

**PERANCANGAN UI/UX *SPOOKSWEET BATTLEGROUND***

**ROBLOX *GAME* DI FXMEDIA INTERNET PTE LTD**



**LAPORAN MAGANG**

**Jacqueline Kelly Setiawan**

**00000055066**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2024**

**PERANCANGAN UI/UX *SPOOKSWEET BATTLEGROUND***

**ROBLOX *GAME* DI FXMEDIA INTERNET PTE LTD**



**LAPORAN MAGANG**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

**Jacqueline Kelly Setiawan**

**00000055066**

**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 : Jacqueline Kelly Setiawan  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055066  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Magang saya yang berjudul:

PERANCANGAN UI/UX *SPOOKSWEET BATTLEGROUND* ROBLOX GAME  
DI FXMEDIA INTERNET PTE LTD

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, 18 Desember 2024



(Jacqueline Kelly Setiawan)

## HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Jacqueline Kelly Setiawan

Nomor Induk Mahasiswa : 00000055066

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : FXMedia Internet Pte Ltd

Alamat Perusahaan : 73 Ubi Road 1 #06-55 Oxley Bizhub SINGAPORE  
63235352

Email Perusahaan : Mark@fxmweb.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, 18 Desember 2024

Mengetahui



(Sheila Rinaldy)

*Country Manager*

Menyatakan



(Jacqueline Kelly Setiawan)

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul  
**PERANCANGAN UI/UX *SPOOKSWEET BATTLEGROUND ROBLOX*  
GAME DI FXMEDIA INTERNET PTE LTD**

Oleh

Nama Lengkap : Jacqueline Kelly Setiawan  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055066  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

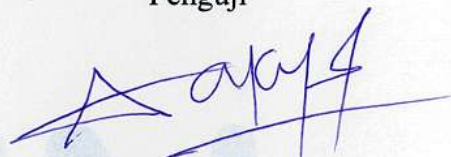
Telah diujikan pada hari Rabu, 18 Desember 2024  
Pukul 10.30 s.d. 11.00 WIB dan dinyatakan  
**LULUS**  
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



Ardyansyah, S.Sn., M.M., M.Ds.  
0318127603/ L00011

Penguji



Ardiles Akyuwen, M.Sn.  
0323067804/ 067811

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



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

## HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Jacqueline Kelly Setiawan  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055066  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenjang : S1  
Jenis Karya : Laporan Magang  
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN UI/UX *SPOOKSWEET*  
*BATTLEGROUND ROBLOX GAME*  
DI FXMEDIA INTERNET PTE LTD

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- 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, 18 Desember 2024



(Jacqueline Kelly Setiawan)

## KATA PENGANTAR

Puji syukur terhadap Tuhan yang Maha Esa, karena sudah membimbing penulis selama pengerjaan laporan magang yang berjudul “PERANCANGAN UI/UX *SPOOKSWEET BATTLEGROUND ROBLOX GAME* DI FXMEDIA INTERNET PTE LTD” sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Desain (S.Ds). Perancangan topik utama didasari atas ketertarikan penulis terhadap bidang UI/UX dan *game* yang mampu memberikan penulis pengalaman baru untuk mendesain *game* yang menarik. Pengerjaan laporan tentunya dapat selesai berkat bantuan dari berbagai pihak yang sudah membimbing penulis selama semester ini.

Mengucapkan terima kasih kepada:

