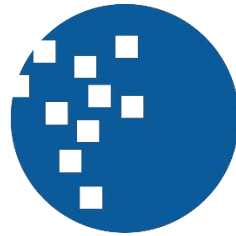


**PERANCANGAN ASET VISUAL GIM
UNTUK MEMENTO GAME STUDIO**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

**Chrystelyn
00000066350**

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

**PERANCANGAN ASET VISUAL GIM
UNTUK MEMENTO GAME STUDIO**



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Chrystelyn
00000066350

**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 : Chrystelyn
Nomor Induk Mahasiswa : 00000066350
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Magang saya yang berjudul: PERANCANGAN ASET VISUAL GIM UNTUK MEMENTO GAME STUDIO 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, 20 Desember 2024



(Chrystelyn)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Chrystelyn
Nomor Induk Mahasiswa : 00000066350
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : Memento Game Studio
Alamat Perusahaan : Jalan Anggrek Cakra RW 09, Desa/Kelurahan
Kebon Jeruk, Kec. Kebon Jeruk, Kota Adm. Jakarta
Barat, Provinsi DKI Jakarta
Email Perusahaan : mementostoria@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, 20 Desember 2024

Mengetahui



(Arrizki Ramadhan, S.Kom)

Menyatakan

A black ink signature is written over the background text.

(Chrystelyn)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN ASET VISUAL GIM
UNTUK MEMENTO GAME STUDIO**

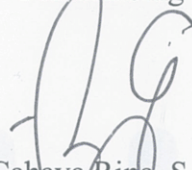
Oleh

Nama Lengkap : Chrystelyn
Nomor Induk Mahasiswa : 00000066350
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 20 Desember 2024
Pukul 10.00 s.d. 10.30 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



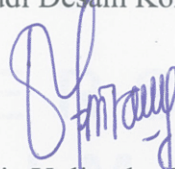
Dr. Ratna Cahaya Rina, S.Sos., M.Ds.
032087506/ 023899

Penguji



Christina Flora, S.Ds., M.M.
0305049703/ 074901

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



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

0311099302/ 043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Chrystelyn
Nomor Induk Mahasiswa : 0000066350
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN ASET VISUAL GIM
UNTUK MEMENTO GAME STUDIO

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, 20 Desember 2024



(Chrystelyn)

KATA PENGANTAR

Dengan penuh rasa syukur atas berkah dan rahmat Tuhan Yang Maha Esa, penulis dapat menyusun laporan magang ini yang berjudul "PERANCANGAN ASET VISUAL GIM UNTUK MEMENTO GAME STUDIO". Laporan ini disusun sebagai bentuk pelaksanaan magang *track* 1 tahun 2023/2024. Penyelesaian laporan ini tidak lepas dari dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam proses penyusunan laporan ini kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa.
2. Dr. Andrey Andoko, 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. Memento Game Studio, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
6. Arrizki Ramadhan, S.Kom., selaku *supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
7. Dr. Ratna Cahaya Rina Wirawan Putri, S.Sos., 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.

Melalui laporan magang ini, penulis berharap dapat menyajikan informasi yang bermanfaat dan relevan.

Tangerang, 20 Desember 2024



(Chrystelyn)

PERANCANGAN ASET VISUAL GIM UNTUK MEMENTO GAME STUDIO

(Chrystelyn)

ABSTRAK

Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) Magang merupakan salah satu persyaratan kelulusan yang harus diikuti oleh mahasiswa S1 Universitas Multimedia Nusantara, yang bertujuan untuk membekali mahasiswa dengan keterampilan praktis dan pengalaman langsung di dunia kerja. Program ini dirancang untuk menjembatani kesenjangan antara teori akademik dan praktik industri. Dalam program ini, penulis memilih Memento Game Studio, sebuah studio gim lokal di Indonesia yang dikenal dengan pembuatan gim indie serta jasa pengembangan gim. Studio ini didirikan oleh lima orang pendiri dengan visi untuk memajukan industri gim nasional. Selama magang, penulis bertanggung jawab membuat berbagai aset gim yang penting dalam proses pengembangan gim tersebut. Magang berlangsung dari 5 Agustus 2024 hingga 5 Februari 2025, memberikan penulis kesempatan untuk mengasah keterampilan dalam pembuatan aset gim dan mendapatkan pemahaman lebih dalam mengenai proses produksi dalam industri kreatif. Melalui magang ini, penulis tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis tetapi juga mempelajari cara kerja tim profesional, manajemen proyek, dan menghadapi berbagai tantangan produksi, yang menjadi bekal berharga untuk berkarier di masa depan sebagai seorang game asset artist.

Kata kunci: Magang, Memento, Game Studio, Aset

GAME VISUAL ASSET DESIGNING

FOR MEMENTO GAME STUDIO

(Chrystelyn)

ABSTRACT

The Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) Internship Program is one of the graduation requirements for undergraduate students at Multimedia Nusantara University. This program aims to equip students with practical skills and hands-on experience in the working world. It is designed to bridge the gap between academic theory and industrial practice. In this program, the writer chose to intern at Memento Game Studio, a local game studio in Indonesia known for producing indie games and offering game development services. The studio was founded by five individuals with a vision to advance the national gaming industry. During the internship, the writer was responsible for creating various game assets that are crucial in the development process. The internship ran from August 8, 2024, to February 5, 2025, providing the writer with the opportunity to hone their skills in game asset creation and gain deeper insights into the production process in the creative industry. Through this internship, the writer not only enhanced their technical skills but also learned about teamwork, project management, and overcoming various production challenges, which serve as valuable experiences for their future career as a game asset artist.

Keywords: *Intership, Memento, Game Studio, Asset*

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	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan Magang	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang	3
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang	3
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	6
2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan.....	6
2.1.1 Profil Perusahaan.....	6
2.1.2 Sejarah Perusahaan.....	8
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan.....	9
2.3 Portofolio Perusahaan	9
BAB III PELAKSANAAN MAGANG	12
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang	12
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang.....	12
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang.....	12
3.2 Tugas yang Dilakukan	13
3.3 Uraian Pelaksanaan Magang	14
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang.....	14

3.3.2	Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang.....	19
3.4	Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang.....	29
3.4.1	Kendala Pelaksanaan Magang.....	29
3.4.2	Solusi Pelaksanaan Magang.....	29
BAB IV	PENUTUP	30
4.1	Simpulan	30
4.2	Saran.....	30
DAFTAR PUSTAKA	xvi



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang.....13



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Memento Game Studio	7
Gambar 2.2 Struktur Organisasi Memento Game Studio	9
Gambar 2.3 Gim AnonymoUS oleh Memento Game Studio	10
Gambar 2.4 Gim <i>Lost Day</i> oleh Memento Game Studio	10
Gambar 2.5 <i>Screenshot</i> Salah Satu Scene Pada Gim <i>Mrasa</i>	11
Gambar 2.6 Gim Ruang Fana oleh Memento Game Studio	11
Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi	12
Gambar 3.2 Referensi atmosfer untuk <i>background</i> gim <i>Point Zero</i>	15
Gambar 3.3 Sketsa Kasar <i>Storage Room</i> oleh <i>Supervisor</i>	15
Gambar 3.4 Sketsa Awal <i>Storage Room</i> yang Dibuat oleh Penulis	16
Gambar 3.5 Ruangan <i>Storage Room Labyrinth</i>	16
Gambar 3.6 Ruangan <i>Video and Audio Viewing Room</i>	17
Gambar 3.7 Ruangan <i>Video and Audio Library</i>	17
Gambar 3.8 Ruangan <i>Storage Room 2</i>	18
Gambar 3.9 Penutup <i>Manhole</i> dan Tangga Besi Berkarat.....	18
Gambar 3.10 Hasil Final <i>Storage Room</i>	19
Gambar 3.11 Sketsa Awal Level <i>Envy</i>	20
Gambar 3.12 Gambar Bebatuan Pada Level <i>Envy</i> Sebelum di-render.....	21
Gambar 3.13 Gambar <i>Background</i> Pada Level <i>Envy</i> Setelah di-render.....	22
Gambar 3.14 Gambar <i>Background</i> Pada Level <i>Envy</i> Setelah Direvisi	22
Gambar 3.15 Hasil Tengkorak dan Kerangka Manusia	23
Gambar 3.16 <i>Background Envy</i> Setelah Ditambahi Aset Tambahan.....	24
Gambar 3.17 Warna Dasar Bebatuan Level <i>Wrath</i>	25
Gambar 3.18 Pola Lava (yang Sudah Menjadi <i>Pattern</i>).....	25
Gambar 3.19 Finalisasi Pada Level <i>Wrath</i>	26
Gambar 3.20 Warna Dasar untuk <i>Crumble Platform</i>	27
Gambar 3.21 <i>Platform</i> Sebelum dan Sesudah Dipecah	28
Gambar 3.22 <i>Platform</i> Setelah Selesai Di-render.....	28

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xvii
Lampiran Form Bimbingan.....	xviii
Lampiran Surat Penerimaan Magang.....	xix
Lampiran MBKM 01.....	xx
Lampiran MBKM 02.....	xxi
Lampiran MBKM 03.....	xxii
Lampiran MBKM 04.....	xxxiv
Lampiran Karya.....	xxxv

