

**KONTRIBUSI VFX ARTIST TERHADAP PRODUKSI GAME
ANV DI PERUSAHAAN NOUVERIOR**



LAPORAN MAGANG

RAYYAN SETIADY

00000075624

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

**KONTRIBUSI VFX ARTIST TERHADAP PRODUKSI GAME
ANV DI PERUSAHAAN NOUVERIOR**



RAYYAN SETIADY

00000075624

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Rayyan Setiady

Nomor Induk Mahasiswa 00000075624

Program Studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

KONTRIBUSI VFX ARTIST TERHADAP PRODUKSI GAME ANV DI
PERUSAHAAN NOUVERIOR

Merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan karya tulis 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 karya tulis ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.

Tangerang, 21 November




e-meterai Rp10.000,00.

(Rayyan Setiady)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Rayyan Setiady

Nomor Induk Mahasiswa 00000075624

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : Nouverior Studio

Alamat Perusahaan : Jl. WR Supratman No.302, Kesiman Kertalangu,
Kec. Denpasar Tim., Kota Denpasar, Bali 80237

Email Perusahaan : nouverior@gmail.com

1. Perusahaan/Organisasi tempat saya melakukan kegiatan dapat di validasi keberadaannya.
2. Jika dikemudian hari, terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan data yang tidak valid di perusahaan/organisasi tempat saya melakukan kegiatan, 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 yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan digunakan sebagaimana mestinya.

Tangerang, 17 November 2025

Mengetahui


-Tanda Tangan & Stempel Perusahaan-
NOUVERIOR
(Arco Kurniawan)



Menyatakan


& e-Materai Rp 10.000.-
Rayyan Setiady

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul

KONTRIBUSI VFX ARTIST TERHADAP PRODUKSI GAME ANV DI PERUSAHAAN NOUVERIOR

Oleh

Nama Lengkap : Rayyan Setiady

Nomor Induk Mahasiswa : 00000075624

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

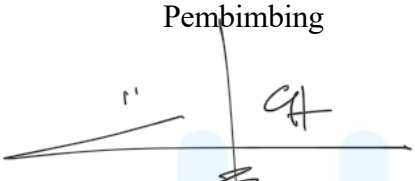
Telah diujikan pada hari Senin, 8 Desember 2025

Pukul 14.00 s.d. 14.30 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing


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

Penguji


Rr. Mega Iranti K. S.Sn., M.Ds
0303018005

Ketua Program Studi Film


Digitally signed
by Edelin Sari
Wangsa
Date: 2026.01.08
14:47:58 +07'00'
Edelin Sari Wangsa, S.Ds., M.Sn.
9744772673230322

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Rayyan Setiady
Nomor Induk Mahasiswa : 00000075624
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : KONTRIBUSI VFX ARTIST TERHADAP
PRODUKSI GAME ANV DI
PERUSAHAAN NOUVERIOR

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, 21, November



(Rayyan Setiady)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, penulis menyampaikan bahwa laporan magang berjudul “Kontribusi VFX Artist terhadap Produksi *Game* ANV di Perusahaan Nouverior Studio” dapat diselesaikan. Dokumen ini disusun sebagai bentuk pelaporan resmi atas kegiatan magang serta catatan mengenai pengalaman penulis selama bekerja di lingkungan profesional Nouverior Studio.

Penyusunan laporan ini bertujuan untuk menguraikan proses yang penulis jalani selama berperan sebagai VFX Artist, termasuk tanggung jawab, metode kerja, dan keterlibatan langsung dalam pengembangan *game* ANV. Selain memenuhi kewajiban akademik, laporan ini diharapkan dapat memberikan wawasan mengenai proses produksi *game* modern, khususnya dalam pembuatan efek visual dan menjadi bahan acuan bagi mahasiswa yang berminat untuk menekuni bidang VFX di industri *game*.

Mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa
2. Ir. Andrey Andoko, M.Sc. Ph.D., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
3. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds. selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
4. Edelin Sari Wangsa, S.Ds., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
5. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds. selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya laporan magang ini.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini.

7. Kepada Nouverior Studio, semoga laporan magang ini dapat memberikan manfaat yang baik sebagai bahan informasi maupun sebagai sumber ide bagi para pembacanya.