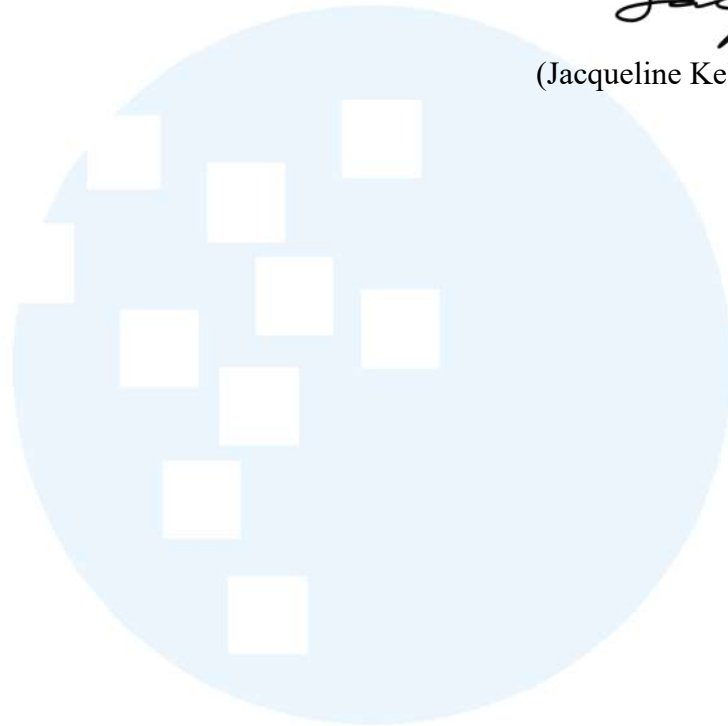
1. Tuhan Yang Maha Esa.
2. Dr. Ir. Andrey Andoko, M.Sc., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
3. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
4. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara.
5. FXMedia Internet Pte Ltd, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
6. Steven Sean, selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
7. Ardyansyah, S.Sn., M.M., 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 agar laporan magang ini dapat dimanfaatkan sebagai sumber referensi atau informasi bagi para mahasiswa/i Universitas Multimedia Nusantara yang tertarik dalam bidang yang terkait.

Tangerang, 18 Desember 2024



(Jacqueline Kelly Setiawan)



UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



# PERANCANGAN UI/UX *SPOOKSWEET BATTLEGROUND*

## ROBLOX *GAME* DI FXMEDIA INTERNET PTE LTD

(Jacqueline Kelly Setiawan)

### ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang signifikan menyebabkan penggunaan teknologi imersif seperti AR, VR, MR, Metaverse, dan AI menjadi sangat memuncak. Hal ini juga dipengaruhi oleh revolusi industri 4.0 yang membuat era sekarang menjadi serba teknologi. Teknologi imersif yang disebutkan sebelumnya mampu meningkatkan metode pembelajaran dengan memanfaatkan dunia virtual sebagai wadah belajar sehingga mampu hemat secara material ataupun waktu. Melihat potensi perkembangan teknologi di dunia, penulis ingin mempelajari secara lebih dalam mengenai karya digital interaktif sebagai bekal untuk jenjang karir di masa yang akan mendatang. FXMedia Internet Pte Ltd percaya bahwa seni dapat menghubungkan kebutuhan di dunia nyata ke dalam teknologi untuk menciptakan media digital interaktif. Dari visinya tersebut maka disediakan beragam solusi karya berupa Metaverse/VR/AR/MR, IoT, situs web, aplikasi, dan AI yang didesain sesuai kebutuhan klien internasional sepanjang tahun ini. Penulis berkesempatan untuk melaksanakan program magang sebagai *interactive designer* selama enam bulan yang ditugaskan untuk mengerjakan berbagai jenis karya mulai dari UI/UX hingga *motion design*. Selama proses magang berlangsung penulis diajari untuk adaptasi desain ke berbagai media dengan kinerja yang cepat sehingga mampu memperoleh beragam kemampuan seperti manajemen waktu, tanggung jawab, dan komunikasi yang efektif antar anggota tim

**Kata kunci:** Teknologi, *Interactive Designer*, UI/UX, *Game*

# ***SPOOKSWEET BATTLEGROUND ROBLOX GAME UI/UX***

## ***DESIGN AT FXMEDIA INTERNET PTE LTD***

(Jacqueline Kelly Setiawan)

