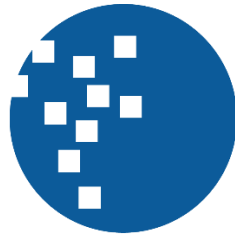


**PERANCANGAN VISUAL DWIMATRA PADA PROYEK**

**“VILLAGE MEOW” DI IGDX *BOOTCAMP***



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN MAGANG**

**Chloe Morgaine Josvillie**

**0000053459**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2024**

**PERANCANGAN VISUAL DWIMATRA PADA PROYEK**

**“VILLAGE MEOW” DI IGDX *BOOTCAMP***



**LAPORAN MAGANG**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

**Chloe Morgaine Josvillie**

**00000053459**

**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 : Chloe Morgaine Josvillie  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053459  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Magang saya yang berjudul:

### **PERANCANGAN VISUAL DWIMATRA PADA PROYEK “VILLAGE MEOW” DI IGDX *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, 18 Desember 2024



(Chloe Morgaine Josvillie)

## HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Chloe Morgaine Josvillie  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053459  
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, Jakarta  
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, 21 November 2024

Mengetahui



(Farhan)

Menyatakan

(Chloe Morgaine Josvillie)

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul  
**PERANCANGAN VISUAL DWIMATRA PADA PROYEK “VILLAGE  
MEOW” DI IGDX BOOTCAMP**

Oleh

Nama Lengkap : Chloe Morgaine Josvillie  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053459  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

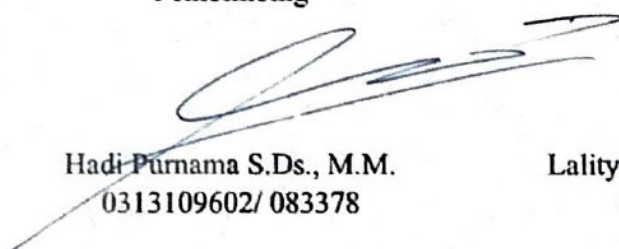
Telah diujikan pada hari Rabu, 18 Desember 2024

Pukul 16.00 s.d. 16.30 WIB dan dinyatakan

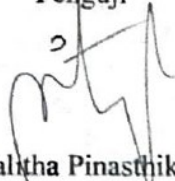
**LULUS**

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

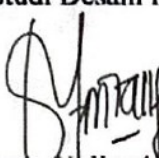
Pembimbing

  
Hadi Purnama S.Ds., M.M.  
0313109602/ 083378

Penguji

  
Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.  
0308078801/ 034812

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

  
Fonita Theresa Ybliando, S.Ds., M.A.  
0311099302/ 043487

## HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Chloe Morgaine Josvillie  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053459  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenjang : S1  
Jenis Karya : Laporan Magang  
Judul Karya Ilmiah : Perancangan Visual Dwimatra Pada Proyek  
“Village Meow” di 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, 18 Desember 2024



(Chloe Morgaine Josvillie)

## KATA PENGANTAR

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan dengan judul Perancangan Visual Dwimatra pada Proyek “Village Meow” di IGDX *Bootcamp*. Selain itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang membantu dalam proses pembuatan laporan ini. Penulis berharap, laporan ini dapat membantu dan bermanfaat bagi pembacanya sehingga laporan ini dapat digunakan sebagai referensi.

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 Republik Indonesia, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
6. Farhan, selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
7. Hadi Purnama S.Ds., M.M., selaku *Advisor* 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.

