



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

LAPORAN MAGANG

PERAN DESAIN GRAFIS DI BLAZABLE STUDIO



Nama : Mas Akhmad Ramadhan Ontowiryo

NIM : 10120210256

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2014

PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG
PERAN DESAINER GRAFIS DI
BLAZABLE STUDIO

Diajukan sebagai syarat untuk menyelesaikan mata kuliah Internship

Oleh:

Nama : Mas Akhmad Ramadhan O
NIM : 10120210256
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Tangerang, 15 Januari 2014

Pembimbing

Penguji

Joni Nur Budi Kawulur, S.Sn., M.Ds.

Joni Nur Budi Kawulur, S.Sn., M.Ds.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Mengetahui,

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual,

Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds.

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Penyusunan Laporan Kerja Magang

Dengan ini saya:

Nama : Mas Akhmad Ramadhan O
NIM : 10120210256
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa saya telah melaksanakan praktik kerja magang:

Nama Perusahaan : Blazable Studio
Divisi : *Game Development Design*
Alamat : CityLofts Sudirman # 8-23
Jl. K.H.Mas Mansyur,
Jakarta Pusat 10220
Periode Magang : 1 Juli 2013 – 31 Agustus 2013
Pembimbing Lapangan : Ardiansyah, S.s

Laporan kerja magang ini merupakan hasil karya saya sendiri. Segala sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar dan tercantum pada halaman Daftar Pustaka.

Tangerang, 15 Januari 2014

Mas Akhmad Ramadhan O

ABSTRAKSI

Praktik Kerja Magang merupakan salah satu syarat wajib yang ada di Universitas Multimedia Nusantara untuk mendapat gelar sarjana, praktik kerja magang juga sebagai salah satu syarat untuk lulus matakuliah *internship*. Tujuan Praktik Kerja Magang adalah memberikan wawasan yang lebih dalam serta pengalaman bekerja di dunia kerja yang dimana akan dijumpai oleh penulis setelah mendapatkan gelar sarjana.

Penulis melaksanakan praktik kerja magang di Blazable Studio. Di Blazable Studio penulis bekerja sebagai *Internship Game Development Designer*. Praktik kerja magang yang dilaksanakan penulis dimulai pada tanggal 1 juli 2013 sampai dengan 31 agustus 2013.

Selama melaksanakan praktik kerja magang penulis banyak sekali mendapatkan ilmu dan pengalaman. Selain itu penulis juga dapat menerapkan ilmu yang didapat dari bangku kuliah ke dalam dunia kerja. Ilmu dan pengalaman itulah yang nantinya dapat penulis praktikkan dikemudian hari saat memasuki dunia kerja, khususnya industri desain grafis.

Kata Kunci : *Graphic Design, Game Development Designer, Blazable Studio*

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kepada Allah SWT, karena atas berkatNya penulis dapat menyelesaikan praktik kerja magang serta membuat dan menyelesaikan laporan magang ini dengan sebaik-baiknya. Penulis melakukan praktik kerja magang sebagai *Game Development Designer* di Blazable Studio, sebuah perusahaan pengembang game yang bergerak dibidang *social game development*.

Kerja Praktik Magang ini merupakan salah satu matakuliah yang wajib ditempuh di Universitas Multimedia Nusantaraprogram studi Desain Grafis. Laporan praktik kerja magang ini disusun sebagai bukti dan dokumentasi atas praktik kerja magang yang telah dilakukan oleh penulis. Laporan Kerja Praktek ini disusun sebagai pelengkap kerja praktek yang telah dilaksanakan lebih kurang 2 bulan di Blazable Studio.

Dengan selesainya Laporan Kerja Praktik magang ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak yang telah memberikan masukan-masukan kepada penulis. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds., selaku kepala program studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara.
2. Joni Nur Budi Kawulur, S.Sn., M.Ds., selaku dosen pembimbing yang telah bersedia memandu, mengarahkan dan meluangkan waktu beliau dalam menyelesaikan laporan kerja magang ini.
3. Blazable Studio, atas kesempatan kerja magang serta ilmu dan pengalaman yang diberikan kepada penulis.

