



KERJA PRAKTIK

LAPORAN KERJA PRAKTIK KODING AKADEMI

“Game Development Trainer di Koding Akademi”

Oleh:

Daffa Hanif Amel Putra
5221600041

Dosen Pembimbing:
Rizky Yuniar Hakkun,S.Kom, MT
NIP. 198106222008121003

PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN TEKNOLOGI GAME
JURUSAN TEKNOLOGI MULTIMEDIA KREATIF
POLITEKNIK ELEKTRONIKA NEGERI SURABAYA
2024

Halaman ini sengaja dikosongkan



LAPORAN KERJA PRAKTIK

KODING AKADEMI

[1 Juli 2024 – 01 Januari 2025]

“Game Development Trainer di Koding Akademi”

Oleh :

**Daffa Hanif Amel Putra
(5221600041)**

**PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN TEKNOLOGI GAME
JURUSAN TEKNOLOGI MULTIMEDIA KREATIF
POLITEKNIK ELEKTRONIKA NEGERI SURABAYA
2024**

Halaman ini sengaja dikosongkan

Lembar Pengesahan

Halaman ini sengaja dikosongkan

LEMBAR PENGESAHAN
“Game Development Trainer di Koding Akademi”

Koding Akademi, Surabaya, Jawa Timur
Tanggal: 01 Juli 2024 – 01 Januari 2025

Oleh :
Daffa Hanif Amel Putra
(5221600041)

Surabaya, 16 Desember 2024
Menyetujui:

Team Leader Koding Akademi



Farras Ali Razani

Halaman ini sengaja dikosongkan

ABSTRAK

Seiring dengan perkembangan teknologi, video game telah menjadi salah satu media yang paling berpengaruh dalam dunia hiburan, pendidikan, dan budaya modern. Perkembangan ini didukung oleh berbagai inovasi dalam aspek visual, *gameplay*, teknologi, dan narasi. Dalam dunia pendidikan, penguasaan teknologi pengembangan game menjadi hal yang penting untuk membekali generasi muda dengan keterampilan yang relevan di era digital. *Koding Akademi*, sebagai platform pembelajaran teknologi, berperan aktif dalam mengajarkan konsep pengembangan game menggunakan berbagai *engine*, seperti *Unity*, *Roblox Lua*, dan *Construct 3*.

Sebagai instruktur di *Koding Akademi*, saya fokus pada pengajaran serta implementasi pengembangan game dengan pendekatan yang kreatif dan terstruktur. Materi yang diajarkan mencakup pembuatan game interaktif, pemrograman dasar, hingga integrasi mekanik *gameplay* yang sesuai dengan perkembangan teknologi terkini. Selain itu, platform seperti *Roblox Lua* memberikan pengalaman belajar yang unik melalui simulasi dunia virtual, sementara *Unity* dan *Construct 3* memfasilitasi pemahaman tentang pengembangan game secara lebih mendalam, baik untuk pemula maupun tingkat lanjut.

Pengalaman ini tidak hanya meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami teknologi, tetapi juga mendorong mereka untuk menciptakan karya inovatif di bidang game. Dengan demikian, *Koding Akademi* berkomitmen untuk menciptakan ekosistem pendidikan teknologi yang mendukung kreativitas dan keterampilan praktis di industri game.

Kata Kunci: Teknologi game, *Koding Akademi*, *Unity*, *Roblox Lua*, *Construct 3*, pendidikan teknologi

Halaman ini sengaja dikosongkan

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	v
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2. Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	2
1.4.1 Tujuan.....	2
1.4.2 Manfaat.....	3
1.5 Ruang Lingkup Pembahasan.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB 2.....	5
2.1 Profil Koding Akademi.....	5
2.2 Sejarah Singkat Perusahaan.....	5
2.3 Lokasi Koding Akademi.....	6
2.4 Struktur Organisasi.....	7
2.5 Hak dan Wewenang.....	7
BAB 3.....	9
3.1 Bidang Kegiatan.....	9
3.1.1 Kerja Praktik (<i>Intern</i>).....	9
3.2 Kordinasi Antar Role.....	39
3.3 Korelasi Kegiatan KP dengan Matakuliah.....	43
BAB 4.....	45
DAFTAR PUSTAKA.....	49
LAMPIRAN.....	51

Halaman ini sengaja dikosongkan

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo <i>Koding Akademi</i>	5
Gambar 2.2 Lokasi <i>Koding Akademi</i>	6
Gambar 2.3 Struktur Organisasi <i>Koding Akademi</i>	7
Gambar 3.1 Logo <i>Construct</i>	10
Gambar 3.2 Tampilan <i>game Starfish</i>	10
Gambar 3.3 Tampilan <i>Space Rock</i>	11
Gambar 3.4 Tampilan <i>game Air War</i>	12
Gambar 3.5 Tampilan <i>game Maze</i>	13
Gambar 3.6 Tampilan <i>game Race Car 5000</i>	13
Gambar 3.7 Tampilan <i>game Slither IO</i>	14
Gambar 3.8 Tampilan <i>game Super Mario</i>	14
Gambar 3.9 Tampilan <i>game Tower Defense</i>	15
Gambar 3.10 Tampilan <i>game Jumper Ball</i>	16
Gambar 3.11 Tampilan <i>game Pong Goal</i>	16
Gambar 3.12 Tampilan hasil <i>Modeling Garden Table</i>	18
Gambar 3.13 Tampilan hasil <i>Modeling untuk Chimney</i>	18
Gambar 3.14 Tampilan hasil <i>Modeling Mail Box</i>	19
Gambar 3.15 Tampilan hasil <i>Modeling Simple Car</i>	20
Gambar 3.16 Tampilan hasil <i>Modelling Create Door</i>	20
Gambar 3.17 Tampilan hasil <i>Traffic Light</i>	21
Gambar 3.18 Tampilan hasil <i>Creating Animation</i>	21
Gambar 3.19 Tampilan <i>Output UI</i>	37
Gambar 3.20 Kordinasi <i>Via Whatsapp</i>	41
Gambar 3.21 Kordinasi <i>Via Zoom</i>	42
Gambar 3.22 Kordinasi <i>Via Offline</i>	43

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji bagi Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan Kerja Praktik yang berjudul “*Game Development Trainer di Koding Akademi*” dengan tepat waktu.

Dalam pengerjaan Kerja praktik ini merupakan suatu kesempatan yang berharga bagi penulis kerana penulis dapat memperdalam, meningkatkan serta mengimplementasikan apa yang telah didapatkan penulis selama menempuh pendidikan di Teknologi Game PENS.

Terselesaikannya buku Kerja Praktik ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan semua pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Allah SWT atas limpahan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Kerja Praktik ini dengan baik.
2. Kedua orang tua penulis yang memberikan semangat, kasih sayang, dana dan juga doa untuk penulis.
3. Teman dekat penulis yang terus memberi semangat dan Dukungan.
4. Bapak Zulhaydar Fairozal Akbar, S.ST., M.Sc. Selaku koordinator Kerja Praktik Jurusan Teknologi Game PENS
5. Bapak Rizky Yuniar Hakkun, S.Kom., MT. Selaku Dosen Pembimbing serta Ketua Program Studi Teknologi *Game*.
6. Mr Farras Ali Razani selaku pembimbing Kerja Praktik dan Team Leader di *Koding Akademi*
7. Semua pegawai di Koding Akademi yang telah membantu selama Kerja Praktik.
8. Teman-teman mahasiswa Teknologi Game angkatan 2021 Politeknik Elektronika Negeri Surabaya.
9. Dan semua pihak yang telah membantu baik materi maupun moral selama Kerja Praktik.

Sebagai manusia biasa, penulis menyadari bahwa Kerja Praktek ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangan. Sehingga penulis mengharapkan saran dan kritik dari pembaca.

Surabaya, Desember 2024

BAB 1

PEDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia hiburan, pendidikan, dan budaya. Video game kini tidak hanya menjadi medium hiburan, tetapi juga alat pembelajaran yang efektif. Dengan kemampuan untuk menggabungkan elemen visual, *gameplay*, teknologi, dan narasi, video game mampu menciptakan pengalaman yang imersif dan mendalam bagi pemainnya.

Dalam konteks pendidikan, penguasaan teknologi pengembangan game menjadi salah satu keterampilan yang sangat dibutuhkan di era digital ini. Dengan berkembangnya *game engine* seperti *Unity*, *Roblox Lua*, dan *Construct 3*, pelajar dan pengembang pemula dapat lebih mudah memahami dan menciptakan game interaktif yang relevan dengan kebutuhan industri. Platform ini menyediakan alat dan fitur yang mendukung pengembangan game dari tingkat dasar hingga lanjutan, sekaligus memberikan kesempatan untuk eksplorasi kreativitas dalam desain dan implementasi.

Sebagai platform pembelajaran teknologi, *Koding Akademi* berperan penting dalam memperkenalkan dan mengajarkan konsep-konsep pengembangan game kepada generasi muda. Melalui program pelatihan yang terstruktur, *Koding Akademi* membantu siswa memahami dasar-dasar pengembangan game sekaligus mengasah keterampilan mereka dalam menggunakan *game engine* populer seperti *Unity*, *Roblox Lua*, dan *Construct 3*.

Laporan ini disusun berdasarkan pengalaman saya selama menjalani peran sebagai instruktur di *Koding Akademi*, dengan fokus pada pengajaran serta implementasi pengembangan game menggunakan berbagai *game engine*. Laporan ini juga bertujuan untuk mendokumentasikan pendekatan pembelajaran yang digunakan serta kontribusi saya dalam meningkatkan kompetensi siswa di bidang pengembangan game.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengajaran pengembangan game di *Koding Akademi* menggunakan *game engine* seperti *Unity*, *Roblox Lua*, dan *Construct 3*?
2. Apa saja tantangan yang dihadapi dalam mengimplementasikan materi pembelajaran terkait pengembangan game?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas. Penulis membatasi masalah yang akan dibahas. Adapun masalah yang dibahas adalah

1. Pengajaran dan implementasi pengembangan game yang menggunakan *game engine Unity*, *Roblox Lua*, dan *Construct 3*.
2. Fokus pembelajaran pada mekanik dasar, pembuatan visual interaktif, dan penggunaan teknologi sesuai perkembangan terkini.
3. Modul yang dikembangkan untuk platform *PC*

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Dalam pelaksanaan kerja praktek ini, penulis memiliki tujuan sebagai berikut.

A. Tujuan Umum

1. Untuk memenuhi persyaratan kelulusan pada Program Studi Teknologi *Game*, Departemen Teknologi Multimedia Kreatif Politeknik Elektronika Negeri Surabaya (PENS).
2. Untuk mendapatkan pengalaman kerja sekaligus menggabungkan antara teori dan praktikum yang diperoleh dari kampus dengan di lapangan kerja sebenarnya.
3. Untuk melatih ketrampilan, sikap dan juga pola bertindak dalam lingkungan kerja yang sebenarnya.
4. Untuk Mendapatkan Pandangan tentang tugas *Game Development Trainer*
5. Untuk membiasakan diri terhadap lingkungan kerja yang sesungguhnya.

B. Tujuan Khusus

1. Untuk Mengetahui proses pengembangan yang ada pada Industri khususnya *Koding Akademi* dalam Sudut pandang *Game Development Trainer*
2. Mengetahui cara kerja tim di industri *game*
3. Untuk menambah portofolio
4. Untuk mendapatkan pengalaman kerja dan melakukan praktik dari teori yang sudah didapatkan di kampus
5. Mengetahui Alat/Sistem yang optimal yang sering digunakan di industri *game*
6. Untuk menambah relasi

1.4.2 Manfaat

Dalam pelaksanaan kerja praktik ini, mempunyai berbagai manfaat sebagai berikut:

A. Manfaat Bagi Mahasiswa

1. Dapat mengenal lebih jauh realita ilmu yang telah diterima di bangku kuliah melalui kenyataan di lapangan kerja
2. Mahasiswa mampu mencoba kemampuan diri sendiri di dunia industri
3. Menguji Kemampuan Mahasiswa dalam *Game Developer Trainer*
4. Menyiapkan diri untuk menyesuaikan dengan lingkungan industri pada masa yang akan datang.
5. Menambah wawasan mahasiswa khususnya di lingkungan kerja.
6. Menambah Relasi atau Hubungan Kerja

B. Manfaat Bagi Koding Akademi

1. Sebagai sarana untuk mengetahui kualitas pendidikan di Perguruan Tinggi Negeri, khususnya Politeknik Elektronika Negeri Surabaya.
2. Sebagai sarana untuk memberikan kriteria tenaga kerja yang dibutuhkan oleh badan usaha yang terkait.
3. Sebagai Sarana untuk mengembangkan program *internship/magang*

C. Manfaat Bagi Kampus

1. Sebagai sarana pengenalan, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya Teknologi *Game* dan sebagai pertimbangan dalam penyusunan program di PENS.
2. Sebagai Sarana untuk Kampus lebih mengenal di dunia industri

D. Manfaat bagi Pembaca

1. Sebagai bahan referensi bagi pembaca yang akan melaksanakan kerja praktik, serta ingin mendapat pengetahuan lebih lanjut tentang *Koding Akademi*
2. Sebagai bahan kajian dan salah satu sumber pengetahuan tentang industri *game* khusus nya pada segi Trainer

1.5 Ruang Lingkup Pembahasan

Adapun dalam kerja praktik kali ini memiliki hal-hal yang perlu dibahas namun memiliki batasan. Batasan masalah pada kerja praktik kali ini adalah penerapan dan pengajaran *game development* menggunakan *game engine* seperti *Unity*, *Roblox Lua*, dan *Construct3*

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan kerja praktik ini diuraikan dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

1. BAB 1 PENDAHULUAN
Pada bab ini adalah bagian yang berisi mengenai latar belakang penulisan, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan, manfaat, metodologi pengumpulan data dan sistematika penulisan.
2. BAB 2 GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN
Pada Bab dijelaskan tentang gambaran umum perusahaan yang terdiri dari sejarah singkat, struktur organisasi perusahaan, hak dan wewenang, lokasi perusahaan.
3. BAB 3 HASIL KEGIATAN KERJA PRAKTIK
Pada bab ini memiliki isi rangkuman singkat tentang apa saja dilakukan penulis selama kerja praktik di *Koding Akademi*
4. BAB 4 KESIMPULAN DAN SARAN
Bab ini berisi tentang kesimpulan dari kegiatan kerja praktik/magang yang dilakukan, beserta saran saran dari penulis.

BAB 2

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil Koding Akademi

Pada Gambar 2.1 terlihat logo dari *Koding Akademi*, sebuah lembaga pendidikan yang fokus pada pengajaran teknologi pengembangan game dan pemrograman. *Koding Akademi* berlokasi di Surabaya, Jawa Timur, dan berperan sebagai pusat pelatihan yang memberikan pelajaran tentang berbagai *game engine* seperti *Unity*, *Roblox Lua*, dan *Construct 3*.

Sebagai institusi pendidikan yang berkomitmen dalam mencetak generasi muda yang terampil dalam bidang pengembangan game, *Koding Akademi* menawarkan kursus dan program pelatihan yang terstruktur, baik untuk pemula maupun profesional yang ingin memperdalam pengetahuan dalam teknologi game. Visi *Koding Akademi* adalah menjadi pusat pelatihan unggulan yang menghasilkan para pengembang game yang kreatif dan kompeten, siap bersaing dalam industri game global.

Dengan pendekatan praktis dan berbasis proyek, *Koding Akademi* terus berupaya memberikan pendidikan berkualitas tinggi yang tidak hanya mencakup teori, tetapi juga keterampilan praktis yang dapat langsung diterapkan di dunia industri. Melalui program-programnya, *Koding Akademi* berfokus pada peningkatan kemampuan teknis serta pemahaman mendalam tentang proses pengembangan game di berbagai platform.



Gambar 2.1 Logo *Koding Akademi*

2.2 Sejarah Singkat Perusahaan

Koding Akademi didirikan pada tahun 2012 oleh sekelompok profesional di bidang teknologi dan pengembangan game yang memiliki visi untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan dalam dunia pemrograman game. Bermula sebagai sebuah lembaga pelatihan kecil, *Koding Akademi* berfokus pada menyediakan kursus-kursus intensif yang mengajarkan penggunaan berbagai *game engine* seperti *Unity*, *Roblox Lua*, dan *Construct 3*.

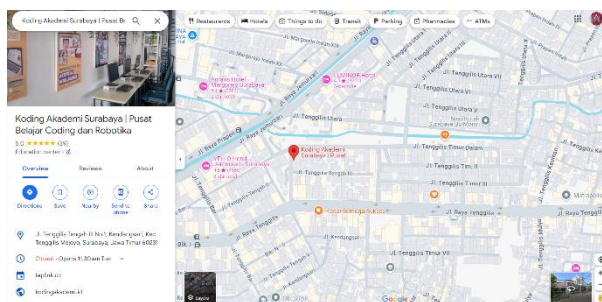
Seiring dengan perkembangan industri game yang pesat dan meningkatnya permintaan akan keterampilan dalam pengembangan game, *Koding Akademi* terus berkembang dan memperluas kurikulumnya untuk mencakup lebih banyak topik terkait teknologi game, desain, dan pemrograman. Pada tahun 2021, *Koding Akademi* mulai menawarkan program pelatihan untuk berbagai tingkat, dari pemula hingga profesional, serta melakukan kolaborasi dengan berbagai perusahaan game untuk menyediakan pengalaman praktis bagi para siswa.

Hingga saat ini, *Koding Akademi* telah mencetak ribuan siswa yang siap bersaing di industri game dan teknologi, dengan komitmen untuk terus memberikan pelatihan berkualitas tinggi yang menghubungkan teori dan praktik. Dengan visi untuk menjadi pusat pelatihan game terbaik di Indonesia, *Koding Akademi* berfokus pada pengembangan keterampilan teknis yang dibutuhkan untuk menciptakan karya *game* inovatif di berbagai platform.

