

PERANCANGAN GAME LOKAL
“ADIT'S DESTINY : A DARK JOURNEY”

PRAKTEK KERJA LAPANGAN



Oleh :

MUHAMMAD IQMAL BASORI

NPM 21081010297

PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN”
JAWA TIMUR
2024

LEMBAR PENGESAHAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN

Judul : PERANCANGAN GAME LOKAL "ADIT'S DESTINY : A
DARK JOURNEY"
Oleh : MUHAMMAD IQMAL BASORI
NPM : 21081010297

Telah Disetujui dan Disahkan, pada:
Hari Rabu, 17 Januari 2024

Menyetujui

Dosen Pembimbing

Pembimbing Lapangan


Afina Lina Nurlaili, S.Kom., M.Kom
NIP 19931213 202203 210

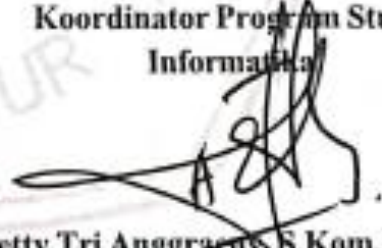

Fadli Yahya, S.Tr.Kom

Mengetahui

Dekan
Fakultas Ilmu Komputer

Koordinator Program Studi
Informatika


Prof. Dr. Ir. Nozirina Hendrasarie, M.T.
NIP 19681126 199403 2 001


Fetty Tri Anggrawan, S.Kom., M.Kom
NIP 19820211 2021212 005

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Iqmal Basori

NPM : 21081010297

Menyatakan bahwa kegiatan PKL yang saya lakukan memang benar-benar telah kami lakukan di Perusahaan/instansi :

Nama Perusahaan/Instansi : PT. Kinema Systrans Multimedia

Alamat : Jl. Hang Lekiu KM 2 Sambau, Nongsa, Kota
Batam 29466

Valid, dan perusahaan/instansi tempat kami PKL benar adanya dan dapat dibuktikan kebenarannya. Jika saya menyalahi surat pernyataan yang saya buat maka saya siap menepatkan konsekuensi akademik maupun non-akademik. Berikut surat pernyataan saya buat sebagai syarat laporan PKL di prodi teknik informatika, FIK, UPN "Veteran" Jawa Timur.

Hormat Saya,



Muhammad Iqmal Basori

21081010297

Judul	: Perancangan Game Lokal “Adit Destiny : A Dark Journey”
Studi Kasus	: Proses Perancangan dan Pengembangan "Adit Destiny: A Dark Journey"
Penulis	: Muhammad Iqmal Basori
Pembimbing	: Afina Lina Nurlaili, S.Kom. M.Kom.

ABSTRAK

Penelitian ini memberikan gambaran umum tentang tempat Praktek Kerja Lapangan (PKL) yang dilakukan di PT. Kinema Systrans Multimedia, khususnya pada divisi Infinite Learning. Infinite Learning merupakan divisi yang fokus pada pengembangan kursus pelatihan kejuruan yang relevan dengan aktivitas Infinite Studios dan permintaan bakat terampil dalam ekosistem Nongsa Digital Park.

Sejarah PT. Kinema Systrans Multimedia dan profil mitra Infinite Learning, Infinite Studios, diuraikan dengan detail. PT. Kinema Systrans Multimedia berlokasi di Jl. Hang Lekiu KM 2 Sambau, Nongsa, Kota Batam. Infinite Learning memiliki visi untuk menjadi penyedia solusi terdepan di sektor teknologi, riset, dan pengembangan melalui pelatihan dan pendidikan untuk meningkatkan jumlah talenta digital yang kreatif dan inovatif.

Visi Infinite Learning adalah menciptakan talenta digital yang mandiri dan dapat diterima oleh industri di Indonesia dan Dunia. Misi mereka mencakup kerjasama dengan berbagai instansi pemerintah, badan riset, dan lembaga pendidikan, merekrut tenaga pengajar yang memenuhi standar industri, serta melibatkan diri dalam pelatihan dan pengembangan berkelanjutan.

