



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dewasa ini, dunia hiburan mulai didominasi oleh hiburan-hiburan *digital* seiring dengan berkembangnya teknologi elektronik dan komputer. Musik, film, dan buku mulai banyak disimpan dalam format *digital* sehingga dapat dengan mudah dinikmati melalui perangkat-perangkat seperti *smartphone*, tablet, dan komputer pribadi (Denver, 2011). Di antara jenis-jenis hiburan *digital* yang telah tersedia sekarang, *video game* masih merupakan salah satu jenis hiburan yang paling digemari saat ini.



Gambar 1.1 “Final Fantasy VII”, sebuah contoh *video game*

*Video game* adalah sebuah permainan yang dimainkan dengan menggunakan komputer untuk menerima perintah dari pemain dan menjalankan

perintah tersebut. *Output* dari proses yang dijalankan oleh program komputer yang bersangkutan akan ditampilkan dalam bentuk visual kepada pemain, umumnya menggunakan layar monitor.

Dalam perkembangannya, *video game* kemudian terbagi menjadi genre-genre yang berbeda. Salah satu dari genre tersebut adalah *role-playing game*, atau sering disingkat dengan RPG. Dalam *game* RPG, pemain akan berperan sebagai tokoh utama dalam *game* tersebut dan mengikuti alur ceritanya. Dalam *game* RPG pada umumnya, pemain akan menghadapi musuh-musuh yang harus dikalahkan untuk melanjutkan cerita sampai pemain mengalahkan *final boss* dalam *game* tersebut untuk menamatkannya.

*Game* RPG sendiri terbagi menjadi dua kategori berdasarkan negara asal pengembangnya, yaitu *Western RPG* dan *Japanese RPG*. *Western RPG* dan *Japanese RPG* memiliki karakter yang cukup berbeda, antara lain frekuensi penggunaan *cutscene* dan *artwork* dalam desain karakter dan objek-objek yang terdapat di dalam *game* yang bersangkutan (Wolf, 2008).

Salah satu karakteristik yang banyak dimiliki oleh *Japanese RPG* adalah penggunaan *battle system* di mana pemain akan bertemu dengan musuh secara acak (*random encounter*) dalam permainan, dan saat itu juga karakter-karakter pemain akan berpindah ke sebuah *battle scene* untuk melawan musuh. Dalam *battle*, karakter pemain dan musuh akan menyerang secara bergantian menurut aturan yang sudah ditetapkan oleh program. Pada saat *battle* selesai, pemain akan dikembalikan ke posisi terakhirnya di *scene* yang ditampilkan sebelum *battle* dimulai.

Di Universitas Multimedia Nusantara, pengembangan *video game* menjadi salah satu materi yang diajarkan di program studi Teknik Informatika, dari Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi, dan Desain Komunikasi Visual, dari Fakultas Seni Rupa dan Desain. Bapak Yusup Martyastiadi adalah salah seorang dosen dari program studi Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara. Beliau bertindak sebagai dosen pembimbing bagi

mahasiswa Desain Komunikasi Visual dalam pengerjaan tugas akhir, yang mana salah satu proyek tugas akhir yang ditangani oleh Bapak Yusup Martyastiadi adalah pengembangan sebuah *game* bergaya *Japanese RPG*.

Salah satu masalah yang terdapat pada proyek tersebut adalah kurangnya kemampuan pemrograman yang dimiliki oleh mahasiswa-mahasiswa dari program studi Desain Komunikasi Visual karena fokus dari program studi Desain Komunikasi Visual yang lebih terarah ke tampilan visual dan kreativitas dibanding logika dan pemrograman. Maka sebagai pembimbing tugas akhir, Bapak Yusup membutuhkan beberapa orang *programmer* untuk membantu mahasiswa bimbingannya memprogram *game* yang bersangkutan.

## **1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Disebabkan oleh kurangnya kemampuan dan pengetahuan mengenai logika dan bahasa pemrograman yang dimiliki oleh mahasiswa Desain Komunikasi Visual, proyek *game* yang berada di bawah bimbingan Bapak Yusup Martyastiadi ini membutuhkan orang-orang yang memiliki kemampuan pemrograman untuk membuat *game* ini. Pada dasarnya, *game* merupakan sebuah program yang dibuat untuk menghibur pemainnya.

Maka dari itu, tujuan dari proyek kerja magang ini penyelesaian teknis pemrograman *battle system* dari *game* yang dikerjakan di dalam proyek ini dan perancangan *gameplay*, terutama dalam hal-hal yang berkaitan erat dengan logika pemrograman *game*.

## **1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Kerja magang dilakukan selama 3 bulan, dimulai dari tanggal 1 Oktober 2012 sampai dengan 31 Desember 2012. Kerja magang dilakukan di kampus Universitas Multimedia Nusantara yang bertempat di Jl. Boulevard Gading Serpong, Tangerang, Banten. Jam kerja dihitung dimulai pukul 8.00 sampai

dengan pukul 17.00 setiap hari Senin sampai dengan Jumat, tetapi dengan fleksibilitas untuk menyesuaikan dengan jadwal kuliah.

Selama proses pelaksanaan kerja magang, penulis sebagai peserta magang dibimbing oleh Bapak Yusup Martyastiadi sebagai pembimbing lapangan dan juga dosen pembimbing tugas akhir untuk mahasiswa fakultas seni rupa dan desain UMN. Dalam proses penulisan laporan, peserta magang dibimbing oleh Bapak Dodick Zulaimi Sudirman selaku pembimbing laporan magang.

Prosedur pelaksanaan kerja magang diawali dengan *meeting* dan *brainstorming* anggota tim pengembangan *game* yang bersangkutan untuk menetapkan spesifikasi *game* yang akan dibuat. Pengujian akan dilakukan oleh tim pengembangan *game* untuk melihat apakah implementasi program pada *game* sudah sesuai dengan spesifikasi yang diinginkan. Perbaikan pada program akan dilakukan jika terjadi perubahan pada spesifikasi yang telah ditetapkan sebelumnya, yang telah diimplementasikan pada *game* yang dibuat.

UMMN