2.3 Lokasi Koding Akademi

Gambar 2.2 Menunjukkan Tempat Koding Akademi Berada pada Google Map, dibawah ini untuk list lebih detail :

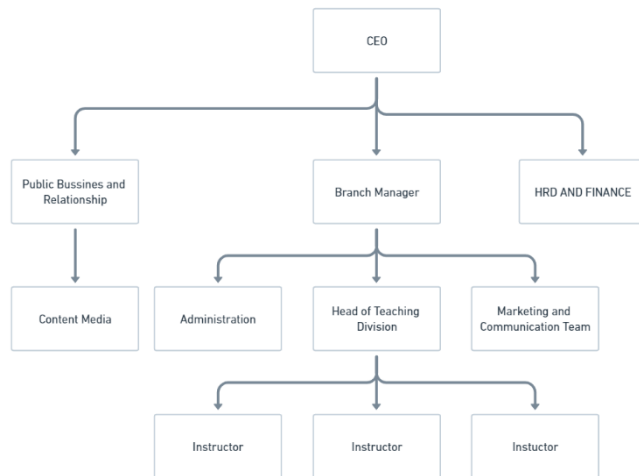
1. Nama Perusahaan : *Koding Akademi*
2. Alamat : Jl. Tenggilis Tengah III No.1, Kendangsari, Kec. Tenggilis Mejoyo, Surabaya, Jawa Timur 60231
3. Website : <https://www.kodingakademi.id/>



Gambar 2.2 Lokasi *Koding Akademi*

2.4 Struktur Organisasi

Pada Gambar 2.3 Menunjukan Struktur organisasi pada *Koding Akademi* yaitu sebagai berikut:



Gambar 2.3 Struktur Organisasi *Koding Akademi*

2.5 Hak dan Wewenang

Secara umum, *Koding Akademi* dipimpin oleh Agung Adi sebagai *CEO*, yang bertugas memimpin perusahaan dan sebagai pengambil keputusan. Posisi *Public Business and Relationship* dijabat oleh Gusti Ayu, yang bertanggung jawab menjalin hubungan dengan pihak eksternal perusahaan, seperti kerja sama dengan perusahaan lain atau dengan institusi pendidikan seperti kampus dan sekolah. Jabatan *Branch Manager* dipegang oleh Pamujiarso Hidayat, yang bertugas mengatur *flow* dari setiap karyawan. Posisi *Legal and Finance* dipegang oleh ms Fafa, yang bertugas mengurus masalah legal dan keuangan. Untuk Administration dan Marketing dipengang Oleh Agatha

Halaman ini sengaja dikosongkan

BAB 3

HASIL KEGIATAN KERJA PRAKTIK

Pada Bab ini menjelaskan kegiatan yang dilakukan selama kerja praktek di *Koding Akademi*

3.1 Bidang Kegiatan

Kegiatan kerja praktek di *Koding Akademi* dimulai pada tanggal 01 Juli 2024 hingga 01 Januari 2025. Total Hari Kerja berjumlah 133 hari kerja, Dengan jam kerja mulai pukul 11.00 WIB sampai dengan 18.30 WIB. Pada Kerja Praktek ini penulis diberikan kesempatan untuk mengetahui lebih lanjut tentang peranan seorang *game developer teacher* di industri *game*

3.1.1 Kerja Praktik (*Intern*)

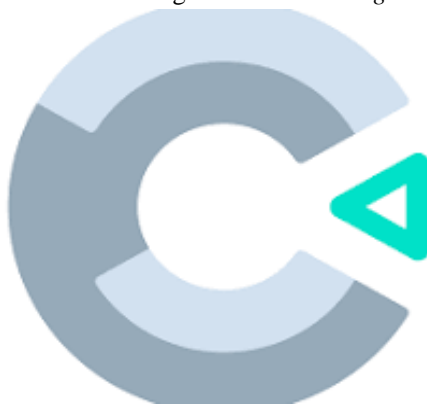
Pada kerja praktik ini, penulis secara langsung terlibat dalam tim pengembangan di *Koding Akademi* yang berfokus pada pengajaran dan implementasi pengembangan game menggunakan berbagai platform seperti *Unity*, *Roblox LUA*, dan *Construct 3*. Penulis mendapatkan kesempatan untuk mengajar dan membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan pemrograman game, baik dalam aspek teori maupun praktik. Tim yang diikutinya akan ditentukan oleh pihak *Koding Akademi* berdasarkan kebutuhan dan area spesialisasi yang diperlukan dalam proses pembelajaran.

Selama periode kerja praktik ini, penulis turut berkontribusi dalam pengembangan materi pembelajaran dan mendampingi siswa dalam proyek-proyek praktikum mereka.

A. *Construct 3*

Pada Selama kerja praktik di *Koding Akademi*, penulis bertanggung jawab dalam mengajarkan serta mengimplementasikan pembuatan game sederhana menggunakan platform *Construct 3*. *Construct 3* dipilih sebagai perangkat utama karena kemampuannya yang fleksibel dan mudah digunakan untuk pengembangan game 2D, terutama bagi pemula. Platform ini memungkinkan para siswa memahami konsep dasar dalam pembuatan game tanpa harus memiliki keterampilan pemrograman yang kompleks. Setiap sesi pembelajaran dirancang agar siswa tidak hanya memahami teori dasar pengembangan game tetapi juga mampu

mengimplementasikan ide-ide kreatif mereka ke dalam game yang dapat dimainkan. Gambar 3.1 adalah Logo untuk *Game Engine Construct3*,



Gambar 3. 1 Logo *Construct*

Berikut adalah penjabaran lebih rinci dari proyek-proyek yang telah diajarkan dan diimplementasikan penulis:

- ***Construct3 – Starfish***

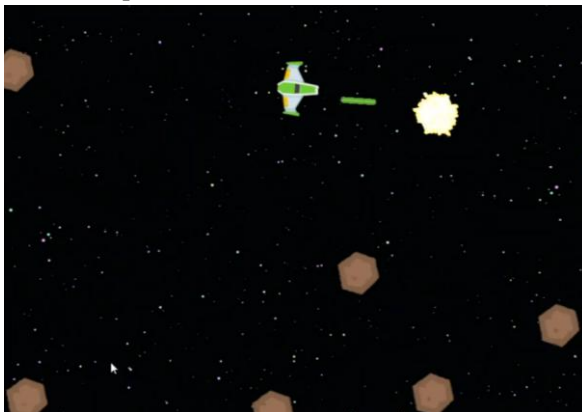


Gambar 3. 2 Tampilan *game Starfish*

Proyek ini merupakan game sederhana di mana pemain mengumpulkan bintang laut sambil menghindari rintangan yang muncul di layar. Implementasi yang dilakukan melibatkan penggunaan *sprite* untuk membuat karakter pemain, bintang laut, dan rintangan. Selain itu, penulis mengajarkan cara menggunakan sistem *collision detection* untuk

mendeteksi tabrakan antara pemain dan bintang laut serta antara pemain dan rintangan. Logika permainan yang diterapkan mencakup sistem pergerakan dasar pemain menggunakan input dari *keyboard*, serta perhitungan skor yang bertambah setiap kali pemain berhasil mengumpulkan bintang laut.

- ***Construct 3 – Space Rock***



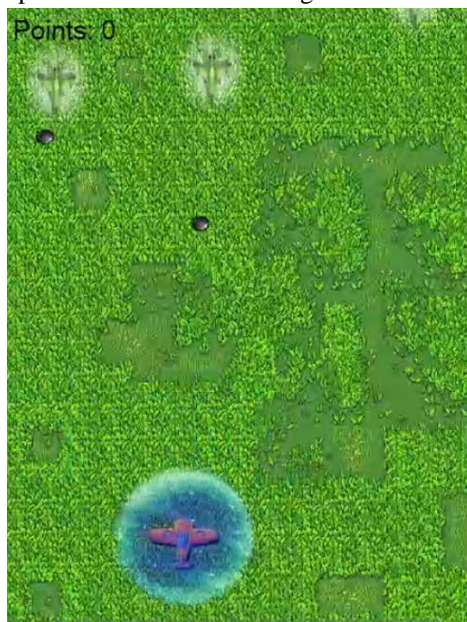
Gambar 3. 3 Tampilan *Space Rock*

Pada proyek ini, siswa mempelajari cara membuat game bertema luar angkasa di mana pemain menembakkan peluru untuk menghancurkan batuan luar angkasa yang bergerak ke arah pemain. Implementasi meliputi pembuatan sistem shooting mechanics, di mana pemain dapat menekan tombol tertentu untuk menembakkan peluru ke arah batu. Penulis juga mengajarkan bagaimana menggunakan *spawner* untuk memunculkan batuan secara acak dari berbagai posisi. Selain itu, sistem skor dan efek visual sederhana ditambahkan untuk memberikan pengalaman bermain yang lebih menarik.

- ***Construct 3 – Air War***

Proyek *Air War* berfokus pada game pertempuran udara, di mana pemain mengendalikan pesawat untuk bergerak dan menembak musuh di udara. Dalam implementasinya, penulis menggunakan event sheets untuk mengatur mekanisme pergerakan vertikal dan horizontal pesawat. Penulis juga mengajarkan bagaimana membuat enemy spawner yang secara berkala memunculkan musuh dengan pola tertentu. Sistem health point

(HP) ditambahkan agar pemain memiliki tantangan lebih dalam mempertahankan pesawat mereka dari serangan musuh.



Gambar 3. 4 Tampilan game Air War

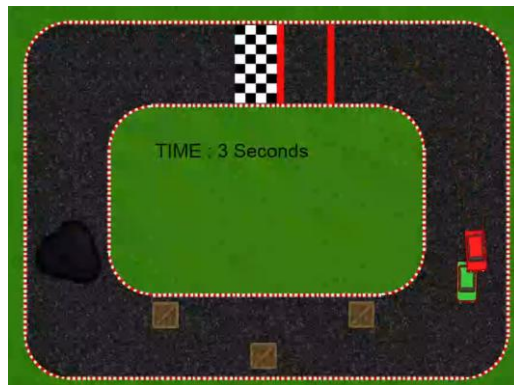
- **Construct 3 – Maze**

Pada game labirin ini, penulis membimbing siswa dalam membuat sebuah permainan di mana pemain harus menavigasi karakter mereka melewati labirin hingga mencapai titik akhir. Implementasi meliputi pembuatan *collision detection* untuk memastikan pemain tidak dapat melewati dinding labirin. Selain itu, logika permainan dirancang agar pemain hanya dapat menang jika berhasil mencapai titik tujuan. Penulis juga menambahkan tantangan berupa pengatur waktu (timer) agar pemain memiliki batas waktu tertentu dalam menyelesaikan permainan.



Gambar 3. 5 Tampilan game Maze

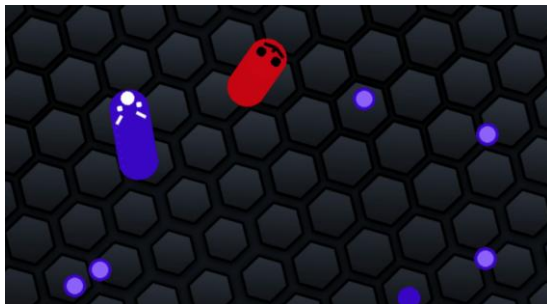
- *Construct 3 – Race Car 5000*



Gambar 3. 6 Tampilan game Race Car 5000

Proyek balapan ini mengajarkan siswa untuk membuat game lintasan balap dengan kendaraan yang dikendalikan pemain. Implementasi melibatkan pembuatan **track (lintasan)** sebagai area permainan dan pengaturan logika pergerakan mobil menggunakan input keyboard. Penulis juga mengajarkan cara membuat sistem **lap counter** untuk menghitung jumlah putaran yang telah diselesaikan pemain. Selain itu, penambahan elemen seperti batas lintasan dan kecepatan kendaraan memberikan siswa pemahaman lebih dalam tentang mekanisme game balap.

Construct 3 – Slither IO



Gambar 3. 7 Tampilan game *Slither IO*

Game ini terinspirasi dari *Slither IO*, di mana pemain mengendalikan seekor ular yang akan semakin panjang setiap kali memakan makanan. Implementasi yang diajarkan melibatkan pengaturan gerakan ular agar mengikuti arah kursor pemain menggunakan sistem *angle rotation*. Selain itu, logika *growth mechanics* diterapkan, di mana ukuran ular bertambah setiap kali pemain berhasil mengumpulkan makanan. Penulis juga menambahkan tantangan berupa rintangan atau musuh sederhana untuk memperkaya pengalaman bermain.

- ***Construct 3 – Super Mario***



Gambar 3. 8 Tampilan game *Super Mario*

Dalam proyek ini, siswa belajar membuat game *platformer* sederhana yang terinspirasi dari *Super Mario*. Penulis mengajarkan konsep *gravity simulation*, di mana karakter pemain dapat bergerak dan melompat melalui platform. Implementasi juga mencakup logika *checkpoint* sederhana serta pengaturan *collision detection* agar pemain dapat berinteraksi dengan objek seperti koin atau rintangan.

Construct 3 – Super Mario Part 2

Pada sesi lanjutan ini, penulis menambahkan fitur lanjutan seperti *enemy AI*, di mana musuh dapat bergerak secara otomatis dan memberikan tantangan tambahan bagi pemain. Selain itu, penambahan *power-ups* memungkinkan pemain mendapatkan kekuatan khusus seperti lompatan lebih tinggi atau kecepatan lebih cepat. Penulis juga mengajarkan bagaimana menerapkan efek suara sederhana untuk meningkatkan imersi permainan.

- ***Construct 3 – Tower Of Defense***



Gambar 3. 9 Tampilan *game Tower Defense*

Game ini bertema *tower defense*, di mana pemain harus menempatkan menara untuk mempertahankan area dari serangan musuh. Penulis mengajarkan siswa untuk membuat *wave system* yang memunculkan musuh dalam gelombang tertentu. Implementasi mencakup logika serangan otomatis dari menara ke musuh dan pengurangan *health points* pada musuh hingga mereka dikalahkan. Penulis juga menambahkan sistem mata uang sederhana agar pemain dapat membeli dan menempatkan menara.

- ***Construct 3 – Jumper Ball***

Game kasual ini mengajarkan siswa untuk membuat mekanisme *jumping mechanics*, di mana bola melompat dari satu platform ke platform lainnya. Implementasi melibatkan penggunaan sistem gravitasi dan logika pengumpulan skor ketika bola mencapai platform tertentu. Penulis juga menambahkan tantangan seperti platform bergerak untuk meningkatkan kesulitan permainan.



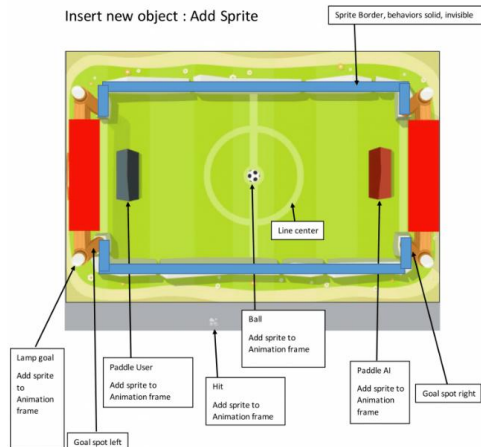
Gambar 3. 10 Tampilan game *Jumper Ball*

- **Construct 3 – Pong Goal**

Windows size 1280 x 860

Layout size 1280 x 860

Insert new object : Add Sprite



Gambar 3. 11 Tampilan game *Pong Goal*

Proyek ini merupakan versi modifikasi dari game klasik *Pong*, di mana pemain harus mencetak gol dengan bola. Implementasi melibatkan pengaturan *ball physics* agar bola dapat memantul dari *paddle* dan dinding. Penulis juga mengajarkan pembuatan sistem *goal detection* untuk menghitung skor ketika bola melewati area tertentu.

B. ROBLOX STUDIO



Gambar 3.1 Logo Roblox Studio

Pada Gambar 3.12, yaitu logo dari *game engine Roblox Studio*, Berikut adalah deskripsi dua fase pembelajaran Roblox Engineer yang melibatkan fokus pada *modeling* dan *scripting*:

1. *Modeling*

Fase ini merupakan tahap awal pembelajaran yang berfokus pada pemahaman dasar-dasar modeling menggunakan Roblox Studio. Peserta diperkenalkan dengan alat-alat yang digunakan untuk membangun lingkungan dan objek dalam game, seperti Parts, Scaling, Union, Negate, dan Pivot Point. Proyek-proyek sederhana di fase ini bertujuan agar peserta mampu menciptakan elemen visual yang menarik serta memahami pentingnya desain dalam pengembangan game. Berikut adalah penjelasan lebih rinci untuk setiap materi:

- *Roblox – Garden Table*



Gambar 3.12 Tampilan hasil *Modeling Garden Table*

Pada materi ini, peserta diajarkan untuk membuat objek meja taman sederhana menggunakan Part sebagai dasar bangunan. Peserta menggunakan fitur *Scaling* untuk menyesuaikan ukuran meja sesuai kebutuhan dan *Positioning* untuk meletakkan objek secara presisi di dalam game. Proses ini membantu peserta memahami teknik manipulasi objek dasar dalam Roblox Studio, seperti menggabungkan beberapa bentuk dasar (cube dan cylinder) menjadi satu objek yang lebih kompleks.

- *Roblox – Chimney*



Gambar 3.13 Tampilan hasil *Modeling untuk Chimney*

Materi ini berfokus pada pembuatan cerobong asap yang lebih rumit dengan menggunakan fitur *Union* dan *Negate*. Peserta diajarkan bagaimana menggabungkan beberapa bentuk (Parts) menjadi satu kesatuan objek, serta menciptakan lubang atau rongga dengan teknik *Negate*. Proses ini memberikan pemahaman mendalam tentang pengolahan bentuk geometri dalam modeling sehingga peserta dapat menghasilkan objek yang lebih realistis dan detail.

- **Roblox – Mailbox**



Gambar 3.14 Tampilan hasil *Modeling Mail Box*

Dalam materi ini, peserta membuat objek kotak surat sederhana dengan memanfaatkan beberapa Parts dan teknik Anchoring. Teknik Anchoring memastikan objek tetap stabil dan tidak bergerak ketika permainan dimulai. Peserta juga belajar mengatur orientasi objek menggunakan Rotation untuk menciptakan desain kotak surat yang sesuai. Pembuatan objek seperti ini melatih peserta untuk memadukan elemen dasar menjadi karya yang lebih kompleks dan menarik secara visual.

