



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

Menurut kamus internet Merriam-Webster, *Game* adalah kegiatan permainan yang ditujukan untuk kesenangan sementara *Video game* adalah permainan yang menggunakan perangkat elektronik yang ditampilkan pada layar *monitor*. Menurut Ted Stahel (2005), *video game* terbagi ke dalam beberapa tipe yang biasa disebut dengan *genre*. *Genre* pada *Video game* antara lain *Shooter*, *First-Person-Shooter (FPS)*, *Adventure*, *Platform*, *Role-Playing Games (RPG)*, *Puzzle*, *Simulations*, *Strategy*, *Sports*, *Fighting*, *Rhythm*, *Survival Horror* dan *Hybrids*.

Shooter adalah *genre* dimana pemain harus menembak objek atau musuh untuk melanjutkan bermain. *Genre* ini biasanya dibagi menjadi dua *subgenre* yaitu horizontal (pemain bergerak dari kiri ke kanan) dan vertikal (pemain bergerak dari bawah ke atas). Contoh *game* dari *genre* ini adalah *Raiden DX*, *Space Invaders* dan *Contra*.

First-Person-Shooter (FPS) adalah *genre* dimana pemain dengan sudut pandang orang pertama harus menembak objek atau musuh untuk melanjutkan bermain. Biasanya *genre* ini lebih kompleks dibanding *shooter* karena lebih banyak fitur (misalnya melempar bom atau mengambil barang) dan membutuhkan respon lebih

cepat dibanding *genre shooter*. Contoh *game* dari *genre* ini adalah ***Counter Strike***, ***Unreal Tournament***, dan ***Call of Duty***.

Role-Playing Games adalah *genre* dimana pemain berpetualang dengan misi tertentu dan karakter pemain dapat menjadi lebih kuat dengan naik *level* untuk melawan musuh yang lebih tangguh serta adanya sistem *inventory management* dimana pada *genre* ini biasanya terdapat sangat banyak senjata dan peralatan lainnya. Contoh *game* dari *genre* ini adalah ***Final Fantasy***, ***Zelda*** dan ***Pokemon***.

Puzzle adalah *genre* dimana pemain diharuskan memecahkan teka – teki untuk melanjutkan bermain. Teka – teki dapat berbagai macam, tetapi biasanya ditujukan untuk menghancurkan tembok atau membangun tembok. Contoh *game* dari *genre* ini adalah ***Puzzle Bobble***, ***Tetris*** dan ***Zuma***.

Strategy adalah *genre* dimana pemain menggunakan taktik untuk menaklukkan musuh dan memenangi pertempuran. *Genre* ini biasanya dibagi menjadi dua *subgenre* yaitu *real - time* (pemain dan musuh sama – sama bermain pada waktu yang sama) dan *turn - based* (pemain dan musuh bermain bergantian sesuai dengan giliran mereka). Contoh *game* dari *genre* ini adalah ***Age of Empire***, ***Civilization*** dan ***Command and Conquer***.

Dengan perkembangan teknologi internet, *video game* yang tadinya hanya mendukung *multiplayer* maksimum 4 orang pun menjadi lebih luas cakupannya. Menurut kamus komputer Webopedia, *multiplayer* adalah mode dalam permainan komputer dan *video game* dimana terdapat dua atau lebih *gamer* dapat bermain *game*

yang sama pada saat yang sama, bekerja sama sebagai tim atau berhadapan satu sama lain sebagai musuh.

Internet mendukung penyebaran *video game multiplayer* yang mengakibatkan adanya *MMO*. *MMO* (lebih dikenal dengan istilah *Game online*) singkatan dari *Massively Multiplayer Online* yang menurut Priya Viswanathan (2008) adalah *game* yang dihubungkan dengan internet yang dapat menampung banyak *gamer* pada saat yang bersamaan. Untuk bermain *MMO* membutuhkan koneksi internet.

Sementara menurut kamus internet *Geek Dictionary*, *MMO* adalah *game* dimana *gamer* memiliki dunia tersendiri. Mereka dapat melakukan berbagai tugas seperti membunuh monster, membunuh pemain lain dan berkelompok dengan pemain lain.

Perkembangan *game online* di Indonesia dimulai pada awal tahun 2003 dimana *game online* pertama kali masuk ke Indonesia yang berjudul *Ragnarok Online* yang sering disebut dengan *RO*. Sejak saat itulah mulai berdiri bidang usaha baru yaitu warnet (singkatan dari warung internet) dimana para pemain tidak harus memiliki komputer dan internet untuk bermain. Dengan menjamurnya warnet serta semakin luas jangkauan internet *broadband* di Indonesia, mendorong banyaknya *publisher game online* lainnya untuk berdagang di industri ini.

