

LAPORAN PRAKTIK MAGANG
STUDI INDEPANDEN GAME DEVELOPMENT
INFINITE LEARNING (PT. KINEMA SYSYTRANS MULTIMEDIA)



Oleh :

Bagus Akmal

2100018305

PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN

2024

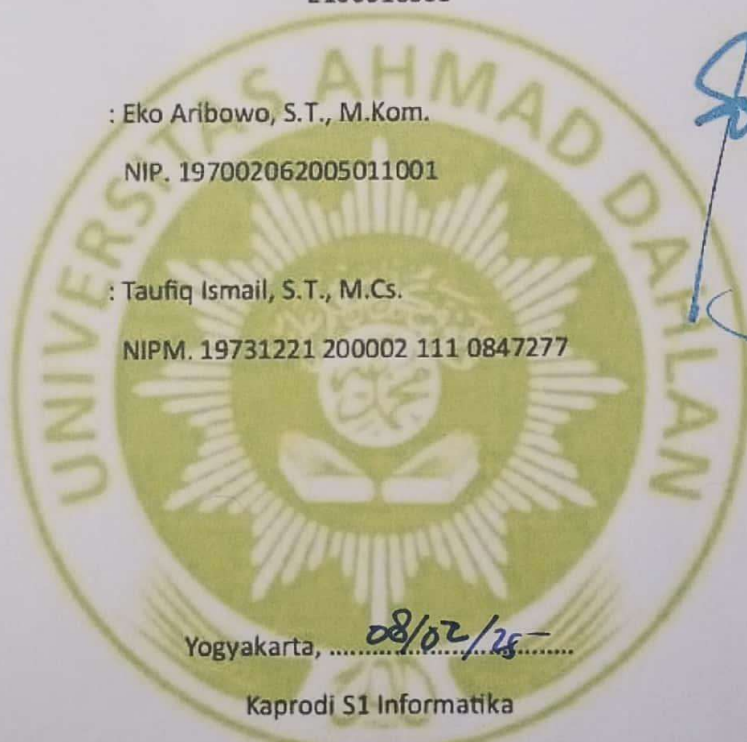
HALAMAN PENGESAHAN

PRAKTIK MAGANG
STUDI INDEPENDEN GAME DEVELOPMENT
INFINITE LEARNING

BAGUS AKMAL
2100018305

PEMBIMBING : Eko Aribowo, S.T., M.Kom.
NIP. 197002062005011001

PENGUJI : Taufiq Ismail, S.T., M.Cs.
NIPM. 19731221 200002 111 0847277



Yogyakarta, 08/02/25

Kaprodi S1 Informatika

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

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT karena telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga laporan praktik magang dapat diselesaikan dengan lancar serta tepat pada waktunya. Laporan ini disusun sebagai wujud pemenuhan mata kuliah praktik magang. Perjalanan selama lebih kurang 5 bulan dalam program Infinite learning Batch 5 tahun 2023 ini tentu saja penuh warna, dan tidak terlepas dari kontribusi serta bimbingan yang berharga dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan tulus, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada semua yang telah memberikan dukungan dalam perjalanan MSIB ini. Dalam laporan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tulus tersebut kepada.

1. Allah SWT, yang dengan limpahan kenikmatan dan rahmat-Nya, memberikan kelancaran kepada penulis dalam menyelesaikan laporan akhir Magang dan Studi Independen Bersertifikat ini.
2. Orang tua penulis, yang senantiasa memberikan dukungan dalam berbagai bentuk, baik semangat, doa, maupun dukungan materi, sehingga penulis dapat menyelesaikan perjalanan ini dengan penuh dedikasi.
3. Bapak Guntur Maulana Zamroni, B.Sc., M.Kom, sebagai dosen pembimbing MSIB, yang telah memberikan arahan dan panduan yang sangat berharga.
4. Bapak Eko Aribowo, S.T., M.Kom, sebagai dosen pembimbing Praktek Magang, yang telah memberikan arahan dan panduan yang sangat berharga.
5. Kak Nanda Putra Perkasa, kak Deliana Hole, dan kak Liony Lumombo, mentor dalam kelompok ETAF di Infinite Learning Batch 5, yang telah memberikan bimbingan dan inspirasi yang membantu penulis berkembang.

Namun, Laporan ini masih memiliki kekurangan karena terbatasnya waktu dan pengalaman. Penulis dengan tulus menerima kritik dan saran konstruktif untuk perbaikan ke depannya. Semoga laporan ini bermanfaat dan menjadi referensi yang berguna bagi pembaca serta rekan-rekan mahasiswa. Terima kasih.

Yogyakarta, 02 Oktober 2024

Bagus Akmal

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR TABEL	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Kegiatan	1
B. Kategori Kegiatan	2
C. Level Kegiatan	3
BAB II GAMBARAN UMUM	4
A. Profil Penyelenggara	4
B. Lokasi Dan Waktu Pelaksanaan.....	5
C. Ruang Lingkup	6
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	8
A. Tahapan Persiapan	8
B. Tahapan Pelaksanaan.....	9
C. Tahapan Evaluasi.....	10
D. Rancangan Jadwal Kegiatan	12
BAB IV HASIL PELAKSANAAN	14
A. Hasil Tahapan Persiapan	14
B. Hasil Tahapan Pelaksanaan	15
C. Hasil Tahapan Evaluasi	29
D. Realisasi Jadwal Kegiatan	32
E. Kendala Dan Solusi	33
a) Kendala.....	33
b) Solusi	33
BAB V PENUTUP.....	34
A. Kesimpulan.....	34
B. Saran.....	35
LAMPIRAN.....	37
A. Brosur	37
B. Sertifikat	37
C. Log Book	39
D. Dokumentasi Kegiatan	41

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur organisasi Infinite Learning	4
<i>Gambar 4.1 pembagian tugas dalam tim</i>	<i>16</i>
<i>Gambar 4.2 Game Design Document (GDD)</i>	<i>17</i>
<i>Gambar 4.3 Misha Concept Design</i>	<i>18</i>
<i>Gambar 4.4 Misha Color Design</i>	<i>18</i>
<i>Gambar 4.5 Misha Sprite Animation</i>	<i>19</i>
<i>Gambar 4.6 Enemy Asset</i>	<i>20</i>
Gambar 4.7 Flowchart	21
<i>Gambar 4.8 Kode PlayerControl</i>	<i>22</i>
<i>Gambar 4.9 Kode PlayerMove</i>	<i>23</i>
<i>Gambar 4.10 Pembuatan Animasi</i>	<i>24</i>
<i>Gambar 4.11 FSM Misha</i>	<i>24</i>
<i>Gambar 4.12 Design Map</i>	<i>25</i>
<i>Gambar 4.13 Tampilan Ingame</i>	<i>26</i>
<i>Gambar 4.14 Tampilan Dialog Ingame</i>	<i>27</i>
<i>Gambar 4.15 Eternal Fate di Itch.io</i>	<i>29</i>

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rancangan Jadwal Kegiatan	12
Tabel 4.1 Realisasi Jadwal Kegiatan	32