

**LAPORAN AKHIR KEGIATAN MBKM STUDI INDEPENDEN
BERSERTIFIKAT DI ICE *INSTITUTE*, UNIVERSITAS
TERBUKA**

PENGEMBANGAN GAME “DO IT ALL ALONE”



**MUHAMMAD BRILIANTAMA PUTRA
19102066**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS INFORMATIKA
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO
2022**

**LAPORAN AKHIR KEGIATAN MBKM STUDI INDEPENDEN
BERSERTIFIKAT DI ICE *INSTITUTE*, UNIVERSITAS
TERBUKA**

PENGEMBANGAN GAME “DO IT ALL ALONE”



**Laporan Akhir Kegiatan MBKM Studi Independen Bersertifikat disusun
guna memenuhi syarat kewajiban Praktik Kerja Lapangan/Kerja Praktik**

MUHAMMAD BRILIANTAMA PUTRA

19102066

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS INFORMATIKA
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO**

2022

**LAPORAN AKHIR KEGIATAN MBKM STUDI INDEPENDEN
BERSERTIFIKAT DI ICE *INSTITUTE*, UNIVERSITAS
TERBUKA**

PENGEMBANGAN GAME “DO IT ALL ALONE”

Dipersiapkan dan disusun oleh :

MUHAMMAD BRILIANTAMA PUTRA

19102066

Mengetahui,

Ketua Program Studi



Amalia Beladonna Arifa, S.Pd., M.Cs
NIK : 20920001

Pembimbing MBKM



Muhammad Lulu Latif Usman, S.Pd., M.Han
NIDN : 0421019501

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah Subhanahu Wata'ala, atas Rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan program Studi Independen serta menyelesaikan pembuatan laporan akhir PKL ini dengan lancar. Shalawat beserta salam tidak lupa kita hadiahkan kepada junjungan kita, Nabi Besar Muhammad Shalallahu'alaihi Wassalam.

Dalam kesempatan kali ini, penulisan ingin menyampaikan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan program Studi Independen Bersertifikat ini. Rasa terima kasih penulis sampaikan kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa
2. Bapak Nadiem Anwar Makarim selaku Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
3. Seluruh panitia program Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang tidak dapat disebutkan satu persatu.
4. Seluruh panitia Indonesia Cyber Education (ICE) Institute yang telah memberikan kesempatan pada saya untuk belajar melalui Program Microcredential Game Developer ini.
5. Ibu Trihastuti Yuniati, S.Kom., M.T. dari Institut Teknologi Telkom Purwokerto, selaku wali dosen S1IF-07-G S1 Teknik Informatika.
6. Seluruh dosen dan staff Fakultas Informatika, yang tidak bisa saya ketikkan satu persatu namanya.
7. Seluruh mentor stream game artist, yang terlalu Panjang jika saya ketikkan satu persatu namanya.

8. Kakak Anip Moniva, S.Kom, selaku mentor stream final project game artist kelompok 2.
9. Bapak Mujiyanto, S.Kom., M.Kom selaku mentor kelompok 29 pada Capstone Project.
10. Rekan satu tim penulis dari kelompok 29 selama kegiatan Capstone Project.
11. Kedua Orang Tua saya yang telah mencurahkan banyak dukungan dan do'a kepada saya sehingga bisa menyelesaikan kegiatan dan laporan ini dengan lancar.

Dalam penyusunan laporan akhir PKL ini penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tulisan ini, oleh sebab itu kritik dan saran dari pembaca sangat diharapkan untuk kesempurnaan laporan ini untuk menjadi lebih baik lagi.

Sekian yang dapat penulis sampaikan, semoga *game* Do It All Alone ini dapat menghibur dan memberikan edukasi untuk orang yang memainkannya.

Purwokerto, 5 Agustus 2022

Penulis

Muhammad Brilliantama Putra
19102066

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
ARTI LAMBANG DAN SINGKATAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Tujuan	2
C. Ruang Lingkup.....	2
D. Aspek Umum dan Kelembagaan	3
E. Metode Penulisan Laporan.....	4
F. Sistematika Penulisan Laporan	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
A. <i>Game</i>	6
B. <i>Game Design Document</i>	6
C. <i>User Interface</i>	6
BAB III ANALISA DAN PEMBAHASAN	7
A. Pekerjaan/Kegiatan	7
B. Analisis dan Pembahasan Hasil Pekerjaan.....	9
BAB IV PENUTUP	14
A. Kesimpulan	30
B. Saran	30
DAFTAR PUSTAKA	31

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Cutscene</i> dan Dialog Game.....	14
Tabel 3.2 Objek <i>Game</i> dan Hukum Fisika	18

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 <i>Consortium ICE Institute</i>	3
Gambar 1.2 <i>ICE Institute Organizational Structure</i>	4
Gambar 3.1 <i>Cutscene dan Dialog 1</i>	15
Gambar 3.2 <i>Cutscene dan Dialog 2</i>	16
Gambar 3.3 <i>Cutscene dan Dialog 3</i>	16
Gambar 3.4 <i>Cutscene dan Dialog 4</i>	16
Gambar 3.5 <i>Cutscene dan Dialog 5</i>	17
Gambar 3.6 <i>Cutscene dan Dialog 6</i>	17
Gambar 3.7 <i>Cutscene dan Dialog 7</i>	17
Gambar 3.8 Aset <i>Game Do It All Alone</i>	27
Gambar 3.9 UI <i>Game Do It All Alone</i>	27
Gambar 3.10 Diagram Alir Pada <i>Main Menu</i>	28
Gambar 3.11 Diagram Alir Pada <i>Gameplay</i>	29
Gambar Lampiran D.1 Cek Plagiarisme.....	38

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. TOR	32
Lampiran B. <i>Log Activity</i>	36
Lampiran C. Cek Plagiarisme	38

ARTI LAMBANG DAN SINGKATAN

PKL : Praktik Kerja Lapangan

KP : Kerja Praktik

MBKM : Merdeka Belajar Kampus Merdeka

UI : *User Interface*