

LAPORAN PRAKTIK MAGANG

MAGANG & STUDI INDEPENDEN BERSERTIFIKAT

Local Game Development

PT KINEMA SYSTRANS MULTIMEDIA, BATAM



Oleh :

Aziz Azmi Jundullah Al Islami

2100018442

PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN

TAHUN 2025

LEMBAR PENGESAHAN

MAGANG & STUDI INDEPENDEN BERSERTIFIKAT

Local Game Development

PT KINEMA SYSTRANS MULTIMEDIA, BATAM

AZIZ AZMI JUNDULLAH AL ISLAMI

2100018442

PEMBIMBING

: Ir. Sri Winiarti, S.T., M.Cs.

NIPM: 19751216 200103 011 0880702

PENGUJI

: Dinan Yulianto, S.T., M.Eng.

NIPM : 19920714 201908 111 1335266

Yogyakarta, Agustus 2025

Kaprodi S1 Informatika

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

NIPM. 19730710 200409 111 0951298

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur kita panjatkan kepada Allah SWT. Karena atas berkat Rahmat dan karunianya, penulis dapat menyelesaikan laporan akhir kampus Merdeka Magang dan Studi Independen Bersertifikat tepat waktu. Isi dari laporan ini adalah daftar kegiatan yang penulis lakukan selama mengikuti program Magang dan Studi Independen Bersertifikat pada mitra *Infinite Learning*.

Laporan ini dibuat sebagai salah satu syarat dalam kelulusan pada program magang dan studi independen bersertifikat yang diadakan oleh Kampus Merdeka. Dalam penyusunan laporan akhir ini tak lepas dari banyaknya pihak yang membantu dalam penyelesaiannya. Oleh karena itu, penulis sampaikan Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Prof. Dr. Muchlas, M.T., selaku Rektor Universitas Ahmad Dahlan.
2. Guntur Maulana Zamroni B.Sc., M.Kom. selaku Koordinator MSIB Universitas Ahmad Dahlan.
3. Ir. Sri Winiarti, S.T., M.Cs. selaku Dosen Pembimbing Praktik Magang.
4. Bambang Robiin, S.T., M.T. selaku Dosen Pengajar Praktik Magang.
5. Orang tua, kakak, keluarga penulis sebagai pendukung utama segala kegiatan yang penulis lakukan.

Laporan ini disusun berdasarkan pengalaman penulis selama mengikuti Program Magang dan Studi Independen Bersertifikat Angkatan 5 Tahun 2023 di *Infinite Learning* selama periode 5 bulan. Dalam penyusunan laporan akhir ini, masih terdapat beberapa kekurangan baik dalam hal struktur maupun gaya penulisan. Oleh karena itu, masukan serta saran yang bersifat membangun dari pembaca sangat diharapkan. Semoga laporan ini memberikan manfaat bagi pembaca umum dan juga memberikan manfaat yang signifikan bagi penulis sendiri.

Yogyakarta, 10 Agustus 2025



Aziz Azmi Jundullah Al Islami

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	9
A. Latar Belakang	9
B. Kategori.....	10
C. Level Kegiatan.....	11
BAB II GAMBARAN UMUM	12
A. Profil Penyelenggara.....	12
B. Lokasi dan Waktu Pelaksanaan.....	14
C. Ruang Lingkup	14
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	16
A. Tahapan Persiapan	16
B. Tahapan Pelaksanaan	16
C. Tahapan Evaluasi	20
D. Rancangan Jadwal Kegiatan	22
BAB IV HASIL PELAKSANAAN	25
A. Hasil Tahapan Persiapan	25
B. Hasil Tahapan Pelaksanaan	26
C. Hasil Tahapan Evaluasi	35
D. Realisasi Jadwal Kegiatan.....	38
E. Kendala dan Solusi	43
a) Kendala.....	43
b) Solusi	43
BAB V PENUTUP	44
A. Kesimpulan	44
B. Saran	44
LAMPIRAN	45

A. Brosur / Flyer	45
B. Sertifikat.....	46
C. Logbook.....	48
D. Dokumentasi Kegiatan.....	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Platform RMIT	17
Gambar 4. 1 Game Core Loops	27
Gambar 4. 2 Level Design.....	28
Gambar 4. 3 Wireframe Desain UI/UX	30
Gambar 4. 4 Desain Karakter Utama.....	31
Gambar 4. 5 Desain Boss	32
Gambar 4. 6 Desain Button	33
Gambar 4. 7 Contoh Implementasi UI/UX : Win Condition	34

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Rancangan Jadwal Kegiatan	22
Tabel 4. 1 Realisasi Jadwal Kegiatan	38