



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

Kerja magang (*internship*) merupakan praktek kerja lapangan sebagai realisasi pengetahuan yang diperoleh mahasiswa dari proses perkuliahan. Kerja magang diperlukan bagi mahasiswa agar memiliki persiapan dan mendapatkan pengalaman sebelum terjun ke lapangan pekerjaan yang sebenarnya setelah lulus dari universitas. Kerja magang ini juga merupakan salah satu kewajiban yang harus dilakukan oleh mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara sebagai persyaratan akademik untuk mendapatkan gelar Sarjana.

Seiring dengan perkembangan teknologi antara lain musik, film, gambar, buku, dan permainan telah dibuat dan disimpan dalam bentuk *digital*. Tidak terkecuali dunia hiburan, permainan juga dikembangkan dengan komputerisasi di mana permainan tersebut bukan dimainkan dalam dunia nyata, melainkan dalam bentuk perangkat digital seperti komputer, *gadget*, dan *smartphone*.

Permainan elektronik atau yang kita sering sebut dengan *game* telah mengalami perkembangan yang sangat pesat. *Game* merupakan sarana hiburan yang dimainkan oleh banyak orang, mulai dari kalangan anak-anak, remaja, hingga orang dewasa.

Video game adalah sebuah perkembangan dari dunia *video* yang dapat diberikan perintah atau aksi menggunakan suatu perangkat untuk mengatur dan menjalankannya sesuai dengan perintah yang diberikan. Hasil yang diberikan akan ditampilkan pada layar monitor [10].

Potensi industri *game* di Indonesia sangat besar, baik dari sisi talenta atau dari peminat pasarnya. Sejak awal tahun 2000, begitu banyak *developer game* luar negeri seperti dari China, Korea, Amerika Serikat, dan Eropa yang masuk ke Indonesia. Sampai-sampai pada waktu itu menimbulkan *booming game*. Saat ini

sudah ada beberapa perusahaan *game developer* luar negeri seperti Gameloft yang membuka cabang di Indonesia dan *publisher game* besar seperti SquareEnix yang sudah merilis *game* ber-*genre* RPG dengan judul *Final Fantasy* dalam bahasa Indonesia [6].

Dalam perkembangan dunia *game*, *video game* kemudian terbagi menjadi jenis (*genre*) yang berbeda. Salah satu dari *genre* tersebut adalah RPG (*role-playing game*). *Role-Playing Game* (RPG) adalah *genre game* di mana pemain akan berperan sebagai tokoh utama dalam *game* tersebut dan mengikuti alur ceritanya. Karakter tersebut harus menyelesaikan misi dan terdapat syarat (*quest*) untuk menyelesaikan misi yang diberikan. Keberhasilan atau kegagalan suatu misi tergantung pada aturan permainan. Karakter akan berkembang selama permainan sesuai dengan *experience* yang diperolehnya. *Skill* yang dimiliki pun mengikuti alur permainan dan *item* yang dapat digunakan untuk menambahkan kekuatan *skill*. Keputusan yang dibuat oleh pemain selama permainan akan menentukan perkembangan karakter yang dimainkannya [2].

Pembuatan *game* juga menjadi materi yang diajarkan dalam perkuliahan di Universitas Multimedia Nusantara. Khususnya pada program studi Teknik Informatika, dari Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi, dan Desain Komunikasi Visual, dari Fakultas Seni Rupa dan Desain. Salah seorang dosen jurusan Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara adalah Bapak Yusup Sigit Martyastiadi yang juga merupakan dosen pembimbing mahasiswa Desain Komunikasi Visual dalam pengerjaan tugas akhir. Salah satu proyek tugas akhir mahasiswa yang dibimbing oleh Bapak Yusup Martyastiadi adalah membuat sebuah *game* dengan nama “Emendation”.

Dalam perencanaan pembuatan *game* tersebut, terdapat suatu kendala pada tim proyek mahasiswa-mahasiswa jurusan Desain Komunikasi Visual yaitu kurangnya kemampuan pemrograman (*scripting*) pada objek visual yang telah mereka buat. Hal tersebut disebabkan karena fokus pembelajaran dari program studi Desain Komunikasi Visual ditekankan pada kreativitas pembuatan desain objek yang terdapat pada *game* tersebut daripada pemrograman. Maka untuk dapat

menyelesaikan pembuatan *game* ini, Bapak Yusup sebagai pembimbing tugas akhir, memerlukan beberapa orang *programmer* untuk membantu mahasiswa bimbingannya dalam pemrograman *game* yang bersangkutan.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Kerja magang dilaksanakan dengan maksud dan tujuan untuk membantu mahasiswa-mahasiswa program studi Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara bimbingan Bapak Yusup dalam tugas akhir membuat *game* Emendation. Tanggung jawab peserta magang adalah berupa pengkodean (*scripting*) untuk menu utama, menu *option*, menu *battle finish*, *save* dan *load game*, pergerakan dan *input* karakter, modul *quest*, dan NPC *talking system*.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Kerja magang dilakukan selama 3 bulan, dimulai dari tanggal 1 Oktober 2012 sampai dengan 31 Desember 2012. Kerja magang ini dilakukan di Universitas Multimedia Nusantara yang bertempat di Jln. Boulevard Gading Serpong, Scientia Garden, Tangerang Selatan. Waktu kerja terhitung dimulai pukul 8.00 sampai dengan pukul 17.00 setiap hari Senin sampai dengan Jumat yang disesuaikan dengan jadwal perkuliahan peserta magang.

Pada kerja magang ini, peserta kerja magang dibimbing oleh Bapak Yusup Martyastiadi sebagai pembimbing lapangan dan juga sebagai pimpinan dari proyek *game* ini. Dalam proses penulisan laporan, peserta magang dibimbing oleh Bapak Dodick Zulaimi Sudirman selaku pembimbing laporan magang.

Prosedur pelaksanaan kerja magang dilakukan dengan pertemuan dengan seluruh anggota tim proyek untuk diskusi membahas spesifikasi, *requirement* yang dibutuhkan, dan alur *game* serta pembagian tugas kepada masing-masing anggota tim. Perbaikan dan penambahan pada program akan dilakukan jika terjadi perubahan dari spesifikasi yang telah ditetapkan sebelumnya.