



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

LAPORAN KERJA MAGANG

Mobile Game Designer di Touchten Games

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Seni (S. Sn)



Nama : Kyrin Febryana Vitali
NIM : 10120210339
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2014

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

DALAM PENYUSUNAN LAPORAN KERJA MAGANG

Dengan ini, saya:

Nama : Kyrin Febryana Vitali

NIM : 10120210339

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Judul : *Mobile Game Designer di Touchten Games*

Menyatakan bahwa Laporan Kerja Magang saya yang berjudul "*Mobile Game Designer di Touchten Games*" adalah hasil karya saya sendiri, dimana saya tidak melakukan tindakan plagiat didalamnya. Semua yang bukan merupakan hasil karya saya pribadi, baik berupa kutipan ataupun hal lainnya yang dirujuk dalam laporan ini, telah disebutkan sumbernya masing-masing serta dicantumkan dalam Daftar Pustaka.

Jika dikemudian hari terbukti ditemukan adanya kecurangan/penyimpangan baik dalam pengerjaan Laporan Kerja Magang, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan tidak lulus untuk mata kuliah Kerja Magang yang telah saya tempuh.

Tangerang, 27 Juni 2014

Kyrin Febryana Vitali

HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG

“MOBILE GAME DESIGNER DI TOUCHTEN GAMES”

Oleh :

Nama : Kyrin Febryana Vitali

NIM : 10120210339

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Tangerang, 27 Juni 2014

Pembimbing

UMN

Edwin Hartono Sutiono, M.A.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Ketua Program Studi

Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds.

ABSTRAKSI

Sebagai salah satu syarat kelulusan, penulis melaksanakan kerja magang di *Touchten Games*. Dengan adanya kesempatan ini, penulis mendapatkan banyak bekal dalam dunia kerja. Penulis melaksanakan kerja magang di *Touchten Games* yang merupakan studio *mobile game* Indonesia yang telah merilis dan menjadi salah satu *game* teratas dan populer.

Selama kerja magang, penulis mendapat kesempatan untuk turut serta membantu beberapa proyek *game* sebagai *2D artist*, *tim QA*, dan *game designer*. Proyek yang dilakukan merupakan proyek internal dan *outsourcing* dari perusahaan nasional maupun internasional. Kerja magang dilaksanakan selama 55 hari kerja, dimulai sejak awal Maret hingga akhir Mei.

Penulis mendapatkan pengalaman dan pelajaran baru yang belum pernah didapatkan sebelumnya. Dan hal ini menjadi nilai tambah bagi pemegang setelah kelulusan dan terjun ke dunia kerja. Serta dengan laporan ini, penulis dapat membagikan pengalaman selama melakukan kerja magang.

Kata kunci : kerja magang, *Touchten Games*, studio *mobile game*, *game designer*.



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis haturkan kepada Tuhan Yesus Kristus, yang telah melimpahkan berkat dan kasih-Nya yang berupa kesehatan, semangat, kekuatan, kesabaran, ketekunan, kedisiplinan, keberuntungan, dan berkat lainnya yang tidak dapat disebutkan satu per satu, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini tepat waktu.

Penulis melakukan kerja magang di Touchten Games dan mendapatkan banyak pengalaman tentang dunia kerja. Banyak pihak yang turut memberikan dukungan atas terlaksananya kerja magang ini. Oleh karena itu pada kesempatan ini, saya selaku penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Desi Dwi Kristanto, selaku Ketua Program Studi Seni dan Desain, yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk melakukan kerja magang.
2. Bapak Edwin H. Sutiono, selaku pembimbing magang, yang telah memberikan banyak masukan untuk laporan ini
3. Anton Soeharyo, Rokimas Soeharyo dan Dede Indrapurna, selaku *founder Touchten Games*, yang telah memberikan kesempatan untuk magang di *Touchten Games*.
4. Ronald Widjaja, selaku *Game Producer* di *Touchten Games*, yang juga memberikan kesempatan kepada penulis untuk bisa melakukan kerja magang dan memberikan banyak pelajaran dan pengalaman selama magang, maupun setelahnya.
5. Kedua orangtua saya yang senantiasa mendoakan, memberikan semangat, memberikan dukungan, baik dukungan secara moril maupun materi sehingga penelitian ini berjalan dengan lancar.
6. Sepupu saya, Albert, yang telah menyarankan *Touchten Games* kepada saya.

