

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam pembuatan game ada berbagai macam cara dan aplikasi pembuatan game, salah satunya yang cukup terkenal ialah, unity, unreal engine. Software game engine tersebut menyediakan dukungan untuk physic, animasi, suara, rendering. Pembuatan game di teknologi sekarang tidak hanya melalui game engine tetapi ada yang menggunakan framework paling populer yang digunakan dalam pengembangan game 2d[1]. Salah satu framework tersebut ialah Phaser JS.

Javascript framework yang digunakan untuk membuat game 2d cukup banyak salah satunya ialah Phaser JS. Phaser JS memungkinkan game programmer untuk mengembangkan atau membuat game web 2D dengan mudah, cepat dan efisien. Phaser JS memiliki fitur yang mirip seperti game engine seperti unity, unreal engine, godot, dll. Diantaranya fitur yang sangat berguna seperti scene, collision, kontrol karakter, animasi, dll[2].

Biblio merupakan sebuah library minigame berbasis HTML5 yang sedang di garap oleh Glory Jam, berisi berbagai macam game casual yang mudah dimainkan, mudah didevelop, serta sangat customizable untuk berbagai kebutuhan client. Game yang dimiliki Glory jam untuk biblio sebanyak 5, namun library game tersebut masih dapat diperbanyak. Adapun tujuan dibuatnya game 2d biblio pada Pelaksanaan magang kali ini ialah, untuk mempelajari fase awal dalam pembuatan game, sehingga yang mengikuti magang dapat mengetahui proses pembuatan game yang sebenarnya dari *design concept*, *development* dan lain sebagainya. Dibuatnya biblio adalah sebagai salah satu cara untuk mengurangi biaya produksi saat ingin membuat proyek besar mereka.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Berikut maksud dan tujuan kerja magang yang telah dilaksanakan: Tujuan dari kegiatan magang adalah merancang bangun game 2d untuk di biblio menggunakan *Phaser JS* yang akan dijadikan produk pada Rolling Glory Jam. Adapun maksud dari kegiatan magang adalah, mempelajari fase *game development* yang dilakukan Rolling Glory Jam, meningkatkan keterampilan soft skill dan hard skill sesuai bidangnya, mendapatkan pengalaman dan pengetahuan baru dalam

dunia kerja dalam bidang game programmer.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Kerja magang dilaksanakan sesuai dengan kontrak dengan perusahaan yang telah dibuat, yaitu dari tanggal 13 februari 2023 sampai 30 july 2023, dengan target 800 jam kerja lamanya. Di bimbing oleh 3 orang dengan berbagai role, yaitu:

1. Technical: Imanda.
2. PM: Nadhif Yondar Raditya.
3. Supervisor: Allez Tangidy.

Kerja magang dilakukan selama hari kerja, dari hari senin hingga jumat. Jam kerja yang diberikan 8 jam kerja dan 1 jam kerja, mengingat adanya target 800 jam kerja, jam kerja ditambah 2 jam dan total menjadi 10 jam lamanya. Kegiatan kerja magang dilakukan secara *Hybrid*, yaitu dapat dilakukan WFO (*Work From Office*) dan WFH (*Work From Home*). Hampir setiap harinya pertemuan diadakan secara daring, melalui aplikasi *discord* dan *Gmeet*.

