
acc. ujian, 15-2-2025

LAPORAN PRAKTIK MAGANG
Pengembangan Aset Visual dan Audio Game Edukatif "Petualangan Ciko"
untuk Mendukung Pembelajaran Interaktif
GPS Studio



Oleh :

Khaerul Ma'ruf Pratama

2100018149

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

Halaman PENGESAHAN

PRAKTIK MAGANG


Pengembangan Aset Visual dan Audio Game Edukatif "Petualangan Ciko" untuk
Mendukung Pembelajaran Interaktif
GPS Studio

Khaerul Ma'ruf Pratama

2100018149


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

NIPM. 198409112009090111058758


20-2-2025

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

NIPM. 197312212000021110847277


20/02/2025

Yogyakarta, 20 Februari 2025

Kaprodi 51 Informatika


20/02/25
Dr. Murinto, S.Si., M.Kom.

NIPM. 197307102004091110951298

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkah dan kasih-Nya, sehingga laporan praktik magang ini dapat diselesaikan dengan baik. Laporan ini disusun sebagai bentuk tanggung jawab atas pelaksanaan kegiatan magang yang telah dilakukan di GPS Studio selama 4 bulan terakhir.

Pengalaman praktik magang ini memberikan wawasan yang sangat berharga dalam memahami dunia kerja secara langsung, serta memperkaya keterampilan dan pengetahuan saya di bidang pengembangan game edukasi. Saya juga mendapatkan kesempatan untuk mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajari di dunia akademis dan berkontribusi dalam berbagai proyek yang ada di perusahaan.

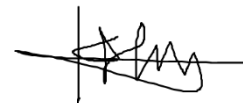
Saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bambang Robi'in S.T., M. T., selaku dosen pengampu kelas praktik magang, yang telah memantau perkembangan mahasiswa selama pelaksanaan magang.
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 perusahaan GPS Studio 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 menghargai kritik dan saran untuk perbaikan di masa depan. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan menjadi referensi yang berguna bagi mahasiswa yang akan melaksanakan praktik magang di masa yang akan datang.

Wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

Yogyakarta, 11 Februari 2025



Khaerul MP

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	16
D. Rancangan Jadwal Kegiatan Magang (cek Lampiran 4).....	17
BAB IV PEMBAHASAN PELAKSANAAN PRAKTIK MAGANG	19
A. Hasil Tahapan Persiapan.....	19
B. Hasil Tahapan Pelaksanaan	20
C. Hasil Tahapan Evaluasi.....	27
E. Realisasi Jadwal Kegiatan Magang (cek Lampiran 5).....	28
F. Kendala dan Solusi	30
1. Kendala	30
2. Solusi.....	30
G. Keberlanjutan.....	31

BAB V PENUTUP	32
A. Kesimpulan.....	32
B. Saran.....	32
DAFTAR PUSTAKA	33
LAMPIRAN	34
A. Logbook Kegiatan Mahasiswa	34
B. Dokumentasi Kegiatan.....	36

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Dokumentasi Koordinasi Aset Grafis Bersama Tim dan Mentor	26
Gambar 4. 2 Dokumentasi Koordinasi Aset Visual dan Audio Bersama Tim dan Mentor	26

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Rencana Jadwal Kegiatan Magang	17
Tabel 4. 1 Hasil Referensi Game Edukatif SECIL.....	19
Tabel 4. 2 Perangkat Lunak Yang Digunakan Dalam Pembuatan Elemen Visual dan Audio.....	20
Tabel 4. 3 Hasil Elemen Visual Kategori Belajar.....	21
Tabel 4. 4 Hasil Elemen Visual Kategori Bermain	22
Tabel 4. 5 Hasil Aset Grafis Tambahan.....	23
Tabel 4. 6 Hasil Aset Visual dan Audio.....	25
Tabel 4. 7 Realisasi Jadwal Kegiatan Magang	28

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Dokumentasi Alur Game yang sudah dibuat	36
Lampiran 1. 2 Dokumentasi Implementasi Asset yang telah dibuat	37
Lampiran 1. 3 Dokumentasi Laporan Progress Pengembangan	37
Lampiran 1. 4 Bukti chat dengan mentor mengenai koordinasi lanjutan	38
Lampiran 1. 5 Dokumentasi Progress Implementasi Alur Permainan	39