

PERANCANGAN ASET DESAIN KARAKTER DALAM GAME

ONE LAST JOURNEY DI STUDIO EXTRA LIFE

ENTERTAINMENT



LAPORAN MAGANG

Kinanthi Gitasari

00000044393

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

PERANCANGAN ASET DESAIN KARAKTER DALAM GAME

ONE LAST JOURNEY DI STUDIO EXTRA LIFE

ENTERTAINMENT



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Kinanthi Gitasari

00000044393

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Kinanthi Gitasari
Nomor Induk Mahasiswa : 00000044393
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

Laporan Magang dengan judul:

PERANCANGAN ASET DESAIN KARAKTER DALAM GAME ONE LAST JOURNEY DI STUDIO EXTRA LIFE ENTERTAINMENT

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, 07 Juni 2024



(Kinanthi Gitasari)

U M M
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul

PERANCANGAN ASET DESAIN KARAKTER DALAM GAME ONE LAST JOURNEY DI STUDIO EXTRA LIFE ENTERTAINMENT

Oleh

Nama : Kinanthi Gitasari
NIM : 00000044393
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 05 Juni 2024

Pukul 11.00 s.d 11.30 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

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

Penguji

Adhreza Brahma, M.Ds.
0304088702/042750

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 : Kinanthi Gitasari
NIM : 00000044393
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 DESAIN KARAKTER DALAM GAME ONE

LAST JOURNEY DI STUDIO EXTRA LIFE ENTERTAINMENT

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, 27 Mei 2024

Yang menyatakan,



(Kinanthi Gitasari)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT atas berkat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang atau program *internship track 1* dengan judul “Perancangan Aset Desain Karakter dalam Game One Last Journey di Studio Extra Life Entertainment”.

Laporan magang ini bertujuan untuk memberikan wawasan lebih menggunakan pengalaman yang sudah dilewati oleh penulis di Studio Extra Life Entertainment, yang merupakan sebuah studio game indie.

Selama menyusun laporan magang ini, penulis belajar untuk menyusun sebuah laporan yang akan digunakan tutur bahasa serta ketikan saat sudah resmi terjun kedalam dunia profesional. Penulis mengerti bahwa penulisan laporan ini masih jauh dari kata sempurna, namun penulis selalu siap untuk menerima kritik dan saran dari pembaca dan juga memberikan saran-saran yang akan diberikan kepada pembaca.

Mengucapkan terima kasih

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. Duray Philip Rompas, sebagai Pembimbing Lapangan dan CEO dari perusahaan Extra Life Entertainment yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
4. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
5. Ardiless Akyuwen, S.Sn., M.Sn., sebagai Koordinator Magang Program Studi Desain Komunikasi Visual.
6. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., sebagai Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.

7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini.
8. Teman-teman magang saya yang telah membantu membuat pengalaman magang menjadi lebih menyenangkan.
9. Senior dalam Extra Life Entertainment yang telah membantu dan membimbing penulis.

Semoga dengan penulis menuliskan laporan ini, penulis dapat memberikan pencerahan serta motivasi bagi orang lain. Penulis pun juga masih belum sempurna dan berharap bahwa tugas akhir ini bisa berkembang lebih.

Tangerang, 23 Maret 2024



(Kinanthi Gitasari)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN ASET DESAIN KARAKTER DALAM GAME

ONE LAST JOURNEY DI STUDIO EXTRA LIFE

ENTERTAINMENT

(Kinanthi Gitasari)

ABSTRAK

Internship Track 1 adalah sebuah program magang yang diselenggarakan oleh pihak Universitas Multimedia Nusantara dengan bobot 20 SKS dengan tujuan utama untuk memberikan kesempatan pada mahasiswanya untuk mengembangkan kemampuannya serta adaptibilitasnya dalam dunia profesional. Dalam laporan ini akan tertulis mengenai pengalaman penulis selama praktik magang dalam perusahaan yang sudah dituju, yaitu Extra Life Entertainment sebagai seorang *2D Artist*. Dalam pengalaman magang ini, penulis memiliki tujuan utama untuk meningkatkan wawasannya dalam bidang *game design*. Selama pelaksanaan magang, penulis tentunya mengalami kendala saat menghadapi beberapa tugas yang telah diberikan kepada penulis. Namun, penulis tetap mengerjakan sebisa penulis sesuai dengan kemampuan yang dimiliki oleh penulis dengan memanfaatkan manajemen waktu serta masukan dari senior penulis yang membantu selama pengerjaan tugas. Selama masa magang, penulis memperoleh pengalaman berharga baik dalam *hard skills* maupun *soft skills* seperti pemahaman dalam penggunaan UNITY, pemahaman dalam desain karakter dalam desain game, dan pentingnya fleksibilitas dalam pelaksanaan tugas.

Kata kunci: Magang, *Game Design*, Keterampilan

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

CHARACTER DESIGN ASSET IN THE GAME ONE LAST JOURNEY AT EXTRA LIFE ENTERTAINMENT STUDIO

(Kinanthi Gitasari)

ABSTRACT (English)

Internship Track 1 is an internship program organized by Multimedia Nusantara University with a weight of 20 credits with the main aim of providing opportunities for students to develop their abilities and adaptability in the professional world. In this report, author will write about the experience during internship at the target company, namely Extra Life Entertainment as a 2D Artist. In this internship experience, the author's main goal is to increase his knowledge in the field of game design. During the internship, the writer certainly experienced problems when facing several tasks that had been given to the writer. However, the writer continues to do as much as they can do following to the writer's abilities by utilizing time management and input from senior writers who help during the work on the assignment. During the internship period, the author gained valuable experience in both hard skills and soft skills such as understanding the use of UNITY, understanding character design in game design, and the importance of flexibility in carrying out tasks.

