



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

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Pada zaman sekarang teknologi berkembang dengan pesat dan merajai kehidupan saat ini. Berbagai inovasi teknologi hadir mewarnai berbagai bidang kehidupan, salah satunya pada bidang hiburan. Jika pada zaman dulu kita menonton film melalui bioskop atau mendengarkan musik dengan menggunakan kaset, namun untuk masa sekarang semua dengan mudah didapatkan dimana saja bahkan dalam genggam tangan. Selain film dan musik, industri lain pada bidang hiburan yang sangat berkembang pesat adalah dunia *game*.

Perkembangan dunia *game* dari zaman dulu hingga sekarang sudah sangat pesat. Zaman dulu jika seseorang ingin bermain *game* biasanya mereka akan pergi ke dalam *game center* dimana terdapat mesin khusus yang besar untuk memainkan sebuah *game*. Kemudian muncullah sebuah mesin konsol *game* dimana sebuah mesin yang dapat dimainkan beberapa *game* pada televisi dan terus berkembang hingga seperti sekarang. Pada masa sekarang terdapat berbagai macam perangkat untuk memainkan *game* tidak hanya terbatas pada *game center* atau konsol rumahan, namun juga perangkat seperti *smartphone*, *laptop* atau komputer juga dapat digunakan. Pesatnya perkembangan teknologi di dunia *game* juga memunculkan beberapa *genre* serta *sub-genre* baru, seperti *visual novel*.

*Visual Novel* adalah sebuah *sub-genre* dari *game adventure* yang lahir di

Jepang, yang memanfaatkan karakter yang atraktif, naratif yang menarik, teka – teki, dan fitur interaktif lainnya guna mempertahankan minat pemain dengan menarik pemain dalam cerita yang kompleks (Salazar, et al., 2013). Pada game visual novel pemain diminta untuk mengikuti cerita dan nantinya akan dihadirkan beberapa pilihan yang dapat membuat alur cerita berbeda. Oleh karena itu, visual novel menjadi populer karena tidak mempunyai sistem permainan yang kompleks bagi pemainnya. Sudah banyak adaptasi *game* Jepang yang memperkenalkan budaya mereka lewat *visual novel*.

Totally Bizarre adalah sebuah *startup game studio* yang dibimbing oleh tim Skystar Ventures yang memproduksi game yang bertema tentang kebudayaan Indonesia. *Game* yang diproduksi digunakan sebagai media interaktif untuk membantu melestarikan kebudayaan Indonesia. *Game* pertama yang bertema tentang kebudayaan Indonesia mengangkat *sub-genre visual novel* yang berjudul *Diversity* yang akan hadir pada perangkat Android.

Berdasarkan beberapa penjelasan yang dijabarkan, proyek magang ini akan membuat rancang bangun mekanisme game visual novel menggunakan *game engine Unity*. Pada laporan magang ini akan berfokus pada mekanisme *game visual novel* seperti *character*, *dialogue system*, serta *novel controller*.

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

Kerja ini dilaksanakan dengan mempunyai maksud, yaitu untuk dapat merasakan dunia *technopreneur* secara langsung serta membangun *game* untuk dinikmati oleh *customer* secara luas dengan menggunakan *game engine Unity*.

Adapun tujuan kerja magang, dapat dijabarkan pada beberapa point berikut, yaitu:

- membangun *game* yang komersial,
- beradaptasi dengan lingkungan kerja,
- menerapkan ilmu – ilmu yang didapat selama masa perkuliahan.

Pengetahuan dan pengalaman tersebut didapatkan dengan melalui kerja magang pada Totally Bizarre yang dibimbing oleh tim Skystar Ventures.

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

Waktu pelaksanaan kerja magang dilakukan dari tanggal 31 Agustus 2020 sampai dengan 13 November 2020 dengan pembimbing lapangan oleh Bapak Renaldo Sutjiady, selaku Program Coordinator pada Skystar Ventures. Proses kerja magang dilaksanakan pada Skystar Ventures dalam startup inkubasi Totally Bizarre Game Studio secara *remote* atau *work from home* dikarenakan sedang terjadi pandemi COVID-19. Kerja magang dilaksanakan bersamaan dengan mulainya kegiatan perkuliahan yang dilakukan secara online, jam kerja bersifat *flexible*. Namun tetap dilaksanakan pada hari senin hingga jumat pada pukul 09:00 hingga 17:00 dan dapat dilaksanakan hingga malam jika tidak terdapat waktu kosong. Berikut ini beberapa rincian tentang prosedur kerja magang:

- Menggunakan aplikasi Google Meets sebagai media komunikasi *call* setiap hari Jumat pada pukul 11.30 WIB untuk menyampaikan progress setiap minggu. Untuk komunikasi tim internal menggunakan aplikasi Discord.
- Segala bentuk pertanggung-jawaban progres, dokumentasi, dan hasil dituliskan pada Google Sheets yang tersedia secara *online*.