



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

Setiap manusia pasti membutuhkan sesuatu yang dapat membuatnya senang. Hal ini mendorong manusia untuk menciptakan suatu penemuan yang dapat memberikan hal yang menyenangkan, yakni *game* atau permainan. Banyak *game* yang sudah tercipta sejak manusia ada. Lalu seiring perkembangan waktu, pada tahun 1958 mulai terbentuk awal mula *video game*. *Video game* pertama, “Tennis for Two” yang ditunjukkan di laboratorium Brookhaven, telah membuka pintu menuju generasi *video game*¹.

Video game memberikan ruang imajinasi bagi para pemain untuk dapat melakukan berbagai hal yang tidak mungkin dilakukan secara nyata. Bahkan beberapa permainan akan lebih mudah dimainkan jika berada dalam *video game*. Misalkan permainan pertarungan kartu, dalam hal penyusunan kartu hingga keadilan dalam peraturan permainan akan jauh lebih mudah ketimbang dilakukan secara nyata di kehidupan. Bahkan *video game* akan menambahkan efek-efek pertempuran yang membuat permainan ini lebih menarik untuk dimainkan.

Akan tetapi *video game* masih belum bisa dinikmati oleh semua kalangan masyarakat karena dibutuhkannya alat-alat khusus dalam memainkan permainan tersebut. Selain faktor ekonomi, faktor fleksibilitas menjadi hal terpenting dalam pembuatan *video game*. Sehingga muncul ide-ide baru yang membuat seluruh masyarakat dapat memainkan *game*, yakni *PC game* dan *mobile game* dikarenakan komputer dan *handphone* sudah menjadi barang pokok bagi setiap masyarakat.

¹ Mark J P Wolf, *The video game explosion : a history from PONG to Playstation and beyond*, Greenwood Press, Westport, Conn., 2008, hlm. xvii.

Mobile game memiliki daya tarik tersendiri. Selain dapat dimainkan dimana saja dan kapan saja, *mobile game* cocok untuk mengisi waktu luang para pemain. Saat menunggu bus atau kereta, para pemain dapat bermain *game* pada *smartphone* mereka dan berbagi dengan teman-teman mereka di *social media*. Hal ini dapat menjadi peluang bisnis bagi para *game maker*. Akan tetapi dalam membuat *game mobile* ada beberapa hal yang perlu diperhatikan seperti tampilan yang terlalu kecil, *memory* yang sangat terbatas, *loading time* yang begitu lama, mudah *crash*, kontrol yang terlalu *simple* atau terlalu rumit akan membuat para pemain meninggalkan *game* tersebut. Padahal suatu *game* akan menarik jika memiliki tampilan yang menarik, *feedback* yang cepat dan tepat, kontrol yang membuat pemain memiliki *full control*, serta memiliki efek-efek tambahan yang membuat *game* lebih menarik. Hal ini yang menjadi tantangan tersendiri bagi *game maker*.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Kegiatan yang dilakukan saat magang, yakni pengembangan *game* “June’s Potion” dimaksudkan untuk membuat *game* yang berjenis *arcade stealth game* yang mencoba menggabungkan tema *arcade* dengan *gameplay stealth* yang menarik. *Game* ini merupakan lanjutan dari *game* sebelumnya yang berjudul “Prototype” dengan melakukan peningkatan kualitas *game* dan penambahan fitur-fitur baru. “June’s Potion” sendiri bertujuan untuk menghibur dan mengisi waktu luang bagi para pemain. *Game* ini dapat dimainkan di *smartphone* berbasis Android dan dapat di *download* di *Play Store*.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Kerja magang dimulai dari tanggal 1 Juli 2014 hingga 30 Agustus 2014. Kegiatan ini dilakukan di *studio* Gambreng Games yang bertempat di Jalan Jabal Mina IV Blok 04 No. 2-3, Kelapa Dua, Tangerang. Mahasiswa yang melaksanakan kegiatan magang di *studio* datang setiap hari Selasa, Rabu, Kamis, Jumat, dan Sabtu serta wajib membuat laporan secara lisan hasil yang diperoleh dan berdiskusi mengenai *game* yang sedang dikelola oleh tim magang pada hari Sabtu. Pada hari lainnya mahasiswa dapat berkerja di rumah masing-masing.

Proses pembuatan *game* dilakukan dengan mengumpulkan ide dan konsep. Setelah mendapatkan ide dan konsep dari *game* yang akan dibuat, akan dilakukan pembagian tugas untuk setiap anggota tim. Lalu semua bagian dari tim akan melakukan pekerjaannya masing-masing. Di setiap akhir hari akan dilakukan penggabungan dari proses yang telah dicapai pada hari itu. Sampai akhirnya *game* selesai dan akan dilaksanakan *testing* terhadap *game* yang telah dibuat. Setelah *testing* selesai, *game* akan dirilis dan dimulai dari mencari ide untuk pengembangan *game*.