Tangerang, 21 November 2025



(Rayyan Setiady)



KONTRIBUSI VFX ARTIST TERHADAP PRODUKSI GAME ANV DI PERUSAHAAN NOUVERIOR

(Rayyan Setiady)

ABSTRAK

Industri video *game* di Indonesia terus berkembang dan membutuhkan tim yang solid serta pipeline produksi yang terstruktur. Proses pembuatan *game* melibatkan berbagai divisi seperti modeling, rigging, texturing, animation, rendering, coding, dan concept art. Salah satu elemen penting dalam menciptakan pengalaman bermain yang imersif adalah animation, termasuk animasi karakter, lingkungan, dan efek visual (VFX). VFX mencakup efek seperti asap, api, air, cahaya, dan elemen dinamis lainnya yang membuat dunia dalam *game* terasa hidup dan interaktif. Program magang di Nouverior bertujuan untuk memberikan pengalaman kerja profesional dalam industri video *game*. Selama magang, berperan sebagai VFX Artist dan terlibat dalam pembuatan aset efek visual untuk proyek *game* berjudul “ANV”. Proses pengerjaan efek visual dilakukan melalui kegiatan Research and Development menggunakan engine Unity dan memanfaatkan pengalaman sebelumnya dalam Blender. Dengan memanfaatkan engine dan software tersebut, berbagai efek visual berhasil dibuat untuk mendukung atmosfer dan imersi di dalam *game*. Pengalaman ini memberikan wawasan langsung mengenai peran seorang VFX Artist yang menuntut keseimbangan antara keterampilan teknis dan kreativitas. Selain itu, magang ini juga menekankan pentingnya komunikasi tim, kemampuan beradaptasi, serta profesionalisme dalam menghadapi tantangan produksi. Melalui proses ini, keterampilan pembuatan aset VFX semakin berkembang dan pemahaman mengenai alur kerja industri menjadi lebih matang.

Kata kunci: *VFX Artist*, Magang, VFX

CONTRIBUTION OF VFX ARTISTS TO THE PRODUCTION OF THE “ANV” GAME AT NOUVERIOR STUDIO

(Rayyan Setiady)

ABSTRACT

The video game industry in Indonesia is growing rapidly, and to produce a good video game it needs a solid team along with a structured pipeline. The production process involves many divisions such as modeling, rigging, texturing, animation, rendering, coding, and concept art. Animation plays an important role in bringing immersion to a video game. There are many types of animation too, including creature animation, character animation, environmental animation, and VFX. VFX or visual effects include smoke, fire, water, and similar elements that make the world feel interactive and immersive. The internship at Nouverior was intended to gain more experience in a professional environment in the video game industry. At this studio I worked as a VFX Artist and took part in creating effect assets for the game project called ANV. Throughout the internship I gained a lot of new knowledge from Research and Development using the engine Unity while also applying my experience from Blender. With this engine and software I was able to create various VFX that helped make the game feel more alive and immersive. This experience taught me that being a VFX Artist requires both technical and creative skills. Working in a team also requires good communication and the ability to adapt to the work environment when facing difficulties. Overall, this internship helped me understand what professional work in the industry really looks like, and it helped me grow new skills in creating VFX assets.

Keywords: *VFX Artist, Internship, VFX*

DAFTAR ISI

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	XI
DAFTAR GAMBAR (HAPUS APABILA TIDAK ADA)	XII
DAFTAR LAMPIRAN	XIII
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Maksud dan Tujuan Magang	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang	2
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	5
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan	5
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	8
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	10
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	10
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang	11
3.2.1 Tugas yang Dilakukan	12
3.2.2 Uraian Kerja Magang	17
3.2.3 Kendala yang Ditemukan	24
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	25
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN	26
4.1 Simpulan	26
4.2 Saran	26
DAFTAR PUSTAKA	13

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Analisis SWOT Nouverior	5
Tabel 3.1. Daftar proyek dan tugas penulisan	9



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Perusahaan NOUVERIOR (2025)	4
Gambar 2.2. Struktur Perusahaan. Sumber: Nouverior. (2025).	8
Gambar 3. 1. kedudukan dan peran penulis	10
Gambar 3.2.2 Concept dari Forum Discord Nouverior	16
Gambar 3.2.2 Hasil percobaan VFX (2025)	17
Gambar 3.2.2 Hasil revisi VFX (2025)	18
Gambar 3.2.2 Node di Unity (2025)	19
Gambar 3.2.2 Hasil VFX trail (2025)	19
Gambar 3.2.2 Concept dari Forum Discord Nouverior (2025)	20
Gambar 3.2.2 Hasil Node VFX Graph (2025)	21
Gambar 3.2.2 Hasil VFX portal (2025)	22
Gambar 3.2.2 Hasil Revisi VFX Portal (2025)	23



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin & AI Turnitin	14
Lampiran Form Bimbingan 1	15
Lampiran Surat Penerimaan Magang 1	16
Lampiran MBKM 01	17
Lampiran MBKM 02	18
Lampiran MBKM 03	19
Lampiran MBKM 04	20

