



### **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  
PENGEMBANGAN GAME JUNE'S POTION



Oleh :

Nama : Darwin  
NIM : 11110110040  
Fakultas : Teknologi Informasi dan Komunikasi  
Program Studi : Teknik Informatika

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG SELATAN

2014

**PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG**

**RANCANG BANGUN GAME JUNE'S POTION**

Oleh :

Nama : Darwin

NIM : 11110110040

Fakultas : Teknologi Informasi dan Komunikasi

Program Studi : Teknik Informatika

Tangerang, 20 Oktober 2014

Pembimbing

Seng Hansun, S.Si, M.Cs.

Penguji

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

Mengetahui,

Kepala Program Studi Teknik Informatika

Maria Irminda Prasetiyowati, S.Kom, M.T.

**LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT DALAM  
PENYUSUNAN LAPORAN KERJA MAGANG**

Dengan ini, saya

Nama : Darwin  
NIM : 11110110040  
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 adanya 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

Darwin

## ABSTRAK

Kerja magang ini bertujuan untuk melakukan pengembangan dan perbaikan terhadap *game* yang berjudul “June’s Potion”, yang merupakan lanjutan dari *game* sebelumnya, yakni “Prototype”. *Game* yang termasuk dalam *casual stealth mobile game* ini memiliki dua macam *controller*, yakni *touch to move* dan *virtual joystick*. *Game* yang dibangun menggunakan Unity dengan bantuan Orthello memiliki 60 *level*, yang mana setiap *level*-nya menggambarkan ruangan dari setiap lantai di Union Medical tempat June bekerja. “June’s Potion” masih akan dikembangkan terus menerus. *Game* ini sudah dirilis dan siap dijual di *Play Store*, serta sudah mengikuti kompetisi IGS (Indonesia Game Show) sebagai *game mobile* berbasis Android.

Kata kunci: *stealth game*, Unity, Orthello, Gambreng Games, Android



UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## KATA PENGANTAR

Halangan dan rintangan yang telah dilewati oleh penulis saat magang di sebuah studio *game*, telah menjadi batu loncatan bagi penulis dalam menyelesaikan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana komputer. Sebagai bukti keberhasilan penulis dalam melewati ketegangan tersebut, maka terbentuklah Laporan yang berjudul “Rancang Bangun Game June’s Potion”.

Pada kesempatan yang berbahagia ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan laporan magang ini. Berikut ini daftar pihak-pihak yang membantu secara langsung maupun tidak langsung:

1. Ibu Yunita Riris Widawaty selaku pemimpin *studio*, yang telah memperlihatkan kepada penulis bahwa dunia kerja tidak semanis dunia pendidikan.
2. Bapak Ericko Yaputro selaku pembimbing lapangan, yang telah banyak membantu dalam memecahkan berbagai macam persoalan.
3. Bapak Seng Hansun selaku pembimbing magang, yang telah membantu dalam penyusunan laporan magang ini.
4. Ibu Maria Irmira selaku Kaprodi Teknik Informatika UMN, yang telah memberikan saran-saran dalam melaksanakan kegiatan magang.
5. Tim “June’s Potion” selaku tim dalam pembuatan *game* “June’s Potion”, yang telah membantu dan menemani penulis, baik susah maupun senang, dalam pembuatan *game* “June’s Potion”.
6. Seluruh karyawan Gambreng Games, yang telah membuat penulis seperti berada di rumah sendiri.

7. Seluruh keluarga penulis, yang telah membantu dari begitu banyak hal, sehingga tidak dapat disebutkan satu-persatu.
8. Serta pihak-pihak lainnya yang ikut maupun yang ikut-ikutan terlibat dalam penulisan magang ini.

Penulis menyadari tidak ada yang sempurna di dunia ini, termasuk laporan ini. Jika ada kesalahan baik yang secara langsung maupun tidak langsung mohon untuk tidak dilebih-lebihkan. Bila ada kritik dan saran bisa disampaikan secara langsung kepada penulis. Semoga dengan membaca laporan ini, pembaca dapat mengambil hikmat dan membuang yang tidak hikmat.

