

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam beberapa tahun terakhir abad ke-21 ini, perkembangan teknologi yang semakin cepat telah menciptakan berbagai macam perubahan pada bidang industri kesehatan, industri ekonomi, dan lain sebagainya. Perkembangan ini menciptakan lapangan industri baru salah satunya adalah industri pengembangan *Game*. *Game* yang merupakan permainan elektronik yang dapat dimainkan menggunakan komputer atau perangkat lainnya seperti konsol dengan menampilkan visual pada layar sehingga pemain dapat berinteraksi dengan menggunakan *hardware* seperti *keyboard* pada perangkat komputer atau *controller* pada perangkat konsol [1].

Game yang dikembangkan memiliki berbagai macam jenis genre yang berbeda-beda, seperti *Action*, *Role Play Game*, *First Person Shooter*, *Open World*, *Battle Royale*, *Casual*, *Puzzle*, dan masih banyak lainnya. Dengan semakin canggihnya teknologi, diciptakanlah sebuah *software* yang dapat membantu dan meningkatkan efisiensi waktu dalam tahap pengembangan *game* menggunakan *game engine* komersial seperti Unity dan Unreal Engine.

Perusahaan Not Boring yang bergerak dibidang industri *game* mempunyai rencana untuk mengembangkan sebuah *game* dengan judul Realm Hunter. Proyek Realm Hunter adalah sebuah *game* kripto berskala besar. Target pasar dari pengembangan proyek Realm Hunter ditujukan untuk *casual gamer* dan *crypto gamer*. Terdapat berbagai macam fitur yang perlu dikembangkan seperti pembuatan *behavior* pada karakter-karakter, pembuatan peta navigasi seperti *mini-map* dan *world-map*, dan pembuatan *cloud function* pada fitur *online*.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dari kegiatan magang di perusahaan Not Boring antara lain seperti:

1. Mengimplementasikan ilmu pengetahuan yang dipelajari selama masa perkuliahan ke dalam dunia kerja.
2. Mempelajari ilmu-ilmu pada dunia kerja yang tidak didapatkan pada dunia perkuliahan.

3. Mendapatkan wawasan dan pola pikir tentang prospek dari dunia kerja.

Tujuan yang ingin dicapai selama melaksanakan kegiatan magang di perusahaan Not Boring adalah mengembangkan *game* Realm Hunter untuk pada platform *Microsoft Windows*.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Proses pelaksanaan magang di perusahaan Not Boring dilaksanakan sejak tanggal 1 Juli 2022 sampai dengan 31 Desember 2022, lokasi dari perusahaan Not Boring terletak di 68 Circular Road, Unit 02-01, Singapura. Prosedur kegiatan magang di perusahaan Not Boring adalah sebagai berikut:

1. Kegiatan kerja dilaksanakan dari hari Senin - Sabtu dan dilaksanakan secara daring atau *work from home*.
2. Jam kerja dilakukan selama 8 Jam, dimulai dari pukul 08.00 - 17.00 dengan waktu istirahat pada jam 12.00 - 13.00.
3. Kegiatan rapat dilaksanakan setiap dua minggu sekali untuk membahas kemajuan dari tugas yang telah diberikan.