Struktur organisasi PT. Kinema Systrans Multimedia dijelaskan dalam bab yang kedua, menunjukkan hierarki dan fungsi masing-masing bagian dalam perusahaan.

Pada bab ketiga, penelitian fokus pada pelaksanaan PKL, termasuk waktu dan tempat PKL, serta program kegiatan yang diberikan kepada peserta. Program PKL ini mencakup pengalaman berkolaborasi dalam pengembangan aplikasi game di platform Unity selama satu semester. Tujuan capaian pembelajaran melibatkan aspek teknis dan soft skill, dan metode asesmen mencakup proyek capstone dan presentasi individu atau kelompok.

Tinjauan pustaka tentang konsep pengembangan game, elemen khas RPG, dan konsep pengkodean diuraikan dalam pelaksanaan PKL. Gambaran tentang game yang dikembangkan, "Adit's Destiny: A Dark Journey," melibatkan cerita berlatar Pulau Jawa dengan unsur fantasi dan mistis. Pembagian peran dan timeline pengembangan dijelaskan dengan rinci.

Pelaksanaan PKL mencakup proses brainstorming untuk konsep cerita game, pembuatan level design, game document design, dan referensi asset. Setiap anggota kelompok, termasuk penulis, memiliki peran dan tanggung jawab yang jelas dalam pengembangan game.

Hasil capaian pembelajaran diuraikan dalam bab yang ketiga, mencakup pencapaian timeline, adaptasi berdasarkan umpan balik, dan keberhasilan dalam menciptakan pengalaman bermain yang unik. Saran untuk pengembangan lebih lanjut mencakup pemeliharaan dan peningkatan berkelanjutan, ekspansi konten, kolaborasi dengan komunitas, analisis data pemain, pemasaran dan monetisasi yang lebih efektif, dan pelatihan keterampilan.

Penelitian ini memberikan gambaran komprehensif tentang pelaksanaan PKL di PT. Kinema Systrans Multimedia, dengan fokus pada divisi Infinite Learning dan pengembangan game "Adit's Destiny: A Dark Journey." Dengan berhasil mencapai tujuan dan mengimplementasikan saran-saran pengembangan, penelitian ini dapat menjadi panduan bagi perusahaan dan peneliti di bidang pengembangan game dan pelatihan kejuruan di sektor teknologi.

Kata Kunci: Studi Independen, UI/UX, Unity, Unreal Engine, Itch Io, SCRUM

Title : Local Game Design "Adit Destiny: A Dark Journey"

Study Case : Design and Development Process of "Adit Destiny: A Dark Journey"

Writer : Muhammad Iqmal Basori

Supervisor : Afina Lina Nurlaili, S.Kom. M.Kom.

ABSTRACT

This research provides a comprehensive overview of the Internship Training Program conducted at PT. Kinema Systrans Multimedia, specifically within the Infinite Learning division. Infinite Learning focuses on the development of vocational training courses relevant to the activities of Infinite Studios and the demand for skilled talent within the Nongsa Digital Park ecosystem.

The history of PT. Kinema Systrans Multimedia and the partner profile of Infinite Learning, Infinite Studios, are detailed. PT. Kinema Systrans Multimedia is located at Jl. Hang Lekiu KM 2 Sambau, Nongsa, Kota Batam. Infinite Learning envisions becoming a leading provider of solutions in the technology, research, and development sector through training and education to increase the number of creative and innovative digital talents.

The vision of Infinite Learning is to create independent and industry-accepted digital talents in Indonesia and the world. Their mission involves collaboration with various government agencies, research bodies, and educational institutions, recruiting instructors who meet industry standards, and engaging in continuous training and development.

Chapter II outlines the organizational structure of PT. Kinema Systrans Multimedia, showing the hierarchy and functions of each department within the company.

In Chapter III, the research focuses on the implementation of the Internship Training Program, including the duration and location of the internship and the program activities provided to participants. The internship program involves collaborative experience in developing a game application on the Unity platform for one semester. The achievement objectives encompass technical and soft skill aspects, and assessment methods include a capstone project and individual or group presentations.

