

Ringkasan

Laporan ini membahas kegiatan pengembangan User Interface (UI) pada game *Masquaradious* berbasis Unity Engine yang dilaksanakan di Lion Core Studio Malang. Game *Masquaradious* merupakan game bergenre roguelike deckbuilding turn-based dengan tema dark fairy tale, di mana pemain berperan sebagai karakter Eclise dengan sistem mask dan kartu sebagai mekanik utama permainan.

Selama pelaksanaan magang, penulis terlibat langsung dalam proses perancangan dan implementasi UI yang mencakup pembuatan Main Menu, Heads-Up Display (HUD), sistem kartu, sistem mask, sistem dialog, cutscene intro, serta dukungan antarmuka untuk fitur eksplorasi. Seluruh pengembangan dilakukan dengan mengacu pada Game Design Document (GDD) dan diimplementasikan menggunakan Unity Engine melalui komponen Canvas, UI Toolkit, serta script C# untuk integrasi dengan sistem gameplay.

Kegiatan magang dilaksanakan selama lima bulan dengan metode orientasi, pelaksanaan tugas, serta evaluasi dan pelaporan. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa UI yang dikembangkan mampu menyajikan informasi secara jelas, konsisten, dan responsif, serta terintegrasi dengan sistem pertarungan turn-based, eksplorasi, dan alur cerita. Dengan demikian, UI berperan penting dalam meningkatkan kenyamanan, pemahaman mekanik permainan, serta pengalaman bermain secara keseluruhan.

Melalui kegiatan magang ini, penulis memperoleh pengalaman kerja nyata di industri game, meningkatkan kemampuan teknis dalam pengembangan UI menggunakan Unity, serta memahami alur kerja profesional di Lion Core Studio. Laporan ini diharapkan dapat menjadi dokumentasi akademik sekaligus referensi bagi pengembangan UI game di masa mendatang.