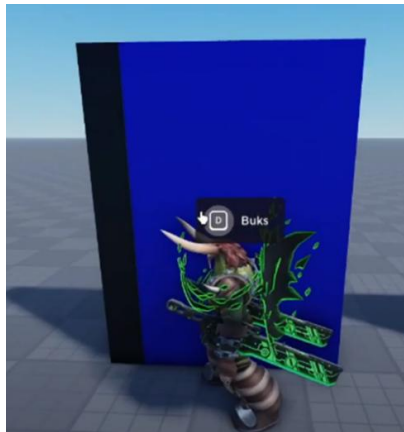
- **Roblox – Simple Car**

Materi ini mengajarkan peserta cara membuat kendaraan sederhana dengan memanfaatkan bentuk-bentuk dasar seperti Cube, Cylinder, dan Sphere. Peserta diajarkan bagaimana mengatur ukuran, posisi, dan orientasi setiap komponen agar mobil terlihat proporsional. Selain itu, peserta juga belajar membuat bagian-bagian mobil seperti roda, sasis, dan body mobil. Pembuatan objek ini menjadi langkah awal dalam memahami bagaimana komponen visual bekerja sama membentuk desain yang utuh.



Gambar 3.15 Tampilan hasil *Modeling Simple Car*

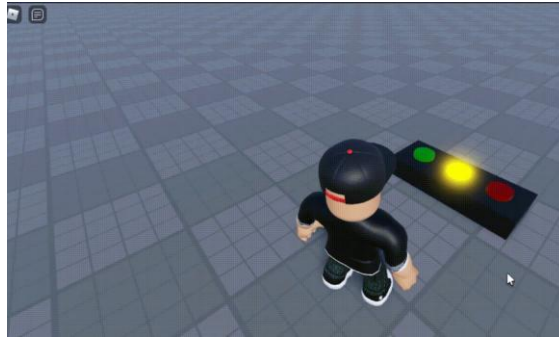
- ***Roblox – Create Door***



Gambar 3.16 Tampilan hasil *Modelling Create Door*

Pada materi ini, peserta mempelajari pembuatan pintu interaktif menggunakan Pivot Point. Teknik ini memungkinkan peserta untuk mengatur poros atau titik rotasi pintu sehingga dapat dibuka dan ditutup dengan realistis. Materi ini juga menjadi pengantar untuk memahami konsep interaktivitas dalam game. Peserta belajar pentingnya Pivot Point dalam menciptakan objek yang dapat bergerak secara dinamis di dalam permainan.

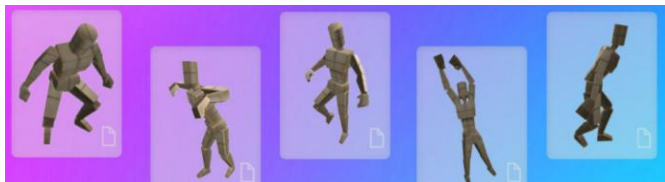
- **Roblox – Traffic Light with Script**



Gambar 3. 17 Tampilan hasil *Traffic Light*

Proyek ini memperkenalkan peserta pada dasar-dasar scripting menggunakan Roblox LUA. Peserta membuat lampu lalu lintas yang dapat berubah warna secara otomatis dengan bantuan skrip sederhana. Proses ini melibatkan kombinasi antara modeling dan scripting, di mana lampu dibuat menggunakan Parts, dan perubahan warnanya diatur melalui kode. Materi ini menjadi pengantar penting untuk memahami bagaimana objek dalam game dapat berfungsi secara dinamis dan interaktif.

- **Roblox – Create Animation**



Gambar 3. 18 Tampilan hasil *Creating Animation*

Materi ini fokus pada pembuatan animasi menggunakan Roblox Animation Editor. Peserta belajar bagaimana mengatur gerakan sederhana pada objek atau karakter, seperti gerakan membuka pintu, mengayunkan tangan, atau melompat. Peserta memahami konsep Keyframes dan Timeline untuk mengatur alur gerakan objek. Proses ini melatih peserta untuk berpikir kreatif dalam menghidupkan elemen visual sehingga dapat memberikan pengalaman yang lebih menarik dan realistis dalam game.

2. Scripting

• Creating Script

Materi ini adalah pengenalan tentang pembuatan script dalam Roblox Studio menggunakan bahasa pemrograman Lua. Peserta akan mempelajari langkah-langkah dasar dalam membuat script, seperti bagaimana cara menulis, menyimpan, dan menjalankan kode.

Tujuan: Peserta mampu memahami apa itu script dan bagaimana script mengontrol elemen dalam permainan.

Konsep Utama:

Script: Sekumpulan instruksi yang memberitahu komputer untuk melakukan suatu tindakan.

Menjalankan kode menggunakan perintah dasar seperti `print`.

Contoh Praktik:

Menampilkan teks sederhana di jendela Output untuk memastikan skrip berjalan dengan benar.

```
print("Hello World")
```

Penjelasan Kode:

Fungsi `print()` digunakan untuk menampilkan teks atau nilai pada Output Window. Ini berguna untuk *debugging* atau sekadar memastikan skrip bekerja.

• Parent and Children

Materi ini membahas hubungan hierarki antara objek di Roblox Studio. Dalam hierarki, setiap objek memiliki induk (Parent) dan anak (Children).

Tujuan: Peserta memahami konsep hierarki dan bagaimana mengakses objek melalui parent dan children.

Konsep Utama:

- Parent: Objek induk yang menaungi objek lain.
- Children: Objek yang berada di bawah parent.

Contoh Praktik: Mengakses objek child dari sebuah parent

```
local parent = game.Workspace -- Parent adalah Workspace
local child = parent.Part      -- Child adalah objek
                                bernama "Part"
```



```
print(child.Name) -- Menampilkan nama objek
```

Penjelasan Kode:

Hierarki di Workspace membantu pengaturan struktur proyek. Jika objek “Part” berada di dalam “Workspace”, maka “Workspace” adalah induknya.

• Object Properties

Pada modul ini, peserta akan belajar mengenai Properties atau properti dari objek di Roblox Studio. Properties adalah atribut yang mendefinisikan tampilan, posisi, atau perilaku dari sebuah objek dalam game.

Tujuan: Peserta memahami cara mengakses, memodifikasi, dan mengatur properti objek melalui script.

Konsep Utama:

- Properti seperti Size (ukuran), Position (posisi), Color (warna), dan Transparency (transparansi).
- Menggunakan dot notation (notasi titik) untuk mengakses properti.

Contoh Praktik: Mengubah warna dan ukuran sebuah objek

```
local part = game.Workspace.Part -- Mengakses objek "Part"
di dalam Workspace
part.BrickColor = BrickColor.new("Bright red") -- Mengubah
warna objek
part.Size = Vector3.new(5, 5, 5) -- Mengatur ukuran objek
```

Penjelasan Kode:

- `game.Workspace.Part` mengakses objek bernama "Part" di *Workspace*.
- `BrickColor.new("Bright red")` mengatur warna objek menjadi merah terang.
- `Vector3.new(5, 5, 5)` mengatur ukuran menjadi 5x5x5.

• Creating Function

Fungsi (Functions) adalah blok kode yang dapat dijalankan berulang kali tanpa harus menulis ulang kode tersebut. Materi ini memperkenalkan pembuatan dan pemanggilan fungsi dalam Lua.

Tujuan: Membantu peserta mengorganisir kode agar lebih rapi dan efisien.

Konsep Utama:

- Deklarasi fungsi menggunakan kata kunci function.
- Pemanggilan fungsi dengan menulis nama fungsi diikuti tanda kurung ().

Contoh Praktik: Membuat fungsi sederhana untuk menampilkan pesan

```
function GreetPlayer()  
    print("Welcome to Roblox!")  
end  
GreetPlayer() -- Memanggil fungsi
```

Penjelasan Kode:

Fungsi GreetPlayer() didefinisikan sekali, tetapi dapat dipanggil kapan saja untuk menjalankan kode di dalamnya.

- **Using Parameter and Events**

Modul ini memperkenalkan Parameters (parameter) dalam fungsi dan Events (peristiwa) untuk merespons aksi tertentu.

Tujuan:

- Memahami bagaimana membuat fungsi yang lebih fleksibel dengan parameters.
- Belajar menggunakan events untuk merespons aksi dalam permainan, seperti klik tombol atau sentuhan.

Konsep Utama:

- Parameters: Variabel yang diberikan ke fungsi sebagai input.
- Events: Peristiwa yang dipicu oleh pemain atau objek dalam game.

Contoh Praktik: Menggunakan parameter untuk mengubah warna objek saat tombol ditekan

```
function ChangeColor(part, color)  
    part.BrickColor = BrickColor.new(color)
```

```

end

local button = game.Workspace.Button
button.ClickDetector.MouseClick:Connect(function()
    ChangeColor(game.Workspace.Part, "Bright blue")
end)

```

Penjelasan Kode:

- Fungsi `ChangeColor()` menerima dua parameter: objek part dan warna color.
- *Event* `MouseClick` dipicu ketika pemain mengklik tombol.

• Parameters Practice – Buttons

Modul ini berfokus pada penggunaan parameters atau argumen dalam fungsi, khususnya untuk menciptakan interaksi melalui Buttons atau tombol di dalam game Roblox. Tombol digunakan sebagai pemicu aksi tertentu saat ditekan oleh pemain.

Tujuan Pembelajaran:

1. Memahami cara kerja *parameters* dalam fungsi.
2. Membuat tombol yang merespons aksi pemain (seperti menambah poin, membuka pintu, atau mengganti warna objek).
3. Menggunakan *Events* seperti *MouseClick* untuk mendeteksi interaksi pemain dengan tombol.

Konsep Utama:

- **Parameters:** Nilai yang dikirim ke dalam fungsi agar fungsi dapat bekerja dinamis.
- **Events:** *MouseClick* atau *Touched* digunakan untuk mendeteksi interaksi pemain.
- Fungsi dengan parameter dapat memproses data yang berbeda setiap kali dipanggil.

```

local button = game.Workspace.Button -- Tombol dalam
Workspace
local targetPart = game.Workspace.TargetPart -- Objek
yang akan diubah warnanya

-- Fungsi dengan parameter untuk mengubah warna objek

```

```
function changeColor(newColor)
    targetPart.BrickColor = BrickColor.new(newColor)
end

-- Event untuk mendeteksi klik tombol
button.ClickDetector.MouseClick:Connect(function()
    changeColor("Bright red")    -- Memanggil fungsi
    dengan parameter warna
    print("Button pressed! Object color changed to
    Bright red.")
end)
```

Penjelasan Kode:

1. *ClickDetector.MouseClick*: *Event* yang mendeteksi pemain mengklik tombol.
2. *changeColor*: Fungsi dengan parameter *newColor* yang digunakan untuk mengatur warna objek.
3. *BrickColor.new()*: Mengatur warna objek menggunakan nama warna *Roblox*.

- **Multiple Parameter and Argument**

Modul ini berfokus pada penggunaan *multiple parameters* (banyak parameter) dan *arguments* (nilai argumen) dalam sebuah fungsi. Dengan adanya parameter yang lebih dari satu, fungsi dapat menjadi lebih fleksibel dan digunakan untuk berbagai keperluan hanya dengan mengganti argumen yang dimasukkan. Hal ini sangat berguna untuk pengembangan game yang membutuhkan banyak aksi dengan variasi parameter.

Tujuan Pembelajaran:

1. Memahami konsep **multiple parameters** dalam fungsi.
2. Mempelajari cara memberikan **arguments** pada fungsi untuk menyesuaikan logika yang dijalankan.
3. Mengaplikasikan parameter berganda untuk membuat skrip lebih dinamis dan efisien.

Konsep Utama:

- **Parameters**: Variabel yang didefinisikan dalam fungsi untuk menerima nilai input saat fungsi dipanggil.

- Arguments: Nilai aktual yang dikirim ke dalam fungsi ketika fungsi dipanggil.
- Fungsi dengan banyak parameter dapat menerima lebih dari satu input untuk mengontrol perilaku atau logika.

Contoh Praktik :

Mengubah Properti Objek dengan Banyak Parameter

Dalam contoh ini, fungsi akan menerima beberapa parameter untuk mengubah properti objek seperti posisi, ukuran, dan warna secara bersamaan.

```
local part = game.Workspace.TargetPart -- Objek yang akan diubah

-- Fungsi dengan banyak parameter
function modifyPart(object, newPosition, newSize, newColor)
    object.Position = newPosition
    object.Size = newSize
    object.BrickColor = BrickColor.new(newColor)
    print("Part modified successfully!")
end

-- Memanggil fungsi dengan banyak argumen
modifyPart(part, Vector3.new(10, 5, 0), Vector3.new(4, 4, 4), "Bright blue")
```

Penjelasan Kode:

1. *modifyPart*: Fungsi dengan empat parameter (object, newPosition, newSize, dan newColor).
2. *Position*: Mengubah posisi objek.
3. *Size*: Menentukan ukuran objek.
4. *BrickColor.new()*: Mengatur warna objek sesuai dengan argumen warna yang diberikan.

Hasil Praktik:

- Objek akan berpindah ke posisi (10, 5, 0), ukurannya menjadi (4, 4, 4), dan warnanya berubah menjadi *Bright blue*.
- **Pengenalan If Statement**

Modul ini memperkenalkan konsep If Statements dalam bahasa pemrograman Roblox Lua. If Statements digunakan untuk menjalankan instruksi tertentu berdasarkan kondisi yang diberikan. Dengan memahami konsep ini, peserta dapat membuat logika dalam game, seperti menentukan apakah suatu aksi atau event akan dijalankan.

Tujuan Pembelajaran:

1. Memahami konsep dasar *If Statements* sebagai pernyataan kondisional.
2. Mempelajari cara menulis dan menerapkan kondisi dalam skrip Lua.
3. Menggunakan *If Statements* untuk mengontrol alur program dan logika di dalam game.

Konsep Utama If Statements:

- *If Statement* digunakan untuk mengevaluasi kondisi tertentu. Jika kondisi tersebut benar (*true*), maka blok kode yang ada di dalamnya akan dieksekusi.
- *Else* dan *Elseif*: Digunakan untuk memberikan alternatif instruksi jika kondisi pertama tidak terpenuhi.
- Struktur dasar If Statements adalah sebagai berikut:

```
if kondisi then
    -- Blok kode yang dieksekusi jika kondisi bernilai
    true
end
```

Tambahan:

- *Else*: Jika kondisi pertama salah (*false*), kode di dalam blok *else* akan dijalankan.
- *Elseif*: Digunakan untuk mengevaluasi kondisi tambahan setelah kondisi pertama.
- **If/then Traps**

Pada modul ini, peserta akan mempraktikkan penggunaan If/Then Statements untuk membuat jebakan dalam permainan. Traps atau jebakan adalah objek yang memberikan efek tertentu saat pemain berinteraksi dengannya.

Tujuan: Menerapkan logika percabangan sederhana untuk menciptakan interaksi dalam game.

Konsep Utama:

If/Then digunakan untuk memeriksa kondisi dan menjalankan kode jika kondisi tersebut benar.

Interaksi dengan objek menggunakan Touch Event atau Collision.

Contoh Praktik: Membuat jebakan yang mengurangi kesehatan pemain saat disentuh

```
local playerHealth = 100          -- Kesehatan awal
pemain

trap.Touched:Connect(function(hit)
    if hit.Parent:FindFirstChild("Humanoid") then
        hit.Parent.Humanoid.Health -= 20 -- Mengurangi
        kesehatan pemain
        print("Trap activated! Health reduced by 20.")
    end
end)
```

Penjelasan Kode:

- *Event* Touched dipicu saat pemain menyentuh jebakan.
- Humanoid digunakan untuk mengakses properti kesehatan pemain.

- **Latihan If/Then Power Up**

Peserta akan belajar menggunakan If/Then untuk memberikan efek positif melalui Power Up atau peningkatan kemampuan pemain.

Tujuan: Menggabungkan If/Then dengan events untuk menciptakan efek positif dalam game.

Konsep Utama:

Power Up seperti meningkatkan kecepatan, kekuatan, atau kesehatan pemain.

Contoh Praktik: Meningkatkan kecepatan pemain saat menyentuh objek Power Up

```
local powerUp = game.Workspace.PowerUp

powerUp.Touched:Connect(function(hit)
    if hit.Parent:FindFirstChild("Humanoid") then
        hit.Parent.Humanoid.WalkSpeed = 50      --
        Meningkatkan kecepatan berjalan
        print("Power Up Activated! Speed increased.")
    end
end)
```

Penjelasan Kode:

- WalkSpeed mengontrol kecepatan pemain. Nilai default adalah 16, dan ditingkatkan menjadi 50.
- **Multiple Condition Else/If**

Modul ini membahas penggunaan ElseIf untuk membuat percabangan logika yang lebih kompleks dengan beberapa kondisi.

Tujuan: Peserta memahami bagaimana menulis logika bercabang dengan banyak kondisi.

Konsep Utama:

ElseIf memungkinkan eksekusi beberapa kondisi dalam satu blok kode.

Contoh Praktik: Menentukan level kesehatan pemain berdasarkan nilai tertentu

```
local health = 50

if health > 80 then
    print("Kesehatan Baik")
elseif health > 50 then
    print("Kesehatan Cukup")
else
    print("Kesehatan Buruk")
end
```

Penjelasan Kode:

- Blok ElseIf memeriksa kondisi secara berurutan hingga menemukan kondisi yang benar.

- **Else/If Practice with Giving Points**

Peserta mempraktikkan *Else/If* untuk membuat sistem pemberian poin berdasarkan tindakan pemain.

Tujuan: Peserta membuat sistem skor yang dinamis berdasarkan kondisi tertentu.