7. Teman-teman di *Touchten Games* yang selalu mendukung dan mengajarkan banyak hal baru selama magang.
8. Semua pihak yang telah membantu terselesaikannya laporan magang ini.

Penulis sadar bahwa masih banyak kekurangan dalam laporan kerja magang ini. Oleh karena itu, penulis sangat berterima kasih jika ada yang ingin memberikan kritik dan saran mengenai laporan ini, sehingga pada akhirnya laporan ini akan menjadi lebih baik dan bermanfaat bagi yang membutuhkan.

Tangerang, 27 Juni 2014

Penulis

Kyrin Febryana Vitali



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT DALAM PENYUSUNAN LAPORAN KERJA MAGANG	i
HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN MAGANG	ii
ABSTRAKSI.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Maksud dan Tujuan Magang.....	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang.....	2
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang	2
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang.....	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	4
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan.....	4
2.1.1 Visi dan Misi	5
2.1.2 Arti Logo.....	6
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan.....	7
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	8
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	8
3.2 Tugas Yang Dilakukan	10
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang	14
3.3.1 TTS (Teka Teki Saku).....	14
3.3.2 <i>Project 13</i>	16
3.3.3 WWF	23
3.3.4 <i>Kokoro no Tomo</i>	27

3.4	Kendala yang ditemukan	33
3.4.1	Tim QA	33
3.4.2	<i>Character Designer</i>	34
3.4.3	<i>Pitching Game</i>	34
3.4.4	<i>Game Designer Kokoro no Tomo</i>	34
3.5	Solusi yang diperoleh	35
3.5.1	Tim QA	35
3.5.2	<i>Character Designer</i>	35
3.5.3	<i>Pitching Game</i>	36
3.5.4	<i>Game Designer Kokoro no Tomo</i>	36
BAB 4 KESIMPULAN DAN SARAN		38
4.1	Kesimpulan	38
4.2	Saran	39
4.2.1	Bagi Perusahaan	39
4.2.2	Bagi UMN	40
4.2.3	Bagi Calon Pemagang	40
DAFTAR PUSTAKA		xi
LAMPIRAN		xii
RIWAYAT HIDUP		xix



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo <i>Touchten</i>	6
Gambar 2.2. Struktur Organisasi.....	7
Gambar 3.1. Bagan Kerja.....	8
Gambar 3.2. Ruangan Kerja <i>Touchten Games 1</i>	9
Gambar 3.3. Ruangan Kerja <i>Touchten Games 2</i>	9
Gambar 3.4. Teka Teki Saku <i>Cutscenes</i>	14
Gambar 3.5. <i>Gameplay</i> Teka Teki Saku.....	14
Gambar 3.6. <i>Database</i> untuk TTS.....	16
Gambar 3.7. Contoh Permainan Kartu <i>Big Two</i>	17
Gambar 3.8. Desain Karakter 1.....	18
Gambar 3.9. Desain Karakter 2.....	19
Gambar 3.10. Desain Karakter 3.....	19
Gambar 3.11. Proses Desain Karakter 1	20
Gambar 3.12. Proses Desain Karakter 2	21
Gambar 3.13. Proses Desain Karakter 3	22
Gambar 3.14. <i>World Wide Fund</i> Logo.....	23
Gambar 3.15. Cover Depan Proposal <i>Game</i>	25
Gambar 3.16. Amu, karakter utama.....	25
Gambar 3.17. Tiggy, karakter hewan simulasi.....	26
Gambar 3.18. Cerita Pembuka.....	26
Gambar 3.19. Logo <i>Kokoro no Tomo</i>	27
Gambar 3.20. <i>Flowchart Game</i> KnT.....	30
Gambar 3.21. Contoh dari GDD yang dibuat.....	30
Gambar 3.22. Contoh <i>Game Feature</i> dalam GDD	31
Gambar 3.23. Contoh <i>Game Design Element</i> dalam GDD.....	32

Gambar 3.24. Contoh <i>Gameplay</i> dalam GDD.....	32
Gambar 3.25. Contoh diskusi melalui <i>email</i>	37
Gambar 3.26. Undangan untuk tatap muka dengan tim KnT.....	37



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Laporan Kerja Mingguan	11
--	----



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA