

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam beberapa tahun terakhir, industri game telah mengalami pertumbuhan yang signifikan, dengan berbagai genre yang terus berkembang dan berinovasi. Salah satu genre yang tetap diminati oleh pemain dari berbagai kalangan adalah game side scrolling. Genre ini dikenal dengan gameplay yang sederhana namun mampu memberikan tantangan yang menarik. Memento Game Studios, sebagai salah satu perusahaan yang aktif dalam industri ini, melihat peluang besar untuk mengembangkan game side scrolling yang dapat bersaing di pasar global. Kesederhanaan mekanika permainan yang ditawarkan oleh game side scrolling memungkinkan pemain dari segala usia untuk dengan mudah memahami dan menikmati permainan, sementara tantangan yang dihadirkan tetap mampu menarik minat pemain berpengalaman.

Meskipun genre side scrolling memiliki daya tarik yang kuat, tantangan utama dalam pengembangan game ini adalah bagaimana menciptakan desain level yang menarik dan mekanika permainan yang dapat mempertahankan minat pemain dalam jangka panjang. Desain level yang inovatif dan bervariasi sangat penting untuk menjaga pemain tetap terlibat. Level harus dirancang dengan keseimbangan yang tepat antara kesulitan dan kepuasan, memastikan bahwa pemain merasa tertantang tanpa merasa frustrasi. Selain itu, mekanika permainan harus fleksibel dan cukup kompleks untuk memberikan pengalaman yang segar dan menarik di setiap level. Penggunaan elemen-elemen interaktif, musuh dengan perilaku unik, dan tantangan platforming yang dinamis adalah beberapa cara untuk mencapai hal ini.

Aspek visual dan narasi juga memegang peranan penting dalam menciptakan pengalaman bermain yang imersif dan menyenangkan. Desain grafis yang memikat dan cerita yang kuat dapat meningkatkan daya tarik keseluruhan game. Visual yang menarik membantu menciptakan dunia game yang memikat dan dapat mendorong pemain untuk menjelajahi setiap sudut permainan. Di sisi lain, narasi yang mendalam memberikan konteks dan tujuan yang jelas bagi pemain, sehingga mereka merasa lebih terhubung dengan karakter dan alur cerita. Memento Game Studios berkomitmen untuk menggabungkan teknologi grafis terbaru dengan storytelling yang mendalam untuk menciptakan pengalaman bermain yang tak terlupakan.

Pendekatan yang komprehensif dalam perancangan dan pembangunan game side scrolling sangat penting untuk menghasilkan produk yang unggul. Melalui penelitian yang intensif, pengembangan berkelanjutan, dan pengujian yang ketat, Memento Game Studios berupaya menciptakan game yang tidak hanya menarik dari segi gameplay tetapi juga memiliki kualitas visual dan naratif yang tinggi. Proses iteratif yang melibatkan umpan balik dari pemain akan memastikan bahwa game yang dikembangkan memenuhi ekspektasi pemain dan mampu bersaing di pasar global. Dengan dedikasi terhadap kualitas dan inovasi, Memento Game Studios yakin bahwa game side scrolling yang mereka kembangkan akan

memberikan pengalaman bermain yang tak terlupakan dan mendapatkan tempat di hati para pemain.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dari pelaksanaan kerja magang ini adalah sebagai berikut :

1. Mempelajari, memahami, dan mengimplementasikan ilmu game desain dalam pengembangan game.
2. Merancang dan membuat Game Design Document untuk tim developer.
3. Berkolaborasi secara daring dengan tim game developer.
4. Melakukan revisi desain sesuai arahan.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Waktu pelaksanaan yang dilakukan lakukan pada pelaksanaan kerja magang ini adalah 800 jam yang dimulai pada tanggal 18 Maret 2024 dan berakhir pada tanggal 18 Agustus 2024 dengan dibimbing oleh pembimbing lapangan, yaitu Bapak Arrizki Ramadhan selaku senior Project Manager. Pelaksanaan kerja magang yang dilakukan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan kerja magang dilakukan dari hari Senin- Jumat dari pukul 09:00 WIB-16:00 WIB.
2. Waktu kerja magang setiap harinya adalah 7 jam dengan total 35 jam setiap minggunya.
3. Pelaksanaan kerja magang dilakukan secara di rumah masing-masing (Work From Home).

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A