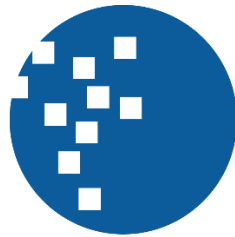


PERANCANGAN ASET VISUAL 2D *GAME HORROR*

“THE STATION” DI IGDX BOOTCAMP



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

Verlyn Verlandy

00000057430

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

PERANCANGAN ASET VISUAL 2D GAME HORROR

“THE STATION” DI IGDX BOOTCAMP



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Verlyn Verlandy

00000057430

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 : Verlyn Verlandy
Nomor Induk Mahasiswa : 00000057430
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Magang saya yang berjudul:

**PERANCANGAN ASET VISUAL 2D GAME HORROR
“THE STATION” 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, 19 Desember 2024



(Verlyn Verlandy)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Verlyn Verlandy
Nomor Induk Mahasiswa : 00000057430
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, 5 Desember 2024

Mengetahui



(Farhan)

Menyatakan



(Verlyn Verlandy)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
PERANCANGAN ASET VISUAL 2D *GAME HORROR*
“THE STATION” DI IGDX BOOTCAMP

Oleh

Nama Lengkap : Verlyn Verlandy
Nomor Induk Mahasiswa : 00000057430
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 19 Desember 2024
Pukul 16.00 s.d. 16.30 WIB dan dinyatakan
LULUS

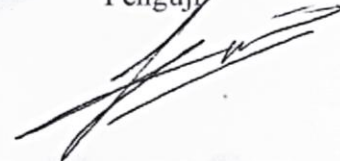
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



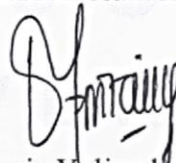
Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds.
0325039401/ 077724

Penguji



Cennywati, S.Sn., M.Ds.
1024128201/ 071277

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 : Verlyn Verlandy
Nomor Induk Mahasiswa : 00000057430
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN ASET VISUAL 2D
GAME HORROR “THE STATION”
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, 19 Desember 2024



(Verlyn Verlandy)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas karunianya sehingga laporan magang ini dapat diselesaikan dengan baik. Laporan magang ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan magang di Universitas Multimedia Nusantara. Selama menjalani program magang di IGDX Bootcamp, penulis banyak memperoleh pengalaman, pengetahuan dan kemampuan baru terkait proses dalam pengembangan gim. Melalui laporan ini penulis ingin menyampaikan pengalaman yang telah diperoleh, serta hal-hal yang penulis lakukan untuk berkontribusi dalam kegiatan IGDX Bootcamp ini.

Laporan ini tidak akan selesai tanpa dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis 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. Ardiles Akyuwen, S.Sn., M.Ds., selaku Koordinator Magang Program Studi, Universitas Multimedia Nusantara.
8. Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds., selaku *Advisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang kewirausahaan ini.
9. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan magang ini.

Semoga laporan ini dapat menunjukkan tujuan serta motivasi penulis dalam mengikuti program IGDX Bootcamp, dan juga memenuhi syarat kelulusan magang.

Tangerang, 19 Desember 2024



(Verlyn Verlandy)



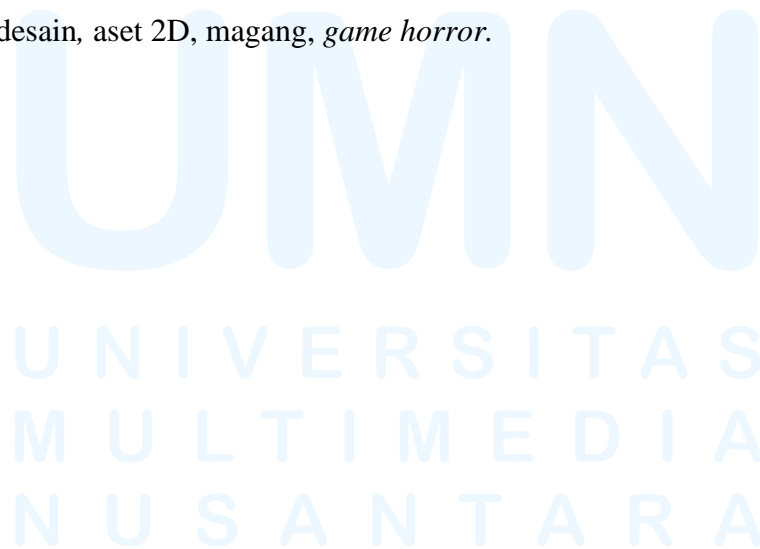
PERANCANGAN ASET VISUAL 2D GAME *HORROR* “THE STATION” DI IGDX BOOTCAMP

(Verlyn Verlandy)