4. Ardiansyah, S.s., selaku *Supervisor Designer* yang juga menjabat sebagai *Game Development Design* dan juga sebagai pembimbing lapangan selama penulis menjalani praktik kerja magang di Blazable Studio.
5. Kedua Orang Tua atas seluruh dukungan dan doa yang telah diberikan kepada penulis selama menjalani praktik kerja magang serta penyusunan laporan magang ini.
6. Tim Blazable Studio : Pak Andryan, Ci Venny, Pak Jimi, Pak Yohanes, Ka Nandi, Ka Sakti, Ka Vincent, Ci Rena, Ka Ancha, Ka Aryo, Natalie dan Ica yang selama ini menemani, mendukung dan bertukar ilmu selama penulis melaksanakan praktik kerja magang.
7. Teman – teman Mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara Jurusan Desain Komunikasi Visual angkatan 2010

Perlu disadari bahwa dengan segala keterbatasan, laporan magang ini masih jauh dari sempurna, sehingga masukan dan kritikan yang konstruktif sangat penulis harapkan demi sempurnanya laporan ini. Akhirnya semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan.

Penulis

Mas Akhmad Ramadhan

DAFTAR ISI

PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG	iii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
ABSTRAKSI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	1
BAB I PENDAHULUAN	5
1.1 Latar Belakang	5
1.2 Maksud dan Tujuan	6
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang	7
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	8
2.1. Sejarah Singkat Perusahaan.....	8
2.1.1 Logo Perusahaan	8
2.1.2 Visi Misi Perusahaan.....	9
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan.....	10
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	11
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	11
3.1.1 Struktur Organisasi.....	11
3.2 Tugas yang dilakukan.....	12
3.3 Rincian Tugas.....	12
3.4 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang.....	14
3.5 Kendala dan Solusi.....	14
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN.....	Error! Bookmark not defined.
4.1 Kesimpulan.....	26
4.2 Saran.....	26

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Blazable Studio	8
Gambar 3.1 karakter <i>Mummy</i> untuk <i>game I LOVE MONSTERS</i>	14
Gambar 3.2 Pergerakan karakter <i>Mummy</i> untuk <i>game I LOVE MONSTERS</i> ...	15
Gambar 3.3 Meja makan khas China Level 1, 2, dan 3	16
Gambar 3.4 Kursi khas China Level 1, 2, dan 3	16
Gambar 3.5 Kursi khas China Level 1, 2, dan 3	16
Gambar 3.6 Meja khas Timur Tengah Level 1, 2, dan 3	16
Gambar 3.7 Alat musik khas Timur Tengah.....	17
Gambar 3.8 konsep awal karakter robot <i>game Bounty Run</i>	17
Gambar 3.9 <i>Character Modeling Robot</i>	18
Gambar 3.10 <i>Character Modeling Robot</i> yang telah diberi <i>texture</i>	18
Gambar 3.11 <i>Vehicle Modeling Gokart</i>	19
Gambar 3.12 <i>Vehicle Modeling Gokart</i> yang telah diberi <i>Texture</i>	20
Gambar 3.13 <i>Vehicle Modeling Gokart</i> level 1, 2 dan 3.....	21
Gambar 3.14 <i>Windmill Modeling, tampak depan dan perspektif</i>	52
Gambar 3.15 <i>Modeling Vehicle Badak</i>	52
Gambar 3.16 <i>Modeling environment sapi</i>	53
Gambar 3.17 <i>Modeling environment sapi dengan texture</i>	53
Gambar 3.18 <i>Modeling vehicle motor dengan texture</i>	24

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

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Struktur Organisasi Blazable Studio.....	10
Bagan 3.1 Struktur Organisasi divisi <i>Creative</i>	11



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Pengantar Magang
2. Surat Pernyataan Penerimaan Magang
3. Form Lampiran 3 (Kartu Kerja Magang)
4. Form Lampiran 4 (Kehadiran Kerja Magang)
5. Form Lampiran 5 (Laporan Realisasi Kerja Magang)
6. Form Lampiran 7 (Tanda Terima Laporan)
7. Form Konsultasi dengan Dosen
8. Riwayat Hidup