Literature review on game development concepts, typical RPG elements, and coding concepts are discussed in the internship implementation. An overview of the developed game, "Adit's Destiny: A Dark Journey," involves a story set in Java Island with fantasy and mystical elements. Role division and development timelines are detailed.

The internship implementation includes the brainstorming process for the game's story concept, level design creation, game document design, and asset references. Each group member, including the author, has clear roles and responsibilities in the game development process.

Chapter IV outlines the results of the internship, including the achievement of timelines, adaptation based on feedback, and success in creating a unique gaming experience. Suggestions for further development include continuous maintenance and improvement, content expansion, collaboration with communities, player data analysis, more effective marketing and monetization, and skill training.

This research provides a comprehensive overview of the internship program at PT. Kinema Systrans Multimedia, focusing on the Infinite Learning division and the development of the game "Adit's Destiny: A Dark Journey." By successfully achieving goals and implementing development suggestions, this research can serve as a guide for companies and researchers in the field of game development and vocational training in the technology sector.

Keywords: Independent Study, UI/UX, Unity, Unreal Engine, Itch Io, SCRUM

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena sudah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menjalankan studi independen dan menyelesaikan laporan akhir studi independen ini dengan lancar. Laporan ini bertujuan untuk menjadi persyaratan kelulusan dari program studi independen.

Sebagai penyusun, saya menyadari bahwa masih terdapat kekurangan baik dari penyusunan hingga tata bahasa penyampaian dalam laporan ini. Oleh karena itu, saya dengan rendah hati menerima saran dan kritik dari pembaca agar saya dapat memperbaiki laporan ini. saya berharap semoga Laporan Praktek Kerja Lapangan (PKL) yang saya susun ini memberikan manfaat dan juga inspirasi untuk pembaca.

Surabaya, 12 Januari 2024



Muhammad Iqmal Basori

UCAPAN TERIMA KASIH

Pelaksanaan studi independen ini juga tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak yang sudah memberikan bantuan, oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada seluruh pihak yang sudah berkontribusi khususnya kepada:

1. Bapak Nadiem Anwar Makarim B.A., M.B.A. selaku Menteri Pendidikan dan Kebudayaan beserta jajarannya yang sudah mengadakan Program Kampus Merdeka ini.
2. Bapak Mike Wiluan selaku CEO dari PT Kinema Systrans Multimedia yang sudah memberikan kesempatan untuk melaksanakan studi independen di PT Kinema Systrans Multimedia.
3. Bapak Ari Nugrahanto selaku Program Director Infinite Learning yang telah memastikan keberlangsungannya program studi independen.
4. Kak Fadhli, kak Ir. Liony Lumombo, S.ST., M.IDes., IPM, kak Dayu, kak Nanda, kak Ganda, kak Deliana, kak Ilham, kak Ervin, kak Andi, kak Winner, kak Rahmat selaku mentor yang selalu siap menemani dan juga membimbing selama masa studi independen.
5. Ibu Afina Nur Laili S.Kom., M.Kom. dari Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur yang sudah bersedia menjadi Dosen Pembimbing Program.
6. Rekan-rekan kelompok Tim Culturalism Studio : Rendy Shohibul Putra, Dewi Aisyah, Munif Wildan, Ahmad Virgiawan.yang sudah berusaha menjadi rekan team yang baik.
7. Semua teman dari Studi Independen Infinite Learning, terutama seluruh pihak yang sudah membantu yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Pada kesimpulannya, diharapkan Tuhan Yang Maha Esa senantiasa membalas segala kebaikan yang telah diterima. Semoga laporan ini memberikan manfaat kepada pembaca dan juga memberikan pandangan baru yang bermanfaat bagi mereka yang membutuhkan.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN	1
SURAT PERNYATAAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vii
UCAPAN TERIMA KASIH	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	1
DAFTAR TABEL	2
BAB 1 : PENDAHULUAN	3
1.1 Latar Belakang	3
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Batasan Masalah	6
1.4 Tujuan Praktek Kerja Lapangan	8
1.4.1 Tujuan Umum	8
1.4.2 Tujuan Khusus	8
1.5 Manfaat	10
1.5.1 Manfaat bagi Tim Pengembang:	10
1.5.2 Manfaat bagi Pihak Terkait:	10
1.5.3 Manfaat bagi Pembaca Laporan:	11
BAB II : GAMBARAN UMUM TEMPAT PKL	12
2.1 Sejarah PT. Kinema Systrans Multimedia	12
2.2 Visi dan Misi	14
2.2.1 Visi	14
2.2.2 Misi	14
2.3 Struktur Organisasi	15
BAB III : PELAKSANAAN	16
3.1 Waktu dan Tempat PKL	16
3.1.1 Tujuan Capaian Pembelajaran	16
3.1.2 Modul Pembelajaran	20
3.2 Pelaksanaan	28

