

**PERAN *3D ARTIST* DALAM PROSES PENGEMBANGAN
GAME PADA *STUDIO GAME INDIE ANIMESME***



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

AUDIE ADIA

0000051430

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

**PERAN 3D ARTIST DALAM PROSES PENGEMBANGAN
GAME PADA STUDIO GAME INDIE ANIMESME**



LAPORAN MAGANG

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

AUDIE ADIA

0000051430

PROGRAM STUDI FILM

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Audie Adia
NIM : 00000051430
Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

**PERAN 3D ARTIST DALAM PROSES PENGEMBANGAN GAME PADA
STUDIO GAME INDIE ANIMESME**

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 magang yang saya tempuh.

Tangerang, 19 Desember 2024.



(Audie Adia)

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA
ILMIAH MAHASISWA**

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

Nama : Audie Adia

NIM : 00000051430

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : *Tesis/Skripsi/Laporan Magang

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 3D ARTIST DALAM PROSES PENGEMBANGAN GAME PADA
STUDIO GAME INDIE ANIMESME**

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 laporan magang saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 19 Desember 2024.

Yang menyatakan,



(Audie Adia)

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

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan magang ini dengan judul: “PERAN 3D *ARTIST* DALAM PROSESS PENGEMBANGAN *GAME* PADA *STUDIO GAME INDIE ANIMESME*” Penulisan laporan ini dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni Program Studi Film pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan laporan magang ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan laporan magang ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Angelia Lionardi, S.Sn., M.Ds., sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Siti Adlina Rahmiaty, M.Ds., sebagai Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan perbaikan atas laporan yang saya buat.
6. Kepada Pimpinan Perusahaan PT. Kultur Animesme Bapak Mukhamad Alfi Zainuddin.
7. keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini.

Semoga laporan magang ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 19 Desember 2024.



(Audie Adia)

U
M
M
I
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

PERAN 3D ARTIST DALAM PROSES PENGEMBANGAN GAME PADA STUDIO GAME INDIE ANIMESME

Audie Adia

ABSTRAK

Selama beberapa tahun terakhir, terutama pada masa pandemi Covid-19, industri *game* mengalami perkembangan yang pesat. Tidak hanya industri-industri besar, namun industri *game indie* juga ikut mengalami perkembangan yang terjadi secara global, terutama di Indonesia. Tantangan yang ada pada industri studio *game indie* merupakan keterbatasan aset dan dana yang dimiliki perusahaan sehingga menuntut pemilik dan para pegawainya untuk lebih memahami cara pembuatan *game* dan hubungan antar disiplin yang terkadang juga mengharuskan adanya kerja sama yang baik antar individu. Salah satu studio *game indie* yang dipilih penulis sebagai tempat magang adalah Animesme yang berlokasi di Kota Bandung. Animesme didirikan pada awal tahun 2023 sebagai perusahaan *game indie* yang menggunakan gaya visual yang cukup unik dengan metode 3D artistik. Dengan harapan untuk melatih skill, mempelajari lingkungan serta pola pikir industri, memahami *pipeline*, hubungan antar disiplin dan bagaimana mereka bekerja sama, Penulis memilih studio Animesme sebagai tempat magang. Tim kecil yang dimiliki Animesme membuat setiap individu terlibat dalam berbagai aspek sehingga memungkinkan penulis untuk belajar proses pengerjaan aset 3D secara menyeluruh serta dapat meningkatkan kemampuan penulis dalam melakukan kerja sama dalam sebuah tim.

Kata kunci: magang, *game indie*, 3D artistik, aset 3D, kerja sama tim



**THE ROLE OF 3D ARTIST IN GAME DEVELOPMENT AT THE INDIE
GAME STUDIO ANIMESME**

Audie Adia

ABSTRACT

Over the last few years, especially during the Covid-19 pandemic, the gaming industry has experienced rapid development. Not only large industries, but the indie game industry is also experiencing developments that are occurring globally, especially in Indonesia. The challenges that exist in the indie game studio industry are the limited assets and funds owned by the company, which requires owners and employees to better understand how games are made and the relationships between disciplines which sometimes also require good cooperation between individuals. One of the indie game studios that the author chose as an internship place is Animesme which is located in Bandung City. Animesme was founded in early 2023 as an indie game company that uses a unique visual style with artistic 3D methods. With the hope of practicing skills, studying the industry environment and mindset, understanding pipelines, relationships between disciplines and how they work together, the author chose Animesme studio as an internship place. Animesme's small team allows each individual to be involved in various aspects, allowing writers to learn the process of working on 3D assets as a whole and improving the writer's ability to work together as a team.

Keywords: internships, indie games, artistic 3D, 3D assets, teamwork



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I 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 II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	4
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan	4
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	4
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	6
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	6
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang	7
3.2.1 Uraian Kerja Magang	7
3.2.2 Kendala yang Ditemukan	12
3.2.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	12
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN	13
4.1 Simpulan	13
4.2 Saran	13
DAFTAR PUSTAKA	15
LAMPIRAN	16

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 GAMBAR

Gambar 1.1. Timeline.....	3
Gambar 2.1 Logo Animesme.....	3
Gambar 2.2 Struktur Organisasi Animesme	4
Gambar 3.1 Bagan Alur Kerja Animesme	7
Gambar 3.2 Proses Membuat Blocking	8
Gambar 3.3 3D Model Final	9
Gambar 3.4 Proses Blocking Kodok di Blender	11
Gambar 3.5 3D Model Kodok	11



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Pengantar MBKM 01	16
Lampiran B. Kartu MBKM 02	17
Lampiran C. Daily Task MBKM 03	18
Lampiran D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04	28
Lampiran E. Hasil Turnitin	29
Lampiran F. Dokumentasi Magang.....	30

