

**PERANCANGAN KONSEP DAN PEMBUATAN ASSET
GAME NIVANDRIA PADA PT MENARA INDONESIA**



LAPORAN MBKM MAGANG

**ANDREW SERGIO DE RUSLI
00000041623**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PERANCANGAN KONSEP DAN PEMBUATAN ASSET
GAME NIVANDRIA PADA PT MENARA INDONESIA**



ANDREW SERGIO DE RUSLI

00000041623

UMN

UNIVERSITAS

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2025

PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Dengan ini saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Andrew Sergio DE Rusli

NIM : 00000041623

Program Studi : Informatika

Fakultas : Teknik dan Informatika

Menyatakan bahwa saya telah melaksanakan praktik kerja magang:

Nama perusahaan : PT. Menara Indonesia

Divisi : 3D Game Design Intern

Alamat : Jalan Raya Cirendeude No.61, Cirendeude, Kec.
Ciputat Timur, Kota Tangerang Selatan, Banten.

Periode magang : 05 Agustus 2024 – 05 January 2025

Pembimbing lapangan : Zarbi Fathan Affandi

Laporan kerja magang merupakan hasil karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan plagiat. Semua kutipan karya ilmiah orang lain atau lembaga lain yang dirujuk dalam laporan kerja magang ini telah saya sebutkan sumber kutipannya serta saya cantumkan di Daftar Pustaka. Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan kerja magang maupun dalam penulisan laporan kerja magang, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan tidak lulus untuk mata kuliah kerja magang yang telah saya tempuh.

Tangerang, 07 November 2024



(Andrew Sergio DE Rusli)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Andrew Sergio DE Rusli
NIM : 00000041623
Program Studi : Informatika
Fakultas : Teknik dan Informatika
Jenis Karya : Magang

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada **Universitas Multimedia Nusantara** hak Bebas Royalti Non-eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

PERANCANGAN KONSEP DAN PEMBUATAN ASSET GAME NIVANDRIA PADA PT MENARA INDONESIA

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 tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 07 November 2024

Yang menyatakan



Andrew Sergio DE Rusli

Halaman Persembahan / Motto

"Kesuksesan biasanya datang kepada mereka yang terlalu sibuk untuk mencarinya".

Henry David Thoreau



KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan Magang ini dengan judul: Perancangan Konsep dan Pembuatan Asset Game Nivandria pada PT Menara Indonesia dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Komputer Jurusan Informatika Pada Fakultas Teknik dan Informatika 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. Bapak Dr. Ir. Andrey Andoko, M.Sc., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Dr. Eng. Niki Prastomo, S.T., M.Sc. selaku Dekan Fakultas Teknik dan Informatika.
3. Bapak Arya Wicaksana, S.kom., M.Eng.Sc., OCA selaku Kepala Program Studi Informatika Universitas Multimedia Nusantara.
4. Bapak Alexander Waworuntu, S.kom., M.T.I sebagai Pembimbing Magang yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Kepada Bapak Zarbi Fathan Affandi selaku pembimbing Magang yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
6. Orang Tua, keluarga, dan teman-teman saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga dapat menyelesaikan laporan magang ini.

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

Tangerang, 07 November 2024



Andrew Sergio DE Rusli

**PERANCANGAN KONSEP DAN PEMBUATAN ASSET GAME
NIVANDRIA PADA PT MENARA INDONESIA**

Andrew Sergio DE Rusli

ABSTRAK

Perkembangan industri game yang pesat telah mendorong banyak perusahaan untuk berinovasi dalam menciptakan pengalaman bermain yang lebih menarik dan menantang. Salah satu genre game yang tetap populer di kalangan pemain adalah game 3D *Hack and Slash*. Genre ini menawarkan tantangan yang dinamis dan kontrol yang sederhana namun membutuhkan keterampilan dan strategi yang matang. Menara Indonesia, sebagai perusahaan yang bergerak di bidang pengembangan game, berupaya untuk merancang dan membangun game 3d *hack and slash* yang inovatif dan dapat bersaing di pasar. Dalam proses pengembangan, berbagai aspek seperti desain karakter, alur cerita, dan mekanik permainan yang dapat dikembangkan menggunakan software *Unity* dan *Blender*. Hasil dari game ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi Menara Indonesia dalam menghasilkan game berkualitas tinggi yang tidak hanya menarik bagi pemain tetapi juga memiliki nilai komersial yang tinggi dan dapat dijual pada platform webtoon dan steam. Progres hasil dari batch magang saat ini telah terbuat story Nivandria, biodata setiap karakter, model asset buku yang akan digunakan karakter sacra dan menjadi asset untuk main menu pada game, serta pembuatan hasil game dan animasi webtoon. Dan diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengembang game lainnya yang ingin mengembangkan game 3d *hack and slash* dengan pendekatan yang serupa.

Kata kunci: *asset game design, gamifikasi asset 3d hack and slash, menara indonesia.*

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**CONCEPT DESIGN AND CREATION OF ASSET GAME NIVANDRIA AT
PT MENARA INDONESIA**

Andrew Sergio DE Rusli

ABSTRACT

The rapid development of the gaming industry has encouraged many companies to innovate in creating a more interesting and challenging gaming experience. One of the game genres that remains popular among players is the 3D Hack and Slash game. This genre offers dynamic challenges and simple controls but requires mature skills and strategies. Menara Indonesia, as a company engaged in game development, strives to design and build innovative 3D Hack and Slash games that can compete in the market. In the development process, various aspects such as character design, storyline, and game mechanics can be developed using the Unity and Blender applications. The results of this game are expected to provide a real contribution to Menara Indonesia in producing high-quality games that are not only attractive to players but also have high commercial value and can be sold on the webtoon and steam platforms. The progress of the results of the current internship batch has made the Nivandria story, biodata for each character, a book asset model that will be used by the Sacra character and become an asset for the main menu in the game, as well as the creation of game results and webtoon animations. And it is expected to be a reference for other game developers who want to develop 3D Hack and Slash games with a similar approach.