Demikian akhir dari kata pengantar ini, terima kasih dan sampai jumpa.

Tangerang, 20 Oktober 2014



Darwin

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang .....	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang.....	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	4
2.1 Sejarah Singkat dan Logo Perusahaan .....	4
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan.....	6
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG.....	8
3.1 Kedudukan dan Koordinasi .....	8
3.2 Tugas yang Dilakukan.....	8
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang .....	9
3.3.1 Deskripsi Aplikasi .....	11
3.3.2 Design Aplikasi .....	15
3.3.3 Pengembangan Aplikasi.....	17
3.3.4 Implementasi Aplikasi.....	18
3.3.5 Evaluasi Kerja Magang .....	28
3.3.6 Kendala yang Ditemukan .....	28
3.3.7 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	29
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN.....	31
4.1 Simpulan.....	31
4.2 Saran .....	31
DAFTAR LAMPIRAN.....	33
RIWAYAT HIDUP.....	34



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Gambreng Games .....	5
Gambar 2.2 Struktur Organisasi Gambreng Games.....	6
Gambar 3.1 Diagram Alir <i>Main Menu</i> .....	11
Gambar 3.2 Diagram Alir <i>Level Manager</i> .....	12
Gambar 3.3 Diagram Alir <i>Game Play</i> .....	13
Gambar 3.4 Diagram Alir <i>Option Menu</i> .....	13
Gambar 3.5 Diagram Alir <i>Inventory</i> .....	14
Gambar 3.6 Diagram Alir <i>Credit Menu</i> .....	14
Gambar 3.7 Diagram Alir <i>Exit Menu</i> .....	14
Gambar 3.8 Diagram Alir <i>Play Stage</i> .....	16
Gambar 3.9 Perbandingan Sebelum dan Sesudah Dikembangkan .....	18
Gambar 3.10 <i>Splash Screen</i> June's Potion.....	19
Gambar 3.11 <i>Main Menu</i> June's Potion.....	19
Gambar 3.12 <i>Option Menu</i> June's Potion.....	19
Gambar 3.13 <i>Option Controls Menu</i> June's Potion.....	20
Gambar 3.14 <i>Inventory</i> June's Potion.....	20
Gambar 3.15 <i>Exit Menu</i> June's Potion.....	20
Gambar 3.16 <i>Level Manager</i> June's Potion.....	21
Gambar 3.17 <i>Story</i> pada June's Potion .....	22
Gambar 3.18 <i>Control Selection</i> pada June's Potion.....	22
Gambar 3.19 <i>Tampilan Tutorial</i> .....	23
Gambar 3.20 <i>Pause State</i> pada June's Potion.....	24
Gambar 3.21 <i>Finish Menu</i> pada June's Potion .....	24
Gambar 3.22 <i>Key dan ID Card</i> .....	25
Gambar 3.23 Sistem Keamanan dari Gedung UM.....	25
Gambar 3.24 <i>Power Up</i> dan Fungsinya .....	25
Gambar 3.25 <i>Alarm</i> Gedung UM.....	26
Gambar 3.26 Sistem <i>Timer Power Up</i> .....	27
Gambar 3.27 <i>Button Run</i> pada June's Potion .....	27
Gambar 3.28 Lift dan Portal (dari kiri ke kanan).....	27
Gambar 3.29 <i>Tampilan Tutorial</i> Versi Lama .....	29
Gambar 3.30 <i>Tampilan Tutorial</i> Versi Baru .....	30
Gambar 3.31 Perbandingan Lift dan Portal .....	30

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kegiatan Tim Magang .....	9
Tabel 3.2 Kegiatan Peserta Magang.....	10
Tabel 3.3 Perbandingan Prototype dan June's Potion.....	17



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA