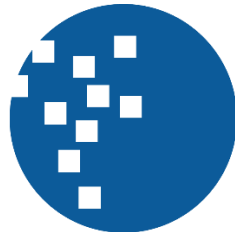


PERANCANGAN ASET GIM DI PT FINOY UTAMA

SEJAHTERA



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

Fathan Mohammad Athallah

0000061435

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

**PERANCANGAN ASET GIM DI PT FINOY UTAMA
SEJAHTERA**



Fathan Mohammad Athallah

0000061435

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Fathan Mohammad Athallah
Nomor Induk Mahasiswa : 0000061435
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Magang saya yang berjudul:
PERANCANGAN ASET GIM DI PT FINOY UTAMA SEJAHTERA
merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula
dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah
saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan
dalam pelaksanaan magang maupun dalam penulisan laporan magang, saya
bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga
bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak
plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab
Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 24 Oktober 2024

Tanda tangan

3AE73ALX392594140
(Fathan Mohammad Athallah)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Fathan Mohammad Athallah
Nomor Induk Mahasiswa : 0000061435
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : Extra Life Entertainment dari PT. Finoy Utama Sejahtera
Alamat Perusahaan : Ruko Pasar Modern Intermoda Ruko A9, Sampora, Kec. Cisauk, Kabupaten Tangerang, Banten 15345
Email Perusahaan : pr.extralifent@gmail.com

1. Perusahaan tempat saya melakukan magang dapat divalidasi keberadaannya.
2. Jika dikemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan data yang tidak valid di perusahaan tempat saya melakukan magang, maka:
 - a. Saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan **TIDAK LULUS** untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.
 - b. Saya bersedia menerima semua sanksi yang berlaku sebagaimana ditetapkan dalam peraturan di Universitas Multimedia Nusantara.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan digunakan sebagaimana mestinya.

Tangerang, 24 Oktober 2024

Mengetahui



-Tanda tangan & Stempel Perusahaan-

(Duray Philip)

Menyatakan



-Tanda tangan & e-Materai Rp 1.000.-

(Fathan Mohammad Athallah)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
PERANCANGAN ASET GIM DI PT FINOY UTAMA SEJAHTERA

Oleh

Nama Lengkap : Fathan Mohammad Athallah
Nomor Induk Mahasiswa : 0000061435
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 19 Desember 2024

Pukul 13.00 s.d. 13.30 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.

0308078801/ 034812


Penguji



Hadi Purnama, S.Ds., M.M.

0313109602/ 083378

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yolando, S.Ds., M.A.

0311099302/ 043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH


Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Fathan Mohammad Athallah
Nomor Induk Mahasiswa : 0000061435
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN ASET GIM DI PT
FINOY SEJAHTERA

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia (**pilih salah satu**):

- Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk memublikasikan hasil laporan magang saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh civitas academica UMN/ publik. Saya menyatakan bahwa laporan magang yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- Saya tidak bersedia memublikasikan hasil laporan magang ini ke dalam repositori Knowledge Center karena ada data yang bersifat konfidensial.
- Lainnya, pilih salah satu:
 - Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara.
 - Embargo publikasi laporan magang dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 19 Desember 2024


(Fathan Mohammad Athallah)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis haturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, sehingga penulis berhasil menyelesaikan laporan magang berjudul “Perancangan Aset Gim di PT Finoy Utama Sejahtera”.

Penulis juga ingin menyampaikan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan selama proses magang kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa.
2. Dr. Ir. Andrey Andoko, M.Sc., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
3. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn, M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
4. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara.
5. PT Finoy Utama Sejahtera, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
6. Duray Philip Rompas, M.T, selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
7. Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds., selaku *Advisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan magang ini.

Penulis berharap melalui pelaksanaan program magang dan penyusunan laporan ini, penulis dapat memahami lebih dalam mengenai pengembangan gim sebagai *2D Game Artist* secara profesional.

