

LAPORAN PRAKTIK MAGANG
PENGEMBANGAN GAME LOKAL LELINTIHAN AKSARA
INFINITE LEARNING (PT. KINEMA SYSYTRANS MULTIMEDIA)



Oleh :

Ahmad Fadli Rismanda
2100018330

PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN
TAHUN 2024

HALAMAN PENGESAHAN

PRAKTIK MAGANG PENGEMBANGAN GAME LOKAL
LELINTIHAN AKSARA INFINITE LEARNING (PT. KINEMA
SYSYTRANS MULTIMEDIA)

Ahmad Fadli Rismanda

2100018330

PEMBIMBING

: Bambang Robi'in, S.T., M.T.

NIP 197907202005011002

07/01/2025

PENGUJI


: Faisal Fajri Rahani S.Si., M.Cs.

NIPM

:19930706 201908 111 1325666

Yogyakarta, 23 November 2024

Kaprodi S1 Informatika


14/01
Dr. Murinto S.Si., M.Kom.
NIPM 19730710 200409 111 0951298

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga Laporan Akhir Studi Independen ini disusun sebagai bukti penyelesaian program dengan judul “Laporan Akhir Studi Independen Bersertifikat *Game Development* di PT Kinema Systrans Multimedia”. Laporan ini bertujuan untuk menyampaikan informasi yang diperoleh selama mengikuti program Studi Independen.

Kemudian saya ingin menyampaikan penghargaan dan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama proses penyusunan Laporan Akhir ini. Kesuksesan ini tidak terlepas dari kontribusi dan kerjasama yang luar biasa dari berbagai pihak, dan saya ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Nadiem Anwar Makarim, B.A., M.B.A. selaku Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) beserta jajarannya yang telah meluncurkan kebijakan Kampus Merdeka ini.
2. Bapak Mike Wiluan selaku CEO dari PT Kinema Systrans Multimedia yang telah memberikan izin kepada kamu untuk mengikuti Studi Independen di PT Kinema Systrans Multimedia.
3. Bapak Ari Nugrahanto selaku *Program Director* Infinite Learning yang telah membimbing kami selama program Studi Independen ini berlangsung.
4. Kak Liony, Kak Ganda, Kak Fadhli, Kak Dayu, Kak Lauren, Kak Jamal, Kak Ilham, Kak Nanda, Kak Deliana, Kak Pupu serta seluruh mentor di Infinite Learning yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan dukungan yang menjadi pilar penting dalam perjalanan kami selama mengikuti program hingga akhir.
5. Bapak Feri Febria Laksana, M. Kom. selaku Dosen Pembimbing Program Studi Independen yang telah membimbing kami hingga akhir program Studi Independen.
6. Bapak Bambang Robiin, S. T. selaku Dosen Pembimbing mata kuliah Praktik Magang.
7. Kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan, doa, nasihat, dan berbagai hal lainnya yang tidak terhingga selama program ini berlangsung.

8. Saudara tersayang yang selalu memberikan nasihat dan dukungan selama program ini berlangsung.
9. Semua pihak yang telah membantu yang tidak bisa disebutkan satu persatunya.

Terima kasih atas segala bantuan dan dukungan yang diberikan oleh semua pihak yang telah membantu selama program ini berlangsung. Penulis juga sangat tahu dan sadar bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis sangat menantikan kritik dan saran dari para pembaca yang budiman.

Yogyakarta, 5 November 2024

Penyusun



Ahmad Fadli Rismanda

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL	viii
BAB I. Pendahuluan.....	1
A. Latar Belakang Kegiatan.....	1
B. Kategori Kegiatan.....	1
C. Level Kegiatan (Lokal, Regional, Nasional, Internasional)	2
BAB II. Gambaran Umum	3
A. Profil Penyelenggara	3
B. Lokasi dan Waktu Pelaksanaan	3
C. Ruang Lingkup.....	3
BAB III. Metode Pelaksanaan	5
A. Tahapan Persiapan.....	5
B. Tahapan Pelaksanaan.....	5
C. Tahapan Evaluasi	6
D. Rancangan Jadwal Kegiatan	8
BAB IV. Hasil Pelaksanaan	10
A. Hasil Tahapan Persiapan (pembahasan mengenai seluruh aktivitas persiapan sebelum kegiatan).....	10
B. Hasil Tahapan Pelaksanaan (pembahasan mengenai seluruh aktivitas pelaksanaan kegiatan dengan disertai bukti)	10
C. Hasil Tahapan Evaluasi (evaluasi terhadap performa mahasiswa selama mengikuti kegiatan).....	15
D. Realisasi Jadwal Kegiatan.....	16
E. Kendala dan Solusi	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan. a.
Kendala (kendala yang dihadapi mahasiswa selama mengikuti kegiatan).....	18
b. Solusi (solusi yang dilakukan oleh mahasiswa untuk mengatasi kendala selama mengikuti kegiatan).....	18
BAB V. Penutup.....	19
A. Kesimpulan	19
B. Saran.....	19
LAMPIRAN	20
a. Brosur / Flyer	20

b. Sertifikat.	20
c. Log Book sudah terisi minimal 7x.....	21
d. Dokumentasi Kegiatan (Foto.....	33
e. Product/Hasil (Foto	34

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Game Design Document (GDD)	11
Gambar 2. Art Design Document (ADD)	11
Gambar 3. Aset Karakter.....	12
Gambar 4. Percakapan Karakter	13
Gambar 5. UI Main Menu	14
Gambar 6. Game Lelintihan Aksara di itch.io	14

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Rencana Kegiatan Praktik Magang.....	8
Tabel 2. Realisasi Kegiatan Praktik Magang.....	16