



### **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

Perkembangan teknologi informasi dengan industri kreatif berkembang satu sama lain dengan cepat. Salah satunya dari industri *video game* yang berawal dari eksperimen modifikasi teknologi radar menjadi permainan tenis. Hal ini dapat terjadi karena kemajuan teknologi informasi yang ada. Dari modifikasi *radar displays*, pemanfaatan *vector graphic secara 2 Dimensi (2D)*, penggunaan *raster graphic* untuk menampilkan *texture* dalam planar 2D, dan manipulasi efek 3 Dimensi (3D). Hal ini memberikan lebih banyak peluang bagi pengembang *video game* untuk menciptakan dunia yang lebih interaktif dengan penggunaan grafis yang lebih menarik perhatian.

Transisi *video game 2D* menuju 3D sudah banyak dilakukan perusahaan besar *video game*. Namun, dalam industri yang independen masih banyak pengembang yang memfokuskan untuk mengembangkan *video game* dalam 2D dikarenakan sulitnya mengembangkan *video game* dengan efek 3D, dan tingginya biaya yang dikeluarkan dalam membangunnya.

*Software* untuk mengembangkan *video game* sendiri sudah mulai banyak bermunculan, saling bersaing dengan fitur yang sangat kaya dengan fungsi dan mudah didapatkan dengan cuma-cuma. *Software* seperti Unity3D, Unreal Engine, dan CryEngine memberikan kesempatan bagi pengembang independen ini untuk mengembangkan *video game* mereka dalam 2D dan 3D.

Toge Productions sebagai pengembang *video game* yang terkenal dengan *video game* yang dibuat dengan “Adobe Flash” sampai saat ini belum pernah membangun *video game* 3D. Dengan pengalamannya membangun *video game* dengan *view top down perspective*, Toge Productions memutuskan untuk membangun *video game* terbarunya dengan *view Isometric* 3D dengan harapan Toge Productions dapat tetap membuat karya *video game* yang menarik sesuai standar yang sudah di tetapkan.

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

Pelaksanaan kerja magang ini bertujuan untuk mengembangkan fungsi dasar *Camera Set-Up*, *Character Movement*, dan *Destructible Objects* dari sebuah proyek *video game* “Freeman” yang saat ini baru dikembangkan.

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

Kerja magang dilaksanakan selama dua bulan dua minggu, hari Senin hingga Jumat, terhitung 23 Maret 2015 sampai 15 Mei 2015 di divisi Game Programmer pada Toge Productions, Lippo Karawaci, Tangerang.

Prosedur pelaksanaan kerja magang di Toge Productions adalah sebagai berikut.

- a. Datang ke kantor perusahaan yang bertempat di Taman Elok Selatan No. 976, Cluster Taman Diponegoro, Lippo Karawaci, Tangerang
- b. Masuk setiap hari Senin hingga hari Jumat, jam kerja setiap harinya 7 jam, dari pukul 10.00 WIB hingga pukul 17.00 WIB.
- c. Libur kerja pada hari libur nasional.
- d. Diperkenankan tidak memasuki kantor pada hari Kamis untuk menempuh perkuliahan.
- e. Diperkenankan mengenakan pakaian bebas.