Tangerang, 19 Desember 2024



(Fathan Mohammad Athallah)

PERANCANGAN ASET GIM DI PT FINOY UTAMA SEJAHTERA

Fathan Mohammad Athallah

ABSTRAK

Industri gim di Indonesia saat ini sudah berkembang sangat pesat, perkembangan teknologi serta meningkatnya minat masyarakat terhadap gim digital telah menjadi salah satu pendorong utama dalam pesatnya pertumbuhan industri gim di Indonesia dan dalam industri ini peran *2D Artist* sangat krusial dalam menciptakan aset visual yang mendukung pengembangan gim. PT Finoy Utama Sejahtera, juga dikenal sebagai Extra Life Entertainment, merupakan studio *game indie* yang sedang mengembangkan dua gim besar, yaitu *Stella Gale: The Trials of Faith* dan *One Last Journey*. Selama program magang di PT Finoy Utama Sejahtera, penulis berperan sebagai *2D Artist* dan terlibat langsung dalam proses produksi visual, termasuk pembuatan karakter, desain lingkungan, dan aset tambahan lainnya yang mendukung pengembangan kedua gim tersebut. Program magang ini memberikan penulis pemahaman mendalam tentang peran *2D Artist* dalam industri gim, serta pengalaman yang berharga untuk pengembangan portofolio secara profesional dan mempersiapkan penulis untuk terjun lebih dalam untuk mengembangkan industri gim di Indonesia.

Kata kunci: *Artist*, industri, gim



DESIGNING GAME ASSETS AT PT FINOY UTAMA

SEJAHTERA

Fathan Mohammad Athallah

ABSTRACT

The gaming industry in Indonesia has experienced rapid growth, driven by technological advancements and the increasing public interest in digital games. These factors have become major contributors to the expansion of the industry. In this context, the role of a 2D Artist is crucial in creating visual assets that support game development. PT Finoy Utama Sejahtera, also known as Extra Life Entertainment, is an indie game studio currently developing two major games: *Stella Gale: The Trials of Faith* and *One Last Journey*. During the internship program at PT Finoy Utama Sejahtera, the author work as a 2D Artist and was directly involved in the visual production process, including character creation, environment design, and additional assets that contribute to the development of these games. This internship provided the author with a deep understanding of the role of a 2D Artist within the gaming industry, along with valuable experience in building a professional portfolio, preparing the author to contribute further to the growth of Indonesia's gaming industry.

Keywords: *Artist, Industry, games*



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan Magang	1
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang	2
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang	2
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	4
2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan	4
2.1.1 Profil Perusahaan.....	4
2.1.2 Sejarah Perusahaan	4
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	5
2.3 Portofolio Perusahaan	6
BAB III PELAKSANAAN MAGANG.....	8
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang	8
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang.....	8
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang.....	8
3.2 Tugas yang Dilakukan	9
3.3 Uraian Pelaksanaan Magang	14
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang.....	15

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang.....	15
3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang	53
3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang.....	53
3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang.....	54
BAB IV PENUTUP	56
4.1 Simpulan	56
4.2 Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	13



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Data Perusahaan..... 9



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo Extra Life Entertainment.....	4
Gambar 2. 2 Struktur Perusahaan Extra Life Entertainment	5
Gambar 2. 3 StellaGale: The Trials of Faith	6
Gambar 2. 4 One last journey	7
Gambar 2. 5 Penghargaan Extra Life Entertainment.....	7
Gambar 3. 1 Bagan Alur Koordinasi	9
Gambar 3. 2 Contoh Brief Pekerjaan	15
Gambar 3. 3 Sketsa Pembuatan Character Sheets	16
Gambar 3. 4 Proses Revisi Karakter dan Lineart	16
Gambar 3. 5 Acuan Artstyle Stellagale.....	17
Gambar 3. 6 Proses Pengerjaan Expression Sheets.....	17
Gambar 3. 7 Hasil Final Expression Sheets Stellagale	18
Gambar 3. 8 Daftar Tugas Project Stellagale.....	19
Gambar 3. 9 Sketsa Items Stellagale	19
Gambar 3. 10 Lineart Items Stellagael	20
Gambar 3. 11 Coloring Items Stellagale	20
Gambar 3. 12 Tahap Final Pengerjaan Items Stellagale.....	21
Gambar 3. 13 Hasil Akhir Akhir Items Stellagale	22
Gambar 3. 14 UI Items Stellagale.....	22
Gambar 3. 15 Contoh Revisi dari Art Director.....	23
Gambar 3. 16 Gambar UI Skilltree Stellagale.....	23
Gambar 3. 17 Icon-icon dalam Skilltree Stellagale.....	24
Gambar 3. 18 Eksplorasi Sketsa Environment Stellagale.....	25
Gambar 3. 19 Eksplorasi Pintu Arena Stellagale.....	25
Gambar 3. 20 Hasil Akhir Ilustrasi Environment Stellagale.....	26
Gambar 3. 21 Brief Tugas dalam Project One Last Journey	27
Gambar 3. 22 Contoh Storyboard One Last Journey	27
Gambar 3. 23 Sketsa Ilustrasi Cutscene One Last Journey.....	28

