

BAB I PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Perkembangan industri game saat ini tidak hanya menuntut kualitas gameplay dan cerita yang menarik, tetapi juga antarmuka pengguna (*User Interface / UI*) yang informatif, intuitif, dan mampu mendukung pengalaman bermain secara optimal. UI berperan penting sebagai penghubung antara pemain dengan sistem permainan, mulai dari penyampaian informasi, navigasi menu, hingga visualisasi mekanik game seperti sistem pertarungan, inventori, dan progres karakter Tujuan Umum Magang Mahasiswa

Game *Masquaradious* merupakan game bergenre roguelike deckbuilding turn-based yang dikembangkan menggunakan Unity Engine di Lion Core Studio Malang. Game ini mengangkat tema dongeng dan fabel dengan nuansa gelap, di mana pemain berperan sebagai Eclipse, seorang gadis kecil yang terjebak di dunia misterius penuh topeng dengan kemampuan unik. Keunikan game ini terletak pada sistem *Mask* sebagai kelas karakter serta sistem kartu yang terintegrasi dalam mekanik pertarungan dan eksplorasi. Kompleksitas sistem tersebut menuntut perancangan UI yang mampu menyajikan informasi secara jelas, konsisten, dan mudah dipahami oleh pemain.

Dalam pelaksanaan program magang di Lion Core Studio Malang, penulis terlibat langsung dalam proses pengembangan User Interface untuk game *Masquaradious* berbasis Unity Engine, dengan mengacu pada Game Design Document (GDD) sebagai pedoman utama. Proses ini mencakup perancangan tampilan menu, sistem HUD, tampilan kartu, sistem topeng, serta elemen UI lain yang mendukung alur permainan dan pengalaman pengguna.

Berdasarkan hal tersebut, laporan magang ini disusun untuk mendokumentasikan proses pengembangan User Interface game *Masquaradious*, mulai dari perancangan konsep visual, implementasi menggunakan Unity Engine, hingga penyesuaian dengan kebutuhan gameplay. Diharapkan laporan ini dapat memberikan gambaran mengenai peran penting UI dalam mendukung

kenyamanan, kejelasan informasi, dan kualitas pengalaman bermain dalam sebuah game.

Tujuan umum kegiatan magang adalah memberikan pengalaman kerja nyata kepada mahasiswa dalam bidang pengembangan game, sehingga mahasiswa dapat memahami proses kerja di industri, menerapkan ilmu yang telah dipelajari, serta mengembangkan kemampuan teknis dan kolaboratif dalam lingkungan kerja profesional.

2. Tujuan Khusus Magang Mahasiswa

Tujuan khusus dari kegiatan magang ini adalah:

1. Mengimplementasikan desain UI/UX menjadi kode Unity untuk fitur Masquaradious.
2. Mengembangkan kemampuan dalam debugging dan optimasi performa game Masquaradious agar berjalan dengan lancar.

3. Manfaat Magang Mahasiswa

a) Bagi Mahasiswa

1. Mendapatkan pengalaman praktis dalam lingkungan kerja profesional di bidang teknologi informasi
2. Mengembangkan kemampuan teknis dalam pengembangan aplikasi mobile dan pemahaman terhadap workflow industri
3. Melatih kemampuan komunikasi, kerja sama tim, dan manajemen waktu dalam menyelesaikan tugas
4. Membangun relasi profesional dengan praktisi di industri teknologi
5. Meningkatkan portofolio dan daya saing dalam memasuki dunia kerja

b) Bagi Mitra Penyelenggara (Lion Core Studio)

1. Mendapatkan kontribusi nyata dalam pengembangan game Masquaradius yang dapat meningkatkan tempat .
2. Memperluas kolaborasi dengan institusi pendidikan untuk pengembangan sumber daya manusia di bidang teknologi.