Contoh Praktik: Memberikan poin tambahan jika pemain melewati area tertentu.

```
local points = 0
local zone = game.Workspace.Checkpoint

zone.Touched:Connect(function(hit)
    if hit.Parent:FindFirstChild("Humanoid") then
        points += 10
        print("Checkpoint reached! Points: " .. points)
    end
end)
```

- **Latihan Loops “Sinar Lampu”**

Modul ini melibatkan penggunaan Loops atau perulangan untuk membuat efek visual seperti cahaya berkedip atau flickering.

Tujuan: Peserta memahami penggunaan perulangan for dan while dalam menciptakan efek dinamis.

Konsep Utama:

Perulangan digunakan untuk mengulang aksi beberapa kali.

Contoh Praktik: Membuat lampu menyala dan mati secara berulang

```
local light = game.Workspace.Lamp.Light

while true do
    light.Enabled = not light.Enabled    -- Mengubah
    status nyala/mati
    wait(1) -- Jeda 1 detik
end
```

- **Penjelasan Kode:**

- *light.Enabled* mengontrol apakah lampu menyala atau mati.
- *wait(1)* memberikan jeda waktu 1 detik sebelum melanjutkan aksi berikutnya.

- **Fading Trap**

Peserta belajar membuat jebakan yang perlahan-lahan menghilang menggunakan Loops dan manipulasi properti Transparency.

Tujuan: Menggunakan perulangan untuk membuat animasi jebakan yang menarik.

Contoh Praktik: Mengatur transparansi objek agar jebakan memudar.

```
local trap = game.Workspace.Trap

for i = 0, 1, 0.1 do
    trap.Transparency = i    -- Mengatur transparansi
    secara bertahap
    wait(0.1)    -- Jeda 0.1 detik
end
```

- **Make the Bridge Disappear**

Modul ini menggabungkan Loops untuk membuat jembatan menghilang sebagian demi sebagian.

Tujuan: Mengasah kemampuan perulangan dan manipulasi properti objek.

Contoh Praktik: Membuat jembatan menghilang satu bagian dalam interval tertentu.

```
local function disappearBridge()
    for i, part in ipairs(bridgeParts) do
        if part:IsA("BasePart") then
            part.Transparency = 1
            part.CanCollide = false
            wait(0.5)
        end
    end
end
```

- **Nested Loops**

Peserta belajar Nested Loops, yaitu perulangan di dalam perulangan lain. Ini berguna untuk membuat pola atau mengatur banyak objek sekaligus.

Tujuan: Memahami konsep perulangan bersarang dan implementasinya.

Contoh Praktik: Mengubah warna banyak objek dalam Workspace.

```
for i = 1, 5 do
    for j = 1, 5 do
        print("i: " .. i .. ", j: " .. j)
    end
end
```

- **Array Introduction**

Modul ini memperkenalkan Arrays, struktur data yang digunakan untuk menyimpan beberapa nilai dalam satu variabel.

Konsep Utama:

Array digunakan untuk menyimpan daftar data seperti angka, nama, atau objek.

Contoh Praktik: Menyimpan daftar pemain

```
local players = {"Player1", "Player2", "Player3"}

for i, player in pairs(players) do
    print(player)
end
```

- **Looping Through Arrays**

Peserta mempelajari bagaimana melakukan perulangan pada Array untuk memproses setiap elemen di dalamnya.

Tujuan: Menggabungkan konsep Loops dan Arrays untuk pengolahan data yang efisien.

Contoh Praktik: Menampilkan nama-nama pemain dalam daftar.

```
-- Daftar nama pemain dalam bentuk Array (Table)
local playerNames = {"Alex", "Bella", "Charlie",
    "Daffa", "Ella"}
```

```

-- Fungsi untuk menampilkan nama pemain satu per satu
local function displayPlayerNames()
    for i, name in ipairs(playerNames) do
        print("Pemain ke-" .. i .. ": " .. name)
        wait(1) -- Jeda 1 detik untuk setiap nama yang
ditampilkan
    end
end
-- Panggil fungsi untuk menampilkan daftar pemain
displayPlayerNames()

```

- *local function*: Mendeklarasikan fungsi lokal bernama `displayPlayerNames`.
- *for i, name in ipairs(playerNames) do*:
 - *for loop*: Digunakan untuk melakukan perulangan.
 - *ipairs*: Fungsi bawaan (built-in) di Lua yang digunakan untuk mengakses elemen array secara berurutan berdasarkan *indeks*.
 - *i*: Variabel untuk indeks elemen (nomor urut).
 - *name*: Variabel untuk nilai elemen (nama pemain dari array).
- *print("Pemain ke-" .. i .. ": " .. name)*:
 - *print*: Fungsi untuk menampilkan teks ke *Output Window*.
 - *"Pemain ke-" .. i .. ": " .. name*:
 - `..` adalah operator penggabungan string di Lua.
 - Teks yang ditampilkan: "Pemain ke-[indeks]: [nama]".
- *wait(1)*:
 - Memberi jeda selama 1 detik sebelum melanjutkan ke elemen berikutnya dalam array.
 - Berguna untuk membuat tampilan lebih teratur dan memberikan efek visual.

C. Unity Engine

1. Unity – Component

- **Penjelasan:**
Peserta diperkenalkan dengan **komponen dasar** di Unity, seperti:

- **Transform:** Mengatur posisi, rotasi, dan skala objek.
- **Rigidbody:** Menambahkan fisika ke objek agar dapat bergerak dengan gaya gravitasi atau gaya lain.
- **Collider:** Menentukan area fisik objek untuk mendeteksi tabrakan.
- **Implementasi:**
Peserta membuat sebuah objek seperti **kubus** atau **bola**, lalu:
 - Mengubah posisi, rotasi, dan ukuran menggunakan komponen **Transform**.
 - Menambahkan komponen **Rigidbody** agar objek jatuh akibat gravitasi.
 - Menambahkan **Collider** untuk interaksi fisik dengan lantai.

Contoh: Kubus yang jatuh dari ketinggian dan berhenti saat menyentuh lantai.

2. Unity – Component – Practice

- **Penjelasan:**
Latihan menggunakan komponen dasar di Unity untuk memperdalam pemahaman.
- **Implementasi:**
Peserta diberikan tugas membuat dua objek:
 - Objek A: Bergerak turun menggunakan *Rigidbody* dan berhenti ketika bertabrakan dengan objek lain (lantai).
 - Objek B: Diatur posisi dan rotasi menggunakan komponen Transform di Inspector.

Hasil: Peserta memahami perbedaan manipulasi objek dengan Transform manual di Inspector dan Rigidbody yang menggunakan fisika

3. Unity – Scripting

- **Penjelasan:**
Pengenalan scripting di Unity menggunakan **C#**. Materi meliputi:
 - Struktur dasar skrip C#.
 - Penggunaan fungsi **Update()** dan **Start()** untuk perilaku objek.

- Kontrol input pemain menggunakan **Input.GetKey**.
- **Implementasi:**
Peserta menulis skrip sederhana untuk menggerakkan objek menggunakan tombol panah.

Contoh Skrip:

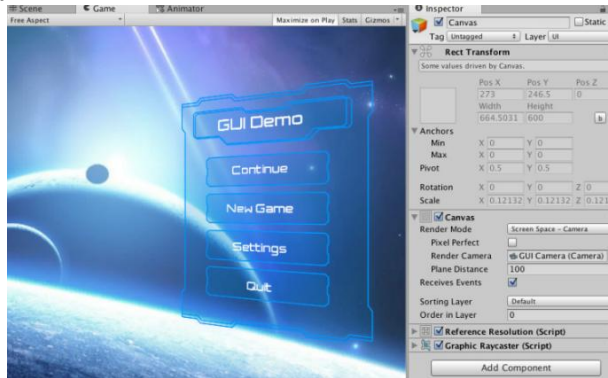
```
using UnityEngine;

public class MoveObject : MonoBehaviour
{
    public float speed = 5f;

    void Update()
    {
        if (Input.GetKey(KeyCode.UpArrow))
            transform.Translate(Vector3.forward * speed *
Time.deltaTime);
        if (Input.GetKey(KeyCode.DownArrow))
            transform.Translate(Vector3.back * speed *
Time.deltaTime);
        if (Input.GetKey(KeyCode.LeftArrow))
            transform.Translate(Vector3.left * speed *
Time.deltaTime);
        if (Input.GetKey(KeyCode.RightArrow))
            transform.Translate(Vector3.right * speed *
Time.deltaTime);
    }
}
```

Hasil: Objek bergerak ke atas, bawah, kiri, dan kanan berdasarkan input tombol panah

5. Unity – User Interface (UI)



Gambar 3.19 Tampilan *Output UI*

- **Penjelasan:**

Peserta mempelajari cara membuat antarmuka pengguna (UI) di Unity menggunakan komponen seperti:

 - **Canvas:** Wadah untuk elemen UI.
 - **Text:** Menampilkan tulisan.
 - **Button:** Membuat tombol interaktif.
- **Implementasi:**
 - Membuat UI sederhana dengan **Text** untuk menampilkan skor.
 - Menambahkan tombol **Start** dan **Exit** menggunakan **Button**.
 - Menambahkan **fungsi interaktif** pada tombol dengan skrip C#.

Contoh Skrip untuk Tombol Exit:

```
using UnityEngine;

public class UIManager : MonoBehaviour
{
    public void ExitGame()
    {
        Application.Quit(); // Menutup game
    }
}
```

6. Unity – Animation & Animator

- **Penjelasan:**

Peserta diperkenalkan dengan konsep animasi di Unity, menggunakan **Animation Window** dan **Animator Controller**.

- **Implementasi:**

- Membuat animasi objek seperti pintu yang terbuka atau karakter yang berjalan.
- Menghubungkan animasi ke **parameter** dalam Animator Controller untuk membuat transisi animasi.

7. Unity – Basic Array

- **Penjelasan:**

Peserta belajar menggunakan array untuk menyimpan banyak data dalam satu variabel.

- **Implementasi:**

Menampilkan nama karakter menggunakan perulangan array.

Contoh Skrip :

```
using UnityEngine;
public class PlayerNames : MonoBehaviour
{
    string[] names = {"Alex", "Bella", "Charlie"};
    void Start()
    {
        for (int i = 0; i < names.Length; i++)
        {
            Debug.Log("Player " + (i+1) + ": " + names[i]);
        }
    }
}
```

8. Unity – Pengenalan Asset Store & Import

- **Penjelasan:**

Peserta belajar mencari, mendownload, dan mengimpor aset dari *Unity Asset Store*.

- **Implementasi:**

- Mengimpor aset lingkungan atau karakter dari Asset Store.
- Menggunakan aset tersebut dalam game, seperti menempatkan pohon, bangunan, atau karakter.

9. Unity – Intro to Mobile

- **Penjelasan:**

Pengenalan pengaturan untuk platform mobile:

- Resolusi layar
- Kontrol sentuh

- **Implementasi:**

Menyiapkan proyek agar dapat dijalankan di perangkat Android.

10-13. Unity – Road Crossing Mobile 2D (Part 1-4)

- **Penjelasan:**

Peserta membangun game mirip **Crossy Road**:

- Part 1: Membuat karakter pemain dengan kontrol pergerakan.
- Part 2: Menambahkan rintangan bergerak seperti mobil.
- Part 3: Menambahkan sistem skor dan UI.
- Part 4: Menyempurnakan game dengan fitur tambahan.

14. Unity – Build Project to APK

- **Penjelasan:**

Peserta belajar *build project* yang sebelumnya dikerjakan menjadi file *APK* untuk diinstal di *Android*.

- **Implementasi:**

- Mengatur Build Settings.
- Menjalankan proses build dan menghasilkan file *APK*.

3.2 Kordinasi Antar Role

Dalam upaya untuk memastikan kelancaran alur kerja dan efektivitas komunikasi antar anggota tim, koordinasi antar berbagai peran dilakukan melalui beberapa saluran komunikasi yang telah ditentukan dengan seksama. Saluran-saluran ini dirancang untuk memfasilitasi komunikasi yang terstruktur dan terorganisir, sehingga setiap anggota tim dapat dengan mudah menyampaikan informasi, berbagi pembaruan, dan berkolaborasi secara efektif.

Penulis dan tim memanfaatkan platform komunikasi daring seperti Discord untuk diskusi real-time, berbagi file, dan melakukan sesi brainstorming yang mendalam. Selain itu, WhatsApp digunakan sebagai platform utama untuk komunikasi langsung dan cepat dengan supervisor, memudahkan penyampaian update progres dan mendapatkan umpan balik segera. Pertemuan offline secara berkala juga diadakan untuk diskusi mendalam dan penguatan hubungan interpersonal, yang penting untuk menyelesaikan isu kompleks dan memastikan keselarasan dalam tujuan proyek. Dengan menggunakan saluran komunikasi yang telah ditentukan ini, penulis dan tim dapat memastikan bahwa setiap peran dalam proyek berfungsi secara optimal, meningkatkan koordinasi, dan menjaga alur kerja yang efisien sepanjang proses pengembangan.

3.2.1 Koordinasi dengan Tim *via WhatsApp*

Penulis menggunakan WhatsApp sebagai platform utama untuk berkomunikasi dengan supervisor, memanfaatkan aplikasi tersebut untuk menyampaikan update progres pekerjaan secara cepat dan langsung. Melalui WhatsApp, penulis dapat dengan mudah menanyakan arahan lebih lanjut, meminta persetujuan untuk langkah-langkah tertentu, dan mendiskusikan masalah atau tantangan yang muncul dalam proyek.

Aplikasi ini juga sangat membantu dalam mendukung komunikasi yang cepat dan efektif, mengingat kemampuannya untuk memberikan respon yang segera dari supervisor, terutama dalam situasi di mana keputusan atau klarifikasi diperlukan dengan segera untuk menjaga kelancaran alur kerja dan memenuhi tenggat waktu dari proyek.

WhatsApp juga memungkinkan penulis dan tim untuk berbagi file, tangkapan layar, dan informasi relevan lainnya secara instan, yang mempercepat proses kolaborasi dan memastikan bahwa semua pihak terinformasi dengan baik tentang perkembangan proyek.

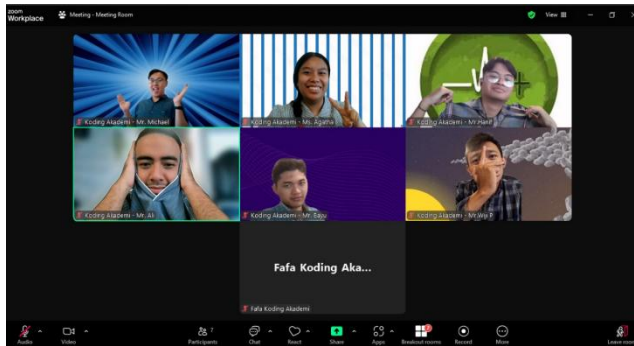


Gambar 3.20 Kordinasi *Via Whatsapp*

3.2.2 Koordinasi Pemberian Tugas dan Diskusi lewat Zoom

Untuk koordinasi tugas dan diskusi secara virtual, penulis menggunakan Zoom sebagai platform utama. Zoom memungkinkan komunikasi secara real-time melalui fitur video call, voice call, dan chat yang terorganisir, sehingga mempermudah penulis dan anggota tim dalam melakukan diskusi mendalam tentang berbagai aspek proyek dan materi yang diajarkan. Melalui pertemuan Zoom, penulis dapat menjelaskan konsep-konsep pengajaran, seperti penggunaan game engine Construct, Roblox, dan Unity, serta memberikan arahan terkait tugas yang perlu diselesaikan oleh anggota tim. Diskusi berjalan lebih interaktif dan efisien, memungkinkan setiap anggota tim untuk langsung bertanya dan memberikan feedback terkait progres masing-masing.

Selain itu, Zoom juga menyediakan fitur screen sharing yang sangat berguna saat menjelaskan materi teknis atau mendemonstrasikan implementasi kode secara visual, seperti saat mengajarkan scripting di Roblox atau pembuatan antarmuka di Unity. Penulis bisa memperlihatkan langkah-langkah pembuatan game, misalnya looping di Roblox, pembuatan UI di Unity, atau pengaturan event di Construct, secara langsung melalui screen share. Fitur rekaman juga memungkinkan penulis untuk merekam sesi pertemuan, sehingga anggota tim atau peserta bisa menonton kembali pembelajaran yang telah diberikan. Dengan menggunakan Zoom, penulis dan tim dapat menjaga komunikasi yang lancar dan terorganisir, serta memastikan bahwa materi yang diajarkan dapat dipahami dengan baik dan tugas dapat diselesaikan sesuai dengan arahan yang diberikan.



Gambar 3.21 Kordinasi *Via Zoom*

3.2.3 Koordinasi Pemberian Tugas dan Diskusi dalam Pertemuan *Offline*

Koordinasi dalam pertemuan offline dilakukan secara rutin untuk memastikan perkembangan tugas berjalan dengan baik dan target mingguan tercapai. Dalam pertemuan ini, saya diberikan arahan oleh supervisor terkait pembagian tugas mengajar dan implementasi berbagai materi menggunakan game engine Construct, Roblox, dan Unity. Diskusi ini mencakup evaluasi progres pengajaran, penyusunan kurikulum yang terstruktur, serta penyelesaian masalah teknis yang dihadapi saat implementasi materi.

Pada game engine Construct, saya mengajarkan dasar-dasar game development, seperti penggunaan event sheet, manipulasi objek, dan pembuatan game sederhana seperti 2D platformer. Sementara itu, untuk Roblox, saya mengimplementasikan konsep scripting menggunakan Lua, seperti looping, manipulasi properti objek, dan pengembangan fitur interaktif seperti jembatan yang menghilang secara bertahap. Dalam Unity, saya memberikan materi tentang UI development, animasi, scripting C#, serta implementasi proyek mini seperti 2D Clicker Game dan Road Crossing Mobile Game. Pertemuan ini juga menjadi sarana untuk mengevaluasi efektivitas metode pengajaran yang digunakan, memperbaiki kekurangan, serta mendapatkan masukan langsung dari supervisor untuk meningkatkan kualitas penyampaian materi dan pengembangan tugas yang diberikan.



