

LAPORAN PRAKTIK MAGANG
Perancangan Konsep dan Mekanika Game Edukatif "Petualangan Ciko"
untuk Meningkatkan Pembelajaran Interaktif
GPS Studio



Oleh :

Bramanty Pujangga Dea Resigta

2100018377

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

Halaman PENGESAHAN

PRAKTIK MAGANG

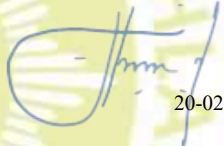
Perancangan Konsep dan Mekanika Game Edukatif "Petualangan Ciko" untuk
Meningkatkan Pembelajaran Interaktif
GPS Studio

Bramanty Pujangga Dea Resigta

2100018377


PEMBIMBING : Lisna Zahrotun, S.T., M.Cs.

NIPM. 198409112009090111058758


20-02-2025

PENGUJI : Taufiq Ismail, S.T., M.Cs.

NIPM. 197312212000021110847277


20/02/2025

Yogyakarta, 20 Februari 2025

Kaprodi S1 Informatika


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

NIPM. 197307102004091110951298

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji dan syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga laporan praktik magang ini dapat diselesaikan dengan baik. Laporan ini disusun sebagai bentuk pertanggungjawaban atas pelaksanaan kegiatan magang yang telah dilakukan di GPS Studio selama periode 4 bulan.

Praktik magang ini memberikan pengalaman yang sangat berharga dalam memahami dunia kerja secara nyata, serta meningkatkan keterampilan dan wawasan dalam bidang pengembangan game edukasi. Saya mendapatkan kesempatan untuk menerapkan ilmu yang telah dipelajari di dunia akademik serta berkontribusi dalam berbagai proyek yang ada di perusahaan.

Saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bambang Robi'in S.T., M.T., selaku dosen pengampu kelas praktik magang, yang telah memantau perkembangan mahasiswa selama pelaksanaan magang serta memastikan pelaksanaan tugas sesuai dengan ketentuan yang ditetapkan.
2. Lisna Zahrotun, S.T., M.Cs., selaku dosen pembimbing yang telah mendukung dan membimbing dalam penyusunan laporan ini.
3. Ahmad Fadli Rismanda, selaku mentor yang sudah memberikan arahan selama pelaksanaan magang.
4. Seluruh tim pengembangan game edukasi "PETUALANGAN CIKO" yang telah memberikan dukungan dan pengalaman berharga selama praktik magang.
5. Serta teman-teman yang selalu memberikan semangat dan motivasi dalam menyelesaikan laporan ini.

Saya menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu, saya sangat terbuka terhadap kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa mendatang. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan menjadi referensi bagi mahasiswa yang akan melaksanakan praktik magang di masa depan.

Wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

Yogyakarta, 07 Februari 2025



Bramanty Pujangga Dea R

DAFTAR ISI

LAPORAN PRAKTIK MAGANG	1
LEMBAR PERSETUJUAN INSTANSI MAGANG	2
Halaman PENGESAHAN	3
KATA PENGANTAR.....	4
DAFTAR ISI	5
DAFTAR GAMBAR	7
DAFTAR TABEL	8
DAFTAR LAMPIRAN.....	9
BAB I PENDAHULUAN	10
A. Latar Belakang.....	10
B. Batasan Masalah (ruang lingkup yang dikerjakan selama magang).....	11
C. Rumusan Masalah	11
D. Tujuan Praktik Magang.....	11
E. Manfaat Praktik Magang	11
BAB II GAMBARAN INSTANSI	12
A. Profil Instansi.....	12
B. Sumber Daya Penunjang Magang	13
C. Proses Bisnis yang Berjalan	13
BAB III METODE PELAKSANAAN PRAKTIK MAGANG	15
A. Tahapan Persiapan	15
B. Tahapan Pelaksanaan	15
C. Tahapan Evaluasi	15
D. Rancangan Jadwal Kegiatan Magang (cek Lampiran 4).....	16
BAB IV PEMBAHASAN PELAKSANAAN PRAKTIK MAGANG	18
A. Hasil Tahapan Persiapan.....	18
B. Hasil Tahapan Pelaksanaan	20
C. Hasil Tahapan Evaluasi.....	27
D. Realisasi Jadwal Kegiatan Magang (cek Lampiran 5).....	28
E. Kendala dan Solusi	30
1. Kendala	30
2. Solusi.....	30
F. Keberlanjutan.....	30

BAB V PENUTUP	32
A. Kesimpulan.....	32
B. Saran.....	32
DAFTAR PUSTAKA	33
LAMPIRAN	34
A. Logbook Kegiatan Mahasiswa	34
B. Dokumentasi Kegiatan	38

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Alur game "Petualangan Ciko"	19
Gambar 4. 2 Dokumentasi Koordinasi Dengan Tim Dan Mentor	26
Gambar 4. 3 Dokumentasi Koordinasi dengan Tim dan Mentor	26

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Alamat dan kontak instansi	12
Tabel 2. 2 Sumber daya manusia instansi.....	13
Tabel 2. 3 Sumber daya fisik instansi	13
Tabel 2. 4 Proses bisnis yang berjalan pada GPS Studio.....	14
Tabel 3. 1 Rencana Jadwal Kegiatan Magang	16
Tabel 4. 1 Konsep dan Tema Game.....	18
Tabel 4. 2 Konten Materi Belajar	20
Tabel 4. 3 Level Desain Kategori Bermain.....	21
Tabel 4. 4 Skrip sound yang akan digunakan pada game	25

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Dokumentasi Alur Game yang sudah dibuat	38
Lampiran 1. 2 Dokumentasi Implementasi Asset yang telah dibuat	39
Lampiran 1. 3 Dokumentasi Laporan Progres Pengembangan.....	40
Lampiran 1. 4 Dokumentasi Bukti chat dengan mentor mengenai koordinasi lanjutan	41
Lampiran 1. 5 Dokumentasi Progres Implementasi Alur Permainan.....	42