3.2.1 Tinjauan Pustaka.....	28
3.2.2 Pelaksanaan PKL	31
3.3 Log Activity	48
BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN	60
4.1. Hasil Pengerjaan.....	60
4.1.1 Pengembangan Game "Adit's Destiny: A Dark Journey"	60
4.1.2 Pencapaian Timeline dan Roles	60
4.1.3 Play Testing dan Feedback	60
4.1.4 Presentasi dan Publikasi	64
4.2. Pembahasan	64
4.2.1 Analisis Pekerjaan yang Dilaksanakan	64
4.2.2 Hambatan dan Solusi Pekerjaan	64
4.2.3 Pengembangan yang Dapat Disarankan	65
4.2.4 Pelatihan Lanjutan	65
4.2.5 Kerjasama dengan Industri Lain	65
4.2.6 Pengembangan Proyek Kolaboratif	65
4.2.7 Umpan Balik	65
BAB V : PENUTUP	66
5.1 Kesimpulan.....	66
5.2 Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN.....	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Infinite Learning	12
Gambar 2.3.1 Struktur Organisasi PT Kinema Systrans Multimedia	15
Gambar 3.2.2.1 Main Menu Game “Adit's Destiny : A Dark Journey”	31
Gambar 3.2.2.2 Pembagian Timeline dan Roles Capstone Project.....	33
Gambar 3.2.2.3 Konsep Cerita Game 1	34
Gambar 3.2.2.4 Konsep Cerita Game 2	35
Gambar 3.2.2.5 Gambaran Level Design Game	36
Gambar 3.2.2.6 Referensi Level Design Kelompok Culturalism Studio	37
Gambar 3.2.2.7 Referensi Rumah berunsur lokal	37
Gambar 3.2.2.8 Referensi UI Assets Design.....	38
Gambar 3.2.2.9 Tileset dari Internet	39
Gambar 3.2.2.10 Tileset Tambahan dari Game Designer Utama	39
Gambar 3.2.2.11 Pembuatan Progress Map part 1 (Pembuatan Terrain).....	40
Gambar 3.2.2.12 Pembuatan Progress Map part 2 (Pelengkapan Terrain dan beberapa isinya)	40
Gambar 3.2.2.13 Pembuatan Progress Map part 3(Tambahkan tema sedikit gelap)	41
Gambar 3.2.2.14 Pembuatan Progress Map part 4 (Penyempurnaan Tileset Map)	41
Gambar 3.2.2.15 Pembuatan Progress Map part 5 (Penambahan lighting disekitar map)	42
Gambar 3.2.2.16 Kualitas dari hasil dari pembuatan map dengan zoom-in	42
Gambar 3.2.2.17 Camera Bound test dan Fighting Test	43
Gambar 3.2.2.18 Sketsa Layar Antarmuka Pengguna (UI)	44
Gambar 3.2.2.19 Daftar Asset Listing	45
Gambar 3.2.2.20 Perencanaan Play Testing.....	46
Gambar 3.2.2.21 Flowchat Coding Plan	47
Gambar 4.1.3.1 Kode Sumber yang Terstruktur	61
Gambar 4.1.3.2 Draft Kuisisioner 1.....	62
Gambar 4.1.3.3 Draft Kuisisioner 2.....	63
Gambar 4.1.3.4 Hasil Testimoni	64

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1.1 Silabus Kegiatan Game Development	20
Tabel 3.2.2.1 List Anggota Kelompok Culturalism Studio Beserta Rolesnya.....	32