Dalam melaksanakan tugas sebagai *Game Master*, penulis menggunakan beberapa alat pendukung seperti **Apache Open Office Writer** untuk membuat laporan harian dan *guide*, **Apache Open Office Calc** untuk membuat *timeline* dan laporan *trouble server*, **GM Tools** untuk melakukan *broadcast* mengenai *event*, **CMS** untuk membuat berita di *website*, **VMware Zimbra** untuk mengirim *e-mail*, **Fraps**

mengambil *screen capture* untuk *video* promosional dan **Skype** untuk berkomunikasi antar karyawan. Alat – alat pendukung tersebut digunakan untuk membantu proses kerja penulis dalam berbagai kegunaan.

Game online sangatlah penting bagi perusahaan karena *game online* merupakan produk dari perusahaan dan merupakan sumber aktifitas bisnis dari PT Qeon Interactive.

Kendala tentang *game online* yang terjadi pada perusahaan adalah terdapat banyaknya *bug in-game* yang sering di eksploitasi oleh *user* sehingga menguntungkan beberapa pihak tertentu. Selain itu juga terdapat masalah dimana *event* untuk *game* harus terus dilaksanakan agar *user* tetap *loyal* bermain *game* yang diterbitkan sehingga dibutuhkan ide – ide baru untuk *event*.

Tugas yang dikerjakan oleh penulis untuk PT Qeon Interactive adalah mencari *bug in-game* kemudian mendata dan membuat daftar *bug* yang kemudian diajukan kepada *Head Game Master* serta membuat *event* dengan ide – ide unik dan menarik dari pemikiran penulis sendiri ataupun dari bantuan ide sesama rekan *Game Master* serta inspirasi dari data penjualan *voucher* dan barang *in-game* yang kemudian diajukan kepada *Head Game Master*.

Permasalahan yang ditemukan dan dikerjakan oleh penulis adalah kurangnya pengalaman penulis di industri *game online*. Penulis juga mengalami kesulitan terhadap sistem *shift* dimana jadwal kerja dan jadwal libur penulis ditentukan oleh *Head Game Master*. Permasalahan tersebut dapat diselesaikan oleh penulis dengan bertanya mengenai hal yang kurang penulis mengerti kepada rekan sesama *Game*

Master dan juga menyesuaikan jadwal tidur, jadwal libur dan jadwal kerja yang dapat berubah-ubah setiap bulannya.

1.2.Maksud dan Tujuan kerja magang

Kegiatan kerja magang yang telah dilaksanakan tentunya bermaksud untuk mengaplikasikan pengetahuan – pengetahuan mengenai konsep, teori, dan praktek yang telah diperoleh selama perkuliahan di Universitas Multimedia Nusantara untuk mengemban tugas sebagai *Game Master* pada PT Qeon Interactive. Adapun tujuan kerja magang di PT Qeon Interactive adalah untuk menyelesaikan permasalahan sebagai berikut.

1. Memastikan layanan *game* online tidak terjadi masalah.
2. Melaporkan *bug in-game*.
3. Membuat dan mengadakan *event* agar pemain tetap tertarik dan semakin berminat dalam bermain *game* online.
4. Melakukan *maintenance* mingguan yang dilakukan dalam rangka *update game* ataupun pembetulan *bug in-game*.
5. Membantu proses testing untuk *game* baru ataupun *update game*.
6. Menganalisis *trend* penjualan *voucher* beserta barang *in-game* yang laku dan kurang laku sehingga membuat *event* yang meningkatkan penjualan untuk barang *in-game* tersebut serta meningkatkan penjualan *voucher*.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan kerja magang

1.3.1. Waktu Pelaksanaan

Sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan oleh pihak kampus serta kesempatan yang diberikan oleh perusahaan, waktu pelaksanaan program kerja magang selama dua bulan dan dilaksanakan pada semester genap terhitung mulai tanggal 18 Februari 2013 sampai dengan 7 April 2013. Tempat magang yang dipilih oleh penulis adalah PT Qeon Interactive yang bertempat di Midplaza 2, LG Floor, Jl. Jend. Sudirman Kav. 10-11, Jakarta 10220.

Office hour PT Qeon Interactive mulai dari jam 08.30 sampai dengan 17.30 pada hari senin – jumat. Adapula sistem *shift* yang diterapkan pada divisi tertentu pada PT Qeon Interactive. Terdapat 3 *shift*, yaitu *shift* pagi, *shift* sore dan *shift* malam. *Shift* pagi mulai dari jam 07.00 sampai dengan 15.30. *Shift* sore mulai dari jam 15.00 sampai dengan 23.30. *Shift* malam mulai dari jam 23.00 sampai dengan jam 07.30. Karyawan wajib mengisi daftar hadir dengan ketentuan sebagai berikut.

- a. Karyawan wajib masuk sesuai dengan *office hour* atau *shift* yang telah ditetapkan.
- b. Setiap karyawan wajib melakukan absensi dengan *finger-print* pada waktu jam masuk dan jam keluar.
- c. Jam istirahat adalah pukul 12.00 sampai dengan 13.00.
- d. Batas toleransi keterlambatan pada jam masuk adalah 15 menit.
- e. Jika karyawan berhalangan hadir, diharapkan untuk memberitahukan ketidakhadiran karyawan tersebut kepada atasan dari karyawan tersebut.

- f. Jika karyawan sakit, maka karyawan wajib memberikan bukti sakit berupa surat keterangan dari dokter pada hari karyawan tersebut masuk.
- g. Pengisian daftar hadir diisi setiap minggu lalu diberikan kepada pembimbing lapangan pada akhir periode untuk diperiksa dan ditandatangani.
- h. Setiap hari Kamis, seluruh karyawan diwajibkan memakai seragam perusahaan.

February															
		18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28			
GM	Andrew	P	P	P	P	P	L	L	P	P	P	P			

Gambar 1.1 Jadwal bulan Februari

Maret																
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
GM	Andrew	P	S	L	L	P	P	P	S	M	L	L	P	P	P	S

Gambar 1.2 Jadwal bulan Maret

16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	
M	L	L	P	P	P	S	M	L	L	P	P	P	S	M	L	

Gambar 1.3 Jadwal bulan Maret (lanjutan)

April																
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
GM	Andrew	L	P	P	P	S	M	L	L	P	P	P	S	M	L	L

Gambar 1.4 Jadwal bulan April

16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		
P	P	P	S	M	L	L	P	P	P	S	M	L	P	P		

Gambar 1.5 Jadwal bulan April (lanjutan)

Keterangan:

P = Pagi

S = Sore

M = Malam

L = Libur

1.3.2. Prosedur Pelaksanaan

Kerja Magang dilaksanakan dengan pengajuan izin kerja magang dari Universitas Multimedia Nusantara yang telah disetujui oleh Kepala Program Studi Jurusan Sistem Informasi, Bapak Wira Mungana, S.Si, M.Sc. Setelah mendapatkan surat izin kerja magang diberikan kepada Ibu Dewi selaku Staff HRD di PT Qeon Interactive. Pihak perusahaan mengeluarkan surat balasan penerimaan kerja magang yang selanjutnya ditukarkan di BAAK dan Kepala Program Studi Jurusan Sistem Informasi. Pembimbing lapangan penulis adalah Bapak Andreas Simantoh selaku *Head Game Master* dan Bapak Michael Tjen, selaku *Project Manager*. Dalam Kerja Magang ini, penulis membuat laporan harian, usulan *event* tiap bulan serta membuat *timeline* pengadaan *event* beserta hadiahnya setelah dirapatkan dengan *Head Game Master* dan *Project Manager*.

UMMN

Deskripsi	Februari		Maret				April
	M3	M4	M1	M2	M3	M4	M1
Mencari bug <i>game</i> Heva	■						
Mengajukan usulan <i>event</i> Heva	■						
Mengambil <i>Screenshot</i> promosi <i>game</i> Puzzle Kingdom		■					
Melakukan <i>translate</i> untuk <i>game</i> Puzzle Kingdom		■	■				
Rapat kerja bulanan		■				■	
Mencari dan <i>update</i> list bug <i>game</i> Puzzle Kingdom		■	■	■	■	■	■
Mengadakan <i>event</i> Heva dan Shadow Company		■	■	■	■	■	■
Membuat <i>guide</i> <i>game</i> Puzzle Kingdom			■				
Mengajukan usulan <i>event</i> Puzzle Kingdom			■				
Memastikan <i>server</i> tidak terjadi masalah			■	■	■	■	■
Rapat untuk <i>event</i> Puzzle Kingdom				■			
Membuat <i>timeline</i> <i>event</i> Puzzle Kingdom				■			
Melakukan <i>testing</i> untuk <i>update</i> <i>game</i> Heva dan Shadow Company				■		■	
Membuat <i>video</i> promosi <i>game</i> Puzzle Kingdom					■		
Membuat usulan fitur Puzzle Kingdom					■		
Membuat <i>content</i> UI untuk <i>website</i>					■		
Melakukan <i>maintenance</i> <i>game</i>	■	■	■	■	■	■	■
Membuat laporan harian	■	■	■	■	■	■	■

Gambar 1.6 Gant Chart

UMMN