Keywords: *Internship, Game Design, Skills*

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	xiii
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
2.1.1 Profil Perusahaan	6
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	7
2.3 Portfolio Perusahaan	8
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	11
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	11
3.2 Tugas yang Dilakukan	12
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang	14
3.3.1 Proses Pelaksanaan	14
3.3.2 Kendala yang Ditemukan	45
3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	46
BAB IV PENUTUP	48
4.1 Kesimpulan	48
4.2 Saran	49
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN	xv

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang..... 12



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Visual Logo Studio Extra Life Entertainment.....	6
Gambar 2.2 Bagan Struktur Perusahaan Studio Extra Life Entertainment	7
Gambar 2.3 Tampilan Gameplay Stella Gale: Trials of Faith	8
Gambar 2.4 Tampilan Kedua Gameplay Stella Gale: The Trials of Faith.....	9
Gambar 2.5 Tampilan Gim One Last Journey	9
Gambar 3.1 Kedudukan Penulis dalam Tim Sihir Rindu.....	11
Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi.....	11
Gambar 3.3 Gambar Moodboard Sosok Ibu	16
Gambar 3.4 Gambar Moodboard Karakter Ibu	17
Gambar 3.5 Gambar Sketsa Desain Awal Karakter Ibu dalam Gim One Last Journey	18
Gambar 3.6 Gambar Sketsa Revisi Karakter Ibu dalam Gim One Last Journey ..	19
Gambar 3.7 Gambar Sketsa Revisi oleh Writer	20
Gambar 3.8 Sketsa Karakter Ibu dengan Penggunaan Warna	20
Gambar 3.9 Gambar Sketsa Karakter Ibu dan Alternatif Penggunaan Warna.....	21
Gambar 3.10 Gambar Hasil Akhir Desain Karakter Ibu.....	22
Gambar 3.11 Tampilan Moodboard Desain Karakter Anak	23
Gambar 3.12 Tampilan Sketsa Awal Desain Ibu dan Anak.....	24
Gambar 3.13 Tampilan Sketsa Raut Wajah dalam Desain Karakter Anak.....	24
Gambar 3.14 Tampilan Sketsa Baju Karakter Anak.....	25
Gambar 3.15 Tampilan Alternatif Baju Karakter Anak.....	25
Gambar 3.16 Tampilan Hasil Render Desain Karakter Anak.....	26
Gambar 3.17 Tampilan Moodboard Referensi Karakter Fiksi.....	27
Gambar 3.18 Tampilan Sketsa Rambut Pertama Cain.....	28
Gambar 3.19 Tampilan Sketsa Desain Pakaian Cain.....	29
Gambar 3.20 Tampilan Sketsa Desain Pakaian Cain setelah Revisi	30
Gambar 3.22 Tampilan Sketsa dengan Warna pada Desain	31
Gambar 3.24 Tampilan Akhir Desain Karakter Cain dalam Gim One Last Journey	32
Gambar 3.23 Tampilan Hasil Render Pertama Karakter Desain Cain.....	32
Gambar 3.25 Brief Ilustrasi Cutscene	33
Gambar 3.26 Tampilan Pertama Gambar Panel dalam Gim.....	34
Gambar 3.27 Tampilan Sketsa Ilustrasi Adegan dalam Gim.....	35
Gambar 3.28 Tampilan Hasil Render Ilustrasi Adegan	35
Gambar 3.29 Tampilan Hasil Revisi Ilustrasi Adegan.....	36
Gambar 3.30 Tampilan Hasil Render Ilustrasi Adegan 17	36
Gambar 3.31 Tampilan Hasil Render Adegan 18	37
Gambar 3.32 Tampilan Hasil Akhir Ilustrasi Cutscene dalam Gim.....	37
Gambar 3.33 Tampilan Sketsa Kasar yang Diberikan dari Supervisi.....	38

Gambar 3.34 Tampilan Sketsa Revisi Pertama dalam Ilustrasi QTE Cain menolong Kancil	39
Gambar 3.35 Tampilan Akhir Ilustrasi QTE Cain sedang Menolong Kancil	40
Gambar 3.36 Tampilan Pertama Ilustrasi QTE Cain	41
Gambar 3.37 Tampilan Sketsa Revisi Ilustrasi QTE Cain Menggoyangkan Pohon	41
Gambar 3.38 Tampilan Akhir Revisi Ilustrasi QTE Cain Menggoyangkan Pohon	42
Gambar 3.39 Tampilan Sketsa Alternatif Ilustrasi QTE Ketiga	43
Gambar 3.40 Tampilan Pertama Ilustrasi QTE Cain Terjebak dalam Pasir Hisap	43
Gambar 3.41 Tampilan Sketsa Revisi Pertama Ilustrasi QTE Cain Terjebak dalam Pasir Hisap	44
Gambar 3.42 Tampilan Sketsa Revisi Kedua Ilustrasi QTE Cain Terjebak dalam Pasir Hisap	45
Gambar 3.43 Tampilan Akhir Ilustrasi QTE Cain Terjebak dalam Pasir Hisap...	45



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Surat Pengantar MBKM 01	xv
Lampiran B Kartu MBKM 02.....	xvi
Lampiran C Daily Task MBKM 03	xvii
Lampiran D Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04	xviii
Lampiran E Surat Penerimaan Magang	xxviii
Lampiran F Lampiran Pengecekan Hasil Turnitin.....	xxix
Lampiran G Lampiran Karya	xxx
Lampiran H Bukti Bimbingan.....	xcii