Keywords: *asset game design, gamifikasi asset 3d hack and slash, menara Indonesia.*



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN/MOTO.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang.....	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang.....	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	4
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan.....	4
2.2 Visi dan Misi Perusahaan.....	5
2.3 Struktur Koordinasi Perusahaan.....	6
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG.....	9
3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....	9
3.2 Tugas yang Dilakukan.....	10
3.3 Uraian Pelaksanaan Magang.....	14
3.3.1 Minggu ke-1.....	14
3.3.2 Minggu Ke-2.....	14
3.3.3 Minggu Ke-3.....	14
3.3.4 Minggu Ke-4.....	14
3.3.5 Minggu Ke-5.....	14
3.3.6 Minggu Ke-6.....	14
3.4 Kendala dan Solusi yang Ditemukan.....	24
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN.....	26
4.1 Simpulan.....	26
4.2 Saran.....	26
DAFTAR PUSTAKA.....	27

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

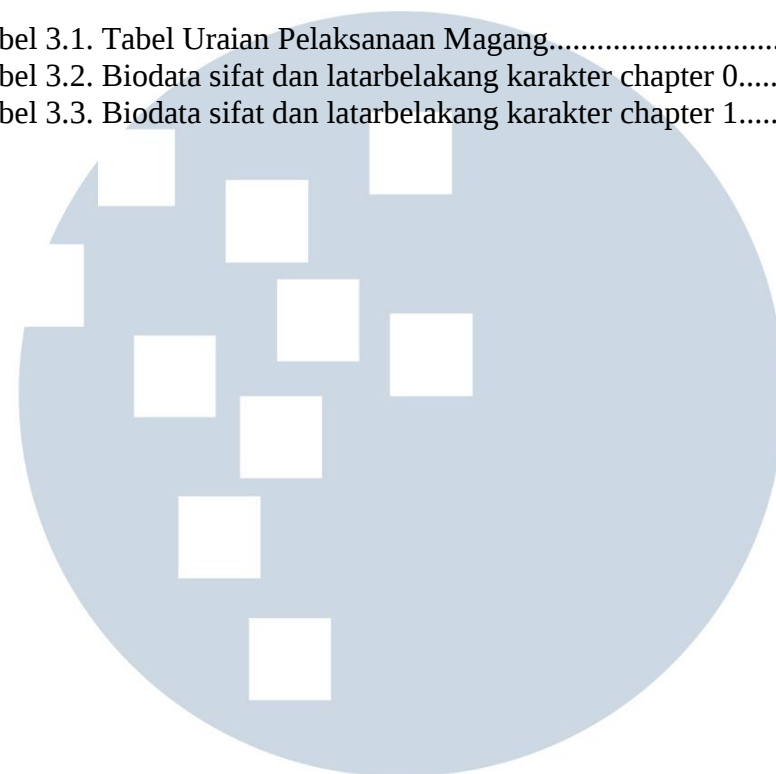
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo PT Menara Indonesia.....	3
Gambar 2.2. Struktur Perusahaan Menara Indonesia.....	5
Gambar 2.3. Struktur Departemen Perusahaan Menara Indonesia.....	6
Gambar 3.1. Judul game sebagai acuan referensi Game.....	10
Gambar 3.2. Alur Biodata Webtoon.....	14
Gambar 3.3. Coreloop Game.....	15
Gambar 3.4. Konsol Game.....	15
Gambar 3.5. Flowchart Game.....	16
Gambar 3.6. Aseet Buku Webtoon tahap 1.....	17
Gambar 3.7. Aseet Buku Webtoon tahap 3.....	17
Gambar 3.8. Aseet Buku Webtoon.....	17
Gambar 3.9. Texture base Buku versi samping.....	18
Gambar 3.10. Texture base Buku versi atas.....	18
Gambar 3.11. Bentuk texture buku zoom out.....	18
Gambar 3.12. Bentuk texture buku zoom in.....	18
Gambar 3.13. Texture ornamen buku.....	19
Gambar 3.14. Warna texture buku.....	19
Gambar 3.15. Animasi kunci buku.....	19
Gambar 3.16. Source kode game.....	20



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Tabel Uraian Pelaksanaan Magang.....	8
Tabel 3.2. Biodata sifat dan latarbelakang karakter chapter 0.....	11
Tabel 3.3. Biodata sifat dan latarbelakang karakter chapter 1.....	12



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	MBKM-01 Cover Letter MBKM Internship Track 1.....	28
Lampiran 2	MBKM-02 MBKM Internship Track 1 Card.....	29
Lampiran 3	MBKM-03 Daily Task - Internship Track 1.....	30
Lampiran 4	MBKM-04 Verification Form of Internship Report MBKM Internship Track 1.....	34
Lampiran 5	Form Bimbingan.....	35
Lampiran 6	Hasil Turnitin.....	36
Lampiran 7	Story Nivandria.....	40
Lampiran 8	GDD (Game Document Design).....	58

