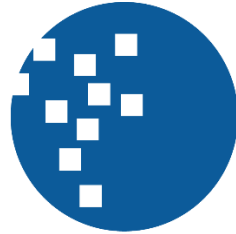


PERANCANGAN GIM TRIMATA THE STATION



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

Andy Saputra

0000056183

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

PERANCANGAN GIM TRIMATA THE STATION



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Andy Saputra

00000056183

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

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Andy Saputra
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056183
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Magang saya yang berjudul:

PERANCANGAN GIM TRIMATA THE STATION

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, 1 Desember 2024



Handwritten signature of Andy Saputra.

W
(Andy Saputra)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Andy Saputra
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056183
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : Kementrian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia (KOMINFO)
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 Desember 2024

Mengetahui

(Farhan)



Menyatakan

(Andy Saputra)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
PERANCANGAN GIM TRIMATA THE STATION

Oleh

Nama Lengkap : Andy Saputra
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056183
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 18 Desember 2024
Pukul 09.00 s.d. 09.30 WIB dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji



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



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 : Andy Saputra
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056183
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : Perancangan Gim Trimata The Station

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



W
(Andy Saputra)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur diucapkan kehadirat kepada ALLAH SWT. atas segala rahmat-Nya sehingga laporan magang kewirausahaan yang berjudul *PERANCANGAN GIM TRIMATA THE STATION* dapat disusun hingga selesai dengan tepat waktu. Tidak lupa penulis untuk mengucapkan terima kasih terhadap pembaca dan berharap bahwa laporan ini dapat membantu dan bermanfaat bagi yang membaca.

Penulis ingin 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. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara.
4. Farhan, selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
5. Hadi Purnama S.Ds., M.M., selaku *Advisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan magang ini.

Semoga laporan magang ini dapat menjadi bermanfaat bagi pembaca dan bisa menjadi kontribusi untuk edukasi di Indonesia.

Tangerang, 18 Desember 2024



(Andy Saputra)

PERANCANGAN GIM TRIMATA THE STATION

(Andy Saputra)

ABSTRAK

Magang kewirausahaan adalah salah satu program Kampus Merdeka yang bertujuan untuk mempersiapkan mahasiswa menghadapi dunia kerja dengan memanfaatkan ilmu yang telah dipelajari selama masa perkuliahan. Dalam laporan ini, akan dijelaskan pengalaman penulis ketika magang kewirausahaan mengikuti program IGDX Bootcamp (Indonesia Game Developer eXchange). IGDX Bootcamp merupakan program dari hasil kolaborasi antara Kementerian Komunikasi dan Informatika (KOMINFO) bersama dengan Asosiasi Game Indonesia (AGI). Program ini memberikan pelatihan dasar hingga menengah selama empat bulan yang berfokus pada proses pembuatan gim digital bersifat dwimatra maupun trimata. Program IGDX Bootcamp mencakup aspek pembuatan asset, programming, desain, manajemen, bisnis, dan produksi dari pembuatan gim, peserta memiliki kewajiban untuk memilih 2 peran dalam kelompok dalam aspek pembuatan gim dan teori yang mendukung pembuatan gim. IGDX Bootcamp memberikan peluang pendanaan, mentoring, serta kemitraan untuk membantu mengembangkan proyek gim dari peserta program, membuka jalan bagi inovasi di industri game lokal, dan mempersiapkan peserta menjadi pengembang game yang kompeten di tingkat global.

Kata kunci: Magang Kewirausahaan, IGDX, Pembuatan gim



GAME DESIGN OF “THE STATION”

DURING IGDY 2024

(Andy Saputra)

ABSTRACT

The entrepreneurship internship is one of the Kampus Merdeka programs aimed at preparing students to face the professional world by utilizing the knowledge they have acquired during their studies at the university. This report highlights the experience of participating in the entrepreneurship internship during the IGDY Bootcamp (Indonesia Game Developer eXchange) program. IGDY Bootcamp is a program resulting from the collaboration between the Ministry of Communication and Informatics (KOMINFO) and the Indonesian Game Association (AGI). This program provides basic to intermediate training over the course of four months, focusing on the development of both 2D and 3D digital games. The IGDY Bootcamp covers aspects such as asset creation, programming, design, management, business, and game production. Participants are required to choose two roles within their group related to game development and the theoretical foundations that support game creation. IGDY Bootcamp offers funding opportunities, mentoring, and partnerships to help participants develop their game projects further, paving the way for innovation in the local game industry and preparing participants to become competent game developers at the global level.

Keywords: *Entrepreneurial internship, IGDY, Game Development*



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	xiii
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	5
2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan	5
2.1.1 Profil Perusahaan.....	5
2.1.2 Sejarah Perusahaan	6
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	7
2.3 Portofolio Perusahaan	8
BAB III PELAKSANAAN MAGANG.....	10
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang	10
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang.....	10
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang.....	10
3.2 Tugas yang Dilakukan	12
3.3 Uraian Pelaksanaan Magang	15
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang.....	15

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang.....	21
3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang	27
3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang.....	28
3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang.....	28
BAB IV PENUTUP	29
4.1 Simpulan	29
4.2 Saran	29
DAFTAR PUSTAKA	13



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Data Perusahaan..... 13

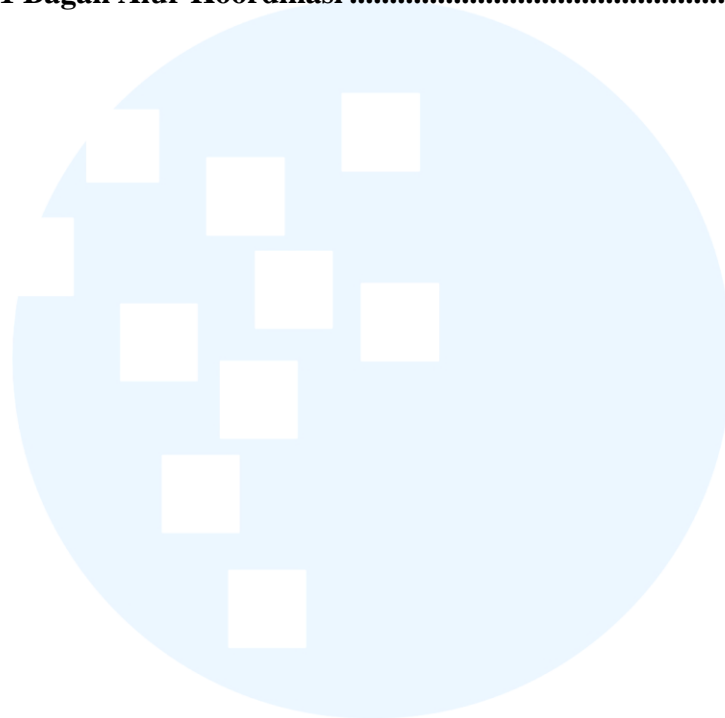


UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Bagan Struktur Organisasi Perusahaan.....	7
Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi	11



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin 1.....	14
Lampiran Form Bimbingan 1.....	16
Lampiran Surat Penerimaan Magang 1.....	17
Lampiran MBKM 01 1.....	19
Lampiran MBKM 02 1.....	20
Lampiran MBKM 03 1.....	21
Lampiran MBKM 04 1.....	34
Lampiran Karya 1.....	35

