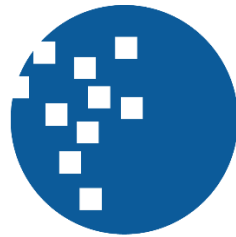


**PERANCANGAN ASET 2D GIM *WINTER BEAR* SELAMA
PELAKSANAAN IGDX *BOOTCAMP***



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

Vanny Aprilia

00000046907

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

**PERANCANGAN ASET 2D GIM *WINTER BEAR* SELAMA
PELAKSANAAN IGDX *BOOTCAMP***



Vanny Aprilia
00000046907

**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 : Vanny Aprilia
Nomor Induk Mahasiswa : 00000046907
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Magang saya yang berjudul:


**PERANCANGAN ASET 2D GIM *WINTER BEAR* SELAMA
PELAKSANAAN IGD_X *BOOTCAMP***

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, 11 November 2024




(Vanny Aprilia)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Vanny Aprilia
Nomor Induk Mahasiswa : 000000046907
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia
Alamat Perusahaan : Jl. Medan Merdeka Barat No.9 2, RT.2/RW.3, Gambir, Kecamatan Gambir, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10110
Email Perusahaan : farhanarafiq2401@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, 10 Desember 2024



Mengetahui

Farhan



Menyatakan

Vanny Aprilia

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN ASET 2D GIM *WINTER BEAR* SELAMA
PELAKSANAAN IGDX *BOOTCAMP***

Oleh

Nama Lengkap : Vanny Aprilia
Nomor Induk Mahasiswa : 00000046907
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

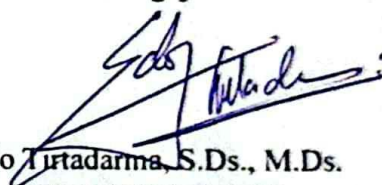
Telah diujikan pada hari Rabu, 18 Desember 2024
Pukul 15.00 s.d. 15.30 WIB dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan pengujian sebagai berikut.

Pembimbing



Vania Henra, S.Ds., M.M.
0317099801/100021

Penguji



Edo Tirtadarma, S.Ds., M.Ds.
0324128506/071279

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Ydliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Vanny Aprilia
Nomor Induk Mahasiswa : 00000046907
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN ASET 2D GIM *WINTER BEAR* SELAMA PELAKSANAAN IGDX *BOOTCAMP*

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, 12 November 2024


(Vanny Aprilia)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan anugrah-Nya sehingga proses magang wirausaha saya dapat berakhir dengan lancar dan penulis dapat menyelesaikan laporan tertulis yang berjudul Perancangan Aset 2D Gim *Winter Bear* selama Pelaksanaan IGDX *Bootcamp*. Dalam penyusunan laporan ini sebagai salah satu syarat kelulusan dari Universitas Multimedia Nusantara, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa.
2. Dr. Ir. Andrey Andoko, M.Sc., 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. Kementerian Komunikasi dan Informatika, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
6. Farhan Arafiq, selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
7. Vania Hefira, S.Ds., M.M., selaku *Advisor 2D Teknis* 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.

Semoga laporan magang ini dapat membantu memberikan wawasan mengenai proses *game development* serta menjadi referensi mengenai proses berlangsungnya IGDX *Bootcamp*.

Tangerang, 12 November 2024



(Vanny Aprilia)

PERANCANGAAN ASET 2D GIM *WINTER BEAR* SELAMA PELAKSANAAN *IGDX BOOTCAMP*

(Vanny Aprilia)

ABSTRAK

IGDX merupakan program kolaborasi dari Kementerian Komunikasi dan Informatika dengan Asosiasi *Game* Indonesia yang bertujuan untuk mendukung perkembangan industri gim di Indonesia. Sebagai syarat kelulusan dari Universitas Multimedia Nusantara, penulis mengikuti program Magang Wirausaha yang merupakan kegiatan *IGDX Bootcamp*. *IGDX Bootcamp* berlangsung selama 4 bulan dan bertujuan untuk melatih mahasiswa-mahasiswa dan memberikan pengalaman tentang *development* suatu gim. Pada akhir *bootcamp*, para peserta harus menyelesaikan satu demo gim, beserta dengan *video trailer* dan juga *pitch deck*. Dalam *IGDX Bootcamp*, para peserta difasilitasi dengan presentasi-presentasi serta materi yang dapat dibaca, lengkap dengan mentor yang mengajari dan memberikan tugas pada masa matrikulasi, serta mendampingi dan membantu *problem solving* terhadap kendala yang ditemukan dalam proses *development*. Dalam *bootcamp*, para peserta dibagi menjadi tim-tim yang terdiri dari *2D Artist*, *3D Artist*, dan *programmer* untuk dapat membuat demo gim. Penulis mengikuti *bootcamp* sebagai *2D Artist* dan juga *Game Designer*. Selama proses *Bootcamp*, penulis banyak mendapatkan pengalaman mengenai bekerja sama dalam tim, berkomunikasi dengan divisi yang berbeda, dan *pipeline* pengerjaan suatu gim. Oleh karena itu, kegiatan *IGDX Bootcamp* sangat membantu memperluas wawasan penulis terhadap bidang industri gim dan dapat memberikan pengalaman dan *portofolio* untuk lingkungan kerja nantinya.

Kata kunci: *Game Development, IGDX Bootcamp, 2D Artist*

2D ASSETS DESIGN OF THE GAME “WINTERBEAR” FROM IGDX BOOTCAMP

(Vanny Aprilia)

ABSTRACT

IGDX is a collaboration program between The Indonesian Ministry of Communication and Information and Indonesian Game Association to support the development of the Indonesian game industry. As a graduation requirement from Multimedia Nusantara University, the author participated in IGDX Bootcamp as part of the independent internship program. IGDX Bootcamp is held for 4 months and aims to upgrade the skills of students and to give them the experience of being part of a game development team. By the end of the bootcamp, the participants must deliver one game demo, a video trailer, and a pitch deck. In IGDX Bootcamp, the participants are facilitated with presentations, and material to study with mentors to give task and help solve problems that occurs in the development process. In the bootcamp, participants are divided into teams that consist of 2D Artist, 3D Artist, and programmer in order to be able to make the game demo. The author participated as a 2D Artist and a Game Designer. During the bootcamp, the author has managed to experience working with a team, communicating with people on different divisions, and understand the pipeline process of a game development. Henceforth, IGDX Bootcamp really helps on broadening the author's insight of the game industry and give necessary experience and portfolio for future work environment.

Keywords: *Game Development, IGDX Bootcamp, 2D Artist*

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.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan Magang	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang	2
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang	2
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	7
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	9
2.3 Portofolio Perusahaan	11
BAB III PELAKSANAAN MAGANG.....	14
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang	14
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang	14
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang	15
3.2 Tugas yang Dilakukan	19
3.3 Uraian Pelaksanaan Magang	22
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang	23

3.3.2	Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang	37
3.4	Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang	45
3.4.1	Kendala Pelaksanaan Magang	45
3.4.2	Solusi Pelaksanaan Magang	46
BAB IV	PENUTUP	47
4.1	Simpulan	47
4.2	Saran	47
DAFTAR PUSTAKA	xvi
LAMPIRAN	xvii



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 *Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang*..... 19



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Kominfo	7
Gambar 2.2 Logo IGDX	7
Gambar 2.3 Sejarah Kelembagaan Komunikasi dan Informatika.....	8
Gambar 2.4 Dokumentasi IGDX 2019	8
Gambar 2.5 Bagan Struktur Kominfo	9
Gambar 2.6 Bagan Struktur Organisasi IGDX	10
Gambar 2.7 <i>Post Instagram IGDX Business & Conference 2024</i>	12
Gambar 2.8 <i>Post Instagram Conclusion IGDX Academy 2023</i>	12
Gambar 2.9 <i>Post Instagram IGDX Academy 2024</i>	13
Gambar 3.1 Bagan Kedudukan Tim.....	15
Gambar 3.2 Bagan Alur Matrikulasi	15
Gambar 3.3 Bagan Alur Mentoring Inkubasi	16
Gambar 3.4 Bagan Alur Mentoring Teknis.....	16
Gambar 3.5 Bagan Alur Mentoring <i>Game Business</i>	17
Gambar 3.6 Bagan Alur Koordinasi <i>Role</i> Utama Tim.....	17
Gambar 3.7 Bagan Alur Koordinasi Internal <i>Role Secondary</i>	18
Gambar 3.8 <i>Moodboard</i> Visual Desain Karakter Utama.....	24
Gambar 3.9 Desain Awal Karakter Utama	25
Gambar 3.10 Alternatif Konsep Desain Karakter Utama	25
Gambar 3.11 Referensi <i>artstyle dialogue sprite</i>	27
Gambar 3.12 Sketsa <i>Dialogue Sprite</i>	28
Gambar 3.13 <i>Dialogue Sprite Magician dan Tank</i> Sumber:.....	28
Gambar 3.14 Alternatif Ekspresi Karakter	29
Gambar 3.15 <i>Moodboard World Building</i>	29
Gambar 3.16 <i>Layout Village Map</i>	30
Gambar 3.17 Konsep & Hasil <i>Modeling</i> Rumah <i>Main Character</i>	31
Gambar 3.18 Desain Konsep & Hasil <i>Modeling</i> <i>Village Inn</i>	31
Gambar 3.19 Desain Konsep & Hasil <i>Modeling</i> <i>Village Houses</i>	32
Gambar 3.20 Desain Konsep & Hasil <i>Modeling</i> <i>Sumur</i>	32

Gambar 3.21 Desain & Hasil <i>Modeling</i> Konsep <i>Market Stall & Windmill</i>	33
Gambar 3.22 Konsep Awal <i>Guild Headquarters</i>	33
Gambar 3.23 Referensi Konsep <i>Guild Headquarters</i>	34
Gambar 3.24 Konsep & Hasil <i>Modeling</i> Akhir <i>Guild Headquarters</i>	34
Gambar 3.25 Alternatif <i>Storyboard Main Menu</i>	35
Gambar 3.26 <i>Greyscale</i> Awal <i>Ilustrasi Main Menu</i>	36
Gambar 3.27 <i>Greyscale Detail</i> <i>Ilustrasi Main Menu</i>	36
Gambar 3.28 <i>Ilustrasi Final Main Menu</i>	37
Gambar 3.29 Alternatif <i>Storyboard 1 Video Traile</i>	38
Gambar 3.30 Alternatif <i>Storyboard 2 Video Trailer</i>	38
Gambar 3.31 <i>Screenshot Frame Video Trailer Gim</i>	39
Gambar 3.32 <i>Gameplay Loop</i>	39
Gambar 3.33 <i>Cover Game Design Document</i>	40
Gambar 3.34 Contoh <i>Slides Pitch Deck Gim</i>	41
Gambar 3.35 <i>Instagram Post Sneak Peek Gameplay</i>	42
Gambar 3.36 Referensi <i>Instagram Post Palia</i>	43
Gambar 3.37 <i>Instagram Post Perkenalan Karakter</i>	43
Gambar 3.38 Referensi <i>Desain Template Instagram Post Aset 3D</i>	44
Gambar 3.39 <i>Instagram Post Showcase Aset 3D</i>	44
Gambar 3.40 <i>Instagram Post Trailer Winter Bear</i>	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin	xvii
Lampiran Form Bimbingan	xviii
Lampiran Surat Penerimaan Magang	xix
Lampiran MBKM 01	xxi
Lampiran MBKM 02	xxii
Lampiran MBKM 03	xxiii
Lampiran MBKM 04	xxxvii
Lampiran Karya	xxxviii

