



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

LAPORAN KERJA MAGANG

RANCANG BANGUN GAME LARON



Oleh :

Nama : Viki Theolorado
NIM : 11110110049
Fakultas : Teknologi Informasi dan Komunikasi
Program Studi : Teknik Informatika

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG

2014

PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG

RANCANG BANGUN GAME LARON

Oleh :

Nama : Viki Theolorado

NIM : 11110110049

Fakultas : Teknologi Informasi dan Komunikasi

Program Studi : Teknik Informatika

Tanerang, 20 Oktober 2014

Pembimbing

Seng Hansun, S.Si, M.Cs.

Penguji

Adhi Kusnadi, S.T., M.Si.

Mengetahui,

Kepala Program Studi Teknik Informatika

Maria Irmina Prasetyowati, S.Kom, M.T.

**Lembar Pernyataan Tidak Melakukan Plagiat dalam
Penyusunan Laporan Kerja Magang**

Dengan ini, saya

Nama : Viki Theolorado
NIM : 11110110049
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknologi Informasi dan Komunikasi

Menyatakan bahwa saya telah melakukan praktik kerja magang di

Nama Perusahaan : Gambreng Games
Divisi : *Game Programmer*
Alamat : Jalan Jabal Mina IV, Tangerang
Periode Magang : 1 Juli – 30 Agustus 2014
Pembimbing Lapangan : Ericko Yaputro

Laporan kerja magang ini merupakan hasil karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan plagiat. Semua kutipan karya ilmiah orang lain atau lembaga lain yang dirujuk dalam laporan kerja magang ini telah saya sebutkan sumber kutipannya serta saya cantumkan di daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti kecurangan atau penyimpangan, baik dalam pelaksanaan kerja magang maupun dalam penulisan kerja magang, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan tidak lulus untuk mata kuliah kerja magang yang telah saya tempuh.

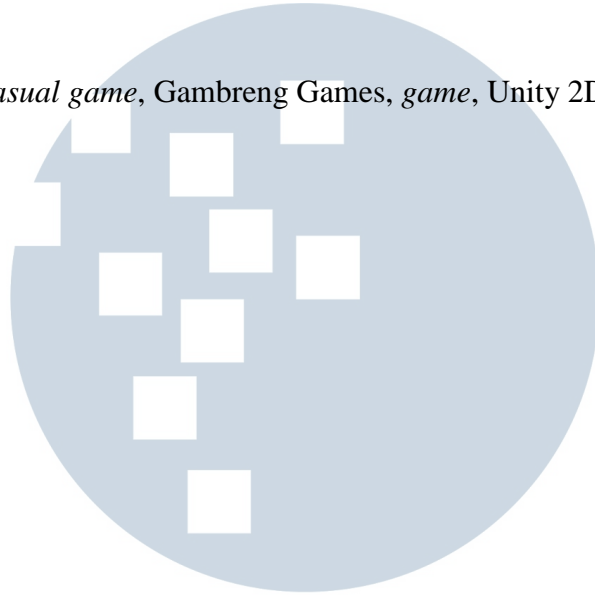
Tangerang, 20 Oktober 2014

Viki Theolorado

ABSTRAK

Laporan Magang ini menjelaskan tentang perancangan dan pembangunan *game* berjudul “Laron”. “Laron” termasuk *casual game* yang bertujuan untuk mengisi waktu luang pemain. *Game* tersebut memiliki fitur-fitur yang memberikan dorongan bagi pemain untuk terus bermain seperti *power up*, *upgrade*, *achievement*, dan lain-lain. Pengembangan *game* dilakukan secara iteratif. *Game* dibuat menggunakan teknologi Unity 2D dan bantuan fungsi-fungsi iTween. *Game* dapat dimainkan melalui perangkat *mobile* berbasis Android.

Kata kunci: *casual game*, Gambreng Games, *game*, Unity 2D



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

KATA PENGANTAR

Lewat laporan ini, penulis berterima kasih kepada Tuhan yang telah memberikan kesempatan untuk mendapatkan pengalaman yang tidak tergantikan. Namun, setiap awal pasti memiliki akhir dan setiap akhir merupakan awal yang baru. Masa-masa magang yang penuh suka duka pun kini mencapai saat terakhir. Laporan ini menjadi akhir kerja magang sekaligus menjadi awal penulis memasuki dunia yang lebih luas.

Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah memberikan pengalaman dan pelajaran yang tidak didapatkan penulis melalui bangku perkuliahan serta memberikan bantuan kepada penulis sehingga laporan ini dapat terwujud. Mereka adalah:

1. Ibu Yunita Riris Widawaty selaku pemimpin *studio*, yang telah memberikan pelajaran-pelajaran mengenai dunia kerja yang sangat menarik bagi penulis.
2. Bapak Ericko Yaputro selaku pembimbing lapangan, yang telah memberikan tuntunan dan arahan bagi penulis untuk dapat menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan.
3. Bapak Seng Hansun selaku pembimbing magang, yang telah memberikan bantuan bagi penulis hingga laporan ini dapat terwujud.
4. Ibu Maria Irminda selaku Kaprodi Teknik Informatika UMN, yang telah memberikan bantuan dan saran-saran bagi penulis untuk melaksanakan kerja magang.
5. Ibu Riris, Bapak Dodick, Wili, dan Handrey selaku tim dalam pembuatan *game* “Laron”, yang telah bersama-sama penulis melewati suka dan duka selama *game* “Laron” dibentuk.

6. Seluruh karyawan Gambreng Games, yang dengan baik menyambut kehadiran penulis dalam *studio* dan memberikan tempat kerja yang nyaman bagi penulis.
7. Seluruh keluarga penulis, yang terus memberikan semangat bagi penulis dalam melaksanakan kerja magang.
8. Serta pihak-pihak lainnya yang secara langsung maupun tidak langsung ikut serta dalam pelaksanaan kerja magang dan penulisan laporan ini.

Pada akhirnya, laporan ini tidak akan berguna jika hanya disimpan di antara laporan-laporan yang lain. Penulis berharap laporan ini dapat menjadi panduan dan memberi manfaat bukan hanya untuk rekan-rekan penulis, tetapi juga semua orang yang berkesempatan membaca laporan ini.

Tangerang, 20 Oktober 2014



Viki Theolorado

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang	1
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang.....	2
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	3
2.1 Sejarah Singkat dan Logo Perusahaan	3
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan.....	4
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG.....	6
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	6
3.2 Tugas yang Dilakukan	6
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang	7
3.3.1 Deskripsi Aplikasi	7
3.3.2 Design Aplikasi	16
3.3.3 Implementasi Aplikasi.....	19
3.3.4 Evaluasi Kerja Magang	26
3.3.5 Kendala yang Ditemukan	26
3.3.6 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	26
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN.....	27
4.1 Simpulan.....	27
4.2 Saran.....	27
DAFTAR LAMPIRAN.....	28
RIWAYAT HIDUP.....	29

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Gambreng Games	3
Gambar 2.2 Struktur Organisasi Gambreng Games.....	5
Gambar 3.1 <i>Mock up</i> ide gameplay.....	8
Gambar 3.2 Diagram Alir Menu Utama	9
Gambar 3.3 Diagram Alir <i>Help</i>	9
Gambar 3.4 Diagram Alir <i>Upgrade</i>	10
Gambar 3.5 Diagram Alir <i>Achievement</i>	10
Gambar 3.6 Diagram Alir <i>Credit</i>	10
Gambar 3.7 Tampilan Lampu	11
Gambar 3.8 Empat jenis laron.....	12
Gambar 3.9 <i>Hornet</i> dan <i>hornet</i> yang dibunuh.....	12
Gambar 3.10 <i>Firefly</i>	13
Gambar 3.11 <i>Spider</i> dan <i>spider web</i>	14
Gambar 3.12 <i>Gecko</i>	14
Gambar 3.13 <i>Spray</i>	15
Gambar 3.14 Diagram alir <i>gameplay</i>	18
Gambar 3.15 Diagram alir <i>finish menu</i>	19
Gambar 3.16 <i>Screen shot</i> menu utama.....	20
Gambar 3.17 <i>Screen shot tutorial</i>	20
Gambar 3.18 <i>Screen shot upgrade dan shop</i>	21
Gambar 3.19 <i>Screen shot achievement</i>	21
Gambar 3.20 <i>Screen shot credit</i>	22
Gambar 3.21 <i>Screen shot</i> tampilan awal <i>gameplay</i>	22
Gambar 3.22 <i>Screen shot gameplay</i> dengan beberapa laron.....	23
Gambar 3.23 <i>Screen shot firefly</i> aktif.....	23
Gambar 3.24 <i>Screen shot spider</i> aktif.....	24
Gambar 3.25 <i>Screen shot gecko</i> aktif.....	24
Gambar 3.26 <i>Screen shot spray</i> aktif	25
Gambar 3.27 <i>Screen shot finish menu</i>	25