

**LAPORAN PRAKTIK MAGANG**  
**PENGEMBANGAN GAME LOKAL BO&BO EXPLORER**  
**INFINITE LEARNING (PT. KINEMA SYSYTRANS MULTIMEDIA)**



Oleh :

Syafa Trisya Hernanda  
2100018507

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

**HALAMAN PENGESAHAN**

**PRAKTIK MAGANG**

**PENGEMBANGAN GAME LOKAL BO&BO EXPLORER**

**INFINITE LEARNING (PT. KINEMA SYSYTRANS MULTIMEDIA)**

**SYAFA TRISYA HERNANDA**

**2100018507**

**PEMBIMBING : Bambang Robiin, S.T., M.T.  
NIP. 197907202005011002**

**PENGUJI : Faisal Fajri Rahani S.Si., M.Cs.  
NIPM. 19930706 201908 111 1325666**

**4/01/2025**

**06/01/2025**

**Yogyakarta, 3 Januari 2025**

**Kaprodi S1 Informatika**

**Dr. Murinto, S.Si., M.Kom.**

**NIPM. 19730710 200409 111 0951298**

**14/01**

## 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 Bambang Robiin, S. T. selaku Dosen Pembimbing mata kuliah Praktik Magang.
6. Kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan, doa, nasihat, dan berbagai hal lainnya yang tidak terhingga selama program ini berlangsung.
7. Saudara tersayang yang selalu memberikan nasihat dan dukungan selama program ini berlangsung.

8. Kepada Miu, Chiko, Blackie, Piu, Nala, dan Simba sebagai kucing tersayang dan tercinta yang telah memberikan semangat dan *mood booster* 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, 3 November 2024

Penyusun



Syafa Trisya Hernanda  
NIM. 2100018507

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI .....	v
DAFTAR GAMBAR .....	vii
DAFTAR TABEL .....	viii
BAB I.....	1
A. Latar Belakang Kegiatan .....	1
B. Kategori Kegiatan .....	1
C. Level Kegiatan (Lokal, Regional, Nasional, Internasional) .....	2
BAB II.....	3
A. Profil Penyelenggara.....	3
B. Lokasi dan Waktu Pelaksanaan .....	3
C. Ruang Lingkup .....	3
BAB III.....	5
A. Tahapan Persiapan .....	5
B. Tahapan Pelaksanaan .....	5
C. Tahapan Evaluasi .....	6
D. Rancangan Jadwal Kegiatan .....	8
BAB IV .....	10
A. Hasil Tahapan Persiapan.....	10
B. Hasil Tahapan Pelaksanaan .....	10
C. Hasil Tahapan Evaluasi .....	15
D. Realisasi Jadwal Kegiatan .....	16
E. Kendala dan Solusi.....	18
a. Kendala .....	18
b. Solusi.....	18
BAB V .....	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.....	29
e. Game Design Document (GDD) .....	31

## 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 Bo&Bo Explorer di Itch.io .....	14

## DAFTAR TABEL

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