Gambar 3.22 Kordinasi *Via Offline*

3.3 Korelasi Kegiatan KP dengan Matakuliah

Kegiatan Kerja Praktik yang dilakukan oleh penulis di Koding Akademi memiliki korelasi yang erat dengan berbagai mata kuliah yang dipelajari dalam program Teknologi Game. Selama kerja praktik, penulis mengajar dan mengimplementasikan penggunaan game engine Construct, Roblox, dan Unity, yang sesuai dengan materi yang telah dipelajari. Mata kuliah seperti Workshop Produksi Game, Programming, dan Desain Pola sangat relevan dalam mendukung kegiatan ini. Dalam Workshop Produksi Game, penulis banyak mempelajari proses pengembangan game secara tim, pengelolaan tugas, serta penerapan prinsip kolaborasi, yang sangat berguna dalam mengelola kelas dan membantu peserta magang di Koding Akademi memahami cara mengembangkan game secara efisien dengan game engine yang berbeda.

Pada mata kuliah Programming, penulis diajarkan tentang dasar-dasar logika pemrograman dan bahasa pemrograman, yang langsung diterapkan saat mengajarkan scripting di Roblox menggunakan bahasa Lua serta menggunakan C# di Unity untuk pengembangan game. Selain itu, penulis juga mengajarkan dan mengimplementasikan konsep-konsep pemrograman dalam Construct, di mana scripting dilakukan melalui event system yang memungkinkan peserta untuk memahami bagaimana mengontrol alur permainan tanpa menulis kode secara langsung. Dengan menggunakan ketiga engine tersebut, penulis dapat mempraktikkan

konsep-konsep Desain Pola, seperti observer pattern dalam pengembangan sistem quest di Roblox, atau penerapan event-driven design dalam Construct, yang membantu peserta memodelkan game dengan arsitektur yang lebih terstruktur dan efisien.

BAB 4

KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Selama melaksanakan Kerja Praktik (KP) di Koding Akademi, penulis dapat menarik beberapa kesimpulan yang berkaitan dengan peran sebagai pengajar dan implementasi berbagai game engine, yaitu Construct, Roblox, dan Unity. Pertama, sebagai pengajar, komunikasi yang efektif sangat penting dalam menyampaikan materi kepada peserta, terutama dalam menjelaskan konsep-konsep yang kompleks seperti scripting, desain game, dan penggunaan engine. Kejelasan dalam menjelaskan langkah-langkah teknis memungkinkan peserta memahami konsep dengan baik, sekaligus mendorong kolaborasi yang lebih baik di antara peserta.

Kedua, pemahaman mendalam tentang game engine sangat berpengaruh dalam memberikan pembelajaran yang berkualitas. Setiap engine memiliki pendekatan yang berbeda dalam pembuatan game, dan pemahaman ini memungkinkan penulis untuk mengajarkan peserta dengan cara yang paling sesuai untuk masing-masing engine. Kemampuan untuk mengintegrasikan teori dari mata kuliah yang dipelajari, seperti Programming, Workshop Produksi Game, dan Desain Pola, ke dalam praktik pengajaran di Koding Akademi membantu penulis untuk lebih memahami aplikasi nyata dari konsep-konsep tersebut. Selain itu, penulis juga menyadari pentingnya untuk terus mengembangkan keterampilan pengajaran dan pemahaman teknis tentang game engine, agar dapat memberikan kontribusi yang lebih besar dalam mengembangkan industri game ke depannya.

4.2 Saran

Berdasarkan Kerja Praktik yang telah dilaksanakan mulai tanggal 01 Juli – 01 Januari 2025. Berikut saran kepada pembaca, pihak instansi, dan juga pihak kampus yang dapat dijadikan bahan pertimbangan guna kemajuan di masa mendatang yang diharapkan dengan saran ini dapat membantu untuk mahasiswa yang ingin atau akan melakukan kerja praktik dan ingin mencoba melakukan *internship* di Koding Akademi.

4.2.1 Bagi Mahasiswa

1. Sering bertanya saat melakukan kerja praktik untuk menghindari kesalahan dalam bekerja. Selama menjalani kerja praktik, kebiasaan untuk sering bertanya dan mencari klarifikasi sangat penting demi memastikan bahwa tugas-tugas yang dikerjakan sesuai dengan standar dan harapan yang telah ditetapkan. Dengan aktif bertanya, seseorang dapat meminimalkan risiko kesalahan, menghindari kesalahpahaman, dan memastikan bahwa setiap langkah yang diambil sudah benar. Hal ini juga menunjukkan sikap proaktif dalam belajar dan beradaptasi dengan lingkungan kerja, serta kemampuan untuk menerima umpan balik yang konstruktif.
2. Selalu menjaga etika dan sopan santun di tempat kerja. Menjaga etika dan sopan santun di tempat kerja merupakan prinsip dasar yang esensial untuk menciptakan lingkungan kerja yang harmonis dan profesional. Dengan memperlakukan rekan kerja, atasan, dan klien dengan rasa hormat, seseorang menunjukkan integritas dan nilai-nilai positif yang menjadi landasan dalam membangun hubungan kerja yang solid. Etika kerja yang baik mencakup sikap tanggung jawab, kejujuran, dan kesungguhan dalam menyelesaikan tugas, sementara sopan santun mencerminkan kepekaan sosial dan empati terhadap orang lain di lingkungan kerja. Kombinasi dari kedua hal ini tidak hanya membantu menciptakan citra diri yang positif, tetapi juga berkontribusi pada kesuksesan tim secara keseluruhan.

4.2.2 Bagi Politeknik Elektronika Negeri Surabaya

1. Menjaga hubungan baik dan membangun komunikasi yang efektif dengan semua pihak di tempat kerja praktek untuk memperluas jaringan. Selama menjalani kerja praktik, penting bagi mahasiswa untuk menjaga hubungan baik dengan seluruh pihak yang terlibat di tempat kerja, termasuk rekan kerja, atasan, dan mitra eksternal. Dengan membangun komunikasi yang efektif, mahasiswa tidak hanya menunjukkan sikap profesionalisme, tetapi juga dapat memperluas jaringan yang bermanfaat untuk masa depan karier mereka. Hubungan yang baik ini dapat membuka peluang untuk

mendapatkan referensi, bimbingan, dan mungkin kesempatan kerja di masa depan. Oleh karena itu, mahasiswa harus proaktif dalam berinteraksi, menghargai pendapat orang lain, dan berupaya untuk menjadi bagian dari tim yang solid.

2. Diharapkan mahasiswa dapat memilih tempat kerja praktek yang sesuai dengan bakat mereka dan melakukan persiapan yang matang sebelum memulai kegiatan praktek. Memilih tempat kerja praktek yang sesuai dengan minat dan bakat sangatlah penting agar mahasiswa dapat mengoptimalkan pengalaman belajar mereka. Tempat kerja yang tepat akan memberikan lingkungan yang mendukung perkembangan keterampilan dan pengetahuan sesuai dengan bidang yang mereka geluti. Sebelum memulai praktik, mahasiswa harus melakukan persiapan yang matang, termasuk memahami profil perusahaan, budaya kerja, dan proyek yang mungkin mereka hadapi. Persiapan ini akan membantu mereka beradaptasi lebih cepat, mengatasi tantangan dengan lebih percaya diri, dan memanfaatkan setiap peluang untuk belajar dan berkembang.
3. Selalu bersikap profesional dan cepat tanggap dalam menghadapi masalah yang muncul selama kerja praktek, sehingga mahasiswa dapat melatih keterampilan dan turut serta dalam mencari solusi atas masalah tersebut. Selama kerja praktik, mahasiswa akan dihadapkan pada berbagai situasi dan tantangan yang mungkin di luar pengalaman mereka sebelumnya. Oleh karena itu, sikap profesional dan responsif sangat diperlukan. Dengan bersikap profesional, mahasiswa menunjukkan kedewasaan dan kemampuan untuk menangani tugas dan tanggung jawab dengan serius. Ketika masalah muncul, sikap cepat tanggap akan sangat dihargai, karena menunjukkan bahwa mahasiswa tidak hanya mampu mengidentifikasi masalah, tetapi juga berinisiatif untuk mencari solusi. Keterlibatan aktif dalam pemecahan masalah ini akan melatih keterampilan berpikir kritis, meningkatkan pemahaman praktis, dan memberikan pengalaman berharga yang dapat diterapkan dalam karier mereka di masa mendatang.

4.2.3 Bagi Koding Akademi

a) **Peningkatan Fasilitas Pembelajaran**

Diharapkan Koding Akademi dapat terus meningkatkan fasilitas pembelajaran yang ada, seperti penyediaan perangkat yang lebih memadai dan akses ke sumber daya yang lebih beragam. Dengan fasilitas yang lebih lengkap, peserta dapat lebih maksimal dalam mengasah keterampilan mereka dalam mengembangkan game menggunakan berbagai engine.

b) **Penyelenggaraan Workshop dan Sharing Session**

Koding Akademi diharapkan untuk lebih sering mengadakan workshop atau sharing session dengan para profesional atau praktisi industri game, sehingga peserta dapat memperoleh wawasan langsung tentang tren terbaru di dunia game development. Hal ini juga bisa memperkaya pengalaman peserta dalam menghadapi tantangan yang ada di industri game.

c) **Penguatan Kolaborasi Antar Peserta**

Selain itu, disarankan agar Koding Akademi lebih mendorong kolaborasi antar peserta dengan lebih banyak proyek kelompok atau tugas yang mengharuskan mereka bekerja sama. Pengalaman bekerja dalam tim akan sangat berguna untuk mempersiapkan peserta menghadapi tantangan di dunia kerja yang sering melibatkan kerjasama lintas divisi.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

1. Biodata Penulis



Daffa Hanif Amel Putra
Email: daffa03ap@gmail.com

DATA DIRI

Tanggal Lahir : 19 Februari 2003
Kewarganegaraan : Indonesia

EDUCATION

- SMP MUHAMMADIYAH 17 SURABAYA : 2015-2018
- SMAN 13 SURABAYA : 2018-2021
- SARJANA TERAPAN TEKNOLOGI GAME :2021 - SEKARANG

SKILL

JOB EXPERIENCE


Intern Game Trainer

2. Logbook Kerja Praktek


5.2 Form Verifikasi Kerja Praktek (FMBIMA.KP.03 Rev.02)

 FMBIMA.KP-03 Rev.02	FORM KERJA PRAKTEK	No. Identifikasi	FMBIMA.KP.03.2	
	VERIFIKASI MONITORING KERJA PRAKTEK	No. Revisi	02	
		Tanggal Terbit	Januari 2018	
	Form ini digunakan untuk memverifikasi kegiatan KP Mahasiswa oleh Dosen Pembimbing <u>Lapangan</u> dan Dosen Pembimbing PENS setiap minggunya			
A. BIODATA MAHASISWA				
Nama : Daffa Hanif Amel Putra NRP : 5221600041 Pembimbing : Risky Yuniar <u>Hakim</u> , S.Kom, MT Tempat KP : Lion Core Studio Periode KP : 15 Januari 2024 sd 28 Juni 2024				
B. VERIFIKASI KEGIATAN				
Rekapitulasi Monitoring Kegiatan Kerja Praktek Minggu: 1 Bulan/Tahun: Januari / 2024				
No	Hari/Tanggal	Kegiatan/Materi	Keseruan dengan Materi	Progres Laporan
1	-	-		
2	-	-		
3	-	-		
4	Sabtu, 15 Januari 2024	Kondisi Sistem Pemantau Tesis - Persepsi Aerasi Padi Kapanas dan Merya untuk Gidrah - Meritua Wapen Sistem dimana ada masalah input memotok 2 paku yang berbeda Terlihat input - memotok 1 Event Sistem dengan Patau Phasor		
5	Sabtu, 16 Januari 2024	Meritua Mengunjungi tempat guru yang akan dibuat dan apa saja fitur yang ada didalamnya agar memotokkan kita pada saat perjalanan		
6	Sabtu, 17 Januari 2024	Meritua		
7	Minggu, 18 Januari 2024	Meritua		
Dengan ini saya menyatakan telah memverifikasi Kegiatan/Materi Mahasiswa KP yang bersangkutan.				
Catatan/Saran:				
* dapat berisi komentar terhadap progres Laporan KP				
Surabaya, Risky Yuniar <u>Hakim</u> , S.Kom, MT NIP. 19810622008121003				


5.2 Form Verifikasi Kerja Praktek: (FM.BIMA.KP.03 Rev.02)

 FM.BIMA.KP- <u>03 Rev.02</u>	FORM KERJA PRAKTEK	No. Identifikasi	FM.BIMA.KP.03.2	
	VERIFIKASI MONITORING KERJA PRAKTEK	No. Revisi	02	
		Tanggal Terbit	Januari 2018	
	Form ini digunakan untuk memverifikasi kegiatan KP Mahasiswa oleh Dosen Pembimbing <u>Lapangan dan</u> Dosen Pembimbing PENS setiap minggunya			
A. BIODATA MAHASISWA				
Nama : Daffa Hanif Amel Putra NRP : 5221600041 Pembimbing : Rizky Yuniar <u>Hakim S Kom, MT</u> Tempat KP : Lion Core Studio Periode KP : 15 Januari 2024 sd 28 Juni 2024				
B. <u>VERIFIKASI KEGIATAN</u>				
Rekapitulasi Monitoring Kegiatan Kerja Praktek Minggu: 2 Bulan/Tahun: Januari/ 2024				
No	Hari/Tanggal	Kegiatan/Materi	Kesesuaian dengan Materi	Progres Laporan
1	Senin, 22 Januari 2024	Membuat Weapon System yang nantinya dapat menembak dan mengeluarkan Bulat.		
2	Selasa, 23 Januari 2024	Membuat Prefab dan Script untuk Bulat dan juga effect agar saat terkena Enemy mengeluarkan Particle System		
3	Rabu, 24 Januari 2024	Integrasi Weapon System dan Bulat agar bulat dapat di instansiate saat Player tekan Trigger ke Weapon.		
4	Kamis, 25 Januari 2024	Menambah Variasi Bulat, ada bulat yang bisa meledak, Seperti Pistol, Shotgun, dan yang menembak seperti Shotgun		
5	Jumat, 26 Januari 2024	Menyempurnakan dan Bulat System karena 90 dari Ammo Detail Tidak dapat masuk ke dalam Weapon System.		
6	Sabtu, 27 Januari 2024	<u>Libur</u>		
7	Minggu, 28 Januari 2024	<u>Libur</u>		
Dengan ini saya menyatakan telah memverifikasi Kegiatan/Materi Mahasiswa KP yang bersangkutan. Catatan/Saran:				
* <u>dapat</u> berisi komentar terhadap progres Laporan KP Surabaya,				
Rizky Yuniar <u>Hakim S Kom, MT</u> NIP. 198106222008121003				


5.2 Form Verifikasi Kerja Praktek (FMBIMA.KP.03 Rev.02)|

	FORM KERJA PRAKTEK		No. Identifikasi	FMBIMA.KP.03.2
	VERIFIKASI MONITORING KERJA PRAKTEK		No. Revisi	02
			Tanggal Terbit	Januari 2018
	FMBIMA.KP-03 Rev.02	Form ini digunakan untuk memverifikasi kegiatan KP Mahasiswa oleh Dosen Pembimbing Lapangan dan Dosen Pembimbing PENS setiap minggunya		
A. BIODATA MAHASISWA				
Nama : Daffa Hanif Amel Putra NRP : 5221600041 Pembimbing : Rizky Yuniar <u>Hakim S Kom, MT</u> Tempat KP : Lion Core Studio Periode KP : 15 Januari 2024 sd 28 Juni 2024				
B. <u>VERIFIKASI KEGIATAN</u>				
Rekapitulasi Monitoring Kegiatan Kerja Praktek Minggu: 3 Bulan/Tahun: Januari - Februari/ 2024				
No	Hari/Tanggal	Kegiatan/Materi	Kesesuaian dengan Materi	Progres Laporan
1	Senin, 29 Januari 2024	Memorasi Diagram Room Player Profile Energi Profile		
2	Selasa, 30 Januari 2024	solve conflict github and merge 3 branch		
3	Rabu, 31 Januari 2024	Memorasi Switch Mask System untuk akan bersand berdasarkan Weapon yang dipakai saat ini menyamakan Weapon Index dan mengintegrasikan Kadatun Weapon System dan Dagit Item System		
4	Kamis, 1 Februari 2024	Memperbaiki input triple ammo dalam satu senjata agar saat input langsung switch weapon kustomisasi weapon operatif value agar dapat load berdasarkan value setiap ammo		
5	Jumat, 2 Februari 2024	Melengkapi input Triple Ammo karena untuk ammo sudah belum benar-benar dapat terpasang		
6	Sabtu, 3 Februari 2024	Minor		
7	Minggu, 4 Februari 2024	Konfirmasi untuk task yang akan dikerjakan selanjutnya, dan juga diberi tugas untuk mendeskripsikan Kemandirian Diagram System, nilai dari Profile, Profiling, Spawer System dan lain-lain		
Dengan ini saya menyatakan telah memverifikasi Kegiatan/Materi Mahasiswa KP yang bersangkutan.				
Catatan/Saran:				
* diisi berisi komentar terhadap progres Laporan KP				
Surabaya,				
Rizky Yuniar <u>Hakim S Kom, MT</u> NRP. 198106222008121003				


