

**LAPORAN PRAKTIK MAGANG**  
**PENGEMBANGAN GAME LOKAL REALM UNVEILED**  
**INFINITE LEARNING (PT. KINEMA SYSYTRANS MULTIMEDIA)**



Oleh :

Raju Putra Dermawan  
2100018316

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

HALAMAN PENGESAHAN

PRAKTIK MAGANG

PENGEMBANGAN GAME LOKAL REALM UNVEILED  
INFINITE LEARNING (PT. KINEMA SYSYTRANS MULTIMEDIA)

RAJU PUTRA DERMAWAN

2100018316

PEMBIMBING : Bambang Robi'in, S.T., M.T.  
NIPM 197907202005011002

07/01/2025

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

08/01/25

Yogyakarta, 23 Desember 2024

Kaprodi S1 Informatika

Dr. Murinto, S.Si., M.Kom. 14/01

NIPM 19730710 200409 111 0951298

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, yang memungkinkan penyelesaian Laporan Magang berjudul "Laporan Praktik Magang Pengembangan Game Lokal Realm Unveiled Infinite Learning (PT. Kinema Systrans Multimedia)". Laporan ini mencerminkan kelengkapan kegiatan magang yang dilaksanakan pada saat studi indepen dalam kerangka Program Kampus Merdeka.

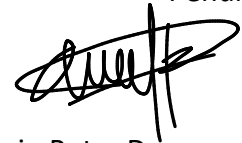
Tujuan laporan ini adalah menyampaikan segala informasi yang kami peroleh selama pelaksanaan Studi Independent, mulai dari tahap awal hingga akhir, sesuai pedoman kegiatan yang telah ditetapkan. Terima kasih yang tulus kami sampaikan kepada semua pihak yang turut serta mendukung penyelesaian Laporan Akhir Studi Independent ini, meliputi:

1. Orang tua kami, yang senantiasa memberikan dukungan selama berlangsungnya kegiatan ini.
2. Bapak Nadiem Makarim, B.A., M.B.A., selaku Menteri Pendidikan dan Kebudayaan beserta jajarannya yang menginisiasi Program Kampus Merdeka.
3. Bapak Mike Wiluan, CEO dari PT Kinema Systrans Multimedia, yang memberikan izin kepada kami untuk mengikuti Studi Independent di perusahaannya.
4. Bapak Ari Nugrahanto, B.Ed, M.Sc selaku Program Director Infinite Learning yang telah membimbing kami selama Studi Independen ini berlangsung.
5. Kak Muhammad Ilham, Kak Fadhli Yahya, Kak Ganda Bagus, dan seluruh mentor dari Infinite Learning yang dengan penuh dedikasi membimbing kami sepanjang kegiatan Studi Independent.
6. Guntur Maulana Zamroni B.Sc., M.Kom., Pembimbing Studi Independent yang ditunjuk oleh Fakultas Teknologi Industri Universitas Ahmad Dahlan.
7. Bambang Robiin , S.T., M.T. selaku Dosen Pembimbing mata kuliah Praktik Magang.
8. Semua pihak yang turut serta membantu, meski tidak dapat disebutkan satu per satu.

Dengan kerjasama dan dukungan ini, kami berhasil menyelesaikan Studi Independent ini. Terima kasih kepada semua yang telah berperan dalam kesuksesan dan kelancaran kegiatan ini.

Yogyakarta, 15 Desember 2024

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Raju Putra Dermawan', written in a cursive style.

Raju Putra Dermawan

Nim.2100018316

## 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 .....	7
BAB IV HASIL PELAKSANAAN .....	9
A. Hasil Tahapan Persiapan (pembahasan mengenai seluruh aktivitas persiapan sebelum kegiatan).....	9
B. Hasil Tahapan Pelaksanaan (pembahasan mengenai seluruh aktivitas pelaksanaan kegiatan dengan disertai bukti).....	10
C. Hasil Tahapan Evaluasi .....	29
D. Realisasi Jadwal Kegiatan .....	30
E. Kendala dan Solusi .....	32
a. Kendala.....	32
b. Solusi .....	32
BAB V PENUTUP .....	33
A. Kesimpulan .....	33
B. Saran.....	33
LAMPIRAN .....	35
a. Game Design Document.....	35
b. Brosur / Flyer.....	37
c. Sertifikat .....	37

d. Log Book sudah terisi minimal 7x.....	38
e. Dokumentasi Kegiatan .....	49

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Game Design Document (GDD).....	11
Gambar 2. Art Design Document (ADD).....	12
Gambar 3. Asset Karakter Utama.....	13
Gambar 4. Asset NPC .....	14
Gambar 5. Asset Environment didalam Game.....	15
Gambar 6. Sprite Karakter.....	16
Gambar 7. Sprite tilemap .....	16
Gambar 8. Script Player.cs .....	17
Gambar 9. Pengembangan Animasi .....	18
Gambar 10. Tampilan in game dengan Camera System .....	19
Gambar 11. Script Advance Mechanic .....	20
Gambar 12. Tampilan Enemy serta Raflesia .....	21
Gambar 13. Level 1,2 dan 3 pada Game .....	22
Gambar 14. Scritp shadow.cs.....	23
Gambar 15. Sprite Shadow.....	23
Gambar 16. Tampilan Dialog Box .....	24
Gambar 17. Pembuatan Mekanika Bos.....	24
Gambar 18. Script Boss.cs .....	25
Gambar 19. Tampilan Main menu dan UI .....	26
Gambar 20. Mendesain jenis Audio didalam Game.....	27
Gambar 21. Rencana Playtesting .....	28
Gambar 22. Game Realm Unveiled di Itch.io .....	29

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Rencana Kegiatan Praktik Magang .....	6
Tabel 2. Realisasi Kegiatan Praktik Magang .....	27