoh Benda Hidup .....	20
Gambar 3. 4 Contoh Aset <i>Interactable</i> .....	21
Gambar 3. 5 Contoh <i>Pickup Item</i> .....	22
Gambar 3. 6 Contoh Aset Tekstur .....	23
Gambar 3. 7 Contoh Aset Partikel .....	24
Gambar 3. 8 Ilustrasi 1 .....	27
Gambar 3. 9 Ilustrasi 2 dan 3 .....	28
Gambar 3. 10 Ilustrasi 4 .....	29
Gambar 3. 11 Ilustrasi 5 .....	30
Gambar 3. 12 Ilustrasi 6 .....	31
Gambar 3. 13 Ilustrasi 7 .....	32
Gambar 3. 14 Ilustrasi 8 .....	33
Gambar 3. 15 Ilustrasi <i>Main Menu</i> .....	33
Gambar 3. 16 Ilustrasi <i>Main Menu</i> Malam .....	34
Gambar 3. 17 Ilustrasi <i>Main Menu</i> Pagi .....	35
Gambar 3. 18 Ilustrasi Memori 1 .....	37
Gambar 3. 19 Ilustrasi Memori 2 .....	38
Gambar 3. 20 Ilustrasi Memori 3 .....	39
Gambar 3. 21 Ilustrasi Memori 4 .....	39
Gambar 3. 22 Frame Per Frame Animasi Api .....	40
Gambar 3. 23 Contoh Peletakan Aset Skenario 3 .....	45
Gambar 3. 24 Contoh Peletakan Aset Skenario 15 .....	46
Gambar 3. 25 Aset Pasir Hisap dan Partikel .....	48
Gambar 3. 26 Peletakan Aset Pasir Hisap 1 .....	49
Gambar 3. 27 Peletakan Aset Pasir Hisap 2 .....	50

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Surat Pengantar MBKM 01 .....	xiv
Lampiran B Kartu MBKM 02.....	xv
Lampiran C Daily Task MBKM 03 .....	xvi
Lampiran D Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04.....	xxvii
Lampiran E Surat Penerimaan Magang .....	xxviii
Lampiran F Hasil Turnitin .....	xxix
Lampiran G Lampiran Karya .....	xxx

