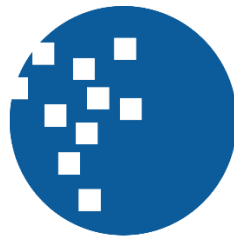


**PERANCANGAN GIM VISUAL TRIMATRA PADA PROYEK
“THE STATION” DALAM IGDX BOOTCAMP**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

Brandon Iversen

00000056205

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

2024

**PERANCANGAN GIM VISUAL TRIMATRA PADA PROYEK
“THE STATION” DALAM IGDX BOOTCAMP**



LAPORAN MAGANG

Brandon Iversen

00000056205

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 : Brandon Iversen
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056205
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Magang saya yang berjudul:

PERANCANGAN GIM VISUAL TRIMATRA PADA PROYEK

“THE STATION” DALAM IGDY 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 December 2024

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Brandon Iversen)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Brandon Iversen

Nomor Induk Mahasiswa : 00000056205

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, 1 Decenber 2024

Mengetahui



(Farhan)

Menyatakan

(Brandon Iversen)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporang Magang dengan judul
**PERANCANGAN GIM VISUAL TRIMATRA PADA PROYEK
“THE STATION” DALAM IGDX BOOTCAMP**

Oleh

Nama Lengkap : Brandon Iversen
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056205
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

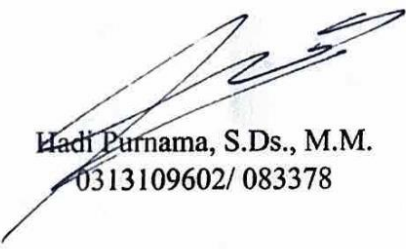
Telah diujikan pada hari Rabu, 18 December 2024

Pukul 09.30 s.d. 10.00 WIB dan dinyatakan


LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

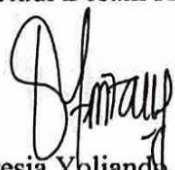
Pembimbing


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

Penguji


Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.
0308078801/ 034812

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Brandon Iversen
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056205
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : Perancangan Gim Visual Trimatra pada
Proyek “The Station” Dalam 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 December 2024

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

(Brandon Iversen)

KATA PENGANTAR

Penulis mengucapkan puji syukur yang sebesar-besarnya kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan berkat-Nya, laporan yang berjudul “Perancangan Gim Visual Trimatra dalam Proyek "The Station" dalam IGDX Bootcamp” ini dapat terselesaikan dengan baik. Selanjutnya, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam pembuatan laporan ini.

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 December 2024



***PERANCANGAN GIM VISUAL TRIMATRA PADA PROYEK
“THE STATION” DALAM IGDX BOOTCAMP***

(Brandon Iversen)

ABSTRAK

Laporan ini membahas pengalaman magang kewirausahaan di IGDX Bootcamp, sebuah program magang yang bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam mengenai proses pengembangan game, yang meliputi desain, produksi, dan distribusi, serta diawasi oleh mentor-mentor yang telah ditunjuk selama empat bulan. IGDX Bootcamp diselenggarakan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) Republik Indonesia bekerja sama dengan Asosiasi Game Indonesia (AGI). Program ini mengajak para peserta untuk mengeksplorasi berbagai aspek pengembangan game, termasuk desain karakter, gameplay, pemrograman, dan strategi pemasaran produk, melalui sesi mentoring dan pelatihan teknis. Laporan ini juga membahas sejarah dan profil Kominfo dan IGDX.

Kata kunci: IGDX Bootcamp, Magang Kewirausahaan, Kominfo



DESIGNING A VISUAL GAME OF TRIMATRA IN THE PROJECT 'THE STATION' IN IGDX BOOTCAMP

(Brandon Iversen)

ABSTRACT

This report discusses the entrepreneurial internship experience at IGDX Bootcamp, an internship programme that aims to provide an in-depth understanding of the game development process, which includes design, production, and distribution, and is supervised by appointed mentors for four months. IGDX Boot Camp is organized by the Ministry of Communication and Information (Kominfo) of the Republic of Indonesia in collaboration with the Indonesian Game Association (AGI). The programme invites participants to explore various aspects of game development, including character design, gameplay, programming, and product marketing strategies, through mentoring sessions and technical training. This report also discusses the history and profile of Kominfo and IGDX.

Keywords IGDX Bootcamp, Entrepreneurship Internship, Kominfo



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan Magang	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang	3
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang	3
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang	5
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	8
2.3 Portofolio Perusahaan	9
BAB III PELAKSANAAN MAGANG.....	13
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang	13
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang.....	13
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang.....	14
3.2 Tugas yang Dilakukan	16
3.3 Uraian Pelaksanaan Magang	20
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang.....	20

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang.....	28
3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang	32
3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang.....	33
3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang.....	34
BAB IV PENUTUP	36
4.1 Simpulan	36
4.2 Saran	36
DAFTAR PUSTAKA	xiii



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang..... 16



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Kementerian Komunikasi dan Informasi	7
Gambar 2.2 Sejarah Kelembagaan Kominfo	8
Gambar 2.3 Struktur Organisasi Kominfo	9
Gambar 2.4 Struktur Organisasi Kominfo	10
Gambar 2.5 Struktur Organisasi Kominfo	11
Gambar 2.6 Struktur Organisasi Kominfo	12
Gambar 3.1 Bagan Struktur Kelompok.....	14
Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi	14
Gambar 3.3 Halaman <i>website Click Up</i>	14
Gambar 3.4 Halaman <i>Discord Channel</i>	15
Gambar 3.5 <i>Sculpting</i> Hantu Anna	21
Gambar 3.6 <i>Retopology</i> Hantu Anna.....	22
Gambar 3.7 <i>Sculpting</i> Aset Baju & Gigi Hantu Anna.....	23
Gambar 3.8 <i>Retopology</i> Aset Baju & Gigi Hantu Anna	23
Gambar 3.9 <i>Blockout Main Character</i>	24
Gambar 3.10 <i>Sculpting Main Character</i>	24
Gambar 3.11 <i>Costume Modelling Main Character</i>	25
Gambar 3.12 <i>Sculpting</i> Kostum <i>Main Character</i>	26
Gambar 3.13 <i>Retopology</i> Model <i>Main Character</i>	26
Gambar 3.14 <i>Baking</i> Model <i>Main Character</i>	27
Gambar 3.15 <i>Texturing</i> Aset 3D (<i>Substance Painter</i>)	27
Gambar 3.16 <i>Texturing</i> Aset 3D	28
Gambar 3.17 <i>Layout Template</i> Alur Demo	29
Gambar 3.18 Proses Pengerjaan <i>Video Trailer</i>	31
Gambar 3.19 Proses Pengerjaan <i>Video Cutscene</i>	32
Gambar 3.20 Gambar 2D Art	33
Gambar 3.21 Halaman <i>Website Itch.io "The Station"</i>	34

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin 1.....	xiv
Lampiran Form Bimbingan 1.....	xv
Lampiran Surat Penerimaan Magang 1.....	xvi
Lampiran MBKM 01 1.....	xviii
Lampiran MBKM 02 1.....	xix
Lampiran MBKM 03 1.....	xx
Lampiran MBKM 04 1.....	xxxvii
Lampiran Karya 1.....	xxxviii