5.2 Form Verifikasi Kerja Praktek (FM.BIMA.KP.03 Rev.02)

 FM.BIMA.KP-03_Rev.02	FORM KERJA PRAKTEK	No. Identifikasi	FM.BIMA.KP.03.2	
	VERIFIKASI MONITORING KERJA PRAKTEK	No. Revisi	02	
		Tanggal Terbit	Januari 2018	
Form ini digunakan untuk memverifikasi kegiatan KP Mahasiswa oleh Dosen Pembimbing <u>Lapangan dan</u> Dosen Pembimbing PENS setiap minggunya				
A. BIODATA MAHASISWA				
Nama : Daffa Hanif Amel Putra NRP : 5221600041 Pembimbing : Rizky Yuniar <u>Haklum, S.Kom, MT</u> Tempat KP : Lion Core Studio Periode KP : 15 Januari 2024 sd 28 Juni 2024				
B. VERIFIKASI KEGIATAN				
Rekapitulasi Monitoring Kegiatan Kerja Praktek Minggu: 4 Bulan/Tahun: Februari / 2024				
No	Hari/Tanggal	Kegiatan/Materi	Kesesuaian dengan Materi	Progres Laporan
1	Senin, 5 Februari 2024	memilih Movement AI dengan Menggunakan Nintendo Play dan mengintegrasikan UI dengan Weapon System		
2	Selasa, 6 Februari 2024	Integrasi UI dengan Script perlawanan agar Tampilan yang ada pada weapon dapat di arahkan di scriptable object yang ada pada UI		
3	Rabu, 7 Februari 2024	Debugging Bug pada UI saat permainan masih berjalan masih tidak terhighlight, fix <u>movement</u> gerakan agar player tidak rusak apa yang sedang dipakai skenario		
4	Kamis, 8 Februari 2024	Mengintegrasikan UI Skill dengan Mark System yang meliputi script setiap skill yang ada pada setiap mark dan menampilkan markern untuk setiap Skill yang sudah digunakan dan membuat Game Manager serta dengan System yang ada pada Game		
5	Jumat, 9 Februari 2024	Memilih Door System pada setiap room agar ketika ada musuh player akan otomatis tertutup dan jika musuh sudah mati semua pintu akan otomatis terbuka		
6	Sabtu, 10 Februari 2024	Memilih Prefab Template Room untuk setiap dengan yang meliputi collider Path Walkable Path <u>ing</u> Walkable Wall Penghalang dan pintu untuk menghubungkan dengan Room lain dan juga membuat Template Corridor dan Corner yang meliputi Collider Visual Asset dan path not walkable untuk Enemy Template tersebut digunakan untuk memperindah Game Design untuk Menu Duguan <u>nya</u>		
7	Minggu, 11 Februari 2024	Kondisi untuk Mark yang akan dikurapil selanjutnya, dan saya digunakan untuk merendahkan asset dan di implementasikan ke Project sekarang, membahas dengan game Designer untuk persentase properti, Duguan, dan bagian System Weapon <u>Mark-nya</u> Programmer UI/UX		
Dengan ini saya menyatakan telah memverifikasi Kegiatan/Materi Mahasiswa KP yang bersangkutan.				
Catatan/Saran:				
* <u>dapat</u> berisi komentar terhadap progres Laporan KP				
Surabaya, Rizky Yuniar <u>Haklum, S.Kom, MT</u> NIP. 198106222008121003				


5.2 Form Verifikasi Kerja Praktek (FMBIMA.KP.03 Rev.02)

	FORM KERJA PRAKTEK	No. Identifikasi	FMBIMA.KP.03.2	
	VERIFIKASI MONITORING KERJA PRAKTEK	No. Revisi	02	
		Tanggal Terbit	Januari 2018	
FMBIMA.KP-03-Rev.02	Form ini digunakan untuk memverifikasi kegiatan KP Mahasiswa oleh Dosen Pembimbing <u>Lapangan dan</u> Dosen Pembimbing PENS setiap minggunya			
A. BIODATA MAHASISWA				
Nama : Daffa Hanif Amel Putra NRP : 5221600041 Pembimbing : Rizky Yuniar <u>Hakim S.Kom, MT</u> Tempat KP : Lion Core Studio Periode KP : 15 Januari 2024 sd 28 Juni 2024				
B. VERIFIKASI KEGIATAN				
Rekapitulasi Monitoring Kegiatan Kerja Praktek Minggu: 5 Bulan/Tahun: Februari / 2024				
No	Hari/Tanggal	Kegiatan/Materi	Kesesuaian dengan Materi	Progres Laporan
1	Senin, 12 Februari 2024	Hari ini saya mulai untuk implementasi Visualisasi untuk diupload ke project dari Project yang lama ke project yang baru, mulai dari Asset Environment dan Asset Untuk roomnya.		
2	Selasa, 13 Februari 2024	Menyebarkan Blog yang ada pada saat penyusunan UTS/UTK sebagai Pratinjau UTS/UTK		
3	Rabu, 14 Februari 2024	Konfirmasi dengan Guru Dengan memberikan meeting proposal Room corridor dengan Base Player dan Entry Menyampaikan Proposal dengan Arsitek dari Guru Designer atau konfirmasi dari land Game Designer Membuat Peta Variasi Untuk Base Room dan Membuat Model Room dan Asset Ground		
4	Kamis, 15 Februari 2024	Berkonfirmasi dengan Perantara UTS/UTK untuk mengintegrasikan URID dengan System Skill yang sudah saya buat sebelumnya agar dapat diupload ke server dengan Mudah dan aman diupload		
5	Juma, 16 Februari 2024	Mempaparkan Project <u>Int-Game</u> Engine yang ada pada Unity Asset Store yang nantinya akan di Implementasikan ke Project		
6	Sabtu, 17 Februari 2024	Implementasikan particle System untuk Weapon effect yang ada pada Project Top Down Engine di <u>Int-Game</u> engine sistem dari project saat ini	Workshop Produksi Game TV	
7	Minggu, 18 Februari 2024	Implementasikan particle System untuk effect dari karakter yang ada pada Project Top Down Engine di <u>Int-Game</u> engine sistem dari project saat ini	Workshop Produksi Game TV	
Dengan ini saya menyatakan telah memverifikasi Kegiatan/Materi Mahasiswa KP yang bersangkutan.				
Catatan/Saran:				
* dapat berisi komentar terhadap progres Laporan KP				
Surabaya Rizky Yuniar <u>Hakim S.Kom, MT</u> NIP. 198106222008121003				

5.2 Form Verifikasi Kerja Praktek (FMBIMA.KP.03 Rev.02)


 FM.BIMA.KP- <u>03-Rev.02</u>	FORM KERJA PRAKTEK	No. Identifikasi	FM.BIMA.KP.03.2	
	VERIFIKASI MONITORING KERJA PRAKTEK	No. Revisi	02	
		Tanggal Terbit	Januari 2018	
Form ini digunakan untuk memverifikasi kegiatan KP Mahasiswa oleh Dosen Pembimbing <u>Lapangan dan</u> Dosen Pembimbing PENS setiap minggunya				
A. BIODATA MAHASISWA				
Nama : Daffa Hanif Amel Putra NRP : 5221600041 Pembimbing : Rizky Yuniar <u>Hakim S. Kom, MT</u> Tempat KP : Lion Core Studio Periode KP : 15 Januari 2024 sd 28 Juni 2024				
B. <u>VERIFIKASI KEGIATAN</u>				
Rekapitulasi Monitoring Kegiatan Kerja Praktek Minggu: 6 Bulan/Tahun: Februari / 2024				
No	Hari/Tanggal	Kegiatan/Materi	Kesesuaian dengan Materi	Progres Laporan
1	Senin, 19 Februari 2024	Menambah Script untuk Characterize Target Group agar Camera dapat mengikuti Player saat Player Request menambah Script Manager untuk response point agar dapat response sesuai dengan Transform dari Response Point dan Mark menambahkan weaponShooting agar ketika saat response untuk collider dapat menambahkan efek ledakan		
2	Selasa, 20 Februari 2024	Kondisi Sistem Reaksi Weapon yang sudah ada untuk diolah sesuai dengan design game designer		
3	Rabu, 21 Februari 2024	Memodifikasi Sistem Weapon yang pada awalnya ada weapon hanya bisa rusak satu ammo saja menjadi dapat rusak 3 ammo dalam satu waktu sesuai script		
4	Kamis, 22 Februari 2024	Kondisi dengan Programmer Enemy untuk Pengembangan Enemy Karakter Spawner dan juga AI Pathfinding dan juga integrasi UI untuk skill		
5	Jumat, 23 Februari 2024	Membuat Timet dengan Type menambah bullet count player dan menyederhanakan bug dimana bullet yang diberikan tidak dapat hilang ketika terkena wali collider		
6	Sabtu, 24 Februari 2024	Other		
7	Minggu <u>25 Februari</u> 2024	Other		
Dengan ini saya menyatakan telah memverifikasi Kegiatan/Materi Mahasiswa KP yang bersangkutan.				
Catatan/Saran:				
* <u>dapat</u> berisi komentar terhadap progres Laporan KP				
Surabaya				
Rizky Yuniar <u>Hakim S. Kom, MT</u> NIP. 198106222008121003				

5.2 Form Verifikasi Kerja Praktek: (FM.BIMA.KP.03 Rev.02)


 FM.BIMA.KP-03_Rev.02	FORM KERJA PRAKTEK	No. Identifikasi	FM.BIMA.KP.03.2	
	VERIFIKASI MONITORING KERJA PRAKTEK	No. Revisi	02	
		Tanggal Terbit	Januari 2018	
		Form ini digunakan untuk memverifikasi kegiatan KP Mahasiswa oleh Dosen Pembimbing <u>Lapangan dan</u> Dosen Pembimbing PENS setiap minggunya		
A. BIODATA MAHASISWA				
Nama : Daffa Hanif Amel Putra NRP : 5221600041 Pembimbing : Rizky Yuniar <u>Hakdun, S.Kom, MT</u> Tempat KP : Lion Core Studio Periode KP : 15 Januari 2024 sd 28 Juni 2024				
B. VERIFIKASI KEGIATAN				
Rekapitulasi Monitoring Kegiatan Kerja Praktek Minggu: 6 Bulan/Tahun: Februari / 2024				
No	Hari/Tanggal	Kegiatan/Materi	Kesesuaian dengan Materi	Progres Laporan
1	Rabu, 19 Februari 2024	Memodifikasi Script untuk Characterize Target Group agar Camera dapat mengikuti Player saat Player Response memarah Script Manager untuk response point agar dapat response sesuai dengan Transform dari Response Point dan Mampu mengontrol senjata/aktivitas agar pemain saat mencapai musuh collider dapat mengaktifkan efek ledakan		
2	Selasa, 20 Februari 2024	Analisis Sistem Raksasa Weapon yang sudah ada untuk lebih sesuai dengan desain game designer		
3	Rabu, 21 Februari 2024	Memodifikasi Sistem Weapon yang pada analisis saat senjata hanya bisa rusak atau senjata saja menjadi dapat rusak 3 detik dalam satu waktu sesuai kebutuhan		
4	Rabu, 22 Februari 2024	Konfirmasi dengan Programmer Enemy untuk Penggabungan Enemy Keldan Spawner dan juga AI Pathfinding dan juga integrasi UI rusak efek		
5	Rabu, 23 Februari 2024	Memodifikasi dengan Type memodifikasi health bar dari player dan menyempatkan bag dimana health yang diberikan tidak dapat hilang ketika terkena wall collider		
6	Rabu, 24 Februari 2024	Done		
7	Minggu <u>25 Februari</u> 2024	Done		
Dengan ini saya menyatakan telah memverifikasi Kegiatan/Materi Mahasiswa KP yang bersangkutan.				
Catatan/Saran:				
* <u>dapat</u> berisi komentar terhadap progres Laporan KP				
Surabaya,				
Rizky Yuniar <u>Hakdun, S.Kom, MT</u> NIP. 198106222008121003				

5.2 Form Verifikasi Kerja Praktek (FM.BIMA.KP.03 Rev.02)




 FM.BIMA.KP- <u>03 Rev.02</u>	FORM KERJA PRAKTEK	No. Identifikasi	FM.BIMA.KP.03.2	
	VERIFIKASI MONITORING KERJA PRAKTEK	No. Revisi	02	
		Tanggal Terbit	Januari 2018	
Form ini digunakan untuk memverifikasi kegiatan KP Mahasiswa oleh Dosen Pembimbing <u>Lapangan dan</u> Dosen Pembimbing PENS setiap minggunya				
A. BIODATA MAHASISWA				
Nama : Daffa Hanif Amel Putra NRP : 5221600041 Pembimbing : Rizky Yuniar <u>Hakun S Kom, MT</u> Tempat KP : Lion Core Studio Periode KP : 15 Januari 2024 sd 28 Juni 2024				
B. VERIFIKASI KEGIATAN				
Rekapitulasi Monitoring Kegiatan Kerja Praktek Minggu: 7 Bulan/Tahun: Februari / 2024				
No	Hari/Tanggal	Kegiatan/Materi	Kesesuaian dengan Materi	Progres Laporan
1	Senin, 26 Februari 2024	Membuat 2 Type Turret Laser dan Turret menembakkan Missile dan memberikan HitEffect ketika bullet yang ditembakkan player mengenai Wall Object		
2	Selasa, 13 Februari 2024	Memperbaiki Bug yang ada pada saat penyesuaian UI/UX Musik bersama Programmer UI/UX		
3	Rabu, 14 Februari 2024	Konfirmasi Dengan Game Designer membahas tentang proporsi Room corridor dengan Boss Player dan Enemy Menyusutkan Proporsi dengan Arahkan Dari Game Designer atau konfirmasi dari lead Game Designer Membuat Prefab Variant Untuk Boss Room dan Merubah Beakik Room dan Asset Genshin		
4	Kamis, 15 Februari 2024	Berkonfirmasi dengan Programmer UI/UX untuk memvisualisasikan HUD dan System Skill yang sudah saya buat sebelumnya agar dapat ditampilkan sesuai dengan Musik yang sedang dipakai		
5	Jumat, 16 Februari 2024	Memperbaiki Project <u>Top-Down</u> Engine yang ada pada Unity Asset Store yang nantinya akan di Implementasikan ke Project		
6	Sabtu, 17 Februari 2024	Implementasikan particle System untuk Weapon effect yang ada pada Project Top Down Engine di <u>implementasikan</u> pada sistem dari project saat ini	Workshop Produksi Game IV	
7	Minggu, 18 Februari 2024	Implementasikan particle System untuk bullet effect dan hit bullet yang ada pada Project Top Down Engine di <u>implementasikan</u> pada sistem dari project saat ini	Workshop Produksi Game IV	
Dengan ini saya menyatakan telah memferifikasi Kegiatan/Materi Mahasiswa KP yang bersangkutan.				
Catatan/Saran:				
* <u>dapat</u> berisi komentar terhadap progres Laporan KP				
Surabaya,				
Rizky Yuniar <u>Hakun S Kom, MT</u> NIP. 198106222008121003				

5.2 Form Verifikasi Kerja Praktek (FM.BIMA.KP.03 Rev.02)


 FM.BIMA.KP- <u>03 Rev.02</u>	FORM KERJA PRAKTEK	No. Identifikasi	FM.BIMA.KP.03.2	
	VERIFIKASI MONITORING KERJA PRAKTEK	No. Revisi	02	
		Tanggal Terbit	Januari 2018	
Form ini digunakan untuk memverifikasi kegiatan KP Mahasiswa oleh Dosen Pembimbing <u>Lapangan</u> dan Dosen Pembimbing PENS setiap minggunya				
A. BIODATA MAHASISWA				
Nama : Daffa Hanif Amel Putra NRP : 5221600041 Pembimbing : Rizky Yuniar <u>Hakun,S.Kom</u> , MT Tempat KP : Lion Core Studio Periode KP : 15 Januari 2024 sd 28 Juni 2024				
B. VERIFIKASI KEGIATAN				
Rekapitulasi Monitoring Kegiatan Kerja Praktek Minggu: 8 Bulan/Tahun: Maret / 2024				
No	Hari/Tanggal	Kegiatan/Materi	Kesesuaian dengan Materi	Progres Laporan
1	Senin, 04 Maret 2024	mempelajari flow dari <u>top-down</u> engine		
2	Selasa, 05 Maret 2024	Mempelajari <u>top-down</u> engine pada Project Sebelumnya		
3	Rabu, 06 Maret 2024	Kordinasi dengan Supervisor terkait Project Selanjutnya		
4	Kamis, 07 Maret 2024			
5	Jumat, 08 Maret 2024	Pembagian Jobdesk untuk divisi Programmer		
6	Sabtu, 09 Maret 2024	Libur		
7	Minggu, <u>10-Maret</u> 2024	Libur		
Dengan ini saya menyatakan telah memverifikasi Kegiatan/Materi Mahasiswa KP yang bersangkutan.				
Catatan/Saran:				
* <u>dapat</u> berisi komentar terhadap progres Laporan KP				
Surabaya Rizky Yuniar <u>Hakun,S.Kom</u> , MT NIP. 198106222008121003				

5.2 Form Verifikasi Kerja Praktek (FM.BIMA.KP.03 Rev.02)




 FMBIMA.KP- <u>03 Rev.02</u>	FORM KERJA PRAKTEK		No. Identifikasi	FMBIMA.KP.03.2
	VERIFIKASI MONITORING KERJA PRAKTEK		No. Revisi	02
			Tanggal Terbit	Januari 2018
Form ini digunakan untuk memverifikasi kegiatan KP Mahasiswa oleh Dosen Pembimbing <u>Lapangan</u> dan Dosen Pembimbing PENS setiap minggunya				
A. BIODATA MAHASISWA				
Nama : Daffa Hanif Amel Putra NRP : 5221600041 Pembimbing : Rizky Yuniar <u>Hakun</u> S.Kom, MT Tempat KP : Lion Core Studio Periode KP : 15 Januari 2024 sd 28 Juni 2024				
B. VERIFIKASI KEGIATAN				
Rekapitulasi Monitoring Kegiatan Kerja Praktek Minggu: 9 Bulan/Tahun: Maret / 2024				
No	Hari/Tanggal	Kegiatan/Materi	Kesesuaian dengan Materi	Progres Laporan
1	Senin, 11 Maret 2024	Libur		
2	Selasa, 12 Maret 2024	Kuli Bersama		
3	Rabu, 13 Maret 2024	Mencoba Membuat Game dari <u>Top Down</u> Engine untuk pemahaman lebih dalam kepada engine		
4	Kamis, 14 Maret 2024	Memahami Flow dan Pattern dari Engine		
5	Jumat, 15 Maret 2024	Make 3D Movement Camera		
6	Sabtu, 16 Maret 2024	Libur		
7	Minggu, <u>19 Maret</u> 2024	Libur		
Dengan ini saya menyatakan telah memverifikasi Kegiatan/Materi Mahasiswa KP yang bersangkutan.				
Catatan/Saran:				
* <u>dapat</u> berisi komentar terhadap progres Laporan KP				
Surabaya,				
Rizky Yuniar <u>Hakun</u> S.Kom, MT NIP. 198106222008121003				


5.2 Form Verifikasi Kerja Praktek (FM.BIMA.KP.03 Rev.02)

 FM.BIMA.KP- <u>03 REV.02</u>	FORM KERJA PRAKTEK	No. Identifikasi	FM.BIMA.KP.03.2	
	VERIFIKASI MONITORING KERJA PRAKTEK	No. Revisi	02	
		Tanggal Terbit	Januari 2018	
Form ini digunakan untuk memverifikasi kegiatan KP Mahasiswa oleh Dosen Pembimbing <u>Lapangan dan</u> Dosen Pembimbing PENS setiap minggunya				
A. BIODATA MAHASISWA				
Nama : Daffa Hanif Amel Putra NRP : 5221600041 Pembimbing : Rizky Yuniar <u>Hakkun S.Kom, MT</u> Tempat KP : Lion Core Studio Periode KP : 15 Januari 2024 sd 28 Juni 2024				
B. <u>VERIFIKASI KEGIATAN</u>				
Rekapitulasi Monitoring Kegiatan Kerja Praktek Minggu: 10 Bulan/Tahun: Maret / 2024				
No	Hari/Tanggal	Kegiatan/Materi	Kesesuaian dengan Materi	Progres Laporan
1	Senin, 18 Maret 2024	Membuat Movement Character Script	Penyusunan II	
2	Selasa, 19 Maret 2024	Add Jump and dash in Character		
3	Rabu, 20 Maret 2024	Add dummy animation untuk Testing		
4	Kamis, 21 Maret 2024	Membuat Confiner untuk Camera		
5	Jumat, 22 Maret 2024	Memasukan Asset Karakter yang diberikan oleh artis kedalam unity		
6	Sabtu, 23 Maret 2024	Libur		
7	Minggu <u>24 Maret</u> 2024	Libur		
Dengan ini saya menyatakan telah memferifikasi Kegiatan/Materi Mahasiswa KP yang bersangkutan.				
Catatan/Saran:				
* dapat berisi komentar terhadap progres Laporan KP				
Surabaya,				
Rizky Yuniar <u>Hakkun S.Kom, MT</u> NIP. 198106222008121003				


5.2 Form Verifikasi Kerja Praktek (FM.BIMA.KP.03 Rev.02)

 FM.BIMA.KP- <u>03 Rev.02</u>	FORM KERJA PRAKTEK	No. Identifikasi	FM.BIMA.KP.03.2	
	VERIFIKASI MONITORING KERJA PRAKTEK	No. Revisi	02	
		Tanggal Terbit	Januari 2018	
Form ini digunakan untuk memverifikasi kegiatan KP Mahasiswa oleh Dosen Pembimbing <u>Lapangan dan</u> Dosen Pembimbing PENS setiap minggunya				
A. BIODATA MAHASISWA				
Nama : Daffa Hanif Amel Putra NRP : 5221600041 Pembimbing : Rizky Yuniar <u>Hakkum S</u> Kom, MT Tempat KP : Lion Core Studio Periode KP : 15 Januari 2024 sd 28 Juni 2024				
B. <u>VERIFIKASI KEGIATAN</u>				
Rekapitulasi Monitoring Kegiatan Kerja Praktek Minggu: 11 Bulan/Tahun: Maret / 2024				
No	Hari/Tanggal	Kegiatan/Materi	Kesesuaian dengan Materi	Progres Laporan
1	Senin, 25 Maret 2024	Kordinasi dengan Artist untuk penyesuaian ukuran character dalam engine	Penrograman II	
2	Selasa, 26 Maret 2024	Implementasi Animasi Character Walk Run and Jump dari Artist Kedalam Engine		
3	Rabu, 27 Maret 2024	Membuat Combo Skill pada TopDownEngine		
4	Kamis, 28 Maret 2024	Membuat animation untuk combo attack in <u>top-down</u> engine		
5	Jumat, 29 Maret 2024	Libur		
6	Sabtu, 30 Maret 2024	Libur		
7	Minggu <u>31-Maret</u> 2024	Libur		
Dengan ini saya menyatakan telah memferifikasi Kegiatan/Materi Mahasiswa KP yang bersangkutan.				
Catatan/Saran:				
* <u>dapat</u> berisi komentar terhadap progres Laporan KP				
Surabaya,				
Rizky Yuniar <u>Hakkum S</u> Kom, MT NIP. 19810622008121003				

5.2 Form Verifikasi Kerja Praktek (FM.BIMA.KP.03 Rev.02)

	FORM KERJA PRAKTEK	No. Identifikasi	FM.BIMA.KP.03.2	
	VERIFIKASI MONITORING KERJA PRAKTEK	No. Revisi	02	
		Tanggal Terbit	Januari 2018	
FM.BIMA.KP-03 Rev.02	Form ini digunakan untuk memverifikasi kegiatan KP Mahasiswa oleh Dosen Pembimbing Lapangan dan Dosen Pembimbing PENS setiap minggunya			
A. BIODATA MAHASISWA				
Nama : Daffa Hanif Amel Putra NRP : 5221600041 Pembimbing : Rizky Yuniar Hakkun,S.Kom, MT Tempat KP : Lion Core Studio Periode KP : 15 Januari 2024 sd 28 Juni 2024				
B. VERIFIKASI KEGIATAN				
Rekapitulasi Monitoring Kegiatan Kerja Praktek Minggu: 12 Bulan/Tahun: April / 2024				
No	Hari/Tanggal	Kegiatan/Materi	Kesesuaian dengan Materi	Progres Laporan
1	Senin, 01 April 2024	Riset tentang VRM Plugin	Pemrograman II	
2	Selasa, 02 April 2024	Export VRM TO Unity with Plugin		
3	Rabu, 03 April 2024	Add Sword Slash Visual Effect		
4	Kamis, 04 April 2024	Implementasi texture dari model format VRM ke model format FBX		
5	Jumat, 05 April 2024	Penyesuaian Texture VRM dengan Tim Artist		
6	Sabtu, 06 April 2024	Libur		
7	Minggu, 07 April 2024	Libur		
Dengan ini saya menyatakan telah memverifikasi Kegiatan/Materi Mahasiswa KP yang bersangkutan.				
Catatan/Saran:				
* dapat berisi komentar terhadap progres Laporan KP				
Surabaya,				
Rizky Yuniar Hakkun,S.Kom, MT NIP. 198106222008121003				


5.2 Form Verifikasi Kerja Praktek (FM.BIMA.KP.03 Rev.02)

 FM.BIMA.KP-03 Rev.02	FORM KERJA PRAKTEK	No. Identifikasi	FM.BIMA.KP.03.2	
	VERIFIKASI MONITORING KERJA PRAKTEK	No. Revisi	02	
		Tanggal Terbit	Januari 2018	
Form ini digunakan untuk memverifikasi kegiatan KP Mahasiswa oleh Dosen Pembimbing Lapangan dan Dosen Pembimbing PENS setiap minggunya				
A. BIODATA MAHASISWA				
Nama : Daffa Hanif Amel Putra NRP : 5221600041 Pembimbing : Rizky Yuniar Hakkun, S.Kom, MT Tempat KP : Lion Core Studio Periode KP : 15 Januari 2024 sd 28 Juni 2024				
B. VERIFIKASI KEGIATAN				
Rekapitulasi Monitoring Kegiatan Kerja Praktek Minggu: 13 Bulan/Tahun: April / 2024				
No	Hari/Tanggal	Kegiatan/Materi	Kesesuaian dengan Materi	Progres Laporan
1	Senin, 08 April 2024	Libur Hari raya		
2	Selasa, 09 April 2024	Libur Hari raya		
3	Rabu, 10 April 2024	Libur Hari raya		
4	Kamis, 11 April 2024	Libur Hari raya		
5	Jumat, 12 April 2024	Libur Hari raya		
6	Sabtu, 13 April 2024	Libur		
7	Minggu, 14 April 2024	Libur		
Dengan ini saya menyatakan telah memferifikasi Kegiatan/Materi Mahasiswa KP yang bersangkutan.				
Catatan/Saran:				
* dapat berisi komentar terhadap progres Laporan KP				
Surabaya, Rizky Yuniar Hakkun, S.Kom, MT NIP. 198106222008121003				

5.2 Form Verifikasi Kerja Praktek (FM.BIMA.KP.03 Rev.02)

 FM.BIMA.KP-03 Rev.02	FORM KERJA PRAKTEK		No. Identifikasi	FM.BIMA.KP.03.2
	VERIFIKASI MONITORING KERJA PRAKTEK		No. Revisi	02
			Tanggal Terbit	Januari 2018
	Form ini digunakan untuk memverifikasi kegiatan KP Mahasiswa oleh Dosen Pembimbing Lapangan dan Dosen Pembimbing PENS setiap minggunya			
A. BIODATA MAHASISWA				
Nama : Daffa Hanif Amel Putra NRP : 5221600041 Pembimbing : Rizky Yuniar Hakkun,S.Kom, MT Tempat KP : Lion Core Studio Periode KP : 15 Januari 2024 sd 28 Juni 2024				
B. VERIFIKASI KEGIATAN				
Rekapitulasi Monitoring Kegiatan Kerja Praktek Minggu: 14 Bulan/Tahun: April / 2024				
No	Hari/Tanggal	Kegiatan/Materi	Kesesuaian dengan Materi	Progres Laporan
1	Senin, 15 April 2024	Kordinasi tentang Switch ke Project Burst Fighter		
2	Selasa, 16 April 2024	Diskusi dengan supervisor terkait Project		
3	Rabu, 17 April 2024	Mempelajari Engine dari game Burst Fighter (old)		
4	Kamis, 18 April 2024	Design System untuk UI Manager game burst fighter		
5	Jumat, 19 April 2024	membuat UI untuk switch kapal pada main menu		
6	Sabtu, 20 April 2024	Libur		
7	Minggu, 21 April 2024	Libur		
Dengan ini saya menyatakan telah memverifikasi Kegiatan/Materi Mahasiswa KP yang bersangkutan.				
Catatan/Saran:				
* dapat berisi komentar terhadap progres Laporan KP				
Surabaya,				
Rizky Yuniar Hakkun,S.Kom, MT NIP. 198106222008121003				

5.2 Form Verifikasi Kerja Praktek (FM.BIMA.KP.03 Rev.02)


	FORM KERJA PRAKTEK	No. Identifikasi	FM.BIMA.KP.03.2	
	VERIFIKASI MONITORING KERJA PRAKTEK	No. Revisi	02	
		Tanggal Terbit	Januari 2018	
FM.BIMA.KP- 03 Rev.02	Form ini digunakan untuk memverifikasi kegiatan KP Mahasiswa oleh Dosen Pembimbing <u>Lapangan</u> dan Dosen Pembimbing PENS setiap minggunya			
A. BIODATA MAHASISWA				
Nama : Daffa Hanif Amel Putra NRP : 5221600041 Pembimbing : Rizky Yuniar <u>Hakim S.Kom, MT</u> Tempat KP : Lion Core Studio Periode KP : 15 Januari 2024 sd 28 Juni 2024				
B. VERIFIKASI KEGIATAN				
Rekapitulasi Monitoring Kegiatan Kerja Praktek Minggu: 15 Bulan/Tahun: April / 2024				
No	Hari/Tanggal	Kegiatan/Materi	Kesesuaian dengan Materi	Progres Laporan
1	Senin, 22 April 2024	Membuat ShipCustomize untuk mengubah part pesawat sesuai dengan keinginan player	Demograman II	
2	Selasa, 23 April 2024	Menambahkan Asset UI Dari Tim Artist ke Engine		
3	Rabu, 24 April 2024	Menambahkan Plugin DotTween		
4	Kamis, 25 April 2024	Integrasi UI dengan Ship Customize System		
5	Jumat, 26 April 2024	menambahkan Animasi UI ShipCustomize dengan DOTween		
6	Sabtu, 27 April 2024	Libur		
7	Minggu, 28 April 2024	Menambahkan Animasi Sprite Saat Switch Component <u>in</u> ShipCustomize	Workshop Produksi Game	
Dengan ini saya menyatakan telah memverifikasi Kegiatan/Materi Mahasiswa KP yang bersangkutan.				
Catatan/Saran:				
* dapat berisi komentar terhadap progres Laporan KP				
Surabaya,				
Rizky Yuniar <u>Hakim S.Kom, MT</u> NIP. 198106222008121003				

5.2 Form Verifikasi Kerja Praktek (FM.BIMA.KP.03 Rev.02)

 FM.BIMA.KP-03.Rev.02	FORM KERJA PRAKTEK		No. Identifikasi	FM.BIMA.KP.03.2
	VERIFIKASI MONITORING KERJA PRAKTEK		No. Revisi	02
			Tanggal Terbit	Januari 2018
Form ini digunakan untuk memverifikasi kegiatan KP Mahasiswa oleh Dosen Pembimbing Lapangan dan Dosen Pembimbing PENS setiap minggunya				
A. BIODATA MAHASISWA				
Nama : Daffa Hanif Amel Putra NRP : 5221600041 Pembimbing : Rizky Yuniar Hakkun,S.Kom, MT Tempat KP : Lion Core Studio Periode KP : 15 Januari 2024 sd 28 Juni 2024				
B. VERIFIKASI KEGIATAN				
Rekapitulasi Monitoring Kegiatan Kerja Praktek Minggu: 16 Bulan/Tahun: April - Mei / 2024				
No	Hari/Tanggal	Kegiatan/Materi	Kesesuaian dengan Materi	Progres Laporan
1	Senin, 29 April 2024	Debugging ShipCustomize Script		
2	Selasa, 30 April 2024	Diskusi dengan supervisor terkait Project		
3	Rabu, 01 Mei 2024	Animasi Pergantian Part dalam pesawat		
4	Kamis, 02 April 2024	Kordinasi dengan Supervisor untuk integrasi dengan programmer Gameplay		
5	Ramat, 03 April 2024	Integrasi pesawat dari programmer gameplay ke Customize UI		
6	Sabtu, 04 April 2024	Libur		
7	Minggu,05 April 2024	Libur		
Dengan ini saya menyatakan telah memverifikasi Kegiatan/Materi Mahasiswa KP yang bersangkutan.				
Catatan/Saran:				
* dapat berisi komentar terhadap progres Laporan KP				
Surabaya,				
Rizky Yuniar Hakkun,S.Kom, MT NIP. 19810622008121003				

5.2 Form Verifikasi Kerja Praktek (FM.BIMA.KP.03 Rev.02)



 FM.BIMA.KP- 03 Rev.02	FORM KERJA PRAKTEK	No. Identifikasi	FM.BIMA.KP.03.2	
	VERIFIKASI MONITORING KERJA PRAKTEK	No. Revisi	02	
		Tanggal Terbit	Januari 2018	
Form ini digunakan untuk memverifikasi kegiatan KP Mahasiswa oleh Dosen Pembimbing Lapangan dan Dosen Pembimbing PENS setiap minggunya				
A. BIODATA MAHASISWA				
Nama : Daffa Hanif Amel Putra NRP : 5221600041 Pembimbing : Rizky Yuniar <u>Haklum, S.Kom, MT</u> Tempat KP : Lion Core Studio Periode KP : 15 Januari 2024 sd 28 Juni 2024				
B. VERIFIKASI KEGIATAN				
Rekapitulasi Monitoring Kegiatan Kerja Praktek Minggu: 17 Bulan/Tahun: Mei / 2024				
No	Hari/Tanggal	Kegiatan/Materi	Kesesuaian dengan Materi	Progres Laporan
1	Senin, 06 Mei 2024	Animate shipcustomize ship		
2	Selasa, 07 Mei 2024	Kordinasi dengan supervisor untuk next task		
3	Rabu, 08 Mei 2024	add ShipCustomize System and UI for player 2		
4	Kamis, 09 Mei 2024	membuat Design Untuk Enemy Boss		
5	Jumat, 10 Mei 2024	Implementasi Boss PathFinding	Workshop Kecerdasan Buatan untuk Game	
6	Sabtu, 11 Mei 2024	Libur		
7	Minggu 12 Mei 2024	Libur		
Dengan ini saya menyatakan telah memverifikasi Kegiatan/Materi Mahasiswa KP yang bersangkutan.				
Catatan/Saran:				
* dapat berisi komentar terhadap progres Laporan KP				
Surabaya,				
Rizky Yuniar <u>Haklum, S.Kom, MT</u> NIP. 198106222008121003				


5.2 Form Verifikasi Kerja Praktek (FM.BIMA.KP.03 Rev.02)

 FM.BIMA.KP-03 Rev.02	FORM KERJA PRAKTEK		No. Identifikasi	FM.BIMA.KP.03.2
	VERIFIKASI MONITORING KERJA PRAKTEK		No. Revisi	02
			Tanggal Terbit	Januari 2018
	Form ini digunakan untuk memverifikasi kegiatan KP Mahasiswa oleh Dosen Pembimbing Lapangan dan Dosen Pembimbing PENS setiap minggunya			
A. BIODATA MAHASISWA				
Nama : Daffa Hanif Amel Putra NRP : 5221600041 Pembimbing : Rizky Yuniar Hakkun, S.Kom, MT Tempat KP : Lion Core Studio Periode KP : 15 Januari 2024 sd 28 Juni 2024				
B. VERIFIKASI KEGIATAN				
Rekapitulasi Monitoring Kegiatan Kerja Praktek Minggu: 18 Bulan/Tahun: Mei / 2024				
No	Hari/Tanggal	Kegiatan/Materi	Kesesuaian dengan Materi	Progres Laporan
1	Senin, 13 Mei 2024	Kordinasi dengan Supervisor untuk Next Task		
2	Selasa, 14 Mei 2024	Implementasi Small Turret Pada Boss Menggunakan Top Down Engine		
3	Rabu, 15 Mei 2024	Static Global Config and Difficulty Modifier		
4	Kamis, 16 Mei 2024	Debugging Difficulty Modifier		
5	Jumat, 17 Mei 2024	membuat script untuk state boss turret		
6	Sabtu, 18 Mei 2024	Libur		
7	Minggu, 19 Mei 2024	Libur		
Dengan ini saya menyatakan telah memferifikasi Kegiatan/Materi Mahasiswa KP yang bersangkutan.				
Catatan/Saran:				
* dapat berisi komentar terhadap progres Laporan KP				
Surabaya, Rizky Yuniar Hakkun, S.Kom, MT NIP. 198106222008121003				