Tangerang, 18 Desember 2024



(Chloe Morgaine Josvillie)

# PERANCANGAN VISUAL DWIMATRA PADA PROYEK

## “VILLAGE MEOW” DI IGDX *BOOTCAMP*

Chloe Morgaine Josvillie

### ABSTRAK

Seiring berjalannya waktu, industri gim di Indonesia terus mengalami perkembangan yang pesat dengan dukungan berbagai program dari pemerintah dan lembaga seperti Kementerian Komunikasi dan Informatika serta Asosiasi Game Indonesia (AGI). Salah satu program tersebut adalah IGDX *Bootcamp* yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas developer lokal dan menciptakan prototipe gim yang inovatif. Seiring dengan peluang tersebut, ketertarikan penulis terhadap bidang seni dalam pengembangan gim mendorong penulis untuk lebih mendalami industri ini. Selama mengikuti program tersebut, penulis turut berkontribusi dalam pengembangan gim Village Meow dengan elemen-elemen 2.5D, meliputi pembuatan konsep karakter, desain latar belakang, antarmuka pengguna, dan berbagai aset visual lainnya. Penulis juga memperoleh wawasan baru mengenai metode *scrum* dan proses koordinasi dalam tim. Namun, penulis menghadapi kendala berupa tantangan teknis dan manajemen waktu yang ketat. Inisiatif komunikasi, kerja sama tim, dan manajemen waktu menjadi kunci yang dimiliki penulis dalam mengatasi setiap kendala tersebut.

**Kata kunci:** magang kewirausahaan, IGDX *Bootcamp*, 2D Artist





**TWO DIMENSIONAL VISUAL DESIGN ON  
“VILLAGE MEOW” PROJECT AT IGDY BOOTCAMP**

Chloe Morgaine Josvillie

**ABSTRACT**

*Over time, the game industry in Indonesia continues to experience rapid development with the support of various programs from the government and organizations such as the Ministry of Communication and Information and the Indonesian Game Association (AGI). One of these programs is the IGDY Bootcamp, which aims to improve the quality of local developers and create innovative game prototypes. Along with these opportunities, the author's interest in the field of art in game development encouraged the author to dive deeper into this industry. During the program, the author contributed to the development of the Village Meow game with 2.5D elements, including character concept creation, background design, user interface, and various other visual assets. The author also gained new insights into the scrum method, substance painting, and the coordination process within the team. However, the author faced obstacles in the form of technical challenges and tight time management. Communication initiatives, teamwork, and time management are the keys held by the author in overcoming each of these obstacles.*

**Keywords:** *Entrepreneurship Internship, IGDY Bootcamp, 2D Artist*

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## 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
<i>ABSTRACT</i> .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang.....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Tujuan Magang .....</b>	<b>2</b>
<b>1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang .....</b>	<b>3</b>
<b>1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang .....</b>	<b>3</b>
<b>1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang .....</b>	<b>4</b>
<b>BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN .....</b>	<b>6</b>
<b>2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan .....</b>	<b>6</b>
<b>2.1.1 Profil Perusahaan.....</b>	<b>6</b>
<b>2.1.2 Sejarah Perusahaan .....</b>	<b>9</b>
<b>2.2 Struktur Organisasi Perusahaan .....</b>	<b>12</b>
<b>2.3 Portofolio Perusahaan .....</b>	<b>12</b>
<b>BAB III PELAKSANAAN MAGANG.....</b>	<b>17</b>
<b>3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang .....</b>	<b>17</b>
<b>3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang.....</b>	<b>17</b>
<b>3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang .....</b>	<b>18</b>
<b>3.2 Tugas yang Dilakukan .....</b>	<b>22</b>
<b>3.3 Uraian Pelaksanaan Magang .....</b>	<b>25</b>
<b>3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Character Art Village Meow26</b>	

3.3.2	Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang .....	44
3.4	Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang .....	85
3.4.1	Kendala Pelaksanaan Magang .....	85
3.4.2	Solusi Pelaksanaan Magang .....	86
<b>BAB IV</b>	<b>PENUTUP</b> .....	<b>89</b>
4.1	Simpulan .....	89
4.2	Saran.....	90
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	<b>xvi</b>