ABSTRAK

Untuk mendukung perkembangan industri gim Indonesia, Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) bekerjasama dengan Asosiasi Game Indonesia (AGI) untuk menggelar program bernama Indonesia Game Developer Exchange (IGDX) Bootcamp 2024. Kegiatan tersebut dijadikan kesempatan bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual (DKV) yang ingin melakukan magang kewirausahaan di Universitas Multimedia Nusantara. Penulis memilih program tersebut sebagai praktik magang dikarenakan minat penulis terhadap ilustrasi dan desain visual dalam gim. Laporan ini berisikan proses pengerjaan aset visual 2D dari *game horror* The Station yang merupakan proyek tim penulis selama acara berlangsung. Pengerjaan aset visual meliputi *character design*, *environment design*, *texture painting*, *property design*, serta pembuatan *cutscene*. Penulis mengalami beberapa kendala dalam *bootcamp* ini seperti kurangnya anggota tim yang mengerti *programming*, kurangnya komunikasi antar anggota tim, kurangnya pengetahuan penulis dan tim dalam *genre horror*, dan lainnya. Dengan mengikuti IGDX Bootcamp, diharapkan pengalaman tersebut dapat membantu penulis dalam mengasah kemampuan dan menambah pengetahuan. Penulis juga berharap gim The Station dapat dijadikan portofolio penulis di masa depan.

Kata kunci: desain, aset 2D, magang, *game horror*.



VISUAL ASSET DESIGN FOR 2D HORROR GAME

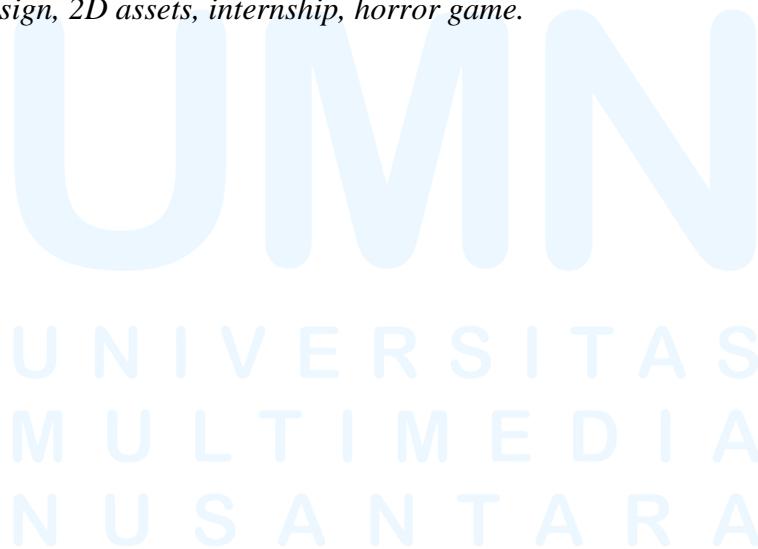
“THE STATION” AT IGDX BOOTCAMP

(Verlyn Verlandy)

ABSTRACT

To support the development of the Indonesian gaming industry, the Ministry of Communication and Information (Kominfo) is collaborating with the Indonesian Game Association (AGI) to hold a program called the Indonesia Game Developer Exchange (IGDX) Bootcamp 2024. The activity is an opportunity for Visual Communication Design (DKV) students who want to undertake an entrepreneurship internship at Universitas Multimedia Nusantara. The author chose the program as an internship practice due to their interest in illustration and visual design in games. This report contains the process of creating 2D visual assets for the horror game The Station, which was the team's project during the event. The creation of visual assets includes character design, environment design, texture painting, property design, and cutscene creation. The writer encountered several obstacles in this bootcamp, such as the lack of team members who understand programming, insufficient communication among team members, the writer and team's limited knowledge in the horror genre, and others. By participating in the IGDX Bootcamp, it is hoped that the experience will help the writer hone their skills and expand their knowledge. The author also hopes that the game The Station can be included in the author's portfolio in the future.