### ***ABSTRACT***

*Significant technological developments have led to the use of immersive technologies such as AR, VR, MR, Metaverse, and AI becoming very popular. This is also influenced by the industrial revolution 4.0 which has made the current era all about technology. The immersive technology mentioned earlier is able to improve learning methods by utilizing the virtual world as a learning medium so that it can save material and time. Seeing the potential for technological developments in the world, the author wants to study more deeply about interactive digital works as a provision for future career levels. FXMedia Internet Pte Ltd believes that art can connect real-world needs to technology to create interactive digital media. From this vision, various work solutions are provided in the form of Metaverse/VR/AR/MR, IoT, websites, applications, and AI designed according to the needs of international clients throughout this year. The author had the opportunity to carry out an internship program as an interactive designer for six months who was assigned to work on various types of works ranging from UI/UX to motion design. During the internship process, the author was taught to adapt designs to various media with fast performance so that she was able to acquire various skills such as time management, responsibility, and effective communication between team members*

***Keywords:*** *Technology, Interactive Designer, UI/UX, Game*

## 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 .....	viii
<i>ABSTRACT</i> .....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang.....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Tujuan Magang .....</b>	<b>2</b>
<b>1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang .....</b>	<b>3</b>
<b>1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang .....</b>	<b>3</b>
<b>1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang .....</b>	<b>3</b>
<b>BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN .....</b>	<b>6</b>
<b>2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan .....</b>	<b>6</b>
<b>2.1.1 Profil Perusahaan .....</b>	<b>6</b>
<b>2.1.2 Sejarah Perusahaan .....</b>	<b>7</b>
<b>2.2 Struktur Organisasi Perusahaan .....</b>	<b>7</b>
<b>2.3 Portofolio Perusahaan .....</b>	<b>8</b>
<b>BAB III PELAKSANAAN MAGANG.....</b>	<b>13</b>
<b>3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang .....</b>	<b>13</b>
<b>3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang.....</b>	<b>13</b>
<b>3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang.....</b>	<b>13</b>
<b>3.2 Tugas yang Dilakukan .....</b>	<b>14</b>
<b>3.3 Uraian Pelaksanaan Magang .....</b>	<b>19</b>
<b>3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang.....</b>	<b>19</b>

3.3.2	Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang.....	27
3.4	Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang .....	53
3.4.1	Kendala Pelaksanaan Magang .....	53
3.4.2	Solusi Pelaksanaan Magang.....	53
<b>BAB IV</b>	<b>PENUTUP .....</b>	<b>55</b>
4.1	Simpulan .....	55
4.2	Saran.....	56
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>xiii</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang..... 14



UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo FXMedia Internet Pte Ltd.....	6
Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan .....	8
Gambar 2.3 Changi General Hospital - ET Ear .....	9
Gambar 2.4 Central Narcotic Bureau - Drug Buster Buddies.....	10
Gambar 2.5 Institute of Technical Education – Mirage.....	10
Gambar 2.6 Singapore Airlines - Ground Crew Training.....	11
Gambar 2.7 Innovation Partner for Impact Singapore - IPI Event Web.....	12
Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi.....	14
Gambar 3.2 Referensi.....	20
Gambar 3.3 Background .....	21
Gambar 3.4 Aset 3D & Font .....	21
Gambar 3.5 Aset.....	22
Gambar 3.6 Grid, Desain Awal (kiri) & Revisi (kanan).....	23
Gambar 3.7 Desain awal .....	23
Gambar 3.8 Revisi Pertama.....	24
Gambar 3.9 Alternatif & Revisi Victory & Defeat Screen .....	25
Gambar 3.10 Sebelum (kiri) & Setelah Revisi (kanan) .....	25
Gambar 3.11 Sebelum (kiri) & Setelah Revisi (kanan) .....	26
Gambar 3.12 Splice Aset.....	26
Gambar 3.13 Desain Final.....	27
Gambar 3.14 Roblox <i>Testing</i> .....	27
Gambar 3.15 Star Enterprise <i>Chatbot Main Design</i> .....	28
Gambar 3.16 Referensi <i>Modern Tech Hospital</i> .....	28
Gambar 3.17 Aset <i>Modern Tech Hospital</i> .....	29
Gambar 3.18 Hasil Pertama <i>Modern Tech Hospital</i> .....	30
Gambar 3.19 Referensi <i>Simple Modern Classroom</i> .....	30
Gambar 3.20 Aset <i>Simple Modern Classroom</i> .....	31
Gambar 3.21 Desain Awal <i>Simple Modern Classroom</i> .....	31
Gambar 3.22 Aset dan Revisi 1 <i>Modern Tech Hospital</i> .....	32
Gambar 3.23 Referensi Apple Vision Pro.....	32
Gambar 3.24 Aset dan Revisi 1 <i>Simple Modern Classroom</i> .....	33
Gambar 3.25 Hasil Revisi 2 <i>Hospital &amp; Classroom</i> .....	33
Gambar 3.26 Hasil Revisi 3 <i>Hospital &amp; Classroom</i> .....	34
Gambar 3.27 <i>Animation Landing in After Effect</i> .....	35
Gambar 3.28 <i>Animation Landing &amp; Avatar Care Connect</i> .....	35
Gambar 3.29 <i>Animation Landing &amp; Avatar Learnmate</i> .....	36
Gambar 3.30 Hasil Final Desain .....	36
Gambar 3.31 Riset Materi.....	37
Gambar 3.32 Rise of the Ronin.....	38
Gambar 3.33 <i>Font</i> .....	38
Gambar 3.34 Aset.....	39
Gambar 3.35 Desain Awal (kiri) & Revisi (kanan) .....	39
Gambar 3.36 <i>Pilot Ladder Image</i> .....	40
Gambar 3.37 Skenario 2 ( <i>checking steps</i> ).....	40

Gambar 3.38 Skenario 2 ( <i>checking supervisor</i> ).....	41
Gambar 3.39 Skenario 2 ( <i>3-points contacts</i> ).....	41
Gambar 3.40 Hasil Revisi Skenario 2 (bawah).....	42
Gambar 3.41 Skenario 4 ( <i>checking angle of ladder</i> ) .....	43
Gambar 3.42 Skenario 4 ( <i>checking lights &amp; 3-points contacts</i> ) .....	43
Gambar 3.43 <i>Dashboard Trainer</i> .....	44
Gambar 3.44 Seluruh Final Desain .....	45
Gambar 3.45 Desain Sebelumnya.....	46
Gambar 3.46 <i>AI Avatar</i> .....	46
Gambar 3.47 <i>Aset Portal</i> .....	47
Gambar 3.48 <i>Aset &amp; Desain Alternatif</i> .....	47
Gambar 3.49 <i>Desain Awal</i> .....	48
Gambar 3.50 <i>Revisi 1 &amp; Contoh Penempatan</i> .....	48
Gambar 3.51 <i>Aset &amp; Desain Final</i> .....	49
Gambar 3.52 <i>Implementasi Banner</i> .....	49
Gambar 3.53 <i>Referensi Style Video</i> .....	50
Gambar 3.54 <i>Aset Video</i> .....	50
Gambar 3.55 <i>Lower Thirds Edit Process</i> .....	51
Gambar 3.56 <i>Opening &amp; Outro</i> .....	51
Gambar 3.57 <i>Klip Utama</i> .....	52
Gambar 3.58 <i>Revisi dan Hasil Revisi</i> .....	52
Gambar 3.59 <i>Hasil Akhir Video</i> .....	53



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin 1.....	xiv
Lampiran Form Bimbingan 1.....	xv
Lampiran Surat Penerimaan Magang 1.....	xvi
Lampiran MBKM 01 1.....	xvii
Lampiran MBKM 02 1.....	xviii
Lampiran MBKM 03 1.....	xix
Lampiran MBKM 04 1.....	xxx
Lampiran Karya 1.....	xxxi
Lampiran Surat Referensi 1.....	xlvii