Gambar 3. 24 Contoh Artstyle Ilustrasi One Last Journey	28
Gambar 3. 25 Hasil Final Ilustrasi Cutscene One Last Journey	29
Gambar 3. 26 Desain Pertama Eksplorasi Monster One Last Journey	30
Gambar 3. 27 Desain Kedua Eksplorasi Monster One Last Journey	30
Gambar 3. 28 Desain Akhir Monster One Last Journey	31
Gambar 3. 29 Eksplorasi Ekor Monster One Last Journey	32
Gambar 3. 30 Desain Akhir Monster Kecil One Last Journey.....	32
Gambar 3. 31 Desain Awal Troops One Last Journey	33
Gambar 3. 32 Desain Helm Troops One Last Journey	34
Gambar 3. 33 Eksplorasi Sketsa Ilustrasi Concept Art Project E	35
Gambar 3. 34 Tahap Sketsa Ilustrasi Project E.....	36
Gambar 3. 35 Tahap Pencarian Vibes dan Color Ilustrasi Project E.....	37
Gambar 3. 36 Tahap Rendering Ilustrasi Project E.....	38
Gambar 3. 37 Sketsa Awal Ilustrasi Isometric Project E.....	39
Gambar 3. 38 Hasil Akhir Ilustrasi Isometric Project E.....	40
Gambar 3. 39 Artstyle Practice untuk Project E	41
Gambar 3. 40 Revisi Ilustrasi Isometric Project E	42
Gambar 3. 41 Hasil Akhir Ilustrasi Isometric Project E.....	42
Gambar 3. 42 Desain Awal Karakter Putri Project E.....	43
Gambar 3. 43 Eksplorasi Desain Karakter Putri Project E	44
Gambar 3. 44 Eksplorasi Desain Awal Naga Project E.....	45
Gambar 3. 45 Pemberian Warna pada Sketsa Naga Project E.....	46
Gambar 3. 46 Eksplorasi Warna Naga Project E	46
Gambar 3. 47 Eksplorasi Desain Monster Project E	48
Gambar 3. 48 Eksplorasi Warna Monster Project E	48
Gambar 3. 49 Eksplorasi Desain Monster Final Project E	49
Gambar 3. 50 Eksplorasi Pose Princess Project E.....	49
Gambar 3. 51 Sketsa Ilustrasi Fanart One Last Journey	50
Gambar 3. 52 Color Blocking Ilustrasi Fanart One Last Journey.....	51
Gambar 3. 53 Coloring Ilustrasi Fanart One Last Journey	51
Gambar 3. 54 Rendering Ilustrasi Fanart One Last Journey.....	52

Gambar 3. 55 Hasil Akhir Ilustrasi Fanart One Last Journey..... 53



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin 1.....	14
Lampiran Form Bimbingan 1.....	18
Lampiran Surat Penerimaan Magang 1.....	19
Lampiran MBKM 01 1.....	20
Lampiran MBKM 02 1.....	21
Lampiran MBKM 03 1.....	22
Lampiran MBKM 04 1.....	34
Lampiran Karya 1.....	35