5.2 Form Verifikasi Kerja Praktek (FM.BIMA.KP.03 Rev.02)

 FM.BIMA.KP-03.Kev.02	FORM KERJA PRAKTEK		No. Identifikasi	FM.BIMA.KP.03.2
	VERIFIKASI MONITORING KERJA PRAKTEK		No. Revisi	02
			Tanggal Terbit	Januari 2018
	Form ini digunakan untuk memverifikasi kegiatan KP Mahasiswa oleh Dosen Pembimbing Lapangan dan Dosen Pembimbing PENS setiap minggunya			
A. BIODATA MAHASISWA				
Nama : Daffa Hanif Amel Putra NRP : 5221600041 Pembimbing : Rizky Yuniar Hakkun,S.Kom, MT Tempat KP : Lion Core Studio Periode KP : 15 Januari 2024 sd 28 Juni 2024				
B. VERIFIKASI KEGIATAN				
Rekapitulasi Monitoring Kegiatan Kerja Praktek Minggu: 19 Bulan/Tahun: Mei / 2024				
No	Hari/Tanggal	Kegiatan/Materi	Kesesuaian dengan Materi	Progres Laporan
1	Senin, 20 Mei 2024	Kordinasi dengan Supervisor untuk Next Task		
2	Selasa, 21 Mei 2024	Membuat Kraken Boss Movement untuk setiap Phase Menggunakan Dotween		
3	Rabu, 22 Mei 2024	Kordinasi dengan Supervisor terkait Switch ke Project MQ_new karena tim MQ_new perlu programer tambahan		
4	Kamis, 23 Mei 2024	Mempelejan System yang ada pada Project Game yang baru Masquaradious		
5	Jumat, 24 Mei 2024	Menambahkan 5 Skill untuk Player dan efek nya		
6	Sabtu, 25 Mei 2024	Libur		
7	Minggu, 26 Mei 2024	Libur		
Dengan ini saya menyatakan telah memferifikasi Kegiatan/Materi Mahasiswa KP yang bersangkutan.				
Catatan/Saran:				
* dapat berisi komentar terhadap progres Laporan KP				
Surabaya Rizky Yuniar Hakkun,S.Kom, MT NIP. 198106222008121003				


5.2 Form Verifikasi Kerja Praktek (FM.BIMA.KP.03 Rev.02)

 FM.BIMA.KP- <u>03 Rev.02</u>	FORM KERJA PRAKTEK	No. Identifikasi	FM.BIMA.KP.03.2	
	VERIFIKASI MONITORING KERJA PRAKTEK	No. Revisi	02	
		Tanggal Terbit	Januari 2018	
Form ini digunakan untuk memverifikasi kegiatan KP Mahasiswa oleh Dosen Pembimbing <u>Lapangan dan</u> Dosen Pembimbing PENS setiap minggunya				
A. BIODATA MAHASISWA				
Nama : Daffa Hanif Amel Putra NRP : 5221600041 Pembimbing : Rizky Yuniar <u>Hakim S</u> Kom, MT Tempat KP : Lion Core Studio Periode KP : 15 Januari 2024 sd 28 Juni 2024				
B. <u>VERIFIKASI KEGIATAN</u>				
Rekapitulasi Monitoring Kegiatan Kerja Praktek Minggu: 20 Bulan/Tahun: Mei / 2024				
No	Hari/Tanggal	Kegiatan/Materi	Kesesuaian dengan Materi	Progres Laporan
1	Senin, 27 Mei 2024	Membuat FireBomb Skill untuk musuh SkyFox		
2	Selasa, 28 Mei 2024	Debugging FireBomb Script		
3	Rabu, 29 Mei 2024	Membuat AI Brain untuk Boss Attack Pattern Blast Bullet Hell		
4	Kamis, 30 Mei 2024	Membuat AI Brain untuk Boss Cucurbitaria dengan 4 Attack pattern		
5	Jumat, 31 Mei 2024	Kucurbitaria AI State Full AI Brain Inherit Script Character and add Feedback Animation		
6	Sabtu, 01 Mei 2024	Debugging Boss Cucurbitaria Collider dan tampilan Hierarchy		
7				
Dengan ini saya menyatakan telah memverifikasi Kegiatan/Materi Mahasiswa KP yang bersangkutan.				
Catatan/Saran:				
* <u>dapat</u> berisi komentar terhadap progres Laporan KP				
Surabaya,				
Rizky Yuniar <u>Hakim S</u> Kom, MT NIP. 198106222008121003				

5.2 Form Verifikasi Kerja Praktek (FM.BIMA.KP.03 Rev.02)


	FORM KERJA PRAKTEK	No. Identifikasi	FM.BIMA.KP.03.2	
	VERIFIKASI MONITORING KERJA PRAKTEK	No. Revisi	02	
		Tanggal Terbit	Januari 2018	
FM.BIMA.KP-03.Rev.02	Form ini digunakan untuk memverifikasi kegiatan KP Mahasiswa oleh Dosen Pembimbing Lapangan dan Dosen Pembimbing PENS setiap minggunya			
A. BIODATA MAHASISWA				
Nama : Daffa Hanif Amel Putra NRP : 5221600041 Pembimbing : Rizky Yuniar Hakkun, S.Kom, MT Tempat KP : Lion Core Studio Periode KP : 15 Januari 2024 sd 28 Juni 2024				
B. VERIFIKASI KEGIATAN				
Rekapitulasi Monitoring Kegiatan Kerja Praktek Minggu: 21 Bulan/Tahun: Juni / 2024				
No	Hari/Tanggal	Kegiatan/Materi	Kesesuaian dengan Materi	Progres Laporan
1	Senin, 03 Juni 2024	Restructure Hierarchy Pada Prefabs Cucumblast		
	Selasa, 04 Juni 2024	Fixing Trigger Damage On Touch and add layer configuration for Character Controller		
	Rabu, 05 Juni 2024	Menambahkan Script untuk Save WorldTransform Teleport Point dan Merubah Parent nya dan Load Position WorldTransform Sebelumnya		
	Kamis, 06 Juni 2024	penyesuaian Boss AI System sesuai dengan Design Level		
	Jumat, 07 Juni 2024	Membuat Sistem Coldown Untuk Setiap Skill pada Mask		
	Sabtu, 08 Juni 2024	Libur		
	Minggu, 09 Juni 2024	Libur		
Dengan ini saya menyatakan telah memverifikasi Kegiatan/Materi Mahasiswa KP yang bersangkutan.				
Catatan/Saran:				
* dapat berisi komentar terhadap progres Laporan KP				
Surabaya,				
Rizky Yuniar Hakkun, S.Kom, MT NIP. 198106222008121003				

5.2 Form Verifikasi Kerja Praktek (FM.BIMA.KP.03 Rev.02)

	FORM KERJA PRAKTEK	No. Identifikasi	FM.BIMA.KP.03.2	
	VERIFIKASI MONITORING KERJA PRAKTEK	No. Revisi	02	
		Tanggal Terbit	Januari 2018	
FM.BIMA.KP-03.Rev.02	Form ini digunakan untuk memverifikasi kegiatan KP Mahasiswa oleh Dosen Pembimbing Lapangan dan Dosen Pembimbing PENS setiap minggunya			
A. BIODATA MAHASISWA				
Nama : Daffa Hanif Amel Putra NRP : 5221600041 Pembimbing : Rizky Yuniar Hakkun, S.Kom, MT Tempat KP : Lion Core Studio Periode KP : 15 Januari 2024 sd 28 Juni 2024				
B. VERIFIKASI KEGIATAN				
Rekapitulasi Monitoring Kegiatan Kerja Praktek Minggu: 22 Bulan/Tahun: Juni / 2024				
No	Hari/Tanggal	Kegiatan/Materi	Kesesuaian dengan Materi	Progres Laporan
1	Senin, 10 Juni 2024	Debugging Untuk Cooldown Skill System		
2	Selasa, 11 Juni 2024	Memberikan Animasi Ketika Cooldown dari Skill sudah penuh Skill Is Ready		
3	Rabu, 12 Juni 2024	Membuat AI Behaviour untuk bearapple dengan 4 state		
4	Kamis, 13 Juni 2024	Adjusting Bearapple Behaviour dengan Lead Game Programmer		
5	Jumat, 14 Juni 2024	mengubah Skill System sesuai Design Baru karena ada perubahan Konsep		
6	Sabtu, 15 Juni 2024	Libur		
7	Minggu, 16 Juni 2024	Libur		
Dengan ini saya menyatakan telah memverifikasi Kegiatan/Materi Mahasiswa KP yang bersangkutan.				
Catatan/Saran:				
* dapat berisi komentar terhadap progres Laporan KP				
Surabaya,				
Rizky Yuniar Hakkun, S.Kom, MT NIP. 198106222008121003				


5.2 Form Verifikasi Kerja Praktek (FM.BIMA.KP.03 Rev.02)



	FORM KERJA PRAKTEK	No. Identifikasi	FM.BIMA.KP.03.2	
	VERIFIKASI MONITORING KERJA PRAKTEK	No. Revisi	02	
		Tanggal Terbit	Januari 2018	
FM.BIMA.KP-03.Rev.02	Form ini digunakan untuk memverifikasi kegiatan KP Mahasiswa oleh Dosen Pembimbing Lapangan dan Dosen Pembimbing PENS setiap minggunya			
A. BIODATA MAHASISWA				
Nama : Daffa Hanif Amel Putra NRP : 5221600041 Pembimbing : Rizky Yuniar Hakkun, S.Kom, MT Tempat KP : Lion Core Studio Periode KP : 15 Januari 2024 sd 28 Juni 2024				
B. VERIFIKASI KEGIATAN				
Rekapitulasi Monitoring Kegiatan Kerja Praktek Minggu: 23 Bulan/Tahun: Juni / 2024				
No	Hari/Tanggal	Kegiatan/Materi	Kesesuaian dengan Materi	Progres Laporan
1	Senin, 17 Juni 2024	Pembuatan Pasive Skill untuk Mask SkyFox dan LunaRabbit		
2	Selasa, 18 Juni 2024	Pembuatan Active Mask LunaRabbit		
3	Rabu, 19 Juni 2024	Membuat Charge system		
4	Kamis, 20 Juni 2024	Pembuatan Active Mask Skyfox		
5	Jumat, 21 Juni 2024	up-date Input System untuk Charge dan Shot Skill menggunakan Satu Input Saja		
6	Sabtu, 22 Juni 2024	Libur		
7	Minggu, 23 Juni 2024	Libur		
Dengan ini saya menyatakan telah memverifikasi Kegiatan/Materi Mahasiswa KP yang bersangkutan.				
Catatan/Saran:				
* dapat berisi komentar terhadap progres Laporan KP				
Surabaya,				
Rizky Yuniar Hakkun, S.Kom, MT NIP. 198106222008121003				

5.2 Form Verifikasi Kerja Praktek (FMLBIMA.KP.03 Rev.02)



	FORM KERJA PRAKTEK		No. Identifikasi	FMLBIMA.KP.03.2
	VERIFIKASI MONITORING KERJA PRAKTEK		No. Revisi	02
			Tanggal Terbit	Januari 2018
FMLBIMA.KP-03.Rev.02	Form ini digunakan untuk memverifikasi kegiatan KP Mahasiswa oleh Dosen Pembimbing Lapangan dan Dosen Pembimbing PENS setiap minggunya			
A. BIODATA MAHASISWA				
Nama : Daffa Hanif Amel Putra NRP : 5221600041 Pembimbing : Rizky Yuniar Hakkun, S.Kom, MT Tempat KP : Lion Core Studio Periode KP : 15 Januari 2024 sd 28 Juni 2024				
B. VERIFIKASI KEGIATAN				
Rekapitulasi Monitoring Kegiatan Kerja Praktek Minggu: 24 Bulan/Tahun: Juni / 2024				
No	Hari/Tanggal	Kegiatan/Materi	Kesesuaian dengan Materi	Progres Laporan
1	Senin, 24 Juni 2024	Debugging Input System yang sudah dikerjakan		
2	Selasa, 25 Juni 2024	Diskusi progress task input system		
3	Rabu, 26 Juni 2024	Membuat Movement Camera berdasarkan direction senjata ketika state aim target		
4	Kamis, 27 Juni 2024	Debugging Sistem Movement Camera sesuai direction Senjata		
5	Jumat, 28 Juni 2024	Menyelesaikan Dokumentasi dan Script yang sudah dibuat		
6	Sabtu, 29 Juni 2024			
7	Minggu, 30 Juni 2024			
Dengan ini saya menyatakan telah memverifikasi Kegiatan/Materi Mahasiswa KP yang bersangkutan.				
Catatan/Saran:				
* dapat berisi komentar terhadap progres Laporan KP				
Surabaya,				
Rizky Yuniar Hakkun, S.Kom, MT NIP. 198106222008121003				

3. Nilai Kerja Praktek Oleh Perusahaan (Page Bawah)

Petunjuk penggunaan aplikasi penilaian kp ini, silakan download disini (PENILAIAN KP - PEMBIMBING LUAR.pdf)

	FORM PEMBIMBINGAN AKADEMIK	No. Identifikasi	FM.BIMA-03.REV.01			
	PENILAIAN KERJA PRAKTEK (PEMBIMBING PERUSAHAAN)	No. Revisi	01			
		Tanggal Terbit	25 Mei 2013			
FM.BIMA-03.Rev.01	Area: Semua program studi di Politeknik Elektronika Negeri Surabaya	Halaman				
Nama	: Daffa Hanif Amel Putra					
HRP	: 5221600041					
Program Studi	: Teknologi Game					
Tempat Kerja Praktek	: PT LION CORE STUDIO					
NO.	KOMPONEN PENILAIAN	SKOR				
A. Aspek Kognitif						
1	Kemudahan untuk mengingat properti/peralatan yang dikenakan/dipeleja	<input type="radio"/> 6	<input type="radio"/> 7	<input type="radio"/> 8	<input type="radio"/> 9	<input checked="" type="radio"/> 10
2	Pemahaman tentang materi/tugas/pekerjaan yang diberikan	<input type="radio"/> 6	<input type="radio"/> 7	<input type="radio"/> 8	<input checked="" type="radio"/> 9	<input type="radio"/> 10
3	Gagasan/inisiatif/inovasi dari materi/tugas/pekerjaan yang diberikan	<input type="radio"/> 6	<input type="radio"/> 7	<input type="radio"/> 8	<input checked="" type="radio"/> 9	<input type="radio"/> 10
4	Kemampuan menganalisis permasalahan	<input type="radio"/> 6	<input type="radio"/> 7	<input type="radio"/> 8	<input type="radio"/> 9	<input checked="" type="radio"/> 10
5	Kemampuan menghadapi kesulitan/menyelesaikan permasalahan	<input type="radio"/> 6	<input type="radio"/> 7	<input type="radio"/> 8	<input type="radio"/> 9	<input checked="" type="radio"/> 10
Total Skor A		48				
B. Aspek Afektif						
1	Kemampuan beradaptasi dengan lingkungan	<input type="radio"/> 6	<input type="radio"/> 7	<input checked="" type="radio"/> 8	<input type="radio"/> 9	<input type="radio"/> 10

https://online.mis.pers.ac.id/manajemen/ispinai.php

12

2	Kemampuan untuk bersosialisasi dengan lingkungan	<input type="radio"/> 6	<input type="radio"/> 7	<input checked="" type="radio"/> 8	<input type="radio"/> 9	<input type="radio"/> 10
3	Etika/Norma (pakaian, tingkah laku, pergaulan)	<input type="radio"/> 6	<input type="radio"/> 7	<input type="radio"/> 8	<input type="radio"/> 9	<input checked="" type="radio"/> 10
4	Kemampuan bekerjasama/kerja kelompok	<input type="radio"/> 6	<input type="radio"/> 7	<input type="radio"/> 8	<input type="radio"/> 9	<input checked="" type="radio"/> 10
5	Kedisiplinan	<input type="radio"/> 6	<input type="radio"/> 7	<input type="radio"/> 8	<input type="radio"/> 9	<input checked="" type="radio"/> 10
6	Tanggung jawab	<input type="radio"/> 6	<input type="radio"/> 7	<input type="radio"/> 8	<input type="radio"/> 9	<input checked="" type="radio"/> 10
7	Semangat dan kesungguhan dalam bekerja	<input type="radio"/> 6	<input type="radio"/> 7	<input type="radio"/> 8	<input type="radio"/> 9	<input checked="" type="radio"/> 10
8	Kemampuan dalam menyampaikan pendapat	<input type="radio"/> 6	<input type="radio"/> 7	<input type="radio"/> 8	<input checked="" type="radio"/> 9	<input type="radio"/> 10
Total Skor B		75				
C. Aspek Psikomotorik						
1	Kemampuan dan ketrampilan dalam bekerja	<input type="radio"/> 6	<input type="radio"/> 7	<input type="radio"/> 8	<input type="radio"/> 9	<input checked="" type="radio"/> 10
D. Kehadiran dan Laporan KP						
1	Kehadiran/Keaktifan Monitoring	6.53				
2	Nilai Laporan (skala penilaian D-10)	10				
Nilai Akhir $(0.25 \times 0.2 \times A + 0.25 \times 0.125 \times B + 0.15 \times C + 0.15 \times D1 + 0.2 \times D2)$		9.223				
<p align="center">Surabaya, 13 Juli 2024 Pembimbing Perusahaan  Wanda Pradipta Ramadhan Technical Director</p> <p align="center">Update Penilaian KP</p>						

4. Foto Kegiatan Kerja Praktik