Keywords: *design, 2D assets, internship, horror game.*



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	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
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	4
2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan	4
2.1.1 Profil Perusahaan.....	4
2.1.2 Sejarah Perusahaan	5
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan.....	8
2.3 Portofolio Perusahaan	9
BAB III PELAKSANAAN MAGANG.....	11
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang	11
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang.....	11
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang.....	12
3.2 Tugas yang Dilakukan	14
3.3 Uraian Pelaksanaan Magang	18
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang.....	18

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang.....	28
3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang	44
3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang.....	44
3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang.....	45
BAB IV PENUTUP	47
4.1 Simpulan	48
4.2 Saran	49
DAFTAR PUSTAKA	xvi
LAMPIRAN.....	xvii



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang..... 15



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Koinfo.....	4
Gambar 2.2 Logo AGI.....	5
Gambar 2.3 Logo IGDX.....	6
Gambar 2.4 Bagan Struktur Organisasi Koinfo.....	8
Gambar 3.1 Bagan Kedudukan Tim Eclipse.....	12
Gambar 3.2 ClickUp Tim Eclipse.....	13
Gambar 3.3 Bagan Alur Koordinasi.....	14
Gambar 3.4 Figma Jam Tim Eclipse.....	19
Gambar 3.5 Sketsa Konsep Aset 1.....	20
Gambar 3.6 Referensi Aset 1.....	20
Gambar 3.7 Sketsa Aset 1.....	21
Gambar 3.8 Sketsa Komprehensif Aset 1.....	22
Gambar 3.9 Revisi Aset 1.....	23
Gambar 3.10 Desain Final Aset 1.....	23
Gambar 3.11 Referensi Aset 2.....	24
Gambar 3.12 Desain Awal Aset 2.....	24
Gambar 3.13 Desain Final Aset 2.....	25
Gambar 3.14 Referensi Aset 3.....	26
Gambar 3.15 Desain Awal Aset 3.....	26
Gambar 3.16 Desain Final Aset 3.....	27
Gambar 3.17 Tampak Aset Dalam Gim.....	28
Gambar 3.18 <i>Storyboard Cutscene</i>	29
Gambar 3.19 <i>Script Cutscene</i>	30
Gambar 3.20 Revisi <i>Storyboard</i> (1).....	30
Gambar 3.21 Revisi <i>Storyboard</i> (2).....	31
Gambar 3.22 Proses Menggambar <i>Cutscene</i>	32
Gambar 3.23 Desain Final <i>Cutscene</i>	33
Gambar 3.24 Referensi Karakter Utama.....	34
Gambar 3.25 Desain Final Karakter Utama.....	34

Gambar 3.26 Referensi Karakter Pendamping.....	35
Gambar 3.27 Desain Final Karakter Pendamping.....	36
Gambar 3.28 Referensi <i>Environment</i> Gim “The Station”.....	37
Gambar 3.29 <i>Moodboard Environment</i> Gim “The Station”.....	37
Gambar 3.30 Desain <i>Environment</i>.....	38
Gambar 3.31 Desain <i>Environment 2</i>.....	39
Gambar 3.32 Desain <i>Environment 3</i>.....	40
Gambar 3.33 <i>Final Look Environment</i> “The Station”.....	40
Gambar 3.34 Proses <i>Texture Painting 1</i>.....	41
Gambar 3.35 Proses <i>Texture Painting 2</i>.....	42
Gambar 3.36 Revisi <i>Texture Painting</i> Gayung.....	42
Gambar 3.37 Hasil <i>Texture Painting</i> Properti.....	43
Gambar 3.38 Proses <i>Texture Painting</i> Hantu.....	44



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.....	xxxiv
Lampiran Karya.....	xxxv

