

**LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN/KERJA PRAKTIK  
DI ICE *INSTITUTE* UNIVERSITAS TERBUKA  
STUDI INDEPENDEN BERSERTIFIKAT PROGRAM  
MIKROKREDENSIAL *GAME DEVELOPER*  
PENGEMBANGAN GAME “*TO THE PINNACLE*”**



**MIRANDA DWI FEBRILIANA**

**19102189**

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

**2022**

**LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN/KERJA PRAKTIK  
DI ICE *INSTITUTE* UNIVERSITAS TERBUKA  
STUDI INDEPENDEN BERSERTIFIKAT PROGRAM  
MIKROKREDENSIAL *GAME DEVELOPER*  
PENGEMBANGAN *GAME “TO THE PINNACLE”***



**MIRANDA DWI FEBRILIANA**

**19102189**

**Laporan Praktik Kerja Lapangan/Kerja Praktik disusun guna memenuhi  
syarat kewajiban Praktik Kerja Lapangan/ Kerja Praktik**

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

**LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN/KERJA PRAKTIK**

**STUDI INDEPENDEN BERSERTIFIKAT PROGRAM  
MIKROKREDENSIAL *GAME DEVELOPER*  
PENGEMBANGAN *GAME "TO THE PINNACLE"* DI  
ICE *INSTITUTE* UNIVERSITAS TERBUKA**

**Dipersiapkan dan disusun oleh:**

**MIRANDA DWI FEBRILIANA  
19102189**

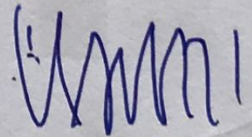
Mengetahui,

Ketua Program Studi

A blue ink signature of Amalia Beladonna Arifa, written over a logo consisting of two stylized vertical bars with red and pink rectangular tops.

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

Pembimbing PKL/KP

A blue ink signature of Muhammad Lulu Latif Usman, written in a cursive style.

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

## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis. Sehingga penulis dapat menyelesaikan kegiatan Studi Independen di ICE *Institute* Universitas Terbuka. Laporan ini dibuat untuk memenuhi Laporan Akhir kegiatan Studi Independen Program *Mikrokredensial Game Developer Pengembangan Game "To The Pinnacle"*.

Dalam penyusunan laporan akhir ini penyusun mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penyusunan Laporan Akhir ini, di antaranya:

1. Bu Amalia Beladinna Arifa, S.Pd.,M.Cs sebagai ketua program studi Teknik Informatika.
2. Dosen-dosen Institut Teknologi Telkom Purwokerto yang memberikan dan memudahkan segala informasi dalam pelaksanaan studi independen.
3. Pak Muhammad Lulu Latif Usman, S.Pd., M.Han sebagai pembimbing PKL/KP.
4. ICE *Institute* sebagai mitra MSIB penulis dalam mengikuti Studi Independen.
5. Agnes Suarna dan Sritenaya Geovani Putri, S.Tr.Kom sebagai mentor *stream*.
6. Erick Dazki, S.Kom., M.Kom. sebagai mentor *capstone*.
7. Seluruh dosen yang mengajar di lima matakuliah *game project management*.
8. Teman-teman yang telah membantu dalam penyusunan laporan akhir ini.

Karena bantuan semua pihak yang telah penulis sebutkan diatas maka penulis dapat menyelesaikan laporan akhir ini dengan baik. Laporan akhir ini memang masih jauh dari sempurna, tapi penulis berusaha sebaik mungkin. Terima kasih. Semoga laporan ini bermanfaat bagi kita semua.

Banyuwangi, 02 Agustus 2022



**Miranda Dwi Febriliana**  
19102189

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAKSI</b> .....	iv
<b>ABSTRACT</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	ix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	x
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xi
<b>ARTI LAMBANG DAN SINGKATAN</b> .....	xii
<b>BAB I</b> .....	1
<b>PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>A. Latar Belakang</b> .....	1
<b>B. Tujuan</b> .....	2
<b>C. Ruang Lingkup</b> .....	2
<b>D. Aspek Umum dan Kelembagaan</b> .....	3
<b>E. Metode Penulisan Laporan</b> .....	5
<b>F. Sistematika Penulisan Laporan</b> .....	6
<b>BAB II</b> .....	7
<b>LANDASAN TEORI</b> .....	7
<b>A. Game</b> .....	7
<b>B. Android</b> .....	7
<b>C. Unity</b> .....	7
<b>BAB III</b> .....	8
<b>HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	8
<b>A. Pekerjaan/Kegiatan</b> .....	8
<b>B. Hasil dan Pembahasan</b> .....	8
<b>BAB IV</b> .....	17
<b>PENUTUP</b> .....	17
<b>A. Kesimpulan</b> .....	17
<b>B. Saran</b> .....	17

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>18</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>19</b>

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1 Tabel Monetisasi Game Entertainment Game.....	10
---	----

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Logo ICE Institute.....	3
Gambar 1.2 Struktur ICE-Institute.....	4
Gambar 1.3 Organisasi Struktur ICE Institute.....	5
Gambar 3.1 Flowchart Game Petak Umpet.....	10
Gambar 3.2 Flowchart Sederhana Game The Kingdom Of Majapahit.....	12
Gambar 3.3 Flowchart Game To The Pinnacle.....	13
Gambar 3.4 Timeline Game Design.....	15
Gambar 3.5 Timeline GPM.....	15
Gambar 3.6 Timeline Game Artist.....	15
Gambar 3.7 Timeline Game Programmer.....	16
Gambar 3.8 Jadwal Meeting dan Submit.....	16



## DAFTAR LAMPIRAN

Gambar 1. Tampilan Main Menu Game .....	19
Gambar 2. Tampilan Gameplay View .....	19
Gambar 3. Tampilan Quiz.....	20
Gambar 4. Mall TopUp.....	20
Gambar 5. Tampilan Gameplay Mall.....	21
Gambar 6. Fitur Dialog Game.....	21
Gambar 7. Tampilan Game Menang.....	22
Gambar 8. Tampilan Halaman Game pada Itch.io.....	22
Gambar 9. Pembelajaran Capstone Project.....	23
Gambar 10. Pembelajaran Sream.....	23
Gambar 11. Plagiarisme .....	24

## **ARTI LAMBANG DAN SINGKATAN**

MBKM	: Merdeka Belajar Kampus Merdeka
PKL	: Praktik Kerja Lapangan
KP	: Kerja Praktik
MOOC	: Massive Open Online Course
Short Course	: Kursus Singkat
Bootcamp	: Kemah Kerja
LIPI	: Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia
GDD	: Game Design Dokument
ICE Institute	: Indonesia Cyber Education Institute
AGI	: Asosiasi Game Indonesia
MSIB	: Magang dan Studi Independen Bersertifikat
GPM	: Game Project Management
Kemendikbudristek	: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi