

**PERAN ANIMATOR DAN VFX ARTIST DALAM PROYEK
GAME *1998 : THE TOLL KEEPER STORY* DI
GAMECHANGER STUDIO**



LAPORAN MAGANG

Luh Chrisni Wijaya

00000063072

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PERAN ANIMATOR DAN VFX ARTIST DALAM PROYEK
GAME 1998 : *THE TOLL KEEPER STORY* DI
GAMECHANGER STUDIO**



LAPORAN MAGANG

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Luh Chrisni Wijaya
00000063072

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Luh Chrisni Wijaya

Nomor Induk Mahasiswa : 00000063072

Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

PERAN ANIMATOR DAN VFX ARTIST DALAM PROYEK GAME 1998 : THE TOLL KEEPER STORY DI GAMECHANGER STUDIO merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan maupun dalam penulisan laporan magang, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk laporan magang yang telah saya tempuh.

Tangerang, 18 Juni 2025.

UMIN



(Luh Chrisni Wijaya)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
PERAN ANIMATOR DAN VFX ARTIST DALAM PROYEK GAME 1998 :
THE TOLL KEEPER STORY DI GAMECHANGER STUDIO

Oleh

Nama Lengkap : Luh Chrisni Wijaya
Nomor Induk Mahasiswa : 00000063072
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 18 Juni 2025
Pukul 13.00 s.d. 13.30 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

R.R. Mega Iranti K, M.Ds.
6435758659230202

Penguji

Muhammad Cahya, S.Sn., M.Ds.
9363756657137073

Ketua Program Studi Film

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.
1260753654130113

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Luh Chrisni Wijaya
Nomor Induk Mahasiswa : 00000063072
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Jenis karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : PERAN ANIMATOR DAN VFX ARTIST
DALAM PROYEK GAME 1998 : THE
TOLL KEEPER STORY DI
GAMECHANGER STUDIO

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

- ☐ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) *.
- ☒ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☒ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi laporan magang dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 25 Juni 2025.

Yang menyatakan,



(Luh Chrisni Wijaya)

* Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk dipublikasikan ke KC UMN dan menjadi hak institusi UM

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan laporan magang ini dengan judul: “PERAN ANIMATOR DAN VFX ARTIST DALAM PROYEK GAME 1998 : THE TOLL KEEPER STORY DI GAMECHANGER STUDIO” yang dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni jurusan Film pada Fakultas Seni dan Desain 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. Dr. Ir. Andrey Andoko, M.Sc., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. R.R. Mega Iranti Kusumawardhani, M.Ds., sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Muhammad Raswan Orizka, sebagai Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan MBKM Penelitian.
6. Kepada Perusahaan/Studio GameChanger yang memberikan kesempatan untuk dapat magang di tempat mereka.
7. Keluarga dan teman-teman yang telah memberikan dukungan, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan MBKM ini.

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

Tangerang, 25 Juni 2025.



(Luh Chrisni Wijaya)

**PERAN ANIMATOR DAN VFX ARTIST DALAM PROYEK
GAME 1998 : THE TOLL KEEPER STORY DI
GAMECHANGER STUDIO**

(Luh Chrisni Wijaya)

ABSTRAK

Game merupakan karya berasal dari industri kreatif dengan potensi lapangan pasar yang besar mencapai jangkauan internasional secara global. Namun di Indonesia, industri kreatif secara umum masih kurang memahami potensi yang dibawakan. Salah satu studio yang menghasilkan kumpulan *game* yang sukses dengan mayoritas anggota lokal adalah GameChanger Studio. Kumpulan *game* seperti ‘*My Lovely Series*’ (*My Lovely Daughter*, *My Lovely Wife*, *My Lovely Empress*) dan proyek *game* lainnya dalam studio telah memenangkan penghargaan baik secara lokal dan internasional. Maka itu, tujuan laporan ini adalah menjelaskan rincian peran *Animator* dan *VFX Artist* untuk GameChanger Studio yang dilakukan secara WFH (*work from home*). Laporan ini juga memberi tahu kepentingan dalam memahami dasar bagaimana merancang sebuah animasi serta cara bernavigasi menyelesaikan kendala. Menjalani program magang, penulis mendapatkan wawasan lebih bagaimana sebuah *game* dibuat pada standar lingkungan profesional. Proyek *game* dikerjakan oleh penulis terinspirasi dari sejarah Indonesia yang tersampaikan melalui *game* yang berjudul *1998 : The Toll Keeper Story*.

