



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

Permainan digital atau yang sering disebut *Game*, merupakan sebuah permainan yang dapat dilakukan melalui sebuah peralatan elektronik yang dapat menampilkan gambar dua atau tiga dimensi seperti komputer, perangkat *mobile*, *console*, dan lain-lain. Tidak seperti permainan pada umumnya yang menggunakan media-media fisik, *game* menggunakan media digital sehingga ide-ide *game* yang dibuat bisa lebih bervariasi. *Designer game* dapat memasukkan ide-ide unik tanpa harus khawatir akan batasan-batasan fisik. Namun, mendesain sebuah *game* tidaklah semudah kelihatannya. Desain *game* yang dibuat haruslah menyenangkan. Jika tidak, pemain tidak akan memainkan *game* tersebut.

Saat ini, seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin cepat, perkembangan *game* pun kini semakin cepat. Dengan adanya teknologi yang mendukung, *game* dapat memberikan pengalaman bermain yang lebih realistic, sehingga permainan dapat lebih menyenangkan. Selain itu, seiring dengan semakin mudah dan banyaknya alat-alat yang dapat digunakan untuk mengembangkan sebuah *game*, *developer game* pun kini semakin bertambah banyak.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Kerja magang yang dilaksanakan, bertujuan untuk membuat *casual game* yang berjudul “Laron”. *Game* tersebut ditargetkan untuk menjadi pemenang pada *Game Developer Award* di *Indonesia Game Show (IGS) 2014*

untuk kategori *Mobile Casual Amateur*. *Game* ini dapat dimainkan di perangkat *mobile* berbasis Android.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Kerja magang dilaksanakan sekitar dua bulan yang dimulai pada Selasa, 1 Juli hingga Sabtu, 30 Agustus 2014. Kerja magang dilakukan di Gambreng Games, yang bertempat di Jalan Jabal Mina IV Blok 04 No. 2-3, Kelapa Dua, Tangerang. Peserta magang datang ke perusahaan setiap Selasa sampai dengan Sabtu, serta wajib untuk melaporkan perkembangan setiap ada kesempatan.

Pengembangan *game* dilakukan secara iteratif. Pada tahap pertama, ide *game* dasar yang sudah ada dikembangkan sehingga lebih menarik. Kemudian, ide dasar dan beberapa fitur tambahan dipilih untuk dibuat *prototype*-nya. *Prototype* yang dibuat bertujuan untuk memperkirakan lama waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan keseluruhan ide. Setelah *prototype* selesai, keseluruhan *game* kemudian dibuat berdasarkan ide-ide yang telah ditetapkan. Tahap-tahap selanjutnya, *game* terus diperbaiki dengan membuat *code* yang lebih baik, gambar, efek dan suara yang lebih menarik, dan lain-lain.