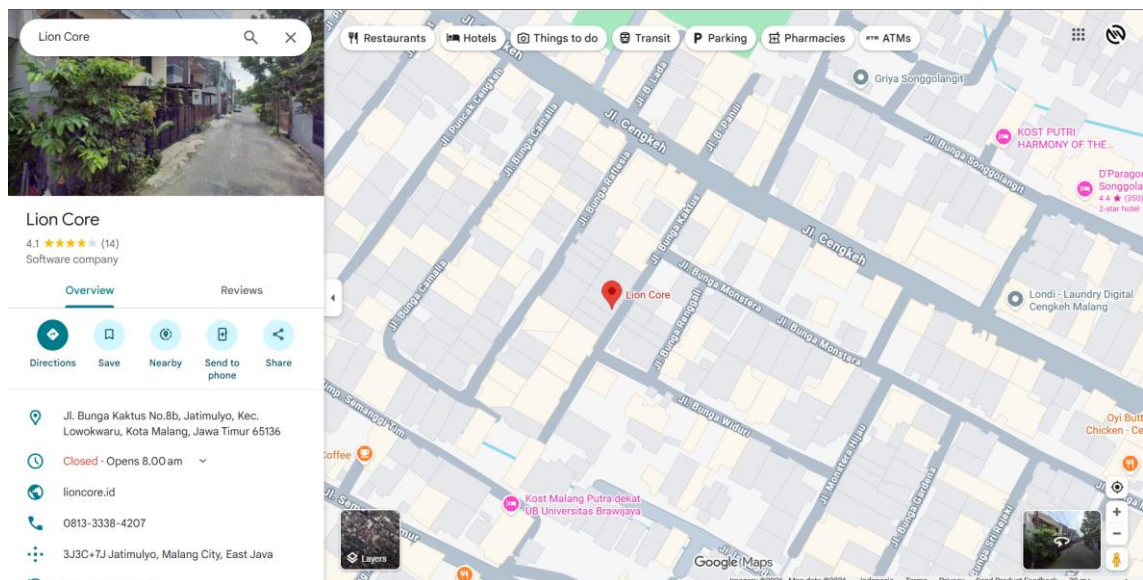
3. Menjadi wadah bagi mahasiswa dalam mengembangkan kemampuan teknis yang relevan dengan kebutuhan industri.

c) Bagi Politeknik Negeri Jember

1. Meningkatkan hubungan kerja sama antara perguruan tinggi dengan dunia industri, khususnya dalam bidang teknologi informasi.
2. Memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk menerapkan kompetensi yang telah diperoleh selama perkuliahan.
3. Meningkatkan reputasi kampus melalui keberhasilan mahasiswa dalam menghasilkan karya inovatif di dunia kerja nyata.

4. Lokasi dan Waktu

Kegiatan magang dilaksanakan di Lion Core Studio, sebuah perusahaan software house yang berfokus pada game developing, yang berlokasi di Jl. Bunga Kaktus No.8b, Jatimulyo, Kec. Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur 65136. Pelaksanaan kegiatan magang dimulai pada tanggal 4 Agustus 2025 dan berakhir pada tanggal 31 Desember 2025, dengan durasi sekitar lima bulan. Kegiatan magang dilakukan secara work from office (WFO) dengan jam kerja mulai pukul 15.00 hingga 20.00 WIB setiap hari kerja (Senin hingga Jumat), sehingga memungkinkan interaksi langsung dengan tim pengembang.



Gambar 1. 1 Peta Lokasi Magang

5. Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan kegiatan magang di Lion Core Studio dilakukan melalui beberapa tahapan sistematis sebagai berikut:

a. Orientasi dan Observasi

Mahasiswa melakukan pengenalan terhadap lingkungan kerja, struktur organisasi perusahaan, budaya kerja, serta proyek yang sedang dikembangkan. Tahap ini bertujuan untuk memahami alur komunikasi dan proses bisnis perusahaan sebelum terlibat dalam pengembangan sistem.

b. Pelaksanaan Tugas

Mahasiswa melaksanakan tugas inti yang meliputi implementasi UI/UX menjadi kode, serta pengujian fitur yang dikembangkan. Selama tahap ini, mahasiswa bekerja secara kolaboratif dengan tim pengembang dan mengikuti meeting berkala untuk melaporkan progress serta mendapatkan arahan dari pembimbing lapang.

c. Evaluasi dan pelaporan

Tahap akhir berupa evaluasi kinerja mahasiswa oleh pembimbing lapang, penyusunan dokumentasi teknis terkait fitur yang dikerjakan, serta pembuatan laporan akhir magang sebagai bentuk pertanggungjawaban akademik. Melalui tahapan tersebut, kegiatan magang diharapkan dapat memberikan pengalaman kerja yang terstruktur dan mendukung pencapaian kompetensi di bidang pengembangan game developing.