Kata kunci: magang, studio *game* Indonesia, *animator*, animasi



**AN ANIMATOR AND VFX ARTIST ROLE IN THE
PRODUCTION OF THE GAME PROJECT 1998 : *THE TOLL*
KEEPER STORY AT GAMECHANGER STUDIO**

(Luh Chrisni Wijaya)

ABSTRACT

'Games' are creations made from the creative industry with a potential to reach international markets globally. However in Indonesia, the creative industry is still commonly not understood by the potential it brings. One of the studios that made a collection of successful games with team members majorly local is called GameChanger Studio. Games collections such as the 'My Lovely Series' (My Lovely Daughter, My Lovely Wife, My Lovely Empress) and other game projects in the studio earned them awards either locally and internationally. Therefore, the goal of this report is to explain details regarding the role of an Animator and VFX Artist at GameChanger Studio that is done remotely (WFH). This report will also inform the importance of comprehending the basics to make an animation and how to handle an obstruction. During the internship program, the writer has gained more insight on how to make a game in a professional setting. The game project worked on by the writer is meant to be inspired by Indonesian history which is shown through a game called 1998 : The Toll Keeper Story .

Keywords: internship, Indonesian game studio, animator, animation

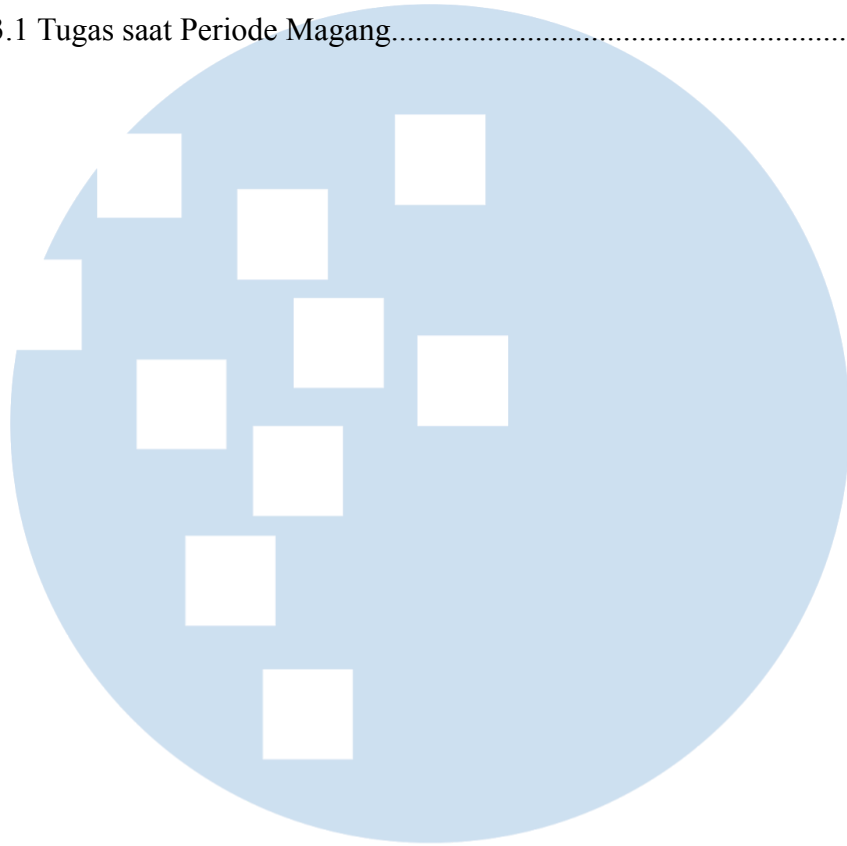


DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	2
HALAMAN PENGESAHAN.....	3
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	4
KATA PENGANTAR.....	5
ABSTRAK.....	6
ABSTRACT.....	7
DAFTAR ISI.....	8
DAFTAR TABEL.....	9
DAFTAR GAMBAR.....	10
DAFTAR LAMPIRAN.....	11
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang.....	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang.....	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	5
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan.....	5
2.1.1 Analisis SWOT.....	6
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan.....	8
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG.....	10
3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....	10
Gambar 3.1 Bagan alur kerja	
Sumber: Observasi Penulis (2024).....	11
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang.....	11
3.2.1 Tugas yang Dilakukan.....	11
3.2.2 Uraian Kerja Magang.....	12
3.2.3 Kendala yang Ditemukan.....	23
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	25
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN.....	27
4.1 Simpulan.....	27
4.2 Saran.....	27
DAFTAR PUSTAKA.....	29
LAMPIRAN.....	30