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang.....</b>	<b>22</b>
<b>Tabel 3.2 Ekspresi Kiti .....</b>	<b>29</b>
<b>Tabel 3.3 Ekspresi Bos Oyen.....</b>	<b>31</b>
<b>Tabel 3.4 Ekspresi Mittens .....</b>	<b>34</b>
<b>Tabel 3.5 Ekspresi Luna .....</b>	<b>37</b>
<b>Tabel 3.6 Ekspresi Smokey.....</b>	<b>39</b>
<b>Tabel 3.7 Ekspresi Scratch.....</b>	<b>42</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Jadwal Inkubasi .....	3
Gambar 2.1 Logo Kementrian Komunikasi dan Informasi.....	7
Gambar 2.2 Sejarah Kelembagaan .....	9
Gambar 2.3 Logo Departemen Penerangan .....	10
Gambar 2.4 Struktur Organinsasi Kominfo .....	12
Gambar 2.5 <i>Website</i> IGDX.....	13
Gambar 2.6 <i>Instagram</i> IGDX.....	14
Gambar 2.7 Area masuk DTE di Bali .....	15
Gambar 2.8 <i>Instagram</i> Pojok Literasi.....	16
Gambar 3.1 Bagan kedudukan kerja Kelompok 45 Meng .....	17
Gambar 3.2 Pengumuman kelas matrikulasi .....	18
Gambar 3.3 Sesi dengan mentor inkubasi .....	19
Gambar 3.4 Trello Kelompok Meng .....	19
Gambar 3.5 <i>Scrum Framework</i> .....	20
Gambar 3.6 <i>Discord channel</i> Kelompok Meng .....	21
Gambar 3.7 Bagan Koordinasi Magang .....	21
Gambar 3.8 Gim Paper Mario .....	26
Gambar 3.9 Referensi Karakter kiti .....	27
Gambar 3.10 Desain pertama karakter kiti .....	28
Gambar 3.11 Desain final karakter kiti .....	28
Gambar 3.12 Referensi Bos Oyen.....	30
Gambar 3.13 Desain final karakter Bos Oyen .....	31
Gambar 3.14 Referensi karakter Mittens .....	33
Gambar 3.15 Desain final karakter Mittens.....	33
Gambar 3.16 Referensi karakter Luna .....	36
Gambar 3.17 Desain final karakter Luna.....	36
Gambar 3.18 Referensi karakter Smokey .....	38
Gambar 3.19 Desain final karakter Smokey .....	39
Gambar 3.20 Referensi karakter Scratch.....	41
Gambar 3.21 Desain pertama karakter Scratch .....	41
Gambar 3.22 Desain final karakter Scratch.....	42
Gambar 3.23 Desain final karakter Goons .....	44

<b>Gambar 3.24 <i>Moodboard</i> latar belakang gim Village Meow.....</b>	<b>45</b>
<b>Gambar 3.25 Referensi latar belakang gim Village Meow .....</b>	<b>45</b>
<b>Gambar 3.26 Referensi rumah Kiti.....</b>	<b>46</b>
<b>Gambar 3.27 Desain pertama rumah Kiti .....</b>	<b>47</b>
<b>Gambar 3.28 Desain kedua rumah Kiti .....</b>	<b>47</b>
<b>Gambar 3.29 Desain final rumah Kiti.....</b>	<b>48</b>
<b>Gambar 3.30 <i>Substance painting</i> rumah Kiti .....</b>	<b>49</b>
<b>Gambar 3.31 Referensi rumah Bos Oyen .....</b>	<b>49</b>
<b>Gambar 3.32 Desain pertama rumah Bos Oyen .....</b>	<b>50</b>
<b>Gambar 3.33 Desain final rumah Bos Oyen .....</b>	<b>51</b>
<b>Gambar 3.34 <i>substance painting</i> rumah Bos Oyen .....</b>	<b>51</b>
<b>Gambar 3.35 referensi rumah Mittens.....</b>	<b>52</b>
<b>Gambar 3.36 sketsa rumah Mittens .....</b>	<b>52</b>
<b>Gambar 3.37 Desain final rumah Mittens .....</b>	<b>53</b>
<b>Gambar 3.38 <i>Substance painting</i> rumah Mittens .....</b>	<b>54</b>
<b>Gambar 3.39 Referensi rumah Luna .....</b>	<b>54</b>
<b>Gambar 3.40 Sketsa rumah Luna.....</b>	<b>55</b>
<b>Gambar 3.41 Desain pertama rumah Luna.....</b>	<b>55</b>
<b>Gambar 3.42 Desain final rumah Luna .....</b>	<b>56</b>
<b>Gambar 3.43 <i>Substance painting</i> rumah Luna .....</b>	<b>56</b>
<b>Gambar 3.44 Referensi rumah Smokey .....</b>	<b>57</b>
<b>Gambar 3.45 Sketsa rumah Smokey .....</b>	<b>58</b>
<b>Gambar 3.46 Desain pertama rumah Smokey .....</b>	<b>58</b>
<b>Gambar 3.47 Desain final rumah Smokey .....</b>	<b>59</b>
<b>Gambar 3.48 <i>Substance painting</i> rumah Smokey.....</b>	<b>59</b>
<b>Gambar 3.49 Sketsa rumah Scratch.....</b>	<b>60</b>
<b>Gambar 3.50 Desain final rumah Scratch .....</b>	<b>60</b>
<b>Gambar 3.51 <i>Substance painting</i> rumah Scratch.....</b>	<b>61</b>
<b>Gambar 3.52 <i>Information Architecture</i> Village Meow .....</b>	<b>62</b>
<b>Gambar 3.53 <i>Wireframe</i> Village Meow .....</b>	<b>62</b>
<b>Gambar 3.54 Referensi UI Village Meow .....</b>	<b>63</b>
<b>Gambar 3.55 Menu utama pertama Village Meow.....</b>	<b>64</b>
<b>Gambar 3.56 Menu utama final Village Meow .....</b>	<b>64</b>
<b>Gambar 3.57 Desain pertama antarmuka <i>save file</i> Village Meow .....</b>	<b>65</b>

Gambar 3.58 Desain kedua antarmuka <i>save file</i> Village Meow .....	66
Gambar 3.59 Desain final antarmuka <i>save file</i> Village Meow .....	66
Gambar 3.60 Desain final antarmuka <i>loading screen</i> Village Meow .....	67
Gambar 3.61 Menu <i>in-game</i> Village Meow .....	68
Gambar 3.62 Ikon catnip Village Meow .....	69
Gambar 3.63 <i>Quests menu</i> Village Meow .....	69
Gambar 3.64 Penanda misi Village Meow .....	70
Gambar 3.65 <i>Inventory in - game</i> Village Meow .....	70
Gambar 3.66 <i>Inventory</i> menu Village Meow .....	71
Gambar 3.67 Antarmuka grafik jam Village Meow .....	71
Gambar 3.68 Antarmuka <i>character information</i> Village Meow .....	72
Gambar 3.69 Antarmuka <i>map overview</i> Village Meow .....	73
Gambar 3.70 Antarmuka menu jeda Village Meow .....	73
Gambar 3.71 Antarmuka menu <i>save</i> dalam menu jeda .....	74
Gambar 3.72 Antarmuka menu <i>settings</i> dalam menu utama .....	75
Gambar 3.73 Antarmuka menu <i>settings</i> dalam menu jeda .....	75
Gambar 3.74 Antarmuka kredit .....	76
Gambar 3.75 Contoh draf adegan .....	78
Gambar 3.76 <i>Cutscene</i> part 1 .....	78
Gambar 3.77 <i>Cutscene</i> part 2 .....	80
Gambar 3.78 Poster Informasi Village Meow .....	81
Gambar 3.79 Poster Ilustrasi Village Meow .....	82
Gambar 3.80 Poster versi pagi Village Meow .....	83
Gambar 3.81 Poster versi siang Village Meow .....	83
Gambar 3.82 Poster versi malam Village Meow .....	84

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xvii
Lampiran <i>Form</i> Bimbingan .....	xviii
Lampiran Surat Penerimaan Magang .....	xix
Lampiran MBKM 01 .....	xxi
Lampiran MBKM 02 .....	xxii
Lampiran MBKM 03 .....	xxiii
Lampiran MBKM 04 .....	lxxiv
Lampiran Karya.....	lxxv