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tugas saat Periode Magang.....	12
--	----



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

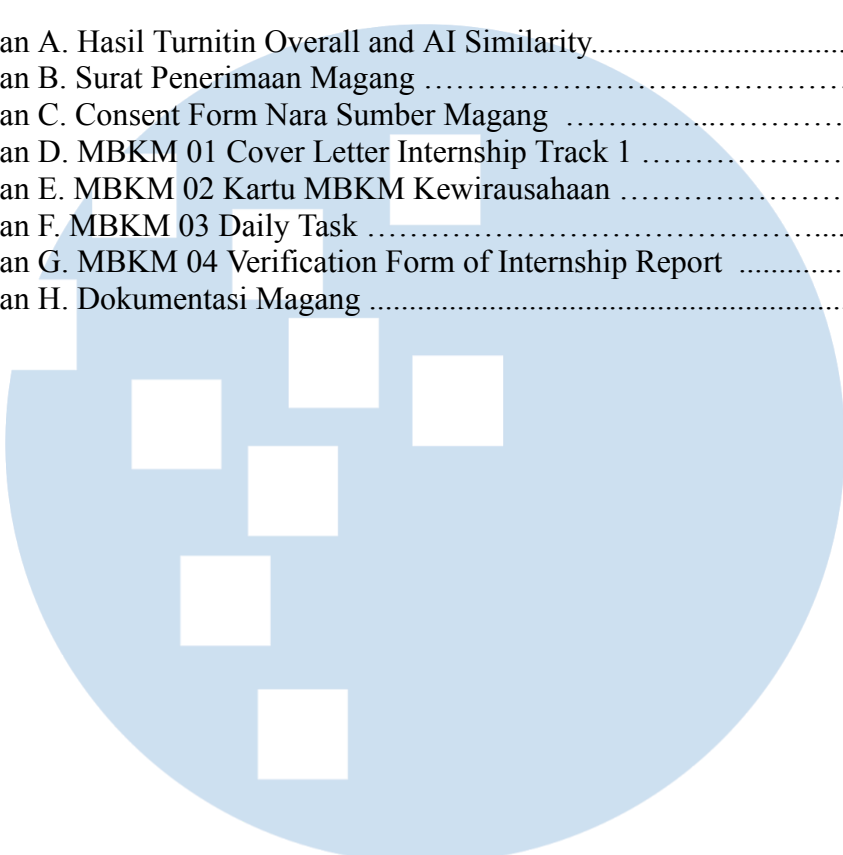
Gambar 2.1 Logo GameChanger Studio.....	5
Gambar 2.2 Struktur Organisasi Perusahaan GameChanger Studio.....	8
Gambar 3.1 Bagan alur kerja.....	11
Gambar 3.2 Draft Development Look proyek game 1998 : The Toll Keeper Story..	15
Gambar 3.3 Aplikasi Notion untuk update, melacak dan membahas revisi progress	17
Gambar 3.4 Aplikasi Notion untuk menginformasikan dan melacak progress sprint.....	18
Gambar 3.5 Aplikasi Google Sheet untuk melihat update, melacak progress keseluruhan.....	18
Gambar 3.6 Aplikasi Discord untuk melihat update progress yang dilakukan per hari.....	18
Gambar 3.7 Referensi video dicari di aplikasi Youtube untuk gerakan animasi...	19
Gambar 3.8 Referensi video rekaman pribadi untuk gerakan animasi.....	20
Gambar 3.9 Referensi video kasar animasi pribadi untuk mengetahui gerakan animasi yang diinginkan.....	21
Gambar 3.10 Referensi rancangan kasar gerakan animasi untuk mengetahui gerakan yang diinginkan.....	21
Gambar 3.11 Breakdown asset gambar untuk animasi.....	22
Gambar 3.12 Persiapan Mesh, Rig dan weights untuk gerakan animasi.....	22
Gambar 3.13 Layout aplikasi Spine untuk aset gambar dapat dianimasikan.....	23

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Hasil Turnitin Overall and AI Similarity.....	11
Lampiran B. Surat Penerimaan Magang	15
Lampiran C. Consent Form Nara Sumber Magang	16
Lampiran D. MBKM 01 Cover Letter Internship Track 1	17
Lampiran E. MBKM 02 Kartu MBKM Kewirausahaan	18
Lampiran F. MBKM 03 Daily Task	19
Lampiran G. MBKM 04 Verification Form of Internship Report	20
Lampiran H. Dokumentasi Magang	21



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA